



REINOS DE PEDRA

CHAVES • SCANAPIECO • SCHEFFER

MID GARD





REINOS DE PEDRA

SUMÁRIO

A GRANDE BATALHA	5
CAPÍTULO 1	
<i>História</i>	12
CAPÍTULO 2	
<i>Personagens</i>	16
CAPÍTULO 3	
<i>Nidavellir</i>	34
CAPÍTULO 4	
<i>Jotunheim</i>	50
CAPÍTULO 5	
<i>Criaturas</i>	66
APÊNDICE	74

Vikings: Guerreiros do Norte - Reinos de Pedra

Copyright © Conclave Editora - 2006

Autores: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira, Fernando Carlos Scheffer Machado, Victor Scanapieco Queiroz

Revisão: Marcelo Luiz de Oliveira

Ilustração da Capa: Flávio Augusto Ribeiro

Montagem da Capa: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Ilustrações Internas: Flávio Augusto Ribeiro

Diagramação: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Colaborador: Marcelo Luiz de Oliveira.

Agradecemos a Ymir, por doar seu corpo para a construção do mundo, a Dvalin, Ivaldi, Hrym, Aegir e todos os outros deuses, anões e gigantes. Agradecemos aos nossos familiares, aos amigos e a todos aqueles que colaboraram para a produção deste livro, em especial ao Sandro "Cê não é homem não?!", ao Marcelo "Kobold robado", ao Daniel "Penduricalho ambulante", à Juliana "Menja, a Jotunym delicada" e ao Flávio "O desenho é pra ontem!", bravos e engraçados guerreiros desta saga interminável!

Os Escaldos

ISBN: 85-89690-13-X

Oliveira, Cristiano Chaves de., Machado, Fernando Carlos Scheffer., Queiroz, Victor Scanapieco
Vikings: Guerreiros do Norte - Reinos de Pedra / Cristiano Chaves de Oliveira, Fernando Carlos Scheffer Machado e Victor Scanapieco Queiroz.

-- Juiz de Fora: Conclave Editora, 2006.

72 p.

1. Jogos de Aventura
2. Jogos de Fantasia

I. Título

OPEN GAME CONTENT: todas as Classes de Prestigio e todos os talentos presentes neste livro são material OGC (Open Game Content), podendo ser utilizados abertamente em outras publicações.

Copyright © Conclave Comic Shop e Editora Ltda. - 2006

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Conclave Comic Shop e Editora
Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, lj. 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
Tel: (32) 3215-2708
www.editora.conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br

UMA ADVERTÊNCIA:

Apesar de todo o embasamento deste livro estar amarrado a pesquisas (sejam elas reais ou fictícias), seu contexto é puramente fictício. Não tencionamos causar qualquer tipo de ofensa, criar correntes ideológicas ou, até mesmo, explicar fatos.

Os personagens e acontecimentos aqui descritos, ainda que possam se assemelhar à realidade, são simplesmente parte de uma ficção. Qualquer semelhança com fatos reais e/ou personagens reais ou, ainda, outras obras ficcionais, é mera coincidência.



A GRANDE BATALHA

NIDAVELLIR

É HORA DE SENTIR NAS COSTAS O PESO FRIO DO AÇO NOVAMENTE. EM BREVE A GROSSA POEIRA DA VELHA ARMADURA DARÁ LUGAR AO SANGUE DOS INIMIGOS DO PASSADO...



O SANGUE DOS ANÕES SERÁ O PRIMEIRO A SER DERRAMADO...

JOTUNHEIM

"Todos nós cometemos erros..."



A NEVE MANCHADA MARCARÁ UMA NOVA ERA DE GUERRAS ENTRE NIDAVELLIR E JOTUNHEIM. QUE OS DEUSES NOS PROTEJAM NESTA PELEJA DE SÉCULOS!

POR YMIR E HRYM, MEU REINADO IRÁ PROSPERAR SOBRE OS CADÁVERES DOS USURPADORES.



"Algumas vezes por ganância, outras por desespero..."

TODOS
NOS PRE-
PARAMOS PARA
AQUELA QUE
PODE SER NOSSA
CONTENDA FI-
NAL.

O ÚLTIMO TILINTAR
DAS FORJAS.

UM ÚLTIMO AFAGO
NOS FAMILIARES E AMI-
GOS.

O DERRADEIRO COMANDO DE
MOTSOGNIR, À FRENTE DOS SOLDADOS
E MÁQUINAS DE GUERRA.

TODOS ESTÃO TEME-
ROSOS, MAS TALVEZ HAJA UMA
CHANCE... EU SEI, CONHEÇO OS SE-
GREDOS DOS SALÕES DE
KRAREVASTIN.

"Eu também errei... E estou pagando por isso!
Estou certo de que nunca terei o perdão de Asgard..."



NÃO RESTARÃO
OPONENTES...

NÃO HÁ CHANCE PARA OS
PEQUENOS. NEM MESMO A MAGIA DOS
AESIRES PODERÁ SALVÁ-LOS!

SOBRE OS INIMIGOS, A
SARAINA! SOBRE OS TRAIDORES, A
EXECUÇÃO!

"Mas não vou me entregar! Muitos ainda confiam em mim, e a
eles mostro o caminho do Valhala, onde jamais pisarei..."



"Meu nome é Sven Svensson. Estou em débito com o mundo e devo pagar!"



"A batalha é o que buscam os soldados, os Huskalar de Bransson. Mas não eu..."



"Um erro quase tão grande quanto o meu. Oculto sob a fumaça da guerra."



"Algo de muito pior está por acontecer. Um erro será cometido, eu sinto..."



"Camuflado nas tortuosas cavernas dos anões, sob o manto da salvação..."

EU NUNCA
ABANDONEI UM CAM-
PO DE BATALHA...

CORPOS CAZEM
POR TODA PARTE. AGUAR-
DA IRMÃO E ENCONTRARÁ
A SALVAÇÃO PARA TEU
POVO!



O ESCUDO DE
ODIN, ELE NOS PROTE-
GE DOS JOTUNS!

MAS DE NADA
SERVE SE FICAR
AQUI CONFINADO...

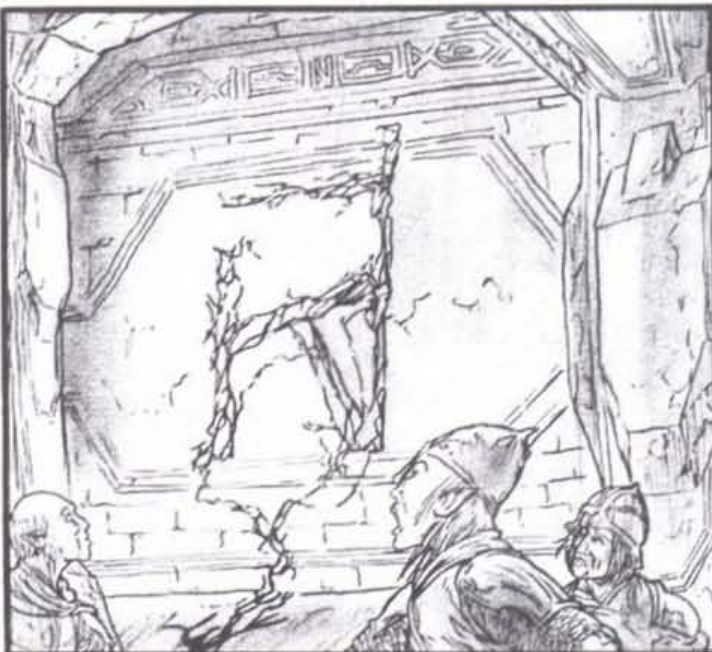


"Esconde-se a desgraça de um povo e a co-
média sarcástica de um deus zombeteiro."

"Da poeira da guerra pela ganância..."

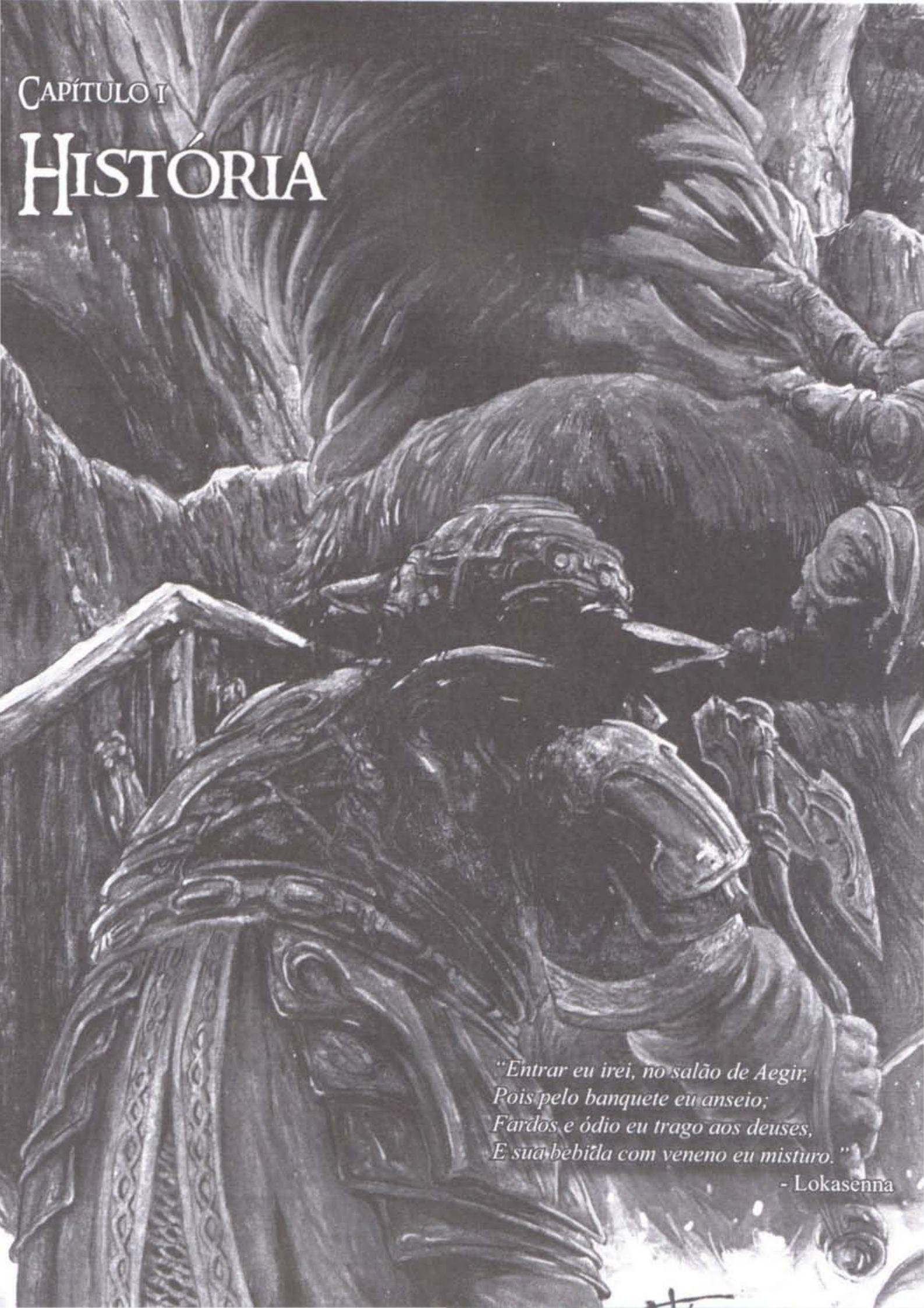


"Irrompe o sangue do desespero."



O QUE FOI
QUE EU FIZ?...

"Todos nós cometemos erros."



CAPÍTULO I

HISTÓRIA

*"Entrar eu irei, no salão de Aegir,
Pois pelo banquete eu anseio;
Fardos e ódio eu trago aos deuses,
E sua bebida com veneno eu misturo."*

- Lokasenna

A INVEJA DE LOKI

O plano de Loki sucedera e as runas foram abertas. Midgard tornara-se uma encruzilhada de passagens entre os mundos. A árvore universal Yggdrasil encontrava-se retorcida e despedaçada, seus galhos e raízes espalhados de maneira disforme por toda a existência. E o cruel deus da trapaça regozijava-se em seus esconderijos, contente com o caos em que o universo se encontrava.

Sua satisfação era tamanha que ele resolveu, por fim, visitar os confins de Midgard e assistir pessoalmente às desventuras que lá se desenrolavam. Sua jornada foi longa, mas trouxe-lhe bastante prazer ao testemunhar os problemas e conflitos que foram trazidos aos mortais. Ao terminar suas incursões por Midgard, já cansado, Loki decidiu retornar a Asgard, onde ele encontraria abrigo como antes. Afinal, sua participação nos presentes distúrbios não era ainda conhecida.

Porém, bastante tempo se passara desde que Odin revelara a Loki a localização das runas que selaram os mundos. O sábio aesir já havia refletido sobre o assunto e concluído que, apesar da proeza e astúcia de Sven Svensson, o verdadeiro arquiteto da situação fora o trapaceiro Loki. Assim, quando este chegou à ponte Bifrost, na entrada de Asgard, encontrou o vigia dos aesires, Heimdall, pronto para recebê-lo, de espada em punho e ansioso por um combate.

Heimdall havia recebido ordens de Odin para impedir a entrada de Loki a qualquer custo. O senhor dos aesires ainda não desejava a morte de Loki, já que havia criado-o como um filho no passado, e ainda acreditava na redenção do trapaceiro. Desta forma, Heimdall expulsou Loki daquele lugar, sob a ameaça de decapitá-lo sem nenhum remorso. Loki, que sempre temera a ira de Heimdall, partiu dali, mas não se afastou muito. Aos pés de uma colina, longe da visão longínqua de Heimdall, o maligno deus parou para descansar. Ali passou a noite, desconfortável e com uma nova chama de ódio crescente em seu âmago.

Pela manhã, Loki despertou ao ouvir sons de conversa nas redondezas. Eram vozes graves e ressoantes, porém com entonações animadas. Esgueirando-se como uma serpente, o deus aproximou-se de onde vinham os sons e viu um grupo de anões acampados no caminho para Asgard. Era um grupo pouco numeroso, não mais do que oito, todos bem vestidos e apenas alguns entre eles portando armas. Após observá-los por algum tempo, Loki notou que um deles estava mais afastado, vigiando o acampamento sozinho. Ele seria a primeira peça a ser eliminada na estratégia de Loki.

Ainda pela manhã, os aesires receberam os anões em seus palácios com bastante alegria. Eles haviam sido convidados pelo próprio Odin para visitar Asgard, agora que as ligações entre os dois povos haviam tornado-se mais próximas novamente. O grupo de anões consistia de uma família de ferreiros e artesãos e seus guarda-costas. Eles traziam presentes para os aesires, presentes que ainda estavam bem distantes dos famosos Mjollnir e Gungnir, mas ainda assim, grandes obras dos anões. O grupo foi muito bem recebido em Asgard, com direito a acomodações, servos e um banquete. Até mesmo canções foram entoadas em recepção aos anões.

Durante o banquete, os anões foram instruídos sobre a atual situação dos mundos, dos riscos que eles corriam e da origem desses problemas. Nesse momento, todos os presentes dedicaram alguns instantes de seu tempo para dirigir maldições e blasfêmias a Loki. Todos, menos um. Pois o vigia dos anões, que encontrava-se ali, banqueteadando-se com os outros, era, na verdade, o próprio Loki, que entrara em Asgard disfarçado, e agora ouvia tudo o que era dito a seu respeito. As palavras dos anões, em particular, feriam-lhe ainda mais. Ele nunca os prejudicara diretamente e, ainda assim,

ali eles se encontravam, amaldiçoando seu nome e desejando seu infortúnio, enquanto desfrutavam de toda a hospitalidade dos aesires. Uma hospitalidade que já fora, um dia, oferecida a ele, e que agora lhe era negada.

Enquanto os outros disputavam quem fazia a maior ofensa a Loki, o deus disfarçado deixou a mesa sorrateiramente e refugiou-se longe dali. Amargurado e vingativo, ele já tramava um novo plano em sua mente diabólica. Para ele, os anões eram uma raça mimada e protegida que não merecia o que possuía. Além disso, seriam aliados valiosos dos aesires caso um conflito ocorresse. A conclusão natural que cruzava seus pensamentos era a eliminação desse povo. E, com a descoberta das runas que selaram os mundos, as possibilidades se multiplicaram. Ele se aproveitaria disso para criar uma série de eventos que levaria à destruição dos anões.

LOKI ENTRE OS JOTUNS

Dias depois de ter entrado disfarçado em Asgard, Loki deixou o reino em segredo através de suas artimanhas e dirigiu-se para Jotunheim, a terra dos gigantes do gelo, seus ancestrais. Ele também não era bem-vindo lá, mas engabelou os jotuns de tal forma que conseguiu ser levado até seu rei, Utgardaloki, sem que eles o machucassem muito.

Da mesma forma que fizera com Odin no passado, Loki convencera o rei dos jotuns a tornar-lhe seu conselheiro, especialmente devido ao seu conhecimento das terras e povos que agora encontravam-se ao redor de Jotunheim. Durante o tempo, o deus serviu a Utgardaloki, ajudando-o a resolver conflitos em sua própria terra, expondo traidores e apontando caminhos a seguir em diversos assuntos. Quando já acreditava ter adquirido a confiança do monarca, Loki começou a sugerir-lhe movimentos de conquista. Esta idéia, porém, já havia sido desenvolvida pelo rei jotun, que tinha planos de invadir outras terras onde os gigantes pudessem habitar em melhores condições.

Aproveitando-se desses ideais, Loki fomentou as incursões, estimulando entre os jotuns a idéia de que eles haviam sido banidos para uma terra inóspita, infértil e desolada, enquanto outros viviam em prosperidade, rodeados de riquezas e sob a proteção dos aesires. Os gigantes do gelo engoliram a isca e decidiram-se por corrigir esta injustiça outrora feita pelos aesires. E, além de inflamá-los para a guerra, Loki também determinou seu alvo: Nidavellir, o reino dos anões, que encontrava-se no sul da cordilheira que atravessava Jotunheim.

LOKI ENTRE OS NIBELUNGEN

Após mover as peças dos gigantes de um lado do tabuleiro, Loki partiu em segredo para Nidavellir, tendo como destino as partes mais confinadas deste reino. Ali viviam seres com os quais Loki já havia lidado no passado, os astuciosos nibelungen. Eles cumpririam um papel importante no plano do deus, que poderia culminar com a tão desejada extinção dos anões.

Exilados de suas terras natais pelos anões há várias gerações, os nibelungen refugiaram-se nos limites de Nidavellir, em regiões desconhecidas e perigosas. Contudo, eles eram um povo ardiloso e contornaram os problemas e riscos existentes, estabelecendo-se na área conhecida como Terras Vazias. Ali, eles desenvolveram-se longe dos anões que os baniram e alcançaram uma certa estabilidade. Porém, o rancor por seus parentes nunca diminuiu. Alguns deles ainda eram tidos como escravos nas cidades de Nidavellir e os habilidosos brisings viviam onde antes fora o lar dos nibelungen. Loki se aproveitaria desta contenda para atingir os anões de ambos os lados.

A partir de um conhecimento prévio dos nibelungen, Loki assumiu a forma de um deles e logo mesclou-se a eles. Passando-se por um sábio, o deus manipulador convenceu os nibelungen de que aproximava-se a hora de retomar o que era seu. Ele forneceu-lhes detalhes sobre as movimentações dos jotuns e deixou claro que este seria o momento ideal de realizar algo contra os anões. Enquanto estes estivessem ocupados lutando contra os gigantes, os nibelungen poderiam infiltrar-se em Nidavellir com mais facilidade e executar sua vingança. Porém, Loki ocultou as informações sobre as verdadeiras intenções dos jotuns de conquistar e povoar Nidavellir. Os nibelungen não aceitariam ajudar na luta contra os anões para depois abrirem mão de suas novas terras para os gigantes.

Na hora de estabelecer o plano de ação, Loki optou por um método mais do seu feitio: os nibelungen iriam até os anões pacificamente, com propostas de paz, e tentariam ser admitidos em Nidavellir. Uma vez lá dentro, seria mais fácil agir enquanto os anões guerreassem. Os nibelungen aceitaram as sugestões e designaram uma comitiva, composta de um misto de soldados, batedores e conjuradores rúnicos. Entre eles, partiria o sábio que deu início a esta investida.

A comitiva dos nibelungen foi, por fim, admitida em Nidavellir, e mantida sob constante vigilância até que suas intenções estivessem claras. Eles ainda tinham algumas semanas, talvez meses, para conquistar a confiança dos anões, até que os jotuns atacassem. E os anões mal sabiam que o mais perverso de todos os deuses encontrava-se entre eles.

A GRANDE BATALHA ENTRE ANÕES E GIGANTES

Os jotuns deram início à sua marcha a partir de Utgard, a capital de Jotunheim. Devidamente incentivados, bem-equipados e sedentos de sangue, eles cruzaram as montanhas geladas de sua terra na direção de Nidavellir, um grande contingente cujo similar não era visto desde eras imemoriais quando os mundos ainda estavam sendo formados. E sua procissão destrutiva formava uma longa linha sobre a neve, podendo ser vista claramente das altas nuvens onde voavam as aves. Assim eles foram vistos por Hobrok, o deus falcão, que cruzava os céus enquanto vigiava o mundo.

A grande ave de rapina normalmente não se importaria com os afazeres de mortais, mas algo chamou sua atenção em meio ao grupo de guerra dos jotuns: alguns dos estandartes trazidos por eles eram estampados com símbolos de Fenrir, antigo inimigo de Hobrok. O deus dos animais, que não pretendia abandonar sua tarefa de vigília, enviou suas águias até Nidavellir, que parecia ser o destino mais provável da marcha dos gigantes, para avisar seus habitantes da ameaça. Ele esperava que os anões fossem capazes de conter o grupo de seguidores do deus-fera se estivessem devidamente preparados.

Ao receber a notícia das águias, os anões deram início a preparativos que durante muito tempo foram esquecidos em Nidavellir. Eles afiaram suas armas, tiraram o pó das armaduras, montaram suas máquinas de guerra e renovaram sua coragem para enfrentar os gigantes que se aproximavam. Durante algumas semanas, eles treinaram e rezaram para atingir a vitória em batalha.

Hornbori, o hugeling que era responsável pela vigilância dos nibelungen que foram admitidos na cidade de Krarevastin, recebera ordens de preparar-se para a batalha, mas sem abandonar seu posto junto aos forasteiros. Porém, durante seu período de vigilância, Hornbori tinha conversado bastante com os nibelungen, principalmente com um deles que parecia ser mais sábio e respeitável do que os outros. Ele era chamado de Jari e demonstrou possuir grande conhecimento sobre os anões e seu reino de Nidavellir. Eles conversaram sobre grandes nomes do passado, momentos importantes na história dos

anões e também, quando notícias da guerra chegaram, sobre as defesas de Krarevastin.

Foi então que Jari contou a Hornbori sobre o Escudo de Odin, um enorme escudo de metal feito pelos anões e oferecido ao senhor dos aesires, que mais tarde fora devolvido como uma fonte de proteção para os cidadãos de Krarevastin. De acordo com a história do sábio nibelungo, o escudo encontrava-se nos salões inferiores da cidade, longe dos olhares e do conhecimento de seus habitantes, para ser usado apenas em situações de perigo extremo. Agora que os jotuns estavam próximos, ambos esperavam que o escudo fosse usado na defesa da cidade. Mas os gigantes chegaram, a batalha teve início e o escudo não foi trazido para o combate.

Krarevastin não fora a única cidade no caminho dos jotuns em seu ataque. Eles espalharam-se pelo lado norte de Nidavellir rechaçando seus oponentes e espalhando-se pelas montanhas. Os anões, porém, não se acovardaram nem por um segundo ao avistarem os estandartes inimigos com o grande machado de Hrym neles estilizado.

A defesa dos anões foi rápida e eficiente. Os jotuns, apesar de maiores e bem numerosos, estavam invadindo um território completamente desconhecido e que, definitivamente, não estava desprotegido. As forças de Nidavellir lutaram com grande bravura pela defesa de seus lares e de suas famílias. Muitos gigantes tombaram pelas mãos dos anões, deixando claro que os pequenos guerreiros eram uma ameaça ao poderio jotun.

Assim, os gigantes pressionaram seus ataques contra as cidades de Nidavellir, destruindo construções da superfície e minando a esperança dos anões, que viram as chances de vitória aumentarem para o lado oponente. Seus ânimos foram renovados quando, em meio à batalha, um grupo de cavaleiros chegou às montanhas que circundavam a entrada subterrânea de Nidavellir. Eram guerreiros vindos da fortaleza de Bransson, em Svearheim. À sua frente, cavalgava o renomado guerreiro Sven Svensson, e o resto do grupo era formado por huskalar, guerreiros de elite leais a Sven. Eles logo uniram-se à batalha, abatendo jotuns e impedindo sua passagem através do reino.

Não fora por acaso que Sven Svensson chegara a Nidavellir durante o ataque. Enquanto os gigantes preparavam-se para a guerra em Jotunheim, um bravo grupo de aventureiros cruzou as fronteiras daquele reino e atingiu a lendária fonte de Mimir, protegida por poderosos guardiões. Eles venceram todos os desafios e receberam permissão para levar consigo um pouco da água da fonte, cujas propriedades eram fornecer grande sabedoria a quem dela bebesse. Essa água foi levada até Sven em Bransson, e ali ele bebeu-a e foi-lhe conferida iluminação. Ele foi agraciado com uma previsão, um aviso de que algo iria acontecer em breve. Algo muito semelhante a uma situação ocorrida com ele anteriormente, quando ele fora enganado por Loki e levado a causar a abertura entre os mundos. Um logro do mesmo feitio estava prestes a ocorrer, com similares consequências, e ele havia recebido a informação exata do local do acontecimento. E assim dirigiu-se até Krarevastin, chegando em um momento crucial da batalha, mas ainda disposto a impedir um possível desastre.

O ESCUDO DE ODIN

Enquanto anões, gigantes e huskalar se enfrentavam na superfície, Hornbori e Jari notaram que o Escudo de Odin não havia sido trazido de seu abrigo. Os guerreiros continuavam recuando para a segurança dos salões de Krarevastin, mas ainda assim, nenhuma ordem havia sido dada para que o artefato fosse usado. A preocupação de Hornbori era evidente para os nibelungen, e Jari ofereceu-se para ajudá-lo. Ele

disse que alguns de seus acompanhantes conheciam o segredo das runas e poderiam usá-las para envolver os guardiões do Escudo em um sono mágico, permitindo assim que ele entrasse no salão onde o artefato era guardado e o retirasse de lá. A princípio, o anão relutou contra a idéia, mas Jari reforçou seus argumentos convencendo-o de que o próprio Motsognir já deveria estar morto lá fora, e assim não tivera a chance de emitir a ordem de trazer o Escudo para a batalha. Desesperado pela segurança de seu povo, Hornbori concordou com a idéia do falso nibelungo e levou-os até o salão do Escudo.

No túnel que levava ao salão, os nibelungen colocaram sua magia em prática. Hornbori viu os corpos dos guardiões caindo ao chão, subitamente desacordados. Ele não sabia, porém, que, devido aos feitiços dos nibelungen, os guardiões jamais despertariam. Em seguida, eles entraram no salão e Hornbori retirou o Escudo de Odin de seu suporte. Neste momento, o pesado artefato caiu de sua mão sobre o pedestal, causando uma enorme rachadura pelo chão até a parede oposta. Ali, a rachadura tomou os contornos de uma runa e Hornbori percebeu seu erro.

O Escudo permanecia ali para manter fechadas as passagens entre Nidavellir e Jotunheim. Era essa a proteção contra os gigantes que ele fornecia. Ao ser removido, as passagens se abriram mais uma vez, não podendo ser fechadas da mesma forma novamente. Ao lado de Hornbori, Jari sorriu maliciosamente. Mais uma vez, seus planos surtiram frutos.

Um estrondoso tremor de terra percorreu toda Nidavellir e as planícies ao seu redor. Enquanto Hornbori tentava compreender o que ocorrera, os anões mais antigos abandonavam o combate em direção aos corredores de Krævestin temendo que o pior tivesse acontecido. Ao mesmo tempo, o furor do confronto dava lugar a uma expressão de desalento no rosto de Sven, que falhara em impedir mais uma das artimanhas do deus da trapaça.

Dentro do salão, Jari, que conseguira colocar todo o seu artilheiro em prática, avisou aos nibelungen que se retirassem e, transmutado numa lacraia, fugiu por entre as fendas na rocha. Apenas Hornbori permaneceu no local, contemplando sua nefasta obra e vislumbrando o futuro de perdição que o aguardava.

Os anciões chegaram ao grande salão de Krævestin e assustaram-se quando viram que suas previsões se confirmavam. O desdém e o rancor afloraram em suas faces quando cruzaram com os corpos dos guardiões nos corredores e quando divisaram a face moribunda de Hornbori, que sem forças, tentava erguer o escudo novamente. Toda a situação tornou-se clara para eles. Hornbori era o único presente ali, portanto a culpa recaiu toda sobre ele. Dada a situação, os anciões permitiram que ele continuasse livre e lutasse na batalha, mas quando a ameaça estivesse terminada, ele seria levado a julgamento por seus atos.

Apenas quando os anões deixaram o salão foi que Hornbori percebeu que fora manipulado todo o tempo pelos nibelungen. E agora eles encontravam-se soltos em Krævestin, livres para fazerem o que quisessem. Os anciões foram avisados desse fato e todos apressaram-se para encontrar os intrusos que, a esta hora, já deviam estar espalhando ainda mais desastres pela cidade. Escondido nas sombras, Loki divertia-se com a situação e ansiava pela derrota completa dos anões.

A CONCLUSÃO DA BATALHA

Na superfície de Nidavellir, a batalha continuava ferozmente. Mesmo após surpreender os jotuns com suas técnicas e máquinas de guerra, os anões ainda eram pressionados de volta contra suas fortalezas. Os huskalars de Bransson eram excelentes guerreiros, mas

não estavam em número suficiente para dar conta de todos os gigantes. Cercados entre os oponentes e as montanhas de seu reino, os anões não desistiram do combate. Em uma situação que parecia irreversível e que poderia significar o fim de Nidavellir, os anões receberam uma ajuda essencial. Os fiéis que haviam orado a seus deuses durante todo o confronto enfim puderam assistir maravilhados à chegada de Ivaldi e Dvalin ao campo de batalha.

A presença dos deuses encheu os anões de coragem e eles passaram a lutar como se tivessem acabado de chegar à batalha. Todo o cansaço desaparecera, ferimentos foram curados instantaneamente e um brilho de honra e bravura podia ser visto nos olhos dos anões naquele momento. A maré da batalha alterou-se drasticamente e os jotuns, acuados, foram forçados a abandonar o confronto. De volta a Jotunheim, eles reportaram os resultados a Utgardaloki, que, inconformado com a situação, não tardou a elaborar novos planos de ataque.

Em Nidavellir, não houve comemoração, pois os anões não se consideraram vencedores. Muitos deles haviam morrido, mais do que o esperado. E eles sabiam que aquele confronto havia sido apenas o primeiro. Uma época negra tinha início sobre eles, e não havia a certeza de que eles estariam prontos para enfrentá-la.

SITUAÇÃO ATUAL

Há muito tempo o conselho dos Zeladores de Nidavellir não se reunia para tratar de algo tão importante e perigoso. O Escudo de Odin era um selo que fechava todas as passagens existentes entre Nidavellir e Jotunheim. Uma vez que o selo foi quebrado, as passagens foram abertas e os caminhos entre os dois reinos encurtados. O maior problema: os anões não sabiam ao certo quantas eram as passagens e, principalmente, onde elas ficavam. Quando selou as passagens, Odin criou um grande mapa nas paredes de um antigo salão, mas depois da união dos mundos a localização deste mapa ficou perdida.

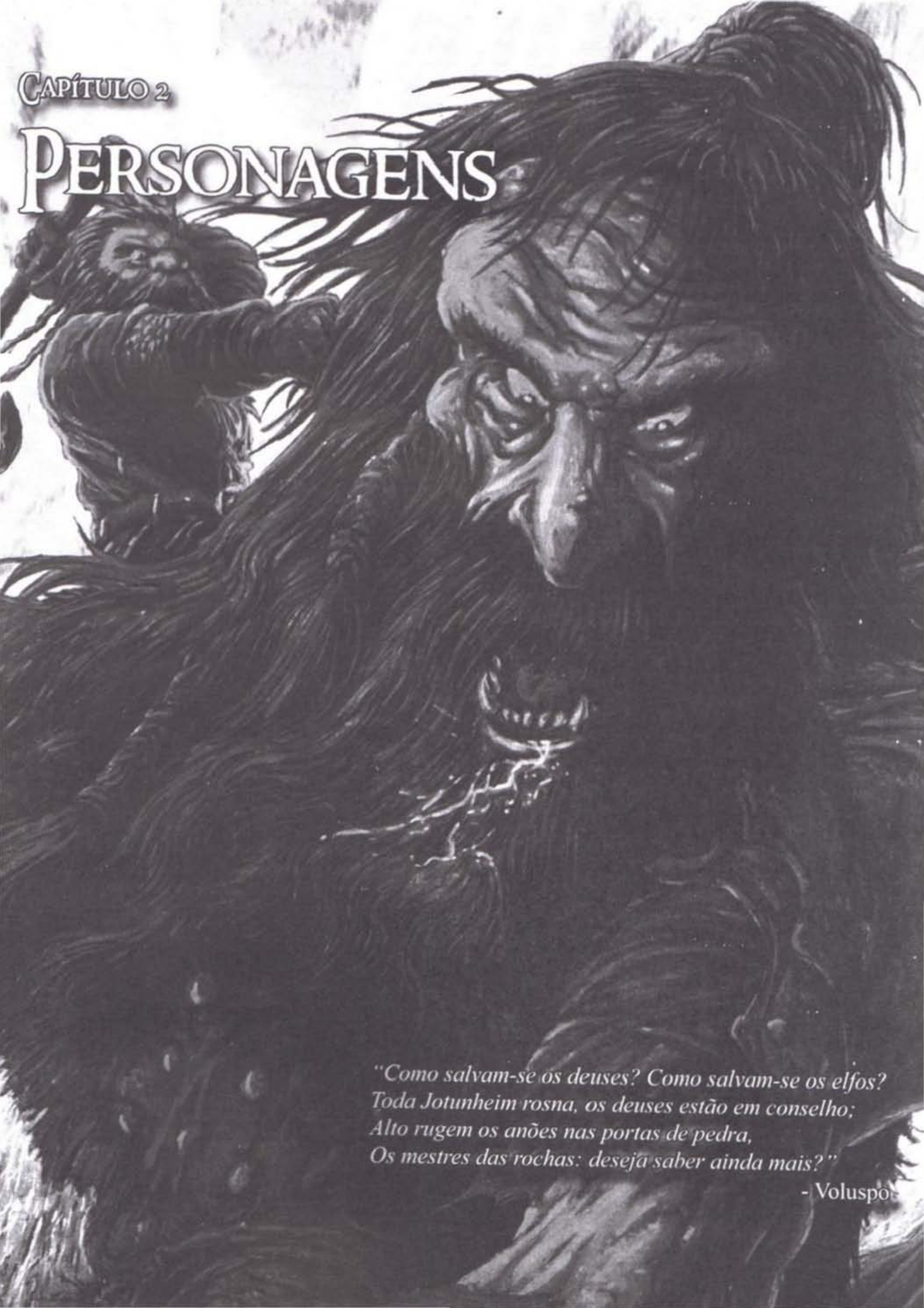
Os Zeladores não tinham certeza se os jotuns conheciam tais passagens em Jotunheim, mas temiam que, cedo ou tarde, tal informação chegaria até eles e, cientes do fato, poderiam invadir o reino dos anões com mais facilidade. O medo tornou-se constante nas cidades anãs, que voltaram a dedicar-se ao ofício das armas como nunca. Aventureiros de todo o emaranhado de cavernas passaram a se dedicar a encontrar as passagens ou o Salão de Odin, que continha o mapa para estas.

Além disso, a comitiva dos nibelungen continuava escondida em meio às passagens de Nidavellir. Os anões não obtiveram mais informações a respeito deles ou de seus movimentos. Talvez eles estejam aguardando o retorno de seu mentor, Jari, para dar o próximo passo na retomada de seus antigos lares.

AS PASSAGENS

As passagens existentes entre Nidavellir e Jotunheim são aberturas mágicas que cortam os tortuosos galhos da árvore da vida — Yggdrasil. Não se tratam de extensos túneis subterrâneos que levam a um lugar ou outro, mas sim de acessos extra-planares que unem os dois mundos. Assim, basta dar alguns passos dentro de uma das passagens para se transportar de um reino para o outro.

A localização das passagens é desconhecida tanto em Nidavellir quanto em Jotunheim. Elas estão espalhadas por ambos os reinos em locais incógnitos para seus habitantes. Podem ser túneis, fendas em rochas, aberturas entre raízes ou galhos de árvores, poços, cavernas etc.



CAPÍTULO 2

PERSONAGENS

*"Como salvam-se os deuses? Como salvam-se os elfos?
Toda Jotunheim rosna, os deuses estão em conselho;
Alto rugem os anões nas portas de pedra,
Os mestres das rochas: deseja saber ainda mais?"*

- Voluspô



s povos que habitam Nidavellir e Jotunheim são peculiares em várias de suas características, cada qual com seus pormenores. Neste capítulo, portanto, são apresentadas as raças e sub-raças de anões e gigantes, detalhes de cada uma das Classes destes povos, Classes de Prestígio, novos Talentos, além de novas manobras de combate, armas e equipamentos.

RAÇAS

Três são as raças existentes neste livro: Anões, Nibelungos e Gigantes. Estas raças dividem-se em várias sub-raças de acordo com sua origem e com as condições em que vivem. Veja a frente.

ANÕES

HUGELING

Os hugelingen são os anões descritos em Midgard, que compõem a maioria dos anões de Nidavellir e das terras humanas.

Características raciais:

- +2 de Constituição, -2 de Carisma.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os hugelingen não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos hugelingen equivale a 6 metros. No entanto, hugelingen são capazes de percorrer seu deslocamento básico, sem penalidades, mesmo quando utilizam armaduras médias ou pesadas ou transportam uma carga média ou pesada.
- Visão no Escuro: Hugelingen conseguem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- Ligação com Pedras: Essa habilidade concede +2 de bônus racial aos hugelingen em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo erguidas para se igualar às antigas), superfícies rochosas instáveis, tetos de pedra que podem desabar e similares. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um hugeling que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os hugelingen conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo. Os hugelingen possuem um sexto sentido relacionado a trabalhos em pedra e metal, uma habilidade inata que é utilizada e desenvolvida frequentemente em suas moradas subterrâneas.
- Familiaridade com Armas: Hugelingen consideram o machado de guerra anão e o urgrosh anão como armas comuns, em vez de armas exóticas.
- Estabilidade: Um hugeling recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização quando estiver em pé sobre o chão (mas não quando estiver escalando, voando, cavalgando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).

- +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra monstros do tipo gigante.
- +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante. Sempre que o personagem perder seu bônus de Destreza na CA – durante uma rodada surpresa, por exemplo – também perderá esse bônus de esquiva.
- +2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de pedra e metal.
- +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos de pedra ou metal.
- Podem adquirir o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas sem possuírem o pré-requisito de 5º nível de conjurador; necessitam apenas de 4 graduações em Ofícios (armeiro) e 4 graduações em Ofícios (armoraria).
- Idiomas Básicos: Comum e Anão. Idiomas Adicionais: Jotun, kobold e troll.
- Classe Favorecida: Guerreiro. A classe guerreiro de um hugeling multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.



BRISING

Os brisingen são anões que vivem longe do trabalho braçal que faz parte da vida da maioria dos anões. Eles passam grande parte de seu tempo com ocupações leves e delicadas, especialmente lapidando e comerciando jóias e bens valiosos. Com isso, seu físico é um tanto quanto frágil, se comparados a outros anões. Devido ao seu modo de vida, os brisingen dedicam-se mais à sua aparência, exigindo sempre as melhores vestes.

Brisingen são interessados na aquisição de metais para seus trabalhos, e para isso contam com o trabalho de outros anões. Muitos também são proprietários de escravos nibelungen, que são mantidos em

construções precárias quando não estão em serviço nas minas.

Os brisingen não costumam deixar suas terras, nem mesmo para visitar outros pontos de Nidavellir. A cobiça por riquezas pode ser um motivo que levaria um brising a arriscar-se em lugares distantes, longe de sua segurança e seu conforto.

Características raciais: As características raciais dos brisingen são as mesmas dos hugelingen, com as seguintes diferenças:

- +2 de Constituição, +2 de Carisma, -2 de Força (em vez de +2 de Constituição, -2 de Carisma).
- +4 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de pedra e metal (em vez de +2).
- +4 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos de pedra ou metal (em vez de +2).
- +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia e Conhecimento (nobreza e realeza).
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra nibelungos (em vez de gigantes).
- Após adquirir seu equipamento inicial, o brising pode designar um de seus itens adquiridos como um item obra-prima, sem nenhum gasto adicional.
- Classe Favorecida: Aristocrata (em vez de guerreiro).
- Ajuste de Nível: +1.
- Renome Inicial: 1.

ERDELING

Enquanto os outros anões modificaram-se com o tempo, os erdelingen continuaram com os mesmos traços brutos característicos dos anões em seu surgimento. Eles assemelham-se mais a estátuas de pedra do que a seres vivos. Suas feições são simples e toscas, tornando uma tarefa difícil a distinção de erdelingen específicos.

Os erdelingen costumam ser pacíficos e pensativos, e suas expressões faciais são mínimas, difíceis de serem entendidas. Muitos vivem isolados de todos, até mesmo de outros anões, porém ainda existem aqueles que fixam-se próximo às cidades de Nidavellir, oferecendo ajuda em serviços e em tempos de guerra.

Estes anões sempre mantiveram-se ligados a suas montanhas, raramente abandonando seus lares para trilharem caminhos em terras estrangeiras. Devido a isso, não há conhecimento a respeito deles fora de Nidavellir. Apenas eles mesmos e os outros anões sabem de sua existência nas montanhas de Nidavellir.

Características raciais: As características raciais dos erdelingen são as mesmas dos hugelingen, com as seguintes diferenças:

- Erdelingen são considerados elementais (terra) em vez de humanóides (anões).
- +2 de Força, +4 de Constituição, -4 de Destreza (em vez de +2 de Constituição, -2 de Carisma).
- +2 de armadura natural na Classe de Armadura.
- Visão no Escuro: Os erdelingen conseguem enxergar até 36 metros no escuro.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra elementais (em vez de gigantes).
- Erdelingen não recebem o bônus de esquiva na CA contra gigantes.
- Erdelingen são imunes a qualquer tipo de veneno, efeitos de sono, paralisia e atordoamento.
- Ao contrário de outros elementais, erdelingen estão sujeitos a serem flanqueados, precisam comer, dormir e respirar e possuem alma, sendo assim sujeitos a feitiços que trazem-nos de volta à vida. Ainda assim, erdelingen são imunes a acertos decisivos.
- Sangue de anão: para todas as habilidades especiais e efeitos, um erdeling também é considerado um anão.
- Cegueira sob a Luz: A exposição abrupta a luzes fortes (como a luz do sol ou da magia *luz do dia*) cegará os erdelingen durante 1 rodada. Nas rodadas subsequentes eles estarão ofuscados enquanto permanecerem na área afetada.
- Ajuste de Nível: +2.

UNDDERUNG

Enquanto a maioria dos anões estabeleceu-se nas áreas mais próximas da superfície, houve aqueles que embrenharam-se mais e mais nas profundezas abaixo de Nidavellir. Conhecidos como undderungen, eles passaram milênios vivendo nas mais profundas cavernas e tornaram-se bastante diferenciados de seus parentes das áreas superiores. Os undderungen são extremamente



Brising



Erdeling

pálidos e possuem olhos grandes e esbranquiçados. Seu cabelo e barba também perdeu toda a coloração e eles costumam usar suas barbas cortadas bem curtas, sem o mesmo orgulho de cultivo que seus parentes possuem.

Apesar das diferenças, os undderungen ainda mantêm contato próximo com os outros povos anões. Eles fornecem minérios que só são conseguidos nas regiões mais profundas da terra para a manufatura de armamentos e ferramentas dos anões. Este povo quase não abandona seu lar, e mesmo quando o fazem, é apenas durante o menor tempo possível. Eles permanecem em suas cavernas trabalhando (principalmente em minerações e escavações) e protegendo-se das criaturas das profundezas.

Características raciais: As características raciais dos undderungen são as mesmas dos hugelingen, com as seguintes diferenças:

- Visão no Escuro: Os undderungen conseguem enxergar até 36 metros no escuro.
- Ligação com Pedras: O bônus recebido por esta habilidade aumenta para +4.
- +4 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de pedra e metal (em vez de +2).
- +4 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos de pedra ou metal (em vez de +2).
- Undderungen não recebem o bônus de esQUIVA na CA contra gigantes.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra aberrações (em vez de gigantes).
- Cegueira sob a Luz: A exposição abrupta a luzes fortes (como a luz do sol ou da magia *luz do dia*) cegará os undderungen durante 1 rodada. Nas rodadas subsequentes eles estarão ofuscados enquanto permanecerem na área afetada.

NIBELUNGO

Nibelungen são menores que os outros anões, mais frágeis, porém mais espertos e maliciosos. Sua pele é escura e seus cabelos e barbas são pálidos e ralos. Nibelungen são desconfiados de outros povos e bastante cuidadosos ao lidar com o desconhecido. Todas estas características fazem com que eles permaneçam isolados de outras raças e sejam sempre vistos com desprezo.

Apesar da aversão à luz do sol, os nibelungen arriscam aventurar-se por terras da superfície em busca de conhecimento e poder. Esse conhecimento adquirido fora de suas fronteiras é frequentemente trazido até suas terras e compartilhado com outros, com o propósito de trazer recursos para o povo como um todo.

Acredita-se que os nibelungen estão sempre tramando algo contra os anões ou contra os povos de Midgard, porém esta não é uma verdade completa.

Características Raciais:

- Nibelungen são humanoides (anões nibelungen).
- +2 de Inteligência, -2 de Carisma.
- Tamanho pequeno: como criaturas Pequenas, nibelungen ganham +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho em jogadas de ataque, e +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a

três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

- O deslocamento básico dos nibelungen equivale a 6m.
- Visão no Escuro: Nibelungen conseguem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +2 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarce.
- +2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos valiosos de metal.
- +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos valiosos de metal.
- +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.
- Cegueira sob a Luz: A exposição abrupta a luzes fortes (como a luz do sol ou da magia *luz do dia*) cegará os nibelungen durante 1 rodada. Nas rodadas subsequentes eles estarão ofuscados enquanto permanecerem na área afetada.
- Habilidades Similares a Magia: 1/dia – *transformação momentânea*.
- Idiomas básicos: Anão. Idiomas adicionais: comum, kobold, troll.
- Classe Favorecida: Conjurador rúnico. A classe conjurador rúnico de um nibelungo é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.
- Renome Inicial: -1.



GIGANTES

Os jotuns, ou gigantes do gelo, são os principais habitantes de Jotunheim. Ao serem banidos para estas terras pelos aesires em tempos remotos, eles estabeleceram suas moradas ali, erguendo colossais construções, domando os animais nativos e aproveitando os poucos recursos naturais que ali havia.

Com o passar do tempo, os jotuns foram aceitando outros povos em suas terras, como os bjorkuns, ogres e até mesmo trolls. A sociedade dos gigantes em Jotunheim desenvolveu-se e mantém-se bastante estável, porém os jotuns ainda mantêm uma sede de conquista e de vingança contra os aesires que os exilaram. Com a descoberta das runas e a união dos mundos esse propósito tornou-se mais fácil de ser alcançado. Os jotuns atualmente vivem em constante preparação para ataques às terras vizinhas, utilizando-se de todos os meios possíveis.

AUMENTO DE DANO POR TAMANHO

Os danos provocados por criaturas grandes ou enormes, tais como os Gigantes são maiores do que os danos das armas médias. Para calcular esta variação de danos utilize a tabela abaixo:

Dano (Médio)	Número de categorias de tamanho aumentadas	Uma	Duas	Três	Quatro
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8	
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6	
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6	
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8	
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8	

Além do aumento do dano, a mudança de categoria de tamanho das armas e equipamento também altera outras de suas características. Para esses detalhes, consulte o *Livro do Jogador*, pág. 114.

JOTUNS

É possível encontrar em Jotunheim os mais variados tipos de jotuns, dedicados a diversas especialidades. Porém, devido à sua natureza violenta, poucos jotuns adquirem níveis nas classes de PDMs descritas no Livro do Mestre.

Os jotuns também possuem um potencial de crescimento que não é característico de outros gigantes. Enquanto a maioria deles mede cerca de 4,5m, alguns desenvolvem-se ainda mais e chegam a atingir alturas de até 7m. Em termos de jogo, este crescimento é representado pela aquisição de níveis da raça jotun. Estes níveis são adquiridos da mesma forma que um nível de uma classe normal e contam para o nível total do personagem. Cada nível de jotun adquirido fornece também 1d8 como dado de vida para o personagem.

Características raciais:

- +16 de Força, -2 de Destreza, +10 de Constituição, +4 de Sabedoria.
- Tamanho Grande: -1 de penalidade na Classe de Armadura, -4 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em teste de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale ao dobro da carga máxima das criaturas Médias.
- Espaço/Alcance: 3m/3m.
- O deslocamento básico dos jotuns equivale a 12m (8 quadrados).
- Jotuns são imunes a frio.
- Visão na penumbra.
- Vulnerabilidade ao fogo: os jotuns são sensíveis ao fogo e recebem 50% a mais de dano quando este é causado por fogo.
- Dados de Vida raciais: Um jotun começa com 14 dados de vida de gigante, que fornecem 14d8 dados de vida, um bônus base de ataque de +10 e bônus base de testes de resistência de Fort +9, Refl +4 e Vont +4.
- Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um jotun lhe dão uma quantidade de pontos de perícia igual a $17 \times (2 + \text{modificador de Int})$. Suas perícias de classe são Escalar, Observar, Ouvir e Saltar.
- Talentos Raciais: Os níveis de gigante de um jotun lhe dão cinco talentos.
- +9 de bônus de armadura natural.
- Ataques Especiais: Arremessar rochas. O incremento de distância é 36m para as pedras arremessadas de um jotun.
- Qualidades Especiais: Apanhar rochas.
- Usar Armas e Armaduras: Um jotun automaticamente sabe usar armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos.
- Idiomas básicos: Jotun. Idiomas adicionais: Comum, anão, vanir, troll.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +4.
- Renome Inicial: 8.

Tabela: Níveis de Jotun

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+2	+0	+0	+1 Força, +1 Sabedoria
2º	+1	+3	+0	+0	+1 Sabedoria, +1 Constituição
3º	+2	+3	+1	+1	+1 Força, +1 Constituição, aumenta para tamanho Enorme

BJORKUN

Em meio aos jotuns há ainda outros gigantes vivendo nas terras inóspitas de Jotunheim. São gigantes um pouco menores e mais limitados mentalmente, conhecidos como bjorkuns, ou simplesmente gigantes da colina. Eles constituem uma casta trabalhadora entre os gigantes, servindo aos jotuns em trabalhos de construção, carga etc.

Os bjorkuns, apesar de menores em estatura, são quase tão fortes quanto os jotuns, porém eles são simples e ingênuos e, portanto, fáceis de serem controlados. Eles são completamente adaptados ao modo de vida jotun, e já são parte da sociedade deles.



Características raciais: As características raciais dos bjorkuns são as mesmas dos gigantes das colinas descritas no *LIVRO DOS MONSTROS*. A única diferença nos gigantes das colinas em Vikings é a seguinte:

- Renome Inicial: 5.
- Idiomas básicos: Jotun. Idiomas adicionais: Comum, troll.

FJORTUN

Nas profundezas dos mares vive uma raça de gigantes aquáticos, há muito tempo afastados de seus parentes terrestres. São os fjortuns, ou gigantes dos mares, um povo misterioso e resguardado. Os fjortuns têm um corpo mais esguio que os jotuns e sua pele e cabelo são esverdeados ou azulados. Eles são capazes de respirar tanto dentro d'água quanto fora dela, porém preferem permanecer em seu ambiente natural, longe da superfície.

Os fjortuns possuem palácios exuberantes no fundo do mar, porém não se agrupam em cidades ou qualquer tipo de comunidades além de suas moradas. Ao contrário dos outros gigantes, fjortuns mantêm uma relação pacífica e até amistosa com aesires e vanires. Devido ao caldeirão de Aegir, que produz um excelente hidromel, eles são frequentemente visitados pelos habitantes de Asgard e Vanaheim.

Os fjortuns estão sempre atentos aos acontecimentos em seus mares, seja na superfície ou abaixo dela. Nenhum navio cruza as ondas sem o conhecimento deles, e aqueles que por algum motivo tenham adquirido a inimizade dos fjortuns são impiedosamente destruídos em alto-mar.

FJORTUN

Gigante enorme (aquático)

Dados de Vida: 16d8+84 (156 pv)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12m (8 quadrados), natação 18m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (-2 tamanho, +2 Destreza, +9 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +12/+30

Ataque: Corpo a corpo: lança longa +20 (dano 3d6+15) ou Reflexos rápidos rocha +12 (2d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa +20/+15 (dano 3d6+15) ou à distância: rocha +12/+7 (2d8+10)

Espaço/Alcance: 3 m / 4,5 m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Anfíbio, Visão na penumbra, Apanhar rochas

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +9, Vont +8

Habilidades: For 30, Des 14, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 10

Perícias: Intimidar +14, Natação +25, Observar +19, Ouvir +19

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos rápidos, Trespasar.

Ambiente: Qualquer aquático

Organização: Solitário, par

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Renome Inicial: 5.

Anfíbio (Ext): embora os Fjortun sejam aquáticos, eles podem sobreviver em terra por tempo indeterminado.

Arremessar Rochas (Ext):

Os fjortuns adultos são excelentes arremessadores de pedras e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao atirá-las.

Um gigante grande ou maior é capaz de lançar pedras entre 20 e 25 kg cada (um objeto pequeno) a até 5 incrementos de distância.

O alcance do incremento de distância varia conforme o tipo do gigante. Um gigante enorme pode lançar pedras entre 30 e 40 kg (objetos médios).



Apanhar Pedras (Ext): Um fjortun grande ou maior é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) pequenas, médias ou grandes. Uma vez por rodada, quando o gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha pequena, 20 para uma rocha média e 25 para uma rocha grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O gigante precisa estar ciente do ataque.

STURNUN

Entre os habitantes de Jotunheim correm boatos de gigantes antigos e ainda maiores que os jotuns, ocultos entre os ermos mais inatingíveis do reino. Estes gigantes lendários são conhecidos como sturnuns, ou gigantes da tempestade.

Alheios às lendas sobre eles, os sturnuns realmente vivem em locais isolados de Jotunheim. Eles são seres solitários e remanescentes de uma época passada, quando o mundo ainda era diferente. Sturnuns medem cerca de 6m e possuem a pele acinzentada. Seus cabelos e barbas são grisalhos e seus olhos possuem uma fagulha interior que passa a impressão de energia armazenada neles. Eles vivem reclusos e alheios aos afazeres de outros povos, portanto sempre trajam roupas leves, sem armas ou armaduras. Alguns preferem a companhia de animais nativos de Jotunheim, que sempre os acompanham.



Sturnun

Os Sturnuns têm seus próprios propósitos que os mantêm afastados de outros gigantes e até mesmo uns dos outros. Os remanescentes desta raça não ultrapassam 30 indivíduos em toda Jotunheim e nem mesmo eles estão a par da existência e localização de todos os outros.

Algumas das lendas a respeito dos sturnuns dizem que eles constituem a guarda de elite de Hrym, além de serem também seus arautos. Alguns deles realmente executam esta função, mas não chegam a ser a maioria dos gigantes da tempestade restantes.

Características raciais: As características raciais dos sturnuns são as mesmas dos gigantes da tempestade descritas no *LIVRO DOS MONSTROS*.

- Renome Inicial: 9.
- Idiomas básicos: Jotun. Idiomas adicionais: Comum, troll.

CLASSES

ANÕES

Veja as classes comuns entre os anões. Além das classes abaixo, é comum encontrar Plebeus e Aristocratas, sendo a segunda principalmente entre os Brisings.

GUERREIROS

A classe predominante entre os anões é guerreiro, devido à sua natureza bélica, ao seu temperamento violento e um histórico de combates com seus inimigos. A maioria dos anões guerreiros costuma dedicar-se ao combate com armas pesadas, como machados, martelos, maças e espadas de duas mãos. Eles também preferem o uso da besta ao de arcos, portando sempre têm um par de armas arremessáveis (machados ou martelos). Anões guerreiros não se importam muito com armaduras pesadas, já que não têm seu deslocamento reduzido ao utilizá-las. Escudos também fazem parte do arsenal de um anão guerreiro, em diversas formas e tamanhos, e muitas vezes trazem em si emblemas de uma casa ou de um deus. Apenas entre os anões brisingen há poucos guerreiros, já que eles dedicam-se principalmente a atividades mais pacíficas.

RANGERS

Embora não muito comuns, existem alguns anões que embrenham-se pelos ermos longe de seus salões subterrâneos e desenvolvem técnicas de sobrevivência que diferem muito do modo vida dos anões. Estes acabam passando mais tempo de sua vida na superfície do que abaixo dela e podem vir a lidar com outros povos que encontrem.

Outros ainda especializam-se em explorar túneis e cavernas não desbravadas no subterrâneo que circunda seus lares. Estes podem ser anões solitários que preferem a companhia de criaturas das profundezas ou agentes de cidades que executam o trabalho de batedores do terreno, fazendo o reconhecimento de novas passagens que podem ser utilizadas pelos anões.

O companheiro animal de um anão ranger pode ser uma águia, cão, cão montaria, cavalo (leve ou pesado), cobra (víbora Pequena ou Média), falcão, lobo, põnei, rato atroz ou texugo se ele passa a maior parte do seu tempo na superfície. Se ele for um ranger do

subterrâneo, seu companheiro animal pode ser uma cobra (víbora Pequena ou Média), rato atroz ou texugo.

Muitos anões das profundezas e anões da terra dedicam-se a explorar o subterrâneo como rangers, enquanto os anões da colina fazem o mesmo com as terras da superfície.

PALADINOS

Desde que receberam as graças dos aesires, os anões sempre empenharam-se em mostrar sua devoção e submissão a eles, inclusive guerreiros valorosos que desejam lutar em nome deles. Assim surgem anões paladinos das seguintes divindades: Balder, Frigga, Heimdall, Sif e Thor. A escolha de armas de um anão paladino é quase sempre a mesma de um anão guerreiro. A maioria dos anões paladinos são anões hugelingen e há alguns entre os anões brisingen.

BÁRBAROS

Longe da sociedade organizada de Nidavellir, existem anões reclusos que foram exilados de seu povo ou então nasceram em regiões inóspitas onde não há civilização. Estes anões adaptam-se ao ambiente brutal em que vivem, baseando-se em seus instintos e sua resistência para sobreviver. Muitos nunca chegam a conhecer os preceitos e as tradições dos anões de Nidavellir, em vez disso unindo-se a comunidades de outras raças e adotando seus costumes. Uma das poucas semelhanças com os anões civilizados é a sua escolha de armas, favorecendo sempre as mais pesadas. É extremamente raro que um anão que não seja anão hugeling ou nibelungo torne-se um bárbaro.

CLÉRIGOS

Os anões são um povo extremamente religioso, devotando suas preces tanto aos deuses aesires quanto aos seus próprios deuses criadores, Dvalin e Ivaldi. Assim, os clérigos exercem uma função importante na sociedade anã, guiando seu povo espiritualmente e aproximando-os dos deuses. Devido à proximidade entre os deuses e os mortais, são freqüentes casos de clérigos que encontram-se pessoalmente com a divindade a quem são devotados, principalmente com os deuses anões, que vivem em Nidavellir. Estes deuses estão sempre incentivando o desenvolvimento dos anões e representando-os nos conselhos em Asgard.

Em combate, os anões clérigos têm a mesma preferência de armas e armaduras que os guerreiros, dando-lhes uma aparência bastante similar em batalha. Todas as raças de anões possuem uma grande quantidade de clérigos, sendo que os nibelungos voltam-se para outros deuses, como Loki e Hel.

CONJURADORES RÚNICOS

O deus anão Dvalin foi o primeiro de sua raça a receber o segredo das runas de Odin e instruiu bem o seu povo no uso da magia. Porém, o treinamento de um conjurador rúnico exige que um anão abdique de suas outras funções, limitando o número destes em Nidavellir. Aqueles que aceitam submeter-se a anos de estudo são vistos com respeito pela sociedade, como indivíduos de conhecimento e poder que são alheios aos demais. Anões conjuradores rúnicos dão preferência às seguintes runas: Avisar, Conhecimento/Nomes, Fortalecer/Consertar, Proteger/

Guardar, Quebrar/Enfraquecer/Ferir e Terra. A maioria dos anões conjuradores rúnicos são anões da colina, mas alguns nibelungos conseguiram roubar o segredo das runas dos outros anões e também seguem este caminho.

LADINOS

Anões ladinos são mais comuns entre aqueles anões que não vivem em Nidavellir, já que sua sociedade extremamente organizada não recebe muito bem este tipo de indivíduo. Seja de onde forem, os anões ladinos revelam hábitos diferentes em sua escolha de armas e armaduras, preferindo armas pequenas e leves, assim como as armaduras. Eles também adaptam-se melhor a outros povos do que ao seu próprio, sendo incapazes de adequarem-se às normas e tradições de Nidavellir. Anões ladinos são em sua maioria anões hugelingen e nibelungos, sendo que quase não há relatos deles entre os outros povos anões.

GIGANTES

Veja as classes comuns entre os gigantes. Além das classes abaixo, é comum encontrar Plebeus e Adeptos.

GUERREIROS

A natureza violenta dos jotuns faz com que muitos deles tornem-se peritos em técnicas de combate e se dediquem a gerar apenas mais violência. Os guerreiros jotuns aproveitam-se de sua força para treinarem com armas pesadas e capazes de causar grande destruição. Além de machados, porretes e espadas, que são suas principais armas, eles também podem ser encontrados portando martelos, maças, lanças e até mesmo manguais. Jotuns não são adeptos de armas à distância como o arco e a besta, preferindo armas arremessáveis, que possam se valer de sua enorme força ao atingir os oponentes. As armaduras de jotuns são em sua maioria feitas de peles e couro de animais nativos de Jotunheim. Em alguns casos, porém, elas podem ser reforçadas por peças de metal, mas nunca tornando-se armaduras feitas unicamente de metal. Os jotuns prezam o combate individual, acreditando em seu orgulho que não há oponente que necessite de mais de um jotun para enfrentá-lo. Assim, eles não desenvolvem muitas técnicas de combate em grupo e podem acabar atrapalhando uns aos outros quando lutam muito próximos.

BÁRBAROS

O modo de vida bárbaro é parte importante no modo de vida dos jotuns. A fúria e a selvageria são virtudes para eles, portanto os bárbaros são vistos com respeito e até admiração em sua sociedade. Em consequência disso, os bárbaros talvez sejam os mais numerosos entre os gigantes de Jotunheim.

AJUSTE DE NÍVEL

Essa característica só existe na descrição das criaturas que podem ser utilizadas como personagens de jogador ou parceiros. Acrescente este número ao total de Dados de Vida da criatura, incluindo seus níveis de classe, para obter seu Nível Efetivo de Personagem (NEP). O NEP de um personagem afeta a quantidade de pontos de experiência que ele adquire, o limite para atingir um novo nível e seu equipamento inicial.

RANGERS

Apesar de não serem frequentes, ainda existem membros da raça dos jotuns que tornam-se mais próximos da natureza, identificando-se com seres selvagens e aprimorando suas técnicas de sobrevivência. Estes podem atuar como caçadores para as comunidades, ou podem ser eremitões e reclusos que evitam a companhia de outros de seu povo.

CONJURADORES RÚNICOS

Acredita-se que tenham sido os jotuns os primeiros seres a utilizarem a magia das runas, sendo um deles, Mimir, quem passou este conhecimento aos aesires, através de Odin. Mas, apesar disso, não existem muitos conjuradores rúnicos entre os jotuns, já que este é um caminho que requer concentração, dedicação e paciência, traços bastante incomuns entre a maioria dos gigantes. Os poucos que existem não se diferenciam muito de conjuradores rúnicos humanos, trazendo sempre consigo entalhes das runas para conjurarem seus feitiços. Estes entalhes podem estar em suas vestes, armas, ou até mesmo entalhados no próprio corpo como tatuagens ou cicatrizes.

CLÉRIGOS

Os clérigos jotuns exercem uma função importante na sociedade por estabelecerem normas e mandamentos em nome dos deuses. Mesmo com toda sua grandeza e brutalidade, os jotuns ainda submetem-se aos deuses, aceitando sua vontade, contanto que estes não sejam aesires. Assim, os clérigos de Jotunheim são tratados com respeito, principalmente quando eles também mostram um bom desempenho em batalha.

DRUIDAS

Os druidas jotuns possuem cargos alternativos com os clérigos em Jotunheim. Em determinadas comunidades onde a influência dos deuses é apenas uma lembrança, os druidas são os responsáveis pela espiritualidade do povo, exaltando as forças da natureza. Os druidas jotuns também são responsáveis pela manutenção e conservação do ambiente onde eles vivem.

LADINOS

O tamanho e a falta de jeito dos jotuns contribuem para que não haja muitos ladinos entre eles, mas ainda assim existem aqueles que preferem usar métodos escusos e desonrosos para atingir seus objetivos. Geralmente são os jotuns mais fracos e frágeis que são levados a tornarem-se ladinos, considerando-se um pouco deslocados em sua sociedade de força e brutalidade.

BARDOS

Muitos não têm conhecimento desse fato, mas existem bardos entre os gigantes de Jotunheim. Eles são responsáveis por guardar e repassar o conhecimento da história dos jotuns e dos mundos, além de dominarem alguns instrumentos musicais. Essa vocação artística destes jotuns, porém, não os afasta da violência e crueldade de seu povo, portanto, seria difícil diferenciar um jotun bardo de um guerreiro se ele não estiver com seu instrumento musical em mãos.

CLASSES DE PRESTÍGIO

À frente seguem as novas Classes de Prestígio desenvolvidas por anões e gigantes.

ANIQUELADOR DE JOTUNS (Anq)

A natureza conquistadora dos jotuns é temida e odiada pela maioria das raças existentes neste mundo. Esse ódio, por conseguinte, é responsável pelo aparecimento de guerreiros especializados em exterminar essa raça ou de mandá-los de volta a seus próprios domínios.

Normalmente são guerreiros que aperfeiçoam suas técnicas de combate durante batalhas com os jotuns ou defendendo as fronteiras de seus países contra invasões. Os anões são os principais detentores dessas técnicas de combate e, abaixo dos Aesires, são os que possuem os melhores guerreiros desse tipo. Entretanto, qualquer raça, à exceção dos jotuns, pode se especializar nessas técnicas, desde que seu treinamento envolva algum convívio com os anões.

Dados de vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Aniquilador de Jotuns, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raças: Todas, exceto jotun.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Escalar 4 graduações, Equilíbrio 4 graduações, Saltar 4 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Aniquilador de Jotuns (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Escalar (For), Equilíbrio (Des), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar armas e armaduras: Um Aniquilador de Jotuns sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

Esquiva de combate (Ext): A partir do 1º nível, um Aniquilador de Jotuns não causa ataques de oportunidade por se movimentar na área ameaçada de um gigante. Ainda assim, outras ações que causariam ataques de oportunidade (como conjurar uma magia ou atacar com uma arma à distância) não são modificadas por esta habilidade.

Escalar em combate (Ext): A partir do 1º nível, um Aniquilador de Jotuns recebe um bônus de competência igual ao seu nível nesta classe em testes de Escalar feitos durante a manobra combate pendurado.

Raiva de Jotuns (Ext): A partir do 2º nível, um Aniquilador de Jotuns passa a tratar os gigantes como seu inimigo predileto. Essa habilidade é cumulativa com qualquer outro inimigo predileto que o personagem possa ter.

Prender-se com as Pernas (Ext): A partir do 3º nível, um Aniquilador de Jotuns pode atacar com as duas mãos durante a manobra Combate Pendurado. Esta habilidade também pode ser usada para que um personagem combatendo pendurado mantenha seu bônus de escudo na CA.

Sangue Fervente (Ext): Ao matar um gigante, um Aniquilador de Jotuns de 4º nível ganha um bônus de moral de +2 nas jogadas de ataque e dano e na CA durante 3d4 rodadas. Se durante este tempo ele matar um outro gigante, a duração do bônus aumenta em 1d4 rodadas, cumulativamente.

Golpe Impiedoso (Ext): A partir do 5º nível, um Aniquilador de Jotuns dobra sua chance de acerto decisivo ao atacar um gigante com qualquer arma durante a manobra combate pendurado.

Tabela: Aniquilador de Jotuns

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Esquiva de Combate, Escalar em combate
2º	+2	+3	+0	+0	Raiva de Jotuns
3º	+3	+3	+1	+1	Prender-se com as pernas
4º	+4	+4	+1	+1	Sangue fervente
5º	+5	+4	+1	+1	Golpe impiedoso

ARTÍFICE (Art)

O artífice é um construtor de coisas por excelência. Ele se dedica a criar inovações mecânicas para tudo o que está à sua volta, melhorando e adaptando. Como uma espécie de engenheiro, o Artífice permanece boa parte do tempo em sua oficina construindo todo o tipo de inovação para armas, armaduras e equipamentos. É um especialista em encontrar e apropriar qualquer tipo de matéria-prima para seus intentos, improvisando sempre que necessário.

Dados de vida: d6.

Pré-requisitos

Para se tornar um Artífice, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arquitetura & engenharia) 6 graduações, Ofícios 6 graduações, Profissão (engenheiro ou armeiro) 6 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Conhecimento [arquitetura & engenharia]); Foco em Perícia (Ofícios).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Artífice (e a habilidade chave de cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Avaliação (Int), Conhecimento (arquitetura & engenharia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Decifrar Escrita (Int), Ofícios (Int), Operar Mecanismos (Int),



Procurar (Int), Profissão (Sab), e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Artífice sabe usar armas simples, além da besta de mão, besta leve, besta pesada, besta leve de repetição, besta pesada de repetição, machado de batalha, machado de arremesso, martelo leve, martelo de guerra, picareta leve e picareta pesada. Sabe também usar armaduras leves e escudos pequenos.

Inventividade: Um Artífice tem mais facilidade em fazer e consertar coisas. Ele tem um bônus de +4 em testes de Ofícios e Profissão.

Perspicácia: Um Artífice tem mais facilidade em operar mecanismos. A partir do 2º nível, ele recebe um bônus de competência de +4 em testes de Operar Mecanismos.

Usar armas mecânicas: A partir do 3º nível, um Artífice consegue utilizar armas mecânicas sem precisar fazer um teste de Operar Mecanismos para isso. Ele também passa a considerar armas mecânicas como armas simples.

Criar armas mecânicas e máquinas de guerra: Um Artífice de 4º nível pode criar armas mecânicas ou máquinas de guerra e montá-las de acordo com as matérias primas que tiver à sua disposição. Para criar uma arma mecânica o Artífice deve ser bem sucedido em um teste de Conhecimento (arquitetura & engenharia) CD 25 e em um teste de Profissão (armeiro) CD 20. A arma pode ser qualquer uma da lista de armas mecânicas presente neste livro.

Tempo e custo de construção:

• **Armas mecânicas:** O tempo para a construção de uma arma mecânica é de 3 a 6 dias, levando em consideração que o Artífice trabalhe cerca de 8 horas por dia. Este tempo pode ser reduzido de acordo com a margem no teste de Conhecimento: para cada dois pontos obtidos acima da CD o tempo é reduzido em 1 dia, até o mínimo de 3 dias. O custo de construção equivale a 60% do valor da arma mecânica.

• **Máquinas de guerra:** as máquinas de guerra são as catapultas, aríetes, balestras, torres de invasão de castelos, entre outras. São artefatos grandes e extremamente pesados, devendo ser deslocados por vários homens. Sua produção nunca é feita apenas pelo artífice, que deve contar com pelo menos dois ou três assistentes. O tempo para a construção de uma máquina de guerra é de 4 a 8 dias, levando em consideração que o Artífice trabalhe cerca de 8 horas por dia e conte com a ajuda de pelo menos dois assistentes. Este tempo pode ser reduzido de acordo com a margem no teste de Conhecimento: para cada dois pontos obtidos acima da CD o tempo é reduzido em 1 dia, até o mínimo de 4 dias. O custo de construção equivale a 70% do valor da máquina de guerra.

Captação: A partir do 5º nível, o Artífice desenvolve uma grande capacidade de encontrar e improvisar materiais como matérias-primas para seus trabalhos. Com uma simples procura o Artífice é capaz de encontrar aquilo que precisa para construir o que desejar. Ele não necessariamente encontra os materiais ideais, mas sim objetos que podem servir para seu intento. A procura de captação dura sempre 1/3 do tempo normal de uma procura qualquer, pois o artífice normalmente sabe onde buscar o que precisa. Para usar a captação deve-se fazer um teste de Procurar com CD determinado

de acordo com a perícia (ver *Livro do Jogador*). O mestre deve impor penalidades de acordo com o que o artífice procura e o ambiente onde está.

Tabela: Artífice

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+2	+0	+0	Inventividade
2º	+1	+3	+0	+0	Perspicácia
3º	+2	+3	+1	+1	Usar armas mecânicas
4º	+3	+4	+1	+1	Criar armas mecânicas e máquinas de guerra
5º	+3	+4	+1	+1	Captação

BATEDOR DAS PROFUNDEZAS (Bat)

O Batedor das Profundezas é um explorador do mundo subterrâneo. Ele conhece todos os cantos e meandros das cavernas de Nidavellir e conseguiu adaptar seus costumes para este tipo de ambiente. Além de se deslocar com extrema facilidade debaixo da terra, o Batedor das Profundezas conhece as criaturas que habitam estes locais e todos os perigos que podem existir neste cenário obscuro.

O Batedor das Profundezas é um perito em sobreviver no subterrâneo.

Dados de vida: d8.

Pré-requisitos

Para se tornar um Batedor das Profundezas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (masmorras) 8 graduações, Escalar 8 graduações, Sobrevivência 8 graduações.

Talentos: Lutar às cegas, Rastrear.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Batedor das Profundezas (e a habilidade chave de cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Batedor das Profundezas sabe usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Sobrevivente das Profundezas (Ext): A partir do 1º nível, o Batedor das Profundezas recebe um bônus de competência igual ao seu nível nesta classe em testes de Sobrevivência no subterrâneo.

Desbravador do Subterrâneo (Ext): Quando estiver dentro de um túnel ou uma caverna, um Batedor das Profundezas de 2º nível ganha um bônus de competência de +2 em testes de Arte da Fuga para esgueirar-se por passagens naturais e em testes de Escalar. Este bônus aumenta para +4 no 5º nível e +6 no 8º nível.

Combatente da Escuridão (Ext): Um Batedor das Profundezas

de 3ª nível é capaz de aproveitar-se de situações favoráveis e aplicar golpes com mais precisão em seus oponentes. Esta habilidade funciona como a habilidade de ataque furtivo do ladino, adicionando 1d6 ao dano. No 7º nível, o Batedor das Profundezas aumenta 1d6 de dano em seus ataques furtivos.

Sentir Armadilhas (Ext): Um Batedor das Profundezas de 4º nível que passar a 3 metros de uma armadilha natural do subterrâneo pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas preparadas no subterrâneo como um ladino.

Caçador das Profundezas (Ext): Toda criatura de ambiente subterrâneo é considerada um inimigo predileto para um Batedor das Profundezas de 6º nível ou maior. Esta habilidade funciona da mesma maneira que a habilidade de ranger inimigo predileto e é cumulativa com qualquer outro inimigo predileto que o personagem possa ter adquirido anteriormente.

Adaptado ao Escuro (Sob): Um Batedor das Profundezas vê melhor ainda em ambiente escuro. A partir do 9º nível, ele adquire visão no escuro 18m ou, se já possuir esta qualidade especial, seu alcance aumenta em 18m.

Camuflagem nas Sombras (Ext): Um Batedor das Profundezas de 10º nível pode mover-se até o máximo de seu deslocamento básico enquanto usa a perícia Esconder-se. Esta habilidade também é válida quando o personagem faz um movimento duplo em seu turno (duas ações de movimento).

Tabela: Batedor das Profundezas

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Sobrevivente das profundezas
2º	+2	+3	+0	+0	Desbravador do subterrâneo +2
3º	+3	+3	+1	+1	Combatente da escuridão +1d6
4º	+4	+4	+1	+1	Sentir Armadilhas
5º	+5	+4	+1	+1	Desbravador do subterrâneo +4
6º	+6	+5	+2	+2	Caçador das profundezas
7º	+7	+5	+2	+2	Combatente da escuridão +2d6
8º	+8	+6	+2	+2	Desbravador do subterrâneo +6
9º	+9	+6	+3	+3	Adaptado ao escuro
10º	+10	+7	+3	+3	Camuflagem nas sombras

COMBATENTE DESARMADO (Cmd)

Explorar as terras inóspitas de Jotunheim é uma tarefa árdua mesmo para aqueles que lá habitam. Os caminhos tortuosos, congelados ou repletos de desafios naturais põem à prova a resistência e as capacidades daqueles que os cruzam. Por isso, muitas vezes os valentes aventureiros que se embrenham por estas terras devem escolher entre carregar suas armas e armaduras ou os suprimentos necessários para sua sobrevivência.

Impedidos de portar seus armamentos, aqueles que atravessaram as perigosas trilhas da terra dos gigantes (até mesmo os Jotuns) acabaram tornando-se ferozes combatentes desarmados. Os combatentes desarmados ampliaram sua força e sua capacidade para lutar com as mãos limpas, usando o máximo de si.

Dados de vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Combatente Desarmado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Intimidar 4 graduações, Sobrevivência 4 graduações.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Combatente Desarmado (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Escalar (For), Equilíbrio (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Combatente Desarmado não aprende a usar armas, escudos ou armaduras.

Encontrão aprimorado (Ext): No furor do combate o Combatente Desarmado investe com todo seu corpo conta seus oponentes. No 1º nível ele recebe o talento Encontrão Aprimorado como talento adicional.

Combater com duas mãos (Ext): De mãos limpas, o Combatente Desarmado ataca com ambos os braços com maior facilidade. Como no talento Combater com Duas Armas, sua penalidade para usar as duas mãos é reduzida a -2, porém apenas para ataques feitos sem armas.

Agarrar aprimorado (Ext): O Combatente Desarmado sabe como imobilizar seus adversários, agarrando-os em combate. No 2º nível ele recebe o talento Agarrar Aprimorado como talento adicional.

Ataque direcionado desarmado (Ext): Um Combatente Desarmado de 2º nível ou maior já é acostumado a direcionar seus golpes no rosto ou na cabeça do oponente. Assim, sempre que estiver desarmado e executar a manobra ataque direcionado mirando na cabeça, ele não causa ataques de oportunidade.

Concussão (Ext): Um Combatente Desarmado de 3º nível ou maior conhece melhores técnicas de nocautear seus oponentes. Assim, sempre que realizar a manobra nocautear, o oponente atingido terá uma penalidade de -4 em seu teste de Fortitude para não ficar inconsciente.

Dano desarmado (Ext): Depois de se aprimorar em lutar com as mãos vazias, os golpes do Combatente Desarmado tornaram-se mais poderosos. O dano causado pelos ataques sem armas se modifica de acordo com a tabela abaixo:

Tabela: Dano Desarmado

Nível	Categoria de tamanho do personagem		
	Pequeno	Médio	Grande
4º	1d3	1d4	1d6
6º	1d4	1d6	1d8
8º	1d6	1d8	1d10

Ataque brutal (Ext): A partir do 5º nível, o Combatente Desarmado pode golpear seu oponente com tanta força que seu golpe deixa o oponente pasmo. Para usar esta habilidade, o Combatente Desarmado faz uma jogada de ataque normal (ele deve declarar que está usando esta habilidade antes de fazer a

rolagem; se errar, ele desperdiçou sua tentativa). O ataque causa o dano normal se acertar. Além disso, o oponente que sofreu dano deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 10 + nível de Combatente Desarmado + modificador de For) ou ficará pasmo por 1 rodada. Construtos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a acertos decisivos não podem ficar pasmos. Esta habilidade pode ser usada 1 vez por dia.

Força (Ext): No 7º e no 10º nível, a força do Combatente Desarmado é ampliada. Ele recebe um bônus de +1 no seu valor de Força em cada um destes níveis.

Combater com duas mãos maior (Ext): No 9º nível, a capacidade do Combatente Desarmado em usar as duas mãos em combate se amplia e a penalidade por isso é anulada. Não há penalidade para ataques com as duas mãos, desde que estes sejam feitos sem armas.

Tabela: Combatente Desarmado

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Encontrão aprimorado, Combater com Duas Mãos
2º	+2	+3	+0	+0	Agarrar aprimorado, Ataque direcionado desarmado
3º	+3	+3	+1	+1	Concussão
4º	+4	+4	+1	+1	Dano desarmado
5º	+5	+4	+1	+1	Ataque brutal
6º	+6	+5	+2	+2	Dano desarmado
7º	+7	+5	+2	+2	Força +1
8º	+8	+6	+2	+2	Dano desarmado
9º	+9	+6	+3	+3	Combater com duas mãos maior
10º	+10	+7	+3	+3	Força +1

DOMINADOR (Dom)

Com a abertura das runas mágicas que separavam os nove mundos, as terras antes distantes tornaram-se bem próximas. Isso fez surgir vários conflitos entre os diferentes povos e raças. Muitos destes conflitos acontecem pela constante conquista de novos domínios e disputas de terras. Senhores de vários locais partem em busca de ampliar suas posses, cruzando fronteiras, angariando aliados, servos e seguidores e tomando territórios.

Grande parte destes conquistadores são os Jotuns, que buscam sua vitória final contra os Aesires, mas antes guerreiam contra os outros povos no intuito de aumentar seus domínios e fortalecer suas hordas. Muitos destes tenazes e ambiciosos senhores feudais Jotuns são Dominadores, cujas habilidades são a liderança de exércitos, o domínio de seus servos e o conhecimento das terras dos inimigos e dos próprios inimigos.

Dados de vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Dominador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Cavalgar 4 graduações, Conhecimento local 4 graduações, Diplomacia 4 graduações, Intimidar 6 graduações, Sentir motivação 4 graduações

Talento: Liderança, Vontade de Ferro

Tendência: Neutro, Neutro e Mau, Caótico e Neutro, Caótico e Mau.

Renome: 5 pontos de renome

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Dominador (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar animais (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Dominador sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos.

Aura de Medo (SM): Muitas vezes o Dominador se impõe através do medo. Assim, uma vez por dia, o Dominador pode projetar uma aura de medo num raio de 12 metros (8 quadrados) como uma ação padrão. O tempo de efeito deste poder é de uma rodada para cada nível de Dominador. Todos aqueles que estiverem na área de efeito da aura de medo devem ter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a 10 + nível de Dominador + modificador de carisma do Dominador) ou serão afetados como se tivessem sido atingidos pela magia *medo* (ver *Livro do Jogador*), sendo o nível de conjurador igual ao nível de Dominador. As criaturas afetadas têm direito a uma nova jogada de resistência a cada rodada que permanecerem na área de efeito.

Atemorizar (Ext): Em alguns momentos o Dominador deve liderar com base em sua capacidade de atemorizar as pessoas à sua volta, induzindo a deferência e a obediência através da intimidação. Por isso, no 2º, 4º e 6º níveis ele recebe um bônus de +1, +2 e +4, respectivamente, nos testes de Intimidar.

Comandar (Ext): No 8º nível a liderança do Dominador se amplia. Ele recebe um bônus de +4 em Liderança.

Empatia (Ext): O Dominador tem uma capacidade maior de perscrutar as motivações daqueles que o cercam e perceber em quem pode confiar. Assim, no 1º, 3º e 5º níveis ele recebe um bônus de +1, +2 e +4, respectivamente, nos testes de Sentir Motivação.

Marcha acelerada (Ext): Um Dominador já viajou pelas terras mais distantes e, por isso, conhece seus caminhos e suas dificuldades e facilidades. Assim, o Dominador tem seu deslocamento base (ou o da montaria que estiver utilizando) aumentado em 50% quando estiver cruzando uma terra explorada (trate como terra explorada aquela em que o Dominador possua Conhecimento Local). Ainda, o Dominador pode conferir esta habilidade a um número adicional de criaturas igual ao seu nível de Dominador multiplicado pelo seu modificador de Carisma, no mínimo de uma criatura por nível de Dominador.

Mente fechada (Sob): O dominador raramente é afetado por magias de controle da mente. Ele pode aplicar seu modificador de Força em seus testes de Vontade contra efeitos de ação mental, além de seu bônus de Sabedoria.

Palavras de ordem (Ext): O Dominador exerce grande influência sobre seus aliados, que o respeitam como a um deus e sempre fazem o melhor de si. Toda vez que o Dominador estiver em combate junto aos seus aliados, deve proferir palavras de ordem determinando que os companheiros dêem o melhor de si na batalha. Todos os aliados que ouvirem as ordens do Dominador receberão um bônus de moral de +2 em suas jogadas de ataque e dano. As palavras de ordem devem ser proferidas pelo Dominador a cada rodada; uma rodada sem dizê-las faz com que os bônus se percam. Gritar as palavras de ordem é uma ação livre e de ação mental.

Palavras de ordem maior (Ext): Como em Palavras de ordem, porém os bônus para ataque e dano aumentam para +4 (em vez de +2).

Terras exploradas (Ext): O dominador é um errante por natureza. Isso faz com que já tenha explorado várias terras ao longo do tempo, adquirindo conhecimentos sobre esses lugares. Sempre que o Dominador estiver em uma terra explorada (trate como terra explorada aquela em que o Dominador possua Conhecimento Local) ele recebe um bônus de competência igual a $\frac{1}{2}$ das graduações de Conhecimento Local que possui daquela terra nos testes de Blefar, Cavalgar, Diplomacia, Intimidar, Procurar, Sentir Motivação e Sobrevivência.

SENHOR DOS ANIMAIS (Ani)

Muitos daqueles que partiram para as ermas terras dos Jotun ou embrenharam-se nas perigosas florestas de Midgard acabaram por perder o convívio com os seus e tornaram-se verdadeiros eremitas da vida selvagem.

Distantes da civilização por muito tempo e enfurnados entre os animais e outros seres, estes indivíduos tornam-se parte do novo meio em que vivem e apreendem a se relacionar e a dominar as criaturas à sua volta. Além disso, o Senhor dos Animais aproxima-se tanto destas criaturas que desenvolve capacidades semelhantes à dos animais, tornando-se meio fera, meio homem.

Dados de vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Senhor dos Animais, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Adestrar animais 4 graduações, Escalar 4 graduações, Equilíbrio 4 graduações, Natação 4 graduações, Saltar 4 graduações, Sobrevivência 4 graduações

Talentos: Afinidade com animais.

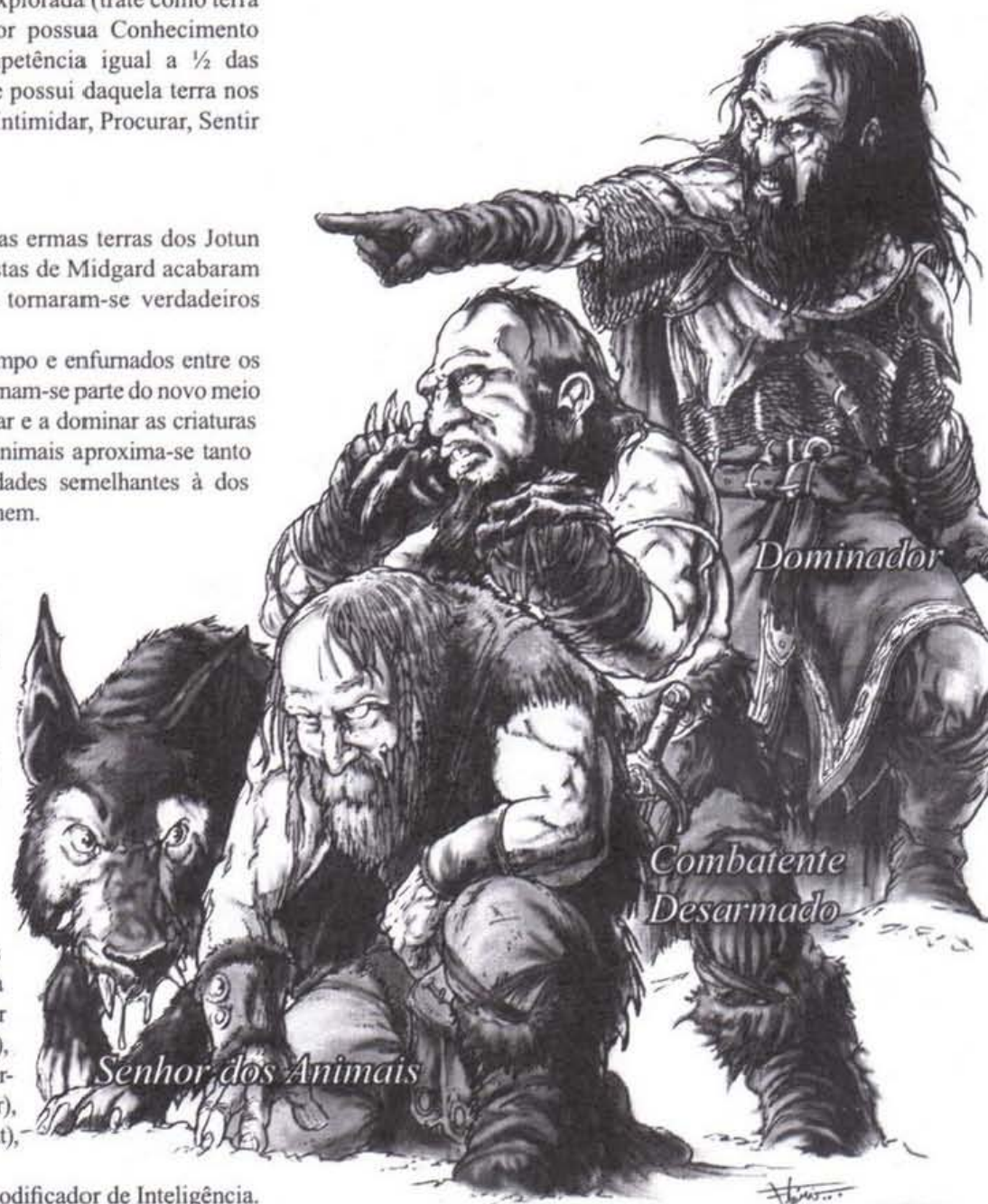
Perícias de Classe

As perícias de classe de um Senhor dos Animais (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Tabela: Dominador

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Terras Exploradas, Empatia +1
2º	+2	+3	+0	+3	Aura de medo, Atemorizar +1
3º	+3	+3	+1	+3	Empatia +2
4º	+4	+4	+1	+4	Atemorizar +2
5º	+5	+4	+1	+4	Empatia +4
6º	+6	+5	+2	+5	Marcha acelerada, Atemorizar +4
7º	+7	+5	+2	+5	Palavras de ordem
8º	+8	+6	+2	+6	Comandar
9º	+9	+6	+3	+6	Mente Fechada
10º	+10	+7	+3	+7	Palavras de ordem maior



Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Senhor dos Animais não aprende a usar armas, armaduras ou escudos.

Fera Aliada (Ext): Semelhante ao que acontece com os Druidas e Rangers, o Senhor dos Animais também tem seus companheiros animais. No entanto, estes aliados são normalmente feras não domesticáveis que se afeiçoaram pelo Senhor dos Animais tornando-se seus fiéis aliados. A fera aliada deve possuir uma quantidade de dados de vida igual ao dobro do nível de Senhor dos Animais do personagem (no entanto não pode ser maior do que o nível do personagem). Você adquire uma Fera Aliada no 2º e outra no 3º nível.

Fúria (Sob): O Senhor dos Animais traz para si todos os instintos dos animais e sua fúria sobrevivente. No 4º e no 5º nível ele ganha a habilidade Fúria, idêntica à dos Bárbaros. O número de vezes por dia é cumulativo com outro valor, caso ele já possua esta habilidade de outra classe.

Sentidos Animais (Sob): A partir do 3º nível, e até o 5º, o Senhor dos Animais passa a desenvolver seus sentidos animais. Ele deve escolher um dos sentidos apontados abaixo a cada nível:

- **Olfato canino:** O Senhor dos Animais passa a ter um olfato apurado como o de um cão. Todos os testes de Procurar e de Sobrevivência (para Rastrear) que possam se beneficiar do olfato têm um bônus de +4. Além disso, ele é capaz de determinar substâncias estranhas diluídas ou misturadas a outras coisas apenas cheirando-as; para isso, basta ser bem sucedido num teste de Sabedoria com CD 15.

- **Olhos de águia:** O Senhor dos Animais é capaz de ver a uma distância sobre-humana. Além de enxergar o dobro da distância normal que outros membros de sua raça, todas as suas penalidades de incrementos de distância ficam reduzidas à metade.

- **Audição sub-sônica:** A capacidade auditiva do Senhor dos Animais é aprimorada. Ele não só ouve melhor os sons, como é capaz de distinguir um único e determinado som no meio de um burburinho. Todos os seus testes de Ouvir têm um bônus de +4. Para concentrar-se e ouvir um único som em meio ao barulho, ele deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência com CD 18.

Sobrevivente (Ext): o Senhor dos Animais está habituado a sobreviver ante as intempéries da vida nos ermos, por isso é capaz de permanecer vivo mesmo nas situações menos favoráveis, obtendo abrigo e comida necessários. No 1º nível você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Sobrevivência.

Tabela: Senhor dos Animais

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Sobrevivente
2º	+1	+3	+3	+0	Fera aliada
3º	+2	+3	+3	+1	Sentidos animais, Fera aliada
4º	+3	+4	+4	+1	Sentidos animais, Fúria 1/dia
5º	+3	+4	+4	+1	Sentidos animais, Fúria 2/dia

NOVOS TALENTOS

Segue a lista de novos talentos.

SANGUE INIMIGO [Geral]

Você luta ferozmente e impiedosamente, encharcando-se no sangue de seus inimigos enquanto eles são mutilados. Quanto mais inimigos mortos, maior sua proeza em batalha.

Pré-requisitos: Fúria como habilidade de classe, Ataque Poderoso, Trespasar, Renome 5, tendência: Caótico e Bom, Caótico e Neutro ou Caótico e Mau.

Benefícios: Enquanto estiver em fúria, cada vez que você ganhar um ataque adicional com o talento Trespasar resultante de um ataque feito com Ataque Poderoso, você recebe um bônus cumulativo de moral de +1 de ataque e dano em ataques corpo-a-corpo. Se você passar uma rodada sem realizar ataques corpo-a-corpo, estes bônus são perdidos.

CONFUNDIR Oponente [Geral]

Você é capaz de rapidamente trocar sua arma de mãos, reduzindo a eficácia da defesa do oponente.

Pré-requisitos: Des 15+, Combater com Duas Armas.

Benefícios: Ao realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma de uma mão e com a outra mão vazia, você pode fazer um teste de Destreza (CD 16) antes do ataque para mudar sua arma para sua outra mão como uma ação livre. O defensor perderá qualquer bônus de escudo na CA contra este ataque. Se você falhar no teste de Destreza, ainda poderá realizar seu ataque normalmente sem os benefícios deste talento. Se você falhar no teste de Destreza por 10 pontos ou mais, sua arma cai e você perde seu ataque nesta rodada.

Especial: Um guerreiro pode escolher Confundir Oponente como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

ARREMESSO APRIMORADO [Geral]

Você tem facilidade em arremessar coisas.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +5, Força 17+.

Benefícios: Você ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano com armas de arremesso. Ao arremessar um objeto que não seja uma arma você ganha um bônus de +1 apenas nas jogadas de dano.

Especial: Um guerreiro pode escolher Arremesso Aprimorado como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

CONCENTRAÇÃO E MIRA [Geral]

Você concentra-se para melhorar a mira.

Pré-requisitos: Tiro Certo, Tiro Preciso.

Benefícios: Você pode gastar uma rodada completa para mirar em um alvo imóvel. Se na rodada seguinte você realizar um ataque à distância contra este alvo, você recebe um bônus de +1 na jogada de ataque e de dano. Essa ação pode ser repetida e acumulada até atingir um bônus máximo de +4. Caso o alvo se movimente mais do que 1,5m enquanto você mira, esta ação perde o efeito.

CONCENTRAÇÃO E MIRA APRIMORADA [Geral]

Você melhora a mira mesmo para alvos em movimento.

Pré-requisitos: Tiro Certo, Tiro Preciso, Concentração e Mira.

Benefícios: Os benefícios recebidos pelo talento Concentração e Mira também são válidos para alvos em movimento.

ESQUIVA COM CONTRA-ATAQUE [Geral]

Ao conseguir desviar-se de um ataque descuidado, você é capaz de aplicar um golpe no atacante.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, Destreza 15+, Esquiva, Reflexos de Combate.

Benefícios: Sempre que um oponente errar uma ação de ataque que envolva uma penalidade de ataque ou de CA (exemplo: investida, ataque poderoso, ataque direcionado etc.) contra você, você ganha um ataque de oportunidade sobre ele.

Especial: Um guerreiro pode escolher Esquiva com Contra-Ataque como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

INTIMIDAÇÃO BRUTAL [Geral]

Seu tamanho e força causam intimidação.

Pré-requisitos: Força 17+.

Benefícios: Você pode substituir seu modificador de Carisma pelo de Força em testes de Intimidar.

PRONTIDÃO DE COMBATE [Geral]

Seu treinamento em combate permite prestar atenção no ataque de determinados combatentes.

Pré-requisitos: Prontidão, Esquiva, Mobilidade.

Benefícios: Durante a sua ação, você pode designar um oponente contra o qual você não causará ataques de oportunidade ao se movimentar em sua área ameaçada. Você pode selecionar um novo oponente a cada ação. O oponente selecionado não precisa ser o mesmo oponente selecionado com o talento Esquiva.

Especial: Um guerreiro pode escolher Prontidão de Combate como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

TRAPACEAR A MORTE [Geral]

Suas chances de sobreviver, mesmo quando ferido mortalmente, são maiores do que a da maioria das pessoas.

Pré-requisitos: Constituição 15+.

Benefícios: Você triplica a chance de estabilizar seu organismo quando estiver morrendo.

DETALHES DE COMBATE

Alguns novos detalhes para combates entre os vikings.

COMBATE PENDURADO

O Combate Pendurado é uma tentativa de combater de forma mais eficiente criaturas grandes. O combatente literalmente escala seu oponente para atacá-lo em pontos que não poderia alcançar do chão. A manobra é constituída de várias etapas:

• **1ª etapa: Escalar.** O atacante deve estar em um quadrado adjacente ao seu oponente e deve ser pelo menos duas categorias de tamanho menor do que ele. Ele deve fazer um teste de escalar com CD 15 (caso o oponente esteja em movimento ou durante um combate a CD será 20). Se a vestimenta do oponente constituir-se de apoios ou se existir uma corda presa a ele o atacante ganhará um bônus de circunstância de +5 no teste de Escalar. Se o oponente for escorregadio, recebe uma penalidade de -5 no teste de Escalar. A margem de sucesso indicará a altura que o atacante atingirá ao final desta etapa (1 ponto = 30 centímetros). Esta etapa gasta uma ação de movimento e no final desta ação o personagem

que realizou esta manobra estará ocupando um dos quadrados do oponente no qual ele está pendurado.

• **2ª etapa: Continuar escalando.** O atacante pode decidir continuar escalando para atingir algum ponto específico do alvo como uma ação de movimento e com um novo teste de Escalar com as mesmas CDs.

• **3ª etapa: Atacar.** Um personagem que ataque o oponente no qual está pendurado faz seu ataque ignorando os bônus de Destreza na CA do defensor. O ataque só pode ser feito com uma mão, pois ele estará se segurando com a outra. Essa outra mão não poderá servir para defesa com escudo. Enquanto estiver pendurado, o personagem também tem a chance de atingir pontos específicos do defensor que ele não alcançaria normalmente com um ataque direcionado.

Todo ataque feito pelo oponente no personagem nela pendurado terá uma penalidade de -4. Caso erre o ataque terá uma chance de 10% de ser atingido. Um resultado natural de 1 na jogada de ataque define automaticamente que ele se atingiu. O oponente pode decidir por apenas desvencilhar-se do atacante fazendo um teste de Destreza resistido contra o atacante.

ESTABILIZAR COM RENOME

Alguns heróis vikings sobrevivem a combates mortais, mesmo depois de serem afetados por ataques que fatalmente os matariam. No entanto, sobreviver a um combate depois de ter sido derrotado por seu oponente representa uma vergonha para um verdadeiro viking, que preferia ter tombado mortalmente e seguido seu caminho para o Valhala.

Sempre que um personagem derrotado em combate desejar sobreviver, em detrimento de sua honra entre os guerreiros do norte, ele poderá abdicar de parte de seu Renome para manter-se vivo. Quando o personagem receber uma quantidade de danos que o deixe entre -1 e -9 pontos de vida, ele deve estabilizar. Neste momento o jogador deve optar por fazer as rolagens para estabilizar (com 10% de chance) ou pode escolher perder 3 pontos de Renome para estabilizar automaticamente. Ele não pode tentar as rolagens e depois escolher estabilizar com o Renome. Se desejar utilizar o Renome, deve fazê-lo antes da primeira rolagem.

Nota: o gasto feito é de Renome e não dos Pontos de Façanha (que também são reduzidos, pois são sempre iguais ao valor máximo do Renome). Esses pontos de Renome gastos não são recuperados, a não ser pela evolução em níveis de personagem e pela realização de feitos sobre-humanos pelo personagem.

NOCAUTEAR

É possível golpear seus oponentes visando deixá-los inconscientes. Esta manobra de combate é uma variação do ataque direcionado e deve ser realizada com uma arma de concussão. Se outro tipo de arma for usado o ataque deve ser feito de forma a causar dano por contusão. A ação de nocautear é iniciada da mesma forma que um ataque direcionado normal, porém o ataque sempre deve mirar a cabeça do oponente. Se o golpe acertar o oponente e causar dano, ele deve fazer o teste de Fortitude, aplicando os mesmos modificadores e consultando a mesma tabela do ataque direcionado. Sempre que o golpe causar um efeito adicional, este deverá ser substituído pelo efeito de deixar o

oponente inconsciente. Criaturas imunes a acertos decisivos não podem ser nocauteadas.

Notas:

1) É possível que certas criaturas tenham outros centros nervosos em seu corpo que não se localizem na cabeça. O mestre pode considerar que a criatura precisa ser golpeada nestes pontos ao invés da cabeça para ser nocauteada.

2) Esta forma de nocaute é uma adição às regras que aumenta a chance deste evento ocorrer em um combate, visto que anteriormente as chances de um personagem ser nocauteado eram limitadas ao caso de ele sofrer mais dano não letal do que possui pontos de vida.

NOVAS ARMAS

Novas armas desenvolvidas pelos anões e pelos gigantes.

ARMAS EXÓTICAS

Picareta de combate dos Anões

A picareta de combate é uma ferramenta que foi adaptada para combate adquirindo eficiência e mantendo sua característica perfurante. Sua particularidade é ignorar parte da proteção oferecida por escudos ou armaduras. Em jogadas de ataque com essa arma, ignore até 2 pontos de bônus de escudo. Caso o oponente não esteja usando um escudo ignore até 2 pontos de bônus de armadura. Esta arma é considerada uma arma comum para anões.

Mangual duplo dos Jotuns

O mangual duplo dos Jotuns é uma arma para ser usada com duas mãos. Trata-se de dois manguais, interligados por uma corrente que se prende aos seus cabos, dando maior estabilidade para atacante ao usar a arma. Sempre que o atacante iniciar um ataque total com o Mangual duplo dos Jotuns ele recebe um bônus de escudo de +2 em sua CA. Isso ocorre porque o ataque feito com esta arma é feito girando-a sobre o oponente, o que cria uma área de difícil acesso ao atacante. O bônus na CA só permanece

enquanto o atacante estiver dando ataques totais. Esta arma é considerada uma arma comum para jotuns.

ARMAS MECÂNICAS

As armas mecânicas são armas criadas por anões artifices que possuem mecanismos de funcionamento, tais como roldanas, alavancas, manivelas e gatilhos que as tornam mais poderosas do que as armas convencionais ou lhes proporcionam uma característica a mais. As armas mecânicas são, via de regra, complexas e exigem um conhecimento prévio daquele que as utiliza. Todas as armas mecânicas devem ser tratadas como armas exóticas, portanto, para utilizá-las, um personagem deve possuir o talento Usar Arma Exótica adequado ou sofrerá um redutor de -4 nas jogadas de teste de Operar Mecanismo e nas jogadas de ataque.

Atacar com uma arma mecânica sempre demanda uma ação de movimento, uma vez que o personagem deve acionar os mecanismos de funcionamento antes de desferir o ataque. Por isso, um personagem utilizando uma arma mecânica deve, antes de todos os ataques, ser bem sucedido num teste de Operar Mecanismos com CD igual ao definido na arma. Se não for bem sucedido, o personagem não pode atacar com a arma naquela rodada e pode apenas dar uma ação de movimento.

Exemplos de Armas Mecânicas:

Balestra Pequena

Similar às balestras usadas sobre armações de madeira ou pedra e utilizada para guardar castelos, esta balestra tem um mecanismo de sustentação que a mantém apoiada no braço e no tronco daquele que a utiliza. Assim como a besta de repetição, a balestra pequena comporta uma carga de virotes que pode ser facilmente recarregada. A carga máxima é de 6 virotes por vez, sendo que a balestra pequena pode ser preparada para disparar um ou dois virotes a cada tiro (faz-se apenas uma jogada de ataque). Os virotes da balestra pequena são mais grossos e mais afiados do que os das bestas, por isso causam mais dano.

Tabela: Armas Exóticas e Armas Mecânicas

Armas	Custo	Op. Mec.	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Incr. de distância	Peso	Tipo
Armas Exóticas								
Picareta de combate dos Anões	30po	-	1d6	1d8	x2	-	2,5 kg	Perfuração
Mangual duplo dos Jotuns	100po	-	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	-	6 kg	Concussão
Armas Mecânicas								
Balestra pequena	800po					80 metros	8	Perfuração
Tiro Simples		CD 18	1d10	1d12	19-20/x2			
Tiro duplo		CD 22	1d10	1d12	19-20/x2			
Lança dilaceradora	25po					3 metros	2	Perfuração
Uso do ferrão		CD 18	1d6+2	1d8+2	19-20/x3			
Uso convencional			1d6	1d8	x3			
Machado com corrente	30po						3,5	
Uso da corrente		CD 18	1d6	1d8	x2	3 metros		Concussão
Uso convencional			1d6	1d8	x3			Corte

Lança Dilaceradora

A lança dilaceradora é uma lança longa que possui dois ferrões laterais bem próximos a sua ponta. Esses ferrões ficam retraídos e presos a um cordão que se estende através do cabo até as mãos do atacante. Quando ataca, o personagem aciona o mecanismo, fazendo com que os ferrões se abram e cortem o oponente. O personagem pode decidir não usar o mecanismo e desferir o ataque normalmente, como se fosse uma lança comum, mas sem o bônus oferecido pelo mecanismo.

Machado com Corrente

O machado com corrente é uma arma versátil, pois permite ataques a curta e média distância. Ele possui uma corrente ligando sua extremidade com o cabo que, através de um mecanismo de expulsão/retração se solta para desferir ataques a até 3 metros de distância, como se fosse um mangual.

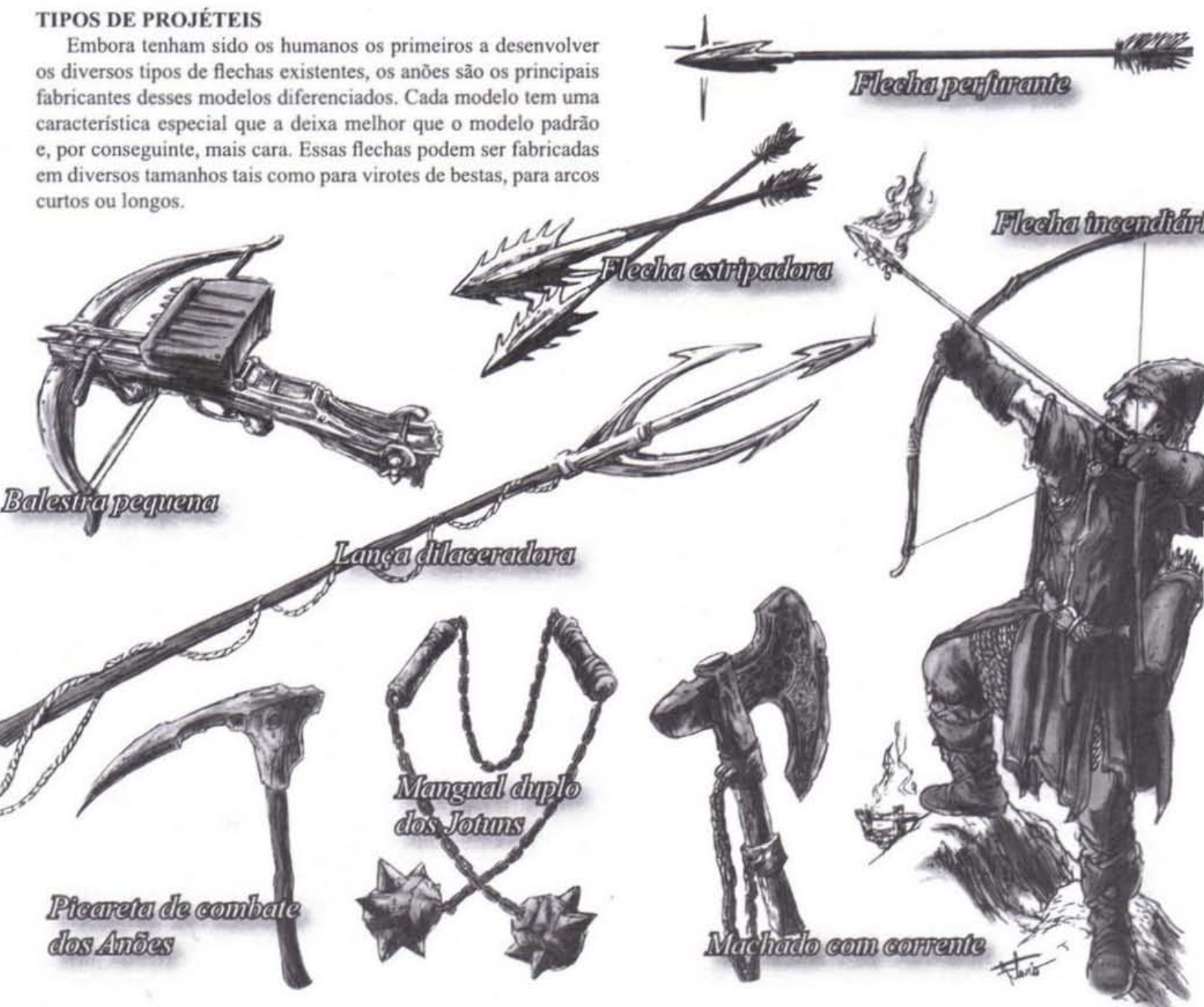
TIPOS DE PROJÉTEIS

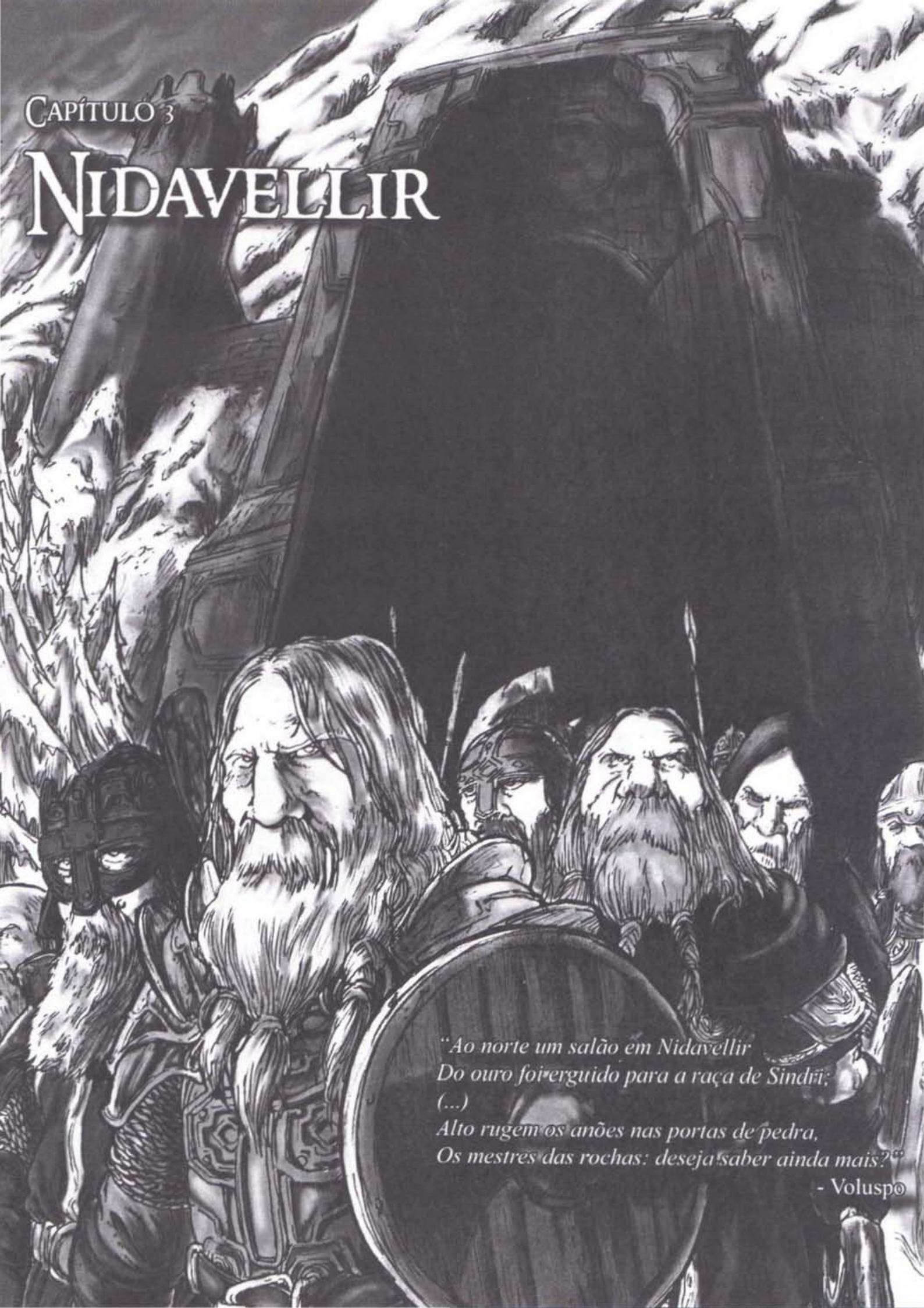
Embora tenham sido os humanos os primeiros a desenvolver os diversos tipos de flechas existentes, os anões são os principais fabricantes desses modelos diferenciados. Cada modelo tem uma característica especial que a deixa melhor que o modelo padrão e, por conseguinte, mais cara. Essas flechas podem ser fabricadas em diversos tamanhos tais como para virotes de bestas, para arcos curtos ou longos.

• **Flecha perfurante:** Possuem pontas especiais, feitas em metal mais duro, de forma que penetram com mais facilidade em armaduras. Ao fazer um ataque à distância com uma Flecha perfurante, reduza em 1 o bônus de armadura ou armadura natural do alvo. Custo: 2PO por flecha.

• **Flecha incendiária:** Possuem pontas com um material inflamável. Quando disparadas acesas, podem incendiar o alvo. A chance de incendiar é de 50%. Caso incendeie, o alvo recebe 1d6 a mais de dano por fogo. Acender uma flecha é uma ação padrão (a menos que seja acesa por outro personagem).Custo: 1PP por flecha.

• **Flecha estripadora:** possui pontas com farpas. Sempre que atingem o alvo ficam presas em seu corpo. Para retirá-las deve-se fazer um teste de cura com CD 17. Se houver falha no teste a flecha sai rasgando, provocando 1d3 de dano para flechas pequenas e 1d4 para flechas médias. Custo: 1PO por flecha.





CAPÍTULO 3

NIDAVELLIR

*"Ao norte um salão em Nidavellir
Do ouro foi erguido para a raça de Sindri;
(...)
Alto rugem os anões nas portas de pedra,
Os mestres das rochas: deseja saber ainda mais?"*

- Voluspô



Os anões receberam o reino de Nidavellir dos aesires quando foram descobertos por eles, e desde então dedicaram-se a construir suas moradas no coração das montanhas. Com isso, o reino tornou-se um enorme complexo subterrâneo de cidades, passagens e minas.

Os diversos clãs de anões espalharam-se por todo o reino, desde os mais altos picos até as mais profundas cavernas, preenchendo as vastidões das montanhas com seus salões

e construções inigualáveis. Todos os tipos de minérios tiveram seu uso em mãos anãs, servindo para ferramentas, armamentos ou simplesmente para decoração. As obras dos anões representam bem seu modo de pensar e agir: são maciças e resistentes, assim como seus criadores, mas, ao mesmo tempo, demonstram perfeição e riqueza de detalhes, o que espelha a dedicação e o cuidado dos anões em geral.

Os anões possuem grande apego a seus familiares e à raça anã como um todo. Há poucas distinções sociais entre eles, sendo perfeitamente aceitável que um anão pobre seja bem recebido entre os mais ricos ao obter uma certa prosperidade.

A vida trabalhosa de um anão exige que ele se alimente bastante e, aliado à sua vontade de comer, este fato faz com que eles dêem grande importância às refeições diárias, tornando-as grandes banquetes sempre que possível. Os alimentos que eles mesmos produzem são vegetais leguminosos e a carne de determinados animais que eles criam no subterrâneo. Outras variedades de comida são importadas dos reinos humanos, levando a um comércio frequente entre esses dois povos.

Os clãs de anões foram diferenciando-se entre si com o passar do tempo. Originários de uma única estirpe nascida do sangue congelado do gigante Ymir, os anões eram, a princípio, muito semelhantes a estátuas de pedra com feições toscas. À medida que foram instruídos por seus deuses, eles adquiriram características próprias de cada clã, de acordo com o modo de vida de cada um. Assim, os brisingen instalaram-se em locais mais seguros, longe dos perigos do subterrâneo, onde eles pudessem trabalhar suas obras com tranquilidade; os hugeligen, que sempre foram maioria, estabeleceram-se nas áreas centrais do reino; os erdeligen mantiveram-se longe das cidades, em lugares onde pudessem se sentir mais próximos às rochas, nas raízes das montanhas; e os undderungen aprofundaram-se cada vez mais nos túneis de Nidavellir, atingindo cavernas mais quentes e distantes.

Atualmente, os anões, espalhados pelo subterrâneo das montanhas, preparam-se para o próximo enfrentamento com os gigantes. Buscando as aberturas das passagens que ligam seu reino às terras geladas dos jotuns.

GEOGRAFIA

Após a abertura dos portões de Nidavellir (ver *Vikings: Midgard*), e sua conseqüente união com Midgard, a geografia de ambos os mundos mesclou-se. As altas montanhas dos Alpes Escandinavos, outrora maciças formações rochosas, passaram a possuir em seus meandros diversas cavernas, fendas e grandes salões, sem que sua estabilidade, no entanto, tenha sido abalada.

Desta forma, na superfície, a geografia não se modificou

muito do que existia anteriormente. Ela é constituída basicamente por formações rochosas abruptas, altos picos, vales profundos, grandes planaltos, com algumas florestas de coníferas e extensos ermos onde só sobrevivem algumas plantas rasteiras e diversas variedades de líquens.

Os subterrâneos, ao contrário, são semelhantes aos subterrâneos de Nidavellir antes da união. São milhares de túneis, salões de pedra, fendas e precipícios que permeiam todo o subsolo, desde o cume das montanhas até os pontos mais profundos da terra. Tais fendas são de todos os tamanhos, variam de estreitas fissuras até os enormes salões, freqüentemente usados como moradia pelos anões. Cavernas em abundância fazem a ligação entre os salões, permitindo a comunicação e o livre trânsito entre as comunidades. A maioria delas é totalmente natural, mas algumas foram feitas ou melhoradas pelos anões para facilitar o seu uso ou por permitir o acesso a pontos de interesse, tais como veios de minerais. Sabe-se que alguns túneis estendem-se além dos limites de Nidavellir, chegando a Svearheim, Norsklund e, até mesmo, Danemark.

Nidavellir é rico em diversos tipos de minérios e minerais, e os anões se aproveitam muito bem disso. Ferro é a principal riqueza, seguido pelo cobre, zinco, chumbo entre outros. Metais preciosos também são encontrados com relativa facilidade em comparação às pedras preciosas, tais como os diamantes, esmeraldas e rubis. O mais raro de todos é o valioso mitral. Outro mineral importante, encontrado somente em grandes profundidades, é o carvão. Alguns desses materiais são achados com mais freqüência em certas regiões, o que freqüentemente dá o nome ao local. Nomes que traduzidos para a língua comum ficariam como Minas de Cobre, Domínios de Zinco, Província das Esmeraldas, Cidade do Ferro ou Abismos Carvoeiros. Granito é a rocha predominante em Nidavellir, entretanto, outros tipos de rochas também são encontrados, como mármore e gnaisses. Em alguns pontos profundos é possível obter também uma espécie de óleo negro que pode ser refinado e usado para queimar em lamparinas.

A divisão geopolítica de Nidavellir não é bem definida, pois os domínios de uma comunidade anã são focados basicamente em seus salões, suas minas, suas "estradas" e seus reservatórios de água potável. Por isso é freqüente a existência de cidades-estado em sua sociedade. Há uma boa possibilidade de se atravessar Nidavellir sem cruzar os domínios de nenhuma comunidade anã.

Com finalidade de se localizar dentro de seu mundo, os anões costumam designar sete regiões, a partir de algumas das características principais de cada local:

- **Ermos do Norte:** região pouco explorada pelos anões, pois foi a mais destruída com a união dos mundos;
- **Terras Vazias:** região pobre em recursos minerais e ocupada principalmente pelos nibelungen;
- **Mittenmart (domínios centrais):** regiões ricas em ferro;
- **Sudhenmart (domínios do sul):** regiões ricas em cobre, zinco e com alguns veios conhecidos de Mitral.
- **Teffenmart (domínios profundos):** regiões ricas em carvão e domínio dos erdeligen e undderingen;
- **Adlerzufen:** região com razoável quantidade de ouro e mitral, domínio antigo dos brisingen;
- **Hartzufen:** novos domínios dos brisingen tomados dos nibelungen por ser rica em diamantes.

CLIMA

Da mesma forma que a geografia, o clima na superfície, após a união dos mundos, não se modificou muito. É bastante hostil, pois em metade do ano o frio é intenso e neva constantemente. Na outra metade o degelo e as chuvas constantes deixam o ambiente extremamente úmido. Nos pontos mais altos o vento permanente cria uma sensação térmica ainda mais difícil de ser suportada devido ao frio.

Diante desse ambiente hostil, os subterrâneos se mostram um local bastante acolhedor, mais ainda para os anões, que são adaptados à vida no interior da terra. O ambiente protegido oferecido pelas cavernas e salões subterrâneos é, então, a melhor opção para se fazer moradia. A temperatura média gira em torno dos 15 graus, variando pouco durante o ano (de 5 a 25 graus). Quanto maior a profundidade maior é a temperatura média e menor a sua variação. A única mudança climática importante que pode ser observada nessas cavernas é a da umidade. A água superficial proveniente de rios, lagos, chuvas e degelos gradativamente se infiltra no solo e nas fendas das rochas, de forma que dentro das cavernas e salões existe um constante gotejamento. Em certos períodos do ano, a quantidade de água que cai sobre suas moradias é tão grande que se assemelha a uma chuva, causando, inclusive, enchentes como as que ocorrem na superfície. É freqüente encontrar lagos e rios subterrâneos que são usados pelos anões como fonte de água potável e, às vezes, como meio de transporte.

Os anões que não sobem à superfície têm noção da passagem dos anos através desses períodos de pouca ou muita umidade chamando-os, então, de Estação Seca e Estação Úmida. Fora a umidade e a falta de sol, o ambiente é relativamente agradável.

Sistemas de ventilação criados pelos anões, aproveitando os constantes ventos das montanhas, mantém o ar fresco e sem fumaça, uma vez que a iluminação é na sua maioria artificial e obtida a partir de fogueiras, piras e lâmpadas a óleo. Em alguns salões e túneis é freqüente encontrar liquens bio-luminescentes que fornecem penumbra suficiente para aqueles que não estão completamente adaptados à escuridão. Nas regiões mais profundas a umidade tende a ser menor e o ar mais abafado.

FAUNA

Não é muito complicado achar vida em Nidavellir, tanto na superfície quanto no subsolo. Diversas espécies, adaptadas cada uma para o seu meio ambiente, vivem suas vidas com pouca ou nenhuma interação com os anões. Aventureiros podem, entretanto, encontrar com certa freqüência esse animais durante suas andanças, podendo ser um problema ou não.

Na superfície são encontrados os animais de regiões altas e frias, como as águias, águias gigantes, ettins, lobos das estepes, proles de Fenrir e ursos pardos. Nas florestas, que fornecem um pouco mais de abrigo, podem ser encontrados arminhos, carcajus, corujas, javalis, lobos, texugos e ursos. Em locais mais ermos e frios podem ser eventualmente encontrados remorhazes, vekksorms das neves e vermes do gelo. Insetos e répteis raramente são vistos devido ao clima frio que impera durante pelo menos seis meses. O povo huldre nunca foi visto em Nidavellir.

No subterrâneo a gama de animais e criaturas é muito maior devido ao ambiente protegido, inclusive para insetos e répteis.

Por isso, os animais mais freqüentemente encontrados nos subterrâneos são aranhas (comuns e gigantes), centopéias (de todo tamanho), escorpiões, formigas, lagartos, morcegos e ratos. São passíveis de encontrar, mas em menor freqüência, as seguintes criaturas: abotele, constritor, derro, destrachan, escavador, estrangulador, fungo, grimlock, hrodsorm, limo – cubo gelatinoso, limo – pudim negro, lesma das rochas, manto negro, mantor, midtroll, monstro da ferrugem, otyugh, phasm, skum, tribulo brutal, troll, trollgjaldi, vekksorms das cavernas, verme da carniça, verme púrpura. Azers e thoqqas também são vistos, mas em pontos mais profundos da terra.

Graças a abertura das runas mágicas, outros mundos (Svartalfheim, Muspellsheim e Niflheim) ganharam ligação com Midgard. Desta forma, podem ser encontrados, vagando por Nidavellir, alguns elfos negros, gigantes de fogo e mortos-vivos do tipo aparições, fantasmas, guardiões, zumbis etc.

SOCIEDADE DOS ANÕES

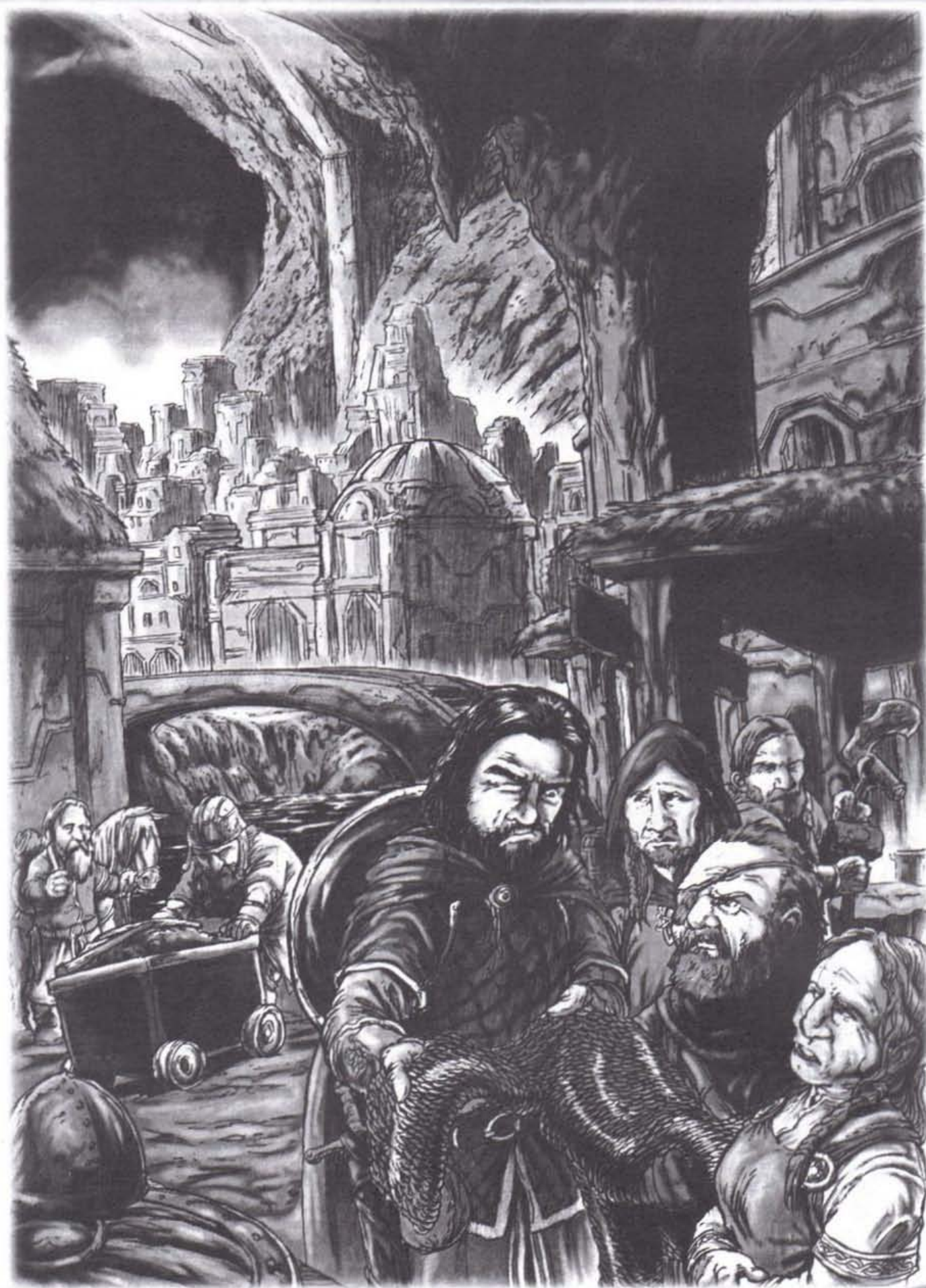
Os anões são um povo altamente sociável, isto é, preferem viver em comunidade, seja ela exclusiva de anões ou de outros povos. Raramente um anão se tornará ermitão, vivendo sozinho em algum lugar ermo. Moram com suas famílias em casas comunais por quase todo a vida ou, caso busquem aventuras, procuram logo um grupo de companheiros para cruzar o mundo. É claro que existem exceções, principalmente quando se trata dos erdelingen.

No geral seus costumes de vida são bem parecidos com os dos humanos vikings, valorizando a honra, honestidade, hospitalidade e bravura. A maior diferença perceptível é a de que, mais acostumados ao contato íntimo com a terra, não são muito afetos a viagens em navios. Costumam enterrar seus mortos em criptas de pedra e homenageá-los com estátuas ou inscrições rúnicas. Seus deuses são Ivaldi e Dvalin, mas também adoram Odin, Thor, Tyr, Freyja, Balder e Vindsval.

A divisão social é feita da seguinte forma: os mineradores formam a classe menos favorecida; logo acima ficam os artesãos. A classe de maior importância é a dos mestres-artesãos. Guardas, caçadores e madeireiros são enquadrados no mesmo nível dos mineradores e os soldados profissionais são tratados como os artesãos. O líder de cada comunidade é chamado Zelador e é eleito em conselho pelos demais mestres-artesãos. Os operários e artesãos unem-se em guildas de acordo com o seu ofício.

Sua economia é basicamente extrativista e manufatureira, repudiam o ofício de camponês e valorizam o comércio. Extraem basicamente os minérios que usam em suas forjas e oficinas para fazer armas, ferramentas, jóias e utensílios em geral. Esses produtos são depois trocados por todo tipo de coisa que eles necessitem, principalmente por comida. Se necessário, os anões também podem caçar ou cortar madeira, mas só quando não os obtêm pelo comércio. O acúmulo de riquezas é o principal motivo de vida de cada anão.

As principais festividades praticadas pelos anões são a "Semana dos Jogos" e o "Dia do Protetor". A Semana dos Jogos ocorre no início da Estação seca (outubro) e, além das comemorações, são praticados diversos torneios, tais como o de beber mais cerveja, atirar pedras à distância, lutas desarmadas, duelos de engenharia. O Dia do Protetor é um dia voltado ao deus protetor da cidade quando os anões se dedicam as preces e ao jejum coletivo.



O costume de criar animais é restrito pelo fato de morarem no subterrâneo, mas eles mantêm algumas criações de cabras especiais, do tipo montanhês, que fornecem lã e leite (e eventualmente carne) e que também podem servir para levar cargas ou para conduzir pequenas bigas ou trenós. Sua alimentação é baseada em tubérculos pelo simples motivo de agradar seu paladar. Desta forma a farinha é obtida de batatas, o açúcar de beterrabas etc.

O costume de ter profissionais especializados acabou criando um tipo específico de artesão, que é responsável por negociar a produção da guilda e de receber e dividir os lucros obtidos. Ele é chamado de Tesoureiro da Guilda e é bastante respeitado (deve também ser sempre respeitável). Entretanto, isso não impede que o próprio artesão queira negociar a sua própria produção e assim o faça. Cada casa tem um cofre para reunir as economias da família, cuja chave fica sempre nas mãos do seu líder, seja ele homem ou

mulher. Essa chave normalmente é trazida ao peito como símbolo de sua posição. Rapazes e moças que se casam com integrantes de famílias mais ricas freqüentemente têm que pagar dotes generosos.

GUILDAS IMPORTANTES

As guildas são instituições criadas para unir trabalhadores que têm o mesmo ofício. Têm como finalidade organizar seus membros e lhes propiciar mais poder. Nos grandes Conselhos dos Zeladores ou em Things, é freqüente a participação de representantes de determinadas guildas, notadamente as que se acham interessadas nos assuntos tratados nessas reuniões. Também são responsáveis por organizar os aprendizes definindo quem pode ser aceito, qual será seu mestre e quando poderão ser promovidos a artesãos. Normalmente, em cada guilda existe mais de um mestre-artesão, escolhido em assembléia para comandá-la.

JOGOS ANÕES

É tradicional entre os anões separar uma semana no ano para comemorar sua existência e festejar a vida com competições e jogos de sua preferência. São sempre muito alegres e regadas a muita bebida, que é consumida inclusive pelos competidores. Dentre as mais praticadas, listam-se aqui algumas dessas modalidades esportivas, com uma pequena descrição:

Cabo de guerra flamejante: um cabo de guerra onde duas equipes ou duas pessoas se posicionam nos lados opostos da corda. Para incentivar a competição é posto no meio uma fogueira. O grupo que perder eventualmente sairá chamuscado.

Cada equipe é formada normalmente (mas não sempre) pelo mesmo número de participantes. Funciona como um combate em rodadas. Cada participante deve fazer um teste de força (CD 12) de forma a definir se contribuiu a favor de sua equipe. Somam-se os sucessos de cada equipe (um sucesso decisivo - 20 - conta em dobro) e verifica-se a diferença obtida. Essa diferença corresponde a quanto a equipe que teve menos sucesso se aproximou da fogueira (1 sucesso corresponde a 0,5 metros). Inicialmente, cada equipe se situa a 3 metros da fogueira. Atenção ao mestre: caso o total da Força de todos os participantes seja maior que 160, uma corda normal terá 10% de chance de arrebentar quando todos tiverem sucesso. A competição sempre tem uma duração máxima devido à queima da corda. O mestre definirá esse tempo antes da competição ter início (de 15 a 20 rodadas).

Luta de gigantes: dois anões, um montado sobre o ombro do outro, lutam contra outra dupla organizada de forma igual, numa arena circular de 3 metros de raio. O objetivo é derrubar o anão de cima da outra dupla ou tirar a dupla de dentro da área. Não existem regras para a luta em si, valendo qualquer "técnica".

Funciona como um combate normal onde os combatentes de cima (cavaleiros) fazem ataques desarmados. Não é permitido usar armas, escudo nem armaduras médias ou pesadas. Talentos só poderão ser usados em combate quando a dupla (cavaleiro/montaria) possuir o mesmo talento. Os combatentes de baixo (montaria) também podem se atacar mutuamente, mas com redutor de -4 no ataque. Caso um ataque tenha sucesso, a dupla alvo tem que fazer testes (tanto o cavaleiro quanto a montaria) de equilíbrio com CD de 10 mais o dano infligido pelo ataque. Uma falha indica que a dupla caiu ou saiu do círculo.

Arremesso de machado: competição de tiro ao alvo onde vale a precisão e a força de arremesso. Alvos circulares devem ser atingi-

dos com machados de arremesso, os quais devem obrigatoriamente ficar presos ao alvo. O competidor é automaticamente desclassificado caso erre ou caso o machado não se fixe ao alvo. A cada etapa da competição a dificuldade aumenta, pois o material com que é feito o alvo é cada vez mais resistente à penetração.

O arremesso é feito normalmente, como um ataque à distância contra um alvo de CA 10. O teste de fixação do alvo é feito a partir do dano infligido pelo machado de arremesso mais a margem de acerto do ataque. A CD de cada material é: madeira macia 8, madeira dura 10, cobre 12, ferro 14, pedra 16 e aço 20.

Lançamento de martelo: trata-se de arremessar uma pedra de 5 kg (com um cabo semelhante a um martelo ou marreta) a uma determinada distância com relativa precisão. O alvo normalmente é uma série de círculos desenhados no chão, mas também pode ser uma estátua, totem ou garatuja de algum inimigo da comunidade. Ganha quem atingir o alvo mais vezes (ou mais próximo dele). Num empate, essa competição pode se prorrogar até que um dos competidores erre ou que decidam pelo empate.

O arremesso demanda força e é necessário que o competidor tenha, pelo menos, Força 15. Consiste de um ataque à distância sendo que o alvo tem CA 20. Quanto menor a margem de erro, mais perto do alvo o martelo atingiu.

Arremesso bêbado: consiste num torneio de bebedeira, com algum tipo de bebida forte (normalmente a famosa cerveja anã), onde o competidor bebe uma caneca e arremessa um objeto (um machado, uma adaga etc.) em um determinado alvo, que normalmente é uma determinada pilastra da taberna. É eliminado aquele que erra o alvo (ou que acerte algum outro competidor ou espectador) e vence o último que acertar o alvo.

Ao beber uma caneca, o competidor faz um teste de Fortitude para determinar se fará o arremesso sem penalidades. A CD inicial do teste é 10 e aumenta em 2 para cada caneca bebida. Uma falha no teste indica que o personagem terá uma penalidade de -2 em seu arremesso. Esta penalidade é cumulativa durante o jogo. Para atingir o alvo, o competidor deve fazer um ataque à distância contra CA 10. Um resultado natural de 1 indica que o competidor atingiu alguém próximo ao alvo (dentro de um raio de 1,5m). Se o objeto arremessado for uma arma, o personagem atingido sofre o dano normalmente.

Outras modalidades também são freqüentes como a luta desarmada ou o duelo de engenharia, mas são tratados como competições inferiores por serem oriundas de povos estrangeiros a Nidavellir.

Uma guilda pode ser criada simplesmente pela reunião de alguns poucos artesãos e isso é freqüente em todas as cidades. Entretanto algumas guildas foram crescendo e criando lojas em diversas cidades, ganhando respeito e importância em toda Nidavellir. A maior de todas é a guilda dos mineiros, pois quase todos os mineiros, em cada cidade, se reúnem nessa guilda. Mas, em termo de poder e prestígio, as três mais conhecidas são:

A Guilda dos Armeiros Brancos

Acredita-se que a mais famosa guilda de armeiros de Nidavellir se originou com o próprio Ivaldi. Surgiu na cidade, atualmente abandonada, de Ramstørheim que ficava próxima ao templo de Ivaldi. Essa guilda é muito grande, tendo filiais em todas cidades de Mittenmart e em algumas de Sudhenmart. Sua sede fica atualmente em Hamnorstin.

Seus integrantes usam um avental de couro tingido de branco para se identificar. Diversas armas famosas, inclusive algumas maravilhas, são tidas como obras desses formidáveis armeiros.

A Guilda dos Joalheiros de Brisingvastin

Quase todas as guildas de Brisingvastin são muito famosas e reúnem muito prestígio. Entretanto, a guilda de joalheiros se destaca entre elas. Seus fundadores foram quatro irmãos, exímios joalheiros, que ficaram famosos por presentear a deusa Freyja com a mais bela jóia já criada. O número de participantes dessa guilda não é grande, pois somente são aceitos aqueles que demonstram grande habilidade. Suas filiais estão em quase todas cidades de Mittenmart e Sudhenmart.

Entre seus participantes é freqüente o costume de usar uma gema de rubi em sua fronte (inclusive em seus elmos) para identificar sua filiação a guilda.

A Guilda dos Carvoeiros

Devido ao isolamento dos mineiros de Teffenmart, essa classe resolveu se unir em uma guilda própria. O número de participantes é razoável e seu poder, principalmente de negociação, é bastante grande, levando em consideração a dependência dos anões desse minério. Somente são aceitos como associados anões undderungen e erdelingen e suas filiais só são encontradas em cidades de Teffenmart.

Sua sede fica em Torfbastin e normalmente não usam nenhum símbolo, embora seja fácil identificar um mineiro de carvão.

CIDADES

O costume dos anões, quando fundam suas vilas, aldeias ou cidades, é de ocupar os grandes salões para aproveitar sua amplitude e reduzir a sensação claustrofóbica de viver em uma caverna. Normalmente são escolhidos aqueles que possuem jazidas de minérios próximos a eles ou que se posicionem estrategicamente em seu mundo. Não é difícil encontrar cidades abandonadas por ter seus recursos minerais exauridos.

Dentro desses salões são construídas verdadeiras cidades com casas, escolas, oficinas, lojas e armazéns. Quando o espaço disponível acaba, os anões passam a furar a rocha e construir suas casas incrustadas nela. Pequenos túneis naturais, que porventura existam nas imediações do salão, são também aproveitados

PROTEÇÕES DE CIDADES E FORTALEZAS

Os anões desenvolveram diversos mecanismos de proteção para suas cidades e fortalezas, entre eles:

- **Portas intransponíveis:** são um tipo de porta que desliza lateralmente e veda completamente uma determinada passagem. Ela é geralmente feita por uma grossa laje de pedra, praticamente indestrutível. Ela desliza por uma canaleta besuntada de óleo ou banha empurrada por alavancas de aço que se encaixam em saliências feitas para essa operação. Quando fechada, é quase impossível abri-la pelo lado de fora porque os mecanismos de abertura e travas ficam apenas do lado de dentro.

- **Portões esmagadores:** são, na verdade, passagens que possuem em suas laterais grades com estacas. Caso um inimigo tente passar ele será esmagado por essas grades. Normalmente, as características de um portão esmagador são as seguintes: ND 6; mecânica; manual ou gatilho local (Procurar [CD 25]); com reativação automática; Reflexos (CD 20) para evitar; parede com estacas se desloca (dano: 8d6, esmagamento e perfuração); alvos múltiplos (área variável); visível.

- **Portões levadiços:** podem ser de dois tipos: grades e pontes. As grades, normalmente feitas de aço, são levantadas verticalmente para liberar a passagem. As pontes, normalmente feitas de madeira, funcionam ao contrário. Basculam, para baixo, por sobre um fosso ou fenda na rocha para permitir a passagem e sobem e obstruem a passagem fechando a porta e retirando a ponte.

- **Pontes estreitas:** são pequenas pontes, estreitas e sem corrimão, que transpõem fossos ou fendas de forma a permitir apenas a passagem de um invasor por vez. Havendo um combatente por vez, a defesa da entrada é facilitada, pois pode ser feita por um ou dois guardas.

como depósitos ou moradia de famílias pobres. As famílias mais importantes ou mais ricas normalmente constroem grandes mansões para morar, que podem ser incrustadas ou não na rocha.

Para a construção de seus edifícios, os anões usam todo tipo de matéria prima, dando preferência para a pedra e a madeira. Postes, arandelas e outros detalhes são comumente feitos de ferro ou outro metal. Os móveis de suas casas também seguem o mesmo estilo e, ao contrário das casas dos humanos, são bastante freqüentes.

Normalmente a disposição das construções segue o intuito de proteger os edifícios mais importantes, isto é, os centros de comércio, as oficinas e as mansões. Como num castelo, as passagens que ligam o salão com o exterior são fortemente guardadas e possuem equipamentos de proteção tais como portões intransponíveis, portas esmagadoras, portões levadiços e pontes estreitas.

ACAMPAMENTOS

Não existem cidades na superfície. Existem, em alguns pontos, meros acampamentos provisórios para abrigar caçadores e madeireiros. Esses locais são usados apenas durante os períodos mais adequados para essas atividades e abandonados no resto do ano.

As construções, apesar de provisórias, são muito bem feitas. Os anões se utilizam de pedra para a base e madeira para a estrutura e teto. Algumas vezes, cabanas de couro também são montadas para criar mais acomodações temporárias, isso se o clima permitir. Essas construções são normalmente meio escavadas, permitindo-lhe um perfil bem baixo. Quando os anões resolvem camuflá-las fica difícil percebê-las à distância.

Os acampamentos dificilmente possuem paliçadas ou muros, mas é freqüente a colocação de torres de vigilância escondidas nas imediações. Essas torres são construídas com três postes montados em pirâmide, possuindo um tablado descoberto próximo ao topo onde fica o vigia. Num acampamento de caça ou de lenhadores, geralmente um terço do efetivo é formado por guardas ou soldados, para defesa do local e dos trabalhadores. O número total vai de dez a, no máximo, trinta ocupantes e o número de casas raramente passa de oito.

FORÇAS MILITARES

Todo anão é um guerreiro por natureza. Mantêm-se preparados constantemente para qualquer batalha ou para defender de seus bens. Desta forma, é comum se reunirem em pequenas tropas, em cada comunidade, para treinamento e organização. Entretanto, certas tropas se destacam pelo número, organização e habilidade de seus membros. As forças militares mais conhecidas são:

Os Matadores de Jotuns

É a mais famosa força militar do reino. Impressiona pelo número de membros, pela sua habilidade em combater jotuns e pelo seu mais ilustre membro, Motsognir. Não se sabe quem fundou esse grupo, pois remonta do início das suas rugas com os gigantes do gelo. Praticamente todos são treinados na Escola de Guerra de Hamnorstin, hoje em dia. Após o treinamento básico, se reúnem em tropas de 10 a 30 soldados para seguir as ordens do Zelador que pagou seus estudos. Tropas lideradas por Jarls independentes cruzam Nidavellir em busca de fama ou dinheiro. Embora Motsognir não comande os Matadores de Jotuns como um exército formado, ele é respeitado e poderá ser seu general em caso de guerra aberta.

Os Rangers das Profundezas

Formam um grupo de anões que se destaca pela qualidade e especialização de seus combatentes. Quase todos são originários de cidades de Teffenmart, principalmente de Torfbastin. Nenhum anão conhece melhor os caminhos subterrâneos de seu reino do que eles. Suas habilidades em furtividade e combate são famosas e temidas. São freqüentemente contratados para conduzir e proteger caravanas de mercadores pelos túneis de Nidavellir, principalmente os brisingen, que ao levar alguma carga valiosa, sempre contratam uma equipe com três ou quatro desses guerreiros.

PERIGOS DE NIDAVELLIR

Muitos perigos pairam não só sobre aqueles que vivem em Nidavellir, mas principalmente naqueles que se aventuram por seus túneis. A escuridão esconde, além de animais e criaturas perigosas, muitos outros perigos, entre eles:

Desmoronamentos

Os principais perigos de Nidavellir são os desabamentos de cavernas. A união dos mundos foi responsável pelo desmoronamento de diversas cidades, cavernas e túneis. Algumas delas ainda se mantêm "de pé", mas de forma bastante instável. Qualquer esbarrão ou tremor pode ser capaz de causar um desabamento nesses pontos frágeis. Um aventureiro pode, então, estar sujeito a desabamentos de tetos e paredes ou a ruína de pisos. Fraturas nas rochas, causadas por terremotos, podem se tornar abismos sem fundo e se o andarilho não percebê-lo, tornar-se uma armadilha fatal. Um túnel comum que desmorone terá uma área afetada de 2d4 metros de raio.

É possível detectar um teto ou parede instável com um teste bem sucedido de Conhecimento (arquitetura e engenharia) ou Ofícios (alvenaria) (CD 20). Um anão pode fazer o teste simplesmente passando a 3 metros do local. O desabamento poderá ser causado por um choque, encontrão ou tremor causado por outro



desmoronamento. Rachaduras em paredes e tetos ou a presença de pilastras quebradas é um bom indício da instabilidade de um teto ou parede, mesmo para personagens sem nenhum conhecimento relacionado a construção.

Personagens que estejam na área do desabamento sofrem 8d6 pontos de dano e ficam presos (é possível reduzir esse dano pela metade; o personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos, CD 15). Os personagens na periferia sofrem 3d6 pontos de dano (nenhum dano se obtiverem sucesso num teste de resistência de Reflexos, CD 15). Os personagens na periferia que falharem em seus testes de resistência também ficarão presos.

Aqueles que ficarem presos sofrerão 1d6 pontos de dano por contusão por minuto enquanto não conseguirem se livrar dos escombros. Se um personagem ficar inconsciente, precisará realizar um teste de Constituição (CD 15); caso fracasse, sofrerá 1d6 pontos de dano por esmagamento a cada minuto até ser libertado ou morrer.

O auxílio pode ser feito por quem não for atingido pelo desmoronamento. Este terá que retirar os escombros para libertar os colegas presos. Em um minuto, usando apenas as mãos, um personagem é capaz de retirar pedras e escombros equivalentes a cinco vezes sua capacidade de carga pesada (consulte a Tabela 9-1: Capacidade de Carga, do Livro do Jogador). A quantidade de pedras necessárias para preencher uma área de 1,5 m por 1,5 m pesa uma tonelada. Munido de uma ferramenta adequada, como uma picareta, pé-de-cabra ou pá, o personagem conseguiria remover a mesma quantidade de pedras na metade do tempo. O Mestre pode permitir que um personagem preso se liberte sozinho com um teste de Força bem-sucedido (CD 25).

Para o caso de pisos frágeis, eles devem ser tratados como armadilhas mecânicas (consultar Armadilhas, no Livro do Mestre). Normalmente, as características de um piso frágil são as seguintes: ND 4; mecânica; gatilho local (passar por cima); sem reativação; Reflexos (CD 20) para evitar; 24 metros de profundidade (dano 8d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20). Uma queda numa fenda profunda é morte certa.

Águas subterrâneas

A travessia de rios e lagos subterrâneos pode ser feita normalmente, bastando obter um sucesso em um teste de perícia Natação (CD 10 em águas tranquilas, CD 15 em águas agitadas, CD 20 em águas violentas).

Entretanto, esses elementos aquáticos eventualmente podem se tornar um problema, pois podem ficar completamente submersos em determinados pontos, isto é, sem um bolsão de ar que ajude a sua travessia a nado. Quando um personagem estiver submerso, ele poderá prender a respiração por uma quantidade de rodadas equivalente ao seu valor de Constituição, mas apenas para efetuar ações de movimento ou ações simples (consulte a perícia Natação no Livro do Jogador). Caso esse tempo não seja suficiente para a travessia o personagem deverá realizar um teste de Constituição (CD 10) a cada rodada para continuar prendendo o fôlego. A cada rodada, a CD aumenta 1 ponto. Ao fracassar, o personagem começará a se afogar. Na primeira rodada cairá inconsciente, isto é, com 0 pontos de

vida, na seguinte ficará com -1 e na terceira morrerá afogado. Rios têm, normalmente, água limpa, ao contrário de algumas lagoas que, por ter a capacidade de dissolver minerais, podem conter águas ácidas. Caso um personagem caia, ou se aventure a nadar numa lagoa de água ácida sem verificar antes, sofrerá 5d6 de dano por queimadura a cada minuto que permanecer dentro da água ácida. Se sair dessa água e permanecer molhado continuará sofrendo dano (2d6 por minuto) até se despir ou se lavar em água pura. Se apenas uma parte do corpo for atingida por essa água, o personagem receberá 1d4 de dano.

Venenos

Outros elementos naturais podem fornecer perigo ao aventureiro, tais como bolsões de gases e minerais tóxicos. A grande maioria dos minerais, quando em estado puro, pode causar irritação ou urticária quando tocados. Outros podem causar até envenenamento. Além de criaturas potencialmente perigosas, alguns fungos também podem ser venenosos, tanto por ingestão, toque ou por inspiração de seus esporos.

Um personagem que perceber que o ambiente está repleto de gás deverá fazer um teste de Constituição (CD 10) para prender a respiração e sair desse local. Caso falhe nesse teste terá que fazer testes sucessivos de resistência de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) para não engasgar e tossir inalando um pouco do gás. Gases como gás carbônico apenas asfixiam, como se o personagem estivesse se afogando em água. Gases venenosos, como o enxofre ou cloro, além de asfixiar, envenenam. O personagem deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou receberá 1d4 de dano por envenenamento por rodada de exposição. Esporos não asfixiam, entretanto podem engasgar (1 de dano) ou até envenenar (1d4 de dano), dependendo se o personagem falhou num teste de resistência de Fortitude (CD 13).

O toque de algum mineral venenoso poderá causar uma irritação da pele causando 1d4 de dano temporário naquele personagem que falhar num teste de resistência de Fortitude (CD 10) (uma falha crítica - 1 - tornará o dano letal). Caso o personagem ingira esse mineral ou o tenha tocado com um ferimento aberto o dano será de 2d6 (letal) e o CD do teste de resistência de Fortitude será igual a 15. Algumas exposições prolongadas a venenos podem causar doenças. Veja a seguir.

Doenças

As doenças que ocorrem nos subterrâneos são geralmente acometidas naqueles que não são adaptados a esse ambiente. Perda de visão é comum pelo esforço exercido para visualizar na escuridão. Doenças pulmonares podem ocorrer pela inspiração de poeira (venenosa ou não) ou esporos. Por fim, alguns minerais também podem causar algumas doenças devido à exposição prolongada.

- **Cegueira do subterrâneo:** ocorre quando um personagem que não possui visão no escuro passa mais de um mês em ambiente sem iluminação. Sua visão é temporariamente afetada, de forma que testes de Observar recebem uma penalidade de -6 por 2d6 dias. Além disso, outras perícias também recebem uma penalidade de -3, são elas: Avaliação, Decifrar Escrita, Ofícios, Operar Mecanismo, Procurar e Sentir Motivação.

- **Febre das minas:** ocorre quando um personagem é exposto a um vírus existente nas profundezas. Ele altera a memória e o raciocínio do doente fazendo com que ele não reconheça seus amigos, aja estranhamente e fale coisas sem sentido.
- **Mal dos pulmões:** o comprometimento dos pulmões ocorre caso o personagem tenha sido exposto a gases, esporos, poeiras ou fumaça densa. O personagem infectado tem dificuldade em respirar e tem crises de tosse, podendo expelir sangue.
- **Intoxicações:** a exposição a certos materiais pode levar a algum tipo de doenças, com efeitos diversos, de acordo com o material (veja tabela a seguir) a que foi exposto.

Tabela: Doenças

Doença	Infecção	CD	Incubação	Dano	Efeito/Sintomas
Febre das Minas	Inalação	12 ¹	1d6 horas	1d4 Int e Sab	Distúrbios mentais
Mal dos pulmões	Inalação	8 ¹	Instantânea	1d6 Con	Asfixia e tosse
Intoxicações					
Fungos	Inalação	12 ¹	1d12 horas	1d4 Con	Febre e calafrios
Enxofre	Inalação/contato	10 ^{1,2}	1 dia	1d6 For	Fraqueza
Chumbo	Contato	8 ²	1d4 dias	1d6 Des	Tremuras nas mãos
Arsenita	Contato	10 ³	1d2 dias	1d6 Car	Abrem-se pústulas na pele

¹ O personagem deverá fazer um novo teste de resistência de Fortitude a cada hora que permanecer na área infectada. A CD do teste aumenta em 1 a cada hora. Caso tenha ferimentos abertos aplica-se uma penalidade de -5 ao teste.

² A CD do teste de resistência de Fortitude aumenta em 1 para cada vez que o personagem tiver contato com o material em questão (num intervalo máximo de 7 dias), até uma CD máxima de 20. A manipulação constante do referido material indica que deve-se usar a CD máxima. Caso tenha ferimentos abertos aplica-se uma penalidade de -5 ao teste.

Cidades abandonadas e Ruínas

Em Nidavellir existem várias cidades que foram abandonadas deliberadamente, como no caso de suas reservas terem se esgotado. Outras cidades foram destruídas durante algum cataclisma e se tornaram ruínas. Elas podem ser fontes de perigos e oportunidades. Criaturas do subterrâneo usam frequentemente essas ruínas como moradia, esperando para surpreender o primeiro aventureiro que passe pelo local. Outros perigos podem existir e que de certa forma podem ter sido a causa da cidade ter sido abandonada, tais como pragas, maldições etc. Nesse caso, durante fuga dos moradores, algum tesouro, arma ou artefato pode ter sido deixado para trás.

TEMPLO DE IVALDI

O Templo de Ivaldi, morada desse deus, é uma lenda entre os anões desde sua criação. Também conhecido como "A Grande Forjaria" é realmente uma grande oficina onde Ivaldi e os mais famosos artesãos, já falecidos ou não, de Nidavellir trabalham incessantemente para criar maravilhas e desenvolver novas técnicas de construção, armas e utensílios em geral. Ivaldi, em suas andanças, eventualmente escolhe alguns artesãos de grande habilidade e os leva para sua oficina para trabalhar em alguma peça específica ou para ensinar alguma nova técnica. Esses

artesãos, após voltarem para suas comunidades originais, passam a se vangloriar desse feito, mas jamais contam a localização da Grande Forjaria.

Nessa oficina foram feitas as melhores armas dos nove mundos e também as grandes maravilhas presenteadas aos Aesires. Entre elas estão o Mjollnir, o martelo de Thor, Hlidskialf, o trono mágico de Odin, e Skidbladnir, o Drakkar de Frei, que além de navegar e voar, podia ser dobrado e guardado no bolso.

Desconhece-se a localização do Templo de Ivaldi. Entretanto acredita-se que ele está em algum ponto ao centro ou ao sul de Mittenmart. Todo aventureiro anão sonha, um dia, passar por esse local e, quem sabe, ser presenteado com uma de suas maravilhas, assim como Motsognir, que recebeu Tördenir, o machado flamejante.

SALÃO DE ODIN

Após selar as passagens entre Nidavellir e Jotuheim, Odin temeu que suas localizações fossem um dia esquecidas. Desta forma resolveu criar um pequeno salão onde anotaria, em suas paredes, a localização das passagens. Esse salão foi construído próximo a uma cidade que existia nos ermos do norte e que foi completamente destruída durante a união dos mundos. Essa cidade, Rabervastin, era responsável pela guarda e proteção desse salão.

Sabendo que seria um lugar seguro, Odin depositou lá muitas outras coisas importantes e, quem sabe, parte de seu vasto conhecimento.

Após a destruição da cidade, Odin, preocupado com a segurança do local, enviou uma guarda constituída de excelentes guerreiros do Valhalla, liderada por Tyrfinn Signarson (Norske, Gue 10/Pgr 3/Sen 2, renome 14), um valoroso guerreiro das hostes de Odin que, alguns, inclusive Frigga, desconfiam ser mais um filho ilegítimo de Odin. Esse grupo de treze guerreiros saiu em busca do salão, perdido durante a união dos mundos, e até hoje não deram mais sinal de sua existência.

Local há muito esquecido pelos anões, agora adquire importância no palco da guerra entre anões e jotuns. Diversos guerreiros de Nidavellir têm se mobilizado para encontrar este local, alguns por ideal, outros pagos por Zeladores ou importantes Jarls e até motivados pela simples aventura e conseqüente fama.

FENDAS ABISSAIS

Antes da união dos mundos, Nidavellir já possuía alguns pontos inacessíveis, entre eles as Fendas Abissais. Esses locais, jamais explorados por qualquer anão ou criatura civilizada, são tidos como sem fundo. Viajantes descuidados que tiveram a infelicidade de cair em suas profundezas, nunca voltaram para contar suas desventuras. Mas até então nunca foram alvo de preocupação para os anões.

A união acabou alterando essas fendas de duas formas, ambas trazendo perigos aos anões. A primeira alteração foi a expansão dessas fendas, cortando passagens movimentadas e até cidades, deixando então a viagem por Nidavellir um pouco mais arriscada. O outro aspecto importante foi o fato de que

nessas fendas abriram-se portas para os mundos subterrâneos (Svartalfheim, Muspellsheim e Niflheim) e assim podem ser encontrados vagando por Nidavellir, alguns elfos negros, gigantes de fogo e mortos vivos. Criaturas abissais, que outrora viviam nesses locais sem serem importunadas, também agora se aventuram fora das fendas em busca de alimento ou servos.

RUÍNAS DE DVALIN

Dvalin, o deus do conhecimento, durante muitos séculos viveu isolado nos Ermos do Norte, nas porções mais altas. Lá ele recebeu todo o conhecimento das runas transmitido por Odin e ensinou aos seus primeiros discípulos. Era o lar de Dvalin, formado por um emaranhado de túneis, grutas e grandes salões.

Com o cataclismo que fundiu Nidavellir aos Alpes Escandinavos, os tetos e paredes da casa do deus desabaram, destruindo grande parte dos tesouros mágicos que ali existiam. Além disso, os tremores de terra criaram aberturas por onde populações inteiras de nibelungen e trolls puderam passar, ocupando a região onde vivia Dvalin. Desde então, o deus nunca mais foi visto.

O local passou a ser conhecido como Ruínas de Dvalin. Abandonado pelo próprio deus, o lugar guarda muitos mistérios e, provavelmente, uma infinidade de tesouros mágicos. No entanto, é uma região que poucos aventureiros seriam capazes de explorar. Além dos perigos causados pelos desmoronamentos e pelo fato de estar, atualmente, nos domínios dos nibelungen, o lar de Dvalin sempre foi um local de provação para seus aprendizes. Por isso, é um verdadeiro labirinto, preenchido por todo o tipo de desafios e armadilhas. Segundo as lendas, o deus do conhecimento mantinha sob seu domínio um grande número de criaturas mágicas, as quais estão agora soltas no labirinto.

Dvalin é considerado, também, o pai de três nornes menores. Histórias contam que estas nornes, suas filhas, viveram durante muito tempo no lar do deus e, por isso, acredita-se que haja registros do passado e do futuro dos anões nas ruínas.

KRANKHEIM,

A CIDADE ABANDONADA

Localizada ao norte do Mittenmart, Krankheim foi, outrora, a mais promissora das cidades de Nidavellir. Suas minas estavam abarrotadas do precioso mitral e os túneis naturais existentes na região facilitavam o trabalho dos mineradores. O metal era extraído em abundância.

Mas, como contam os antigos, a ganância dos anões os fez cavar demais

na rocha e encontraram sua desgraça. Um mal abateu-se sobre Krankheim, espalhando uma peste entre os anões. Em poucas semanas mais da metade da cidade havia perecido ante a praga. Outros faleceram na fuga da cidade e poucos foram os que conseguiram chegar a uma nova moradia com vida. O local foi abandonado e, assim como muitas cidades de Nidavellir, após a abertura das runas mágicas, sua localização ficou dificultada devido a desmoronamentos e mudanças na estrutura do reino.

Atualmente, aventureiros corajosos acreditam que a praga já se foi e tentam encontrar a cidade, no intuito de colocar as mãos no cobiçado mitral e nos pertences dos ricos moradores que faleceram ou tiveram que fugir do local. No entanto, a cidade continua inóspita. Qualquer um que entrar em suas dependências pode ser contaminado pela Febre das Minas apresentada na pag. 41. Como o ambiente está saturado da contaminação, a CD para os testes deve ser sempre aumentada em 3.





BRISINGVASTIN

População aproximada: 700 habitantes.

Protetor (Devoção): Ivaldi.

Símbolo/Brasão: Escudo da Lua Minguante.

História: A famosa cidade dos brisingen, outrora chamada Orstenvastin, é a única cidade brising remanescente da união dos mundos, quando várias cidades foram destruídas ou simplesmente desapareceram.

Ela é importante politicamente, pois sempre sediou as reuniões do Conselho de Zeladores. Historicamente, foi o ponto de contato de Nidavellir com os outros mundos, principalmente com Asgard. Sua importância econômica também é grande, pois é um centro de comércio e de manufatura. Após a união dos mundos sua importância como centro comercial reduziu muito, mas lá ainda vivem os mais renomados artesãos de Nidavellir.

Descrição: Localiza-se acima das vastas jazidas de ferro do Mittenmart (Domínios centrais), numa região chamada Adlerzufen. Situa-se próxima à superfície, no cume da montanha conhecida por Glitettind, de forma que vários de seus portões abrem-se diretamente ao exterior, incluindo o seu principal portão, o "Brisintönnem".

Ela é formada por dois salões e várias cavernas laterais e de acesso. No salão principal, o maior deles, ficam as residências. Dispostas de forma organizada e planejada, são todas erigidas usando a melhor técnica dos anões. Feitas com os mais diversos materiais (madeira, mármore, metais etc.), são imponentes e suntuosas. As ruas, todas calçadas, são iluminadas por lanternas a óleo. No outro salão ficam as oficinas. Suas construções, apesar de bem feitas, não são tão suntuosas quanto as do salão principal. Nesse salão só é permitido o acesso aos trabalhadores ou de convidados especiais, dentre eles, até hoje, muito poucos não foram anões.

A cidade, apesar de mais seca que as cidades dos anões em geral, é bastante fria devido à altitude e da proximidade com a superfície. Entretanto, dentro do ambiente confinado da cidade, aquecido por suas fornalhas e protegido do vento inclemente, sua temperatura se mostra tolerável, variando de -5 a 15 graus centígrados. Chuva não é freqüente nessa região, ao contrário das nevascas que fecham o tempo durante quase seis meses.

Não existe nenhuma jazida importante de qualquer minério próximo a ela, entretanto é para lá que é levado a maior parte do ouro e das pedras preciosas extraídas pelos anões. Lá, esses minérios são trabalhados de forma detalhada e laboriosa para obter as mais lindas jóias já vistas. O mitral também é amplamente usado, principalmente na fabricação das maravilhas dos deuses: armas e utensílios de grande beleza e poder.

As mais importantes "estradas" levam para Brisingvastin, pois ela mantém contato freqüente com quase todas as outras cidades dos anões. Como não existe nenhum rio passando àquela altitude, foi construído um grande reservatório que coleta a água do degelo do Glitettind. A produção ou a coleta de alimento também é inexistente, o que obriga a população local a manter grandes reservas de alimentos como precaução.

É uma das poucas cidades de Nidavellir que possui uma comunidade de escravos nibelungen. Esses escravos são usados em atividades braçais como transporte de carga ou alimentação

dos fornos. Moram em um pequeno aglomerado de casebres no lado norte da cidade.

Sociedade: Sua população é predominantemente brising, entretanto podem ser encontrados anões de todas as raças, além de humanos em quantidade, e alguns kobolds e vanirys com relativa freqüência. Não existe uma grande divisão social, pois artesãos e mestres vivem num padrão de conforto bastante semelhante.

Festividades: Em Brisingvastin existem, no ano, apenas dois períodos festivos. Os "Banquetes de Ivaldi", período de quatro dias nos quais é homenageado Ivaldi (que freqüentemente aparece para participar das festividades) e ocorrem lá pelo mês de fevereiro ou março, ao final do período mais intenso do inverno.

Em julho ocorre a grande comemoração dos artesãos brising que se reúnem na cidade para contar vantagem, comparar seus magníficos trabalhos, trocar experiências e escolher novos aprendizes.

Aliados e inimigos: Seus principais aliados são os hugelingen, principalmente os de Hamnorstin, que fornecem apoio tanto em períodos de paz quanto em períodos de guerra. Por isso, existe um grande intercâmbio de conhecimentos e materiais entre estes dois povos. Sua relação com os povos exteriores é boa, o que lhes fornece a alcunha de embaixadores dos anões. Seus principais inimigos são os nibelungen com os quais já tiveram várias desavenças. A mais recente foi um conflito armado que levou tomada de uma mina de diamantes, pelos brisingen, em Hartzufen (Ermos altos do norte).

Forças militares: Não possuem um exército montado e treinado. Basicamente só possuem um grupo de guardiões, soldados e mercenários profissionais, que fazem o policiamento e guarda da cidade. Entretanto, em períodos de guerra, qualquer cidadão apto pode ser convocado ou uma tropa de soldados pode ser solicitada a uma das cidades aliadas.

Importantes pontos geográficos: Acredita-se que numa montanha próxima esconde-se Unglück (dragão hrodsorm adulto), um antigo inimigo da cidade que almeja, em momento oportuno, invadir Brisingvastin para tomar seus tesouros.

Personagens importantes: Seu Zelador é Nostjolf Frarson (brising - Aristocrata 8/Art 4 - Renome 10) que comanda a cidade há quase cem anos com mão de ferro. Seu filho Fralt (brising - Aristocrata 6/Art 1 - Renome 6) é o principal mestre das forjas e possivelmente será o próximo Zelador. Outra figura importante é Ori Krigson (hugeling - Cle 8 - Renome 8) que apesar de estrangeiro é muito bem quisto pela população e principal conselheiro da cidade.

Criaturas nos arredores: Por ser quase uma cidade de superfície é possível encontrar animais e criaturas de ambos ambientes (subterrâneo e de superfície), entretanto com pouca freqüência, devido ao frio local. As criaturas mais freqüentes são midtrolls que tentam roubar os comerciantes que viajam no subterrâneo ou ettins na superfície. Outras criaturas que podem ser encontradas com menor freqüência são: abolete, aranha, constritor, centopéia, derro, destrachan, escavador, escorpião, estrangulador, formiga, fungo, grimlock, hrodsorm, lagarto, limo - cubo gelatinoso, limo - pudim negro, lesma das rochas, manto negro, mantor, monstro da ferrugem, morcego, otyugh, phasm, rato, skum, tribulo brutal, troll, trollgjaldi, vekksorm das cavernas, verme da carniça, verme púrpura.



HAMNORSTIN

População aproximada: 1800 habitantes.

Devoção: Dvalin, Ivaldi e muitas outras.

Símbolo/Brasão: Escudo do Grande Martelo.

História: Hamnorstin é uma cidade bastante jovem e nasceu depois do descobrimento da grande mina de Varn. Após a união dos mundos

ela acabou reunindo grande parte das populações sobreviventes de outras cidades que foram destruídas. Por causa desse fato é tida, entre os anões, como a cidade mais pacífica e hospitaleira de Nidavellir, sempre pronta a receber um novo trabalhador para suas minas ou forjas. Entretanto, sua população vive sob constante tensão, temendo ladrões ou uma possível invasão de um inimigo em busca de suas riquezas.

Descrição: Hamnorstin é de longe a mais populosa cidade de Nidavellir. Grande e agitada, funciona dia e noite com suas siderúrgicas vertendo aço e cobre aos borbotões. Seu crescimento acelerado acabou criando uma cidade ligeiramente desorganizada, o que para os olhos perfeccionistas dos anões aparenta extremamente mal feita.

A cidade é abastecida por um rio subterrâneo chamado Sjlleström que freqüentemente é usado para transporte de cargas. O mesmo rio liga suas duas principais regiões: a industrial e a residencial.

Na parte residencial, mais precisamente no grande salão, fica o centro da cidade, onde se localizam as primeiras mansões, os principais templos e os centros de comércio com suas praças para feiras. Suas construções são feitas com esmero, entretanto sem luxo excessivo, usando principalmente madeira e pedra. Os telhados, feitos em sua maioria de ardósia, são a principal demonstração do capricho dos seus construtores. Em suas paredes, uma infinidade de túneis guarda as residências (menos abastadas) dos moradores. Isso pode ser percebido ao olhar para as paredes e ver nelas uma miríade de pontos luminosos.

Os outros dois salões se situam na parte industrial e as oficinas de cada um se especializaram no trabalho com um dos dois principais metais de Hamnorstin, por isso é que são chamados de Salão do Ferro e de Salão do Cobre. Apesar da predominância industrial é nesse local que moram as famílias mais pobres, principalmente em túneis toscamente abertos nas paredes dos salões e nas imediações das minas. Ao contrário da área residencial, nesses salões as construções são bem mais simples e as ruas são de terra batida ou rocha desbastada e muito mal iluminadas.

Como já falado, existem duas importantes minas de ferro (mina de Varn) e cobre, entre outras menores, que fornecem matéria prima em profusão para a cidade. A indústria manufatureira prospera produzindo armas e utensílios de todo tipo. Com isso o comércio é grande, com fluxo de caravanas para os diversos pontos de Nidavellir e de Midgard. A principal moeda de troca é o ouro, mas o escambo também é praticado com freqüência.

Como em outras cidades de Nidavellir, a umidade varia em dois períodos do ano, o seco e o úmido. Na estação úmida chove constantemente no grande salão. A temperatura é relativamente constante, variando em torno de 25 graus. Na região próxima às forjas a temperatura pode passar dos 40 graus.

Sociedade: É, de longe, a cidade mais cosmopolita de Nidavellir. Sua população, apesar de predominantemente hugeling, também é formada por indivíduos de outros locais e outras raças, devido, principalmente, ao comércio de manufaturas. A sociedade é bastante estratificada, separando cada anão em sua profissão ou guilda. Discussões homéricas são travadas nas tavernas de Hamnorstin onde cada um defendendo sua atividade como sendo mais importante que a do outro, se diz estar numa posição mais elevada na sociedade que os restantes.

Festividades: Existe uma infinidade de festividades em Hamnorstin, cada uma homenageando uma determinada divindade. Entretanto, a principal festa, que ocorre em outubro: a Semana dos Jogos. Neste período, anões e visitantes se entretêm assistindo ou participando de competições de todo tipo, tais como os jogos anões.

Aliados e inimigos: Seus principais aliados são os brisingen de Brisingvastin, com os quais tentam estreitar mais os seus laços de amizade. Por correlação, seu maior inimigo são os nibelungen.

Forças militares: O exército de Hamnorstin é a maior e mais bem preparada força militar de Nidavellir. A cidade chega a ter uma pequena escola militar, chamada Escola de Guerra de Hamnorstin, que abriga recrutas de várias partes do reino ou de fora. Ela é comandada por nada menos que o grande Motsognir.

Importantes pontos geográficos: Acredita-se que cidade fica próxima ao antigo Templo de Ivaldi, mas que poucos sabem onde fica. Até hoje vários aventureiros buscam esse templo (por motivos religiosos, históricos e até financeiros) e freqüentemente usam Hamnorstin como base de apoio.

Personagens importantes: O Zelador da cidade é Vindalf Tonderson (hugeling – Cle 8/Gdr 3 – Renome 8) e seu conselho é formado por diversos Mestres-artesãos, entre eles Thekk, Mãos Hábeis” (brising – Especialista 10 – Renome 6), representante da Guilda de joalheiros de Brisingvastin, e Borghild Fjalarson (hugeling – Gue 7 – Renome 6), líder da Guilda dos Armeiros Brancos, e a anã Nali Hannardottir (hugeling – Run 8/Nor 4 – Renome 7) que é a oráculo de Vindalf. O renomado guerreiro Motsognir (hugeling – Gue 15/Anq 5 – Renome 15) também vive em Hamnorstin. Ele é general de guerra e chefe da escola militar local. Seu braço direito na escola é um velho amigo de antigas aventuras, Karl Hreimson (Vaniryan – Cle 4/Pal 5 – Renome 7).

Criaturas nos arredores: As criaturas mais freqüentes são: aranha, centopéia, derro, midtroll, troll e trollgjaldi. Outras criaturas que podem ser encontradas com menor freqüência são: abolete, constritor, destrachan, escavador, escorpião, estrangulador, formiga, fungo, grimlock, hrodsorm, lagarto, limo – cubo gelatinoso, limo – pudim negro, lesma das rochas, manto negro, mantor, monstro da ferrugem, morcego, otyugh, phasm, rato, skum, tribulo brutal, vekksorm das cavernas, verme da carniça, verme púrpura.



GHROFISTAG

População aproximada: Desconhecida.

Devoção: Heimdall e Tyr.

Símbolo/Brasão: Estandarte da Trombeta.

História: Esta fortaleza foi criada para defender uma importante entrada de Nidavellir que existe no local. Sua fundação ocorreu na mesma época que

o acampamento de Ytre Moa foi erguido e desde então constantes conflitos ocorrem nessa região entre humanos e anões.

Descrição: Ghrofristag é uma fortaleza incrustada na rocha ao lado da grande caverna de Jsvørn. Esta caverna fica aos pés da montanha de mesmo nome, na região oeste de Mittenmart.

É formada por uma série de túneis e pequenos salões onde ficam os alojamentos, armarias e depósitos de suprimentos. Desses túneis, pequenas janelas dão acesso à caverna de Jsvørn de forma que os guardas possam cravar de flechas qualquer invasor que nela entrar. As instalações são bem montadas, podendo abrigar mais de 500 soldados, e constantemente abastecidas tanto de suprimentos quanto de soldados.

Sociedade: A população é formada por soldados vindos de vários pontos de Nidavellir. Estes seguem um padrão de vida militar.

Festividades: não há datas festivas.

Aliados e inimigos: Suas principais desavenças são com os humanos de Ytre Moa e Borgund. Entretanto, qualquer um que tente invadir a caverna de Jsvørn será tratado como inimigo. Seus principais aliados são os anões de Hamnorstin.

Forças militares: A força militar é bem treinada e, apesar de heterogênea, é bastante unida.

Personagens importantes: Mjothnar Horanson (hugeling – Gue 6/Anq 5 – Renome 9) é o líder da fortaleza, o comandante da guarda é Dain, Machado Quebrado (hugeling – Bbr 5/Anq 3 – Renome 7).

Criaturas nos arredores: Podem ser encontrados animais e criaturas tanto da superfície quanto do subterrâneo. Os mais frequentes são: águia, arminho, carcaju, coruja, javali, lobo, texugo e urso. No subterrâneo: aranha, centopéia, escorpião, lesma das rochas, midtroll, morcego, rato atroz, troll e trollgjaldi. Com menos frequência encontra-se ettins, lobos das estepes e proles de Fenrir, além de criaturas do subterrâneo: constritor, derro, monstro da ferrugem, otyugh, vekksorm das cavernas.



KRAREVASTIN

População aproximada: 300 habitantes.

Devoção: Dvalin e Odin.

Símbolo/Brasão: Escudo do Corvo Negro.

História: Krarevastin é a mais antiga cidade de Nidavellir ainda povoada. Entretanto, já era uma

cidade decadente mesmo antes da união dos mundos. Suas reservas minerais, quase esgotadas, não proporcionavam rentabilidade aos mineiros que se mudaram para outros pontos do reino. Os artesãos mantiveram-se por mais tempo trabalhando com suas reservas ou com material importado, mas com o passar dos anos também se foram. Entretanto, a grande debandada ocorreu no período da união dos mundos, que acabou destruindo parte da cidade.

Um outro grupo de moradores, que insiste em continuar em

Krarevastin, é um pequeno grupo de guardiões de um salão que existe próximo à entrada norte local. Há muito tempo Odin esteve nessa cidade e ofereceu a ela um amuleto de proteção. Esse amuleto seria o escudo que jazia pendurado no alto do grande salão. Com a destruição desse escudo, a guarda perdeu seu motivo de ficar na cidade e assim tem aos poucos se mudado para Stenfistag, onde acham que serão mais úteis.

Aqueles que ainda relutam em abandonar sua cidade acreditam que Krarevastin ainda terá um importante papel na história dos anões.

Descrição: Krarevastin se localiza ao leste de Sudhenmart, bem próximo à fronteira sul de Nidavellir. Ela se espalha por uma grande área construída, mas é apenas parcialmente habitada. Seus habitantes são formados principalmente por aqueles que não quiseram deixar sua terra natal, por estar demasiado preso às suas propriedades ou por crer que ainda têm alguma tarefa a cumprir lá.

Na cidade, o que ainda está de pé é constituído de pequenos edifícios com casas e oficinas, onde a matéria prima usada em sua construção foi a pedra (granito, mármore e ardósia). Os moradores ocupam apenas uma pequena área, de forma a facilitar a guarda e proteção dos habitantes. A parte não habitada aparenta uma cidade fantasma, pouco iluminada, escondendo ladrões e outros perigos. Um grande aqueduto se destaca das construções cruzando o salão principal, trazendo água de um enorme lago subterrâneo próximo, o "Tejhorn".

O clima é bastante parecido com as inúmeras cidades de Nidavellir. Duas estações, uma seca e uma úmida, dividem o ano.

Sociedade: A população é formada principalmente por hugeligen. Não existe divisão social porque todos são basicamente artesãos que vivem do seu trabalho e do comércio oriundo dele. Não existem nem mineradores nem mestres-artesãos, comuns em outras cidades, formando assim uma sociedade mais uniforme. Outras raças não são bem-vindas, sendo apenas toleradas quando a necessidade do comércio aperta a população local.

Festividades: O Dia dos Protetores era comemorado em dezembro em homenagem a Dvalin e Odin, mas há muito já deixou de ser festejado, uma vez que Dvalin não tem aparecido e o escudo dado por Odin não existe mais. Não comemoram mais nenhuma data em específico.

Aliados e inimigos: Seus principais inimigos são os humanos de Norsklund com os quais mantêm sua rusga há algum tempo. Seus principais aliados são os moradores de Torfbastin.

Forças militares: Não possuem uma força organizada, sendo os próprios moradores que executam tarefas de guarda ou defesa da cidade.

Importantes pontos geográficos: O local mais importante de Krarevastin é o Templo do Escudo de Odin, que era vigiado, até pouco tempo, por uma guarda especial. Em algum ponto da cidade existe também uma ramificação das Fendas Abissais que se abriu durante a união dos mundos. Acredita-se que uma das aberturas para Jotumheim (talvez a maior de todas) esteja nas proximidades de Krarevastin. Por isso, há uma grande volume de buscas na região.

Personagens importantes: Lofar, Barba Ruiva (hugeling – Gue

6/Especialista 3 – Renome 5) não foi escolhido como zelador da cidade, mas acabou assumindo a incumbência que ninguém queria aceitar. Artesão de primeira lidera as guildas remanescentes: a dos armeiros e a dos ferramenteiros. O líder dos guardiões do escudo de Odin é Uni, Espada Ligeira, Votson (hugeling – Gue 5/Pgr 1 – Renome 6). Ele transita constantemente entre Stenfistag e Krarevasting aguardando que os últimos guardiões decidam ir para Stenfistag.

Criaturas nos arredores: As criaturas mais frequentes são: aranha, centopéia e principalmente os derros, midtrolls, trolls e trollgjaldis que constantemente atacam moradores e viajantes. Outras criaturas que podem ser encontradas com menor frequência são: abolete, constritor, destrachan, escavador, escorpião, estrangulador, formiga, fungo, grimlock, hrodsorm, lagarto, limo – cubo gelatinoso, limo – pudim negro, lesma das rochas, manto negro, mantor, monstro da ferrugem, morcego, otyugh, phasm, rato, skum, tribulo brutal, vekksorm das cavernas, verme da carniça, verme púrpura. Devido à existência da Fenda Abissal podem também ser encontrados: elfos negros, gigantes de fogo, mortos-vivos e criaturas abissais.



STENFISTAG

População aproximada: mais de 100 habitantes.

Devoção: Odin.

Símbolo/Brasão: Estandarte do Corvo Branco.

História: Stenfistag teve origem nas constantes brigas dos anões com os humanos do sul de Norsklund. Foi fundada por Skar, Olhos de Corvo, para proteger a entrada de uma série de túneis que levam à mina de Garf, uma importante mina de mitral. Na época da fundação era território de Krarevasting. Hoje, entretanto, é comandada por dois líderes independentes.

Descrição: Essa fortificação localiza-se na superfície de Sudhenmart, próximo à Krarevasting na fronteira sul de Nidavellir. Foi instalada no alto de uma rocha isolada sobre uma pequena colina. Próximo a ela, em torno de duzentos metros ao norte, um bosque esconde a entrada dos túneis que levam a mina de Garf. O bosque é protegido, na parte de trás, por um grande despenhadeiro. Na parte da frente, voltadas para Stenfistag, duas torres de observação fazem sua guarda.

A construção, tanto das amuradas quanto das casas, é de madeira e se apóia no topo dessa rocha que foi cortada e aplainada. O acesso é feito por duas escadas, uma ao norte e outra ao sul, que podem ser retiradas para barrar inimigos. Os alojamentos são formados por nove casas comunais e uma casa de comando onde trabalham os líderes e onde funciona a administração local.

Por se localizar na superfície, o clima da região é semelhante ao de Norsklund. Frio durante metade do ano e úmido na outra metade. A região fornece bastante caça e lenha, permitindo que a fortaleza seja bastante independente.

Sociedade: A população local é feita quase que exclusivamente de soldados (todos anões). São provenientes de diversas cidades de Nidavellir, que se interessam, em futuro próximo, explorar a mina local. Assim, não existe divisão social e sim hierarquia militar. Estrangeiros, principalmente humanos, não são bem vindos.

Festividades: não há datas festivas.

Aliados e inimigos: Seus principais inimigos são os humanos de Oslo e Oseberg (além dos nibelungen) que frequentemente invadem as fronteiras de Nidavellir. Seus principais aliados ainda são os moradores de Krarevasting.

Forças militares: Toda a população pode ser considerada um pequeno exército bem treinado e equipado.

Personagens importantes: Nar Torbson (hugeling – Gue 8/Run 3 – Renome 8) e Smörk Torbson (brising – Pal 6/Bar 3 – Renome 7) são os líderes da comunidade. Guldar, Nevasca (hugeling – Gue 6/Pgr 2 – Renome 6) é o capitão da guarda e Runalf, Nove Dedos (hugeling – Rgr 5/Art 2 – Renome 5) é o armeiro local.

Criaturas nos arredores: As criaturas mais comuns são de superfície: águia, arminho, carcaju, coruja, javali, lobo, texugo e urso. Com menos frequência: animais atrozes, águias gigantes, ettins, lobos das estepes e proles de Fenrir.



TORFBASTIN

População aproximada: 800 habitantes.

Devoção: Ivaldi.

Símbolo/Brasão: Escudo da Centopéia (Lacraia) Negra.

História: Teffenmart foi a região menos atingida pelos cataclismos oriundos da união dos mundos e Torfbastin a menos danificada. Das cidades profundas, é a que sempre manteve mais contato com as outras cidades de Nidavellir devido ao bom fluxo comercial existente. Outra peculiaridade que a torna famosa é a sua guarda de Rangers do Subterrâneo, temida e admirada por todo o reino.

Descrição: Pouco iluminada, fica próxima à maior mina de carvão de Nidavellir, sendo a principal fornecedora desse minério a toda região. Situa-se ao norte do Teffenmart, numa região relativamente profunda. Não tem um grande salão natural, como a maioria das cidades dos anões e sim um artificialmente escavado diretamente do minério de carvão.

Suas construções são bastante simples usando pouca ou nenhuma madeira ou metal. Aparentam pequenas caixas de pedra com uma laje cobrindo a casa. Como não existe umidade, não se preocupam com telhados, considerando-os meros adornos sem importância. Alguns mineiros mais pobres frequentemente usam as ruas como moradia. Estas, por sinal, não são calçadas nem iluminadas. Uma espécie de líquen fosforescente, normalmente usado pelos anões para iluminar túneis, é a única fonte de luz local.

Poucas oficinas são vistas entre as casas, pois seu povo quase não se interessa pelo artesanato. Ao lado das casas, e nas pequenas praças, podem ser vistos grandes montes de carvão, já beneficiado, esperando para ser comercializado. As poucas mansões existentes se diferenciam apenas pelo tamanho.

O clima local não é muito agradável, pois é abafado e quente (em torno de 30 graus). O ambiente é bastante seco, pois a água superficial não chega a essas profundidades. O fornecimento de água é feito por uma tubulação que a traz de regiões mais altas.

Sociedade: Sua população é formada basicamente por undderungen e erdelingen mineiros de carvão. Não se percebe

uma divisão social aparente, pois todos se consideram mineiros de carvão.

Festividades: Existem três festividades principais. O Dia do Carvão ocorre em janeiro. Na data homenageiam a sua profissão e objeto de seu sustento. O Dia do Protetor ocorre em maio. A semana dos jogos, que ocorre em outubro, é a última festividade do ano.

Aliados e inimigos: Seus principais aliados são os anões de Krarevastin, mas mantêm pouco contato, pois consideram suas relações com a superfície um pouco sem sentido. Da mesma forma não têm inimigos, pois somente o carvão é importante.

Forças militares: Não possuem força militar e sua famosa guarda é formada principalmente por rangers do subterrâneo que patrulham seus escuros corredores.

Importantes pontos geográficos: Próximo à cidade existe outra ramificação da Fenda Abissal, que ao contrário de outras que apareceram recentemente, está no local muito tempo antes da fundação da cidade. Até hoje ela nunca foi uma fonte de preocupação para os moradores de Torfbastin.

Personagens importantes: O Zelador da cidade é Uri Redhradson (undderung – Gue 6/Bat 6 – Renome 6) e seu braço direito é Onar, Barba Longa, Narson (undderung – Gue 5/Ran 3/Bat 1 – Renome 5), que é também líder da Guilda dos Carvoeiros. A guarda da cidade é comandada por Thorin, Voz de Trovão (undderung – Ran 8/Bat 4 – Renome 7).

Criaturas nos arredores: As criaturas mais frequentes são: centopéia, lesma das rochas, limo – cubo gelatinoso e rato atroz. Outras criaturas que podem ser encontradas com menor frequência são: abolete, constritor, destrachan, derro, escavador, estrangulador, grimlock, hrodsorm, limo – pudim negro, manto negro, mantor, midtrolls, monstro da ferrugem, otyugh, phasm, skum, tribulo brutal, troll, trollgjaldi, vekksorm das cavernas, verme da carniça, verme púrpura. Devido à existência da Fenda Abissal podem também ser encontrados: elfos negros, gigantes de fogo, mortos-vivos e criaturas abissais. Devido à profundidade também podem ser encontrados Azers e thoqqas.



AKSTTAG

População aproximada: Desconhecida.

Devoção: Sem devoção específica.

Símbolo/Brasão: Escudo do Machado Flamejante.

História: Esta fortaleza é a mais recente de Nidavellir. Foi fundada pelos brisingen após um combate entre eles e os nibelungen. Sua função é proteger uma mina de diamantes existente em Hartzufen e permitir o trânsito, em segurança, de mineradores.

Descrição: Aksttag fica próxima à divisa de duas regiões muito inóspitas do norte de Nidavellir e por isso a fortaleza acaba se assemelhando a uma pequena cidade, com todos os seus aspectos peculiares, além de ser fortemente guardada. Por estar próxima à superfície existem algumas portas abrindo para fora, mas são poucas, pequenas, muito bem guardadas e camufladas.

O clima local é bem parecido com o de Brisingvastin. Não existe água no local, o que demanda um sistema de bombeamento para trazê-la de pontos mais profundos.

Sociedade: Sua população é formada basicamente por soldados de Brisingvastin e Hamnorstin, mas aos poucos mais população civil tem chegado ao local, que vem se transformando gradativamente numa cidade. Várias forjas já iniciaram suas atividades fabricando principalmente armamentos para os soldados.

Festividades: Não há datas festivas, ainda.

Aliados e inimigos: Assim como Brisingvastin seus principais inimigos são os nibelungen, entretanto alguns jotuns que se aventuram nessas regiões também são rechaçados com violência.

Forças militares: É formada por soldados de Brisingvastin e Hamnorstin que lutaram conjuntamente para expulsar os nibelungen que viviam no local. É bem treinada e organizada.

Personagens importantes: Humlung Göttarson (brising – Gue 8/Dom 2 – Renome 7) é o líder da fortaleza e das tropas. Aos poucos vai passando as tarefas de comando da vila a Fraeg Trarindottir (brising – Cle 7/Gdr 1 – Renome 5).

Criaturas nos arredores: Por também ser um local próximo à superfície é possível encontrar animais e criaturas de ambos ambientes (subterrâneo e de superfície), entretanto com pouca frequência, devido ao frio local. As criaturas mais frequentes são derros, grimlocks, midtrolls, morcegos, ratos atroz, trolls, trollgjaldi, no subterrâneo, e águias, águias gigantes, ettins, lobos das estepes, proles de Fenrir e ursos pardos na superfície e mais raramente hrodsorms e vekksorms alados, das neves e das cavernas, remorhazes, verme do gelo, da carniça e púrpura.



NORMUND

População aproximada: 250 habitantes.

Devoção: Loki.

Símbolo/Brasão: Têm o crânio do vekksorm das cavernas com o símbolo.

História: Este povoado surgiu quando os nibelungen foram expulsos de Mittenmart e Sudhenmart, migrando para as Terras Vazias de Nidavellir. Ali eles encontraram uma grande caverna de forma irregular, repleta de reentrâncias, nichos e desníveis no solo. Uma enorme carcaça de um vekksorm das cavernas ocupava o centro daquela área e diversos esqueletos estavam espalhados por toda a extensão do local. Eram esqueletos com ossos mais longos, semelhantes a humanos, porém mais leves e escuros. Esta caverna foi vista com bons olhos pelos nibelungen, pois eles acreditaram que os restos mortais dos seres ali presentes poderiam fortalecer sua magia rúnica. Assim, eles venceram as adversidades naturais do local e estabeleceram-se de forma precária, não sendo eles grandes artesãos ou construtores. A partir de então, partes da carcaça do vekksorm ou pedaços dos ossos escuros passaram a servir de material para os nibelungen, onde eles podiam entalhar suas runas e aproveitar-se do suposto poder advindo dali.

Descrição: Localizado ao sudeste das Terras Vazias, Normund não é propriamente uma cidade, sendo melhor descrita como um povoado sem fronteiras definidas e sem uma estrutura organizada. Mesmo assim, das comunidades nibelungen, continua a ser a maior. As moradias são construções precárias de pedras e madeira, abrigando pequenas famílias de nibelungen e dispostas, em sua maioria, próximas à grande carcaça. Fora da caverna principal,

há áreas onde o chão não é de pedra e ali foi possível preparar uma horta simples e pequena, porém suficiente para alimentar a pequena população do povoado.

Sociedade: Apenas nibelungen vivem em Normund. Eles dividem as tarefas comumente entre si e respondem a um membro mais sábio da comunidade, que atua como governante.

Festividades: A única comemoração dos nibelungen de Normund é o Dia do Grande Lagarto, festejado em setembro, quando eles reverenciam a fera morta que é tida como protetor do local e fonte de poder dos conjuradores rúnicos.

Aliados e inimigos: Os nibelungen não possuem ligações com nenhum outro povo, mas são propensos a forjar alianças favoráveis a eles, visando um bem próprio ou para toda a comunidade. Eles ainda nutrem desejos de vingança contra os anões, especialmente os brisings, que os escravizaram e tomaram suas terras.

Forças militares: Em Normund não há nada que se assemelhe a um exército. Poucos são os nibelungen que possuem algum treinamento bélico, e estes são responsáveis apenas por manter a segurança do povoado contra criaturas que cheguem muito perto de suas moradas.

Importantes pontos geográficos: A maioria dos ossos presentes na caverna foi recolhida pelos nibelungen, mas crânios foram deixados no local onde cada esqueleto fora encontrado. Além dos crânios, estes locais também foram

demarcados por círculos e runas no chão, entalhados e preenchidos com algas luminescentes. Estes pontos estão espalhados por toda a caverna e servem de referência para as conjurações e presságios dos nibelungen.

Personagens importantes: Skain (nibelungo – Run 12 – Renome 5) é o atual sábio governante de Normund. Ele tem instruído os nibelungen a explorar mais a região das Terras Vazias, pois esqueletos semelhantes àqueles presentes na caverna foram encontrados por Dolgur (nibelungo – Rgr 5/Bat 5 – Renome 5), seu irmão mais novo, em túneis mais profundos que passam por baixo de Normund. Recentemente um Guerreiro anão foi contratado por Skain para treinar e liderar os guardas da cidade. Seu nome é Hornbori (hugeling, gue 7 – Renome 3). Ele foi expulso do convívio dos anões depois de retirar o Escudo de Odin e abrir as passagens entre Nidavellir e Jotunheim. Rancoroso pela punição, Hornbori juntou-se aos nibelungen.

Criaturas nos arredores: As criaturas mais frequentes são: aranha, centopéia, escorpião, morcego, rato atroz e principalmente os vekksorms das cavernas. Outras criaturas que podem ser encontradas com menor frequência são: abolete, constritor, derro, destrachan, estrangulador, formiga, fungo, grimlock, hrodsorm, lesma das rochas, midtroll, monstro da ferrugem, otyugh, phasm, skum, tribulo brutal, troll, trollgjald, verme da carniça, verme púrpura.



CAPÍTULO 4

JOTUNHEIM



*"No lar dos gigantes seres cruéis ferir-te-ão
A cada dia com atos malignos;
Tristeza tu encontrarás em vez de felicidade,
E mágoa para ser sofrida com lágrimas."*

- Skirnismol



Em tempos imemoriais os gigantes foram banidos para Jotunheim, uma terra inóspita, eternamente coberta por neve e gelo, desprovida de recursos e coalhada de criaturas selvagens e perigosas. Exilados neste mundo, os jotuns assumiram sua posição de liderança na sociedade dos gigantes, que prosperaram, transformando-se num povo sobrevivente e guerreiro.

Da primeira cidade os gigantes espalharam-se por toda a sua terra em busca de melhores condições de vida. Ainda que os jotuns fossem imunes ao frio, a natureza gélida de Jotunheim fazia com que não houvesse recursos, como alimentação, algum conforto ou segurança. Por isso, as comunidades de gigantes buscavam sempre locais mais aprazíveis em seus domínios, a fim de garantir sua sobrevivência. Isso só fez crescer o ódio entre os jotuns e os aesires, pois permanecer vivo, um dia após o outro nesta terra de constantes percalços era um teste de sobrevivência constante.

Os gigantes levam uma vida extremamente simples e praticamente desprovida de qualquer conforto. Apenas os mais abastados (normalmente os Senhores das Terras) é que vivem com um pouco mais de comodidade, ainda que isso se deva ao trabalho dos aldeões. A base de sua alimentação é o leite (de vaca e cabra) e a carne (dos mais variados animais). Nas comunidades litorâneas muito se extrai do mar (desde peixes até plantas marítimas). A agricultura é mínima e só se cultivam verduras e legumes capazes de suportar as baixas temperaturas. Apenas nas grandes cidades e em algumas vilas há essas plantações. Quase não há comércio entre os jotuns. Quando ocorre é feito por escambo entre vilas ou cidades, ou entre os aldeões de uma mesma localidade. Com os outros povos os gigantes não negociam, preferindo tomar aquilo que querem.

A maior parte dos habitantes de Jotunheim é formada pelos jotuns, que também são os grandes líderes da sociedade. Em grande quantidade estão os bjorkuns, que devido à sua natureza limitada desempenham, geralmente, a função de servos e guerreiros menos elaborados. Os fjortuns concentram-se, em geral, nas comunidades litorâneas e mantêm poucas relações com o restante dos gigantes. Já os sturnun, o grupo menos numeroso entre os gigantes (acredita-se que só haja cerca de 30 membros desta raça), são considerados os eruditos e os mais antigos gigantes existentes. Eles vivem isolados das comunidades dos gigantes, geralmente como eremitas ou como figuras quase lendárias entre os jotuns. Existem, ainda, humanos que vivem entre os gigantes. São aventureiros que se afeiçoaram pelos seus irmãos de tamanho exagerado, escravos adquiridos em batalhas, ou mesmo servos contratados pelos jotuns para fins específicos.

A natureza dos gigantes é beligerante, no entanto não são muito organizados para guerras. Ao longo de eras Jotunheim permaneceu fragmentado. Jotuns de diversos pontos declaravam-se reis de todos os gigantes, sem que uns soubessem dos outros. Em alguns momentos houve até três "reis" governando. Apenas depois da abertura das runas mágicas é que Utgardaloki conseguiu unificar Jotunheim sob um único reinado (ainda que continue encontrando opositores). Com pulso firme e seus

soldados de confiança o Senhor das Terras de Utgard, a maior cidade dos jotuns, pretende liderar os gigantes para o que chama de aniquilação dos usurpadores.

Para os jotuns os aesires são ladrões das terras que, por direito, pertencem aos gigantes – já que o mundo foi feito a partir do corpo do maior de todos os seus, Ymir. Por isso, liderados por Utgardaloki, os gigantes iniciam sua marcha pela conquista de novas terras, mais aprazíveis e menos inóspitas.

GEOGRAFIA

A terra dos gigantes do gelo tem uma geografia montanhosa e acidentada. São terras altas, formadas por vários cânions, cordilheiras de montanhas íngremes e escarpadas, planaltos extensos de difícil acesso e vales que abrigam riachos formados pelo degelo das colinas. Jotunheim é marcada por um relevo sinuoso com três grandes vulcões, vales de gêiseres e por vastos planaltos cobertos pela beleza fria da neve. Os dois pontos mais altos de Jotunheim são a colina de Vindhugel, cujo topo é lar de Hraesvelg, criador de todos os ventos; e a montanha de Wachungberg, de onde o gigante Eggther, o Feliz, vigia toda a terra de seu povo.

O litoral de Jotunheim é praticamente todo tomado por íngremes e tortuosas falésias – paredões que descem sobre as águas. Essa formação abrupta impede que os jotuns possam explorar os mares adequadamente, por isso apenas os fjortuns têm domínio sobre os mares de Jotunheim. Tanto os fjortuns, quanto os próprios jotuns, costumam aproveitar-se de cavernas e alcovas criadas na rocha devido ao impacto constante da água. Essas cavernas e nichos servem como pontos de vigia e acampamentos contra os poucos barcos que se arriscam cruzar o bravo mar de Jotunheim. Em diversos locais o rochedo é bastante instável, dada a erosão causada pela água e pelo vento, havendo constantes desmoronamentos.

A vegetação no domínio dos jotuns é rala e esparsa. O frio intenso não permite o crescimento de grandes florestas ou vastos adensamentos de árvores e arbustos na maior parte do reino. Os únicos locais onde a vegetação é mais abundante são próximos aos vulcões, que fornecem algum calor e provêm terras mais férteis. Nestes locais, os bosques existentes são motivo de temor entre a população, uma vez que abrigam as mais perigosas criaturas. Em quase toda a extensão de Jotunheim é comum ver árvores isoladas, algumas mortas e sem folhas, outras sobrevivendo ao clima com dificuldade, cercadas por líquens e pequenos arbustos. As árvores são coníferas e de folhas caducas.

Um sem número de riachos corta Jotunheim. Formados pelo degelo da neve depositada nas encostas das montanhas, esses riachos preenchem boa parte dos vales e cânions existentes. Além destes riachos, há três grandes rios que cruzam a terra dos gigantes: o rio Ronern, que nasce nos ermos gelados do norte e deságua no rio Wassefarn; o rio Vindern, que nasce na colina de Vindhugel e deságua na costa dos Sviar; e o rio Wassefarn, o maior deles, cuja nascente é desconhecida e que é preenchido por vários afluentes, desaguardo no mar dos jotuns, à oeste, numa grande cachoeira. Com o frio intenso, boa parte dos rios, lagos e riachos permanece coberta por uma espessa camada de gelo durante quase todo o ano e em praticamente toda a sua extensão.

CLIMA

Além do relevo acidentado, um dos maiores inimigos que um aventureiro pode encontrar em Jotunheim é o clima. O frio é intenso na maior parte do ano, chegando a atingir temperaturas abaixo dos -25° C no inverno e nas regiões mais ao norte. Durante o ano as temperaturas variam entre -25 e 15 graus centígrados, sendo que no inverno (entre dezembro e fevereiro) as temperaturas nunca se elevam acima dos -5° C. Para os jotuns há apenas duas estações no ano, o inverno e o verão, uma vez que as mudanças climáticas nas outras estações são imperceptíveis.

O clima é bastante úmido, principalmente por causa das chuvas e nevascas que praticamente não param. Por isso, uma espessa camada de neve cobre praticamente tudo e o branco é predominante para onde quer que se olhe. Além disso, a sensação é de que o frio é ainda mais forte devido ao vento constante que sopra do alto das montanhas.

Os ventos de Jotunheim, atribuídos ao gigante Hraesvelg (que transformado em águia faz com o que bater de suas asas movimente o ar) carregam densos bancos de neblina que se formam em vales, encostas, lagos e rios espalhando-os por todos os cantos do reino. Trata-se de uma névoa extremamente fria e espessa, que dificilmente se desfaz, tornando-se mais um obstáculo a ser transposto por aqueles que cruzam a terra dos gigantes do gelo.

Mesmo permanecendo constantemente frio, o clima de Jotunheim é sempre uma incógnita. Os ventos constantes, gelados e de direções variadas deslocam as nuvens de um ponto ao outro a todo momento. Isso faz com que chuvas torrenciais comecem sem o menor aviso, assim como nevascas e até mesmo queda de granizos. O céu, permanentemente nublado, também provoca espetaculares e perigosas tempestades elétricas.

FAUNA

A fauna de Jotunheim é muito parecida com a de Midgard, com uma grande diferença: animais gigantes e animais atrozos representam a maioria das feras selvagens que vivem nestas terras. Como praticamente tudo em Jotunheim, os animais também existem em suas versões gigantes. Não é raro, ao cruzar trilhas perdidas, se deparar com um urso de mais de três metros de altura, ou com lobos de presas que seriam capazes de atravessar por inteiro o tronco de um homem.

Dentre as espécies de animais selvagens mais comuns estão os alces, renas, ursos, javalis, lobos, bodes, cabras, raposas, lincos, esquilos, focas e morsas. Há ainda várias aves marinhas, falcões, corujas, águias (incluindo águias gigantes) e corvos. Estas espécies selvagens geralmente dividem seu espaço com os perigosos Dragões Vekksorm, abundantes em toda Jotunheim. As Proles de Fenrir também habitam as cavernas, planícies e as poucas florestas da terra dos gigantes.

Os gigantes têm grande apreço por seus animais domésticos, uma vez que estes lhes fornecem alimento, couro, pele, proteção e montarias. Em geral os jotuns preferem domesticar os animais gigantes, que são mais eficientes para seus intentos. Todavia, não é difícil encontrar animais menores em suas vilas, principalmente quando se tratam de gados, cabras e bodes. Os animais domésticos mais comuns são cavalos, renas, alces e cães gigantes, além de ovelhas e javalis.

Alguns jotuns mais destemidos conseguiram domesticar vários Dragões Vekksorm, usando-os como montaria de combate. Trata-se de uma criatura extremamente eficiente quando usada em batalhas, todavia controlar a fera não é tarefa das mais fáceis. Os Vekksorm que já foram domesticados e usados como montaria pelos jotuns são os Vekksorm Alados e os Vekksorm do Gelo. Os Vekksorm que ficam arredios durante a domesticação são sacrificados, sendo extraídas sua pele, escamas, gordura e ossos.

SOCIEDADE DOS GIGANTES

Ainda que pareça um povo rude e grosseiro, os gigantes aprenderam a viver numa sociedade organizada e que nutre profundo respeito por seus líderes (mesmo que em muitas das vezes a liderança seja conquistada pela força). Normalmente, a liderança é passada de geração para geração ao longo do tempo, mas pode ser conquistada por meio de um desafio ou pela escolha de grupo, que resolve acompanhar um Jarl em uma missão ou aventura.

A sociedade é bem fragmentada. Os mais respeitados e abastados são os Senhores das Terras. Tratam-se de jotuns que conquistaram territórios férteis, ricos em recursos e seguros, e os declararam como suas propriedades. Donos dos melhores domínios, esses jotuns agregam várias famílias em seus territórios, oferecendo segurança e uma terra onde produzir. Estas pagam ao senhor com parte de sua produção agrícola ou artesanal. Ainda que sejam os chefes de suas cidades, os Senhores das Terras adquirem respeito em toda Jotunheim, pois tornam-se líderes de forças militares e mantêm seus domínios com pulso firme.

Os Senhores das Terras determinam Generais ou Prefeitos que se dedicam a nichos estabelecidos dentro das cidades ou cuidam de vilas que devem satisfação ao Senhor mais próximo. Estes também ficam com parte da produção dos aldeões, mas tudo é encaminhado ao Senhor em primeiro lugar, que faz a divisão e distribuição. Em geral os Generais ou Prefeitos são jotuns de confiança do Senhor e se dedicam a manter a ordem e o poder de seu mestre.

No extrato mais baixo da sociedade jotun estão os aldeões. Eles são maioria e vivem na esteira dos Senhores, Generais ou Prefeitos, quando estão em cidades ou vilas. Apesar de serem chamados de aldeões, a esmagadora maioria sabe pegar em armas e está pronta para a luta tão logo ela se faça necessária. Ainda, entre os aldeões há um grande número de soldados profissionais, que pagam ao Senhor das Terras com serviços militares, em vez de produção agrícola ou artesanal.

Existe, também, o estamento dos sacerdotes ou clérigos. Eles não têm uma posição social definida, mas são respeitados e tidos como grandes conselheiros. Os clérigos estabelecem algumas regras de vida entre os jotuns, o que cria uma coesão em sua existência. Os jotuns adoram a Hrym, Aegir, Ron, Fenrir e Jormungand. Ainda há aqueles que cultuam Hobrok.

Em geral, o modo de vida dos jotuns é muito parecido com o de seus irmãos humanos. Eles defendem o mesmo código de conduta (honestidade, hospitalidade, coragem, lealdade, esperteza e sorte), vivem em casas comunais, bebem cerveja (que chamam de Bebida Brilhante) e amam uma boa luta. No entanto, os jotuns são mais fechados, rudes e muito menos alegres do que os vikings.



humanos. Seu temperamento grosseiro e sua natureza bélica, bem como as condições inóspitas em que vivem, criaram uma sociedade fria, mal humorada e nada amável. Os jotuns não são muito afetos a festejos e comemorações, mas abrem exceções quando são para homenagear um de seus deuses, caçar dos aesires ou comemorar uma grande vitória.

A constante busca por um lugar melhor para se viver deu aos jotuns um comportamento errante. Muitos gigantes não permanecem mais do que cinco anos numa mesma cidade ou vila (a exceção daqueles que estão no comando), mesmo que o local ofereça ótimas condições para sua vida. É muito comum se deparar com grupos de gigantes viajando por Jotunheim em busca de um novo lugar para se viver ou de uma boa contenda. Por isso, a estrutura das famílias não é tão forte quanto para os humanos. Os clãs acabam por substituir a unidade familiar, prestando apoio aos seus membros.

Ainda que sejam eternos viajantes, a maioria dos gigantes, ao contrário dos humanos vikings, não é muito afeita ao mar (a exceção dos fjortuns, obviamente). Nunca houve histórias sobre navegadores gigantes ou grandes conquistadores do mar. Eles preferem, sobretudo, viajar por terra.

Os gigantes valorosos quando mortos são sempre queimados em piras funerárias ou embarcações (estas em menor número). Suas cinzas voam aos céus junto com o vento, indo em direção ao que os jotuns chamam de Mundo de Cima, uma espécie de paraíso dos gigantes. Aqueles tidos como covardes ou indignos são jogados para os animais ou em grandes escarpas usadas como fossas funerárias.

CLÃS

Ainda na aurora dos tempos, quando os gigantes foram banidos para Jotunheim, formou-se uma única cidade, a Primeira Cidade, a qual futuramente daria nome a toda terra dos jotuns. Esta cidade prosperou por longos anos, período no qual formaram-se vários clãs que se uniram por interesses comuns. Os clãs permaneceram juntos por algum tempo, vivendo na Primeira Cidade. Muitos criaram fortes laços entre si, outros, porém, tornaram-se grandes rivais. Com o passar das eras os clãs transformaram-se em núcleos tão coesos que acabaram se separando, cada qual seguindo seu rumo.

A Primeira Cidade pereceu tempos depois. Os clãs fundaram suas vilas nos mais distantes locais. Mas a intrínseca sede por conquistas dos jotuns fez com que aquela unidade fosse quebrada. Membros de vários clãs abandonaram as vilas em que viviam em busca de novas terras, novos desafios. Novos vilarejos se formaram, mas isso não determinou a criação de novos clãs. Atualmente, os clãs dos gigantes são como grandes famílias espalhadas por toda Jotunheim. Os membros de um clã se ajudam mutuamente, oferecem hospitalidade, proteção e apoio no caso de contendas com outros clãs ou outros povos. Mesmo que vivam em diferentes cidades ou vilas, os membros se reconhecem por símbolos, que podem ser tatuados em seus corpos ou trazidos em estandartes e pedras gravadas.

De todos os primeiros clãs (forjados na Primeira Cidade) apenas três permaneceram. Outros se formaram através dos tempos, mas são clãs menores, que acabam por se juntar aos três grandes clãs. São eles:

Servos de Aegir

Concentrado, em sua maioria, nas proximidades de Trymheim e formado por jotuns e fjortuns, os Servos de Aegir nunca foram expressivos do ponto de vista político. Seu apreço pelo mar e pelo litoral fez com que não se dedicassem a grandes disputas ou se engajassem em lutas com outros clãs.

O clã está disposto a contribuir com os outros jotuns para a conquista de novos territórios e para dar um fim aos aesires. Por isso, colaboram com o Machado de Hrym em praticamente tudo, mas defende sua supremacia no mar.

É o menos numeroso dos clãs.

Lobos de Fenrir

O clã dos Lobos de Fenrir foi criado pela gigante Angrboda. Ela, que pariu o grande Fenrir e a serpente Jormungand, depois de sua relação com Loki, quis reunir um grupo de gigantes para libertar o deus lobo aprisionado pelos aesires. Muitos gigantes aderiram à causa, principalmente depois que Hrym distanciou-se dos seus.

No entanto, isso provocou uma grande guerra com o clã do Machado de Hrym, o que fez com que os Lobos de Fenrir se espalhassem por toda Jotunheim e não pudesse cumprir seu intento. Permaneceu apenas o ódio pelos anões, que haviam feito uma corda mágica capaz de prender o grande lobo.

O clã tornou-se grande inimigo dos seguidores de Hrym, só retomando suas relações quando da guerra contra os anões, eternos inimigos dos Lobos de Fenrir.

Machado de Hrym

O Machado de Hrym foi criado pelo próprio deus dos gigantes. Seus membros são combatentes fervorosos que não dispensam uma boa batalha. É o mais numeroso dos clãs e, provavelmente, o mais forte. O clã está espalhado por toda Jotunheim e já possui acampamentos nas terras ao norte de Svearheim. Seu atual líder é também o rei dos gigantes, Utgardaloki.

O clã foi o responsável pela expulsão dos Lobos de Fenrir da Primeira Cidade. Quando o Hrym abandonou a cidade e foi viver nas montanhas, os Lobos espalharam a notícia de que o deus havia morrido ou se juntado aos aesires. Isso despertou a ira dos líderes do Machado de Hrym e fez eclodir a guerra entre os clãs. O Machado de Hrym venceu a guerra, mas isso custou a quase total destruição da cidade Jotunheim e a debandada dos membros de outros clãs para outros locais.

CIDADES

Grande parte das cidades formou-se quando gigantes mais renomados e corajosos reuniram grupos de aventureiros em busca de terras menos inóspitas e com mais recursos. Isso aconteceu antes do cataclismo provocado pela abertura das runas mágicas. Os gigantes cruzaram Jotunheim enfrentando todos os percalços que existiam no caminho, até finalmente se estabelecerem em áreas mais férteis, mais quentes e menos perigosas.

As cidades dos jotuns assemelham-se a verdadeiros feudos. Os renomados Jarls que conduziram os grupos até os lugares onde se instalaram declararam-se senhores daquelas terras. Assim, construíram suas casas e fortalezas, demarcando o território e

determinando os mandantes daqueles domínios. Aqueles que se estabeleceram nestas terras passaram a viver sob a proteção de seus senhores. Como pagamento fornecem a maior parte de sua produção rural, artesanal e qualquer outra aos Jarls que comandam o local.

Em geral as cidades são comandadas por um Jarl – normalmente chamado de Senhor das Terras – que se estabelece numa densa e fortificada fortaleza ou castelo. O Jarl é o dono das terras, que geralmente levam seu nome (como Utgard, por exemplo). Jarls menores e outros homens de confiança do Senhor são escolhidos para cuidar de determinadas regiões da cidade. Estes também recebem parte da produção dos aldeões, no entanto quem determina como é feita a divisão é o Senhor das Terras.

As cidades são cercadas, tendo como ponto mais protegido a fortaleza do Senhor. Para a proteção da cidade são construídas muralhas ou são utilizadas as barreiras naturais existentes no local. A corriqueira proximidade com vulcões fornece o calor necessário para as forjas e para o cozimento de alimentos. Por isso, os gigantes costumam não se preocupar em fazer fogo e é comum que as cidades permaneçam na escuridão completa quando é noite.

Ainda que haja grandes cidades e estas sejam de enorme influência em toda Jotunheim, a maior parte dos gigantes vive em vilarejos espalhados por todo o reino. Alguns destes vilarejos situam-se próximos às cidades, mas a maioria está em locais isolados e com pouca comunicação entre si. Há ainda, os gigantes que se organizam em clãs e pequenos núcleos com pouco mais de 10 indivíduos e também os ermitões, que se isolaram vivendo sozinhos ou em grupos de no máximo três pessoas (normalmente habitam cavernas).

ACAMPAMENTOS

Os jotuns mantêm vários acampamentos tanto em Jotunheim quanto em Svearheim e Norsklund. Muitos desses acampamentos são sazonais, mas há aqueles que são fixos, funcionando como postos avançados dos gigantes em pontos específicos.

Os acampamentos sazonais são normalmente pequenos e providos de poucos recursos, apenas o necessário para o tempo que devem durar. Eles são levantados em locais estratégicos e em períodos determinados (como o verão ou tempos de guerras). Estes acampamentos são erguidos com tendas feitas de pele de animais gigantes, sustentadas por hastes de madeira e cordames por todos os lados.

Já os acampamentos fixos são maiores e providos de quase tantos recursos quanto uma pequena vila. Seus abrigos são feitos em madeira, cobertos com feno e peles de animais. Em geral, há uma construção maior no centro do acampamento, onde se abriga o Jarl local e ficam depositados os suprimentos e equipamentos. Os acampamentos fixos mais importantes são: Folhas Quentes, na fronteira sudeste (entre Jotunheim, Norsklund e Svearheim), próximo à floresta de Myrkwod; Fagenrawf, na fronteira com Svearheim, às margens do rio Vindern; e Acampamento do Fiorde, na costa sudoeste, na fronteira com Norsklund.

FORÇAS DE JOTUNHEIM

Apesar da índole bélica dos gigantes, eles não se organizam em forças militares constituídas. Pelo contrário, todo gigante, desde cedo, aprende a pegar em armas. Por isso, mesmo o mais pacato fazendeiro jotun pode ocultar uma faceta de guerreiro ou

bárbaro. Os gigantes são violentos por natureza. Existem apenas duas companhias de combatentes profissionais. São elas:

Patrulha de Utgard

A Patrulha de Utgard foi criada por Utgardaloki quando este proclamou-se rei dos jotuns. O mais antigo dos gigantes ainda vivo escolheu aqueles de sua maior confiança e mais destemidos para fazer parte de sua tropa de elite. Cada um dos escolhidos recebeu um grande machado de pedra, simbolizando a pujança daquele grupo. Ao todo foram escolhidos 50 jotuns (e apenas jotuns) para formar a patrulha, que se divide em unidades de 10 combatentes. A cada baixa, um novo guerreiro jotun é escolhido.

A função do grupo é patrulhar a terra dos gigantes. Quatro de suas unidades percorrem toda Jotunheim, patrulhando-a, enquanto uma permanece no protetorado de Utgard. Além de vigiar a existência de invasores, a Patrulha de Utgard mantém o reinado de Utgardaloki, eliminando qualquer um que se oponha a este mandatário. São os fiscais do rei.

Cavaleiros do Crepúsculo

Também conhecidos como Hritdamerung, os Cavaleiros do Crepúsculo são temidos em todo o domínio dos jotuns. Videntes humanas que foram banidas de suas terras buscaram refúgio entre os gigantes de Jotunheim. Em princípio não foram aceitas, mas em troca da proteção e tolerância dos jotuns ofereceram seus serviços de magia. Por isso, passaram a ser chamadas de bruxas.

Seu dom de ver o futuro fez com que se juntassem e, unidas, as bruxas passaram a predizer o que estaria por vir, até o Ragnarok. Suas previsões nem sempre eram agradáveis, por isso algumas bruxas acabaram sendo vítimas da ira dos jotuns, insatisfeitos com seus pretensos destinos. Assim, um grupo de gigantes combatentes e de bruxas da raça dos jotuns juntou-se a elas, tornando-se errantes em Jotunheim.

As bruxas montam lobos das estepes e cavalgam junto aos gigantes através das montanhas e rios, levando sua magia consigo. Os Cavaleiros do Crepúsculo são temidos, pois para muitos são os portadores da desventura e dos males. Todavia, muitos jotuns acreditam que as bruxas sejam as mensageiras do Ragnarok – o Crepúsculo dos Deuses – e, portanto, serão elas que mostrarão o caminho para que os gigantes finalmente derrotem os aesires.

PERIGOS DE JOTUNHEIM

Cruzar a terra dos gigantes é, por si só, um desafio para poucos. O clima inóspito, o relevo entrecortado e sinuoso, a escassez de recursos e, sobretudo, os animais e criaturas que habitam o local representam perigos maiores do que qualquer viking sonharia enfrentar.

Além da natureza rude e combatente dos gigantes, que não suportariam se deparar com invasores, e do risco de se defrontar com uma das feras selvagens que habitam o lar dos jotuns, os perigos naturais são os elementos que tornam Jotunheim uma terra de riscos constantes. Todos os perigos naturais de Midgard, tais como lagos congelados, nevascas, avalanches e deslizamentos, dentre outros, (ver *Vikings: Midgard*, Perigos Naturais, pág. 63) existem em Jotunheim, porém de forma muito mais abrangente e intensa. Mas o domínio dos jotuns guarda outras desagradáveis surpresas para aqueles que tentam desbravá-lo. Conheça alguns perigos de Jotunheim:

Areia Movediça

Antigos campos de gêiseres depois de tornarem-se inativos acabam formando verdadeiros lodaçais e vastas áreas de areia movediça. Essas áreas assemelham-se a locais sólidos, principalmente pelo gelo que permanece depositado em sua superfície. A menos que esteja atento para isso, um personagem, para perceber que trata-se de areia movediça apenas olhando deve fazer um teste de Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) com CD 12. Se o personagem estiver correndo ou com sua atenção voltada para outra coisa, não notará a existência da areia movediça.

Quando um personagem cai na areia movediça ele não consegue deslocar-se normalmente, uma vez que seus pés não encontram apoio no fundo. Para permanecer flutuando, o PJ deve fazer um teste de Natação com CD 10 a cada rodada. Para deslocar-se 3 metros (2 quadrados) em qualquer direção o teste de natação é feito com CD 15. Caso o personagem falhe por margem 4 ou maior em qualquer um dos testes de natação, ele afunda na mesma rodada e começa a se sufocar na areia (veja o *Livro do Mestre*, Asfixia, pág. 304).

Para sair da areia movediça o personagem deve agarrar-se a algo e suspender-se (ou ser puxado por alguém que esteja fora da areia). Sair sozinho é muito difícil. O personagem deve agarrar-se e puxar, fazendo um teste de Força com CD 18. Sendo resgatado por alguém de fora, deve agarrar-se a um objeto jogado pelo resgate (corda, haste, lança, galho etc.) e ser puxado. Aquele que está resgatando deve fazer um teste de Força com CD 15 e o

personagem dentro da areia movediça um teste de Força com CD 10. Caso qualquer um dos dois falhe no teste, o personagem cai novamente na areia, devendo fazer um teste de Natação com CD 15 imediatamente para evitar afundar.

Nota: uma tentativa de resgate de um personagem submerso na areia movediça é ainda mais difícil. Aquele que estiver tentando o resgate deve ser bem sucedido num teste de Inteligência com CD 10 para conseguir jogar o objeto (corda, haste, lança etc.) na direção correta do personagem submerso.

Névoa

Viajando por Jotunheim muitas vezes é comum deparar-se com bancos de uma neblina densa e fria. Esta neblina torna-se um grande perigo para os aventureiros, já que limita drasticamente a máxima distância visual dos personagens. Sempre que estiverem envolvidos pela névoa ou tentando enxergar através dela, todos os personagens têm uma penalidade de -4 nos testes de Observar e Procurar. Além disso, o limite de distância visual através da neblina é de 1d10x2 metros. Tudo aquilo que estiver além deste limite não é visível (mesmo para aqueles que possuem visão no escuro). Todas as criaturas que estiverem próximas ao limite visual estabelecido possuem alguma cobertura, havendo 20% de chance de falha.

A névoa para os povos vikings, em geral, representa um perigo muitas vezes maior do que o real. Os vikings acreditam que a neblina é traiçoeira e pode criar ilusões e distorções da realidade. Um companheiro encontrado no meio da névoa deve mostrar-se inofensivo por um longo tempo, permanecendo estático, senão

VIAJANDO POR JOTUNHEIM

Não é difícil perder-se nos inóspitos domínios dos gigantes, mesmo para os jotuns. Na maior parte das vezes os viajantes se perdem devido às imensidões geladas ou por causa do relevo sinuoso, de terreno difícil (ver tabela) e com pouca visibilidade (sempre que a distância visual máxima for menor do que 18 metros há risco de se perder). As chances de um grupo se perder estão relacionadas à capacidade de se orientar nas trilhas que percorrem. Um guia deve ter sucesso num teste de Sobrevivência com as CDs abaixo, ou acabará perdido:

Tipo de Terreno	CD
Planícies geladas, com mapa	6
Planícies geladas, sem mapa	8
Colinas e campos de gêiseres, com mapa	8
Colinas e campos de gêiseres, sem mapa	10
Montanhas geladas e escarpas, com mapa	11
Montanhas geladas e escarpas, sem mapa	13
Bosques gelados, com mapa	13
Bosques gelados, sem mapa	15

Se o guia obtiver sucesso num teste de Senso de Direção, ele recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência para que não se perca neste período (Intuir Direção também concede este bônus, mas não é cumulativo).

Personagens com pelo menos 5 graduações em Conhecimento (geografia) ou (local), que sejam apropriados para o teste em questão, recebem +2 de bônus de sinergia para estes testes.

É necessário que seja feito um teste por hora (ou fração) gasta em movimento local ou de viagem para verificar se o grupo se perdeu. Caso o grupo esteja avançando em bloco, apenas o líder (ou guia) deve fazer o teste.

Um grupo perdido: Caso o grupo se perca, não estará mais indo na direção antes planejada e estará andando em direções diferentes. A cada hora passada, role 1d8 para determinar aleatoriamente a direção para a qual o grupo está se deslocando (use a rosa dos ventos para escolher a direção). Este deslocamento continuará sendo aleatório até que o grupo se depare com um ponto de referência visível.

Como perceber que se está perdido: Uma vez perdido, cada personagem do grupo pode realizar um teste de Sobrevivência (CD 20-1 por hora de viagem aleatória) para perceber que não está indo na direção antes pretendida. (o mestre deve fazer o teste em segredo para que, em caso de falha, o jogador não saiba e pense que está indo na direção correta).

Como determinar uma nova rota: Um grupo perdido não consegue determinar a direção para qual deve seguir, mesmo para retornar a um ponto próximo de onde se perderam. Para que isso ocorra, é necessário um teste de Sobrevivência (CD 15+2 para cada hora de viagem aleatória). Caso fracasse o personagem escolhe uma direção qualquer (sorteia na rosa dos ventos) para continuar a viagem, e assim continua perdido (ou não, se a direção sorteada for a correta). Pode se fazer este teste a cada hora de viagem.

Retomando o caminho: Existem muitas formas de se retomar o caminho perdido. Uma é delas determinando uma nova rota com sucesso. Outra é encontrando um ponto inequívoco de referência, que pode servir de base para retomar o trajeto. Magias, como *Encontrar o Caminho*, solucionam o problema automaticamente.

pode ser tido como uma ilusão e atacado. É comum também a crença de que a neblina pode trazer criaturas malignas, que se deslocam através da bruma. Isso redobra o receio que os vikings têm de atravessar uma névoa intensa.

Tempestades Elétricas

As tempestades elétricas não são raras nas terras dos gigantes. Trata-se de um belo e impressionante espetáculo que já rendeu sonoras narrativas aos escaldos. As tempestades elétricas, também conhecidas como Ira de Thor ocorrem, sobretudo, nas terras mais ao norte, mas costumam acontecer, vez por outra, nas fronteiras de Jotunheim com Svearheim e Norsklund.

As tempestades elétricas costumam cair de repente, geralmente antes ou durante uma forte chuva. O tempo de duração de uma tempestade elétrica é igual a 1d8x10 minutos. Quando uma tempestade ocorre num determinado local, todos aqueles que estão desabrigados podem ser atingidos. Como a quantidade de relâmpagos numa tempestade elétrica é imensa, há 20% de chance de um grupo de aventureiros que permanecer na área da tempestade de ser atingido, por minuto.

Caso o grupo seja atingido, o mestre deve determinar aleatoriamente quem está no centro do relâmpago. A partir daquele personagem, num raio de 6 metros (4 quadrados), todos serão atingidos. O dano provocado pelo relâmpago é 1d8 dados de 8 faces (role 1d8 para determinar quantos d8 será o dano), sendo que o personagem no centro recebe mais 1d6 de dano. Todos os personagens, exceto aquele que está no centro, podem fazer um teste de Reflexos (CD 18) para receberem apenas metade do dano.

Gêiseres

Nas áreas próximas aos vulcões de Jotunheim, principalmente nos planaltos, é comum encontrar campos de gêiseres jorrando sua água fervente em jatos de até cinco metros de altura. Os campos de gêiseres são locais de pouca vegetação e solo lamacento ou, no mínimo, úmido. A água acumulada no subsolo e aquecida pelo magma dos vulcões no fundo gera uma forte pressão que explode constantemente. A água quente e sob pressão rompe o solo, fazendo jorrar um quente e poderoso jato de líquido e vapor.

Não há como prever onde um gêiser se formará. A chance de um personagem cruzando um campo de gêiseres ser atingido pelo jato é de 10% (deve-se fazer um rolamento para cada personagem). O dano causado pelo vapor e pela água fervente é 3d6. Personagens atingidos podem ser arremessados pelo gêiser para uma direção aleatória. Personagens pequenos ou menores são arremessados até 4,5 metros (3 quadrados); personagens médios são arremessados até 3 metros (2 quadrados); personagens grandes, podem ser deslocados 1,5m (1 quadrado). Sempre que atingido por um gêiser, o personagem pode fazer um teste de reflexos (CD 15) para receber apenas metade do dano.

Lava e Rochas Incandescentes

Todos os vulcões de Jotunheim estão ativos. O que não quer dizer que permaneçam em erupção ou vertendo lava o tempo todo. Mas o magma interior está invariavelmente em ebulição (pronto para explodir) e os vulcões têm constantes emissões de gases. Isso provoca tremores de terra que ocorrem vez por outra.

Muitas vezes estes tremores indicam que a lava no subsolo está abrindo novos caminhos, o que provoca deformações no terreno próximo ao vulcão. Noutras, no entanto, implica em pequenas erupções que arremessam rochas incandescentes e fazem verter lava. A lava destas pequenas erupções não costuma representar perigo para os gigantes que, ao longo dos anos, escavaram escoadouros que levam o líquido incandescente para longe ou para suas forjas pré-preparadas. Já as rochas podem ser muito perigosas. O dano provocado por uma rocha é igual a 2d8+10, mais 1d6 por fogo. Sempre que atingir uma superfície comburentes, a rocha tem 50% de chance de incendiar (veja *Livro do Mestre*, Queimando, pág. 303).

O Maelström

Toda a extensão de mar que acompanha a costa oeste de Jotunheim é conhecida como Mar dos jotuns. Suas águas são temidas até pelos mais valentes navegadores vikings. Poucos têm coragem (ou estupidez) o suficiente para se arriscar nas gélidas águas a oeste de Jotunheim. Além das perigosas criaturas que vivem neste mar, incluindo os fjortun, há o temido Maelström.

O Maestrom é um fenômeno que ocorre repentinamente, normalmente acompanhado por tormentas marítimas, que o tornam ainda mais perigoso. Sem qualquer motivo aparente, o mar começa a formar vagas cada vez maiores e mais altas. As ondas oceânicas são gigantescas, criando verdadeiras depressões entre elas. Esses movimentos aquáticos por si só já são uma grande ameaça para os navios, uma vez que estes são arremessados das ondas para uma grande depressão marítima e, logo em seguida, jogados contra uma nova onda. Mas aqueles que escapam desta fase inicial acabam caindo no Maelström propriamente dito. Trata-se de um imenso redemoinho que puxa o navio para seu centro com força descomunal. A força do Maelström se amplia a cada minuto, enquanto este se fecha, formando um cone de águas. A diferença de altura das águas entre o centro do redemoinho e sua área externa pode chegar a 15 metros. Isso faz com que o cone formado passe a jogar água dentro do navio que está mais próximo do centro, afundando-o.

Um Maelström dura, em média, 1d6x5 minutos. Um navio que estiver no meio do redemoinho não pode mais ser impelido por velas, uma vez que o vento só o joga cada vez mais para o centro. Para saber como escapar do Maelström o capitão da embarcação (ou qualquer outro comandante) deve fazer um teste de Profissão (marinheiro) com CD 25. Se bem sucedido, o personagem deve assumir o leme e começar a comandar os remadores. Todos os remadores devem fazer testes de força com CD 12. O número de remadores que deve ser bem sucedido no teste de força varia de acordo com a embarcação:

- **Faering:** os faerings são extremamente frágeis e por mais que um navegador saiba como se livrar do Maelström, ele irá sucumbir;
- **Knarrs e Drakkar de 22 metros:** são necessários pelo menos 8 remadores eficientes (12 para sair do Maelström);
- **Drakkars de 30 e 37 metros:** são necessários pelo menos 12 remadores eficientes (18 para sair do Maelström).

Se o número de remadores bem sucedidos no teste de Força for igual à quantidade necessária apontada acima, o navio permanece no Maelström e recebe 5d6 de dano naquele minuto. Se o número for igual ao que está determinado entre parênteses (50% a mais de remadores) o navio sai do redemoinho e está livre.

Caso o navio não saia do Maelström, este se fecha no final do tempo, destruindo a embarcação. Todos os tripulantes recebem 10d6 de dano e podem se afogar (veja *Livro do Mestre*, Perigos da Água, pág. 304).

A ocorrência do Maelström é atribuída ao deus gigante das águas, Aegir, que cria o fenômeno em seus confrontos com Njord e para proteger a terra dos jotuns de possíveis invasores pelo mar.

Notas: 1) O teste de força dos remadores só pode ser feito depois que o capitão for bem sucedido no seu teste de Profissão.

2) O capitão só pode fazer um teste de profissão por minuto. Isso implica que a cada minuto de falha o navio recebe o dano determinado.

3) Os testes de Força dos remadores devem ser feitos a cada minuto que o navio estiver dentro do Maelström.

4) Para estatísticas dos navios veja *Vikings: Midgard*, pág. 106.

A MONTANHA DE WACHUNGBERG

A mais alta montanha de Jotunheim é também chamada de montanha do vigia. É lá que vive o gigante sturnun Eggther, o Feliz – a sentinela de todo o domínio dos jotuns.

Reza a lenda que Eggther recebeu a missão de vigiar a terra dos gigantes do próprio Hrym, muito antes da abertura das runas mágicas. O sturnun, então, munuiu-se de sua harpa e partiu para a montanha de Wachungberg. No cume do grande monte construiu uma imponente torre de pedra e lá instalou-se. Dizem que da torre Eggther é capaz de observar qualquer local de Jotunheim, vigiando todos os pontos do grande reino. O gigante cria uma grande quantidade de falcões mensageiros, os quais usa para transmitir avisos aos jotuns em outros pontos, sempre que vislumbra uma situação perigosa. No entanto, há muito Eggther não envia um falcão (provavelmente não tenha vislumbrado um perigo real).

A montanha de Wachungberg também é o lar do galo Fjalar, que permanece igualmente sob a guarda de Eggther. O galo vive à sombra da Árvore Solitária, a única árvore da montanha. A Árvore Solitária é um grande cedro mágico que permanece vivo e sempre frondoso, imune aos efeitos do clima. Ele marca a passagem das estações com mudanças de cor em suas folhagens (no verão as folhas são verdes, no outono amarelas, na primavera violetas e no inverno avermelhadas). O galo Fjalar é importante para os jotuns, pois no dia do Ragnarok seu cacarejar ecoará por toda Jotunheim,

DIAS E NOITES ETERNOS

Durante os dias de verão e inverno mais intensos ocorre o fenômeno dos dias e noites eternos.

Em boa parte do mês de julho o sol não se põe em Jotunheim. O belo fenômeno faz com que, ao invés de se pôr, o sol circule as cidades de leste a oeste cruzando a linha do horizonte. Neste período os gigantes têm dificuldades em descansar e dormir e costumam reforçar suas defesas contra ataques que queiram se aproveitar de sua condição. No entanto, ficam livres de criaturas que são susceptíveis ao sol.

Já no inverno ocorre o contrário, durante muitos dias de janeiro permanece noite constantemente. A lua não desaparece do firmamento, enquanto os gigantes reforçam sua vigília para ataques noturnos, que podem ocorrer furtivamente. É um período tenso em toda Jotunheim, pois os Trolls e outros seres susceptíveis ao sol abandonam seu refúgio para saques e pilhagens.

e os gigantes saberão que é a hora pegar em armas no derradeiro embate contra os aesires.

O ponto mais alto de Wachungberg, onde se localiza a torre de Eggther, é o Pico do Sino que mede cerca de 5800 metros. Veja *Altitude Elevada*, *Vikings: Midgard*, pág. 64.

A COLINA DE VINDHUGEL

Também conhecida como a colina do vento ou colina daquele que grita, Vindhugel é mais íngreme e uma das mais altas montanhas de Jotunheim. Os jotuns acreditam que em seu topo vive o gigante Hraesvelg, o senhor dos ventos de Jotunheim. Hraesvelg é, na verdade, um sturnun extremamente poderoso. Eras atrás o gigante se isolou na montanha para estudar o clima do mundo dos gigantes. De lá, por vezes transmutado numa águia incrivelmente gigante, Hraesvelg controla os ventos, as tempestades e as nevascas de Jotunheim.

Muitos vêem Hraesvelg como um deus e vários jotuns prestam-lhe reverências. Isso fez com que o sturnun se transformasse num grande colecionador de objetos dedicados a si. Sempre que as condições climáticas da terra dos gigantes tornam-se ainda mais inóspitas, jotuns de todas as partes dirigem-se para o sopé da montanha a fim de render homenagens a Hraesvelg e dar-lhe todo o tipo de oferendas, pedindo que este seja mais clemente. O gigante guarda todos estes artefatos em sua montanha. Tesouros dos mais variados estão ocultos nas cavernas e meandros de Vindhugel. No entanto, poucos têm coragem suficiente para tentar enfrentar a montanha e pilhar os pertences do gigante das tempestades.

Em Vindhugel há uma ventania constante, normalmente acompanhada de uma forte nevasca ou de uma chuva torrencial. Também é comum tempestades elétricas na região. Os ventos têm velocidades semelhantes as de um furacão no sopé e de um tornado na medida em que o topo se aproxima (ver *Livro do Mestre*, Ventos, pág. 95). Poucas criaturas vivem no local, além de águias gigantes e animais alados (como vekksorms alados, por exemplo), mas Hraesvelg está sempre atento a possíveis invasores.

O cume de Vindhugel mede cerca de 3700 metros. Veja *Altitude Elevada*, *Vikings: Midgard*, pág. 64.

O DESFILADEIRO DE VAFTHRUDNIR

Vafthrudnir, o traidor, assim é conhecido o jotun que se encarregou de vigiar a fonte de Mimir para Odin. O gigante foi apresentado pelo deus supremo dos aesires, que lhe deu o poder sobre os trolls do desfiladeiro e sobre o dragão Hrodsorm Grumhalfad. Em troca, o velho deus caolho demandou que Vafthrudnir, juntamente com Horskolt (outro gigante), tomassem como suas as terras do desfiladeiro e permanecessem como guardiões da Fonte de Mimir – a fonte da sabedoria. Acredita-se que Vafthrudnir aceitou o acordo com o deus aesir após perder uma disputa de conhecimentos que deveria ser paga com a própria cabeça.

Apesar dos jotuns saberem que a fonte fica em suas terras, eles não suspeitam que ela esteja neste desfiladeiro. O local foi usado durante anos como um cemitério de covardes e perdedores. Seus restos eram jogados no corredor do desfiladeiro juntamente com o de animais e outras criaturas, servindo de comida para os trolls. No entanto, o interesse dos aesires no local, principalmente depois que Vafthrudnir expulsou o jotungjaldi Haard do desfiladeiro,

aguçou a curiosidade dos jotuns sobre o território. Vafthrudnir acabou por fazer um acordo com o rei Utgardaloki, dizendo que não pretende expandir seus domínios, nem deixar que os aesires utilizem o desfiladeiro como ponto de partida para investidas contra os gigantes. No entanto, Utgardaloki não pretende seguir o pacto à risca e teme que o desfiladeiro guarde um segredo que possa representar o fim dos jotuns.

O desfiladeiro é um local praticamente sem vida e sombrio. Como um grande e sinuoso cânion, possui dois enormes paredões que formam um extenso e estreito corredor repleto de ossos e restos de gigantes e animais. As paredes são apinhadas de cavernas que servem de moradia para uma numerosa colônia de trolls que vive no local. As cavernas formam um emaranhado de túneis no interior das montanhas. Tais túneis, além de preenchidos por armadilhas e desafios preparados por Vafthrudnir, Horsolt e pelos próprios trolls, vivem todo tipo de criaturas. O mais temido dos seres do desfiladeiro é o dragão hrodsorm Grumhalfad (Muito Antigo), que além de guardar a última passagem para a Fonte de Mimir, possui tesouros de vários guerreiros que já tentaram chegar até a fonte.

O VULCÃO FEURHAILL

Localizado a sudeste de Vindhugel, o vulcão Feurhaill é o mais ativo e perigoso de Jotunheim. Seu altivo cone de rochas magmáticas expele uma densa nuvem de fumaça constantemente. A fuligem de Feurhaill é espalhada por toda a região à sua volta, como uma neblina escura e carregada. Além de dificultar a visão, a

fumaça prejudica a respiração daqueles que passam próximos ao vulcão, podendo até se sufocar.

Feurhaill entra em erupção periodicamente. É difícil um mês em que o vulcão não explode, expelindo sua lava incandescente pelos ares e queimando tudo à sua volta. Ao seu redor, a área que outrora fora um campo verdejante, onde prosperaram várias vilas de jotuns, agora é um local desprovido de vida, com um solo acinzentado e quebradiço (quando não está coberto pela lava). Os vilarejos soterrados pelo vulcão atraem aventureiros destemidos, que acreditam poder encontrar muitos tesouros em meio à lava, o fogo, a fuligem e as rochas.

Não se sabe se criaturas vivem próximas ao vulcão, uma vez que não sobreviveriam às condições, mas acredita-se que os seres que se nutrem do fogo habitem o local. Além disso, muitos crêem que o vulcão esconda uma passagem para o reino do fogo eterno, Muspellsheim.

O VULCÃO FEURBASS

Há muito que o vulcão Feurbass não lança sua lava para o alto. O vulcão não entra em erupção há séculos, mas continua com seu magma fervente e borbulhante em sua cratera que nunca se fechou.

O outrora este foi o maior e mais temido vulcão da terra dos gigantes. Seu poder destrutivo criou uma vasta área sem vida ao seu redor que apenas agora começa a florescer novamente. Os jotuns nunca se arriscaram a constituir vilas ou acampamentos próximos ao vulcão, tamanho era o temor. Nem mesmo os animais ou outras criaturas (que não as crias do fogo) ousavam se aproximar da montanha. Mesmo



atualmente não há vilarejos nas proximidades e os viajantes que devem cruzar a região o fazem velozmente e com cautela.

O poder destrutivo do Feurbass era tão grande que ele chegou a destruir a si próprio. Suas violentas erupções devastaram o grande cone que cuspiam lava, tornando a montanha cada vez mais baixa e menos íngreme. Hoje o vulcão parece uma enorme bacia de lava (cerca de 2km de raio) pousada sobre um extenso planalto de terra cinzenta. Sua lava jamais resfriou, o que dá a sensação de um imenso caldeirão vermelho e borbulhante. Vez por outra um pouco do líquido incandescente verte do vulcão, criando riachos quentes que rasgam a crosta por onde passam.

Nos arredores do Feurbass vivem algumas criaturas de fogo. Acredita-se, também, que um dragão Hrodsorm jovem, filho de Grumhafald (que vive no desfiladeiro de Vafthrudnir) habite cavernas de uma colina próxima ao vulcão.

O CAMPO DE GÊISERES DE HEIBWASS

A nordeste do vulcão Feurbass, numa área lamacenta e pútrida, localiza-se o maior campo de gêiseres de Jotunheim, conhecido como Heibwass. O local foi formado pela abertura de canais de magma no subsolo de um antigo lago. A lava incandescente no subterrâneo fez com o que o lago desaparecesse, dando lugar a um imenso campo de gêiseres. O lugar, que antes era habitado tanto por jotuns quanto por animais da região, tornou-se uma área sem vida e pantanosa.

A vasta extensão de Heibwass faz com que o campo seja um obstáculo para a maior parte das poucas trilhas e estradas que passam por aquela região. Por isso, muitos viajantes devem cruzar o perigoso terreno onde, a qualquer momento, um gêiser pode explodir. Isso faz com que o campo tenha uma aparência mórbida e podre. Cadáveres e mais cadáveres amontoam-se por todos os lados durante todo o percurso de Heibwass. A maioria dos corpos está mutilada devido às explosões de água fervente que sofreram antes e depois de mortos. O local é repleto de restos de caravanas e acredita-se que haja grandes tesouros em meio a tantos mortos, mas poucos estão dispostos a se arriscar em Heibwass.

O ambiente pútrido de Heibwass parece ter atraído a atenção dos habitantes de Niflheim que vieram à superfície. Por isso, não é raro se deparar com mortos-vivos nos arredores do campo de gêiseres.

A PRISÃO DE HYNDLA

Depois de insultar Freya na frente de Ottar, seu amado mortal, a gigante Hyndla foi aprisionada pela deusa num colossal círculo de fogo do qual jamais pôde se libertar. O formidável anel de chamas mágicas permanece ativo até os dias atuais em algum local ermo nas montanhas de Jotunheim.

Segundo a lenda, Hyndla, cujo nome significa cadela, seria a maior vidente entre os jotuns. Seus dons a tornam capaz não só de enxergar o futuro, como também o passado. Ela pode conhecer a personalidade e os pensamentos de alguém apenas olhando para sua face, bem como vislumbrar todos com que aquela pessoa está ligada de alguma forma. Hyndla conseguiu descrever toda a linhagem de Ottar e seus familiares mais distantes e desconhecidos apenas ao fitá-lo (ainda que este estivesse transformado num javali). Acredita-se que a jotun seja uma das videntes mais poderosas de todos os nove mundos, e este seria o real motivo de sua prisão.

Sedentos pelo conhecimento que Hyndla pode fornecer, muitos aventureiros dedicam-se a procurar sua prisão de chamas. Não se sabe se alguém já a encontrou, mas novas histórias sobre a prisão são contadas a cada dia pelos escaldos. Ainda assim, quando for localizada, a jotun deverá ser libertada do círculo de fogo e apenas poucos conjuradores rúnicos sabem como extirpar tal magia.



UTGARD

População aproximada: 1100 habitantes.

Devoção: Hrym e Jormungand

Símbolo/Brasão: Flâmula da Fortaleza

História: Disposto a tornar-se o soberano de toda Jotunheim, Utgardaloki, o mais antigo dos gigantes mortais ainda vivo, partiu da Primeira Cidade em busca de terras melhores. Suas andanças foram com um grande grupo de gigantes pertencentes ao

clã do Machado de Hrym e duraram décadas. Muitos pereceram e muitos puderam presenciar o vigor e a força de Utgardaloki. Com o tempo, o grupo localizou o local ideal e iniciou a construção daquela que se tornaria a maior cidade dos gigantes.

Utgardaloki manteve sempre domínio absoluto sobre a cidade, escolhendo bem seus generais e governando com mão de ferro. Quando a cidade tornou-se maior e mais respeitada do que todas as outras, seu soberano declarou-se rei de Jotunheim. O fato foi contestado por jotuns de vários pontos, sobretudo pelos habitantes de Trymheim. Mas Utgardaloki sempre soube se utilizar de seu poder e do grande número de aliados que possui para manter o reinado.

Ao longo de sua existência a cidade de Utgard passou por poucos períodos de problemas. Dois deles foram em duas violentas erupções do vulcão Kamrusrhiger, que destruíram boa parte das casas e mataram muitos habitantes. Os outros foram por conflitos entre os próprios habitantes, que foram resolvidos pela força.

Durante sua história Utgard passou a ser conhecida como a cidade das conquistas. Dela partem, diuturnamente, desbravadores jotuns imbuídos do espírito de conquista. Seus combatentes desejam tomar as terras dos svíar e os norske e, para isso, já contam com acampamentos avançados que se originaram na cidade. Além disso, com o crescimento e o poder alcançado por Utgard, a cidade passou a comandar não só os acampamentos e a fortaleza de Awssborg (ao sul), mas também vilas inteiras e até a cidade de Gymheim, cujo governante foi determinado por Utgardaloki.

Descrição: A cidade de Utgard localiza-se no sopé do vulcão Kamrusrhiger, que fornece calor e terras férteis à região. Suas casas estão dispostas sobre um grande platô, com algumas construções em pontos em depressões e elevações no terreno. A construção mais alta é o castelo de Utgardaloki, situado sobre uma elevação e incrustado no rochedo que se eleva para formar o vulcão.

Toda a cidade é cercada por um imenso muro feito de pedra e barro, e revestido, constantemente, com as rochas magmáticas que são coletadas de Kamrusrhiger. Há torres de observação em diversos pontos ao longo da muralha, bem como postos de vigia avançados, situados no entorno da cidade, porém distantes desta.

A proteção de Utgard também é feita por um pequeno forte/ presídio localizado no alto do vulcão (a cerca de 500 metros do topo), conhecido como Calabouço do Fogo. Esse forte foi construído encravado na pedra, de forma que algumas de suas

salas e corredores fossem dentro da montanha. Ele serve como ponto alto de sentinela e como masmorra. Lá são detidos os traidores de Utgardaloki e os inimigos dos jotuns, em celas muito quentes, próximas à lava que borbulha sem parar.

Por dentro, a cidade é enorme e pouco organizada. Suas casas amontoam-se, ocupando o espaço desordenadamente e aproveitando todos os cantos. A única organização está na proximidade com o castelo de Utgardaloki. Apenas aqueles que são autorizados pelo rei podem construir suas casas ali. Em geral estes são os generais do rei e os jotuns de sua confiança.

Utgard possui um dos climas mais amenos de toda Jotunheim, devido à proximidade com o vulcão. Por isso é a mais populosa e a maior entre as cidades dos gigantes. Nela é possível ter alguma agricultura e manter a criação de animais.

O vulcão, no entanto, é uma grande incógnita para o povo da cidade. Ainda que tenham sido feitos pequenos canais para desviar a lava que verte da montanha, todos temem o dia em que Kamrusrhiger irá acordar realmente e explodir, destruindo a cidade. Enquanto isso não acontece o vulcão é a fonte de vida de Utgard.

Sociedade: A população de Utgard é formada, em sua maioria, por jotuns. Há um número razoável de bjorkuns e alguns ogros, e pouquíssimos

humanos. Quase todos os moradores da cidade são combatentes, essa é uma exigência de seu governante. Aqueles que não sabem pegar em armas acabam sendo banidos do local. Além de combatentes, os cidadãos de Utgard são fazendeiros, artesãos e armeiros, em geral. O Machado de Hrym é o clã predominante na cidade.

Festividades: Não há festividades em Utgard. O rei, Utgardaloki, proibiu qualquer tipo de festejo até que os gigantes reconquistem as outras terras novamente. Até lá, diz o soberano, o povo de Utgard deve concentrar-se em sobreviver e em preparar-se para a batalha final com os aesires, que está por vir.

Aliados e inimigos: Tanto a cidade de Gymheim, quanto a fortaleza de Awssborg são fortes aliados de Utgard. Além destes, a cidade conta com todos os membros do clã do Machado de Hrym espalhados por Jotunheim. Tais membros têm profundo apreço pela cidade e seu governante. Utgard tem poucos inimigos, além daqueles que não aceitam o reinado de Utgardaloki. A cidade jamais foi atacada, a não ser por pequenos bandos de ladrões trolls ou outras criaturas, que foram rechaçadas com facilidade.

Forças militares: Utgard conta com uma das mais fortes unidades da Patrulha de Utgard. Seus soldados dedicam-se à proteção da cidade e do rei. Além disso, há um corpo de generais fiéis ao rei e formado por gigantes de extremo renome, que atua como uma unidade militar.

Importantes pontos geográficos: O vulcão Kamrusrhiger é o coração de Utgard. Seu calor permite que a cidade tenha um clima aprazível e possa desfrutar de algumas fontes termais em pequenos lagos formados pela neve derretida. O vulcão não tem fortes erupções, mas verte, quase que constantemente, a lava pelo seu topo e por outras crateras ao longo do cone. Canais foram criados para direcionar a lava, formando barreiras de proteção. Além disso, a lava é direcionada para outros pontos de dentro da cidade, servindo para alimentar forjas, criar fogo e aquecer fornos de terra muito usados para assar animais inteiros.

Há ainda um emaranhado de cavernas na colina do vulcão e nas montanhas próximas. Estes corredores subterrâneos foram criados pelas erupções do Kamrusrhiger e foram muito pouco exploradas pelos gigantes, uma vez que são baixas e apertadas. Acredita-se que delas pode-se chegar aos mundos inferiores.

Ao redor da cidade há grandes bosques habitados por várias criaturas (dentre elas trolls), que buscam o clima ameno do local para sobreviverem. Vez por outra são organizadas caçadas dentro destes bosques, como uma espécie de concurso entre os jotuns.

Personagens importantes: Utgardaloki (Jotun 3/Gue 5/Dom 10 – Renome 18), rei dos gigantes e soberano de Utgard – governa com mão de ferro a maior cidade de Jotunheim; Kenja (Jotun 2/Bbr 9 – Renome 12), jarl comandante da Patrulha de Utgard na cidade; Blain Utgardsson (Jotun 2/Gue 5 – Renome 8), um dos mais proeminentes filhos de Utgardaloki, general de seus exércitos; Vardugnr (bjorkun, Bbr 5 – Renome 7), soldado de Utgardaloki que vigia os arredores da cidade; Gunfar, o Terrível (Jotun/Algoz 5 – Renome 7), carrasco do Calabouço do Fogo.

Criaturas nos arredores: Águia gigante, animais atroz (carcaju, javali, lobo, rato, texugo, urso), aranca, bruxa, bruxa da noite, coruja gigante, dragão hrodsorm, ettin, jotungjaldi, licantropos (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-urso, lobisomem), lobo das estepes, ogro, ogro mago, prole de fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trollgjaldi, vekkorm alado, vekkorm das cavernas e worg.



Utgardaloki



THRYMHEIM

População aproximada: 800 habitantes.

Devoção: Aegir e Hrym.

Símbolo/Brasão: Flâmula da Serpente.

História: Thrymheim é a mais antiga das cidades dos gigantes, depois da Primeira Cidade, foi fundada pelo poderoso jotun Trym. Conhecido como um dos mais robustos jotuns de todo o reino, Trym tinha um pacto de amizade com Loki

e arquitetou, certa vez, um plano para roubar o potente martelo de Thor – Mjolnir. O plano deu certo, e o gigante pediu um resgate pela arma: a mão de Freya em casamento. Loki, com seu sarcasmo peculiar propôs que Thor se disfarçasse de Freya para entrar no castelo de Trym e obter seu martelo novamente. O deus do trovão aceitou a ideia relutantemente, jantando com seu “futuro consorte” e aguardando a entrega do martelo. Quando Mjolnir foi apresentado para que cumprisse o acordo e Trym pudesse finalmente beijar sua “noiva”, Thor se desfez do disfarce, tomando a arma em mãos e destruindo todo o local, inclusive o próprio Trym.

A cidade passou, então, a ser governada por Thjazi. Os caminhos do jotun também se cruzaram com o de Loki e este, ameaçando o deus trapaceiro, fez com ele um acordo. Loki deveria levar Iddunn, a deusa da juventude, juntamente com suas maçãs mágicas para Thrymheim. Assim, os aesires logo definhariam de velhice e os jotuns governariam pela eternidade. Loki assim o fez, pois imaginou que teria seu lugar entre os futuros governantes. Quando os deuses aesires começaram a envelhecer, logo desconfiaram do deus da trapaça e o prenderam, ameaçando matá-lo se não conseguisse Iddunn de volta. Loki metamorfoseou-se num grande falcão e transformou Iddunn numa noz, carregando-a para Asgard. No entanto, Thjazi descobriu o feito do deus e, em forma de águia, perseguiu o falcão Loki até a cidade dos aesires. Lá, os deuses haviam preparado uma armadilha de fogo, a qual queimou Thjazi até a morte.

A única herdeira de Thjazi, sua nada feminina filha Skadi, quis vingar a morte do pai, atacando os aesires. Os deuses de Asgard, no entanto, convenceram-na a tomar um dos seus em casamento, como retribuição pelo acontecido. Skadi acabou casando-se com Njord, depois de uma escolha feita observando os pés dos pretendentes escondidos atrás de cortinas.

Desde então, Thrymheim não tem um governante fixo, pois a governante legítima – Skadi – passa tempos com seu marido em seu castelo no mar e outros tempos na cidade. Desprovida de um governo forte, a cidade tornou-se desorganizada e hostil ao restante do reino.

Muitos jotuns de Thrymheim já se declararam reis de Jotunheim. Alguns foram rechaçados pelo próprio Utgardaloki, outros permaneceram se autodenominando reis por um longo período, até serem substituídos por outros líderes locais.

Descrição: A cidade localiza-se no litoral, no local onde desemboca o rio Wassefarn. Ela está incrustada num local de difícil acesso e cercada por um relevo acidentado e perigoso. A melhor maneira de se chegar a Thrymheim é através do rio.

Ao contrário das outras cidades, Thrymheim não conta com muralhas e outras formas de defesa, contando com as barreiras naturais existentes para isso. O rio foi desviado em diversos pontos, formando grandes canais que cercam o local e dividem a cidade em

regiões de habitação. Os fjortuns dominam a porção mais litorânea da cidade, enquanto os jotuns e bjorkuns habitam os locais mais altos.

O governo da cidade seria de Skadi, filha do falecido Thjazi, mas ela relegou suas terras ao primo Thigialf. Thigialf, que faz parte do clã dos Servos de Aegir, governa o lugar juntamente com um conselho formado por membros dos três clãs: Rind, fjortun dos Servos de Aegir, Vinkrar, jotun dos Lobos de Fenrir e Hati, o jotun do Machado de Hrym. No entanto, quando Skadi está no local, cabe a ela quaisquer decisões.

O clima de Thrymheim é gelido e inóspito. Por isso, quase tudo na cidade provém do mar.

Sociedade: Como ocorre nas outras cidades, Trymheim tem maioria de jotuns. No entanto, o segundo grupo mais numeroso é o dos fjortuns, sendo esta a única grande cidade com membros desta sub-raça. Há poucos bjorkuns no local e não há humanos.

Os clãs mais numerosos em Thrymheim são os Servos de Aegir e os Lobos de Fenrir, mas também há membros do Machado de Hrym na cidade.

Festividades: No primeiro sábado de cada mês são feitas oferendas a Aegir. Os fjortuns jogam ao mar animais e inimigos mortos, homenageando o deus dos mares. A comemoração termina com muito hidromel, lembrando o caldeirão possuído pelo deus.

É costume comemorar, também, o roubo de Mjolnir e o seqüestro de Iddunn, como dias vitoriosos para os gigantes. Não há datas específicas para tais comemorações, que são determinadas pelo conselho dos clãs em épocas oportunas.

Aliados e inimigos: Os habitantes de Thrymheim acreditam que devam ser deles o governo de todos os gigantes. Por isso, historicamente, a cidade tem sido opositora de Utgardaloki. Vez por outra a Patrulha de Utgard vai até as terras de Thrymheim tentar garantir a soberania do rei, o que sempre acarreta em conflitos.

A cidade tem como grande aliado a fortaleza de Börekat, que envia soldados constantemente para reforçar sua segurança.

Forças militares: Não há forças militares determinadas em Trymheim. Seus habitantes são escalados, periodicamente, para se ocuparem das posições de proteção. São comandados pelo general Hrungr.

Importantes pontos geográficos: A cachoeira do rio Wassefarn é um ponto de suma importância para a cidade. O rio encontra-se com o mar através de uma enorme cachoeira (de mais de 30 metros de altura) que desce por uma falésia muito abrupta. Atrás da queda d'água há uma profunda caverna que se liga à cidade, acima. Esta caverna é conhecida como Abrigo da Cachoeira. Ali os fjortuns e jotuns concentram as defesas da cidade para o litoral, uma vez que estão ocultos pela cortina de água que desce do topo. Esta caverna se liga, ainda, a várias outras ao longo da costa dos jotuns ao sul, formando outros abrigos e até mesmo vilas de fjortuns.

Personagens importantes: Thigialf (jotun 2/Cle 8 – Renome 10), atual Senhor das Terras da cidade; Rind (fjortun/Nav 5 – Renome 8), lidera os fjortuns que vigiam o mar; Vinkrar, o Feroz (jotun/Bbr 5 – Renome 8), líder dos Lobos de Fenrir no local, quer eleger um governante que possa destronar Utgardaloki; Hati (jotun/Gue 4 – Renome 6), tenta estabelecer o domínio do rei na cidade; Hrungr (jotun 2/Gue 4 – Renome 7), general da cidade.

Criaturas nos arredores: Aboleto, animais atroz (tubarão), ente, ettin, leão marinho, ninfa, ogro, ogro mago, prole de fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trollgjaldi, vekssorm alado, vekssorm dos mares, verme do gelo e worg.



GYMHEIM

População aproximada: 650 habitantes.

Devoção: Sem devoção específica.

Símbolo/Brasão: Flâmula dos Cães.

História: A cidade de Gymheim nasceu às voltas da casa do fazendeiro jotun conhecido como Gymir. O jotun, juntamente com um grupo de servos e companheiros, encontrou

o lago Grassern e descobriu terras cultiváveis ao seu redor, bem como riquezas naturais provenientes das águas do lago. Ali fez seu domínio.

Gymir, marido de Aurbotha, era um bom líder e Senhor das Terras. No entanto sua fama se devia mesmo ao fato de ser pai de Gerth, a mais bela das mulheres. Sua filha encantava os olhos de qualquer um e acabou por enfeitiçar o deus vanir Freyr. Assentado no trono de Odin – Hlidskialf – de onde tudo pode se observar, o deus da fertilidade fitou Gerth e apaixonou-se perdidamente. Um de seus servos, Skirnir, foi enviado a Gymheim para fazer a corte por Freyr, porém Gymir não aceitou o pedido de casamento do deus vanir. Definindo de amor, Freyr aumentou as oferendas e chegou até a fazer ameaças. Por fim, Gymir aceitou e deu Gerth em casamento ao deus da fertilidade e da beleza masculina.

A aceitação de Gymir ao vanir provocou um grande descontentamento entre os gigantes e acendeu a ira de Utgardaloki. O soberano mandou executar Gymir e atirá-lo no lago, mostrando que os jotuns não devem compactuar com os deuses, quaisquer que sejam eles. A cidade, desde então, passou a ser comandada por Skrymir, leal representante do rei.

Descrição: Gymheim está localizada a sul do vulcão Feurbass, às margens do lago Grassern. Suas muralhas encontram-se erguidas sobre uma das poucas planícies de Jotunheim, num local rodeado por montanhas, preenchido por uma vegetação esparsa, com poucos bosques e arbustos.

A cidade é cercada por um muro de cerca de 10 metros de altura, feito de pedra e revestido com madeira. O muro recobre apenas a face da cidade voltada para a terra, uma vez que boa parte do local está às margens do lago. Na porção lacustre de Gymheim a segurança é feita por vigílias constantes realizadas por soldados em topos de pedras nos bordos e dentro do lago. Na outra porção a segurança se destaca pelo uso de cães gigantes (mastins) treinados para fazer a sentinela constantemente. São vários cães que ficam presos a correntes do lado de fora da muralha, com relativa mobilidade. São treinados para farejar a presença de estranhos à distância e para atacar todos aqueles que se aproximarem. Não há torres de observação.

A cidade tem um clima não tão inóspito, devido à localização numa planície cercada por montanhas (que servem de anteparo para o vento). No entanto, chove muito no local e as casas possuem tetos reforçados para suportar as tempestades.

Sociedade: A cidade é formada principalmente por jotuns, mas há um bom número de bjorkuns e muitos humanos vivendo entre os gigantes. Vez por outra, alguns kobolds que se aventuraram pelas terras dos jotuns buscam abrigo na cidade. São aceitos mas devem prestar serviços para pagar sua estada no local. Existe uma boa quantidade de combatentes no local, uma vez que a cidade serve como ponto de apoio para aqueles que rumam para a fortaleza de Awssborg.

A maior quantidade de habitantes pertence ao clã do Machado de Hrym, porém há um bom número de membros dos Lobos de Fenrir. Liderados por Aurbotha, os Lobos desejam vingança pela execução de Gymir e podem estar preparando um levante contra os aliados do rei Utgardaloki.

Festividades: É comemorado, em segredo, o Dia de Gymir, uma homenagem ao fundador da cidade. A festa acontece nas casas dos jotuns leais a Aurbotha e pertencentes ao clã dos Lobos de Fenrir. É uma comemoração simples e silenciosa (já que é secreta) e termina com o envio de cães para as portas da casa de Skrymir, os quais ficam latindo a noite toda, impedindo o gigante de dormir.

Aliados e inimigos: Atualmente a cidade conta com Utgard e com a fortaleza de Awssborg como aliados. Seus inimigos são as criaturas que vivem nos arredores, as quais, vez por outra, atacam a cidade em busca de alimento. Há ainda, um pequeno conflito que se forma dentro de Gymheim, entre os Lobos de Fenrir e o Machado de Hrym. Os piores inimigos podem estar dentro dos próprios muros.

Forças militares: Gymheim não possui forças militares formadas, a não ser um pequeno grupo da cidade responsável por fazer a vigilância de suas entradas e por cuidar dos cães de guarda. Ainda assim, Gymheim tem sempre um grande número de soldados profissionais, que usam a cidade como ponto de parada para as terras do sul e para a fortaleza de Awssborg.

Importantes pontos geográficos: O lago Grassern é a fonte de vida de Gymheim. Suas águas, ainda que em grande parte congeladas, garantem o sustento dos habitantes do local. O lago não é alimentado por rios ou possui qualquer ligação com outras fontes. Por isso, os jotuns acreditam que ele seja alimentado por rios subterrâneos que nascem nos Alpes Escandinavos e passam por dentro de Nidavellir. Incertos sobre as capacidades dos anões, alguns gigantes temem que estes possam envenenar as águas que alimentam o grande lago, ou represar seus rios, destruindo a vida na cidade.

Personagens importantes: Skrymir (Jotun 2/Dom 5 – Renome 10), leal companheiro de Utgardaloki, é o Senhor das Terras da cidade, sob as ordens do rei (já representou o soberano dos gigantes tantas vezes, que chegou a ser confundido com o próprio); Aurbotha (jotun/Cmd 5 – Renome 6); Beli, O Cão (jotun /Ani 5 – Renome 5), responsável por treinar os cães de guarda da cidade.

Criaturas nos arredores: Águia gigante, animais atrevidos (carcaju, javali, lobo, rato, texugo, urso), arbusto errante, bruxa, bruxa da noite, coruja gigante, dragão hrodsorm, ente, etin, leão marinho, licantropos (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-urso, lobisomem), lobo das estepes, ninfa, ogro, ogro mago, prole de fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trollgjaldi, urso-coruja, vekksorm alado, vekksorm das neves, verme do gelo, vinha assassina e worg.



RUÍNAS DA PRIMEIRA CIDADE

População aproximada: Desconhecida.

Devoção: Hrym.

Símbolo/Brasão: Machado de Hrym.

História: A cidade de Jotunheim foi a primeira cidade fundada pelos gigantes quando foram banidos pelos aesires para as novas terras. O próprio Hrym, deus dos jotuns, comandou a construção de suas muralhas e de sua fortaleza. Os jotuns desejavam ter uma grande fortaleza para se defenderem, assim como os aesires tinham a sua Asgard.

Era uma grande cidade-estado, rica e próspera, erigida com pedras resistentes e poderosa armação em madeira. Tratava-se, na

verdade, de um grande forte, erguido para fazer frente a Odin e seus seguidores. No entanto, quando a cidade Jotunheim alcançou o auge de sua prosperidade, os clãs que haviam se formado entraram em guerra entre si. O motivo da guerra era simples, Hrym abandonara os jotuns e rumara para as montanhas ao norte. O clã dos Lobos de Fenrir julgou que Hrym realmente havia esquecido os gigantes e estaria pronto para se aliar aos aesires. Com isso, o clã sentiu-se compelido a preencher o espaço deixado pelo deus gigante, libertando o lobo filho de Loki e dando a ele o direito de governar os jotuns. Mas o clã do Machado de Hrym não aceitou e iniciou uma guerra contra seus irmãos. A guerra dos clãs destruiu boa parte da cidade e fez com que jotuns e mais jotuns fossem, aos poucos, abandonando sua morada. Com o passar do tempo, a cidade de Jotunheim, em ruínas, ficou vazia.

Foi nesta época que Hrym retornou de seu exílio. O deus dos gigantes havia partido para conhecer seu novo mundo e traçar o destino da raça dos jotuns. No caminho tomou como companheiros dois sturnuns, que se tornariam seus guardas pessoais no futuro. Quando retornou à cidade, Hrym encontrou apenas destruição, e isso o enfureceu. Os poucos gigantes que ali vivam foram feitos servos do deus e proibidos de deixar a cidade (mesmo suas gerações vindouras). Hrym cansou-se de seus "filhos" e fez da cidade em ruínas sua morada eterna, declarando que os jotuns só a terão de volta quando demonstrarem novamente sua honradez.

Descrição: As ruínas da Primeira Cidade estão localizadas num ponto pouco preciso entre a colina de Vindhugel e o vulcão Feurhaill. Sua localização já era inexata antes do cataclismo. Depois, com todas as transformações que Jotunheim sofreu, ficou ainda mais imprecisa.

Trata-se de uma velha cidade de pedra e madeira que jaz em ruínas geladas num grande vale. Sua muralha, antes robusta e resistente, agora praticamente não existe. Suas casas estão ao chão, desprovidas de tetos e com paredes destruídas. Restam poucas casas de pé realmente, e pertencem às famílias que vivem no local desde o retorno de Hrym, servindo ao deus.

A única construção que permanece intacta é o grande castelo de Hrym. Construído sobre um plano retangular, o castelo é uma densa fortaleza de pedra. Suas portas e janelas são de madeira resistente, revestida com metal, enquanto suas paredes cobertas com rochas magmáticas. O castelo possui apenas um andar no térreo e um no subterrâneo, mas quatro altas torres servem como pontos de vigília em cada um dos seus vértices. É dentro do castelo que Hrym permanece, juntamente com sua guarda especial, liderada pelos dois sturnuns Hrodd e Svargg.

Ao lado do castelo está o estaleiro de Hrym. Ali os maiores artefices e conjuradores rúnicos jotuns estão trabalhando na construção de Naglfar, o imponente navio feito de unhas dos mortos que Hrym usará para chegar à Asgard no Ragnarok.

A cidade de Jotunheim é gelada e Hrym deseja que ela permaneça assim. Ela recebe diretamente os ventos gélidos de Vindhugel e não possui anteparos que prejudiquem sua circulação. Além disso, não há fogueiras ou lamparinas em toda a cidade. Os jotuns que ali vivem valem-se de sua imunidade ao frio para sobreviver.

Muitas criaturas vivem nos arredores ou mesmo dentro da cidade. Algum tipo de magia as impede de atacar a população nativa do local, mas para forasteiros trata-se de grande perigo.

Sociedade: A população da Primeira Cidade é ínfima, no entanto seu número é desconhecido. Os servos de Hrym vivem em casas produzindo tudo aquilo que é de desejo do deus. Além destes, há um corpo de soldados jotuns que se dedica à proteção de Hrym, liderados por dois sturnuns. Não há bjorkuns ou fjortuns na cidade, menos ainda qualquer outra raça.

Festividades: Oferta do Perdão – muitos jotuns desejam pedir perdão a Hrym e partem em busca da Primeira Cidade. Aqueles que conseguem a proeza de chegar no local com vida, ainda passam por testes determinados pelo deus e que duram semanas a fio. Quando são bem sucedidos, devem fazer uma oferta a Hrym, que lhes presenteia com um grande banquete e a possibilidade de tornar-se um de seus soldados.

Aliados e inimigos: Os maiores inimigos da Primeira Cidade são os aesires. Mas há muito que estes não se enveredam nos domínios de Hrym. Todos os membros do clã do Machado de Hrym são considerados aliados, já que basta o deus estender a mão, para que eles venham em seu auxílio.

Forças militares: Guarda de Hrym, formada por aproximadamente 30 jotuns e liderada por dois sturnuns.

Personagens importantes: Os sturnuns Hrodd (Run 15 – Renome 15) e Svargg (Gue 15 – Renome 15), que lideram a Guarda de Hrym e têm total confiança do deus.

Criaturas nos arredores: Águia gigante, animais atrezo (carcaju, javali, lobo, rato, texugo, urso), aranea, bruxa, bruxa da noite, dragão hrodsorm, etin, jotungjaldi, licantropos (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-urso, lobisomem), lobo das estepes, ogro, ogro mago, prole de fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trollgjaldi, vekksorm alado, vekksorm das neves, verme do gelo e worg.



FORTALEZA DE AWSSBORG

População aproximada: 350 habitantes.

Devoção: Sem devoção específica.

Símbolo/Brasão: Escudo do Falcão.

História: Quando o gigante Vafthrudnir declarou-se aliado de Asgard, Utgardaloki ficou temeroso de que este pudesse desrespeitar o pacto feito e estender seus domínios para além do desfiladeiro. Isso, associado à necessidade de ter um posto avançado e fortificado próximo à fronteira com os anões e humanos, fez com que o rei dos gigantes movesse todas as suas forças na construção de Awssborg. A grande fortaleza foi erigida em pouquíssimo tempo, graças ao grande número de gigantes empenhados e à participação de um jotungjaldi que fora expulso do desfiladeiro de Vafthrudnir e tornou-se ferrenho inimigo do gigante guardião do local.

Os soldados de Awssborg, na verdade, nunca tiveram problemas com Vafthrudnir, mas já rechaçaram vários invasores que partiram de Midgard em busca de aventuras em Jotunheim. O período mais importante da fortaleza foi aquele em que os gigantes rumaram para a guerra com os anões. Awssborg tornou-se o grande centro de recepção e envio de guerreiros para as terras do sul.

Descrição: Awssborg localiza-se sobre um grande platô à oeste do desfiladeiro de Vafthrudnir e ao sul de Gymheim. O local tem um clima mais ameno do que o restante de Jotunheim e, ao contrário do que ocorre com Börekat, possui recursos naturais em abundância. Sua construção é recente. Foi erigida por gigantes vindos de várias regiões, atraídos pela possibilidade de partir dali para as terras de Midgard.

A fortaleza foi preparada para receber os exércitos de Jotunheim que marchariam para a tomada das terras dos humanos e dos anões. Por isso, é constantemente supervisionada pela Patrulha de Utgard e tem seus soldados substituídos de tempos em tempos. Os soldados da fortaleza são designados a ocupar acampamentos em Norsklund e Svearheim, dando lugar para outros jotuns.

Trata-se da maior fortaleza encontrada nos nove mundos. Sua construção é idêntica a de Aggersborg, na Jutlândia (ver *Vikings: Midgard*, pág. 70), só que em proporções gigantescas. Erguida sobre um plano circular, com muralhas de mais de 12 metros de altura e oito de espessura, Awssborg parece ser impenetrável. Suas paredes são feitas de pedra, barro e madeira, com lanças cravadas na murada. Não possui torres, mas seu muro é largo o suficiente para que os jotuns possam arremessar rochas do alto com relativa proteção. Ao redor da muralha há ainda um fosso que é constantemente escavado por escravos Ogres, tornado-se cada vez mais fundo (atualmente tem cerca de 10 metros de profundidade). A entrada é feita por oito enormes portões de madeira dispostos quase simetricamente ao longo do muro.

Dentro, a exemplo do que ocorre em Aggersborg, há 48 casas, dispostas em quadrados, dentro de 12 quadrantes formados por seis ruas que se cruzam.

Aliados e inimigos: O maior aliado de Awssborg é Haard (jotungjaldi/Brb 8), um jotungjaldi que presta serviços ao forte por alguma comida e pela possibilidade de matar trolls. Entre os inimigos estão os trolls das cavernas do desfiladeiro de Vafthrudnir, o próprio Vafthrudnir e os povos vikings humanos de Norsklund e Svearheim. Devido ao seu tamanho e imponência, o forte poucas vezes enfrentou problemas, mas mantém vigílias constantes nas áreas à volta, uma vez que os líderes sabem que os inimigos evitam passar na sua área.

Forças militares: Além do corpo de soldados treinados, comandados por Regdar Ulfsson, o forte conta com a Patrulha de Utgard, que sempre mantém seus guerreiros no local.

Personagens importantes: Regdar Ulfsson (jotun 2/Gue 8 – Renome 8), comandante do forte e leal servo de Utgardaloki; Sverig, Dentes Grandes (jotun 3/Rgr 2 – Renome 5) líder da Patrulha de Utgard na fortaleza (possui este epíteto devido aos caninos inferiores avantajados); Hegger (Humano, Gue 8/Art 2 – Renome 5), ferreiro de Awssborg; Fradag, o Feroz (bjorkun/Bbr 5 – Renome 6), conhecido por nunca ter caído em combate.

Criaturas nos arredores: Águia gigante, animais atroz (carcaju, javali, lobo, rato, texugo, urso), arbusto errante, bruxa, bruxa da noite, driade, ente, etin, jotungjaldi, licantropos (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-urso, lobisomem), lobo das estepes, ninfa, ogro, ogro mago, povo huldre, prole de fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trolljaldi, vekkorm alado, vinha assassina e worg.



FORTALEZA DE BÖREKAT

População aproximada: 120 habitantes.

Devoção: Hrym.

Símbolo/Brasão: Escudo da Runa de Proteção

História: Börekat foi a primeira fortaleza de Jotunheim. Ela foi construída sob o comando do próprio Hrym quando da guerra com os aesires.

Durante muito tempo o forte ficou esquecido e seus habitantes foram reduzidos. Mas, com a abertura das runas mágicas e a união dos mundos, Utgardaloki voltou sua atenção novamente para o

local. Para lá enviou um de seus mais fiéis comandantes para o local, juntamente com uma tropa de mais de 80 jotuns. Com o tempo as coisas se ajustaram em Börekat e a fortaleza retomou sua vida normal. Atualmente, porém, as atenções de Utgardaloki estão voltadas para o sul, portanto a fortaleza sobrevive graças à firmeza de seu Jarl (Thialgi) e da ajuda que vem de Thrymheim.

Descrição: A fortaleza de Börekat provavelmente seja a última fagulha de civilização ao norte. Localizada no fiorde de mesmo nome, a fortaleza sobrevive em meio ao mais intenso frio (durante todo o ano a temperatura não passa dos -5° C), num deserto gelado. Trata-se do último bastião de resistência dos jotuns nas terras hiperbóreas. Foi construído na tentativa de observar movimentações tanto no mar, quando na terra, principalmente feitas pelos aesires e vanires.

Seus soldados são verdadeiros sobreviventes, uma vez que as terras gélidas onde se localiza não provêm boa quantidade de alimento ou recursos. Sempre que podem os habitantes de Börekat estocam provisões, as quais são consumidas gradativamente, a fim de que não se esgotem. O mar fornece a maior parte dos alimentos para a fortaleza.

O Jarl que comanda o forte é Thialgi, Cabeça Dura, que ganhou este epíteto por ser o único capaz de manter uma fortaleza num local tão inóspito. Com pulso firme, Thialgi mantém a fortaleza sempre pronta para um embate.

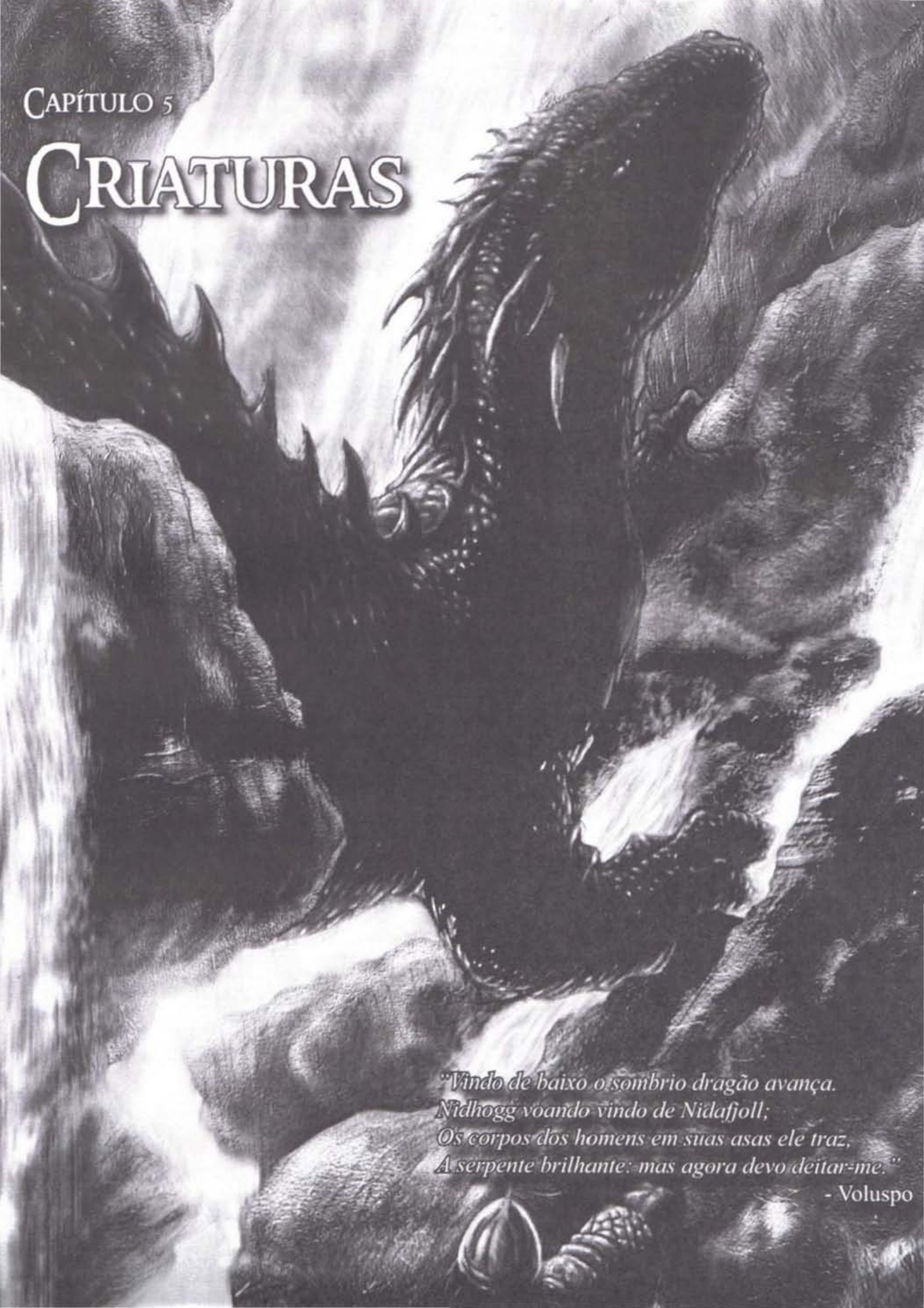
Börekat é construída sobre um plano quadrado, com quatro torres em seus vértices. As muralhas que a cercam são feitas de pedra e barro, com portões nos quatro lados. O muro é largo o suficiente para que dois jotuns caminhem em seu topo (lado-a-lado) e mede aproximadamente sete metros de altura. Dentro, a exemplo do que acontece em Trelleborg (ver *Midgard*, pág. 70) a fortaleza é dividida em quatro partes as quais são ocupadas por quatro grandes casas comunais também dispostas formando um quadrado. No centro há uma pequena praça onde arde uma enorme fogueira noite e dia. A fogueira simboliza a vida da fortaleza. Se ela se apagar significa que a fortaleza pereceu.

Aliados e inimigos: O maior inimigo de Börekat é o clima da região onde se localiza (e a falta de recursos devido a isso). A fortaleza vigia a possível entrada dos aesires em Jotunheim pelo norte, o que não tem ocorrido desde que as runas mágicas foram abertas. No entanto, as atenções foram redobradas após o cataclismo. O maior aliado da fortaleza tem sido Thigialf (Senhor das Terras de Thrymheim), irmão de Thialgi, que envia provisões de tempos em tempos.

Forças militares: A fortaleza é formada por cerca de 100 soldados treinados entre jotuns e bjorkuns. Todos são guerreiros profissionais que trabalham a mando do rei Utgardaloki. Dentre estes soldados há dois grupos de batedores (formados por 6 combatentes cada), que se dedicam a fazer buscas na região, bem como a caçar e conseguir alimentos para os habitantes do forte.

Personagens importantes: Thialgi, Cabeça Dura (Jotun 2/Gue 6 – Renome 9), conhecido por sua capacidade em lidar com os conflitos internos e revoltas entre os habitantes do forte; Boli Ulfsson (Jotun/Ani 2 – Renome 4), caçador experiente, passa a maior parte do tempo fora da fortaleza.

Criaturas nos arredores: Animais atroz (carcaju, javali, lobo, rato, texugo, urso), arbusto errante, driade, ente, etin, leão marinho, lobo das estepes, ogro, ogro mago, prole de fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trolljaldi, urso-coruja, vekkorm das neves, verme do gelo e worg.



CAPÍTULO 5

CRIATURAS

*"Vindo de baixo o sombrio dragão avança.
Nidhogg voando vindo de Nidafjoll;
Os corpos dos homens em suas asas ele traz,
A serpente brilhante: mas agora devo deitar-me."*

- Voluspo

Explorar os mundos de Jotunheim e Nidavellir pode revelar surpresas que antes os vikings não eram capazes de vislumbrar. Muitas destas surpresas são os próprios meandros de cada um dos reinos humanos, mas provavelmente as mais assustadoras são as criaturas que povoam as terras dos gigantes e dos anões. Além das criaturas listadas abaixo (veja *Livro dos Monstros e Vikings: Midgard*), há alguns monstros novos que habitam cada um dos reinos. Veja a seguir:

Monstros de Nidavellir

Em Nidavellir as seguintes criaturas são comuns: abolete, aranha gigante, constritor, centopéia, derro, destrachan, dragão hrodsorm, escavador, escorpião, estrangulador, fungo, grimlock, limo – cubo gelatinoso, limo – pudim negro, manto negro, mantor, monstro da ferrugem, otyugh, phasm, rato atroz, skum, tribulo brutal, vekksorm das cavernas, verme da carniça, verme púrpura. Além disso, é comum encontrar insetos gigantes. Acredita-se que os habitantes de Muspellsheim, Niflheim e Svartalfheim já tenham localizado e aberto as runas que lacravam as passagens entre Nidavellir e aqueles mundos, por isso é possível encontrar mortos-vivos, criaturas de fogo, entre outras criaturas no reino dos anões.

Monstros de Jotunheim

Em Jotunheim as seguintes criaturas são comuns: abolete, águia gigante, animais atroz (carcaju, javali, lobo, rato, texugo, urso), aranea, arbusto errante, bruxa, bruxa da noite, coruja gigante, dragão hrodsorm, driade, ente, ettin, leão marinho, licantropos (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-urso, lobisomem), lobo das estepes, ninfa, ogro, ogro mago, povo huldre, prole de Fenrir, remorhaz, troll, midtroll, trollgjaldi, urso-coruja, verme do gelo, vinha assassina e worg. Além disso, é comum encontrar mortos vivos em cavernas e áreas isoladas, bem como criaturas e fogo próximo aos vulcões.

Novos Monstros

Conheça outras criaturas que habitam Jotunheim e Nidavellir:

JOTUNGJALDI

Gigante Enorme

Dados de Vida: 21d8 + 147 (241 pv)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 23 (-2 tamanho, +12 natural, +3 armadura), toque 8, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +15/+38

Ataque: Corpo a corpo: clava +29 (2d6+15) ou à distância pedra +13 (2d8+15)

Ataque Total: Corpo a corpo: clava +29/+24/+19 (2d6+15) ou à distância pedra +13/+8/+3 (2d8+15)

Espaço/Alcance: 4,5m / 4,5m

Ataques Especiais: Arremessar rochas

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, Apanhar pedras

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +7, Vont +7

Habilidades: For 40, Des 11, Con 25, Int 8, Sab 11, Car 10

Perícias: Escalar +21, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +21

Talentos: Ataque Poderoso, Duro de Matar, Encontrar Aprimorado, Foco em Arma (clava), Golpe Avassalador, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vigor.

Ambiente: Jotunheim

Organização: Solitário, par ou bando (3-6)

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Normal

Tendência: Neutro e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +4

Em Jotunheim há gigantes de tamanho muito superior aos jotuns. São os jotungjaldi. Seres que tiveram a mesma origem dos jotuns, mas desenvolveram-se afastados deles. Muitos acreditam que os jotungjaldi são remanescentes dos primeiros gigantes da terra, filhos do próprio Ymir. Outros dizem que o fato de viverem



isolados das comunidades dos jotuns fez com que desenvolvessem a força em detrimento da inteligência, por isso tornaram-se tão imensos (alguns chegam a ter 15 metros de altura). Devido ao seu enorme tamanho, eles passaram a contar mais com força bruta do que com a inteligência. Isso tornou-os criaturas limitadas, mais semelhantes aos bjorkuns que aos próprios jotuns.

Os jotungjaldi não fazem parte da sociedade dos jotuns propriamente dita. Eles vivem isolados, normalmente habitando montanhas ou grandes cavernas. Em geral são ermitões, mas existem aqueles que vivem juntos a outros de sua raça. Seu modo de vida é quase selvagem.

Não se sabe ao certo, mas acredita-se que os jotungjaldi tenham uma grande longevidade. Muitos crêem que aqueles que ainda vivem em Jotunheim são, na verdade, os primeiros gigantes nascidos na aurora dos tempos e que permanecem de pé até os dias atuais. Por isso, não é difícil se deparar com bárbaros, guerreiros ou berserkers entre essas criaturas.

É comum que os jotuns convoquem os jotungjaldi para a realização de trabalhos brutos e pesados. Normalmente essas criaturas são procuradas para a construção de fortalezas, cidades ou quaisquer outras edificações, devido à sua capacidade de carregar um volume imenso de pedras e madeira. Além disso, os jotungjaldi são levados para as grandes batalhas dos jotuns, sendo esmagadores impiedosos de seus adversários. Os jotuns pagam por seus serviços com comida ou com itens de menor valor, utilizando de astúcia para enganar seus irmãos de inteligência limitada.

Arremessar Rochas (Ext): Os jotungjaldi são excelentes arremessadores de pedras e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao atirá-las. Um gigante enorme pode lançar pedras entre 30 e 40 kg (objetos médios) a até 5 incrementos de distância. O alcance do incremento de distância é de 42m.

Apanhar Pedras (Ext): Um jotungjaldi é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) pequenas, médias ou grandes. Uma vez por rodada, quando o gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha pequena, 20 para uma rocha média e 25 para uma rocha grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O gigante precisa estar ciente do ataque.

LESMA DAS ROCHAS

As lesmas das rochas são animais que vivem nos subterrâneos em busca das florestas de cogumelos, seu alimento preferido. Elas transitam de um ponto ao outro, furando buracos na terra e em rochas, usando um poderoso ácido que secretam de sua boca. Vivem em pequenas comunidades e algumas vezes sob o comando de uma lesma dominadora. São hermafroditas e sociáveis, mas mantêm-se, na maioria das vezes, longe de áreas habitadas por outros seres.



	Lesma Pequena Animal (Pequeno)	Lesma Média Animal (Médio)	Lesma Dominadora Besta mágica (Médio)
Dados de Vida:	2d8+4 (16 pv)	10d8+40 (91 pv)	12d8+60 (120 pv)
Iniciativa:	+0	+0	+4
Deslocamento:	3 m (2 quadrados)	4,5 m (3 quadrados)	4,5 m (3 quadrados)
CA:	13 (+1 tamanho, +2 natural), toque 11, surpresa 13	13 (+3 natural), toque 10, surpresa 13	13 (+3 natural), toque 10, surpresa 13
BA/Agarrar:	+1/-1	+7/+10	+9/+12
Ataque:	Corpo a corpo: cabeçada +3 (dano 1d3+1) ou mordida +3 (dano 1d4+1 mais ácido)	Corpo a corpo: cabeçada +10 (dano 1d4+3) ou mordida +10 (dano 1d6+3 mais ácido)	Corpo a corpo: cabeçada +12 (dano 1d4+3) ou mordida +12 (dano 1d6+3 mais ácido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cabeçada +3 (dano 1d3+1) ou mordida +3 (dano 1d4+1 mais ácido)	Corpo a corpo: cabeçada +10 (dano 1d4+3) ou mordida +10 (dano 1d6+3 mais ácido)	Corpo a corpo: cabeçada +12 (dano 1d4+3) ou mordida +12 (dano 1d6+3 mais ácido)
Espaço/Alcance:	0,75 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ácido	Ácido	Ácido
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, Morosidade	Visão no escuro 18 m, Morosidade	Visão no escuro 18 m, Morosidade
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +0	Fort +11, Ref +7, Von +3	Fort +13, Ref +8, Von +5
Habilidades:	For 13, Des 10, Con 15, Int 1, Sab 10, Car 3	For 17, Des 11, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 2	For 17, Des 11, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 13
Perícias:	Arte da Fuga +6, Esconder-se +5, Observar +2	Arte da Fuga +9, Observar +5, Ouvir +3	Arte da Fuga +9, Observar +5, Ouvir +5
Talento:	Vitalidade	Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Vitalidade (x2)	Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Vitalidade (x2)
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Colônia (4-16)	Solitário ou colônia (2-8)	Colônia (4-16)
Nível de Desafio:	1/2	4	6
Progressão:	-	-	-
Ajuste de Nível:	-	-	-

Entre os Undderungen é comum ver algumas dessas lesmas domesticadas. Elas são usadas para procurar minérios em regiões ainda inexploradas. Entretanto seu temperamento costuma ficar instável com o passar do tempo e precisam ser sacrificadas.

Seus túneis são facilmente identificados, devido ao acabamento perfeito e resistente das paredes, resultado da ação do seu ácido. O diâmetro destes túneis pode variar de 10 cm a 1 m, dependendo do tamanho da lesma que o criou.

Ácido (Ext): As lesmas secretam constantemente ácido pela boca, que inflige 1d6 pontos de dano adicional de ácido sempre que a criatura atinge um oponente com a sua mordida.

Morosidade (Ext): Lesmas têm pouca mobilidade e não podem correr ou fazer ataques de investida.

Perícias: As lesmas possuem um bônus racial nos testes de Arte da Fuga de +4 devido à viscosidade do seu corpo.

Controle Mental (Sob): Como uma ação padrão, uma lesma dominadora pode atordoar uma criatura em um raio de 9m com o olhar. A criatura-alvo deve obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficará atordoada durante 2d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Sempre que a lesma dominadora utilizar o controle mental em outras lesmas, estas ficarão sob o seu comando permanentemente.

VEKKSORM

Os vekksorm são feras monstruosas semelhantes aos dragões, porém menores, mais numerosos e dotados de um nível de inteligência semelhante ao dos animais. Eles vivem nas montanhas de Jotunheim e nas terras ao redor.

VEKKSORM ALADO

Dragão Enorme

Dados de Vida: 12d12 + 48 (126 pv)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15m (10 quadrados), voo 24m (ruim)

Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +12/+25

Ataque: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+7, 19-20/x2) ou garra +17 (1d8 +3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+7, 19-20/x2) e 2 garras +15 (1d8+3)

Espaço/Alcance: 6m / 3m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Faro, Visão no escuro 18m, Visão na penumbra, Imune a efeitos mágicos de sono e de paralisia

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Vont +9

Habilidades: For 24, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Arte da Fuga +5, Esconder-se -2, Furtividade +6, Natação +9, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +9, Sobrevivência +4

Talentos: Arrebatador, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Montanhas de Jotunheim

Organização: Solitário, par ou bando (3-6)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 13-19 DV (Imenso), 20-31 (Colossal)

Ajuste de Nível: +2

Este tipo de vekksorm é o mais comum em Jotunheim. Não é raro vê-los cortando os céus gelados em busca de alimento. Com certa frequência eles são domesticados pelos jotuns. Vekksorms alados possuem escamas verde-acinzentadas e claras, asas que atingem uma envergadura de até 18m e olhos de expressão morta e assustadora. Eles vivem nas partes mais altas das montanhas, onde alimentam-se de animais e viajantes desavisados. Seus ninhos são feitos nos pináculos das colinas, praticamente inacessíveis para criaturas que não voam.

VEKKSORM DAS CAVERNAS

Dragão Enorme

Dados de Vida: 14d12 + 60 (151 pv)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +12 natural), toque 8, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +14/+28

Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (2d6+8, 19-20/x2) ou garra +20 (1d8 +4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (2d6+8, 19-20/x2) e 2 garras +18 (1d8+4)

Espaço/Alcance: 6m / 3m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, Engolir

Qualidades Especiais: Faro, Visão no escuro 18m, Visão na penumbra, Imune a efeitos mágicos de sono e de paralisia, Sangue ácido

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Vont +10

Habilidades: For 26, Des 10, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Arte da Fuga +10, Esconder-se +0*, Furtividade +3, Natação +10, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +10, Sobrevivência +4

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Cavernas de Jotunheim e Nidavellir

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 15-21 DV (Imenso), 22-31 (Colossal)

Ajuste de Nível: +2

Os vekksorm das cavernas são criaturas temidas por muitos, inclusive pelos jotuns, devido ao seu sangue ácido e à sua voracidade. Eles são cobertos de escamas que variam de tom desde o cinza até o marrom, fazendo com que eles sejam difíceis de serem percebidos em ambientes subterrâneos. Seu dorso é revestido por uma carapaça mais resistente, com protuberâncias pontudas. Os vekksorm das cavernas mantêm uma união duradoura com seus parceiros e, na maioria das vezes, caçam juntos.

Engolir (Ext): Um vekksorm das cavernas pode engolir um inimigo aprisionado de duas categorias de tamanho inferior (ou menor) caso obtenha sucesso num teste resistido de agarrar.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do vekksorm. Uma criatura nesta situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do Vekksorm (CA 12). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outra vítima terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago de um vekksorm das cavernas é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, 32 Miúdas ou 128 Mínimas ou menores.

Sangue Ácido (Ext): O sangue de um vekksorm das cavernas é altamente corrosivo. Sempre que um vekksorm das cavernas sofrer dano de um ataque de corte ou perfuração, a arma do atacante sofre 1d6 de dano de ácido. Armas de concussão só estão sujeitas ao ácido se infligirem pelo menos 8 de dano em um ataque. Qualquer que seja a arma utilizada, se o ataque causar 12 ou mais pontos de dano, ele faz com que o sangue espirre, atingindo não só a arma, como também criaturas e objetos ao redor. Considere o quadrado atingido como o ponto de origem de um cone de 1,5m centralizado no atacante. Criaturas nesta área são atingidas pelo ácido a menos que obtenham sucesso em um teste de Reflexos (CD 16). Objetos na área são automaticamente atingidos. O ácido causa 1d6 de dano no primeiro contato e permanece por 1d4+1 rodadas, causando mais 1d6 de dano por rodada. Ele não pode ser removido, mas pode ser lavado com uma ação de rodada completa e pelo menos 1 galão de água.

Perícias: Os vekksorm das cavernas possuem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se. *Em túneis ou cavernas, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

VEKKSORM DAS NEVES

Dragão Enorme

Dados de Vida: 14d12 + 48 (139 pv)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9m (6 quadrados), vôo 18m (ruim)

Classe de Armadura: 19 (-2 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +14/+28

Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (2d6+8, 19-20/x2) ou garra +20 (1d8 +4)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (2d6+8, 19-20/x2) e

2 garras +18 (1d8+4)

Espaço/Alcance: 6m / 3m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Engolir

Qualidades Especiais: Faro, Visão no escuro 18m, Visão na penumbra, Imune a efeitos mágicos de sono e de paralisia, Regeneração 3, Resistência ao frio 10

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Vont +10

Habilidades: For 26, Des 12, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +11, Furtividade +4, Natação +10, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +10, Sobrevivência +4

Talentos: Arrebatador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Montanhas geladas

Organização: Solitário, par ou bando (3-6)

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 15-21 DV (Imenso), 22-31 (Colossal)

Ajuste de Nível: +2

Os vekksorm das neves também são habitantes das montanhas de Jotunheim, porém são extremamente difíceis de serem encontrados, já que vivem apenas nas áreas mais geladas destas terras. Neste ambiente, eles são oponentes formidáveis, valendo-se de sua capacidade de regeneração e de esconder-se em meio ao branco do terreno. Suas escamas são muito claras, variando do cinza ao branco. Devido ao ambiente frio em que vivem, os vekksorm das neves possuem espessos pêlos no corpo e uma grossa camada de gordura.

Engolir (Ext): Um vekksorm das neves pode engolir um inimigo aprisionado de duas categorias de tamanho inferior (ou menor) caso obtenha sucesso num teste resistido de agarrar.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do vekksorm. Uma criatura nesta situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do Vekksorm (CA 12). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outra vítima terá que abrir seu próprio caminho.



O estômago de um vekksorm das neves é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, 32 Miúdas ou 128 Mínimas ou menores.

Regeneração (Ext): O vekksorm das neves perde esta qualidade especial em temperaturas acima de 0°. Fogo e ácido causam dano normal ao vekksorm das neves.

Perícias: Os vekksorm das neves possuem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se. *Em ambientes de gelo ou neve, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

VEKKSORM DOS MARES

Dragão Enorme

Dados de Vida: 10d12 + 36 (101 pv)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9m (6 quadrados), natação 18m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-2 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +10/+25

Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+7 mais veneno, 19-20/x2) ou garra +15 (1d8 +3)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+7 mais veneno, 19-20/x2) e 2 garras +10 (1d8+3)

Espaço/Alcance: 6m / 3m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, Veneno

Qualidades Especiais: Faro, Visão no escuro 18m, Visão na penumbra, Imune a efeitos mágicos de sono e de paralisia

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +10, Vont +9

Habilidades: For 24, Des 14, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Arte da Fuga +5, Esconder-se +1, Furtividade +5, Natação +10, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +10, Sobrevivência +4

Talentos: Arrebatador, Ataque Poderoso, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)

Ambiente: Aquático

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 11-18 DV (Imenso), 19-25 (Colossal)

Ajuste de Nível: +2

Muitas vezes confundidos com a própria serpente Jormungand, os vekksorm dos mares atacam navios impiedosamente. Isso acontece devido à forma de seu corpo, bastante semelhante a uma serpente, porém ainda possuindo patas dianteiras e traseiras. A cor de suas escamas varia do verde ao azul. Eles possuem nadadeiras e barbatanas, que os auxiliam a deslizar nas bravias águas do mar dos Jotuns. Vivem em cavernas à beira do mar e ali passam a maior parte de seu tempo, saindo apenas para se alimentarem.

Venenoso (Ext): Os vekksorm dos mares têm uma mordida venenosa. Para resistir ao veneno o personagem deve fazer um teste de Fortitude com CD 18. Os danos inicial e secundário são 1d10 Constituição.

Perícias: Os vekksorm dos mares possuem um bônus racial de +4

em testes de Esconder-se. *Em ambientes aquáticos, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

ANIMAIS GIGANTES

As terras de Jotunheim possuem, em alguns poucos lugares mais férteis, uma fauna semelhante àquela existente em Midgard. Contudo, há uma diferença bastante óbvia nessa fauna, que é o tamanho dos animais. A grande maioria deles é de um tamanho muito maior do que suas contrapartes de Midgard. Eles possuem uma relação de tamanho com os jotuns proporcional àquela entre animais normais e humanos. Animais gigantes são semelhantes aos de tamanho normal em todos os aspectos, inclusive comportamento, alimentação e fisiologia.

Para outros animais gigantes, veja o *Livro dos Monstros*.

CAVALO GIGANTE

Animal Enorme

Dados de Vida: 9d8+66 (106 pv)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 18m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 12 (-2 tamanho, +1 Destreza, +3 natural), toque 9, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +6/+23

Ataque: Corpo a corpo: casco +15 (1d8+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +15 (1d8+5)

Espaço/Alcance: 4,5m / 3m

Ataques Especiais: -

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, Faro

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +7, Vont +4

Habilidades: For 33, Des 13, Con 25, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Correr, Grande Fortitude, Vigor, Vitalidade

Ambiente: Jotunheim

Organização: Domesticado

Nível de Desafio: 4

Progressão: -

Ajuste de Nível: -

Um cavalo não treinado para guerra normalmente não usa seus cascos para atacar. Seu ataque de casco é tratado como um ataque secundário e recebe apenas metade do bônus de Força do cavalo no dano.

CORVO GIGANTE

Animal Médio

Dados de Vida: 3d8+3 (16 pv)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 4,5m (3 quadrados), vôo 12m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 12 (+2 Destreza), toque 12, surpresa 10

Ataque Base/Agarrar: +0/-2

Ataque: Corpo a corpo: garras +2 (1d2-2)

Ataque Total: Corpo a corpo: garras +2 (1d2-2)

Espaço/Alcance: 1,5m / 1,5 m

Ataques Especiais: -

Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Vont +4
Habilidades: For 6, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Observar +6, Ouvir +4
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Jotunheim
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

JAVALI GIGANTE
Animal Grande

Dados de Vida: 6d8+27 (54 pv)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 15m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +4/+11
Ataque: Corpo a corpo: chifrada +7 (1d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +7 (1d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m / 1,5 m
Ataques Especiais: Ferocidade

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, Faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Vont +3
Habilidades: For 19, Des 10, Con 19, Int 2, Sab 13, Car 4
Perícias: Observar +6, Ouvir +9
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Jotunheim
Organização: Solitário ou bando (5-8)
Nível de Desafio: 4
Progressão: –
Ajuste de Nível: –



APÊNDICE

GUIA DE PRONÚNCIA

Veja a pronúncia correta dos nomes das raças de sub-raças dos Reinos de Pedra:

Nome	Plural	Pronúncia
Hugeling	Hugelingen	Rugueling (Ruguelinguen)
Brising	Brisingen	Brising (Brisinguen)
Erdeling	Erdelingen	Êrreling (Errdelinguen)
Undderung	Undderungen	Anderung (Anderunguen)
Jotun	Jotuns	lotun (lotuns)
Bjorkun	Bjorkuns	Biórkun (Biórkuns)
Fjortun	Fjortuns	Fiórtun (Fjórtuns)
Sturnun	Sturnuns	Isturnun (Isturnuns)

GLOSSÁRIO

Tanto anões quanto gigantes costumam dar nomes diferentes a coisas importantes em suas vidas. Veja alguns exemplos:

Nomes dados pelos anões:

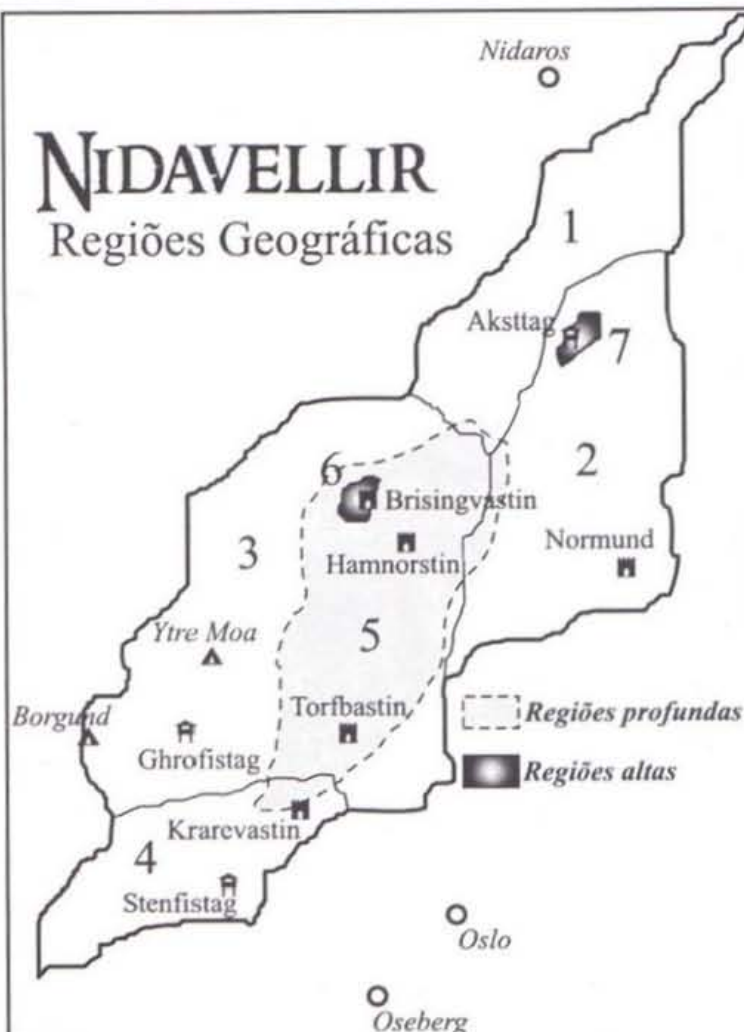
O salão que pinga - paraíso
O que brilha - lua
Enganador de Dvalin - sol
O abrigo do dia - calma
O profundo, a profundidade - mar
O que queima - fogo

Nomes dados pelos gigantes:

Sempre verde - Terra
Mundo de cima - paraíso
A que vai - lua
Sempre brilhante - sol
Esperança de chuva - nuvens
O que grita - vento
O sufocante - calma
Lar das enguias - mar
Mordedor - fogo
Comida das chamas - madeira
Sem luz - noite
Comido - semente
Bebida brilhante - ale (cerveja fraca, malte fermentado)

NIDAVELLIR

Regiões Geográficas



Legenda:

1. Ermos do Norte
2. Terras Vazias
3. Mittenmart (domínios centrais)
4. Sudhenmart (domínios do sul)
5. Teffenmart (domínios profundos)
6. Adlerzufen
7. Hartzefen

Veja detalhes das regiões no Capítulo 3: Nidavellir.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to

the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with

a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

DESCUBRA OS MISTÉRIOS DAS SOMBRIAS CAVERNAS DO REINO DOS ANÕES, ESGUEIRANDO-SE POR SEUS CORREDORES ÚMIDOS E ENFRENTANDO AS MAIS DIVERSAS CRIATURAS!

EXPLORE AS GELADAS TERRAS DOS GIGANTES, ESCALANDO SUAS ÍNGREMES MONTANHAS E INVADINDO SUAS CIDADES FORTEMENTE GUARDADAS!

AVENTURE-SE PELOS REINOS DE PEDRA!



VIKINGS: REINOS DE PEDRA é um suplemento para a linha **VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE**. O livro apresenta de forma detalhada os reinos de Midavellir, a terra dos anões e Jotunheim, o lar dos gigantes do gelo. Rico em mapas, descrições de locais e do modo de vida de cada um destes povos, Reinos de Pedra traz também inovações em regras de combate, novas raças e sub-raças, além de novas Classes de Prestígio.

Através dos Reinos de Pedra você poderá ampliar as possibilidades de aventuras no universo de Vikings. Novas terras, novas armas, eventos e personagens fantásticos atualizam o cenário e o tornam ainda mais completo e divertido.

Tudo sobre Midavellir e Jotunheim
Novas Raças e Sub-raças
Novas Classes de Prestígio
Novas Criaturas
Novas Armas
Inovações em regras de combate

Segredos aguardam nestes reinos que travam uma guerra iniciada em tempos imemoriais. Junte-se aos mais bravos e sagazes guerreiros e desvende os antes que a fúria dos Deuses se arrebathe sobre todos os mortais...



SENHOR DOS DOWNLOADS



senhord-dos-downloads.blogspot.com

gostou? então nos ajude: senhor.dos.downloads@gmail.com