



Segundo a mitologia nórdica, os gigantes são os primeiros seres vivos da existência, descendentes da criatura da qual seu cadáver foi moldado o mundo.

O primeiro ser vivo formado no caos primeval (denominado Ginnungagap) foi um gigante de tamanho inimaginável chamado Ymir. Ao adormecer pela primeira vez, uma filha e um filho gigante cresceram de suas axilas, enquanto seus dois pés copularam, nascendo deles um monstro com seis cabeças. Supostamente, estes três seres deram início à raça dos hrímpursar (gigantes das rimas ou gigantes gelados), que viriam a povoar Jotunheim, um mundo próximo de Midgard.

'Jotun' do nórdico antigo significa simplesmente 'Gigante' (*Jotnar no plural*). Estas criaturas representam as forças caóticas do mundo selvagem, e suas derrotas para os Deuses são uma analogia da vitória da cultura sobre a natureza. Como na mitologia escandinava os Gigantes não apenas brigam com Deuses e homens, mas também se casam com eles e têm filhos, neste jogo optamos por separar Gigantes e Jotuns em duas criaturas distintas, apesar da segunda ter surgido da primeira.

Uma das maiores incongruências da mitologia nórdica está no fato que os gigantes são criaturas colossais, que não fazem o menor sentido se casarem ou reproduzirem com homens ou seus Deuses. Por esta razão, optamos por definir que os Jotuns teriam brotado dos gigantes na antiguidade, assim como os gigantes brotaram de Ymir, o primeiro de todos, no começo de toda existência. Os Jotun podem ser divididos em três tipos: os de pedra, neve ou gelo; e uma parte deles possui o poder da metamorfose, mais comum às criaturas de Muspelheim.

Gigante

Dizem que os gigantes dominavam o mundo na antiguidade, mas poucos sabem sobre a história destas criaturas. Sua vida numa dimensão tão esmagadoramente maior torna todas as outras raças insignificantes como insetos, exceto talvez os Jotuns, com que tem algum grau de parentesco.

Atributos: 3, Blefe 2 (-25 Charme), Força 30, Furtividade 0, Ladinagem 0, Manejo 7, Percepção 1, Resistência 30, Sobrevivência 3 e Vontade 5.

Combate (In/Def/Ab/Vi): Físico 3/2/4/33.

Ataques: Porrete Gigante 7/34f e Pisada 7/30f.

Virtudes: Armadura Natural, Assustador, Colossal (Tamanho), Gigantesco e Movimento 10m.

Fraquezas: Ameaçador e Mudo.

Posses: Porrete gigante e veste com peles costuradas.

Estratégia: Esmagar os inimigos à vista sem pensar.

Seguem algumas ideias para a utilização de Gigantes:

- ◆ A colina que os viajantes imaginavam ser o esconderijo do monstro que procuravam na verdade é a própria criatura.
- ◆ As lendas dizem que o colosso de pedra esculpido na montanha em frente à cidade pode tomar vida para defendê-la.
- ◆ Nas costas arqueadas daquele ser monumental subia uma estrutura de madeira onde ficavam as casas dos anões.
- ◆ Para escalar o gigante enquanto ele se levanta, o herói precisa subir quatro trechos do corpo até a cabeça.
- ◆ As catacumbas que escondem o tesouro perdido terminam por se revelar as entranhas de um grande monstro.
- ◆ Três gigantes foram corrompidos pelo Senhor das Sombras e agora nenhum povo livre parece capaz de contê-lo.
- ◆ Uma tribo de Jotuns pretende sacrificar cem vidas humanas para despertar o gigante que dorme na cordilheira.
- ◆ Arremessado para dentro das entranhas do gigante ferido na barriga, é preciso rasgar até chegar ao coração.
- ◆ Escondido dentro da geleira que se erguia sobre a montanha os selvagens acreditavam que dormia um Deus colossal.
- ◆ Do cadáver de um gigante estirado há séculos no coração de uma densa floresta brotam três Jotuns diante dos heróis.
- ◆ Após testemunhar uma luta entre dois gigantes, um saco preso na cintura do cadáver do perdedor começa a se mexer.
- ◆ A surpreendente cordilheira que crescia no horizonte e se aproximava revelou ser um exército de seres titânicos.
- ◆ Perdidos em um castelo onde tinham o mesmo tamanho que ratos, finalmente encontraram o morador que procuravam.
- ◆ Havia um homem estranho que vivia nos ombros do monstro e descia até as cidades para falar em seu nome.
- ◆ Segundo o mago, a poção tinha o poder de deixar quem tomasse dez ou vinte vezes maior em tamanho por um dia.