

URSULA K. LE GUIN

*"Ursula incutiu o conceito
de magia na minha cabeça."*

- NEIL GAIMAN



OFETICEIRO DE TERRAMAR

CICLO TERRAMAR - LIVRO I



O ARQUEIRO

GERALDO JORDÃO PEREIRA (1938-2008) começou sua carreira aos 17 anos, quando foi trabalhar com seu pai, o célebre editor José Olympio, publicando obras marcantes como *O menino do dedo verde*, de Maurice Druon, e *Minha vida*, de Charles Chaplin.

Em 1976, fundou a Editora Salamandra com o propósito de formar uma nova geração de leitores e acabou criando um dos catálogos infantis mais premiados do Brasil. Em 1992, fugindo de sua linha editorial, lançou *Muitas vidas, muitos mestres*, de Brian Weiss, livro que deu origem à Editora Sextante.

Fã de histórias de suspense, Geraldo descobriu *O Código Da Vinci* antes mesmo de ele ser lançado nos Estados Unidos. A aposta em ficção, que não era o foco da Sextante, foi certa: o título se transformou em um dos maiores fenômenos editoriais de todos os tempos.

Mas não foi só aos livros que se dedicou. Com seu desejo de ajudar o próximo, Geraldo desenvolveu diversos projetos sociais que se tornaram sua grande paixão.

Com a missão de publicar histórias empolgantes, tornar os livros cada vez mais acessíveis e despertar o amor pela leitura, a Editora Arqueiro é uma homenagem a esta figura extraordinária, capaz de enxergar mais além, mirar nas coisas verdadeiramente importantes e não perder o idealismo e a esperança diante dos desafios e contratemplos da vida.

SUMÁRIO

Capítulo 1 - Guerreiros na névoa	13
Capítulo 2 - A sombra	25
Capítulo 3 - A escola de magos	39
Capítulo 4 - A libertação da sombra	57
Capítulo 5 - O dragão de Pendor	77
Capítulo 6 - Caçado	93
Capítulo 7 - O voo do Gavião	107
Capítulo 8 - A caçada	125
Capítulo 9 - Iffish	141
Capítulo 10 - O mar Aberto	155
Posfácio	171

TERRAMAR



Para meus irmãos:
Clifton, Ted e Karl

Somente no silêncio a palavra,
somente nas trevas a luz,
somente na morte a vida:
o voo do falcão brilha no céu vazio.
– *A criação de Éa*

CAPÍTULO I

QUERREIROS NA NÉVOA

A ilha de Gont, uma montanha solitária cujo cume está 1,5 quilômetro acima do tempestuoso mar Nordeste, é uma região famosa por seus feiticeiros. Dos povoados nos vales altos e dos portos com suas baías escuras e estreitas, mais de um gontês partiu para servir como feiticeiro ou mago aos Senhores do Arquipélago em suas cidades ou em busca de aventura, para praticar a magia de ilha em ilha, por toda a Terramar. Destes, alguns dizem que o maior feiticeiro e, sem dúvida, o maior viajante foi o homem chamado Gavião, que em sua época se tornou ao mesmo tempo Senhor dos Dragões e arquimago. Sua vida é narrada nas *Gestas de Ged* e em muitas canções, mas esta é uma história de quando ele ainda não era famoso, antes de as canções serem compostas.

Ele nasceu em uma aldeia isolada, chamada Dez Amieiros, no alto da montanha, na entrada do vale do Norte. Abaixo da aldeia, as pastagens e as terras aráveis do vale descem, camada após camada, na direção do mar; outros povoados se instalam nas curvas do rio Ar; acima da aldeia, somente a floresta se eleva, subindo as serras até as rochas e a neve dos cumes.

O nome que ele tinha quando criança, Duny, foi dado pela mãe, e este, bem como a própria vida, foi tudo que ela pôde lhe oferecer, pois faleceu antes que o menino completasse 1 ano. O pai, o forjador de bronze da aldeia, era um homem irritável e taciturno e, como os seis irmãos

de Duny eram muito mais velhos e, um a um, foram saindo de casa para cultivar a terra, navegar pelos mares ou trabalhar nas forjas em outras cidades do vale do Norte, não havia ninguém para criar o garoto com carinho. Ele cresceu selvagem, uma hera vigorosa, um garoto ágil e alto, barulhento, orgulhoso e de gênio forte. Com as poucas crianças da aldeia, Duny pastoreava cabras nas campinas íngremes acima das nascentes dos rios e, quando ficou forte o suficiente para empurrar e puxar os compridos foles, seu pai o fez trabalhar como aprendiz na forja, a um custo alto de golpes e chibatadas. Duny não era um trabalhador dedicado. Vivia fugindo do serviço: perambulando na floresta, nadando nas piscinas do rio Ar (que, a exemplo de todos os rios de Gont, tem forte correnteza e é frio) ou escalando penhascos e escarpas até os cumes acima da floresta, de onde podia ver o mar, aquele amplo oceano ao norte, onde, além de Perregal, nenhuma ilha existe.

Uma irmã de sua falecida mãe morava na aldeia. Quando ele era bebê, a mulher fizera o que fora necessário, mas tinha os próprios problemas e, assim que Duny pôde cuidar de si mesmo, ela deixou de prestar atenção nele. Um dia, porém, quando o garoto tinha 7 anos, sem instrução e nada sabendo a respeito das artes e dos poderes do mundo, ouviu a tia gritando com uma cabra que subira no telhado de uma choca e não queria descer. O animal veio pulando quando a mulher gritou uma determinada rima. No dia seguinte, pastoreando as cabras de pelo comprido nas campinas da Grande Queda, Duny gritou para elas as mesmas palavras que tinha ouvido, sem saber seu uso ou seu significado nem que tipo de palavras eram:

*Noth hierth malk man
hiolk han merth han!*

Ele gritou os versos em voz alta e as cabras vieram até ele muito rápido, todas juntas, sem emitir um som sequer. E o fitaram com a fenda escura em seus olhos amarelos.

Duny deu uma risada e gritou mais uma vez as rimas que lhe davam poder sobre as cabras. Elas se aproximaram, amontoando-se à sua volta e empurrando-o. De repente, ele ficou com medo dos chifres pontudos e grossos, dos olhos estranhos e daquele silêncio. Tentou se livrar delas e fugir correndo. As cabras o acompanharam, correndo e cercando-o, e assim finalmente chegaram à aldeia; todas amontoadas como se uma

corda as apertasse com força, com o garoto no meio, choramingando e berrando. Os aldeões saíram correndo de suas casas para xingar as cabras e rir do garoto. Entre eles, estava a tia de Duny, que não riu. Ela disse uma palavra para as cabras e os animais começaram a balir, pastar e perambular, livres do feitiço.

– Venha comigo – disse ela ao garoto.

A mulher o levou para dentro da cabana onde morava sozinha. Normalmente não permitia a entrada de crianças, e elas temiam o lugar. Era baixo e sombrio, sem janelas e com o odor das ervas secas que pendiam da viga-mestra do telhado: menta, móli e tomilho, aquileia, junco-vivo e paramal, erva-de-reis, boca-de-leão, tanaceto e louro. Lá dentro, sua tia sentou de pernas cruzadas junto ao fogo e, fitando de esguelha o garoto através do emaranhado de cabelos pretos, perguntou o que ele dissera às cabras e se ele sabia que versos eram aqueles. Quando descobriu que ele nada sabia e que, ainda assim, enfeitiçara os animais para que se aproximassem e o seguissem, ela concluiu que ele deveria ter em si as marcas do poder.

Como filho de sua irmã, o garoto nada significava para ela, mas agora ela o enxergava com novos olhos. Elogiou-o e falou que poderia lhe ensinar novos versos dos quais ele ia gostar mais ainda, como a palavra que faz um caramujo botar a cabeça para fora da concha ou o nome que faz um falcão descer do céu.

– Isso, me ensine essa palavra! – falou ele, livrando-se do medo que as cabras haviam causado.

– Para eu lhe ensinar, você tem que prometer nunca dizer essa palavra às outras crianças – retrucou a feiticeira.

– Eu prometo.

Ela sorriu ao ver que a ignorância do garoto o deixara precipitado.

– Muito bem. Mas vou amarrar a sua promessa. Sua língua ficará silenciada até eu decidir desatá-la e, mesmo então, apesar de poder voltar a falar, você não será capaz de dizer a palavra que eu vou lhe ensinar em nenhum local onde qualquer outra pessoa seja capaz de ouvi-la. Devemos manter os segredos de nosso ofício.

– Tudo bem – falou o garoto; ele não desejava contar o segredo aos amigos, pois gostava de saber e fazer o que os outros não conheciam.

Duny permaneceu sentado e imóvel enquanto a tia prendia o cabelo despenteado, amarrava a cordinha que envolvia a cintura do vestido e, ainda sentada com as pernas cruzadas, jogava punhados de folhas no

fogo, fazendo a fumaça se espalhar e preencher a escuridão da cabana. Ela começou a cantar. Às vezes, sua voz mudava para mais grave ou mais aguda, como se outra voz cantasse através dela. O canto prosseguiu, ininterrupto, até que o garoto não sabia mais se estava dormindo ou acordado. Durante todo esse tempo, o velho cão negro da feiticeira, que nunca latia, esteve sentado a seu lado, com olhos vermelhos por causa da fumaça. Então a bruxa falou a Duny numa língua que ele não compreendia e o fez repetir com ela certas rimas e palavras até que o encantamento desceu sobre ele e o emudeceu.

– Fale! – gritou ela para testar o feitiço.

O garoto não conseguiu falar, mas deu uma gargalhada.

Então sua tia sentiu um pouco de medo da força do garoto, pois este era o feitiço mais poderoso que era capaz de fazer: ela tentara não apenas controlar sua fala e seu silêncio, mas ao mesmo tempo atá-lo a seu serviço na arte da feitiçaria. Ainda assim, mesmo sob efeito do feitiço, ele soltara uma risada. A mulher nada disse. Jogou água límpida no fogo até a fumaça se dissipar e deu ao garoto água para beber. Quando o ar estava limpo e ele voltou a poder falar, ela lhe ensinou o verdadeiro nome do falcão, a cujo chamado a ave sempre atenderia.

Esse foi o primeiro passo de Duny no caminho que ele deveria seguir por toda a vida: o caminho da magia, o caminho que o conduziria finalmente a perseguir uma sombra por terra e mar até as praias sombrias do reino da morte. Mas, naqueles primeiros passos, o caminho parecia uma estrada ampla e iluminada.

Ao descobrir que os falcões selvagens abandonavam os ventos para vir em sua direção quando ele os chamava pelo nome, baixando com um rumor violento de asas em seu punho, como as aves de rapina de um príncipe, ele ansiou por saber mais nomes e voltou à tia, implorando para aprender o nome do gavião, do falcão-pescador e da águia. Para obter essas palavras poderosas, ele fez tudo o que a bruxa lhe pediu e aprendeu tudo o que ela lhe ensinou, embora nem todas as coisas fossem agradáveis de se fazer ou saber. Há um ditado em Gont: *Ineficiente como a magia de uma mulher*; e há outro: *Inclemente como a magia de uma mulher*. Mas a bruxa de Dez Amieiros não era uma feiticeira das trevas nem jamais se metera com as artes elevadas ou se comunicara com os poderes antigos. No entanto, por ser uma mulher ignorante num povo ignorante, frequentemente usava suas habilidades para fins tolos e duvidosos. Nada sabia sobre o equilíbrio e o padrão

– que o verdadeiro mago conhece e aos quais serve, e que o impedem de usar os próprios feitiços a menos que uma verdadeira necessidade o obrigue. A mulher tinha um feitiço para cada circunstância e sempre usava amuletos. Grande parte de suas crenças era besteira, e ela não sabia distinguir os verdadeiros feitiços dos falsos. Conhecia muitas maldições e era mais habilidosa em causar uma doença, talvez, do que em curá-la. Como qualquer bruxa de aldeia, sabia preparar poções do amor, mas havia outras, menos generosas, que ela preparava para servir à inveja e ao ódio dos homens. Tais conhecimentos, porém, ela ocultava do jovem aprendiz e, na medida de suas capacidades, ensinou-lhe as práticas honestas.

No início, o que o agradava nas artes mágicas era, de modo infantil, o poder e o conhecimento que isso lhe dava sobre aves e outros animais. De fato, esse prazer o acompanhou por toda a vida. Por vê-lo sempre nas pastagens elevadas com uma ave de rapina por perto, as outras crianças passaram a chamá-lo de Gavião, e assim ele recebeu o nome pelo qual seria conhecido mais tarde, quando sua verdadeira identidade fosse esquecida.

À medida que a bruxa continuava falando da glória, das riquezas e do grande poder que um feiticeiro poderia obter dos homens, ele passou a se dedicar a aprender encantamentos mais úteis. Era bom nisso. A feiticeira o elogiava e as crianças da aldeia começaram a temê-lo. Ele próprio tinha certeza de que, muito em breve, se tornaria alguém notável. Por isso, seguiu estudando, de palavra em palavra, de feitiço em feitiço com a bruxa até completar 12 anos e ter aprendido com ela uma grande parte do que a mulher sabia: não muito, mas o suficiente para uma bruxa de uma pequena aldeia – e mais do que suficiente para um garoto de 12 anos.

A mulher tinha ensinado tudo o que sabia sobre ervas e curandeirismo, além das artes de encontrar, amarrar, corrigir, abrir e revelar. O que sabia das histórias dos cantadores e dos grandes feitos, ela havia cantado para ele, e todas as palavras da língua verdadeira que tinha aprendido com o feiticeiro que lhe ensinara, ela também ensinou para Duny. E com os fazedores de chuva e os malabaristas errantes, que iam de cidade em cidade do vale do Norte e da floresta do Leste, ele tinha aprendido vários truques e galanteios, feitiços de ilusão. Foi com um desses feitiços leves que, pela primeira vez, ele mostrou o grande poder que havia nele.

Naqueles dias, o Império Kargad era poderoso. Eram quatro as grandes regiões que se estendiam ao norte e ao leste: Karego-At, Atuan, Hur-at-Hur, Atnini. A língua que falavam não era semelhante a nenhuma outra falada no arquipélago ou em outros domínios, e eram um povo selvagem e voraz, de pele branca, cabelos louros, que gostava de ver sangue e sentir o cheiro de cidades em chamas. No ano anterior, atacaram os Torikles e a ilha fortificada de Torheven com frotas de navios de bandeira vermelha e grande poderio. As notícias das invasões haviam chegado ao Norte, até Gont, mas os senhores de lá estavam ocupados com a própria pirataria e prestaram pouca atenção nos infortúnios de outras terras. Então Spevy caiu nas mãos dos Kargs, foi saqueada e destruída, e seu povo, escravizado, de modo que até hoje é uma ilha em ruínas. Em sua ânsia de conquista, os Kargs navegaram em seguida para Gont, chegando numa hoste, trinta imensas galeras, ao porto Leste. Eles abriram combate para entrar na cidade, tomaram-na e a incendiaram; deixaram seus navios ancorados e guardados na boca do rio Ar e saíram pelo vale, saqueando e destruindo, matando homens e animais. Conforme prosseguiram, dividiam-se em bandos, e cada um desses bandos atacou onde escolheu. Fugitivos deram o aviso às aldeias que ficavam no alto. Pouco depois, os habitantes de Dez Amieiros viram a fumaça escurecer o céu a leste, e, naquela noite, ao olhar para o vale todo enevoadado e raiado de vermelho, aqueles que escalaram a Grande Queda viram fogo onde pouco antes havia plantações prontas para a colheita, os pomares em chamas, os frutos assando nos galhos ardentes e os celeiros e sítios ardendo em ruínas.

Alguns dos aldeões fugiram para as ravinas e se esconderam na floresta. Outros se prepararam para lutar pela própria vida. Outros ainda não fizeram nem uma coisa nem outra, e ficaram por lá, se lamentando. A bruxa foi uma das que fugiu, escondendo-se sozinha numa caverna na escarpa de Kapperding e selando sua entrada com feitiços. O pai de Duny, o forjador de bronze, foi um dos que ficaram, pois ele não abandonaria a fundição nem a forja onde trabalhara por cinquenta anos. Durante toda aquela noite ele se ocupou em forjar pontas de lança com qualquer metal que tivesse à disposição. Outros homens trabalharam com ele, prendendo as pontas aos cabos de pás e ancinhos, pois não havia tempo para lhes providenciar suportes mais adequados. Não havia outras armas na aldeia, além de arcos de caça e facas curtas, pois os povos das montanhas de Gont não eram dados à guerra nem famosos por seus guerreiros, mas por seus ladrões de cabras, piratas e feiticeiros.

Com o nascer do sol, viu-se uma névoa branca e densa, como em muitas manhãs de outono nas partes altas da ilha. Entre cabanas e casas que se estendiam rua abaixo de Dez Amieiros, os aldeões ficaram parados esperando, com seus arcos de caça e as lanças recém-forjadas, sem saber se os Kargs estariam muito longe ou perto demais. Todos em silêncio. Todos fitando o nevoeiro que ocultava formas, distâncias e perigos de seus olhos.

Duny estava com eles. Tinha trabalhado durante toda a noite no fole da forja, abrindo e fechando a sanfona de couro de cabra que alimentava o fogo com um sopro de ar. Agora seus braços doíam e tremiam tanto por causa do trabalho que ele não conseguia erguer a lança que escolhera. Ele não via como poderia lutar ou ser de alguma utilidade para si mesmo ou os aldeões. A ideia de que ele teria que morrer empalado por uma lança dos Kargs enquanto ainda era um garoto o enfurecia; de que ele teria que ir para a região sombria sem nunca ter conhecido o próprio nome, seu verdadeiro nome de homem. Duny baixou os olhos para os braços finos, úmidos com o orvalho frio, e amaldiçoou sua fraqueza. Havia poder nele – se soubesse como usá-lo. Então ele procurou, entre todos os feitiços que conhecia, algum ardil que pudesse lhe dar, bem como aos companheiros, uma vantagem ou, ao menos, uma chance. Mas somente a necessidade não era suficiente para libertar o poder: precisava haver conhecimento.

A névoa desaparecia agora sob o calor do sol que brilhava desnudo acima do pico em um céu azul. Conforme a bruma se dissipava, formando grandes amontoados de nuvens de fumaça, os aldeões viram um bando de guerreiros subindo a montanha. Eles usavam armaduras com elmos e plumas e grevas de bronze, além de peitorais de couro pesados e escudos de madeira e bronze. Empunhavam espadas e a comprida lança dos Kargs. Movendo-se ao longo da margem íngreme do rio Ar, eles formavam uma fila desordenada e barulhenta de homens, já tão próximos que era possível ver-lhes os rostos brancos e ouvir as palavras de seu jargão sendo gritadas uns para os outros. Neste bando da horda invasora havia cerca de cem homens, o que não é muita coisa; mas na aldeia havia apenas dezoito homens e garotos.

Agora a necessidade exigia a presença do conhecimento: Duny, ao ver a névoa soprar e se dissipar ao longo do caminho diante dos Kargs, lembrou-se de um feitiço que poderia lhe ser útil. Um velho fazedor de chuva do vale, tentando conquistar o garoto como apren-

diz, lhe ensinara vários encantamentos. Um desses truques se chamava trama-névoa, um feitiço de amarração que reúne as névoas durante algum tempo num único lugar. Com ele, alguém hábil em ilusão pode moldar o nevoeiro, transformando-o em aparições fantasmagóricas que duram algum tempo e depois se desvanecem. O garoto não tinha habilidade para tanto, mas sua intenção era outra – e ele tinha a força para transformar o feitiço para seus próprios fins. Rapidamente e em voz alta, ele nomeou os locais e as fronteiras da aldeia e então enunciou o encantamento trama-névoa. No entanto, a suas palavras entrelaçou outras, de um feitiço de ocultamento, e, por último, gritou a que faria a magia funcionar.

Ao fazer isso, o pai, que vinha por trás dele, o acertou com força na lateral da cabeça e o derrubou no mesmo instante.

– Fique quieto, seu tolo! Mantenha a boca fechada e vá se esconder se não puder lutar!

Duny se pôs de pé. Ele já conseguia ouvir os Kargs, agora no extremo da aldeia, tão perto do pátio do tanoeiro quanto do grande teixo. Suas vozes eram claras, bem como o estalar e ranger dos arreios e braços, mas não dava para vê-los. O nevoeiro se fechara e adensara por toda a aldeia, sombreando a luz, borrando o mundo até que um homem mal pudesse ver as próprias mãos à sua frente.

– Eu escondi todos nós – falou Duny mal-humorado, pois a cabeça doía por causa da pancada que o pai lhe dera e o duplo encantamento lhe esgotava as forças. – Vou manter o nevoeiro pelo maior tempo que conseguir. Pegue os outros e os leve até a Grande Queda.

O ferreiro encarou o filho, que estava de pé, pálido, naquela névoa estranha e úmida. Passou-se um instante até ele compreender o que Duny dizia, mas, assim que o fez, correu sem fazer barulho, posto que conhecia cada cerca e canto da aldeia, para encontrar os outros e dizer-lhes o que fazer. Agora, do meio do nevoeiro cinzento, irradiava um borrão vermelho, pois os Kargs atearam fogo ao telhado de uma casa. Ainda assim, não entraram na aldeia, mas aguardaram no extremo inferior até a névoa se dissipar e deixar sem cobertura seus saques e suas presas.

O tanoeiro, cuja casa fora queimada, mandou dois garotos correrem em fuga bem debaixo do nariz dos Kargs, provocando, gritando e desaparecendo novamente feito fumaça dentro da fumaça. Nesse meio-tempo, os homens mais idosos, rastejando por trás das cercas e correndo de casa em casa, se aproximaram do outro lado e enviaram uma chuva de flechas

e lanças sobre os guerreiros, que estavam parados ali, amontoados. Um dos Kargs caiu, contorcendo-se por causa de uma lança ainda quente, recém-forjada, que transpassara seu corpo. Outros foram atingidos por flechas, e todos ficaram enfurecidos. Então eles atacaram e avançaram, decididos a ferir seus frágeis agressores, mas encontraram apenas o nevoeiro ao seu redor, recheado de vozes. Eles as seguiram, golpeando em meio à névoa com as grandiosas lanças emplumadas e manchadas de sangue. Subiram a rua gritando sem jamais saber que tinham entrado na aldeia, pois as cabanas e casas vazias estavam desaparecidas no nevoeiro cinzento e sinuoso. Os aldeões corriam, espalhando-se, e a maioria se mantinha bem à frente, pois conhecia o terreno. No entanto, alguns meninos e velhos eram mais lentos. Os Kargs esbarravam neles e cravavam suas lanças ou os dilaceravam com suas espadas, lançando seus gritos de guerra, os nomes dos integrantes da Irmandade Branca de Atuan:

– Wuluah! Atwah!

Alguns homens do bando pararam ao sentir que o terreno se tornava íngreme debaixo de seus pés, mas outros seguiram em frente, buscando a aldeia fantasma, seguindo os vultos escuros e trêmulos que fugiam de seu alcance. Toda a névoa se animava com essas formas passageiras, que se evadiam, tremeluziam e desapareciam de todos os lados. Um grupo dos Kargs perseguiu as aparições direto até a Grande Queda, a beirada do penhasco acima das nascentes do rio Ar. E os vultos que eles perseguiam flutuaram em pleno ar e ali desapareceram, onde a névoa se dissipava ao mesmo tempo que seus perseguidores caíam, gritando através do nevoeiro e a súbita luz do sol, 30 metros até as poças rasas entre as rochas. E aqueles que vinham atrás deles e não caíram ficaram de pé na beirada do penhasco e escutaram com atenção.

O medo invade o coração dos Kargs e eles começaram a procurar uns aos outros, e não mais aos aldeões, no estranho nevoeiro. Eles se reuniram na encosta e mesmo assim se viam aparições e vultos fantasmagóricos entre eles, além de outras formas que corriam, desferiam golpes pelas costas com uma lança ou faca e voltavam a desaparecer. Os Kargs começaram a correr morro abaixo, tropeçando em silêncio até que todos, de uma vez, fugiram da névoa cinzenta e cegante e enxergaram o rio e as ravinas abaixo da aldeia, reluzentes sob o sol da manhã. Então eles pararam, reunindo-se, e olharam para trás. Uma muralha de névoa cinza e tremulante, sinuosa como o caminho, ocultava tudo que se encontrava dentro dela.

Por trás da muralha, surgiram dois ou três retardatários, avançando e tropeçando, com suas compridas lanças balançando nos ombros. Nenhum dos Kargs olhou para trás mais de uma vez. Todos desceram às pressas, para longe daquele lugar enfeitado.

Mais abaixo no vale do Norte, os guerreiros tiveram sua cota de luta. As cidades da floresta do Leste, de Ovark até o litoral, haviam reunido seus homens e os enviaram contra os invasores de Gont. Bando após bando, eles desceram os morros e, naquele dia e no seguinte, os Kargs foram rechaçados até as praias acima de porto do Leste, onde encontraram seus navios queimados. Então lutaram de costas para o mar até que cada um de seus homens estivesse morto e as areias de Armouth estivessem marrons com o sangue até a maré encher.

Naquela manhã, na aldeia de Dez Amieiros e até as alturas da Grande Queda, a névoa cinzenta e úmida permanecera mais algum tempo até subitamente se mover, dispersar-se e dissolver-se. Um ou outro homem permaneciam parados sob o vento e a luz brilhante da manhã, olhando ao redor com assombro. Aqui jazia um Karg com cabelos louros compridos soltos e ensanguentados; ali o tanoeiro da aldeia, morto em batalha feito um rei.

Abaixo, na aldeia, a casa que fora incendiada ainda ardia. Os homens correram para apagar o fogo, pois a batalha já fora vencida. Na rua, próximo ao grande teixo, encontraram Duny, o filho do forjador, de pé e sozinho, sem ferimentos, mas emudecido e abobado como alguém que estivesse em estado de choque. Eles sabiam muito bem o que o garoto havia feito e o conduziram à casa do pai. Depois, foram pedir à bruxa que saísse de sua caverna e fosse curar o rapaz que salvara suas vidas e seus pertences – a não ser por quatro homens mortos pelos Kargs e pela casa incendiada.

O garoto não fora ferido por armas, mas não era capaz de falar, comer ou dormir. Parecia não ouvir nem ver quem fosse visitá-lo. Não havia ninguém nos arredores que fosse capaz de curar o que afligia o garoto.

– Ele abusou do poder – comentou sua tia, sem saber como ajudá-lo.

Durante o tempo em que ele ficou deitado, cego e confuso, a história do rapaz que controlou o nevoeiro e espantou os guerreiros de Karg com uma confusão de sombras foi contada por todo lugar: do vale do Norte à floresta do Leste ao alto da montanha e acima da montanha até o grande porto de Gont. Então, no quinto dia após o massacre no estuário, um estrangeiro chegou à aldeia de Dez Amieiros: um homem nem velho nem

jovem vestindo capa e com a cabeça descoberta, brandindo levemente um grande cajado de carvalho que era tão alto quanto ele próprio. Ele não subiu o curso do rio Ar, como a maioria das pessoas costumava fazer; ao contrário, desceu-o, vindo das florestas do lado mais alto da montanha. As senhoras da aldeia sabiam que ele era um mago e, quando ele lhes contou que era um cura-tudo, elas o levaram direto para a casa do forjador. Após mandar todos saírem, a não ser pelo pai e a tia do garoto, o estranho se inclinou acima do catre no qual Duny estava deitado fitando o nada e não fez mais do que pôr a mão sobre a testa do garoto e tocar seus lábios uma única vez.

Duny se sentou e lentamente olhou a seu redor. Pouco tempo depois, voltou a falar, e a força e a fome começaram a retornar. Deram-lhe um pouco de comida e de bebida e ele voltou a se recostar, sempre observando o estranho com olhos escuros, admirados.

– Você não é um homem comum – disse o forjador para o estrangeiro.

– Nem este garoto será – retrucou o outro. – A história de seus feitos com o nevoeiro chegou à minha terra natal, Re Albi. Vim aqui para lhe dar seu nome se, como dizem, ele ainda não fez a passagem para a vida adulta.

– Irmão, certamente este é o mago de Re Albi, Ogion, o Silencioso, que controlou o terremoto... – murmurou a bruxa.

– Senhor – disse o forjador de bronze, que não permitiria que um nome grandioso o intimidasse –, meu filho completará 13 anos no próximo mês, mas pensamos em comemorar sua passagem no Festival do Retorno do Sol, no inverno.

– Que ele seja nomeado o mais rápido possível – disse o mago –, pois precisa de um nome. Tenho outros negócios a tratar agora, mas voltarei aqui no dia que você escolher. Se não for causar problemas, eu o levarei comigo. Se ele se mostrar apto, vou mantê-lo como aprendiz ou cuidar para que receba instrução adequada a seus dotes. Pois manter na escuridão a mente de quem nasce mago é uma coisa perigosa.

Ogion falava com voz calma, mas firme, e mesmo o forjador, um cabeça-dura, concordou com tudo o que ele disse.

No dia em que o garoto completou 13 anos, no esplendor inicial do outono, quando as folhas brilhantes ainda se encontram nas árvores, Ogion retornou à aldeia após descer pelo monte de Gont, e a cerimônia da passagem foi celebrada. A bruxa tirou do garoto o nome Duny,

que a mãe lhe dera quando bebê. Nu e sem nome, ele caminhou até as nascentes frias do rio Ar, entre rochas, debaixo de altos penhascos. À medida que entrava na água, nuvens cruzavam a face do sol e grandes sombras se esgueiravam e se misturavam acima do rio ao seu redor. O garoto cruzou até a margem mais distante, tremendo de frio. Mas caminhou lentamente, ereto, como deveria, naquela água congelada e viva. Quando se aproximou da margem, Ogion, que estava à sua espera, estendeu-lhe a mão e, ao tocar o braço do garoto, murmurou seu verdadeiro nome: Ged.

Foi assim que ele recebeu seu nome de um homem muito sábio nos usos do poder.

A festa estava longe de acabar, e todos os aldeões estavam contentes, com o suficiente para comer e cerveja para beber enquanto um bardo do vale cantava os *Feitos dos senhores dos dragões*.

– Venha, rapaz. Dê adeus ao seu povo e deixe que festejem – falou o mago em voz baixa para Ged.

Ged reuniu o que tinha que levar: a boa faca de bronze forjada por seu pai e um casaco de couro que a viúva do tanoeiro cortara até ficar do seu tamanho, além de um cajado de amieiro que a tia encantara para ele. Esses eram todos os seus pertences, além da camisa e da calça. Ele se despediu de todas as pessoas que conhecia no mundo e contemplou uma vez a aldeia de casas dispersas, amontoada ali, debaixo dos penhascos e acima das nascentes. Então partiu com o novo mestre, através de florestas íngremes, em meio a folhas e sombras do luminoso outono.

INFORMAÇÕES SOBRE A ARQUEIRO

Para saber mais sobre os títulos e autores
da EDITORA ARQUEIRO,
visite o site www.editoraarqueiro.com.br
e curta as nossas redes sociais.

Além de informações sobre os próximos lançamentos,
você terá acesso a conteúdos exclusivos e poderá participar
de promoções e sorteios.



www.editoraarqueiro.com.br



facebook.com/editora.arqueiro



twitter.com/editoraarqueiro



instagram.com/editoraarqueiro



skoob.com.br/editoraarqueiro

Se quiser receber informações por e-mail,
basta se cadastrar diretamente no nosso site
ou enviar uma mensagem para
atendimento@editoraarqueiro.com.br

Editora Arqueiro
Rua Funchal, 538 – conjuntos 52 e 54 – Vila Olímpia
04551-060 – São Paulo – SP
Tel.: (11) 3868-4492 – Fax: (11) 3862-5818
E-mail: atendimento@editoraarqueiro.com.br