



Dado que é sempre uma ferramenta útil para a leitura, sobretudo porque a história tem muitos personagens, deuses, povos, lugares e criaturas, apresentamos este Glossário por ordem alfabética e dividido em seis secções:

- Personagens	Pág. 1
- Deuses e Sublimes	Pág. 7
- Povos e Grupos	Pág. 17
- Lugares	Pág. 19
- Criaturas	Pág. 25
- Diversos	Pág. 26

Muitos dos nomes e dos termos incluídos no livro são respeitantes a personagens e a lugares que apenas surgem esporadicamente. No entanto, resolvemos inclui-los para que este Glossário seja o mais completo possível.

Embora Skriftøre e Omräden fizessem três Avitos com anotações, os mesmos não contêm, naturalmente, toda a abrangência de nomes que surgem nos “Escritos dos Ancestrais”, o primeiro dos livros da série “Campos de Odelberon”.

Eis então a síntese de cada personagem, deus, povo, lugar, etc.



PERSONAGENS

- ☞ **Aaila** – Esposa de Helek, chefe Wearil das Ilhas de Lança. Levou ao colo o pequeno Vulainur, filho de Laina e de Vulain, aquando da fuga através do mar, na sequência do ataque dos asgardianos. Com o marido e vários Wearil, refugiou-se na Ilha dos Bosques. Décénios mais tarde receberiam a comitiva de Cariocecus.
- ☞ **Al'Dryara** – De origem alpina, seguiu com Runnien através da passagem do Landvaettir. Chegaria ao Lago das Quatro Tribos e, mais tarde, finda a Batalha do Lago, seguiu os lapões até Terras dos Confins. Daria à luz Al'Runien, filho de Runnien, por quem se apaixonara, e que, malogradamente, pereceu nessa Batalha.
- ☞ **Al'Runien** – Filho de Al'Dryara e de Runnien. Depois da morte da mãe, ocupou o seu lugar no Quinto Pensamento.
- ☞ **Alf** – Primeiro rei dos elfos no ‘gume terreno’.
- ☞ **Almendro** – Guerreiro galaico que, juntamente com o lusitano Heremundo, seguiu Cariocecus na viagem até ao Vórtice e depois através do Grande Mar.
- ☞ **Alnwë** – Líder dos arqueiros elfos luminosos. Travou amizade com os celtas Cariocecus, Angus Mac Og, Caer e Andrasta. Membro integrante do Conselho dos Sublimes dos elfos em Campos de Odelberon.
- ☞ **Amergin** – Poeta milesiano que foi chamado a dividir a terra celta depois da derrota dos Tuatha Dé Danann no ‘gume terreno’. Determinou que os Milesianos, descendentes dos Míle Espáine, ficariam na face da terra, enquanto os Tuatha Dé Danann teriam de viver abaixo do chão.
- ☞ **Anásarion** – Senhora das elfas, em Fragas Reän-Gild, nos Campos de Odelberon.

- ☞ **Anferthr** – Descendente de Balor, o qual foi morto na segunda batalha de Moytura, no ‘gume terreno’. Anferthr tornou-se líder dos Fomorianos no ‘gume de odelberon’, tendo atacado as terras celtas no ano 16, perdendo essa batalha, para depois se refugiar nas enormes Cataratas de Balor.
- ☞ **Angrod** – Um dos nobres elfos do Conselho dos Sublimes.
- ☞ **Aqxíóce** – Sábio do povo Ley. Ficou com a posse de um dos cristais Vríl, sucedendo ao mago Saonála. Devoto a Poseidon.
- ☞ **Ariarico** – Galaico mestre das poções, em Fonte dos Cordeiros. Um dos poucos mortais que era escutado pelos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Barfgwynn** – O mais velho e sábio dos druidas, muito respeitado pelos Tuatha Dé Danann. Pertence aos druidas Brenn, juízes das contendas, tanto entre os humanos como entre os deuses.
- ☞ **Bedwar Beryr** – Filho de Mhalfan Beryr, antigo guerreiro Fianna. Bedwar foi o primeiro jovem guerreiro a conseguir tornar-se um Fianna Eirinn no ‘gume de odelberon’, passando todas as provas.
- ☞ **Bhütersland** – O Landvaettir que guardava uma das passagens para o ‘gume de odelberon’. Deixou passar apenas Al’Dryara e Runnien. Muito apreciador de cogumelos.
- ☞ **Biblio** – Historiador grego que recolheu muitas histórias e factos da Terra Imensa, o maior dos continentes. As suas recolhas foram primordiais para Skriftøre e Omräden conseguirem compilar os “Escritos dos Ancestrais”.
- ☞ **Birtaulenus** – Primeiro chefe das diversas tribos galaicas em Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Brumse** – Líder dos lapões em Águas de Ukko. Tornou-se amigo de Al’Dryara e Runnien. Pereceria na Batalha do Lago, no daér das flores do ano 53. Sucedeu-lhe o seu filho Kiunteä, que levou os lapões através do Oceano Leste.
- ☞ **Caer Ibormeith** - Celta, filha de Ethal Anbuais. Pertencia à tribo dos Sidh que morava num pequeno povoado de Florestas Azuis. Tornou-se a amada de Angus Mac Og. Porém, Caer é possuída por um feitiço, já que ano sim ano não, se transforma num belo cisne.
- ☞ **Celeän** – Pai de Reän, o jovem elfo que descobriu o paradisíaco local onde os luminosos ergueram Fragas Reän-Gild. Celeän é casado com Lithüa.
- ☞ **Dain** – Conhecido como “Águia Vidente”, Dain é o quarto dos soberanos elfos da dinastia dos Eldirain. Foi ele que levou os elfos luminosos através da Passagem das Brumas. Soberano elfo em Campos de Odelberon.
- ☞ **Dáontos** – Renegado mago grego, devoto da Seita dos Adoradores dos Titãs, que acolheu Sondhyr em sua casa, após a fuga, ensinando-lhe as artes da metamorfose e da alquimia.
- ☞ **Ddywal** – Notável ferreiro dos Fianna, de desusada robustez física e capacidade de resistência
- ☞ **Delber** – Filho de Stridsmadur, um Einherjar, que tomou conta de Escaler após o regresso do pai a Portões do Vento, no ano 81. Casou com a formosa Hetenya. Com a invasão dos semi mortos de Hel, liderados por Djöfblóð “Sangue Vivo”, teve de se refugiar na Ilha de Passos Perdidos, onde ergueu o povoado de Pedras de Água.
- ☞ **Djöfblóð** – Conhecido por “Sangue Vivo”, liderou os semi mortos de Hel que capturaram Escaler aos colonos asgardianos.
- ☞ **Donzela** – Filha de Louhi, no ‘gume terreno’. Väinämöinen pediu a sua mão a Louhi, “A Feiticeira”. Ilmarinen, notável ferreiro, fabricou o Sampo, precioso artefacto, a fim de Väinämöinen o oferecer a Louhi. Todavia, quando Ilmarinen aprontou o Sampo, e deixando de lado a amizade com Väinämöinen, acabou ele próprio por querer desposar a Donzela, filha de Louhi. Mas esta não o quis e o ferreiro retornou triste à sua terra.
- ☞ **Dúnëain** – Filho de Eredun e terceiro rei elfo da dinastia Eldirain. Pai de Dain, que levaria os elfos luminosos através da Passagem das Brumas.
- ☞ **Duxidúcio** - Sacerdote dos Ley que diariamente fazia preces a Poseidon. Recebeu do seu antecessor, Yépak “Ombro de Falcão”, o segredo de um dos dois cristais Vríl.
- ☞ **Elatha** – Um Fomoriano do ‘gume terreno’, pai de Bres, e chamado de “O Belo”, pois era o único fomoriano com alguma beleza. Os restantes eram todos feios e disformes.
- ☞ **Eldir** – Filho de Fimafeng, assassinado por Loki. Com o elfo Eldir, teve início a dinastia dos Eldirain.
- ☞ **Eldirain** – Última Dinastia dos elfos no ‘gume terreno’, iniciada por Eldir, depois da morte de Fimafeng. Dain, soberano dos elfos luminosos de Campos de Odelberon, é o último rei dos Eldirain.



GLOSSÁRIO

- ☞ **Entikainen** – Velho lapão que se tornou um dos maiores heróis do seu povo ao abdicar da ida para as novas terras, oferecendo-se para ficar com uma lanterna junto aos rochedos para indicar a passagem segura dos barcos. Morreria no daér das chuvas de ano 53, nas margens do seu amado Lago das Quatro Tribos.
- ☞ **Epineso** – Líder dos sagitários que ajudaram Ares e Atena a tomar Muros de Fronteira, que estava na posse dos Egbânios de Qópoc, aliado de Sondhyr.
- ☞ **Eredún** – O primogénito de Eldir e segundo rei elfo da dinastia dos Eldirain, no ‘gume terreno’. Pai de Dúnëain.
- ☞ **Ersus** – Escrivão dos deuses de Asgard que se preocupou em delinear os textos do tempo da Primeira Idade, “a do Êxodo”, sobretudo com escritos que versavam a história dos povos do Alto Norte. Essas recolhas foram essenciais para que os historiadores hevayars Skriftøre e Omräden compilassem os “Escritos dos Ancestrais”, os “Centénios Antigos” e o “Terceiro Livro do Êxodo”.
- ☞ **Ethal Anbuais** – Celta, pertencente à tribo dos Sidh, que morava num pequeno povoado de Florestas Azuis. Ficou conhecido por ser o pai de Caer Ibormeith, a amada de Angus Mac Og, e que, ano sim ano não, se torna um cisne.
- ☞ **Évos Txupog** – Líder centauro que, juntamente com o espartano Eyyunnón, se tornaria um dos maiores heróis e mártires da Batalha de Árvore do Falcão. Em honra de ambos, foi erguido em Ulisseia o dourado Mausoléu dos Heróis.
- ☞ **Eyyunón** – Líder espartano que, juntamente com o centauro Évos Txupog, se tornaria um dos maiores heróis e mártires da Batalha de Árvore do Falcão. Pelo heroísmo de ambos, foi erguido em Ulisseia o Mausoléu dos Heróis, todo em ouro.
- ☞ **Ezuid** – Centauro a quem Évos Txupog incumbiu de dar a notícia a Zeus da perda de Árvore do Falcão. Foi graças ao seu emocionado relato que se tornou lendária a coragem de Eyyunón e de Évos Txupog.
- ☞ **Féffssif** – Pequeno chefe dos Barbegazi que salvaram Cariocecus de morrer enrelegado nos Montes Zwondan. Féffssif ficou sempre na memória do lusitano imortal.
- ☞ **Fimafeng** – Último rei da segunda dinastia dos elfos, no ‘gume terreno’, que seria assassinado por Loki.
- ☞ **Fionn Mac Chumail** – Líder dos antigos Fianna no ‘gume terreno’, considerado como o maior de todos os guerreiros celtas. Era pai de Oisín, que partiu com Niamh do “Cabelo Dourado” cavalgando através do mar. Em sua honra, e já no ‘gume de odelberon’, Niamh daria ao filho o nome de O’Finn Mac Chumail.
- ☞ **Gandalf** – Último rei elfo da dinastia de Alf, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Gërilstor** – Nobre elfo que toma parte no Conselho dos Sublimes, no palácio do Silindelendil.
- ☞ **Gïld** – Elfa, companheira de Reän, com quem descobriu o paradisíaco local onde os elfos erigiram a sua cidadela, nas Florestas Azuis. Em honra de ambos, foi dado a esse lugar o nome de Fragas Reän-Gild.
- ☞ **Gliänya** – Filha de Glim e de Süanya e irmã de Süglim, do povo Ley, devoto a Poseidon.
- ☞ **Glim** – Solitário Caminhante de mundos que conseguiu chegar a Terras de Luz. Desposou Süanya depois de esta ter morto com a flecha do ódio o odiado marido, Siioloyia. Glim morreu no ano 96. Em sua honra, foi dado o seu nome ao Grande Rio Glim, no continente-ilha de Terras dos Confins.
- ☞ **Glindur** – Um dos gigantes de fogo de Muspelheim que conseguiu atravessar o frio da Passagem das Brumas. É um dos mais fiéis amigos de Surt, senhor dos gigantes de fogo.
- ☞ **Gorm-Andúnë** – Um dos mais cépticos e antigos elfos luminosos. Faz parte do Conselho dos Sublimes. Rabugento por natureza.
- ☞ **Gwêrneg** – Um dos Fomorianos e o maior aliado de Anferth. Com ele, perdeu a Batalha da Aliança nas terras celtas, refugiando-se ambos nas Cataratas de Balor, finda a contenda.
- ☞ **Haerut** – Líder dos soldados do povo Ley de Terras de Luz. Faleceu no ano 82.
- ☞ **Heidrun** - A cabra que pasta à sombra da Árvore do Mundo, na fronteira dos tempos.
- ☞ **Helek** – Chefe dos Wearîl das Ilhas de Lança. Fugiu juntamente com a sua mulher, Aaila, levando nos braços o pequeno Vulainur, filho dos malgradados Laina e Vulaîn. Depois de atravessar o Grande Mar, estabeleceu-se na Ilha dos Bosques. Receberia decénios mais tarde a comitiva de Cariocecus.
- ☞ **Helkkäus** – Espírito criado no Vazio por Louhi, “A Feiticeira”, Senhora de Pohjola. É a sua companhia predilecta. Louhi conseguiu transformar o Hellkkäus num ser visível, aproveitando a sabedoria dos anões Brokk e Sindri. Todavia, o Helkkäus ficou com uma aparência horripilante, com cabeça de javali, cabelos brancos, sangue humano e corpo de ouro.
- ☞ **Hércules** – O maior dos heróis gregos no ‘gume terreno’. Conseguiu realizar doze trabalhos considerados impossíveis para qualquer ser à face da terra. Libertou o titã Prometeu, quebrando as correntes que o prendiam ao Cáucaso, por castigo de Zeus. As consequências da libertação do titã teriam visibilidade no ‘gume de odelberon’, dado que Prometeu se aliou ao colosso Sondhyr.
- ☞ **Heremundo** – Guerreiro lusitano que, em conjunto com o galaico Almendro, seguiu Cariocecus na viagem até ao Vórtice e depois para além do Grande Mar.
- ☞ **Hésio** – Navegante grego que descobriu um rio a que deu o nome de Rio Berion, na foz do qual nasceu a

cidade-estado de Artemisa.

- ☞ **Hetenya** – Esposa de Delber, senhor de Escaler. Com a invasão dos semi mortos de Hel, liderados por Djöfblóð “Sangue Vivo”, teve de refugiar-se com Delber na Ilha de Passos Perdidos, onde ergueram o povoado de Pedras de Água.
- ☞ **Hörmat** – Irmão gémeo de Hörmund e guarda da porta sul da passagem do Landvaettir, nos Alpes.
- ☞ **Hörmund** – Irmão gémeo de Hörmat e guarda da porta norte da passagem do Landvaettir, nos Alpes. Deixou passar Runnien e Al’Dryara ao aperceber-se das nobres intenções dos dois Rumantes. Como símbolo dessa amizade, deu a Runnien a Spagraben, espada mágica que salvaria a vida por cinco vezes.
- ☞ **Hvítur-litur** – Gigante de Arkhadin que tinha vindo do reino de Jotunheim, no ‘gume terreno’. Liderou uma tentativa de viagem de exploração dos Jotnar que acabou quase no momento em que começou...
- ☞ **Hyrrokkin** – Giganta de Jotunheim, a Terra dos Gigantes no ‘gume terreno’. Durante o funeral de Balder, e depois de chamada por Thor, a gigantesca Hyrrokkin, montada num lobo e usando víboras como rédeas, e apenas com um simples empurrão, fez o barco Hringhorn deslizar sobre os troncos a faiscarem, levando os corpos de Balder e de Nanna de Nep até às gélidas águas da morte.
- ☞ **Iitdelos** – Sábio grego que orientou a construção de Árvore de Coragem depois de reconquistada aos Egbânios. Essa terra chamara-se anteriormente Árvore do Falcão e Muros de Fronteira.
- ☞ **Ilmarinen** – Notável ferreiro que fabricou o Sampo, precioso artefacto, para que Väinämöinen o oferecesse a Louhi “A Feiticeira”, em troca da mão da filha. O Sampo dava prosperidade a quem o possuísse. Todavia, quando Ilmarinen aprontou o Sampo, e deixando de lado a amizade com Väinämöinen, acabou ele próprio por querer desposar a Donzela, filha de Louhi. Mas esta não o quis e Ilmarinen retornou triste à terra natal. No ‘gume de odelberon’, Ilmarinen acompanhou os amigos Väinämöinen e Lemminkäinen na Travessia das Brumas.
- ☞ **Islindli** – Líder dos arqueiros dos elfos luminosos. Foi importante na batalha dos celtas contra os Fomorianos, nos domínios de Tir Na nOg. Tornou-se amigo de Cariocecus e de Andrasta. De atitudes serenas, é muitas vezes o embaixador dos elfos e tem assento permanente no Conselho dos Sublimes, no palácio do Silindelendil.
- ☞ **Jämäkkvä** – Louro lapão de dez palmos de altura, muito respeitado pelos demais. Braço direito de Kiunteä, líder dos lapões em Athoankkia. Tomava parte nas reuniões do Quinto Pensamento.
- ☞ **Joantio** – Sábio lusitano, filho de Virdio e de Eatela. Foi um dos primeiros a aperceber-se da imortalidade de Cariocecus.
- ☞ **Ka’hoj** – Chefe do antigo povo Wearil da Ilha de Passos Perdidos no arquipélago das Ilhas de Lança. Travou amizade com Delber, refugiado de Escaler. Ajudou na construção de Pedras de Água.
- ☞ **Kannaatta** – Incontestado chefe dos karels que, já com mais de um Centénio de idade, ainda andava pelas ruínas de Porto de Travessia.
- ☞ **Kaötara** – Tornou-se a companheira de Kiunteä, líder dos lapões em Athohankkia. Também tomava parte nas reuniões do Quinto Pensamento.
- ☞ **Kärsietää** – Filho de Znizk, a quem sucedeu na liderança dos pohjols. Foi um dos obreiros do fortalecimento de Venninmaa, funesta terra de Louhi e do Helkkäus.
- ☞ **Kielletys** – Leal elfo de Asgard que descobriu um esplendoroso lago. Em homenagem aos leais elfos, o deus Tyr chamou-lhe Lago Kielletys.
- ☞ **Kiunteä** – Tornou-se líder dos lapões depois da morte do pai (Brumse) na Batalha do Lago, no daér das flores do ano 53. Levou os lapões através do Oceano Leste, juntamente com Al’Dryara. Chegaria às Terras dos Confins onde estabeleceu Athohankkia e o Quinto Pensamento.
- ☞ **Kivinen-Kul** – Anão, primo de Dvalin, soberano dos anões de Aavists Grubellir. O seu apetite sexual fê-lo trocar o magnífico medalhão Siebgulden por uma noite com Gna, a formosa deusa de Asgard, além do fornecimento de ferro a Portões do Vento.
- ☞ **Klarsya** – Mulher de Stridsmadur e mãe de Delber.
- ☞ **Laina** – Lusitana que atravessou sozinha a Passagem dos Tempos, graças a um medalhão ofertado por um mago do seu povo. Fixou-se na Ilha de Lança Maior, onde acabou por se juntar a Vulain, oriundo das Passagens do Mar. Sacrificou-se pela vida do filho, lutando com Vulain contra os homens de Skelæðilegur “O Verdugo”, conseguindo com isso que Helek e Aaila levassem o pequeno Vulainur são e salvo, através do mar.
- ☞ **Lalinta** – Bela lusitana que casou com Púrnio, o conhecedor da Fonte da Eterna Juventude. Para a salvar e ao filho, Púrnio levou-a até à Fonte, gesto que implicou desde logo a perda da imortalidade e consequente morte.
- ☞ **Landvaettir** – De seu nome Bhütersland, guardava uma das passagens para o ‘gume de odelberon’, por onde apenas deixou passar Al’Dryara e Runnien.

GLOSSÁRIO

- ☞ **Lemminkäinen** – Herói do Kaleva que, juntamente com Väinämöinen e Ilmarinen, roubou o Sampo à feiticeira Louhi (o Sampo dava prosperidade a quem o possuísse). No ‘gume de odelberon’, Lemminkäinen liderou com os amigos Väinämöinen e Ilmarinen os povos da Karélia e adjacências, através da Travessia das Brumas. Era conhecido por ser algo petulante, autoritário e egocêntrico.
- ☞ **Lithüa** – Mãe de Reän, o jovem elfo que descobriu o paradisíaco local onde os luminosos ergueriam Fragas Reän-Gild. Lithüa era casada com Celëan.
- ☞ **Logi** – Gigante de Jotunheim que quanto mais comia mais labaredas deitava. Tal facto foi aproveitado pelos elfos escuros e pelos gigantes para atravessarem com luminosidade a Passagem das Brumas. No entanto, o seu apetite tornou-se voraz e quase incontrolável. Valeu aos elfos escuros e aos gigantes a “erva que enfarta” sabiamente e oportunamente preparada por Loki.
- ☞ **MacLod** – Tido como o mais corpulento dos guerreiros Fianna no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Matkää** – Antigo e muito respeitado líder dos Väinöls. Morreu no ano 58, sendo substituído pelo filho Vaalerik, como chefe do povo vainöl.
- ☞ **Mhalfan Beryr** – Antigo guerreiro Fianna e pai de Bedwar Beryr, o primeiro jovem guerreiro a tornar-se um Fianna Eirinn em Campos de Odelberon.
- ☞ **Nblagau** – Um dos mais valentes guerreiros dos Fianna Eirinn.
- ☞ **Ngalltyn** – Chefe de um dos clãs celtas que seguiram os Tuatha Dé Danann.
- ☞ **Ngwinai** – Valente Fianna Eirinn que tombou na batalha contra os Fomorianos de Anferthir, nos domínios de Tir Na nOg.
- ☞ **Nuada “Mão de Prata”** – O mais amado e recordado rei dos celtas que perecera na segunda batalha de Moytura, ainda no ‘gume terreno’. Venerado pelos Fianna que viam nele a origem da sua força.
- ☞ **O’Finn Mac Chumail** – Filho de Oisín, que partira e não voltara para terras de Ériu, no ‘gume terreno’, e de Niamh do “Cabelo Dourado”. Esta deu-lhe o nome de O’Finn, em homenagem ao avô, Fionn Mac Chumail.
- ☞ **O’Gywaired** – Druida dos Bardos que eternizou muitos dos poemas e canções que narravam a maioria dos acontecimentos do Baixo Norte, os quais foram passados aos discípulos de geração em geração. Narrava-se que O’Gywaired sabia de cor mais de cinco mil histórias e poemas.
- ☞ **Odferrun** – Líder das diversas tribos lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Ogjervende** - Einherjar conhecido pela sabedoria e pela destreza no manejo de pujante machado. Lutou ao lado dos deuses Tyr e Thor na Batalha de Stolp.
- ☞ **Oisín** – Filho de Fionn Mac Chumail, que partiu com Niamh do “Cabelo Dourado” para Tir Na nOg, ainda no ‘gume terreno’. Chegou por isso antes de todos os celtas aos Campos de Odelberon. Todavia, com saudades do pai e irmãos, voltou para Ériu, no ‘gume terreno’, no cavalo mágico de Niamh. No entanto, sabia que não poderia colocar os pés em terra, pois definharia de imediato até uma morte prematura, o que acabou por acontecer.
- ☞ **Omräden** – Historiador hevarar que, juntamente com Skriftrøre, escreveu os “Escritos dos Ancestrais”, os “Centénios Antigos” e o “Terceiro Livro do Êxodo”, os três volumes sobre a Idade do Êxodo.
- ☞ **Pelionauris** – Sucessor de Eyyunón como líder da horda dos espartanos. Ajudou Ares e Atena a tomarem aos Egbânios a fortaleza de Muros de Fronteira.
- ☞ **Púrnio** – Galaico-lusitano que, ao seguir Niamh, descobriu a Fonte da Eterna Juventude. Mas, o que parecia ser uma bênção, tornou-se uma maldição, já que, para salvar a mulher (Lalinta) e o filho, acabou por morrer antes dos demais.
- ☞ **Pwyll** – Grande senhor do submundo de Annwn que fez com um caldeirão mágico uma poção que permitia a Yspaddaden e a Anferthir ver onde o outro se encontrava, mesmo que muito distantes. Essa poção era a “Allchanyod”.
- ☞ **Qópoc** – O maior dos amigos de Sondhyr, O Colosso. Com ele e com o titã Prometeu, criou do nada o povo egbânio e a cidadela de Urangaia. Aliados aos Turânios de Ahriman, Qópoc e Sondhyr conquistariam Árvore de Coragem, que rebaptizariam de Muros de Fronteira. Todavia, Qópoc perderia mais tarde esse baluarte, perante o ataque dos deuses gregos da guerra, Ares e Atena.
- ☞ **Quíron** – O maior dos centauros no ‘gume terreno’. Acabou por ficar acorrentado ao Cáucaso em substituição do titã Prometeu.
- ☞ **Raguiulfo** - Lusitano, arqueiro sem rival, que tinha o raro privilégio de ser ouvido pelos doze Deuses da Fonte sempre que era preciso tomar alguma decisão, junto a um carvalho sagrado.
- ☞ **Reän** – Elfo, filho de Celeän e de Lithüa, e companheiro de Gild, com quem descobriu o paradisíaco local onde os elfos erigiram a primeira cidadela. Em honra de ambos, foi dado a esse lugar o nome de Fragas Reän-Gild.
- ☞ **Réquil** – Mago dos galaicos cuja sabedoria era sempre atendida em qualquer reunião dos lusitanos e dos galaicos.

- ☞ **Risaór** – Um dos gigantes de fogo que conseguiu atravessar o frio da Passagem das Brumas. É um dos mais fiéis amigos de Surt, senhor dos gigantes de Muspelheim.
- ☞ **Runnien** – Caminhante de Mundos que, juntamente com Al'Dryara, cruzou para o Segundo Tempo através da passagem do Landvaettir. Com Al'Dryara, por quem se apaixonou, viveu junto dos lapões de Águas de Ukko, travando forte amizade com Brumse, líder desse povo. Runnien seria morto no ataque dos Alces de Bronze. Apesar de não ser lapão de origem, tornar-se-ia um dos seus maiores heróis.
- ☞ **Saonála** – Mago e o maior sábio do povo Ley de Terras de Luz. Foi o principal aliado de Glim quando este chegou junto desse povo. Era um dos portadores dos cristais Vrill. Depois de falecer no ano 82, sucedeu-lhe como mago e portador do Vrill o jovem sábio Aqxióce.
- ☞ **Siioyia** – Nobre do povo Ley de Terras de Luz. De carácter perverso e áspero, foi morto pela própria esposa, que o atingiu com a *flecha do ódio*, já que secretamente o odiava. Yépak “Ombro de Falcão”, sacerdote dos Ley, foi o único amigo que lamentou a morte de Siioyia.
- ☞ **Skelæðilegur** – Velho guerreiro conhecido por “O Verdugo”, antigo Einherjar no ‘gume terreno’. Foi o responsável pelas mortes de Laina e de Vulain, nas Ilhas de Lança. Odin consentiu que Skelæðilegur voltasse de novo para o Valhalla, no ano 35, abandonando o convívio com os mortais.
- ☞ **Skriftøre** – Historiador hevyar que, juntamente com Omräden, compilou os “Escritos dos Ancestrais”, os “Centénios Antigos” e o “Terceiro Livro do Êxodo”, os três livros sobre a Idade do Êxodo.
- ☞ **Stridsmadur** – Famoso Einherjar que lutou com os deuses Tyr e Thor na Batalha de Stolp. Esteve também na refrega entre o deus Ull “O Caçador” e Loki “O Astuto”, nas terras do Terraço Norte. Foi mais tarde incumbido de estabelecer um entreposto no grande continente da Terra Imensa, depois chamado de Escaler. No ano 81, por ordem de Odin, voltou para Portões do Vento com a esposa Klarsya, deixando Escaler entregue ao filho, o jovem Delber.
- ☞ **Süanya** – Bela atlante do povo Ley por quem Glim, caminhante de mundos, se apaixonou perdidamente. Esse amor tornou-se recíproco, já que Süanya matou com a *flecha do ódio* o marido Siioyia, ficando definitivamente com Glim, de quem teve dois filhos, Gliänya e Süglim.
- ☞ **Süglim** – Filho de Glim e de Süanya e irmão de Gliänya, do povo Ley, muito devoto a Poseidon.
- ☞ **Svigdar** – Notável ferreiro e artífice de Vanaheim, reino dos deuses Vanir no ‘gume terreno’. Ficou a seu cargo a edificação da nova Asgard e de Portões do Vento, tarefa que desempenhou briosamente. Por tudo isso, e dada a estima que os deuses lhe têm, Svigdar foi um dos humanos a quem Odin deu o dom de “viver o tempo que quiser”.
- ☞ **Thokk** – Nome de uma bruxa, que era nem mais nem menos que Loki num dos seus infundáveis disfarces, que se recusou a chorar a morte de Balder, no ‘gume terreno’. Com esse acto, condenou Balder a ficar à espera do Ragnarök em Niflheim, no submundo de Hell, a deusa dos mortos.
- ☞ **Touksolla** – Era conhecido como o mais brutalizado dos guerreiros asgardianos. Daí que a sua alcunha fosse precisamente “O Brutalizado”. Travou valorosa luta, lado a lado com os deuses Tyr e Thor, na Batalha de Stolp, já no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Trísgot** – Chefe da aldeola dos Seeda, povo que acabaria por se tornar devoto a Louhi e ao falso deus Tapio “Senhor dos Bosques”. Impelido por Louhi, transformou os homens do povo Seeda em fortes guerreiros, conhecidos por “Alces de Bronze”. A aldeola daria lugar à robusta Venninmaa, terra de guerras. Esteve na assinatura do Tratado dos Gigantes do Norte.
- ☞ **Tsartia** – Elfa, esposa de Gërilstor. É habitualmente a anfitriã de Cariocecus e de Andrasta, nos dias em que estes ficam em Fragas Reän-Gild, terra dos elfos luminosos.
- ☞ **Turalkar** – Elfo luminoso que acompanhou Cariocecus na expedição para ocidente. Esteve um ano aprisionado na Ilha dos Bosques, rumando depois com Cariocecus e Andrasta até à costa do Grande Mar. Foi ele que deu a essa zona o nome de o “Vórtice”, tal os ventos que a assolam. Depois de Cariocecus e Andrasta rumarem ao Grande Mar, Turalkar e os demais elfos retornaram às Florestas Azuis.
- ☞ **Tyshaukka** – Valoroso e valente lapão que, aquando da invasão dos Alces de Bronze, tomou a carga a defesa do portão principal de Águas de Ukko. Morreria nessa batalha, tornando-se um dos maiores heróis dos lapões, no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Vaalerik** – Filho de Matkää, a quem sucedeu como líder dos Väinöls no ano ano 58.



- ☞ **Väinämöinen** – Herói do Kaleva e excelso tocador do kantele. Ao querer desposar a Donzela, filha da feiticeira Louhi, pediu ao amigo Ilmarinen, notável ferreiro, que fabricasse o Sampo, precioso artefacto, a fim de o oferecer como dote a Louhi, Senhora de Pohjola. Todavia, quando Ilmarinen concluiu a construção do Sampo, e deixando de lado a amizade com Väinämöinen, acabou ele próprio por querer desposar a Donzela, filha de Louhi. Mas esta não o quis e Ilmarinen retornou triste à terra natal. No ‘gume de odelberon’, Väinämöinen liderou os povos da Karélia e adjacências, juntamente com os amigos Ilmarinen e Lemminkäinen, após se estabelecerem na Península do Lago, no Sudeste do Baixo Norte. Devido à longuíssima longevidade é apelidado de “O Velho”.
- ☞ **Vedvirkträ** – Chefe dos colonos nas Ilhas de Lança. Aceitou que Delber habitasse uma das ilhas, juntamente com os que se salvaram da catástrofe de Escaler.
- ☞ **Vörðurq** – Antigo Einherjar no ‘gume terreno’. Chefe dos guardas e das sentinelas de Portões do Vento, no ‘gume de odelberon’. Saudoso dos tempos do Valhalla, pediu a Odin que o enviasse de novo para o palácio dos heróis mortos em combate, pedido que O Supremo aceitou no ano 92.
- ☞ **Vulaín** – Nórdico que atravessou a Passagem das Brumas pelo mar, até desembarcar na Ilha de Lança Maior, onde acabou por se juntar a Laina, oriunda da Lusitania. Sacrificou-se pela vida do filho, lutando com Laina contra os homens de Skelæðilegur “O Verdugo”, conseguindo com isso que Helek e Aaila levassem o pequeno Vulainur são e salvo, para lá do Mar de Kondos.
- ☞ **Vulainur** – Filho de Laina e de Vulaín. Foi levado por Helek e Aaila, são e salvo, através do Grande Mar. Helek e Aaila, chegados ao Baixo Norte, fixaram-se na Ilha dos Bosques, a que chamavam de Ontaka Naua. Decénios mais tarde receberam a comitiva de Cariocecus, a qual mantiveram em cativeiro. Após um ano de cárcere, Cariocecus e os demais celtas fizeram por fim amizade com Vulainur, Helek, Aaila e os outros Wearil.
- ☞ **Wurzelk** – Gigante, antigo servidor do Landvaettir, que um dia lhe ditou a prisão das raízes, como castigo pela gula de comer cogumelos, abóboras, beterrabas e outros frutos que rebentam do chão. Depois de ser ajudado por Al'Dryara e por Runnien, ofertou-lhes a corda de dois laços, em gesto de agradecimento.
- ☞ **Yépak “Ombro de Falcão”** – Sacerdote do povo Ley de Terras de Luz e portador de um dos dois cristais Vril. De carácter ambíguo, nunca aceitou muito bem a intrusão de Glim no povo Ley. Morreu no ano 76. Sucedeu-lhe como sacerdote o jovem Duxidúcio, o novo portador do Vril.
- ☞ **Yspaddaden** – Fomorian, aliado de Anferthr, que o esperou no sopé dos Montes Zwondan. Todavia, Anferthr, num ataque de fúria, despedaçou-lhe um ombro, pelo que a amizade se rompeu para sempre. Rumou com meia dúzia de fomorianos até terras do Norte, chegando muitos Decénios depois às terras de Arkhadin. Com Louhi, Loki e os demais aliados, assinou o Tratado dos Gigantes do Norte.
- ☞ **Zaroakis** – Explorador grego que, no ano 31, encontrou um grande rio no noroeste da Terra Imensa a que deu o nome curioso de Rio Corda d’Água, devido a um episódio rocambolesco. Na margem sul desse grande rio nasceu um aglomerado de casas. Embora pequena, era considerada a terceira cidade-estado dos gregos, que lhe deram o nome de Homéria
- ☞ **Znizk** – Lendário, irascível e sanguinário líder dos pohjols. Maior seguidor de Louhi, a Senhora de Pohjola. Foi um dos obreiros da vitória na Batalha do Lago, na qual foi destruída a povoação fortificada de Águas de Ukko, que estava à guarda dos lapões. Znizk acabaria por falecer no ano 59, sendo substituído na liderança dos pohjols pelo filho Kärsietää, então com cerca de três Decénios de idade.
- ☞ **Zwondan** – Guerreiro Fianna a quem se deve o nome dos Montes Zwondan. No entanto, não pôde usufruir muito da glória, pois pereceu na Batalha da Aliança, contra os Fomorianos, no daér dos frutos do ano 16.



DEUSES E SUBLIMES

- ☞ **Aesires** – Casta de deuses de Asgard, a Cidade Dourada, também designados por Ases. Os Aesir são muito ligados à guerra e ao destino, sendo dos deuses mais poderosos de Campos de Odelberon. No ‘gume terreno’, travaram em tempos ancestrais uma guerra com os Vanires, a qual, depois de terminada, permitiu que ambos os grupos divinos vivessem em paz, tendo-se inclusive tornado aliados. Odin é o deus supremo dos Aesir. Outros deuses muito importantes são Thor, Tyr, Hermod e Heimdall.
- ☞ **Afrodite** – Deusa grega do amor e da beleza, frequentemente rodeada de pombas e borboletas. Bela e jovem, foi considerada por Páris a mais formosa das deusas, facto que despeitou Hera e Atena, as preteridas. Em parte por essa escolha, deu-se, ainda no ‘gume terreno’, a Guerra de Tróia. Afrodite é um dos doze deuses olímpicos. Filha de Urano, um titã. Apesar da imponente beleza, é casada com Hefesto, o mais feio dos deuses. São frequentes as suas traições ao casamento, sobretudo com Ares, poderoso deus da guerra.
- ☞ **Ahriman** – O senhor das trevas dos Turânios, povo maligno da antiga Atlântida. Ligado à feitiçaria e à

magia negra, tratava o próprio povo como escravo das suas vontades. Foi relegado para o Segundo Tempo, muitas Eras antes do Punhal do Tempo. Abandonou a Cidade das Portas de Ouro após o ataque grego, já no ‘gume de odelberon’, fugindo para o mar alto.

- ☞ **Aine de Knockaine** – Deusa fada que ajudou Dana e os Tuatha Dé Danann a atravessarem a Passagem das Brumas. É tida como a deusa dos caminhantes perdidos.
- ☞ **Alfadur** – Nome pelo qual o Ente Uno, Ancião dos Dias, era designado pelos nórdicos e pelos senhores de Asgard, a quem também chamavam de “Todo Poderoso”, “Senhor da Criação e do Infinito”.
- ☞ **Ancião dos Dias** – Também conhecido por Ente Uno, Juiz do Tempo, Alfadur e Be’ai. Foi ele que determinou que o espaço e o tempo fossem divididos em dois gumes, o ‘gume terreno’ e o ‘gume de odelberon’. Fez essa separação com o Punhal do Tempo, no Círculo das Trinta Pedras, há milénios atrás.
- ☞ **Andrasta** – Imortal celta, bastante guerreira e corajosa. Acompanhou Cariocecus nas suas viagens, tendo-se tornado sua esposa no Silindelendil, palácio dos elfos em Fragas Reän-Gild. De origem lusitana, é adorada como uma deusa por esse povo.
- ☞ **Angrboda** – Giganta de Jotunheim, mãe da serpente Jormungand, o segundo filho de Loki.
- ☞ **Angus Mac Og** – Um dos Tuatha Dé Danann. Enamorou-se num sonho por uma bela mulher que conseguiria depois descobrir. Só que essa mulher, ano sim ano não, transforma-se em cisne. Isso não impediu Angus de a desposar, tornando-se ele próprio um cisne. Angus Mac Og e Caer, transmutados em cisnes, ano sim ano não, passam grande parte do tempo no lago do Silindelendil, junto ao palácio dos elfos. Angus Mac Og apresentou Cariocecus à assembleia dos Tuathas e dos Fiannas, na sequência da velha amizade iniciada aína no ‘gume terreno’.
- ☞ **Apolo** – Um dos doze deuses olímpicos. Garboso deus da música, da poesia e das curas. Irmão da deusa Ártemis, filho do grande Zeus e de Leto. É frequente vê-lo com a lira, entoando sublimes melodias. Apolo sempre foi um dos mais amados deuses gregos.
- ☞ **Ares** – Poderoso deus grego da guerra. Valente e jovem, impressiona os demais deuses olímpicos pela segurança e robustez física. Tornou-se amante de Afrodite, bem como de várias deusas e de muitas humanas. Filho de Zeus e de Hera, o mais poderoso dos casais de deuses. Anda sempre trajado para a batalha. Não descansou enquanto não convenceu Atena a ir com ele até Muros de Fronteira para esmagar os Egbânios que haviam tomado ignobilmente o antigo entreposto de Árvore do Falcão.
- ☞ **Ártemis** – Deusa grega da caça e protectora dos jovens, bem como dos animais e da natureza em geral. Filha de Zeus e de Leto, e irmã de Apolo. Gosta de caçar, pelo que frequentemente é vista com um arco de flechas. Um dos doze deuses olímpicos. Em sua honra, foi dado o nome de Artemisa a uma das novas cidades gregas do ‘gume de odelberon’. Também chamada de Diana.
- ☞ **Aru** – Outra designação de Dana, Mãe dos Celtas e dos Tuatha Dé Danann.
- ☞ **Asvid** – Líder dos gigantes de Jotunheim, também chamado de Utgard-Loki. Levou o seu povo a atravessar a Passagem das Brumas, juntamente com os elfos escuros. Tornar-se-ia mais tarde aliado de Loki, na inusitada Aliança Synkkä, já no ‘gume de odelberon’. Em conjunto, tomaram Colosso do Lago, estabelecendo na sua orla os domínios a que chamaram de Arkhadin. Nos finais do 1.º Centénio, Asvid tomou parte na assinatura do Tratado dos Gigantes do Norte.
- ☞ **Asynjor** – Deusas de Asgard, a Cidade Dourada. Enquanto os deuses homens são chamados de Aesir, as deusas são apelidadas de Asynjor. Frigga, consorte de Odin “O Supremo”, é a mais poderosa. Outras deusas muito importantes são Iduna (senhora dos pomos de ouro) e Jörd, mãe do poderoso Thor.
- ☞ **Ataegina** – Deusa lusitana, senhora da fertilidade, da natureza e do renascimento do Tempo do Trevo. Por todos considerada a Deusa Mãe dos galaicos e dos lusitanos. Forma com Runesocésio e com Endovélico a trindade principal dos deuses adorados por esses dois povos. É um dos Doze Deuses da Fonte, em Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Atena** – Deusa grega das artes, da sabedoria e das guerras justas. Principal divindade de Atenas, antiga e poderosa cidade-estado do ‘gume terreno’. Filha de Zeus e de Metis, Atena é um dos doze deuses olímpicos. Planeou e levou a cabo, juntamente com Ares, a retoma de Muros de Fronteira, antiga Árvore do Falcão.
- ☞ **Atho** – Deusa dos povos fineses, senhora da água e dos mares. Quando os lapões fugiram através do Oceano Leste, e ao desembarcarem em terra firme, chamaram às novas terras Athohankkia, “Casa de Atho”, na certeza de que a deusa os terá protegido na viagem marítima.
- ☞ **Baba Yaga** – Temível bruxa dos bosques que vive numa casa hedionda, cujo quintal está ornamentado por caveiras espetadas em estacas. Chamam-lhe “A Dúplice”, pois pode por vezes ser uma fada boa, o que é raríssimo. É muito temida pelos eslavos, que preferem nunca se cruzar com ela. Numa das raras aparições, já no ‘gume de odelberon’, transformou as torres de madeira das Muralhas Stolp em torres de pedra, com simples feitiçaria.
- ☞ **Baco** – Um dos nomes pelo qual é conhecido Dioniso, deus grego das festividades e do vinho.

GLOSSÁRIO

- ☞ **Badb** – Uma das Tuatha Dé Danann, conhecida pelos seus atributos bélicos. A sua força foi determinante na luta contra os Fomorianos de Anferthr.
- ☞ **Balder** – O deus luminoso, considerado o mais belo e perfeito dos deuses à face da terra. Deus Aesir, casado com Nanna de Nep, habitava o Bredablik, lustroso palácio no reino de Asgard. Graças à funesta habilidade de Loki, Balder foi morto por uma flecha de visco lançada pelo irmão Höðr, cego de nascença. A morte de Balder foi a maior tragédia dos povos nórdicos, pois há muito que se sabia que, com a sua morte, o fim do mundo ficaria mais perto. Apesar das tentativas de Odin e de Hermod de intermediarem com Hel, senhora dos mortos, Balder ficou condenado a permanecer até ao Ragnarök nos frios subterrâneos de morte de Niflheim. Foi a sua morte que levou o Ente Uno, Ancião dos Dias, a convocar a Assembleia do Círculo e a usar o Punhal do Tempo na separação dos tempos e dos mundos.
- ☞ **Balor** – Líder dos Fomorianos na derrota infligida pelos Tuatha Dé Danann na segunda batalha de Moytura, ainda no ‘gume terreno’, e na qual matou o rei Nuada “Mão de Prata”, o mais amado dos monarcas celtas. Balor também pereceu nessa batalha. Anferthr, seu descendente, jurou vingar-se da morte de Balor.
- ☞ **Bandonga** – Deusa, senhora das bruxas, que é sobretudo adorada pelos celtas lusitanos. Os trajes esfarrapados e a farta cabeleira escondem a longevidade. Apesar de tudo, e por estranho que pareça, é vista por algumas tribos como a protectora. Um dos doze Deuses da Fonte, em Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Be'ai** – Nome pelo qual o Ente Uno, Ancião dos Dias, é designado pelos druidas celtas, a quem também chamam “A Vida de tudo” e “A Fonte de todos os seres”.
- ☞ **Boann** – Uma das Tuatha Dé Danann. Apesar de ser casada com Nechtan, deus das fontes, o seu filho Angus Mac Og resultou da amantização com Dagda, o mais poderoso dos Tuatha.
- ☞ **Bormânico** – Deus galaico-lusitano, muito ligado à água e às fontes, pois é o deus das águas termais. Também é visto como o deus da saúde. Leva muitas vezes os doentes até à água que brota das caldas, curando-lhes muitas enfermidades com as efervescentes águas das termas. Um dos doze Deuses da Fonte, em Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Bragi** – Filho de Odin e da deusa Gunlod. Deus Aesir, irmão de Balder, de Thor, de Hermod, de Höðr, de Vali, de Vidar e de Heimdall. Casado com Iduna, senhora dos Pomos de Ouro da imortalidade.
- ☞ **Bran** – Irmão de Manannan Mac Llyr e Filho de Llyr, o deus marítimo. Também chamado de Bron por algumas tribos. É um enorme gigante que nenhum edifício ou cabana pode abrigar. No ‘gume terreno’, atravessou a vau o mar para combater e destruir um exército e o seu rei. Estendido sobre um rio, o seu enorme corpo serve de ponte para os exércitos passarem. Harpista e músico, Bran é o protector dos Bardos. Participou na Batalha da Aliança contra os Fomorianos, já nos Campos de Odelberon.
- ☞ **Brighid** – Deusa celta da fertilidade e do Fogo Sagrado de Kildare. A mais bela das deusas celtas. Espalha flores e sementes com o simples balouçar do cabelo. Em tempos, encontrava-se com Angus Mac Og, o jovem deus do amor e da beleza, secretamente nos verdes prados do sopé dos Montes Zwondan. Os seus beijos tornavam-se pássaros de muitas e lindas cores.
- ☞ **Brokk** – Um dos dois anões que possui poderes mágicos com que, na forja encantada, fabricou alguns dos artefactos mais sagrados e admiráveis, quer do ‘gume terreno’, quer do ‘gume de odelberon’. Ele e Sindri forjaram o Mjólnir, temível martelo de Thor, o Brisingamen, maravilhoso colar de Freyja, o Gulinbursti, javali dourado que puxa o carro de Freyr, e o Siebgulden, medalhão que se tornou pertença de Gna, a Formosa.
- ☞ **Cariocecus** – Celta imortal, bravo e famoso guerreiro, quer no ‘gume terreno’, quer no ‘gume de odelberon’. Participou na Batalha de Stolp contra os bnu slav de Veles, bem como na Batalha da Aliança, contra os Fomorianos de Anferthr. Tornou-se companheiro de Andrasta, casando com ela no Silindelendil, palácio dos elfos em Fragas Reän-Gild. É um dos Caminhantes de Mundos que atravessou sozinho a Passagem das Brumas. O gosto de viajar e de conhecer novas terras está-lhe no sangue. De origem lusitana, é visto como o deus da guerra por esse povo. Nas suas viagens, foi para além do Grande Mar.
- ☞ **Cernunnos** – Também chamado Cernenos ou Slough Feg por algumas tribos, destaca-se pelos grandes chifres que lhe adornam a cabeça. Considerado o deus da fertilidade e o Patrono da Caça. Ligado intimamente à natureza, todas as noites visita Dana, como se a sua ida e vinda fosse o final e o nascer dos dias. É venerado pelos celtas, mesmo sem ser um Tuatha Dé Danann.



- ☞ **Creidhne** – Hábil braseiro dos Tuatha Tuatha Dé Danann. Ele e os irmãos, Luchtaine e Goibniu, tornaram-se conhecidos como os Trí Déé Dána, os melhores de todos os artífices. Creidhne faz as espadas e as decorações dos escudos dos Tuatha.
- ☞ **Cronos** – Rei dos Titãs, filho de Gaia e de Urano. Receando os próprios filhos, Urano prendeu-os no Tártaro, região que ficava debaixo da Terra. Mas, Gaia, mãe de Cronos, sabendo que o filho era o mais feroz dos titãs, deu-lhe uma indestrutível foice de adamantó, com que ele matou o próprio pai. Cronos casou depois com Rea, a própria irmã, que deu à luz seis deuses, entre eles Zeus e Poseidon. Mormente o parentesco, Cronos também prendeu os próprios filhos, com medo dos seus poderes. Na guerra que se seguiu, os filhos derrotaram-no, conseguindo o domínio do mundo no ‘gume terreno’.
- ☞ **Dagda** – O mais proeminente dos Tuatha Dé Danann. Filho de Dana, Dagda é o deus protector das tribos e senhor de força imensa. Tido como o melhor dos deuses, usa uma harpa para invocar as estações do ano e um caldeirão mágico com que pode alimentar uma tribo inteira só com meras gotas de sopa. Apesar de antigos inimigos, os Milesianos chamam-lhe Gada, o “bom deus”. Ainda assim, numa batalha, faz enormes estragos com a sua maça. É pai de Angus Mac Og.
- ☞ **Dain** – Último soberano dos elfos luminosos no ‘gume terreno’ e o quarto da dinastia dos Eldirain. Levou com êxito os elfos de Alfheim através da Passagem das Brumas, chegando ao ‘gume de odelberon’ pelas Florestas Azuis. Constituiu com os celtas a breve Aliança do Baixo Norte, a fim de travarem os Fomorianos. Soberano incontestado dos elfos de Fragas Reän-Gild. Filho de Dúnëain, neto de Eredún e bisneto de Eldir.
- ☞ **Dana** – Mãe dos Celtas, sobretudo dos Tuatha Dé Danann e das tribos que lhes prestam culto. Rude por natureza, tem sempre um aspecto desgrenhado e é pouco dada a falas e a ser vista. Também é apelidada de Danu, Don e Aru, por algumas das tribos. Senhora da natureza e muito venerada pelos druidas, a quem concedem o raro privilégio de participar nalgumas das reuniões, no Lugar da Rama. Não descansou enquanto os Milesianos não foram enviados para fora de Tir Na nOg.
- ☞ **Danu** – Outra designação de Dana.
- ☞ **Dazhbog** – Benevolente deus eslavo do Sol, casado com Myesyats, deusa da lua. Dazhbog ostenta na mão direita um cajado dourado, enquanto, na mão esquerda, segura uma bola de fogo, símbolo maior do seu poder.
- ☞ **Deméter** – Deusa grega da fertilidade e das boas colheitas, muito venerada nas quintas gregas e chamada por todos para afagar as searas com as mãos. Foi primordial na prosperidade dos gregos nas novas terras, no ‘gume de odelberon’. Filha dos titãs Cronos e Rea. Um dos doze deuses olímpicos.
- ☞ **Deuses da Fonte** – Doze deuses venerados pelos galaico-lusitanos de Fonte dos Cordeiros. Os doze deuses são: Ataegina, Trebaruna, Nabia, Turiaco, Tongoenabiago, Bormânico, Bandonga, Dubérdico, Runesocésio e Endovélico, bem como Sucellus e a sua mulher, Nantosvella.
- ☞ **Diancecht** – Um dos Tuatha Dé Danann. É ele que, com encantamentos, cura rapidamente os feridos, desde que não lhes cortem a cabeça ou atinjam a espinha.
- ☞ **Dioniso** – Deus grego das festividades e da agricultura. Tem especial apreço pelas vinhas e pelo seu néctar. É usual vê-lo a depenicar cachos de uvas e a beber taças de vinho. Muito alegre, usa cabelos compridos e é casado com a linda Ariadne. Filho de Zeus e de Sêmele. Um dos doze deuses olímpicos. Também conhecido por Baco.
- ☞ **Discórdia** – Epíteto pelo qual também é conhecida a deusa grega Éris.
- ☞ **Dolja** – Deusa eslava do destino, muito próxima de Perun.
- ☞ **Don** – Outra designação de Dana
- ☞ **Dubérdico** – Deus galaico-lusitano das fontes, da água e do orvalho. Gosta de vaguear pelos bosques em busca de novos regatos e de novas nascentes. Distingue-se dos demais pelo tom esverdeado da sua pele. Um dos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Dvalin** – Soberano de Nidavellir, terra dos anões no ‘gume terreno’. Conseguiu que a maioria dos anões aceitasse rumar à Passagem das Brumas, seguindo os deuses Aesir e Vanir à distância. No ‘gume de odelberon’, os anões fixaram-se nas entranhas dos Montes Sombrios, num novo lugar a que deram o nome de Avists Grubelir. Dvalin é mais calmo e paciente que o resto dos anões.
- ☞ **Endovélico** – Deus galaico-lusitano, senhor das curas, da medicina e do Sol. O seu símbolo é o corvo, o qual é pintado em muitos escudos dos guerreiros galaicos e lusitanos. Forma com Runesocésio e Ataegina a trindade principal dos deuses venerados pelos galaico-lusitanos. É um dos Doze Deuses da Fonte, em Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Enlil** – Deus sol dos antigos sumérios que, após violar a própria esposa, foi escorraçado para o Segundo Tempo, há muitas Eras atrás. No ‘gume de odelberon’, mantinha como prisioneiro o próprio filho, Nana-Sinn. Com o fiel Aladotauro, dominava Colosso do Lago, fortaleza que foi tomada por Loki e os seus

- aliados. Como castigo, Enlil foi levado para o reino dos mortos de Ereshkigal, sua antiga e vingativa esposa.
- ☞ **Ente Uno** – Também conhecido por Ancião dos Dias, Juiz do Tempo, Alfadur e Be'ai. Foi ele que determinou que o espaço e o tempo fossem divididos em dois gumes, o 'gume terreno' e o 'gume de odelberon'. Fez essa separação com o Punhal do Tempo, no Círculo das Trinta Pedras, há milénios atrás.
- ☞ **Épona** – Deusa celta, muito bela e de longos cabelos. Fala com os cavalos, a quem transmite a sua bonomia. Graças a ela, muitos são os cavalos de que os celtas dispõem. Conhecida como "A Cavaleira", é muito apreciada por todas as tribos celtas. Mesmo os elfos, reis da natureza, nutrem por ela uma inegável admiração.
- ☞ **Ereshkigal** – Antiga deusa dos cereais que morava no mundo superior, com o nome de Ninlil. Contudo, o marido violou-a antes do casamento, pelo que foi castigado pelos ancestrais a rumar ao Segundo Tempo, há muitas Eras atrás. Ninlil seguiu com o esposo, na ânsia de vingança, tornando-se Ereshkigal, senhora dos mortos. Possui um palácio subterrâneo com sete portas. O seu filho Nana-Sinn foi libertado por Loki, após o derrube do Aladotauro e da perda de Colosso do Lago por parte de Enlil, o seu ignóbil marido. Como castigo, Ereshkigal levou-o para o reino dos mortos, onde governa com frieza.
- ☞ **Éris** – Deusa grega da Discórdia, nome pelo qual também é conhecida. Foi ela que lançou o Pomo da Discórdia durante o casamento de Peleu e Tétis, ainda no 'gume terreno, por não ter sido convidada para a boda. Já no 'gume de odelberon', visitou secretamente o prisioneiro Sondhyr nas celas de Ulisseia, a quem ofertou a Ferniã, serpente de mágicos poderes. Graças a esse gesto, Sondhyr tornou-se um Colosso e o maior inimigo dos gregos.
- ☞ **Farbauti** – Gigante alcunhado de "Agressor Cruel". Com a gigante Laufey, tiveram um filho: Loki.
- ☞ **Filho da Aliança** – Epíteto por que é conhecido o Svasvidloki, nascido numa orgia entre anões, anãs, gigantes, Loki e Sigyn. O Svasvidloki não sabe quem é na verdade o pai, tendo apenas a certeza que a mãe é Sigyn, esposa de Loki.
- ☞ **Filhos de Llyr** – Celtas imortais que descendiam de Llyr, divindade marítima. Foram em tempos inimigos dos Tuatha Dé Danann, sendo actualmente aliados. Os mais famosos Filhos de Llyr são Lugh, Manannan Mac Llyr e Bran.
- ☞ **Forseti** – Deus Aesir, filho dos malogrados e recordados deuses Balder e Nanna de Nep. Tido como o deus da justiça, o mais diplomático dos deuses e o herdeiro do dom da palavra do malogrado pai. Já no 'gume de odelberon', foi-lhe dada a tarefa espinhosa de ir conferenciar com os anões de Aavists Grubellir, a fim de conseguir minério, tarefa que levou a bom porto.
- ☞ **Freyja** – Voluptuosa deusa Vanir, irmã de Freyr e filha de Njord e de Skadi. Deusa da magia e da adivinhação, também chamada de Mardool (brilho do mar) devido à sua formosura. Senhora de paixões violentas, teve vários deuses como amantes. Possui um vistoso colar, o Brisingamen, uma das peças mais valiosas de todos os mundos. Segundo a lenda, Freyja está sempre procurando por Odur, o marido perdido, enquanto derrama lágrimas que se transformam em ouro quando caem no chão. É tida em muita conta pelas Valquírias.
- ☞ **Freyr** – Deus Vanir, irmão de Freyja e filho de Skadi e de Njord. Belo e forte, é o deus nórdico do tempo, da prosperidade, da fertilidade, da paz e da agricultura. Muito amado pelos elfos luminosos de Alfheim. Com os seus duendes, Freyr consegue fazer crescer a vegetação. Possui um veloz carro puxado pelo Gulinbursti, o javali dourado. Freyr é deveras apaixonado pela gigante Gerd.
- ☞ **Frigga** – Deusa-Mãe das Asynjor e esposa de Odin. É também a mãe do malogrado Balder e do poderoso Tyr. Deusa da fertilidade, do amor, protectora das famílias e das mães. Tida como a mais formosa das deusas. Apenas Freyja lhe faz frente como a mais bela.
- ☞ **Froh** – Deus nórdico dos campos. Já no 'gume de odelberon' foi-lhe incumbida a tarefa de construir uma fortificação nas gélidas terras do Terraço Norte, em conjunto com Svigdar, brilhante ferreiro de Vanaheim.
- ☞ **Gerd** – Giganta de quem o deus Freyr se embeicou da primeira vez que a viu. Tal é esse amor, que Freyr trouxe Gerd com ele durante a Travessia dos Tempos. Há quem afiance que se terão mesmo casado.
- ☞ **Gna** – Deusa Asynjor, serva de Frigga e tida como "A Formosa". Teve de dormir com o anão Kivinen-Kul para conseguir o Siebgulden, o mais belo medalhão do mundo.
- ☞ **Goibniu** – Senhor de uma grande barriga, e notável ferreiro dos Tuatha Dé Danann. Ele e os seus irmãos Creidhne e Luchtaine tornaram-se conhecidos como os Trí Dée Dána, os melhores de todos os artífices. As lanças que Goibniu produz nunca falham o alvo. Goibniu também fabrica a cerveja e o hidromel que concedem a invulnerabilidade a quem os bebe, razão da longevidade dos Tuatha Dé Danann.
- ☞ **Hades** – Deus grego, rei dos mortos e do submundo. Irmão de Zeus e de Poseidon. De aspecto sombrio, empunha sempre uma forquilha de dois dentes e é impiedoso para quem assoma aos seus domínios. Como nenhuma deusa queria casar com o senhor dos mortos, Hades raptou, ainda no 'gume terreno', Perséfone, filha da deusa Deméter.
- ☞ **Harbard** – Deus Aesir dos marinheiros e que acompanhou Tyr na sua marcha para Leste.

- ☞ **Hefesto** – Deus grego do trabalho da forja, dos metais, do fogo e das construções. É um deus velho, coxo e feioso, apesar de ser filho do grande Zeus e de Hera. Mormente isso, casou com Afrodite, a mais bela das deusas, que o trai amiúde com o seu próprio irmão, Ares. Também conhecido por Vulcano, foi erigida em sua honra, já no ‘gume de odelberon’, a cidade de Vulcania, como gratidão pelo seu labor na execução de obras e fabrico de armas. Hefesto é um dos doze deuses olímpicos.
- ☞ **Heimdall** – Deus Aesir, guardião da Bifrost, ponte arco-íris que conduz a Asgard. Possui visão e audição extremamente apuradas, conseguindo escutar a lã a crescer numa ovelha e a erva a prosperar nos pastos. No ‘gume de odelberon’, manteve-se como guardião da Bifrost, que dá para a nova Asgard. É também o deus porteiro da enorme fortaleza de Portões do Vento. Possui uma trompeta, a Gjall, que pode ser escutada em qualquer parte do mundo.
- ☞ **Hel** – Senhora dos mortos de Hellheim e Niflheim. Considerada a rainha dos infernos, Hel é filha de Loki e de uma gigante. O próprio Odin escolheu Hel para a sua nefasta função. Diz-se que metade do seu corpo é normal, enquanto a outra metade está podre. Os seus semi-mortos, comandados por Djöfblóð “Sangue Vivo”, atacaram, já no ‘gume de odelberon’, o entreposto de Escaler, o qual conquistaram.
- ☞ **Hélio** – Deus grego do Sol, possui uma quadriga de fogo puxada por quatro cavalos brancos com asas, que deitam chamas pelas narinas, aspecto que foi primordial na Travessia das Brumas, até ao ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Hera** – Esposa do grande Zeus, o Supremo, que é também seu irmão. Considerada a rainha dos deuses e matrona dos casamentos, é também um dos doze deuses olímpicos. Tal como Zeus e Deméter, a rainha dos deuses é filha dos titãs Cronos e Rea. Apesar de a trair com frequência, Zeus vê em Hera a fonte da sua serenidade.
- ☞ **Hermes** – Mensageiro dos deuses gregos, deus das viagens e do comércio. É rápido como o vento, graças às asas que possui no seu elmo e nas suas sandálias. Usa sempre O Caduceu, um bastão com duas serpentes enroscadas. Filho de Zeus e Maia, é também um dos doze deuses olímpicos.
- ☞ **Hermod** – Filho de Odin e fiel amigo e irmão de Balder, o deus radioso. Após a morte do seu irmão, foi até Helheim mediar com Hel, senhora dos mortos, tentando o regresso do seu irmão ao mundo dos vivos. Hermod, deus Aesir, é conhecido como “O Corajoso”.
- ☞ **Höðr** – Irmão de Balder e filho de Odin. Desgraçadamente, foi ele que matou o próprio irmão com uma flecha de visco, manietado por uma artimanha de Loki. Afogou-se na Fonte de Mimir, depois de esta lhe indicar o segredo para a Travessia das Brumas, que Höðr contou ao seu pai enquanto desfalecia.
- ☞ **Hymir** – Gigante do ‘gume terreno’, pai do deus Tyr, o senhor dos exércitos dos Aesir.
- ☞ **Iduna** – Deusa casada com o Aesir Bragi, filho de Odin. É ela que concede juventude eterna aos deuses com as suas maçãs sagradas, que guarda numa caixa diferente para cada deus.
- ☞ **Ilma** – Deusa dos fineses, criadora do ar.
- ☞ **Jazi Baba** – Nome pelo qual também é conhecida Baba Yaga.
- ☞ **Jezda** – Outro nome pelo qual é conhecida a bruxa Baba Yaga.
- ☞ **Juiz do Tempo** – Também conhecido por Ente Uno, Ancião dos Dias, Alfadur e Be'ai. Foi ele que determinou que o espaço e o tempo fossem divididos em dois gumes, o ‘gume terreno’ e o ‘gume de odelberon’. Fez essa separação com o Punhal do Tempo, no Círculo das Trinta Pedras há milénios atrás.
- ☞ **Kevat** – Deus finês do daér das flores.
- ☞ **Kësa** – Deusa finesa do daér dos frutos.
- ☞ **Laufey** – Giganta que com o gigante Farbauti (“Agressor Cruel”) gerou Loki, o deus trapaceiro de Asgard.
- ☞ **Leda** – Mãe de Helena, resultante de acasalamento com Zeus. A sua filha tornou-se a mais bela e deslumbrante mulher do mundo, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Llyr** – Antiga divindade marítima no ‘gume terreno’, cujos filhos, Manannan Mac Llyr e Bran, se tornaram mais famosos que ele. Também chamado Uyr.
- ☞ **Loki** – Conhecido pelo “Astuto” ou “Embusteiro”, era o mais trapaceiro dos deuses de Asgard, no ‘gume terreno’. Apesar disso, dava-se bem com os Aesir, sobretudo com Thor, que prezava a sua divertida companhia. No entanto, ao congeminar a sórdida morte de Balder, Loki foi abominado e preso por Odin. Ainda assim, aquando da Passagem das Brumas, conseguiu libertar-se e juntar-se aos elfos escuros e aos gigantes na Travessia dos tempos. Tomou Colosso do Lago e fundou Arkhadin. Mais tarde, geminou o Tratado dos Gigantes do Norte, com Lohui, a sua maior aliada no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Louhi** – Conhecida como “A Feiticeira” e “Senhora de Pohjola”. Odeia os heróis do kaleva que lhe roubaram o Sampo, ainda no ‘gume terreno’. A sua passagem para o ‘gume de odelberon’ foi penosa e longa, durando trinta anos. Nesse espaço de tempo, gerou o Helkkäus num pensamento, o ser espiritual a quem deu forma visível na forja mágica dos anões Brokk e Sindri. No final do 1.º Centénio, e já depois de ter esmagado os lapões com os seus “Alces de Bronze”, uniu-se a Loki no Tratado dos Gigantes do Norte.

GLOSSÁRIO

- ☞ **Luchtaine** – Hábil carpinteiro dos Tuatha Tuatha Dé Danann. Ele e seus irmãos Creidhne e Goibniu tornaram-se conhecidos como os Trí Déé Dána, os melhores de todos os artífices. É ele que talha a madeira para as lanças de Goibniu e modela os escudos dos Tuatha.
- ☞ **Lugh** – Conhecido como “Mão Longa”, foi o último a juntar-se aos Tuatha no ‘gume terreno’. Provém dos “Filhos de Llyr”, pois é neto de Llyr e filho de Manannan Mac Llyr. Possuidor de muitas habilidades, deu uma ajuda preciosa com os seus poderes e conhecimentos nas novas terras celtas em Campos de Odelberon. Apesar de ser um Tuatha Dé Danann, Lugh foi o primeiro a gerar consenso entre os diferentes povos celtas. Os galaicos e lusitanos chamam-lhe amigavelmente Lugo, no seu dialecto.
- ☞ **Lugo** – Nome que os galaico-lusitanos dão ao deus Lugh.
- ☞ **Mãe dos celtas** – Epíteto com que muitos celtas designam Dana.
- ☞ **Manannan Mac Llyr** – No ‘gume terreno’, foi o senhor do “Outro Mundo”, pois guardava o portal que a ele dava acesso. Já no ‘gume de odelberon, manteve-se como uma divindade celta ligada ao mar, já que se trata do senhor da planura das profundezas do mar. É um dos “Filhos de Llyr”, pai de Lugh e de Niamh ‘do Cabelo Dourado’. É também um dos Tuatha mais fortes e guerreiros. Possui uma espada denominada “Resposta” a que nenhum inimigo pode escapar.
- ☞ **Mannu** – Deusa fina das terras e dos campos.
- ☞ **Mardool** – Nome pelo qual também é conhecida a bela deusa Freyja e que significa “brilho do mar”.
- ☞ **Mathgan** – Feiticeiro dos Tuatha Dé Danann. Diz-se que no ‘gume terreno’, na batalha de Moytura contra os Fomorianos, fez com que as árvores e as pedras se transformassem em guerreiros na luta contra os gigantes Fomores.
- ☞ **Metsola** – Deusa fina das florestas.
- ☞ **Mokosh** – Deusa eslava da fertilidade, tosquia, fiação e tecelagem.
- ☞ **Morrigan** – Deusa celta do amor e da guerra. Possui um forte carácter bélico, daí que a apelidem de “Corvo de Batalha”. É tão implacável nas batalhas como intensa nos seus amores. Nunca lhe escapa inimigo que ela persiga.
- ☞ **Myesyats** – Deusa eslava da Lua.
- ☞ **Nabia** – Deusa celta dos rios e da água, especialmente venerada pelos galaicos e muito respeitada pelos lusitanos. Possui longos e ondulados cabelos. Um dos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Namtar** – Guardiã do destino e vizir de Ereshkigal, a rainha dos mortos. Foi ele que levou Loki e Svaani até às catacumbas do palácio das sete portas de Ereshkigal. Apenas deixou Loki e Svaani retomarem o controlo do seu destino depois de estes derrotarem Enlil e o Aladotauro.
- ☞ **Nana-Sinn** – Deus lua dos antigos sumérios que foi levado para o Segundo Tempo, há muitas Eras atrás, pelo próprio pai, Enlil, que o mantinha prisioneiro. No ‘gume de odelberon’, Nana-Sinn foi libertado por Loki e seus aliados.
- ☞ **Nanna de Nep** – Bela esposa de Balder, o deus de luz. Vivia com ele no palácio Breidablik, no reino de Asgard, ainda no ‘gume terreno’. Incapaz de suster a dor após a morte do seu amado, Nanna pereceu no funeral de Balder, sendo levada com ele no barco Hringhorn. As chamas dos dois corpos a arder entristeceram o mundo e todos os seres.
- ☞ **Nantosvelta** – Esposa do deus Succellus. É uma deusa da caça. Ela e o seu esposo, embora não sejam originariamente deuses Milesianos, seguiram os restantes deuses galaicos e lusitanos, dado que os lusitanos e os galaicos muito se afeioaram a ambos. Nantosvelta é um dos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Nechtán** – Tuatha Dé Danann, tido como deus das fontes. Casado com Boann, que o traiu com o deus Dagda. Dessa traição, nasceu Angus Mac Og. Nunca se percebeu se Nechtán sabe da traição da sua esposa.
- ☞ **Niamh ‘do Cabelo Dourado’** – Semi-deusa que partiu da Terra da Juventude para as terras celtas, no ‘gume terreno’, para levar com ela Oisín, que escolhera para seu marido. Partiram ambos para a Terra da Juventude (Tir Na nOg) cavalgando sobre o mar. Para espanto dos Tuatha, encontraram-na ao chegarem ao ‘gume de odelberon’. Daí que tenham concluído terem descoberto Tir Na nOg, a terra da eterna juventude, em Campos de Odelberon.
- ☞ **Ninlil** – Nome pelo qual era chamada Ereshkigal, senhora dos mortos, quando ainda era a deusa dos cereais e morava no mundo superior., no ‘gume terreno’.
- ☞ **Njord** – Deus Vanir, tido muito em conta por Odin. Fez por uns tempos parte da Tríada que geria as terras asgardianas, no ‘gume de odelberon’. Pai de Freyja e de Freyr, Njord é o deus do Mar e o protector dos pescadores e dos caçadores. Possui uma natureza pacífica. Casou com Skadi, deusa do Inverno e da caça.
- ☞ **Nornas** – Clã de deusas da mitologia nórdica, que se diz terem nascido da fonte de Urð, fonte da vida. O clã é composto somente por três componentes: Urd, a guardiã do Passado, Verdandi, a vigia do Presente e Skuld, a guardiã do Futuro.

- ☞ **O Senhor do Medo** – Epíteto pelo qual é conhecido Sondhyr, o Colosso da Egbânea.
- ☞ **Odin** – O maior dos deuses Aesires, governante de Asgard e senhor de todas as magias. Possui a lança Gungnir, que jamais erra o alvo, um cavalo de oito patas chamado Sleipnir, e um anel, o Draupnir, gerador de riquezas. É o deus da sabedoria e mantém-se a par dos acontecimentos do mundo graças a espionagem dos seus dois corvos, Huginn (Pensamento) e Muninn (Memória), que vigiam o mundo e lhe contam tudo o que vêem. Odin tem gosto especial pela batalha e respeita muito os seus guerreiros. Todos os que são mortos corajosamente em combate são levados para o Valhalla, o palácio das quinhentas portas. Ali, lutam e divertem-se, esperando o momento de Odin os chamar para a batalha final do Ragnarök. Odin é casado com Frigga, mas tem muitas amantes e concubinas.
- ☞ **Odur** – O marido perdido de Freyja. Diz-se que quando ela chora por ele, as suas lágrimas se transformam em ouro quando caem no chão.
- ☞ **Ogma** – O campeão dos Tuatha Dé Danann. É o mais forte do Povo de Dana. Sozinho, dá conta de trinta inimigos.
- ☞ **Pã** – Deus grego dos campos, dos montes, das florestas e dos terrenos bravios. Deus muito travesso que por vezes assusta os viajantes com altos gritos. Daí a origem da palavra Pânico. Apesar de tudo, isso também afugenta os inimigos dos deuses, que assim o vão tolerando. Apesar de travesso, entreteve com a sua flauta os Rumantes gregos aquando da Travessia das Brumas.
- ☞ **Päivö** – Deus finês do Sol. Um dos deuses mais próximos de Ukko, deus supremo do Panteão finês.
- ☞ **Patollo** – Velho deus de guerra dos eslavos. Embora idoso é possuidor de inegável coragem. Muito respeitado por Perun, senhor dos eslavos.
- ☞ **Pellervoinen** – Deus finês dos campos.
- ☞ **Perkun** – Nome que os eslavos bálticos dão a Perun.
- ☞ **Perun** – Maior dos deuses eslavos que o consideram o Senhor do Mundo, deus da guerra, da ordem, da força, dos relâmpagos e dos trovões. Tem como suas armas os raios. O seu arqu-rival é Veles, que reclama também ele a primazia do panteão. No ‘gume de odelberon’, Perun estabeleceu com os asgardianos uma inusitada trégua, depois da Batalha de Stolp.
- ☞ **Peruna** – Esposa de Perun, que teve a coragem de ir até à casa da Baba Yaga para lhe pedir os préstimos do seu cavaleiro “meia-noite negra”.
- ☞ **Poseidon** – Um dos doze deuses olímpicos dos gregos. Irmão de Zeus, Hera e Deméter, todos filhos dos titãs Cronos e Rea. Poseidon é o Senhor dos Mares e dos tremores de terra. De aspecto idoso, empunha sempre um tridente, símbolo dos mares. No ‘gume terreno’ foi o Senhor da Atlântida, notável civilização entretanto desaparecida e que muito fez frente às cidades gregas. Talvez por esse facto, os deuses do Olimpo fizeram-na desaparecer numa só noite, engolida pelo mar. Desde então, Poseidon nunca mais foi perdoado pelos demais deuses do Panteão grego. Mas, no ‘gume de odelberon, há um povo que ainda lhe é absolutamente devoto: os Ley, de Terras de Luz, no continente perdido de Terras dos Confins. Dele, muito falarão os historiadores no segundo dos livros, “Centénios Antigos”.
- ☞ **Potrimpo** – Jovem deus eslavo, senhor dos rios. Provou, conjuntamente com Patollo, ser possuidor de grande coragem, ao descobrir os Leões de Fogo, numa das margens do Ulth.
- ☞ **Prometeu** – Titã que lutou ao lado dos deuses na guerra contra os seus irmãos titãs, nos primórdios do ‘gume terreno’. No entanto, Prometeu, primo de Zeus, deu o fogo aos homens, um elemento cujos benefícios tinham até aí apenas sido desfrutados pelos deuses. Zangado por tal acto, e para punir Prometeu, Zeus acorrentou-o então num alto penhasco das montanhas do Cáucaso e todos os dias enviava uma águia para comer o seu figado, que voltava a crescer durante a noite. No entanto, Prometeu foi libertado do seu tormento por Hércules, ficando o centauro Quíron no seu lugar. Prometeu, sequioso de vingança, seguiu os deuses olímpicos através da Passagem das Brumas, conjuntamente com os Seguidores da Seita dos Titãs. Desses seguidores, Sondhyr e Qópoc tornar-se-iam os seus maiores aliados no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Pwyll** – Senhor de Annwn, submundo celta, onde governa nas entranhas das suas cavernas. Pwyll é mestre das poções e da feitiçaria, dado que o seu notável caldeirão mágico faz qualquer poção que o seu amo lhe peça.
- ☞ **Rea** – Uma Titã que casou com o próprio irmão, Cronos. Desse enlace nasceram seis filhos deuses, entre os quais Zeus, Poseidon e Deméter. Houve depois uma guerra entre deuses gregos e titãs, que foi ganha pelos deuses, que encerraram os titãs no Tártaro, região que ficava debaixo da Terra, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Runesocésio** – Deus bélico lusitano, das flechas certeiras e dos dardos. Misterioso por natureza, está sempre presente quando há conflitos. É muito venerado por todos os guerreiros dos Míle Espaine. Traja sempre umas vestes acastanhadas, com um capuz e são raras as vezes em que mostra o seu rosto aos mortais. Forma com Runesocésio e Ataegina, a trindade principal dos deuses venerados pelos galaico-lusitanos. É um dos Doze Deuses da Fonte, em Fonte dos Cordeiros.

- ☞ **Selene** – Deusa grega da Lua.
- ☞ **Senhora de Pohjola** – Nome pelo qual também é conhecida Louhi, “A Feitceira”.
- ☞ **Sif** – Esposa de Thor e mãe de Thrud, a valquíria guerreira. Possui cabelos de ouro puro e é tida como a Senhora do Trigo. Uma das Asynjor mais poderosas.
- ☞ **Signyn** – Fiel esposa do trapaceiro Loki. Seguiu sempre as suas pisadas. Já no ‘gume de odelberon’ deu à luz o Svasvidloki, “O Filho da Aliança”. Mas não sabe quem é o pai do seu filho, já que tomou parte numa orgia com anões, gigantes e o próprio marido, para gerarem o “Filho da Aliança”, o primeiro líder uno de Arkhadin.
- ☞ **Simargl** – Deus eslavo do espírito.
- ☞ **Sindri** – Um dos dois anões que possui poderes mágicos com que na sua forja fabricou alguns dos artefactos mais sagrados e magníficos, quer do ‘gume terreno’, quer do ‘gume de odelberon’. Entre outros, ele e Brokk forjaram o Mjólnir, temível martelo de Thor, o Brisingamen, maravilhoso colar de Freyja, o Gulinbursti, javali dourado que puxava o carro de Freyr e o Siebgulden, medalhão que se tornaria pertença de Gna, a Formosa.
- ☞ **Skadi** – Esposa de Njord, deus Vanir. Enquanto o seu esposo prefere viver perto do mar, ela prefere os ares das montanhas. Daí que raramente estejam juntos. Filha do gigante Pjazi, assassinado no ‘gume terreno’ em resultado de mais uma peripécia de Loki.
- ☞ **Skuld** – Uma das Nornas e a guardiã do futuro. Apenas deixou Odin erguer uma nova Asgard em Campos de Odelberon, depois de este lhe responder sabiamente a três perguntas.
- ☞ **Sondhyr** – Conhecido como Senhor do Medo, foi ajudado por Éris, a deusa da discórdia, que lhe deu no cadafalso de Ulisseia a melhor das aliadas: a fiel serpente Fernia. Graças a ela e ao seu veneno, Sondhyr tornou-se um Colosso, praticamente imortal. O maior dos seus amigos é Qópoc. Com ele e o titã Prometeu, criou do nada o povo egbânio e a cidadela de Urangaia. Aliados aos Turânios, Qópoc e Sondhyr conquistaram Árvore de Coragem que rebatizaram de Muros de Fronteira. Contudo, Qópoc perderia mais tarde esse baluarte, perante o ataque dos deuses gregos da guerra, Ares e Atena. Sondhyr ficou furioso com tal notícia...
- ☞ **Stribog** – Deus eslavo dos ventos, muito amigo de Perun.
- ☞ **Sublimes** – Todos os seres imortais e magníficos que um dia habitaram o ‘gume terreno’ e que foram obrigados pelo Ente Uno, Ancião dos Dias, a passarem para o Segundo Tempo, no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Sucellus** – Deus celta, esposo da deusa Nantosvelta. Tido como bonacheirão, é conhecido como o deus agricultor, que vai batendo com o seu martelo divino nas terras, acordando as plantas que mais rapidamente despontam. Mas Sucellus apenas exerce o seu poder no Tempo do Trevo. No resto do ano, é apenas um barbudo dorminhoco que se empanturra com cerveja e vinho. Embora não fosse originariamente um deus dos Milesianos, seguiu com a sua esposa os lusitanos e os galaicos que muito se tinham afeiçoado a ele. Sucellus é um dos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Surt** – O guarda-mor e rei de Muspelheim, terra dos gigantes de fogo no ‘gume terreno’. Conseguiu que cerca de uma dúzia deles atravessasse o frio da Passagem das Brumas.
- ☞ **Svaani** – Senhor dos elfos escuros de Svartalfheim. Levou o seu povo a atravessar a Passagem das Brumas juntamente com os gigantes de Jotunheim. Tornar-se-ia mais tarde aliado de Loki, na inusitada Aliança Synkkä, já no ‘gume de odelberon’. Tomaram Colosso do Lago, onde estabeleceram os seus domínios a que chamaram de Arkhadin. Nos finais do 1.º Centénio, tomou parte na assinatura do Tratado dos Gigantes do Norte.
- ☞ **Svarog** – Deus eslavo dos céus e pai de Svarogich, deus do fogo. Usa uma espada ornamentada com arcos junto ao punho, a qual tem uma ponta sempre em brasa, pronta a queimar qualquer inimigo ou a atear qualquer fogo. Maior aliado de Perun.
- ☞ **Svarogich** – Deus eslavo do fogo. Filho de Svarog, deus dos céus.
- ☞ **Svasvidloki** – O “Filho da Aliança”, epíteto por que é conhecido. Nascido numa orgia entre anões, anãs, gigantes, Loki e a sua mãe Signyn. Não se sabe quem é na verdade o seu pai. Apenas tem a certeza de quem é a sua mãe: Signyn, que o deu à luz. Destinado a ser o futuro líder da Aliança Synkkä.
- ☞ **Svetovid** – Hipotética divindade eslava, que poderia resultar da fusão de quatro deuses: Perun, Svarog, Dazhbog e Mokosh. Com tal fusão, nasceria um deus com quatro cabeças, virada cada uma para um lado do mundo (Norte, Oeste, Sul, Leste) e que tudo veria em seu redor. Dele dependeriam também as quatro estações do ano. Seria possuidor de um arco, cujas flechas poderiam atingir o sítio mais recôndito do mundo.
- ☞ **Syksy** – Deus finês do daér das chuvas.
- ☞ **Talvi** – Deus finês dos daéres das neves e do degelo.
- ☞ **Tapio “Senhor dos Bosques”** – Filho de Louhi e do Helkkäus. Foi apresentado ao povo Seeda como um deus. Este povo confundiu-o com o deus Tapio, glorioso deus dos bosques no ‘gume terreno’. Louhi e o

filho aproveitaram essa sorte para subjugarem os Sedda, mantendo-os sob controle.

- ☞ **Taranis** – Deus celta que, sempre que é necessária chuva para os campos, cruza os céus na sua carruagem. Com os cascos dos seus cavalos, provoca raios que abrem as nuvens à sua passagem.
- ☞ **Thialfi** – Fiel servidor de Thor, o deus do trovão. Foi ele que contou a Runnien o segredo da passagem do Landvaettir. Viaja num carro puxado por quatro ursos brancos
- ☞ **Thor** – Filho de Odin e de Jörd, a deusa de Midgard. Era muito amigo do seu irmão, o malogrado Balder. Representa a força da natureza, pois é o deus do trovão, gerando raios com o seu martelo Mjólnir. Possui grande apetite, podendo comer uma vaca de uma só vez. Thor é o campeão dos deuses e o mais feroz inimigo dos gigantes de gelo. Possui o cinturão Megingjard que dobra sua força. Sua esposa é Sif, a deusa da colheita, com quem teve uma filha Thrud, a valquíria guerreira. Foi amante da gigante Jarnsaxa, que teve os filhos Magni e Modi. Já no ‘gume de odelberon’, Thor participou com Tyr e Thrud na Batalha de Stolp, ajudando os eslavos de Perun contra os mercenários de Veles. Talvez por isso, existem muitos eslavos que o estimam.
- ☞ **Thrud** – Filha dos deuses Thor e Sif. Apesar de ser uma Valquíria, é amante das batalhas, pois, além de imortal, é conhecida por ser uma guerreira louca por sangue. Acompanhou Tyr e Thor na Batalha de Stolp. Mais tarde, rumou com Stridsmadur até à Terra Imensa, ficando a viver em Escaler. No entanto, essa terra seria tomada pelos semi-mortos de Djöfblóð, apesar da grande luta dada por Thrud e Delber.
- ☞ **Tiernoglav** – Deus eslavo das expedições guerreiras, facilmente reconhecido pela sua cabeça negra e bigode de prata.
- ☞ **Titãs** – Portentosos seres, nascidos da união de Urano com Gaia. Comandados por Atlas, travaram uma luta impiedosa contra os deuses gregos, comandados por Zeus. Ao fim de dez anos de lutas terríveis, durante a qual a Terra se incendiou e os oceanos ferveram, Zeus e os deuses do Olimpo venceram os Titãs, expulsando-os para as obscuras profundezas do Tártaro, no ‘gume terreno’. A Atlas foi-lhe dado o castigo de, doravante, carregar a Terra nos seus ombros.
- ☞ **Tongoenabiago** – Um dos doze Deuses da Fonte dos galaicos e dos lusitanos. É o deus da Fonte do Juramento, na qual se fazem promessas e juras, pedindo perante a fonte que as colheitas e caçadas sejam proveitosas.
- ☞ **Trebaruna** – Deusa da casa e das batalhas, é muito temida pelos galaicos e pelos lusitanos, já que ela é também a senhora do Além e a única que pode comunicar com os mortos. Um dos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Triglav** – Hipotética divindade eslava que poderia ser formada pela fusão de três deuses: Perun, Svarog e Dazhbog. Ou seja, Triglav não era propriamente um deus, mas uma divindade que os eslavos proclamavam, a qual resultaria da fusão dos três maiores deuses atrás enunciados. A denominação de povo trilav, era em parte uma reminiscência dessa adoração por Triglav, o “deus das três cabeças.
- ☞ **Tuatha Dé Danann** – Também conhecidos como o “Povo de Dana”, “Filhos de Dana” ou “Filhos de Don”. Eram uma casta de imortais que reinaram nas terras celtas após derrotarem os Fir Bolgs e os Fomorianos nas duas Batalhas de Moytura, no ‘gume terreno’. No entanto, foram depois vencidos pelos Milesianos, vindos das terras ibéricas de além-mar. Após a derrota, foram condenados a viver debaixo do chão. Mas para sua sorte, o Punhal do Tempo veio em momento oportuno, pois permitiu-lhes rumarem para o ‘gume de odelberon’, em busca de Tír Na nOg.
- ☞ **Tuoni** – Deusa dos mortos para os povos fineses. É a senhora de Tuonela, submundo das terras finesas. Já no ‘gume de odelberon’ permitiu a Louhi que esta levasse as armas e os elmos dos mortos, que “A Feiticeira” depois usou nos Alces de Bronze.
- ☞ **Turiaco** – Deus celta do poder, Senhor da Guerra e Rei do seu Povo Adorador, sobretudo provindos da tribo dos Gróvios. É especialmente adorado pelos galaicos. Tornou-se um dos doze Deuses da Fonte.
- ☞ **Tyr** – Filho de Hymir, gigante do mar de inverno. É tido muito em conta por Odin, graças à sua coragem e heroísmo em batalha. Tyr não possui a mão direita, que lhe foi arrancada pelo lobo Fenrir, ainda no ‘gume terreno’. É tido como o deus guerreiro, do céu e da luz e o maior dos generais de Asgard em qualquer batalha. Já no ‘gume de odelberon’, fez uma expedição para oriente que culminou na Batalha de Stolp. Nessa viagem, descobriu vários rios e lagos, e o Mar a que chamou de Balder.
- ☞ **Ukko** – Principal deus dos fineses, dos povos da Kaleva, da Pohjola, da Lapónia e da Vainöla. Pouco dado a heroísmos, pretende acima de tudo preservar o seu panteão. Tal foi notório quando, já no ‘gume de odelberon’, deixou os lapões entregues à sua sorte em Águas de Ukko.
- ☞ **Ull** – Deus Aesir, conhecido por “O Caçador”. Exímio na arte da caça, cujas setas nunca falham o alvo. Caíu em descrédito, já no ‘gume de odelberon’, ao deixar que Loki lhe roubasse as maçãs sagradas de Iduna.
- ☞ **Vali** – Deus Aesir, filho de Odin e meio irmão de Vidar. Vali estava destinado a matar o cego Höðr, como castigo pelo assassinato de Balder. Contudo, com o sacrifício de Höðr na Fonte de Mímir, o destino de Vali ficou desprovido de sentido.

- ☞ **Valquírias** – Belas mulheres louras e de olhos azuis, que montadas em cavalos alados e armadas com elmos e lanças, sobrevoam os campos de batalha a fim de escolherem os guerreiros mortos e que mais gloriosamente tenham tombado, para os levarem para o Valhalla. Fazem-no a mando de Odin, que precisa de juntar robusto e valoroso exército para a batalha vindoura do Ragnarök.
- ☞ **Vanires** – Casta de deuses aliada de Asgard, a Cidade Dourada, também designados por Vanes. Enquanto os Aesir são muito ligados à guerra e ao destino, os Vanir estão mais associados à fertilidade e prosperidade. No ‘gume terreno’ viviam no reino de Vanaheim, tendo travado em tempos ancestrais uma guerra com os Aesires, a qual, depois de terminada, permitiu que ambos os grupos divinos vivessem em paz, tendo-se inclusive tornado aliados. Freyr, Freyja e Njord são os deuses mais importantes dos Vanir.
- ☞ **Veles** – Deus eslavo, aqui-rival de Perun. Gera riquezas facilmente, com as quais forma exércitos de mercenários. Simboliza a cobiça pelo poder e a obscuridade que o mesmo pode oferecer. Já no ‘gume de odelberon’, foi derrotado por Perun na Batalha de Stolp, que contou com a ajuda de Tyr, Thor e Thrud, Sublimes de Asgard. Em paradeiro incerto.
- ☞ **Vidar** – Deus Aesir, filho de Odin e da deusa Grid. É um deus normalmente associado à vingança. Diz-se que sobreviverá ao Ragnarök e que sucederá a Odin como chefe da Casa dos Aesir.
- ☞ **Zapadliski** – Nífa eslava dos lagos.
- ☞ **Zeus** – Rei dos deuses gregos e supremo de toda a terra. Tido como o deus dos céus e das tempestades, provoca relâmpagos sempre que se enfurece. É pai de muitos deuses do Olimpo e tido como um dos Supremos do mundo, a par de Odin, senhor de Asgard, e de Dana, senhora dos celtas. Apesar do seu poderio, é-lhe difícil conter os ímpetos guerreiros de Ares e de Atena, bem como as veleidades de Dioniso e de Ártemis. A sua maior tarefa nos novos Campos de odelberon é a de voltar a transformar as terras gregas nas mais poderosas do mundo.



POVOS E GRUPOS

- ☞ **Alces de Bronze** – Nome pelo qual são conhecidos os guerreiros de Veninnmaa, de origem Seeda e Pohjol, a soldo de Louhi “A Feiticeira”. No daér das flores do ano 53 destruíram a cidadela de Águas de Ukko.
- ☞ **Aliança Synkkä** – Aliança estabelecida entre os elfos escuros, os gigantes de Jotunheim e Loki, renegado deus de Asgard. Synkkä significa “Escuro”.
- ☞ **Aravi** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Armajonas** – Mulheres altas e escanzeladas, almas penadas que incutem terror em quem as avistar. Quem as vir nunca mais conseguirá dormir. Obedecem ao Homem das Sete Dentaduras.
- ☞ **Banienses** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Barbegazi** – Pequenos seres que habitam o interior dos Montes Zwondan. Foram eles que salvaram Cariocecus de morrer soterrado pela neve, na grande montanha.
- ☞ **Bardos** – Um dos quatro principais grupos de druidas. São eles que preservam a memória dos antepassados, em incontáveis canções, poemas e canções que passam de geração em geração.
- ☞ **Berenguini** – Ninfas eslavas que vivem no Rio Ulth.
- ☞ **Berserkers** – Guerreiros asgardianos, fidelíssimos ao grande Odin. Entram em batalha com fúria desmedida e não é fácil a nenhum guerreiro tornar-se um deles, pois cada candidato tem que passar por lutas ritualísticas para ser aceite.
- ☞ **Béticos** – Povo celtibero que seguiu os galaicos e os lusitanos para o ‘gume de odelberon’, fixando-se depois com eles na orla de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Bnuslav** – Mercenários eslavos (e não só) que lutaram a soldo do deus Veles na Batalha de Stolp contra o deus Perun em Muralhas Stolp. Depois da derrota, dispersaram-se pelos recantos do mundo.
- ☞ **Brenn** – Os mais respeitados dos druidas, que têm como seu mentor o muito idoso Barfgwynn. São tidos muitas das vezes como juizes das contendas, tanto entre os humanos como entre os deuses.
- ☞ **Briareu** – Um dos Gigantes de Cem Mãos, que habitualmente guardava os Titãs, aprisionados no Tártaro, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Brigantini** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Celtas** – Povo originário do Cáucaso que se foi espalhando pelo noroeste, centro e sudoeste da Europa. Não existiam como um povo unificado mas sim como uma pleiáde de tribos com características comuns. Os “Escritos dos Ancestrais” narram essencialmente a história dos celtas gaélicos e de Ériu, devotos a Dana e aos Tuatha Dé Danann, bem como a dos Milesianos, invasores celtas provenientes da Península Ibérica, essencialmente, galaicos, lusitanos e béticos, na sua demanda para o ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Colarni** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.

- ☞ **Crianças da Lei Um** – Antigas e prodigiosas crianças da raça atlante do ‘gume terreno’. Uma das mais fabulosas que alguma vez viveu nos campos terrenos. Deixaram de existir aquando da destruição da Atlântida. O povo Ley de Terras de Luz acredita que as suas crianças descendem delas.
- ☞ **Dökkálfar** – Designação comum dos elfos escuros de Arkhadin.
- ☞ **Druidas** – Os magos e sábios dos povos celtas. Dividem-se em várias classes, sendo que as mais importantes são os Brenn, os Liang, os Eubages e os Bardos. No ‘gume de odelberon’ o mais sábio é o muito idoso Barfgwynn, druida Brenn.
- ☞ **Einherjar** – Guerreiros gloriosamente tombados em batalha que são levados pelas Valquírias para o Valhalla, palácio onde aguardarão que Odin os chame para a batalha final do Ragnarök. Na Passagem do Tempo deu-se o fenómeno curioso de alguns deles terem regressado ao mundo dos vivos, como foi o caso do corpulento Stridsmadur.
- ☞ **Elfos escuros** – Também chamados de Dökkálfar, habitavam no ‘gume terreno’ o reino de Svartalfheim. Liderados por Svaani, atravessaram a Passagem das Brumas conjuntamente com os gigantes de Jotunheim, aos quais se juntou depois Loki. Dessa junção resultou depois o povo Arkhadin que, já no final do 1.º Centénio, estabeleceu com Louhi “A Feiticeira” o Tratado dos Gigantes do Norte. Os elfos escuros são acastanhados e feios, ao contrário dos elfos luminosos das Florestas Azuis.
- ☞ **Elfos luminosos** – Também chamados de Ljósálfar, habitavam no ‘gume terreno’ o reino de Alfheim. Depois de cruzarem a Passagem das Brumas instalaram-se nas belas Florestas Azuis, no Baixo Norte, em Campos de Odelberon. Ao contrário dos elfos escuros, os Ljósálfar têm pele brilhante e longos cabelos claros. São não só belos como sábios e calmos. O seu soberano é Dain, quarto da dinastia dos Eldirain.
- ☞ **Eubages** – Druidas adivinhos, que são auscultados por toda a gente, antes de tomar esta ou aquela decisão. Por vezes sacrificam animais para “ler” nas entranhas o futuro.
- ☞ **Fianna Eirinn** – Guerreiros míticos dos celtas gaélicos e de Ériu. Leais aos Tuatha Dé Danann, seguiram-nos na travessia para o ‘gume de odelberon’. Para se ser um guerreiro Fianna é necessário passar por provas físicas e mentais muito exigentes.
- ☞ **Filhos de Belial** – Antiga raça atlante do ‘gume terreno’. Uma das mais prodigiosas que alguma vez viveu nos campos terrenos. Deixaram de existir aquando da destruição da Atlântida. O povo Ley de Terras de Luz acredita descender dessa raça.
- ☞ **Filhos de Mil** – Nome pelo qual também são conhecidos os Milesianos.
- ☞ **Fineses** – Povos das antigas Karélia, Pohjola, Vainöla e Lapónia.
- ☞ **Fir Bolgs** – Povo ancestral que foi vencido pelos Tuatha Dé Danann, no ‘gume terreno’, na primeira Batalha de Moytura.
- ☞ **Fomorianos** – Seres feios e disformes, ancestrais inimigos dos Tuatha Dé Danann, que os derrotaram na segunda Batalha de Moytura, no ‘gume terreno’. Alguns deles atravessaram para o ‘gume de odelberon’. Liderados por Anferthr atacaram as terras celtas mas foram uma vez mais derrotados. São na sua maioria gigantes e montam os cavalantes, enormes e feios cavalos.
- ☞ **Gregos** – Povo da antiga Grécia, que presta culto aos deuses do Olimpo. A mais poderosa civilização do seu tempo, no ‘gume terreno’. Atravessaram a Passagem das Brumas e instalaram-se na Península dos Pássaros, conseguindo depois estabelecerem-se nalguns pontos da costa da Terra Imensa. Já no ‘gume de odelberon’, tiveram que lutar contra os Egbânios de Sondhyr, por mais de uma vez.
- ☞ **Gróvios** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Kalaikoi** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Kaukai** – Casta de deuses eslavos mais modesta, que se queixa amiúde de estranhos maus-olhados que Baba Yaga lhes lança. Perun não os considera deuses do seu Panteão.
- ☞ **Koukoi** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Lancinenses** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Ley** – Povo que Glim encontrou em Terras dos Confins e que se diz descendente dos Filhos de Belial, excelsa e desaparecida raça atlante do ‘gume terreno’. Habitam Terras de Luz e são devotos a Poseidon.
- ☞ **Liang** – Classe de druidas, os melhores no fabrico de poções e curas, cujo saber passa de geração em geração.
- ☞ **Limios** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Mile Espáine** – Outra das designações dos Milesianos e dos Filhos de Mil.
- ☞ **Milesianos** – Povo e deuses que venceram os Tuatha Dé Danann nos campos de Sliab Mis. São provenientes do sudoeste europeu, e compostos essencialmente por galaicos, lusitanos e alguns celtas da Bética. Aquando da Passagem das Brumas, embora relutantes, aceitaram fazer a travessia em conjunto com os Tuatha, talvez reconhecendo a sua sabedoria. Já no ‘gume de odelberon’, e depois de alguns anos a

viverem nas mesmas terras dos demais celtas, rumaram para Sul e estabeleceram-se em Fonte dos Cordeiros, conjuntamente com os doze Deuses da Fonte.

- ☞ **Paesures** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Procurantes** – Seres que deslizam sobre o chão, sem rosto e quase invisíveis. O seu toque pode ser mortífero. Mas, acima de tudo, lutam pelo domínio da alma das vítimas. Sabem tudo sobre feitiçaria. Obedecem ao Homem das Sete Dentaduras.
- ☞ **Rumantes** – Todos os povos, Deuses e Sublimes que deixaram o ‘gume terreno’ e atravessaram as Passagens das Brumas e se instalaram no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Seeda** – Povo que vive no Alto Norte, perto da gélida Terra dos Com. Um dia, foram visitados por Louhi que os convenceu que o seu filho era um deus. Por casualidade do nome, acreditaram que tinha vindo até eles o deus Tapio, “Senhor dos Bosques”. Ficaram sob total controlo de Louhi e do Helkkäus. Mais tarde, conjuntamente com os Pohjols, formaram os temíveis “Alces de Bronze” que arrasaram a povoação de Águas de Ukko e os lapões. Um dos povos do Tratado dos Gigantes do Norte.
- ☞ **Seita dos Adoradores dos Titãs** – Facção de gregos que não gosta dos deuses do Olimpo e presta culto aos antigos Titãs. Os mais famosos são Sondhyr, Qópoc e Dáontos.
- ☞ **Sidh** – Tribo que mora num pequeno povoado, nas Florestas Azuis. Foi lá que Angus Mac Og encontrou Caer, a sua amada.
- ☞ **Tapori** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros
- ☞ **Trilav** – Nome com que o povo eslavo de Perun começou a ser conhecido em Campos de Odelberon. Há duas explicações para o nome. Uma diz que esse nome deriva da junção dos três reinos eslavos, Yav, Prav e Nav. Outra versão diz que Trilav deriva da adoração à divindade Triglav, que poderia ser conocada em extremo caso.
- ☞ **Turânios** – Antigos e poderosos atlantes que prestavam vassalagem a Ahriman, senhor possante e déspota. Terão chegado ao ‘gume de odelberon’ muitas Eras atrás. Habitavam a Cidade das Portas de Ouro que foi tomada pelos gregos, já em Campos de Odelberon. Refugiaram-se depois na Ilha Seca e ajudaram Sondhyr a tomar o entreposto grego de Árvore do Falcão.
- ☞ **Uldra** – Pequeno e bondoso povo que decidiu seguir os eslavos. Instalaram-se em tocas no chão e só são vistos à noite. Ficam irritados quando algum eslavo monta uma tenda sobre as suas tocas. Durante a noite, cuidam das renas dos homens de Perun, levando-as a pastar em lugares cheios de musgo e líquenes. Frutuosa é igualmente a tarefa dos Uldra de fazerem as raízes e as flores crescerem mais depressa.
- ☞ **Wearil** – Povo que habitava as Ilhas de Lança. Foi quase dizimado aquando da morte de Laina e Vulain, às mãos de Skelæðilegur “O Verdugo”. Contudo, Helek, Aaila e mais dois casais conseguiram fugir através do Grande Mar, instalando-se depois na Ilha dos Bosques. Ainda assim, Delber, muitos anos mais tarde, ainda encontrou descendentes Wearil numa das pequenas ilhas do arquipélago de Lanças.
- ☞ **Zoelae** – Uma das tribos galaico-lusitanas de Fonte dos Cordeiros.



LUGARES

- ☞ **Aavists Grubellir** – Nome que os anões deram aos seus novos domínios no ‘gume de odelberon’, situados nas entranhas dos Montes Sombrios, no Alto Norte.
- ☞ **Abraço dos Gigantes** – Sítio onde os dois caudais do Rio Duplo se unem. A junção dos dois rios desencadeia um forte troar das águas, como se dois gigantes lutassem. O nome desse local foi dado pelo elfo Turalkar.
- ☞ **Águas de Ukko** – Povoado finês que ficava nas margens do Lago das Quatro Tribos. Seria destruído pela Invasão dos Alces de Bronze, de Louhi “A Feiticeira”. Só os lapões o defendiam.
- ☞ **Alba** – As Terras Altas onde viviam muitas das tribos celtas, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Alfheim** – Reino dos elfos luminosos no ‘gume terreno’.
- ☞ **Alto Norte** – Zona que fica entre as gélidas Terras dos Com e o Baixo Norte. Na prática, o que separa o Alto do Baixo Norte é o Mar de Balder, também conhecido por Língua de Mar.
- ☞ **Annwn** – Submundo celta onde governa Pwyll, nas entranhas das suas cavernas de Annwn. Pwyll é mestre das poções e da feitiçaria, dado que o seu caldeirão mágico faz qualquer poção que o seu amo lhe pedir.
- ☞ **Arkhadin** – Domínios dos elfos escuros e dos gigantes, no Alto Norte, em Campos de Odelberon. Loki domina esses povos com malícia e sabedoria. Colosso do Lago é a cidadela dos Arkhadínios.
- ☞ **Artemisa** – Cidade grega na foz do Rio Berion, na Terra Imensa. Cidade grega na foz do Rio Berion, na Terra Imensa.
- ☞ **Árvore de Coragem** – Nome que foi dado pelos gregos, depois de reconquistada aos Egbânios, que lhe chamavam de Muros de Fronteira. A fortificação, antes de ser tomada pelos Egbânios, tinha o nome de Árvore do Falcão. Situada no Estreito de Hélios.

- ☞ **Árvore do Falcão** – Entreposto que ficava na Península dos Pássaros, mandado construir por Zeus para servir de defesa à entrada da Península. Seria tomada pelos Egbânios de Sondhyr, que lhe passaram a chamar Muros de Fronteira.
- ☞ **Asgard** – Reino dos deuses Aesir, no ‘gume terreno’, cujo supremo era Odin. Nele ficavam os palácios dos deuses e o Valhalla. Foi dado o mesmo nome à nova morada dos deuses em Campos de Odelberon. O único modo de chegar a Asgard é subindo a Bifrost, ponte arco-íris, só ao alcance dos deuses. No ‘gume de odelberon’, os súbditos de Odin apelidam-se de asgardianos.
- ☞ **Athohankkia** – Nova terra dos lapões em Terras dos Confins. Significa “Casa de Atho”, em homenagem à deusa do mar que, segundo os lapões, os terá guiado na sua travessia do Oceano Leste.
- ☞ **Atlântida** – Antiga e desaparecida civilização do ‘gume terreno’. Nela imperava o culto a Poseidon, deus do panteão grego, que terá permitido que os atlantes atacassem diversas cidades gregas ao longo dos séculos. Tal despertou a ira dos deuses do Olimpo que fizeram a grande ilha da Atlântida desaparecer num maremoto, numa só noite. Os Filhos de Belial e as Crianças da Lei Um foram algumas das raças muito inteligentes e avançadas que habitaram em tempos as terras atlantes. Tinham poderes especiais, como a telepatia e a utilização dos cristais como fonte de energia e poder.
- ☞ **Baía de Ilmatar** – Local onde os Rumantes da Karélia e adjacências aportaram no final da Travessia das Brumas, feita por mar. Fica na Península do Lago, no Alto Norte.
- ☞ **Baía do Silêncio** – Nome que Kiunteã, filho do malgrado Brumse, líder dos lapões, deu à baía onde desembarcaram após a travessia do grande Oceano Leste.
- ☞ **Baixo Norte** – Zona que fica a sul do Alto Norte. Na prática, o que separa o Alto do Baixo Norte é o Mar de Balder, também conhecido por Língua de Mar.
- ☞ **Bifrost** – Ponte arco-íris que ligava Midgard, terra dos homens, a Asgard, reino dos deuses Aesir. Era guardada pelo deus Heimdall. Já no ‘gume de odelberon’, foi criada uma nova Bifrost, algures situada nos Montes Sombrios, que é na mesma guardada por Heimdall. Apenas é visível e acessível aos deuses.
- ☞ **Bosque de Wearil** – Local onde Laina sabia que habitava o povo Wearil, na Ilha de Lança Maior.
- ☞ **Bosque do Dragão Verde** – Floresta que fica a sul do Rio Dádiva, no Baixo Norte. Os celtas evitam atravessá-la, pois sabem que mora nela um grande dragão esverdeado.
- ☞ **Breânea** – Uma das três grandes áreas da Terra Imensa, juntamente com a Terânea e a Egbânea. Zona sul do grande continente.
- ☞ **Breidablik** – Palácio do deus Balder, “O Radioso”, e da esposa, Nanna de Nep, no ‘gume terreno’, no reino de Asgard.
- ☞ **Cabana de Pedra** – Castro onde os celtas guardam a Espada de Nuada, a Lança de Assail, o Caldeirão do Dagda e a Pedra do Destino, os quatro artefactos sagrados do Povo de Dana.
- ☞ **Cabo Seco** – Inóspito cabo que fica no sul da Terra Imensa, próximo do Lago das Areias.
- ☞ **Calaecia** – Zona do sudoeste europeu, no noroeste da Península Ibérica, no ‘gume terreno’. Nela viviam os galaicos que, juntamente com os lusitanos e alguns celtas da Bética, formaram os Milesianos, povo que, depois de cruzar as águas do canal, derrotou os Tuatha Dé Danann nos campos de Sliab Mis.
- ☞ **Campos de Odelberon** – O outro lado do tempo onde moram os Deuses, os Sublimes e aqueles que os quiseram seguir. Também chamado ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Cascata do Alce** – Local das Florestas Azuis onde os elfos luminosos fizeram as primeiras reuniões, no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Cascatas dos Gigantes de Pedra** – Grandes cataratas que Glim descobriu em Terras dos Confins.
- ☞ **Cataratas de Balor** – Local onde Anferthir e os Fomorianos sobreviveram se refugiaram depois da derrota com os Tuatha, já no ‘gume de odelberon’. Situam-se no Rio Dádiva.
- ☞ **Cidade das Portas de Ouro** – Cidadela de Ahriman e dos Turânios, assim chamada por ter portões de ouro, em contraste com os feiosos muros da fortaleza. Foi tomada pelos gregos à chegada ao ‘gume de odelberon’. Os gregos chamaram-lhe depois Ulisseia.
- ☞ **Círculo das Trinta Pedras** – Local da Assembleia dos Tempos, onde o Ente Uno, Ancião dos Dias, usou o Punhal do tempo para dividir o espaço e o tempo em dois ‘gumes’.
- ☞ **Colina dos Ventos** – Local da Ilha de Lança Maior onde Laina e Vuláin tomaram às mãos dos asgardianos.
- ☞ **Colosso do Lago** – Cidadela dos elfos escuros e dos gigantes, no Alto Norte, em Campos de Odelberon. Loki domina esses povos com malícia e sabedoria. Colosso do Lago foi arrebatado a Enlil, a pedido de Ereshkigal, Senhora dos Mortos.
- ☞ **Deserto dos Ventos** – Inóspito e grande deserto do sul da Terra Imensa, na zona da Breânea.
- ☞ **Desfiladeiro do Adeus** – Passagem mais fácil dos Montes Zwondan que só os Fomorianos conheceram.
- ☞ **Egbânea** – Uma das três grandes áreas da Terra Imensa, juntamente com a Terânea e a Breânea. É uma grande ilha que fica no sudoeste do grande continente. Terra dos Egbânios de Sondhyr.

- ☞ **Enseada do Farol** – Situado no Sudoeste de Terras dos Confins, junto ao Rio Cristal. Foi ali que os Ley fizeram um farol para Poseidon.
- ☞ **Ériu** – Antiga terra dos celtas seguidores dos Tuatha Dé Danann, o Povo de Dana, no ‘gume terreno’
- ☞ **Escaler** – Primeiro entreposto asgardiano na Terra Imensa, fundado por Stridsmadur, um Einherjar. Ficou depois o seu filho Delber como encarregado, que não conseguiu evitar que os semi-mortos de Hel o tomassem.
- ☞ **Esparta** – Cidade notabilíssima do ‘gume terreno’. Uma das cidades-estado da Grécia. Famosa pelos seus guerreiros, os mais magníficos de todos os gregos.
- ☞ **Estátua dos Heróis Eternos** – Mausoléu de ouro em Ulisseia, em homenagem ao espartano Eyyynnón e ao centauro Évos Txupog, pela coragem e sacrifício aquando da Batalha de Árvore do Falcão.
- ☞ **Estreito de Hélios** – Pequena faixa de terra que separa a Península dos Pássaros, terra dos gregos, e a Breânea, uma das três grandes áreas da Terra Imensa. Árvore de Coragem situa-se nesse ponto.
- ☞ **Falias** – Uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno. Dela proveio a Pedra do Destino, que chorará sempre que o rei destinado aos celtas lhe tocar com a mão.
- ☞ **Fim dos Montes** – Grande porção de terra polvilhada de cerrados bosques, situada entre os Montes Sombrios e o Mar de Balder.
- ☞ **Findias** – Uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno. De lá proveio a Espada mágica de Nuada. Uma vez visado, nenhum inimigo consegue suster o seu ataque.
- ☞ **Florestas Azuis** – Nome que os elfos luminosos deram aos bosques onde chegaram aquando da Passagem das Brumas. Tido como a mais bela das florestas de Campos de Odelberon. Domínios dos elfos luminosos, liderados por Dain.
- ☞ **Fonte da Juventude** – Local apenas conhecido por Oisín e Niamh do “Cabelo Dourado”. Significativamente, o lusitano Púrnio, ao descobri-la, acabou por morrer antes dos demais, já que tentou enganar o Tempo.
- ☞ **Fonte de Mimír** – Fonte que transmitia enorme sabedoria. Ainda no ‘gume terreno’, Odin sacrificou um dos olhos por uma parte dessa sabedoria, pois a fonte sempre exigia algo em troca. O mesmo aconteceu com o seu filho Höðr, que pela informação de como efectuar em segurança a Travessia das Brumas, deu em troca a própria vida.
- ☞ **Fonte dos Cordeiros** – Nome que os celtas lusitanos e galaicos deram à sua oppida na foz do Rio Aléri. É ali que moram os doze Deuses da Fonte, adorados pelos galaicos, lusitanos e alguns celtas da Bética.
- ☞ **Fragas Reän-Gild** – Cidadela dos elfos luminosos nas Florestas Azuis. Considerado um dos locais mais belos, juntamente com Vale Kielletys, dos asgardianos, e Ulisseia, dos gregos.
- ☞ **Gladsheim** – Lugar de alegria na Planície de Ida em Asgard, no ‘gume terreno’, onde os deuses se entretinham em jogos.
- ☞ **Golfo das Enseadas** – Pequeno golfo junto ao Estreito de Hélios, entre a Península dos Pássaros e a Terra Imensa.
- ☞ **Golfo de Dana** – Situado no Sul do Baixo Norte, defronte de Fonte dos Cordeiros, terra dos lusitanos e dos galaicos.
- ☞ **Golfo de Kondostasion** – Situado no Mar de Kondos, no Oeste do Alto Norte e das terras de Asgard.
- ☞ **Gorias** – Uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno. Dela proveio a poderosa Lança de Assail que é tão bélica que apenas se mantém calma embecendo-se a ponta numa mescla de folhas de papoila.
- ☞ **Grande Bosque do Baixo Norte** – Enorme floresta da zona ocidental do Baixo Norte. Foi descoberta por Cariocecus e os companheiros numa viagem de exploração.
- ☞ **Grande Bosque do Vórtice** – Outro nome dado ao Grande Bosque do Baixo Norte.
- ☞ **Grande Montanha** – Nome que os Fomorianos deram aos Montes Zwondan.
- ☞ **Grande Rio de Glim** – Rio de Terras dos Confins. Foi-lhe dado esse nome pelo Povo Ley, em honra de Glim, caminhante de mundos.
- ☞ **Grécia** – A mais famosa das civilizações do ‘gume terreno’, composta por muitas cidades-estado, devotas aos deuses do Olimpo.
- ☞ **gume de odelberon** – Campos de Odelberon, onde vivem agora todos os Deuses, Sublimes e aqueles que os acompanharam. O Outro Mundo. Tempo paralelo ao ‘gume terreno’.
- ☞ **gume terreno** – A Terra. Onde vivem actualmente os humanos. Tempo paralelo ao ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Helheim** – Reino de Hel, senhora do submundo. Era uma parte de Niflheim, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Himinbjorg** – Palácio celestial do deus Heimdall, o guardião da Bifrost, ponte arco-íris que ligava Midgard ao reino de Asgard e ao Valhalla. Heimdall deu o mesmo nome à sua nova morada no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Homéria** – Pequena cidade dos gregos, já no ‘gume de odelberon’, situada na foz do Rio Corda d’Água, no noroeste da Terra Imensa. Cidade fria e de pescadores.
- ☞ **Ilha de Lança Maior** – A maior das ilhas do Arquipélago de Lança. Situado no Mar de Kondos. Ali viveram e morreram Laina e Vuláin.
- ☞ **Ilha de Passos Perdidos** – Pequena ilha do Arquipélago de Lanças, onde Delber e Hetenya ergueram Pedras de Água, depois da fuga por mar do entreposto de Escaler.
- ☞ **Ilha dos Bosques** – Situada no leito do grande Rio Dádiva. Habitada pelos Wearil de Helek e de Aaila, e por Vulainur, filho de Laina e de Vuláin. Esse povo chama-lhe Ontaka Naua.

- ☞ **Ilha Seca** – Ilha desértica, com um ou outro minúsculo oásis, no sul da Terra Imensa. Nela se refugiaram Ahriman e os Turânios.
- ☞ **Ilhas de Lança** – Também chamado Arquipélago de Lança. Situa-se no Mar de Kondos. As ilhas mais famosas são a Ilha de Lança Maior e a Ilha de Passos Perdidos.
- ☞ **Jotunheim** – Reino dos Jotnar, os gigantes, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Karélia** – Uma das terras finesas no ‘gume terreno’.
- ☞ **Kidemäinen Brid** – Ponte de cristal, apenas visível ao crepúsculo, por onde atravessaram os Rumantes de Asgard, do ‘gume terreno para o ‘gume de odelberon’. Deixou de existir depois de atravessada.
- ☞ **Lago das Areias** – Sítio ventoso e arenoso do sul da Terra Imensa. O lago fica na orla do Deserto dos Ventos. Nas suas margens, Sondhyr mandou edificar Porto de Fernâ.
- ☞ **Lago das Quatro Tribos** – Lago situado na Península do Lago, no Leste do Baixo Norte. Nas suas margens nasceu o povoado de Águas de Ukko, que seria destruído pelos Alces de Bronze.
- ☞ **Lago dos Centauros** – Situa-se na Península dos Pássaros. É ali que os centauros e os sagitários normalmente habitam.
- ☞ **Lago Kielletys** – Situado no Alto Norte. Nas suas margens, foi construído o palácio Vale Kielletys, para recreio dos Aesir e dos Vanir.
- ☞ **Lago Metsäave** – Situa-se na tundra da parte oriental do Baixo Norte. Fica nas terras de Arkhadin.
- ☞ **Lago Ulth** – Lago que fica a norte de Muralhas do Ulth, terra dos eslavos de Perun. Situa-se nas frias terras limítrofes do Terraço Norte.
- ☞ **Lago Utgard** – Fica a sul do Lago Metsäave e ainda na zona de influência dos povos de Arkhadin.
- ☞ **Lagos de Killarney** – Lagos de Ériu, no ‘gume terreno’. Foi por um dos seus Portões do Tempo que Aine de Knockaine conduziu os celtas, os Tuatha Dé Danann e os Milesianos até ao ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Lapónia** – Uma das terras finesas no ‘gume terreno’.
- ☞ **Língua de Mar** – Nome pelo qual também é conhecido o Mar de Balder, dado ser muito estreito.
- ☞ **Lugar da Rama** – Local do carvalho mais alto das florestas celtas de Tir Na nOg e onde os druidas se reúnem.
- ☞ **Lusitânia** – Zona do sudoeste europeu, no noroeste da Península Ibérica, no ‘gume terreno’. Nela viviam os lusitanos que, juntamente com os galaicos e alguns celtas da Bética, formaram os Milesianos, povo que, após atravessar as águas do canal, derrotou os Tuatha Dé Danann nos campos de Sliab Mis.
- ☞ **Mar de Balder** – Também chamado de Língua de Mar. Fica a sul de Fim dos Montes e a norte da Planície dos Cavalos. Na prática, o Mar de Balder separa o Alto Norte do Baixo Norte.
- ☞ **Mar de Kondos** – Enorme mar que fica entre o Alto e o Baixo Norte e a Terra Imensa.
- ☞ **Mar de Zeus** – Fica entre a Península dos Pássaros e a Terra Imensa. Sob domínio dos gregos.
- ☞ **Midgard** – Terra dos homens, no ‘gume terreno’. Era lá que estava destinada a dar-se um dia a batalha final do Ragnarök. Contudo, com o Punhal do Tempo, o Ente Uno afastou essa possibilidade por vinte mil anos.
- ☞ **Montanha Branca** – Nome que os elfos luminosos de Florestas Azuis deram aos Montes Zwondan.
- ☞ **Monte Cáucaso** – Enorme montanha do ‘gume terreno onde Zeus acorrentou o titã Prometeu, como um castigo por ele ter dado o fogo aos humanos.
- ☞ **Monte de Créos** – Pequena montanha do norte da Egbânea, ilha dos Egbânios de Sondhyr.
- ☞ **Monte Ida** – Monte situado fora da cidade de Tróia, onde cada deusa ofereceu então ao jovem Páris uma recompensa, caso fosse a escolhida como a “Mais Formosa”.
- ☞ **Monte Olimpo** – Local onde ficava o palácio dos deuses olímpicos gregos no ‘gume terreno’. Também no ‘gume de odelberon’, Zeus deu ao novo local dos deuses o nome Monte Olimpo.
- ☞ **Montes Sombrios** – A maior montanha do Alto Norte. De temperaturas gélidas.
- ☞ **Montes Zwondan** – A maior montanha do Baixo Norte. Também conhecida por Montanha Branca e Grande Montanha.
- ☞ **Moytura** – Local das lendárias batalhas dos Tuatha Dé Danann, primeiro contra os Fir Bolgs e depois contra os Fomorianos, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Muralhas de Ulth** – Nome que foi dado a Muralhas Stolp, pelo deus Perun, depois da Batalha com o mesmo nome.
- ☞ **Muralhas Stolp** – Fortificação de defesa dos eslavos. Teria depois o nome de Muralhas de Ulth.
- ☞ **Murias** – Uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno. Dela proveio o Caldeirão mágico de Dagda. Quem dele comer, nunca sairá mal-agradecido.
- ☞ **Muros de Fronteira** – Nome que foi dado à fortificação da Península dos Pássaros, pelos Egbânios de Sondhyr, depois de conquistada aos gregos. Chamava-se até aí Árvore do Falcão. Seria mais tarde reconquistada pelos gregos que mudariam novamente o nome para Árvore de Coragem.
- ☞ **Nav** – O outrora mundo imaterial dos eslavos.
- ☞ **Nidavellir** – Reino dos anões no ‘gume terreno’.
- ☞ **Niflheim** – Reino dos gigantes de gelo, no ‘gume terreno’, onde também reinava Hel, senhora do submundo.

- ☞ **O Vazio** – Lugar onde Louhi permaneceu durante trinta anos sem conseguir passar para o ‘gume de odelberon’. Nada existia nele senão o pensamento.
- ☞ **Oceano Leste** – Grande oceano que fica entre o Alto e o Baixo Norte e as Terras dos Confins.
- ☞ **Oceano Oeste** – Grande Oceano que fica entre a Terra Imensa e as Terras dos Confins.
- ☞ **Oileán Thú Rí** – Lugar onde os Fomorianos habitaram em tempos idos, no ‘gume terreno’, na Ilha de Tory.
- ☞ **Olimpo** – Monte onde vivem os doze deuses olímpicos, venerados pelos gregos. É ali que se dão as assembleias dos deuses.
- ☞ **Ontaka Naua** – Ilha situada no leito do grande Rio Dádiva. Habitada pelos Wearil de Helek e de Aaila, e por Vulainur, filho de Laina e de Vulain. Os celtas chamam-lhe Ilha dos Bosques.
- ☞ **Palácio dos Antigos** – Nome pelo qual é mais conhecido o Silindelendil, palácio dos elfos luminosos em Fragas Reän-Gild.
- ☞ **Partenon** – Templo dedicado à deusa Atena. Principal palácio do Monte Olimpo.
- ☞ **Pedras de Água** – Pequeno povoado que Delber e Hetenya ergueram na Ilha de Passos Perdidos.
- ☞ **Pegadas dos Titãs** – Zona desértica e inóspita das Terras dos Confins, perto do Grande Rio Glim. É composta por muitos desfiladeiros e grandes e perigosos precipícios.
- ☞ **Penhascos do Céu** – Nome pelo qual é conhecido o Himinbjorg, palácio do deus Heimdall em Portões do Vento.
- ☞ **Península de Skela** – Local onde os asgardianos edificaram o entreposto de Escaler, na Terra Imensa.
- ☞ **Península do Lago** – Situada no Leste do Alto Norte. Foi ali que os povos fineses chegaram depois da Passagem das Brumas.
- ☞ **Península dos Pássaros** – Situada no Sudoeste da Terra Imensa. Local onde os gregos se instalaram, após a Travessia do Tempo.
- ☞ **Planície de Ida** – Lugar em Asgard, no ‘gume terreno’, onde ficava o Gladsheim. Era ali que os deuses se entretinham nos seus jogos.
- ☞ **Planície dos Cavalos** – Grande porção de terra no Baixo Norte, com poucos declives, que se situa entre o Mar de Balder e os Montes Zwondan.
- ☞ **Pohjola** – Uma das terras finesas no ‘gume terreno’.
- ☞ **Ponte de Ley** – Ponte que cruza o Rio dos Sonhos e dá acesso a Terras de Luz, lugar do Povo Ley, em Terras dos Confins.
- ☞ **Porto de Fernia** – Entreposto situado na margem norte do Lago das Areias, no ventoso e arenoso sul da Terra Imensa. Fca na orla do Deserto dos Ventos. Foi mandado edificar por Sondhyr.
- ☞ **Porto de Travessia** – Povoado finês que se formou ao redor de um molhe para barcos, na Península do Lago. Ali se fixou o panteão do deus Ukko, depois da Invasão dos Alces de Bronze.
- ☞ **Portões da Passagem** – Locais de travessia do ‘gume terreno para o ‘gume de odelberon’. Eram conhecidos por povos muito antigos, que já os teriam usado em Eras remotas.
- ☞ **Portões do Vento** – Grande fortaleza de pedra de Vales Sombrios, mandada construir por Odin, destinada ser a praça-forte dos asgardianos. Consta-se que é ali que fica o acesso à Bifrost, a ponte arco-íris que conduz a Asgard, reino de Odin, a qual é apenas visível aos deuses.
- ☞ **Prav** – O outrora mundo das leis dos eslavos.
- ☞ **Rio Aléri** – Fica situado no Baixo Norte e faz de fronteira entre as Florestas Azuis dos elfos luminosos e as terras dos celtas. Na foz do rio, os lusitanos e os galaicos ergueram Fonte dos Cordeiros.
- ☞ **Rio Berion** – Situa-se na parte ocidental da Terra Imensa. Na sua foz, os gregos edificaram Artemisa.
- ☞ **Rio Corda d’Água** – Fica no frio noroeste da Terra Imensa. Ali nasceu a pequena cidade grega de Homéria. Conhecido pelas frias águas.
- ☞ **Rio Cristal** – Pequeno rio situado no Sudoeste das Terras dos Confins, junto à Enseada do Farol, onde os Ley improvisaram um farol para Poseidon.
- ☞ **Rio Dádiva** – Grande rio do Baixo Norte que nasce nos Montes Zwondan e atravessa as terras celtas. No leito do Dádiva, ficam a Ilha dos Bosques e as Cataratas de Balor.
- ☞ **Rio das Areias** – Um dos rios que desagua no Lago das Areias, no desértico sul da Terra Imensa.
- ☞ **Rio de Fins** – Rio que delimita a parte Leste das terras dos elfos luminosos, em Campos de Odelberon.
- ☞ **Rio do Eco** – Tenebroso rio que separava a terra dos vivos, Midgard, da terra dos mortos, Helheim, governada por Hel. Só era possível transpô-lo através da Gjallarbu, a “Ponte Ressoante”.
- ☞ **Rio dos Sonhos** – Nome que Glim, caminhante de mundos, deu ao rio que descobriu nas Terras dos Confins.
- ☞ **Rio Duplo** – Rio que começa com dois caudais diferentes e se une no Abraço dos Gigantes, a zona barulhenta onde confluem os dois cursos de água. A partir desse ponto, corre num só caudal, até desaguar no Grande Mar. Situa-se na Grande Floresta do Vórtice, na parte ocidental do Baixo Norte.
- ☞ **Rio Pedra da Manhã** – Situa-se na Egbânea, grande ilha dos Egbânios de Sondhyr.
- ☞ **Rio Pedregoso** – Fica nas Florestas Azuis, no Baixo Norte. Como o nome indica, as margens são escarpadas e perigosas.
- ☞ **Rio Sol** – Um dos rios que desemboca no Lago das Areias, no desértico sul da Terra Imensa.

- ☞ **Rio Til** – Fica situado no ocidente do Baixo Norte, não muito longe do Rio Dádiva.
- ☞ **Rio Titã** – Um dos rios que desemboca no Lago das Areias, no desértico sul da Terra Imensa.
- ☞ **Rio Ulth** – Nas suas margens, os eslavos ergueram Muralhas de Ulth (Casa). Situa-se na zona central do Alto Norte e desagua no Mar de Thor.
- ☞ **Rios dos Heróis** – Nome que Kiunteä, filho de Brumse, deu aos rios que ficam junto a Athohankkia, em Terras dos Confins, como homenagem aos que tombaram na Batalha do Lago.
- ☞ **Sessrumir** – Palácio da deusa Freyja em Vanaheim, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Silindelendil** – Palácio dos elfos em Fragas Reän-Gild. Fica junto a um pequeno lago com o mesmo nome.
- ☞ **Svartalfheim** – Reino dos elfos escuros no ‘gume terreno’.
- ☞ **Tara** – Colinas de Ériu onde viviam importantes comunidades celtas, no ‘gume terreno’. É também o nome dado às assembleias dos Tuatha Dé Danann.
- ☞ **Terânea** – Uma das três grandes áreas da Terra Imensa, conjuntamente com a Terânea e a Breânea. Zona norte do grande continente.
- ☞ **Terra das Oliveiras** – Nome pelo qual os gregos designam Vulcania, cidade que fica entre o Lago dos Centauros e o Mar de Zeus, em Campos de Odelberon.
- ☞ **Terra Imensa** – O maior dos continentes conhecidos de Campos de Odelberon. Tem três grandes zonas: a Terânea, a Breânea e a Egbânea.
- ☞ **Terraço Norte** – Zona de colinas e de frios planaltos, a norte dos Montes Sombrios e a sul da Terra dos Com.
- ☞ **Terras de Luz** – Lugar onde mora o Povo Ley, no centro do continente Terras dos Confins.
- ☞ **Terras dos Confins** – Nome que o Povo Ley deu ao continente do oriente, pois que nada encontraram quando ali chegaram. Tornou-se a designação mais comum desse continente-ilha.
- ☞ **Tir Na nOg** – O Outro Mundo, a Terra da Eterna Juventude dos Tuatha Dé Danann. Quando os celtas chegaram ao ‘gume de odelberon’ encontraram Niamh do “Cabelo Dourado”: Dado que Niamh nada envelhecera em trezentos anos, logo os celtas concluíram que aquela seria Tir Na nOg, a Terra Prometida.
- ☞ **Torre das Gaivotas** – Alta torre de Escaler. Foi derrubada aquando da invasão dos semi mortos de Hel.
- ☞ **Torres de Madeira-Pedra** – Nome pelo qual também é conhecida Muralhas de Ulth.
- ☞ **Tuonela** – Reino de Tuoni, a senhora dos mortos dos fineses. Nela ficou Louhi “A Feiticeira”, no ‘gume terreno’. No entanto, conseguiu reviver, atravessando os tempos. Também existe em Campos de Odelberon, mas só Louhi sabe o seu local.
- ☞ **Ulisseia** – Cidadela que os gregos tomaram a Ahriman e aos Turânios, que lhe chamavam Cidade das Portas de Ouro. Foi conquistada pelos gregos à chegada ao ‘gume de odelberon’. Fica na ponta noroeste da Península dos Pássaros, na Terra Imensa.
- ☞ **Urangaia** – Cidade de Sondhyr, na Egbânea, assim chamada como homenagem aos titãs Urano e Gaia.
- ☞ **Väinölä** – Uma das terras finesas no ‘gume terreno’.
- ☞ **Vale do Dári** – Situado na margem norte do Rio Dádiva. Os celtas chamam-lhe Vale que Dorme.
- ☞ **Vale do Meio** – Fica numa reentrância dos Montes Zwondan, no Baixo Norte. É ali que o Rio Dádiva nasce.
- ☞ **Vale Kielletys** – Local de recreio dos Aesir e dos Vanir, situado no Lago Kielletys. Considerado um dos locais mais belos de Campos de Odelberon, juntamente com Fragas Reän-Gild, dos elfos luminosos, e Ulisseia, dos gregos.
- ☞ **Vale Que Dorme** – Designação que os celtas dão ao Vale do Dári, situado na margem norte do Rio Dádiva.
- ☞ **Vales Sombrios** – Grande porção de terra que se situa entre os Montes Sombrios e o Mar de Kondos, no ocidente do Alto Norte. Nela predominam os senhores de Asgard. Lugar onde o frio impera em grande parte do ano.
- ☞ **Valhalla** – O palácio das quinhentas portas para onde são levados os guerreiros mortos gloriosamente em batalha. As Valquírias, montadas em cavalos alados, sobrevoam os campos de batalha à procura dos Einherjar, nome pelo qual são conhecidos os valorosos guerreiros que vão para o Valhala. Os Einherjar aguardam que Odin os chame para a batalha final do Ragnarök. Fica situado na orla de Asgard.
- ☞ **Vanaheim** – Reino dos deuses Vanir no ‘gume terreno’. Outrora foram inimigos dos Aesir, dos quais são agora aliados. Freyr, Freyja e Njord são os deuses mais famosos dos Vanir.
- ☞ **Venninmaa** – Terras de Louhi “A Feiticeira”. Cada ano que passa são melhoradas as suas defesas e aprimorados os seus guerreiros, fornecidos pelos povos Seeda e Pohjol. Situa-se no Leste do Baixo Norte, a sul da gélida Terra dos Com.
- ☞ **Vórtice** – Pedaco de terra onde terminam os Montes Zwondan e o Grande Bosque do Vórtice. Assim chamado pelos constantes ventos advindos do Grande Mar e do Mar de Kondos. Zona de onde Cariocecus e Andrasta partiram para a Terra Imensa.
- ☞ **Vulcania** – Cidade que fica entre o Lago dos Centauros e o Mar de Zeus, em Campos de Odelberon. Também chamada Terra das Oliveiras.
- ☞ **Yav** – O outrora mundo material dos eslavos.



CRIATURAS

- ☞ **Aladotauro** – Enorme touro com asas que servia o amo, Enlil, em Colosso do Lago, antes de ser morto por Loki.
- ☞ **Bygol** – Gato que, com Trejull, puxa o veloz carro da deusa Freyja
- ☞ **Cavalantes** – Têm o tamanho de três cavalos. São animalejos bestificados e feios, um pouco à semelhança dos donos, os Fomorianos.
- ☞ **Centauros** – Seres com tronco e cabeça de homem e pernas e dorso de cavalo. Em batalha, são formidáveis guerreiros, se munidos de lanças e de escudos. Têm temperamento imprevisível e preferem viver longe dos homens. Servem contudo as causas gregas.
- ☞ **Damas Verdes** – Senhoras de pele de musgo e erva, doces e suaves, cujos olhos verdes encantam os humanos. Diz-se que viverão algures em Campos de Odelberon e que seduzem facilmente os humanos, a quem ajudam na luta contra o Homem das Sete Dentaduras.
- ☞ **Dola** – Seres que aparecem sob a forma de mulher, homem, gata ou rato. Há quem afirme que a bruxa Baba Yaga, dos eslavos, é um Dola.
- ☞ **Dragão Verde** – Grande dragão que vive no bosque com o mesmo nome, na orla das terras celtas, no Baixo Norte.
- ☞ **Fadas** – Seres fantásticos do povo pequeno. Protegem os humanos ou interferem nos seus destinos, desfazendo encantamentos.
- ☞ **Fénix** – Ave que renasce das próprias cinzas. Existem poucas no mundo.
- ☞ **Fernia** – Serpente mágica, aliada de Sondhyr e que lhe foi ofertada por Éris, a deusa grega da Discórdia. A Fernia tornou-se o símbolo dos Egbânios.
- ☞ **Garm** – Gigantesco cão que guarda o salão Eljudnir, na terra dos mortos, governada por Hel, senhora de Helheim, e das terras geladas e do submundo de Niflheim.
- ☞ **Gefyll** – Cavalo de Glim, com o qual galopou pelo meio do mar até chegar ao ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Gigantes de Cem Mãos** – Gigantes que guardavam os Titãs, aprisionados no Tártaro, no ‘gume terreno’. O mais famoso desses gigantes era Briareu.
- ☞ **Gigantes de Fogo** – Gigantes de labaredas vivas que provieram do reino de Muspelheim, no ‘gume terreno’. Em paradeiro incerto.
- ☞ **Gigantes do Gelo** – Gigantes brancos e gélidos, provenientes de Niflheim, no ‘gume terreno’. Em paradeiro incerto.
- ☞ **Grifos** – Animais com cabeça e asas de águia e corpo de leão. Ajudaram, já no ‘gume terreno’, a deusa Atena a tomar Muros de Fronteira. Dífceis de controlar, apenas obedecem a Atena. Matam qualquer ser que lhes queira roubar os ovos de ouro.
- ☞ **Gulinbursti** – Veloz javali dourado que puxa o carro do deus Freyr. Foi forjado pelos anões Brokk e Sindri, com poderes mágicos.
- ☞ **Gulltopp** – Corcel do deus Heimdall.
- ☞ **Hofvarpnir** – Garboso cavalo da deusa Gna, A Formosa.
- ☞ **Huginn** – Um dos corvos de Odin, que para ele prescuta os céus, trazendo-lhe as novidades do mundo. Significa “O espírito”.
- ☞ **Hull** – Cavalo branco de Laina, na Ilha de Lança Maior.
- ☞ **Jormungand** – Enorme serpente que deita bafo de fogo. O segundo filho de Loki com a gigante Angrboda. Navegando no Mar de Kondos, deitou o seu bafo sobre as falésias de Escaler, inebriando os habitantes e enchendo as vielas de nevoeiro.
- ☞ **Laufey** – Com Farbauti, gigante alcunhado de “Agressor Cruel, teve um filho: Loki.
- ☞ **Leões de Fogo** – Enormes bestas da orla do Rio Ulth e que foram sabiamente mortas por Perun, Patollo e Potrimpo. Tinham corpo de leão, escamas no dorso e patas de crocodilo. Deitavam fogo pela boca como os dragões.
- ☞ **Leshies** – Seres demoníacos que surgem aos viajantes atormentando as caminhadas. Atrapalharam a travessia inicial dos elfos escuros e dos Jotnar para o ‘gume de odelberon’, desorientando-os.
- ☞ **Leviatão** – Monstro marinho cujo fogo que deita pela boca faz o mar incendiar-se. Abocanha tudo o que apanha, inclusive barcos.
- ☞ **Metsäave** – Espíritos das florestas finesas, que, ao contrário dos Leshies, orientam os caminhantes. Foram ajuda preciosa para os elfos ecuros e para os gigantes de Jotunheim.
- ☞ **Minotauros** – Seres com corpo de homem e cabeça de touro. De força e de fúria extremas, aterrorizam qualquer inimigo.
- ☞ **Mouras Encantadas** – Donzelas de Mourama que vivem normalmente em locais cujo acesso é feito através de antas e de penedos. Contam-se histórias de que elas guardam tesouros nesses locais.

- ☞ **Muninn** – Um dos corvos de Odin, que para ele prescuta os céus, trazendo-lhe as novidades do mundo. Significa “A memória”.
- ☞ **Ninfas** – Deusas-espíritos naturais femininos, normalmente ligados a um local ou a um objecto. Uma delas ajudou Cariocecus a atravessar o Rio Dádiva. Os seus cânticos nocturnos ondulam por vezes pelos rios e pelas florestas.
- ☞ **Nouki** – Falcão de Yépak, sacerdote dos Ley. Dizem as lendas que fora outrora um grande guerreiro eslavo, que Baba Yaga transformou em falcão, só porque a fez tropeçar numa escada.
- ☞ **Patas de Escamas** – Nome que Vulain deu a um grande peixe com patas que lhe apareceu por diversas vezes na viagem por mar, na Travessia das Brumas. O peixe tê-lo-á ajudado.
- ☞ **Pedra-Moura** – Moura Encantada que optou por viver dentro de uma pedra. Heremundo, o lusitano, e Almendro, o galaico, descobriram-na por acaso. Mas descobriram também que há segredos que nunca podem ser revelados.
- ☞ **Pégaso** – Magnífico e belo cavalo alado, filho de Poseidon. Deixou que a deusa Hera montasse no dorso e assim descobrisse o melhor caminho para a Travessia das Brumas, até ao ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Pixies** – Seres do povo pequeno que vivem nos bosques celtas e élficos. Fazem travessuras aos viajantes, a menos que lhe deixem presentes pelo caminho, de preferência de ouro.
- ☞ **Rusalka** – Ninfas eslavas dos rios. Tidas como almas de moças donzelas mortas.
- ☞ **Sagitários** – Similares aos centauros. Possuem cabeça e tronco de homem e dorso e patas de cavalo. Usam arcos e flechas como armas. Raramente se cruzam com os humanos, embora sirvam os deuses olímpicos gregos.
- ☞ **Semi mortos** – Hel mantém-nos como servos no submundo. Alguns deles, liderados por Djöfblóð “Sangue Vivo”, invadiram Escaler, iludidos que poderiam ter morte honrosa e, desse modo, ganharem o direito de ir para o Valhalla.
- ☞ **Silfos** – Elementais do ar. Reinam pelo ar e pelo vento. Vivem centenas de anos e parecem nunca envelhecer. Entram na mente e nos sonhos dos humanos, gerando normalmente bons pensamentos. Modelam os flocos de neve e arrebanham as nuvens, quais pastores do ar e dos ventos.
- ☞ **Sleipnir** – Velocíssimo cavalo mágico de oito patas do deus Odin.
- ☞ **Tanngnost** – Um dos bodes sagrados que puxa o veloz carro do deus Thor.
- ☞ **Tanngrisni** – O outro bode sagrado que puxa o veloz carro do deus Thor.
- ☞ **Téldy** – Fiel cão de Glim, caminhante de mundos, que o seguiu até Terras dos Confins.
- ☞ **Trejul** – Gato que, com Bygol, puxa o veloz carro da deusa Freyja.
- ☞ **Unicórnio** – Animal com a forma de um cavalo, geralmente branco, munido de um chifre em espiral. Com o olfacto, consegue detectar venenos em poços e em charcos. Possui olhos totalmente negros.



DIVERSOS

- ☞ **Acordo das Espadas Cruzadas** – Momento em que os elfos luminosos decidiram ficar nas Florestas Azuis, depois de escolherem o local onde edificariam Fragas Reän-Gild.
- ☞ **Allchanyod** – Poção que permitia a Yspaddaden e a Anferthir verem onde o outro se encontrava, mesmo que muito distante. Foi fabricada por Pwyll, grande senhor do submundo de Annwn.
- ☞ **Assembleia do Círculo** – Teve lugar no Círculo das Trinta Pedras. Foi ali que o Ente Uno, Ancião dos Dias e Juiz do Tempo, usou o Punhal do Tempo para dividir o espaço e o tempo em dois ‘gumes’, separando os humanos dos Deuses e dos Sublimes.
- ☞ **Avitos** – Designação que os historiadores Skriftøre e Omräden dão aos Capítulos dos seus livros.
- ☞ **Batalha da Aliança** – Nome pelo qual ficou conhecida a batalha entre os Tuatha, Fianna e demais celtas, e os Fomorianos de Anferthir, nos campos de Tir Na nOg, no ano 16.
- ☞ **Batalha de Árvore do Falcão** – Batalha na qual os Egbânios de Sondhyr, ajudados pelos Turânios, tomaram o entreposto grego de Árvore do Falcão no ano 18.
- ☞ **Batalha de Stolp** – Luta que teve lugar nas terras eslavas entre os eslavos de Perun (ajudados por Thor, Tyr e Thrud) e os Bnuslav, mercenários de Veles, no daér das neves do ano 15.
- ☞ **Batalha do Lago** – Batalha em que os Alces de Bronze da feiticeira Louhi destruíram Águas de Ukko e dizimaram os lapões. Brumse e Runnien foram dois dos Heróis que pereceram nessa contenda, que teve lugar no daér das flores do ano 53.
- ☞ **Brisingamen** – Esplendoroso colar da deusa Freyja. Obteve-o ainda no ‘gume terreno’, como moeda de troca, depois de ter aceite dormir com os quatro anões que o tinham fabricado.
- ☞ **Brumas das Estepes Sem Fim** – Designação que os eslavos deram à Passagem das Brumas, aquando da travessia do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Brumas do Tempo** – Outra designação de Passagem das Brumas, na travessia do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’.

- ☞ **Brumas Escuras** – Outra designação de Passagem das Brumas, na travessia do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Brumas Geladas** – Designação que os elfos escuros e os gigantes de Jotunheim deram à Passagem das Brumas, na travessia do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Brumas sem Retorno** – Outra designação da Passagem das Brumas, na travessia do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Caldeirão do Dagda** – Caldeirão mágico proveniente da antiga cidade de Murias, no ‘gume terreno’. Quem dele comer, nunca sairá mal-agradecido.
- ☞ **Centénio** – Período de cem anos em Campos de Odelberon.
- ☞ **Chave de Diamante** – Chave que o ferreiro Svigdar, de Vanaheim, entregou ao deus Odin após a construção da nova Asgard, em Campos de Odelberon.
- ☞ **Conselho dos Sublimes** – Designação que os elfos luminosos dão às assembleias, em Fragas Reän-Gild.
- ☞ **Daér das Chuvas** – Designação que os povos do Alto Norte dão ao Outono.
- ☞ **Daér das Flores** – Designação que os povos do Alto Norte dão à Primavera.
- ☞ **Daér das Neves** – Designação que os povos do Alto Norte dão ao pino do Inverno.
- ☞ **Daér do Degelo** – Designação que os povos do Alto Norte dão ao final do Inverno.
- ☞ **Daér dos Frutos** – Designação que os povos do Alto Norte dão ao Verão.
- ☞ **Decénio** – Período de dez anos em Campos de Odelberon.
- ☞ **Espada de Nuada** – Espada mágica proveniente de Finias, uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno’. Uma vez visado, nenhum inimigo consegue sustentar o seu ataque.
- ☞ **Êxodo dos Rumantes** – Viagens de todos aqueles que passaram do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’, através da Passagem das Brumas.
- ☞ **Festa do Trevo** – Celebração celta do início do Tempo do Trevo. Nessa festa, os celtas acrescentam uma tatuagem nos corpos e bebem e comem até se fartarem.
- ☞ **Fogo Sagrado de Kildare** – Chama eterna pela qual é responsável a Ordem dedicada a Brighid, deusa celta da fertilidade. As discípulas pertencentes à Ordem, formada só por mulheres, revezam-se para manter o fogo sagrado sempre aceso, o qual proveio de Kildare, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Fogueira do Conhecimento** – Reunião destinada apenas a alguns dos Tuatha Dé Danann, em Campos de Odelberon (ler Tara).
- ☞ **Gjall** – A grande trompa do deus Heimdall e que ele fará soar para chamar os deuses e os guerreiros Einherjar para a batalha final do Ragnarök. Foi com ela que foi convocada a Assembleia do Círculo, a pedido do Ente Uno, Ancião dos Dias. Pode ser escutada em qualquer lugar do mundo.
- ☞ **Gjallarbu** – Conhecida por a “Ponte Ressoante”. Ficava sobre o tenebroso rio que separava a terra dos vivos da terra dos mortos, conhecida por Helheim e governada por Hel, no Niflheim.
- ☞ **Idade do Êxodo** – Designação que os historiadores Skrifto e Omräden deram aos primeiros Centénios de Campos de Odelberon. Teve início com a chegada dos primeiros Rumantes.
- ☞ **Inverno** – A mais fria estação do ano a que os povos do Alto Norte chamam de Dáer das Neves e Daér do Degelo (dividem esse período em dois tempos) e os povos do Baixo Norte apelidam de Tempo das Neves.
- ☞ **Lança de Assail** – Temível lança mágica, proveniente de Gorias, uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno’. É tão bélica que apenas se mantém calma embebendo-se a ponta numa mescla de folhas de papoila.
- ☞ **Magia Negra** – Usada por todas as feiticeiras e senhoras do submundo. Também Ahriman, senhor dos Turânios, e o Homem das Sete Dentaduras, conhecem muitos dos seus segredos.
- ☞ **Megingjard** – Cinturão do deus Thor e que tem o poder de dobrar a sua força.
- ☞ **Noite de Festa dos Tomba-Gigantes** – Foi assim que ficou conhecida a noite de festa em que os celtas e os elfos luminosos celebraram a derrota dos Fomorianos, na Batalha da Aliança.
- ☞ **O Sorriso da Tristeza** – Nome pelo qual ficou conhecido o momento em que Laina e Vulain se despediram do pequeno filho, Vulainur, na Ilha de Lança Maior.
- ☞ **Outono** – A mais chuvosa estação do ano a que os povos do Alto Norte chamam de Dáer das Chuvas e os povos do Baixo Norte apelidam de Tempo das Folhas.
- ☞ **Passagem das Brumas** – O nome mais comum pelo qual ficou conhecido o Êxodo dos Rumantes, do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’. As designações variavam consoante o povo ou o lugar que o descreviam.
- ☞ **Passagem dos Tempos** – O mesmo que Passagem das Brumas.
- ☞ **Pedra do Destino** – Artefacto mágico que proveio de Falias, uma das quatro cidades antigas dos Tuatha, no ‘gume terreno’. É tão sagrada que chorará sempre que o rei destinado aos celtas lhe tocar com a mão.
- ☞ **Pomo da Discórdia** – Maçã com a inscrição “À mais formosa” que a deusa Éris “A discórdia” lançou durante o casamento de Tétis e Peleu. Páris, príncipe de Tróia, acabou por escolher a deusa Afrodite como a mais formosa, preterindo Atena e Hera. Seria esse pomo (maçã) que estaria na génese da Guerra de Tróia.
- ☞ **Primavera** – A mais fluorescente e verdejante estação do ano a que os povos do Alto Norte chamam de Dáer das Flores e os povos do Baixo Norte apelidam de Tempo do Trevo.

- ☞ **Primeiro Tempo** – Considerado o ‘gume terreno’, a Terra.
- ☞ **Punhal do Tempo** – Objecto divino com que o Ente Uno, Ancião dos Dias e Juiz do Tempo, dividiu o tempo em dois ‘gumes’ na Assembleia do Círculo.
- ☞ **Quinto Pensamento** – Nome que os lapões de Atthohankkia, sobreviventes da travessia do Oceano Leste, davam às reuniões. Além dos quatro lapões mais importantes, o espírito de um dos antigos Heróis participava na reunião.
- ☞ **Ragnarök** – A batalha que levará ao fim do Mundo e que será travada entre os deuses Aesires e Vanires, liderados por Odin, e os Jotnar (gigantes de fogo e de gelo) e outros monstros, liderados por Loki, aos quais se juntará o exército de mortos de Hel, a deusa do inferno. Tal batalha poderá levar não só à destruição dos deuses e de todos os seres, bem como o próprio universo poderá ser despedaçado em partes. A morte de Balder era um prenúncio do Ragnarök, razão pela qual o Ente Uno, Ancião dos Dias, afastou os deuses e os demais Sublimes da terra dos homens, Midgard.
- ☞ **Resposta** – Poderosa espada de Manannan Mac Llyr, divindade celta do mar.
- ☞ **Reunião da Fogueira** – Assembleia de cada urdaær (ano) em que os quatro povos fineses se reuniram para tomar decisões. Acabou no entanto por existir apenas a primeira reunião, tais as divisões entre as quatro nações.
- ☞ **Rumantes** – Todos os Deuses, Sublimes, Povos e Caminhantes que passaram do ‘gume terreno’ para o Segundo Tempo, no ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Samhain** – Festival celta em que numa determinada noite, as pessoas pregam partidas aos vizinhos, vestindo trajes disformes para os assustar, ou trocam o gado uns dos outros. Num deles, Angus Mac Og transformou-se num cisne, por amor a Caer.
- ☞ **Sampo** – Artefacto prodigioso que produz sal, trigo e ouro, e que é tido como um talismã de felicidade e de prosperidade. Foi feito por Ilmarinen, notável ferreiro da Kaleva.
- ☞ **Segundo Tempo** – O Outro Mundo, o ‘gume de odelberon’.
- ☞ **Siebgulden** – Fabuloso medalhão que o anão Kivinen-Kul deu à deusa Gna, A Formosa, em troca de uma noite de sexo.
- ☞ **Spagraben** – Espada mágica que Hörmund, guarda do portão norte da passagem do Landavettir, deu a Runnien. Tinha a particularidade de poder salvar a vida por cinco vezes.
- ☞ **Tara** – O nome dado às assembleias dos Tuatha Dé Danann. Era também o nome de umas colinas de Ériu onde viviam importantes comunidades celtas, no ‘gume terreno’.
- ☞ **Tempo das Folhas** – O correspondente ao Outono, para os celtas, os elfos luminosos e demais povos do Baixo Norte.
- ☞ **Tempo das Neves** – O correspondente ao Inverno, para os celtas, os elfos luminosos e demais povos do Baixo Norte.
- ☞ **Tempo do Trevo** – O correspondente à Primavera e ao Verão, para os celtas, para os elfos luminosos e para os demais povos do Baixo Norte. Curiosamente, esses povos não faziam distinção entre as duas estações do ano.
- ☞ **Tratado dos Gigantes do Norte** – Nome que os historiadores deram à Aliança entre Arhkadin (de Loki e seus aliados) e Vevinmaa (de Louhi e seus sequazes). Foi firmada no final do 1.º Centénio, em Campos de Odelberon.
- ☞ **Travessia das Brumas** – Um dos diversos nomes por que ficou conhecido o Êxodo dos Rumantes, do ‘gume terreno’ para o ‘gume de odelberon’. Essas designações variavam consoante o povo que o descrevia.
- ☞ **Travessia do Tempo** – Igual a Travessia das Brumas.
- ☞ **Trégua da Karélia e adjacências** – Designação que os historiadores Skriftøre e Omräden deram à estranha mas necessária trégua entre os quatro povos fineses para a Travessia das Brumas, que efectuaram por mar. Também designada por Concórdia.
- ☞ **Trégua dos Centénios** – Momento em que Perun, senhor dos eslavos, e Tyr, deus Aesir, trocaram as suas espadas e firmaram uma trégua entre Asgard e Muralhas, no final da Batalha de Stolp.
- ☞ **Tríada** – Nome por que ficou conhecido o provisório comando tri-partido das terras asgardianas. A Tríada era composta por Odin, Tyr e Njord.
- ☞ **Verão** – A mais quente estação do ano a que os povos do Alto Norte chamam de Dáer dos Frutos e os povos do Baixo Norte apelidam de Tempo do Trevo.



Ilustração de Tiago da Silva © 2010
<http://grafik.deviantart.com>



www.presenca.pt