

O trono dos reinos

O Herdeiro das Cinco Torres

A.J.R. Corvo

Autor: A.J.R. Corvo

Volume: I

© A J R Corvo

Este livro foi inspirado na Odisseia, na história e cultura Celta e Viking, no Cristianismo e na história antiga

Meu deus, tudo aconteceu tão rápido...

O mundo que conhecemos é vasto e diversificado, uma tapeçaria de climas e paisagens. Em algumas terras, o calor e a humidade predominam, com florestas tropicais onde as árvores altas sussurram segredos antigos. Em outras, a aridez reina, com desertos vastos e inóspitos onde apenas os mais resistentes sobrevivem. Extensos oásis pontilham essas desolações arenosas, como joias raras, enquanto mares e rios descem das montanhas mais majestosas que já vi, serpenteando pelo terreno em sua busca interminável pelo oceano.

Há florestas tão selvagens e inóspitas que poucos ousam se aventurar nelas. Essas regiões estão cheias de mistérios antigos, onde os ventos carregam histórias de tempos passados e criaturas ocultas espreitam nas sombras densas.

O mundo do passado era constituído por grandes tribos, do tamanho de impérios, com dezenas de cidades prósperas, algumas tão vastas quanto continentes. Mas toda essa glória caiu com a chegada do grande Arkota. Tudo ruiu, e hoje restam apenas vestígios esfarrapados desse passado glorioso.

Antigamente, a tecnologia era tão avançada que doenças, que hoje são devastadoras, podiam ser curadas com facilidade. Guerreiros de todas as raças, dotados de conhecimento ancestral e magia poderosa, conviviam com grandes dragões, os Valkiyas, que dominavam os céus com sua majestade e terror. Os reinos eram lugares de maravilhas e magias além da

imaginação, especialmente quando esses povos se uniram sob um único estandarte.

Apesar de toda sua evolução e vasto conhecimento, a civilização primordial desapareceu por causa de Akstunuthá.

O deus dos infernos, Akstunuthá, ansiava por criar seu próprio mundo, um reino que ele chamou de Mirt-ogham. Contudo, o pai dos deuses, Jhan, não permitia que esse deus sanguinário tivesse seu domínio pessoal.

Akstunuthá, incansável em sua busca por poder, aliou-se a Firthy, deusa da natureza e da criação, que havia se apaixonado por Jhan. Todavia, seu amor nunca fora correspondido. Em sua aliança desesperada, os dois tentaram criar vida, mas suas criaturas não sobreviviam mais do que algumas semanas.

Akstunuthá, frustrado, não entendia como seu pai havia conseguido criar os humanos, elfos, magos, centauros e minotauros, além de todas as outras criaturas primordiais, enquanto ele não conseguia sequer criar uma criatura insignificante. Enraivecido, o deus da noite peregrinou até a *Árvore da Vida*, de onde Jhan havia colhido a semente do mundo. Lá, ele bebeu do orvalho sagrado, na esperança de obter conhecimento. No entanto, ao descobrir que apenas Jhan possuía o poder do Sopro da Vida, ele queimou a árvore em um ato de fúria desesperada.

Mas Akstunuthá não desistiu. Ele descobriu que cada criatura continha um sopro da vida, um fragmento divino que ele poderia colher

para criar seu próprio reino. Imbuído de ira e inveja, começou a raptar criaturas, usando seus sopros da vida para criar versões distorcidas, como trolls e jorks, bestas grotescas com características de javalis e gorilas.

Porém, mesmo um deus percebeu a impossibilidade de colher cada sopro de vida e criar criaturas uma por uma. Ele precisava de uma semente da vida, mas a *Árvore da Vida* estava destruída. Sem desistir, pediu novamente a ajuda de Firthy, que sugeriu corromper as criaturas inteligentes em vez de destruí-las.

Firthy, deusa da criação, havia convencido Jhan a dar inteligência a cinco raças, com a intenção secreta de corrompê-las posteriormente com promessas de ouro, poder e glória.

Os dias passaram, as trevas se aprofundaram, e no monte Apokai, Akstunuthá torturava e experimentava com suas criações nas criaturas que ele capturava. Ele não queria apenas colher o Sopro da Vida, queria poder total.

Com isso em mente, pediu que Asikrun, deus da magia, criasse uma gema capaz de imitar os poderes da semente da *Árvore da Vida*. A gema só poderia ser usada uma vez, em uma única criatura, mas essa criatura teria a capacidade de se multiplicar, injetando seu veneno em outros seres.

Os experimentos de Akstunuthá foram bem-sucedidos, e seu segredo espalhou-se como uma praga mortal por Oghoghan, o mundo de Jhan. Jhan, ao descobrir, exigiu que Akstunuthá abandonasse seu plano, sob

pena de morte. Akstunuthá, desdenhando o ultimato, pôs em prática seu plano, prometendo terras e riquezas a seus aliados.

O planeta começou a murar. Vulcões, filhos de Akstunuthá, lançaram fumaça tóxica, e o calor destrutivo aumentou. As águas congeladas do reino do inverno perpétuo descongelaram, trazendo a primavera e varrendo terras férteis com oceanos devastadores. Novas doenças e criaturas surgiram, transformando a paisagem e a vida.

Há cerca de 12.000 anos, uma explosão cobriu a Terra com cinza e calor, destruindo culturas, fauna, flora e dizimando a civilização. O plano de Akstunuthá estava apenas começando. Da montanha de pedra e ferro, surgiu uma luz forte, seguida por uma explosão que varreu cidades inteiras. No final, os sobreviventes foram transformados em algo diferente, criaturas que pareciam emergir do próprio Asikrun, o inferno mais profundo. Assim nasceram os Assacranus, demónios da noite que cobiçam sangue e carne.

Os ataques devastadores e infecciosos dos Assacranus aumentavam as fileiras dos exércitos de Akstunuthá. A Grande Guerra estava iminente. Anos se passaram, e a batalha culminou numa vitória amarga para as forças de Jhan. Embora triunfantes, os mortos eram mais numerosos que os vivos, e o mundo ficou dividido entre os povos de lá e os de cá, separados pela muralha negra.

Muitos dizem que, perto da grande fronteira, podem ouvir gritos e choros, e, às vezes, as vozes de entes queridos suplicando ajuda. Tolos os

que caem no embuste, pois aqueles que atravessam a grande montanha nunca mais retornam.

Os Druidas sabem que Akstunuthá deseja conquistar os reinos e varrer a humanidade. Segundo os estudiosos mais antigos, apenas a união dos reinos pode combater o grande exército dos mortos.

Foi com base nesse mito e medo que minha vida foi cultivada. Meu destino foi talhado antes de eu nascer. Fui criado por uma ordem antiga, a Ordem do Templo de Jhan. Eu era filho de antigos cavaleiros, mas não fui para o mosteiro de livre e espontânea vontade. Foi nesse lugar que os monges do Templo me transformaram em Mikerium.

Um templário tem um só objetivo: lutar e preservar o reino de Jhan, também chamado de Templo de Jhan, onde todas as raças podem viver em harmonia. Os soldados desta casa antiga, a Casa do Templo, podem ser Mikeriuns apenas se forem descendentes de deuses. Apenas o descendente direto de Ashmard pode governar a Casa do Templo e as cinco raças de Asghardan.

Os Mikeriuns e os cavaleiros do Templo defenderam por séculos as raças contra demónios e bestas da noite, caçando e destruindo ameaças com o poder dos deuses. Seu sangue de semideuses os tornava exímios lutadores, capazes de enfrentar exércitos de criaturas ferozes. Nunca batiam em retirada, mesmo em desvantagem.

Apesar de sua boa vontade e altruísmo, seu lado lutador contra tiranias os colocou em rivalidade com reis e senhores corruptos. A

desinformação e o ódio obrigaram-nos a entrar em clandestinidade e declínio.

Ainda havia crentes nessa corrente, homens e mulheres que procuravam ressuscitar a Casa do Templo. Fundaram mosteiros por todos os reinos, mas até esses mosteiros foram queimados, saqueados e destruídos, exceto um, onde começa a minha história.

Quando nasci, minha mãe foi atacada por dissidentes de Assacranus. A transformação foi atrasada por feitiços e runas primordiais. Esses encantamentos retardaram a transformação por meses, mas não por altruísmo, e sim como uma experiência macabra.

Minha mãe pôde me segurar por alguns dias antes de morrer. Meu pai morreu no ataque. Desde que comecei a andar, portei uma espada. Fui ensinado nas artes da guerra e do saber. Minhas brincadeiras eram lutar e sobreviver ao mundo que me rodeava. Cresci odiando o mundo e as pessoas, sem confiar em ninguém.

Os monges, que não podem ser chamados de Templários, queriam apenas um guerreiro, um caçador, que pudessem usar para eliminar as criaturas da noite que vagueiam pelos reinos dos Homens.

Hoje, aos 24 anos, sou um Cavaleiro sem Destino, um homem que não segue o destino imposto por nenhum outro homem. Vagueio de cidade em cidade em busca de fama, glória, riquezas e aventuras. Minha missão primordial deixou de existir desde que saí da abadia. Não poderia ficar lá, não depois de descobrir que foram eles que mataram minha mãe e meu pai.

Vivo no mundo, apesar de continuar odiando e caçando esses seres malignos que enegreceram os corações de homens outrora sábios e lúcidos. Mantive o gosto pela escrita. Voltei a escrever ao completar 24 anos. Aqui, nesta cidade, minha companhia é meu lobo e a escrita. Escrevo este diário para que, após minha breve vida de Cavaleiro sem Destino, alguém leia e meu nome não seja esquecido.

capítulo I - A antiga nação de Braviruth

Eu tinha apenas 20 anos quando saí da abadia, sentindo uma mistura de medo e empolgação ao começar uma vida solitária. Minha jornada me levou à pitoresca cidade costeira de Porto Marfim, onde minhas esperanças de encontrar trabalho e glória eram temperadas pela incerteza e ansiedade de começar de novo. Após dias de caminhada exaustiva, avistei um filhote de lobo, uma visão inesperada tão perto da cidade que fez meu coração acelerar. Aproximei-me cautelosamente, temendo que a mãe estivesse por perto, mas o filhote, assustado, fugiu e se escondeu nos arbustos. Notei, no entanto, um rastro de sangue fresco nas folhas vergadas, um sinal de recente violência.

Segurando firmemente minha cimitarra, avancei com passos lentos e cuidadosos. A progenitora do filhote jazia inerte, uma flecha envenenada cruelmente cravada em seu flanco, e as marcas de agonia no chão indicavam que ela sofreu por dias antes de sucumbir. O filhote, com seus olhos grandes e vulneráveis, despertou em mim uma empatia avassaladora. Com cuidado, envolvi o filhote em minha capa e continuei meu caminho, alimentando-o com leite de Gosmy, uma fruta nutritiva que parecia satisfazê-lo.

Desde cedo, o filhote exibiu uma ferocidade inata ao caçar pequenos insetos e pássaros. Contudo, comigo, ele era surpreendentemente dócil, tratando-me com a lealdade de um Alfa reconhecido. Acampeei sob a copa protetora de uma grande árvore e, na manhã seguinte, parti para a cidade, onde fui contratado como guarda de uma imponente casa senhorial. Lá,

criei o filhote, alimentando-o com leite de vaca até conseguir carne adequada.

Em poucos meses, o filhote floresceu em um impressionante lobo, crescendo rapidamente até o tamanho de um cão pastor. Sabia que não poderia ficar na cidade por muito tempo; o medo das pessoas poderia facilmente transformar-se em violência mortal contra ele. Com o coração pesado, deixei a cidade em busca de um novo lar, onde pudesse criar meu companheiro lupino em segurança e encontrar uma nova forma de vida digna.

Cavalguei por semanas, passando por paisagens mutantes de montanhas escarpadas e vales profundos, e cidades esquecidas que sussurravam histórias de tempos antigos, até finalmente alcançar a isolada Taberna do Soprador, na beira da estrada. Entrei e sentei-me ao fundo, onde um homem me abordou.

"O que procura, forasteiro?" ele perguntou, com desconfiança evidente.

"Uma caneca de Á-gua-t, duas vezes destilado, para começar."

"Duas moedas de bronze..."

"Por uma caneca?"

"Se não quer, vá embora!"

Atirei duas moedas de prata e pedi para que a caneca fosse abastecida regularmente. Pedi também um prato de carne com legumes e uma perna de porco para o meu lobo.

"Que belo animal tem aí. Quanto quer por ele?" perguntou um estranho, de corpo forte, roupas de salteador e cheiro azedo.

"Uma espada na tua garganta..." respondi friamente, meu capuz ainda ocultando meu rosto.

O homem sacou sua espada em um movimento rápido, sua lâmina rasgando a pele do meu pescoço, um fio de sangue quente escorrendo.

"Eu poderia matar-te agora mesmo!" ele exclamou.

Olhei nos olhos dele e reconheci-o.

"Devias ter aproveitado a tua oportunidade... agora é a minha vez."

Em um movimento fluido e mortal, saquei duas adagas, desviando a espada inimiga com a caneca. As lâminas cortaram o ar e cravaram-se profundamente no pescoço do homem, que tombou antes de compreender sua derrota. Os clientes da taberna congelaram de medo, suas expressões petrificadas enquanto eu cortava a cabeça do homem e a colocava friamente num saco de couro.

"Este homem era Werthar, o Terrível, procurado por saque e homicídio. Reclamo a recompensa pela sua cabeça!"

Deixei o local, agora abarrotado de curiosos cujos murmúrios enchiam o ar como um zumbido incessante, e dirigi-me ao meu cavalo, ciente de que meu plano de pernoitar havia sido irrevogavelmente destruído pela violência inevitável que havia ocorrido. Montei meu cavalo e parti para o posto de guarda mais próximo, a fim de reclamar a recompensa.

"Espere, amigo..." um jovem, não mais de 18 anos, aproximou-se.

"Quero partir consigo, posso ser seu servo..."

"Não preciso de servos!" respondi.

"Ou guarda-espadas, todos precisam de alguém para cuidar das armas..."

"Não preciso de um guarda-espadas. És muito novo e não preciso de companhia!"

"Por favor, deixe-me partir consigo! Meu pai é um bêbado e bate-me todos os dias... e houve uma noite que ele fez algo pior..."

"O quê?"

"Ele... violou-me."

Sentindo uma mistura de indignação e compaixão, perguntei com seriedade.

"Onde está teu pai?"

"No celeiro vermelho, perto da estalagem."

Desmontei do cavalo.

"Vou fazer uma visita ao teu pai."

"Não o mate, por favor... ele ainda é meu pai."

"Ele não é teu pai, é um procriador... vou apenas fazer uma visita. Guarda meu cavalo."

Caminhei até o celeiro, iluminado pelas velas. Não foi difícil encontrá-lo. O celeiro estava em chamas.

"Ehrrr," resmunguei.

Corri para dentro, arrombando a porta com meu ombro, enquanto a fumaça espessa e as chamas intensas tentavam barrar meu caminho. Vi vigas caindo e mulheres pedindo ajuda.

"Fiquem quietas!" gritei.

Peguei uma manta, mergulhei-a em água até que estivesse encharcada e usei-a para proteger meu rosto da fumaça espessa enquanto abria caminho com a espada, fendendo a madeira carbonizada.

"Venham!" disse, estendendo a mão.

Sáimos protegidos do fogo, com apenas algumas queimaduras. Pretendi voltar para salvar o pai do jovem, mas o incêndio se alastrou.

Saí do local, agora abarrotado de curiosos cujos murmúrios enchem o ar como um zumbido incessante, e dirigi-me ao meu cavalo. O jovem esperava, uma calma forçada mascarando o terror em seus olhos arregalados.

"O teu pai está morto!" eu disse.

Ele tentou falar, mas só balbuciava.

"Calma! Não fui eu que o matei. Ele adormeceu bêbado e causou o incêndio com uma lucerna."

"E agora?" perguntou, transtornado.

"Agora tens de ser um homem," disse, atirando-lhe o saco com a cabeça de Werthar. "Reclama a recompensa e começa uma nova vida."

O rapaz chorava, sem saber se era de tristeza ou alegria.

"Obrigado por tudo, não sei como lhe pagar..."

"Basta dizeres-me se conheces algum lugar onde possa descansar, sem guerras."

"Sim, conheço. Chama-se Narak, uma ilha no reino do mar. Há um barco que sai todos os dias do Porto da Madame. Procure a bandeira com um sino branco."

"Obrigado. Fica longe de confusões!"

Parti para o Porto da Madame, cavalgando sem pausas até o nascer do sol. Soltei o cavalo na floresta, para não pagar por dois bilhetes. Ao caminhar para o navio, retirei o capuz para diminuir a desconfiança do capitão, um homem velho com barba chamuscada e roupas de marinheiro pobre.

"É este o barco que leva passageiros para Narak?"

"É, mas não permitimos animais."

"O cão vem comigo. Posso pagar a mais."

"Não é questão de dinheiro. Já tivemos problemas com cães e cabras."

"Não vejo cabras, e o meu cão é bem-humorado." Coloquei duas moedas de ouro na mão do capitão. "Isso pagará meu bilhete e para fechar os olhos ao meu animal."

"Faça uma boa viagem," disse o capitão.

A viagem transcorreu tranquilamente, com os dias deslizando como folhas levadas pela brisa do mar. Eu precisava desesperadamente de um refúgio, e Narak, com suas promessas de paz e prosperidade, parecia o

lugar perfeito. Durante a viagem, ouvi histórias sobre a ilha. Diziam que tudo ali já foi terra firme, mas o grande aquecimento fragmentou a nação. Ironicamente, seu antigo nome significava “estrada do porto”, ou Braviruth na época da grande queda.

Foi nessa ilha que redescobri a felicidade. Os habitantes, mestres no cultivo de oliveiras e vinhas, sustentavam um comércio naval próspero que havia sobrevivido à fragmentação da nação. Trabalhei como agricultor, mas meus dotes de guerreiro me destacaram, tornando-me um soldado pago da família Kratanense. Minha tarefa era proteger os bens do armazém comercial.

Eu e o meu lobo, Vanakh, lutámos muitas vezes, mas a maior parte do dia era para descansar. Bastava verem o meu lobo para fugirem de medo. Naquela ilha serena, encontrei a liberdade que há muito me escapava, deixando para trás um passado marcado pela tristeza e a sombra de um destino mortal. Foi lá que conheci o meu maior amor, e o passado voltou para me assombrar.

Estava a cavalgar no bosque dos Carvalhos Antigos, com Vanakh ao meu lado, quando ouvi um grito. Acelerei o passo e encontrei uma mulher deslumbrante, com cabelos flamejantes como o crepúsculo e olhos verdes que brilhavam como esmeraldas submersas em águas cristalinas.

"Precisa de ajuda?" perguntei, preocupado.

"Não, o meu cavalo assustou-se e eu acabei por torcer o pé," ela respondeu, a dor evidente na sua voz.

"Deixe-me ver o inchaço," disse, aproximando-me. "Moro no bairro baixo, perto do porto. Venha," falei enquanto curava o inchaço com magia, "eu ajudo-a a montar."

Coloquei-a na sela e levei-a até à sua quinta, uma propriedade cercada por campos de trigo e cevada. O pai dela veio ao nosso encontro, armado, mas relaxou ao ver a filha. Apesar do encontro rápido, senti o meu coração acelerar. Os seus olhos verdes, o rosto de ninfa, tudo nela me encantava. Voltei para casa, bebi hidromel e dormi. Teria uma longa noite de vigia.

Nessa noite, ao cavalgar para o armazém, ouvi um barulho no bosque. Poderia ser um animal, mas algo me chamou a atenção. Vi homens encapuçados com uma jovem amarrada. Sem hesitar, desci do cavalo e segui-os com Vanakh. Encontrei uma clareira iluminada, com uma mesa cerimonial e quatro Anupis, criaturas meio homem, meio chacal, com espadas em forma de foice.

Com a minha espada e Vanakh ao meu lado, preparei o ataque. À minha ordem, Vanakh saltou sobre uma das criaturas enquanto eu avançava para a que estava à direita. Desferi um golpe visando a cabeça, mas a criatura defendeu-se com força surpreendente. Antes que eu pudesse reagir, uma segunda criatura atacou-me por trás, a sua espada rasgando parte do meu tronco e perfurando a cota de malha.

Apesar da dor excruciante, continuei a lutar, alternando golpes com a minha espada e a minha lança. Os Anupis eram ferozes, bloqueando os meus ataques e contra-atacando com precisão. Desesperado, percebi que os meus dotes de guerreiro não seriam suficientes para vencer tantos inimigos

de uma só vez. A jovem, amarrada e aterrorizada, estava prestes a ser sacrificada pelos sacerdotes.

Consegui finalmente perfurar uma das criaturas, que gritou de dor e me lançou para longe. Com a minha lança, desferi golpes em dança de guerra, saltando e cortando a besta em pedaços. A luta era intensa, o sangue escorria por todo o lado. Ouvi a jovem gritar, Vanakh rosnar, e a batalha parecia interminável.

Quando consegui matar uma das criaturas, outra veio por trás, levantando-me no ar com as suas garras. Olhou-me nos olhos, o seu rosto transbordando morte, e lançou-me contra uma árvore distante. O impacto quase me fez desmaiar. Os meus ossos do peito estavam quebrados, e a dor era insuportável.

Com dificuldade, lembrei-me de um antigo encantamento. Peguei numa runa e proferi palavras de poder. A magia curou parte dos meus ferimentos e deu-me forças para me levantar e lutar novamente. Encarei a criatura que me atirara e senti uma raiva fervente. Precisava de salvar a jovem.

Ao ouvir o grito desesperado da jovem, senti uma energia desconhecida percorrer o meu corpo. O meu olhar tornou-se feroz, e o meu corpo, quente. Corri em direção à criatura e trespasssei-a com a minha lança. As outras vieram contra mim, mas desviei-me com rapidez e matei mais duas.

Os sacerdotes estavam prestes a completar o sacrifício. Lancei a minha faca, matando um deles, e usei a minha lança para perfurar o outro. Os restantes fugiram em desespero, mas a jovem estava caída no altar, com um punhal negro cravado no peito.

"Como te chamas? Fala comigo..." implorei.

A jovem não respondeu, estava pálida e inconsciente. Sabia que ela estava condenada. O punhal negro causara a Morte Negra, uma maldição que apodrece os ossos e órgãos, levando a uma morte lenta e dolorosa. A única solução era arrancar-lhe o coração.

Com lágrimas nos olhos, cortei-lhe o peito e retirei o coração com as minhas mãos. O sangue quente escorreu, e senti a vida se esvaír do seu corpo. Preparei uma pira funerária e queimei o corpo ao amanhecer, permitindo que a sua alma fosse livre e estivesse com Jhan.

A morte da jovem pesava na minha mente. Decidi investigar quem ela era, para entregar as suas cinzas à família. Descubri que foram os próprios pais que a entregaram aos servos de Akstunuthá. Furioso, fui até a casa deles.

Arrombei a porta com um chute e encarei-os com a minha espada.

"Demónios dos infernos! Mataram a vossa própria filha... Como puderam?! Morrerão!"

"Mikerium de merda, não a matámos. Ela está com o Senhor das Trevas, o deus Akstunuthá. Ela é uma das suas esposas, e tu serás o nosso Jantar."

Os servos de Akstunuthá sacaram facas de cozinha e atacaram-me. Com dois golpes rápidos, cortei o homem ao meio e golpeei a mulher, que agonizou por alguns minutos.

"Mikerium, a tua ilha irá arder. O Senhor da Noite, o grande Akstunuthá, está próximo. Morrerás hoje mesmo."

A mulher começou a brilhar intensamente e explodiu numa onda de energia, destruindo o bairro. Fui socorrido horas depois, protegido pela minha magia, mas muitos inocentes morreram.

Os habitantes não quiseram acreditar que eram servos de Akstunuthá, preferindo achar que foi uma explosão de alambique. Na manhã seguinte, fui ao meu bar habitual, sozinho, com Vanakh deitado à porta. Bebia uma caneca de cerveja quando uma voz melodiosa me chamou.

"Olá, Akharium..."

Virei-me e vi a mulher que havia ajudado, a bela e encantadora Athena.

"Olá... Mas como sabes o meu nome?"

"Por favor, trate-me por tu. Andei a investigar-te..."

O meu coração acelerou. A sua voz doce e tímida, porém atrevida, tocou-me profundamente.

"E o que mais sabes sobre mim?"

"Sei que gostas de cerveja, tens um lobo, trabalhas como soldado pago e gostarias de beber um copo comigo."

"Isso é um convite?"

"Sim," disse Athena, sorrindo. "Vamos?"

Fomos para uma mesa, e para minha surpresa, Athena pediu hidromel, uma bebida forte. Conversámos sobre a vida, e eu, receoso, evitava contar detalhes pessoais. A tarde passou rápida, e ao anoitecer, o som de uma coruja alertou-nos para a passagem do tempo.

"Athena, conheço um lugar mágico. Não é longe daqui, mas é tão belo que parece o próprio Vhalaium, o céu dos céus."

"Claro, a boa companhia num lugar tão mágico é algo que não posso recusar."

Montámos os nossos cavalos e cavalgámos pela vila, com casas de mármore e cores vibrantes. Chegámos a um penhasco com vista para o oceano de águas estreladas. A lua iluminava a praia, e uma brisa fresca acariciava os nossos corpos, fazendo as vestes de Athena dançarem ao sabor do vento.

"Aqui é tão lindo. Não sei como nunca conheci este lugar..."

"Não te espantes. Foi Vanakh quem descobriu enquanto perseguia um coelho."

Rimos da situação, e pude ver de perto os seus lábios desenhados, adornados com uma pintura roxa.

"Pelo menos descobriste um local maravilhoso."

"Sim, mas descobri algo ainda mais mágico hoje."

"O quê?"

"Tu!"

Beijei-a, e uma onda de luz iluminou os golfinhos que nadavam. Olhei para Athena e sorri.

"Está na hora..."

"De quê?" perguntou Athena, curiosa.

Os Saltadores, pequenas criaturas luminosas, começaram o seu espetáculo, saltando da água e deixando rastros de luz. Os golfinhos vinham alimentar-se, iluminados como se estivessem em fogo azul. Athena ria maravilhada com o espetáculo. A brisa fresca da noite quente transformou tudo num momento mágico.

Cavalgámos de volta à sua casa ao nascer do sol. Antes de partir, olhei-lhe nos olhos."Athena, quero voltar a ver-te, ou esquecer-te... Não consigo viver sem ti, ou com este sentimento não correspondido."

"Meu amor, não consigo parar de pensar em ti desde o dia que nos conhecemos. Já te amava no meu coração. Vamos encontrar-nos dentro de dias. Agora tenho de ir, o meu pai já deve estar furioso."

Parti com o meu cavalo e Vanakh. Ele olhou-me como se entendesse. "Um dia também vais encontrar uma loba," brinquei, acariciando a sua cabeça.

Os encontros tornaram-se frequentes, sempre escondidos. A nossa relação não era bem vista pelos pais dela, mas o amor não conhece estatuto social. No dia de Pako, deus da alegria e da boa comida, padroeiro da ilha, combinámos encontrar-nos. As festividades eram alegres, com procissões, máscaras, vinho e música. Athena puxou-me para si e beijou-me.

"Já não conheces a tua mulher?"

"Claro que conheço. Beijar-te é inconfundível."

Festejámos, bebemos e rimos até a noite cair. A dor que sentia quase desapareceu. Quando a noite estava alta, fomos a um campo de terra vermelha.

"Vamos fazer amor," disse Athena, olhando-me com desejo.

"Sim, eu quero," respondi, tímido mas decidido.

Despi-me e fizemos amor na terra fofa. Athena, virgem, sangrou na terra, mas sentiu apenas prazer. Cavalgámos até ao amanhecer, e ela, feliz, disse: "A minha primeira vez teria de ser contigo."

Tivemos de fugir quando um agricultor se aproximou. Corremos nus pelo bosque, com risos e brincadeiras, as nossas roupas nas mãos, até encontrarmos uma clareira escondida entre as árvores centenárias. Lá, sob a luz filtrada pelo dossel verde, vestimo-nos apressadamente. Levei-a de volta para a sua casa, e com um olhar de despedida cheio de promessas, parti para a minha.

Os meses passaram, e algo mudou. Narak, que outrora era um refúgio sereno, foi alvo de um cerco prolongado. O reino dos Cervus, com as suas armaduras negras e espadas reluzentes, irrompeu pelas muralhas como uma tempestade de aço. O caos instalou-se. Milhares de soldados caíam como folhas no outono, e as flechas, lanças e espadas eram como espinhos venenosos numa roseira selvagem.

Eu, com a minha lança e o meu fiel lobo, enfrentava os inimigos com a fúria de mil tempestades. Desferi golpes mortais, perfurando carne e ossos. Avancei sobre um general inimigo, lançando a minha lança com precisão mortal, acertando a sua cabeça e derrubando-o instantaneamente. Saquei a minha espada e cortei os oponentes ao meio, o aço ressoando em cada impacto. A batalha era uma dança macabra de sangue e ferro.

O terror era palpável. O sangue de crianças, mulheres, homens, velhos e jovens pintava o chão. Não faziam prisioneiros. A selvageria dos Cervus não fazia sentido. Por que arriscariam as suas vidas para massacrar

inocentes? Um grito de retirada soou, e ajudei os que pude a buscar refúgio na grande Acrópole, uma fortaleza com muralhas tão altas quanto os penhascos que rodeavam a ilha, e tão grossas quanto montanhas.

Resistimos por meses, as paredes altas e a localização estratégica tornando um assalto direto uma missão suicida para os inimigos. O nosso plano era simples: aguentar até que alguma ilha nos enviasse socorro ou até que os Cervus desistissem. Mas com grandes cercos vêm grandes doenças. A peste tomou conta de nós, matando indiscriminadamente. Quem tentava render-se era executado sem piedade. A fome, a doença e o desespero corroíam a nossa resistência.

Num ato de desespero, subi à torre de menagem e gritei para os céus:

"Por todos os deuses dos cinco céus, que raio querem de nós?"

Uma voz respondeu do meio do exército inimigo:

"Queremos a morte de todos! Só assim agradaremos o nosso Senhor."

Como poderiam servir a um mestre que desejava apenas destruição? Sem esperança de sobrevivência, usei as minhas últimas forças para colocar Athena, desmaiada pela dor e fome, sobre Vanakh. À minha ordem, ele saltou da muralha e embrenhou-se no bosque.

Com a minha amada fora de perigo imediato, voltei-me para o inimigo. Todos ao meu redor estavam mortos ou moribundos. Com uma determinação de aço, peguei as minhas armas e saí da fortaleza. Uma