

para
Magnus
Chase

intrínseca

HV

HOTEL VALHALA

GUIA DOS
MUNDOS NÓRDICOS

INTRODUÇÃO ÀS
DEIDADES, CRIATURAS
FANTÁSTICAS E
SERES MÍTICOS

RICK RIORDAN

HV

RICK RIORDAN

HOTEL VALHALA
GUIA DOS
MUNDOS NÔRDICOS

INTRODUÇÃO ÀS
DEIDADES, CRIATURAS
FANTÁSTICAS E
SERES MÍTICOS

Tradução de Regiane Winarski



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

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

TÍTULO ORIGINAL

Hotel Valhalla: Guide to the Norse Worlds

PREPARAÇÃO

João Pedro Maciel

REVISÃO

Rayssa Galvão

Mariana Bard

DIAGRAMAÇÃO

Ilustrarte Design e Produção Editorial

ADAPTAÇÃO DE CAPA

Aline Ribeiro | linesribeiro.com

ARTE DE CAPA

Rachna Chari

IMAGENS DE CAPA

© Ryszard Filipowicz e K. Narich-Liberra/ Shutterstock

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

R452h

Riordan, Rick, 1964-

Hotel Valhala : guia dos mundos nórdicos / Rick Riordan ; tradução Regiane

Winarski. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Intrínseca, 2017.

160 p. : il. ; 19 cm.

Tradução de: Hotel Valhalla guide to the norse worlds

ISBN: 978-85-510-0230-8

1. Ficção infantojuvenil americana. I. Winarski, Regiane. II. Título.

17-41829

CDD: 028.5

CDU: 087.5

[2017]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 – Gávea

Rio de Janeiro – RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br

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

SUMÁRIO

UM RECADO DO GERENTE.....	8
AFINAL, QUE MUNDOS SÃO ESSES?.....	11
OS DEUSES E AS DEUSAS.....	17
ODIN.....	20
THOR.....	28
LOKI.....	34
FREY.....	40
FREYA.....	45
SKÍRNIR.....	52
MÍMIR.....	56
HEL.....	61
HEIMDALL.....	64
RAN.....	66
FRIGGA, E TAMBÉM BALDER, HOD, IDUN E HONIR.....	69
TYR.....	80
ULLER.....	82
NJORD.....	84
SERES MÍTICOS.....	85
OS GIGANTES.....	88
SURT.....	88

YMIR.....	91
UTGARD-LOKI.....	94
GERDA.....	99
ELFOS.....	102
ANÕES.....	106
VALQUÍRIAS.....	110
AS NORNAS.....	116
CRIATURAS FANTÁSTICAS.....	119
NIDHOGG, ÁGUIA E RATATOSK.....	120
HEIDRÚN, EIKTHRYMIR E SAEHRÍMIR.....	124
SLEIPNIR.....	131
JÖRMUNGAND.....	134
LOBO FENRIR.....	138
OTIS E MARVIN.....	145
UM ÚLTIMO RECADO DO GERENTE.....	148
GLOSSÁRIO.....	151
SOBRE O AUTOR.....	158



HOTEL VALHALA

Um recado do gerente

Estimado hóspede,

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

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

Este guia contém entrevistas esclarecedoras e histórias cativantes, além de informações privilegiadas e comentá-

rios aleatórios — o tipo de informação que permitirá que você explore a vida dos habitantes dos nove mundos sem deixar o conforto do seu quarto. Ao longo da leitura, você talvez queira considerar a possibilidade de incluir sua própria história heroica em algumas das páginas das próximas edições deste livro.* No futuro, seus feitos terão garantido um lugar na tão desejada mesa dos lordes ou serão insatisfatórios, fazendo-o passar a eternidade como servo daqueles que atenderam ao chamado de Odin? Se alcançar o status da primeira opção, lhe desejarei as boas-vindas antes de qualquer um — afinal, eu mesmo sou um lorde. Caso contrário, procure Hunding, o porteiro, para conversarem sobre os seus deveres.

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

— Helgi

GERENTE DO HOTEL VALHALA

DESDE 749 EC

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



AFINAL, QUE MUNDOS SÃO ESSES?

por **Hunding**

PORTEIRO DO HOTEL VALHALA DESDE 749 EC

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

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

Yggdrasill também é conhecida como a Árvore do Mundo. Além de ser mais fácil de pronunciar, é uma ótima descrição. Os galhos dela sustentam nove mundos (podem contar): Asgard, Vanaheim, Midgard, Álfaheim, Jötunheim, Níðavellir, Muspellheim, Niflheim e Helheim. Quando entrei para a equipe do hotel, achava bem difícil conseguir lembrar todos os nomes. Então, criei uma frase que ajuda bastante: A Velha Mulher Alta Jurou Nunca Mo-

Ihar Nenhuma Hortênsia. A é de Asgard, V de Vanaheim, e assim por diante... Entendeu? Pode usar minha frase, se quiser. É só deixar um chocolate como recompensa.

Agora vou falar um pouco sobre cada mundo:

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

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

MIDGARD: Se você é humano, foi neste mundo que morou antes de vir para Valhala. Midgard fica nos galhos da Yggdrasill e é ligado a Asgard por Bifrost, uma ponte enorme construída a partir de um único arco-íris. A cidade de

Boston, Massachusetts, nos Estados Unidos, fica bem perto do tronco da Yggdrasill, o que a torna um importante ponto de entrada e saída dos outros mundos.

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

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

NÍDAVELLIR: É o reino subterrâneo dos anões, e é um mundo frio e escuro, já que a única luz natural vem de um musgo bioluminescente especial. As construções também são bem sombrias, mas abrigam móveis que são criações únicas —

afinal, os anões são mestres artesãos. Se quiser comprar uma lembrancinha, como um martelo mágico ou um barco dobrável, esteja preparado para pagar um preço bem generoso. Anões aceitam ouro, as principais bandeiras de cartões de crédito e também sua cabeça (caso você perca uma aposta). Uma parte de Níðavellir se chama Svartalfaheim, a terra dos “elfos negros”, embora não dê para considerar um mundo separado, e os svartalfar não são elfos — na verdade, são anões que têm um pouco de sangue vanir, já que descendem de Freya. (É uma longa história. E Freya não gosta muito de tocar nesse assunto.)

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

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

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

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

É permitido viajar entre os mundos, mas pode haver algumas restrições. Só tem um lugar que é melhor evitar: o abismo gigantesco feito de vazio chamado Ginnungagap. Vou contar uma história verídica sobre esse lugar: muito tempo atrás, antes de qualquer coisa ser qualquer coisa, o

gelo de Niflheim se espalhou por Ginnungagap e encontrou o fogo de Muspellheim. Como era de se esperar, o gelo derreteu. Da água surgiu um gigante colossal chamado Ymir. Gerações depois, Odin e seus irmãos, Vili e Ve, mataram Ymir e transformaram seu corpo nos oceanos, no céu, na terra e nas plantas de Midgard. Desde então, os gigantes odeiam os deuses. Moral da história: evite Ginnungagap. Nunca se sabe o que pode acontecer por lá.

PARABÊNS!
VOCÊ FOI ESCOLHIDO PARA
FAZER PARTE DO CORAJOSO
EXÉRCITO DE ODIN E
CHEGOU AO HOTEL VALHALA.
E AGORA?

Este guia essencial dos deuses e deusas nórdicos, dos seres míticos e das criaturas fantásticas dos nove mundos foi preparado especialmente para você, estimado hóspede. Com dados importantes, entrevistas exclusivas e muitas reflexões, o guia vai ajudá-lo a começar o treinamento para o Ragnarök com o pé direito, evitando qualquer constrangimento desnecessário na pós-vida viking. Você nunca mais vai cometer o erro de achar que Ratatosk é um esquilo fofo nem confundir um anão com um elfo!

Esperamos que *Hotel Valhala: Guia dos mundos nórdicos* ofereça todo o conhecimento de que você precisa para sobreviver durante sua hospedagem eterna em nosso honorável hotel.

ISBN 978-85-510-0230-8



www.intrinseca.com.br