

CAPÍTULO II

O LIVRO DE TODOS OS TEMPOS

Os olhos azuis abriram com certa dificuldade. A primeira coisa que percebeu é que várias partes de seu corpo doíam. Enquanto a cabeça girava, os olhos azuis do Mestre dos Magos tentavam compreender e assimilar o que havia acontecido. Ele viu o Círculo das Dez Torres no centro do lugar, percebendo que estava na Torre de Yondar. Logo, a memória foi voltando aos poucos, e ele lembrou em detalhes o que havia acontecido. Devido ao forte impacto do poder do artefato, ele havia ficado inconsciente por algum tempo. Não sabia quanto. Aos poucos, seus olhos conseguiram encontrar as cores do mundo. Sentando-se, com esforço, esperou a tontura passar. Os olhos tristes viram no chão os pedaços do Cajado Branco de Yondar partido em dois. Um sacrifício que correspondeu a sua salvação. Quando se recompôs, pôs-se em pé, juntou os pedaços do cajado e retornou o mais rápido que conseguiu ao Salão Principal. Não havia tempo a perder e, por muito, deveria pensar e rever antes de tomar qualquer decisão. O mundo que os homens conheciam estava prestes a desmoronar.

No Salão Principal, guardou os pedaços do Cajado Branco e pegou seu velho cajado. Na saída do salão, o Mestre dos Magos encontrou dois magos a sua procura: Phadar, o Sexto, e Jahr, o Sétimo Mago. Estavam preocupados com a estranha tempestade que ocorria no Sul, bem como com o gigantesco estrondo que ouviram há alguns momentos.

– Mestre, o senhor ouviu o forte estrondo? – indagou Phadar.

– Parecia que a Torre de Yondar estava prestes a cair – concluiu Jahr.

Com o rosto oculto pelo capuz, o Mestre dos Magos sabia que não tinha mais como evitar. Estava na hora de contar tudo que os novos magos desconheciam sobre o passado sepultado em um tempo que necessitava ser esquecido. A verdade não poderia continuar guardada em uma caixa secreta. A hora tinha chegado. O momento pelo qual não imaginava estava se desvelando diante dele. O fim de tudo havia começado.

Os três segredos finalmente necessitavam ser revelados. Estava na hora de unir os Três Guardiães.

– Jahr, chame o Terceiro, o Quarto e o Quinto magos? – disse o mestre com urgência na voz.

– Mestre – iniciou Jahr –, o Terceiro, Quarto e Quinto magos ainda não retornaram.

– Retornaram? – questionou o mestre sem prestar atenção no que Phadar falava. – Mas de onde precisam retornar?

– Eles saíram em viagem hoje – disse Phadar.

– Ao final da tarde – complementou Jahr.

– Não pode ser! – balbuciou o mestre. – Não posso ter errado tanto assim! – completou, apoiando-se sobre o cajado.

– Eles devem retornar em três dias, segundo me falou o Quinto Mago – respondeu Jahr.

– O senhor está se sentindo bem – perguntou Phadar, vendo que o mestre estava visivelmente abalado.

– Eles deixaram nosso reino juntos? – indagou o mestre.



– Sim, mestre – disse Phadar. – Pensei que soubesse. Foram nos unicórnios alados.

Os dois magos não viram a consternação nos olhos do mestre por estarem ocultos pelo capuz. O Mestre dos Magos não queria acreditar no que estava diante dele, mas era praticamente evidente. Não era apenas um traidor que a Ordem tinha. Mas quatro. O poder que a escuridão estava arrebatando era maior do que poderia imaginar. Nunca, em toda a história da Suprema Ordem dos Magos de Yondar, havia acontecido algo parecido com o que estava acontecendo. Uma traição era um duro golpe. Mas quatro dos magos mais experientes era algo que não tinha como mensurar. Precisava agir rápido e de forma certa.

– Precisamos correr – falou o mestre subitamente, recuperando-se de seu transe enquanto era observado pelos atônitos Phadar e Jahr. – Eles disseram três dias? – indagou o mestre, pondo-se em movimento.

– Sim! – respondeu Phadar.

– Não temos três dias, então! – constatou o mestre em tom consternado. – Dois dias vão ser o tempo que teremos então – concluiu o mestre, enquanto os dois se entreolhavam, sem entender o que estava acontecendo. – Venham comigo! Explicarei em detalhes tudo o que precisam saber.

Enquanto caminhava pelos corredores da Torre de Yondar, a Primeira Torre das Dez Torres Mágicas dos Magos, o mestre tentava organizar os pensamentos em sua mente. Tinha pouco tempo e não sabia em quem poderia confiar. Além dos dois magos menos graduados que o acompanhavam, questionava-se sobre os Vingadores Guardiães. A partida dos outros três magos, sem qualquer aviso, estava, com certeza, ligada diretamente ao traidor da Ordem. Não precisava muito para saber se o Segundo Mago não estava sozinho. Seria uma traição de quatro magos? Um fato sem precedentes e uma perda irreparável para a Ordem dos Magos.

Tudo era uma incógnita. Quanto tempo ainda tinha antes que o mundo descobrisse que as trevas estavam prestes a voltar. Com que reinos e reis poderiam contar, uma vez que a partida do Terceiro, Quarto e Quinto Magos estava diretamente ligada a conseguir aliados para seus propósitos nefastos. Com a mente assoberbada, o mago mestre arrastava pelos largos corredores suas vestes brancas sujas pela batalha contra os dragões e contra seu velho amigo, enquanto tentava pensar em tudo que tinha que fazer em um curto espaço de tempo. Duas coisas eram sabidas: estava na hora de contar a verdade para os magos que o acompanhavam e necessitava evoluí-los em um curto espaço de tempo. Phadar e Jahr precisariam se equiparar num possível confronto de poderes com o Terceiro, Quarto e Quinto Magos quando o momento chegasse.

– Prestem muita atenção no que vou lhes dizer – falou o mestre em tom sério. – Estamos prestes a ser atacados por forças malignas que remontam às Primeiras Eras de Anahkólion. E, para que entendam bem o que vamos enfrentar, é necessário que conheçam com profundidade a história das Eras, desde Anahkólion até Ernt-nador.

– Mas a história sempre foi um segredo muito bem guardado – disse o mago Phadar. – Perdi as contas de quantas vezes solicitei informações sobre os Tempos das Eras passadas. E sempre foi desconversado! – reclamou.

– Sim, meu caro! – concordou o mestre. – Tínhamos um motivo para negar tais informações. O passado precisava ficar sepultado. A Ordem dos Magos havia decidido que a história das Eras e todos seus acontecimentos deveriam ser esquecidos e apagados da mente dos homens. Isso somente acontece com o passar do tempo. Ninguém mais acredita nas histórias que aconteceram no Tempo dos Dragões, porque o tempo passou, e o temor que antes existia desvaneceu. E foi o que aconteceu com os mais de dois mil e cem anos do Tempo de Thur. – Havia pesar na voz arrastada do mestre. – O tempo passou, e o Mundo Conhecido ou Ernt-nador não acredita mais nas velhas histórias. Tudo virou lenda. Mito. Mas chegamos ao momento em que não podemos mais fugir do que está por acontecer. A



história que vou lhes contar pode ter conexão com o Fim dos Tempos. O fim dos magos. E, definitivamente, o fim do Mundo dos Homens como o conhecemos.

Os dois magos menos graduados na Ordem dos Magos se entreolharam sem saber ao certo o que dizer. Estavam surpresos por serem convocados pelo mestre. Normalmente, todas as tarefas mais importantes eram passadas aos magos mais experientes e sequer chegavam até eles. Mas, ao que parecia, estes haviam traído a Ordem dos Magos. E, com isso, havia chegado a hora do Sexto e Sétimo Magos da Suprema Ordem de Yondar mostrarem seu valor.

– O mestre estava consternado com a questão dos magos que viajaram mais cedo – falou Phadar, sem avisar. – Podemos saber o motivo?

O mestre suspirou. Era difícil o que teria que dizer. Mas não havia outro jeito de fazer aquilo. Os olhos do mestre ocultos pelo capuz sabiam que a verdade criada por sua mente referente àquele fato poderia não ser de toda certa, mas ainda assim não poderia pecar pela falta. Já havia cometidos erros gravíssimos que estavam bem de baixo do seu nariz. Não havia mais espaço para falhas. Ao que podia imaginar, o reino dos Magos poderia estar em risco. Os Guardiães poderiam estar correndo sério perigo. Se um deles caísse para a escuridão, o mal teria poderes que iam além do seu conhecimento.

– Meus queridos magos, – iniciou o mestre – sei que pode parecer estranho o que vou dizer. Mas quero que entendam que, além de nós três, não podemos mais confiar ou contar com os outros magos da Ordem. – Phadar e Jahr apenas se entreolharam com as sobrancelhas crispadas. – É com pesar que digo que o Segundo Mago traiu a Suprema Ordem dos Magos. O Terceiro, Quarto e Quinto Magos muito provavelmente estão acompanhando o Segundo. Somos o que resta da Ordem de Yondar.

– Tem certeza, mestre? – questionou Jahr desolado.

– Gostaria de não ter, meu caro amigo – lamentou o mestre. – Gostaria de não ter.

Ainda que por poucos anos, Phadar era mais experiente do que Jahr. E, ao contrário do Sétimo Mago que tinha olhos verdes, exibia um olhar preto inquisitorial a combinar com seus cabelos negros e lisos. Suas vestimentas eram de um azul marinho, enquanto Jahr exibia vestes marrom claro a combinar com seus cabelos castanhos ondulados. Phadar destoava de Jahr, uma vez que não usava barba. Enquanto isso, o Sétimo na Ordem exibia uma barba cerrada em tom castanho-claro. Ambos aparentavam meia idade, muito embora já tivessem mais de dois séculos de vida. Em passadas largas para acompanhar o avanço apressado do mestre, ambos carregavam seus cajados. Os sons das extremidades de madeira dos cajados chocando-se contra o piso branco ecoavam pelo corredor.

Imediatamente, ao chegar à porta do Salão Principal, o mestre pediu a um dos serviçais que esperavam na entrada que trouxessem um pouco de chá para eles. Assim que os serviçais saíram para fazer o requerido, o mestre se dirigiu as duas sentinelas.

– Quero um destacamento de vinte homens guardando essa porta, dia e noite, pelos próximos dois dias – ordenou o mestre. – O Segundo, Terceiro, Quarto e Quinto Magos não têm mais passagem livre no reino dos Magos – afirmou o mestre determinadamente.

A ordem foi recebida com estranheza, mas acatada sem qualquer questionamento.

– Outra coisa – retomou o mestre – quero todos os Vingadores Guardiães aqui no reino. Os portões do reino dos Magos devem ser fechados, e ninguém mais entra sem ser por minha ordem expressa e pessoal. Entendeu?

As sentinelas estavam atônitas com as ordens do Mestre dos Magos, mas não ousaram contestar.

– Não ouvi que entendeu – rebateu o mestre.

– Sim, meu senhor – respondeu prontamente o capitão das sentinelas da Torre de Yondar. – Entendi, perfeitamente! Vinte homens guardando esse andar, reunir os Vingadores Guardiães e não permitir a passagem dos magos que estão fora do reino.



O mestre apenas anuiu com a cabeça, girando os calcanhares rumo ao Salão Principal da Torre de Yondar.

Adentrando no salão, o mestre solicitou que ambos se acomodassem nas poltronas, até que trouxessem o que foi pedido. Enquanto aguardava, o mago mestre ficou absorto em pensamentos. Muitas questões necessitavam ser analisadas e estudadas. Muito embora fosse experiente, havia muito a ser sopesado. Erros, naquele momento, seriam intoleráveis.

Assim que trouxeram o chá e deixaram o recinto, o Mestre dos Magos dirigiu-se à ala secreta do Salão Principal sempre acompanhado por Phadar e Jahr que, mesmo tendo estado naquele ambiente por várias vezes, jamais perceberam a passagem que havia na parede.

Fazia muitos anos que não adentrava àquela ala, mas se encontrava da mesma forma de como a havia deixado. Num gesto com as mãos, acendeu as antigas velas que estavam nos castiçais de bronze, datados do Tempo das Deusas, na Segunda Era de Ernt-nador. Feito isso, pôs-se a reunir pergaminhos e livros antigos ocultos aos olhos do Mundo Conhecido, sempre acompanhado pelos curiosos do Sexto e Sétimo Magos. Compêndios de escritos que datavam desde a Primeira Era de Anahkólion, juntamente com muitos outros que tratavam de acontecimentos de Anathurilis, Ernathurilis e Ernthys. Livros e escritos transportados por Yondar após a queda de Ernthys para Ernt-nador, chamado de Mundo Conhecido pelos povos que já haviam perdido a descendência das Primeiras Linhagens. Esses povos passaram a ser denominados de homens comuns, já que o poder divino, conferido às Primeiras Linhagens, já havia se diluído.

O tempo urgia. Precisava buscar as respostas no passado para as questões importantes que iria encontrar no presente para enfrentar o mal num futuro muito próximo. Era imperioso reler e lembrar tudo que envolvia sua teoria sobre o “Enigma do Mal”, como costumava chamar. E, inevitavelmente, reviver tudo o que já foi vivido em pormenores. Os detalhes dos acontecimentos de Tempos e Eras passadas iriam auxiliar a encontrar as respostas que buscava para pôr um fim no mal existente.

Para o Mestre dos Magos, desde o início das Eras, estavam vivendo um conflito infundável que renascia nas Eras e de Tempos em Tempos. Era o que acreditava ao menos. Todavia, era chegado o momento de pôr um fim em tudo que acontecia desde que Omnathar despejou todo o mal sobre os homens, mas, principalmente, sobre a sua maior criação: Nomenadhúrth, o Senhor da Escuridão. Mas primeiro precisava reunir os fatos e os detalhes que irão conduzir a uma possível solução final para tudo aquilo. Peças de um quebra-cabeça que atravessou Eras e Mundos até aquele dia. Tudo precisava ser revisado. E, inexoravelmente, sua teoria sobre o fim desse mal teria que ser colocada na mesa. O “Segredo”, que ainda continuava indecifrável, teria que ser desvendado.

Não faltava muito tempo para resolver o Enigma. Já havia avançado muito, segundo seus estudos, e acreditava que sua teoria pudesse estar certa. E, pelo que se recordava, faltavam apenas algumas peças para desvendar a Origem do Mal que assolava o mundo desde o seu início. Era a sua tese, a despeito e contrário ao que o Segundo Mago pensava quando ousou trazê-la à mesa. O traidor o havia convencido a deixar tudo aquilo de lado, uma vez que estavam vivendo dias de paz. Isso há cerca de dois mil anos, pelo Calendário de Ernt-nador. O que demonstra que os planos do Segundo Mago vêm desde antes do Tempo de Thur.

Por um breve instante, o Mestre dos Magos pensou que o momento de chamar os Três Guardiães havia chegado definitivamente, mas precisava tomar muito cuidado. O poder que cada um carregava consigo há mais de 2.139 anos seria necessário nas batalhas que viriam. A imagem dos rostos dos Três Guardiães veio à cabeça do mestre. Não deixou de pensar na árdua tarefa que cada um deles teve que assumir e por terem desempenhado até aqueles dias. Sem dúvida alguma, cada um dos Três Guardiães fez um sacrifício imensurável, abrindo mão de viver muitos momentos, ficando presos a uma tarefa que já durava várias vidas. Já eram 13 de Ziran e, antes que o sol do dia nascesse, muita coisa teria acontecido para o bem e para o mal.

Mas antes de tomar todas as ações e providências necessárias, o Mestre dos Magos precisava recapitular todas as partes que, de certa forma, remontavam ao “Enigma do Mal”. Havia um sentido em tudo que aconteceu ao longo de todas as Eras, desde o nascer dos Primeiros Homens. Precisava ter absoluta certeza de que aquele seria o último Tempo em que o mal ousou caminhar sobre a terra. Sim, porque aquele era um fato: o mal estava se preparando para andar novamente sobre a terra.

Outro fato estava claro: aquele seria marcado com o último ano do Tempo de Thur, o Deus dos Deuses. E, conseqüentemente, o Tempo de Thur seria o último Tempo nominado por um dos Novos Deuses. Não haveria outro. Ficaria gravado nos Anais da História como último Tempos dos Deuses. A Era dos Deuses estava com os dias contados. E, inevitavelmente, se as coisas acontecessem como imaginava, aquele seria o último ano da Suprema Ordem dos Magos de Yondar. O fim da Era dos Magos. E, caso não conseguissem ter êxito: o Fim do Mundo dos Homens.

Após retirar os escritos e pergaminhos que não necessitava, o Mestre dos Magos repousou a sua frente a caixa dourada com adornos em forma de desenhos de uma época que muito poucos no mundo poderiam lembrar. Os magos Phadar e Jahr estavam em pé do outro lado da longa mesa envelhecida. Tudo viam, mas não ousaram interrompê-lo.

Com a suavidade e delicadeza, o velho mago abriu a comprida e larga caixa. Em seu interior, pairava intacto um volumoso, largo e comprido livro. Um frio lhe percorreu a espinha. Não abria aquela caixa desde o início do Tempo de Thur, pois ali guardava segredos por demais preciosos para os mundos, mas principalmente para Ernt-nador, que era praticamente o único mundo que ainda estava sob o domínio dos homens. Os demais mundos, como Anahkólion, Ernathurilis e Ernthys, viviam sob manto negro e uma incógnita que não queria calar.

Por alguns instantes, acariciou a velha capa de couro, retirando do interior da caixa o longo e pesado livro. Mais uma vez, o livro que narrava as histórias dos mundos estava diante dele. O livro, que também contava sua história, repousava sereno em suas mãos. O mesmo livro que ajudara a escrever por Eras e Tempos. Diante de seus olhos acinzentados, estava, mais uma vez, o título do livro: **“LIVRO DE TODOS OS TEMPOS”**.

– Este é o Livro de Todos os Tempos – disse o mestre em tom sério, passando a mão enrugada sobre a capa de couro. – Esse livro traz informações e histórias que remontam desde a Primeira Era de Anahkólion. Aqui está o passado, o presente e, muito provavelmente, o futuro do Mundo dos Homens.

A voz do mago mais graduado era severa e imponente. Tanto Phadar quanto Jahr não tinham visto o mestre falar naquele tom desde que haviam entrado para a Ordem. É claro que, durante quase todo Tempo de Thur, o reino dos Magos não precisou intervir em muitas questões que envolviam guerras e outros assuntos. O mundo de Ernt-nador vivia em paz, e os reinos respeitavam o Tratado dos Reis, que discorria sobre a conduta de boa vizinhança entre os reinos. Poucos foram os conflitos que ocorreram durante esses dois mil anos e menos intervenções foram necessárias dos magos.

– Preciso que compreendam que posso apenas contar com vocês nesse momento – retomou o mestre, olhando para ambos os magos na sua frente.

Estava claro que talvez estivesse depositando uma responsabilidade por demais pesada sobre os ombros deles. Mas não havia outra possibilidade. O tempo era curto, e precisaria de todo auxílio que fosse possível. E, de magos, somente havia Phadar e Jahr.

– Ao final, vocês vão saber tudo o que sei – falou o mestre pausadamente. – E não existirão segredos referente aos mundos que não serão de seus conhecimentos. Desde que, é claro, seja do meu domínio.

Ambos assentiram sem interromper.

Os olhos do mestre se voltaram para o Livro de Todos os Tempos e se perderam em lembranças e memórias que somente poderiam ser trazidas por uma mente que transcorreu

eras. Muitos séculos passaram. E esses anos transformaram-se em Eras e Tempos, e tudo estava gravado naquele livro. Por um momento, sentiu um misto de emoções que traziam alegria e tristeza para seu íntimo. E tudo, de certa forma, estava no livro.

Um livro que contava histórias tristes e alegres das diversas Eras e Tempos vividos pelos Deuses e Primeiros Homens, desde a criação de tudo por Naumathar, Criador dos Mundos. Manuscritos compilados que traziam em seus escritos grandes e incontáveis batalhas travadas em todos os mundos e em diversos reinos, bem como a vida e a morte de inesquecíveis heróis que enfrentaram bestas provenientes da escuridão. O Livro de Todos os Tempos contava o nascer da história e também a criação dos deuses e a história dos Primeiros Homens, desde Anahkólion até o início do Tempo de Thur, em Ernt-nador. O livro que apenas dois magos haviam visto e tocado. Dentre estes, somente ele estava vivo. Por um momento, desejou que seu velho amigo estivesse ali para guiá-lo naquela extraordinária missão de livrar o mundo do mal. Mas era um devaneio por demais infantil.

Sentando-se em sua mesa, o mestre serviu-se do mesmo aroma que lhe trazia boas reminiscências do início de seus dias como mago. Serviu Phadar primeiro e, logo em seguida, Jahr, muito embora não soubesse que o Sétimo Mago detestasse aquele chá. Sorvendo alguns goles do chá de Wlicad, sentiu as dores abandonarem seu corpo. O chá provinha de uma erva que possuía um poderoso efeito analgésico e relaxante, mantendo a memória e o raciocínio afiado.

Por um relance, depois de tomar mais um bom gole, sendo acompanhado pelos pacientes magos, o mestre lembrou do traidor, que agora se intitulara Dorfhamur. A traição de alguém que sempre foi considerado e amado era uma das piores dores que uma pessoa poderia sentir. Ele a estava sentindo naquele instante. E aquela dor o chá não tiraria. Não importa o que ele fizesse, a imagem de seu velho amigo e confidente traíndo tudo aquilo pelo qual lutaram durante Eras, era uma dor insuportável demais.

A imagem dos dois dragões lançando suas chamas contra ele o assaltou de repente, mas não era pior do que ter presenciado o retorno de Kathrom, o Deus das Trevas. O que o estava incomodando de verdade era que aquilo nem era o mais terrível de tudo. Nomenadhúrth, o Senhor da Escuridão, era o que preocupava a mente do Mestre dos Magos. Com a mais absoluta certeza, a Ordem dos Magos iria enfrentar um dos seus maiores desafios desde sua existência. Ao cogitar aquela situação, o mestre chegou a pensar que talvez nem existisse mais uma Ordem dos Magos realmente.

Antes de acender seu cachimbo, o Mestre dos Magos pensou que não poderia perder mais tempo com conjecturações antes de repassar vários fatos que são e serão importantes para a resolução para todo o mal do mundo. Assim, dissipando tudo de ruim que rondava sua mente, como também as adversidades que iriam encontrar, deliberou que nada mais iria atrapalhar sua atenção, voltando os olhos para o livro a sua frente.

– Prestem atenção – disse o mestre. – Vocês estão prestes a conhecer a maior história já contada! A história que chamo de “A Guerra dos Magos”. Vocês vão conhecer a minha teoria sobre toda a luta existente desde as Primeiras Linhagens contra o que chamo de “Origem do Mal”. O mesmo mal que já foi enfrentado por Eras e Tempos. E nós todos, com a mais absoluta certeza, vamos enfrentar. Por isso – disse o mestre, fazendo uma pausa – prestem muita atenção!

Os dois magos anuíram ao que foi dito. Assim como seu mestre, estavam ansiosos por iniciar.

Por alguns instantes, o Mestre dos Magos ficou com as alvas sobrancelhas franzidas, enquanto repousava a mão sobre a presilha que mantinha o livro fechado. E, mesmo contra sua vontade, um turbilhão de sentimentos se apossaram de seu íntimo. Memórias desde a época em que teve seu primeiro combate, antes mesmo de se compreender como um mago, quando a vida parecia muito mais leve e simples. Mas aqueles dias estavam apagados pelo

tempo. Num suspiro pesado, soltou a grande presilha, abrindo lentamente a grossa capa de couro trabalhado. Diante de seus olhos acinzentados, estava, mais uma vez, o título do livro:

“LIVRO DE TODOS OS TEMPOS”

Liberando a fumaça azulada da erva Lôz pela boca, o velho mago começou a folhear o antigo livro. E iniciou a leitura do início, que era relevante e interessante para Phadar e Jahr, que estavam petrificados enquanto prestavam atenção sobre tudo que era lido pelo mestre. O Mestre dos Magos, por sua vez, era transportado por reminiscências que remontavam à primeira vez que viu aquelas palavras. Tudo o transportava a uma época de descoberta de poderes e habilidades que jamais sonhava ter em uma vida inteira. Contendo a emoção e as lágrimas de saudade de um grande e velho amigo, seguiu a leitura com as palavras engasgadas.

As primeiras folhas pardas e pouco garatujadas traziam um antigo índice das Primeiras Eras de Anahkólion, seguido pelo índice dos capítulos que destacavam os principais Ciclos. A língua usada nos escritos do livro era o *Idhílion*, a mesma língua falada pelos deuses da antiga Anahkólion, conhecida como uma língua sagrada. As Eras de Anahkólion foram passadas com brevidade, assim como os registros das histórias de Anathurilis e Ernathurilis, muito embora tudo estivesse interligado. O Mestre dos Magos sabia que chegaria o momento de falar sobre aqueles mundos e Eras.

Por breves momentos, passou pelas Eras que falavam dos Tempos de Ernthys, chamada por alguns de Terra das Trevas nos dias atuais, até chegar a Ernt-nador. Em todas as passagens, a língua era o *Idhílion*, que, em Ernt-nador, o Mundo Conhecido, era erroneamente chamada de “Língua dos Sábios” ou “Língua Divina”. Muitos séculos se passaram, e os povos de Ernt-nador, descendentes das diluídas Primeiras Linhagens, deram-lhe o nome de “Língua dos Magos”.

Com o livro aberto sobre a mesa, serviu mais chá para seus dois convidados. Enquanto tomava mais um gole de Wlicad, o mago passou ligeiramente os olhos pelas folhas do primeiro capítulo, que tratava do Primeiro Tempo de Ernthys, deixando para trás histórias que remontavam a Anahkólion, Anathurilis e Ernathurilis, o Mundo Esquecido. Afinal, seu encontro com Kathrom o obrigava a passar por tais Eras com mais brevidade. As páginas discorriam sobre o poder dos deuses, como também sobre a traição de vários deuses e a batalha travada entre eles e que acabou instaurando o caos nos mundos. Sem mencionar a própria Ernthys.

Mais adiante, era contada a história de como Kathrom, o Príncipe das Trevas, persuadiu Therbás, Deus das Trevas, seu pai, a libertar Nomenadhúrth de sua prisão, onde estava desde a derrocada de Ernathurilis. Falava também sobre todo o mal e o terror que foi espalhado sobre a Terra de Ernthys. Nas páginas posteriores, contava a história sobre a luta empreendida por Thuror, o Deus dos Deuses, juntamente com Anörib, o Grande Rei, Ákilus, o Senhor dos Gontthers, e muitos outros grandes heróis contra Therbás, Kathrom e o poder de Nomenadhúrth, o Senhor da Escuridão. Detalhava a Guerra de Therbáras, a Terra Escura, como também sobre o destaque que o “Primeiro *Hístbalar*”, Yondar, teve durante aqueles tristes e nebulosos dias.

Mais adiante, a partir do terceiro capítulo, pormenores esclareciam todo o conflito que ocorrera na época chamada de “Era Negra”, citando desde Arfusedakan, o último Cavaleiro Imortal de Vallum, e seu confronto com Kathrom à beira do Precipício de Thalar, na Ilha de Neithar. Falava também sobre Älunthox, o Rei-Bruxo e Senhor dos Cavaleiros Denás do Círculo do Fogo Azul e sua união com Thuror, o antigo Deus dos Deuses, pai de Thur. Sem deixar de mencionar a fuga dos homens pelo Mar de Dnathorion após a queda de Ernthys até a inesperada e inevitável viagem do *Hístbalar* Yondar para Ernt-nador, o Mundo Conhecido.

¹ Em *Idhílion*, a palavra *Hístbalar* significa: “Aquele que recebe o Poder Sagrado ou Divino”.

O Mestre dos Magos procurou, mesmo que lhe agradasse ler aquela história fantástica, não se deter muito naqueles capítulos, pois não diziam respeito à questão que o afligia. Phadar e Jahr não ousaram questionar seu mestre sobre o que estava sendo lido e o que estava sendo deixado de fora. Aquilo que estava acontecendo já era um feito do qual jamais esperavam. Ambos estavam sorvendo cada palavra lida e cada explicação que por ventura era fornecida a respeito de cada fato.

Rapidamente, chegara à parte que falava sobre Ernt-nador, o Mundo Conhecido, e, com pressa, o “Livro de Todos os Tempos” foi folheado, deixando para trás o que se conhecia acerca das Eras não nominadas, do Primeiro Tempo, do Tempo dos Reis e o terrível Tempo das Sombras, acompanhados das histórias que se tinha conhecimento e envolviam aquelas Eras. Mas, mesmo folheando apressadamente os capítulos do Tempo das Sombras, o mago mestre não deixou de ler e lembrar de Húr, o Senhor das Sombras, ou de seu servo leal Ürwom, o Guerreiro Negro, que comandou intermináveis legiões de guerreiros e bestas renascidas das mais profundas trevas para seu mestre. Recordou-se, também, das lutas contra o poderoso Marhum, o Mago Negro, que acabou aprisionado antes do final daqueles escuros dias. Não deixando de pensar de relance nos ataques comandados por Móragh, o Mestre dos Doze Nárax contra os seus ex-irmãos, os Thuoroms, Guardiães de Thur.

Não vieram à mente do mestre somente pensamentos e imagens de criaturas maléficas que perturbaram a harmonia entre os mundos. Sem muito esforço, recordou, também, dos Cavaleiros Tankarás e da importância desses guerreiros durante as guerras no início de Ernt-nador. Lembrou de Reim, o portador do Arco de Jad, o Deus da Precisão, e de Ákilus, o lendário Senhor dos Gontthers, os Guardiães das Deusas que, durante o Tempo das Sombras, liderou o seu exército, montados sobre os grandes Arlierocs contra o mal que dominou aquela Era. Por fim, chegou ao início do Tempo das Deusas.

Durante bastante tempo, o mago se manteve absorto, lendo para os dois magos as mais incríveis passagens do Tempo das Deusas. Estava quase chegando ao ponto crucial que envolvia a história do Cetro de Lij’uror. A história da qual tivera um importante papel e estava diretamente ligada ao que aconteceria no futuro. Inevitavelmente, enquanto as páginas eram consumidas e sorvidas pelos ouvintes, a memória do Mestre dos Magos transportou-o para os mais de quatro mil anos passados.

Quase no final do Tempo das Deusas, no ano 859, a Suprema Ordem dos Magos de Yondar, composta por sete magos, tinha Dioreth, como Sétimo e mais jovem mago. Depois, vinham Hundiwus, Sexto, e Manthakos, o Quinto; Loir ocupava a quarta cadeira, enquanto Salarath era o Terceiro Mago. Tauran’z ocupava a posição de Segundo Mago e, sem dúvida, era um dos magos mais promissores e, por merecimento, o provável sucessor de Yondar, o Mestre dos Magos e Detentor do Talismã de Thur, o Deus dos Deuses.

Tauran’z, o mago de longos cabelos grisalhos e experientes olhos da cor do céu, ingressara na Ordem dos Magos como Segundo Mago há vários séculos e, nesse meio tempo, percorrera o Mundo Conhecido com o Mestre dos Magos, Yondar, para encontrar as primeiras três Torres dos Magos, presenteadas por Thur, o Deus dos Deuses. Acompanhara a construção do Palácio dos Magos e, a pedido de Maráhathas, uma das três deusas, seguira com seu mestre até o Sagrado Templo das Três Deusas: deusa Alisas, dominadora da luz, dos raios e dos céus; deusa Lyodar, do fogo, das águas e da terra; e a deusa Maráhathas, “Guardiã dos *Laienürimim*” – os Nove Portais – e do principal deles, o *Entharin*, o Grande Portal Negro.

Tauran’z foi um dos magos que apoiou e, com a anuência de Yondar, conduziu a criação da Ordem, que teria como finalidade proteger o reino dos Magos e os tesouros dos deuses e de Thur. Para que a Ordem tivesse legitimidade e fosse digna da Graça de Thur, o Mestre

dos Magos determinou que os pretendentes ao cargo máximo de líder da Ordem deveriam passar por uma espécie de provação.

Apenas um homem conseguiu passar pelas provações e abrir a caixa que continha o “Talismã de Thur”, o Deus dos Deuses. Fato que aconteceu no último dos cento e quarenta dias designados para a legitimação da Ordem dos Vingadores Guardiães de Thur. O nome deste homem era Lathalus e ficou conhecido, dentre muitos feitos, como o primeiro líder dos Vingadores Guardiães. Desde então, todos os seus descendentes que conseguiram abrir a caixa passaram a ocupar o mesmo lugar na Ordem.

No ano 871, os magos selecionaram o melhor e mais raro e divino metal de Anahkólion, a Terra dos Primeiros Deuses, e Yondar fez uma viagem, em segredo, e levou para o Artífice dos Deuses, ainda vivo, para forjar uma magnífica espada mágica, digna do mais nobre de todos os reis. Num dia solene e de festa, em que o reino dos Magos convidou todos os reis e rainhas e povoados dos arredores, a espada foi presentada a Lathalus, o Senhor dos Vingadores Guardiães. Desde então, *Eyrädinthar*, a “Espada da Luz”, a última Arma Mágica forjada, passou a ser o Símbolo dos Vingadores Guardiães.

Com rapidez, o mago mestre folheou as largas páginas garatujadas do Livro de Todos os Tempos, até chegar no início do cerne da questão que o assolava.

O final do Tempo das Deusas aconteceu no ano 873, pois foi nesse ano que Pakindor, o Mestre dos Feiticeiros das Sombras, libertou e tentou controlar os Grandes Dragões Negros de Aquinaim, que, por anos, destruíam e aterrorizariam todo o Mundo Conhecido. Era o início do Tempo dos Dragões. Uma história repleta de batalhas dos magos, vingadores guardiães e reinos contra os feiticeiros e dragões, abraçadas por derrotas e vitórias que remetiam a heróis que deram suas vidas por um futuro incerto.

Foi no final do ano 101 do Tempo dos Dragões que um jovem e ambicioso rapaz chamado Êurhudur solicitou ingresso na Suprema Ordem dos Magos de Yondar. Ele havia vindo do Norte e aparentava extenuado. Havia uma certeza em seu olhar sobre ele ser diferenciado ou como ele mesmo havia se declarado: “um escolhido dos deuses”. Tinha o ânimo de se juntar à guerra contra os dragões.

Numa primeira análise, o mestre Yondar constatou que o rapaz devia ter trinta e poucos anos, era alto e magro, possuía uma fisionomia agradável, cabelos compridos cortados às costas e um proeminente cavanhaque bem aparado. Êurhudur explicou ao Mestre que possuía dons incríveis, uma força interior descomunal e, em pouco tempo, se tornaria um grande mago. O mestre viu a luz negra nos olhos opacos e pretos do jovem, percebendo que o poder fascinava aquele homem.

O pedido foi analisado muito rapidamente por Yondar e, com a mesma brevidade, recusado. O que não foi bem aceito por Êurhudur. O que o jovem não sabia é que não havia um processo de “ingresso na Ordem”. Até porque não funcionava daquela forma. Para “ser” e não “se tornar” um dos Sete Magos de Yondar, precisava acontecer um fato peculiar antes e um outro ainda mais peculiar no mesmo instante. Mas, para os poucos que ousaram questionar a decisão, o Mestre dos Magos salientara que havia mal nos olhos do jovem, e o seu íntimo era inquieto e negro.

Após a recusa, com o ódio pelos magos em seu coração, o jovem Êurhudur uniu-se aos Feiticeiros das Sombras, liderados por Pakindor. Muito embora Êurhudur mesmo não soubesse, Yondar soube, no instante em que o conheceu, o que ele acabaria se tornando e qual seria o seu papel na história daquele mundo. Não sabia o mestre a profundidade dos estragos e tudo o que tais danos causariam no rumo da história. Seu nome, muito embora desconhecido na época, ficaria gravado nos Anais dos Tempos e remontaria ao Início das Eras.



No transcorrer dos anos, os magos, com a ajuda dos Vingadores, protetores da Suprema Ordem dos Magos e Guardiões do Talismã de Thur, começaram a vencer definitivamente os dragões que estavam sob o poder dos Feiticeiros das Sombras. Em meio aos progressos, três feiticeiros foram capturados e levados para os magos. Com isso, a Ordem dos Feiticeiros das Sombras começou a dar sinais de enfraquecimento, e a probabilidade de sucumbir aumentou.

No início da primavera do ano 108 do Tempo dos Dragões, depois de um dos mais rigorosos invernos, Pakindor já denotava traços de loucura e perturbação pela iminente derrota. Êurhudur, sendo já um Mestre dos Feiticeiros das Sombras, após ter se dedicado integralmente à feitiçaria das sombras e aos poderes dos magos negros, decidira que era hora de almejar um grande e único poder só para si. Nada mais necessitava aprender para seguir seu caminho e, em muitos pontos, acreditava ser mais poderoso que o mestre Pakindor.

Enquanto a guerra contra os dragões era travada pelos magos e vingadores, liderados por Lathalus, um dos mais renomados heróis daquele tempo, Êurhudur lera, em um dos muitos pergaminhos secretos da Ordem dos Magos Negros, datado do Tempo das Sombras, a respeito de Lij'uror, o antigo demônio de Nomenadhúrth, e acreditara saber o local onde a besta estava aprisionada. Dessa forma, quando Pakindor, em seu momento derradeiro de insanidade, dirigiu-se à Ilha do Fogo, a fim de libertar os demônios da Cripta do Fogo Negro, Êurhudur rumou na direção sul, ao encontro do Reino Perdido de Lakahmbar.

Seis anos se passaram, até que os dois *Katnanth Thând-nath*, os Grandes Negros de Fogo, e suas fêmeas fossem todos banidos novamente para Aquinaim e lá foram aprisionados. No final de todas as batalhas, havia sobrado apenas uma dúzia de vingadores, contando com seu grande líder Lathalus. O Mundo Conhecido e seus povos estavam livres das bestas de fogo.

Naqueles anos, enquanto estava na Ilha do Fogo, Pakindor escapara de ser capturado pelos magos, quando libertara Mokholl, um dos demônios que habitavam a Cripta do Fogo Negro, da Montanha do Fogo Ardente. Três invernos transcorreram, até que Pakindor fosse capturado pelo Mestre dos Magos, Yondar, enquanto, através do Poder de Darunahan e sua feitiçaria, ressuscitava as temíveis criaturas de Darunahan. Com o Mestre dos Feiticeiros preso, os magos começaram a batalha final contra a Ordem dos Feiticeiros das Sombras. Pouco a pouco, o poder negro dos feiticeiros foi sucumbindo à magia dos magos.

Meses mais tarde, Pakindor morreria enquanto estava sendo interrogado por Lathalus a respeito do paradeiro de Êurhudur. Mas, antes de morrer, por se sentir traído pelo discípulo, contou tudo o que sabia sobre os planos de seu prodígio. Falou que Êurhudur havia lido a respeito do demônio Lij'uror, sem esquecer de mencionar sua sede de ambição por um poder inominável e inigualável. Disse também que havia colocado espiões para saber os passos de seu discípulo, e seu último destino tinha sido a Montanha de Ojiz, no Reino Perdido de Lakahmbar, onde acreditava ser a prisão Jhurom ou de Lij'uror. O que deixou Yondar desconcertado com a informação. A criatura bestial, que em Ernt-nador recebeu o nome de Lij'uror, já havia vivido no passado, onde aterrorizara mundos inteiros sob o comando de outro Senhor. A besta contribuiu para a destruição de reinos que remontavam às Primeiras Linhagens dos Primeiros Homens. Naquela época, entretanto, Lij'uror tinha outro nome: Jhurom.

Na grande Montanha de Ojiz, no Reino Perdido de Lakahmbar, Êurhudur tentou, por diversas vezes, invocar o demônio, chegando a ouvir seus grunhidos monstruosos nas profundezas do Abismo de Chamas. Entretanto, todas as suas tentativas foram em vão. Descobriu do modo mais difícil que, infelizmente, seu poder não era suficiente para libertar o antigo demônio. Que dirá controlar a besta. O que perturbou o último dos Mestres dos Feiticeiros das Sombras.

Então, após se debruçar, durante muitos dias e horas sobre pergaminhos, garatujados e empoeirados, que contavam partes da Primeira Era de Ernt-nador até o Tempo das Sombras, o feiticeiro encontrou uma possível solução. Estava registrado que as bruxas Narfanias

tinham libertado e comandado ao demônio, utilizando o único Cetro com esse poder, forjado em Anathurilis, nas Primeiras Eras dos Mundos. As bruxas Narfianas fizeram isso durante a Primeira Era, no Tempo da Escuridão de Ernt-nador, após o Tempo dos Reinos e antes do Tempo dos Povos. Provavelmente, entre a Sexta e Sétima Era de Ernathurilis. A solução encontrada por Êurhudur seria invocar os espectros das bruxas Narfianas, que foram aprisionadas no longínquo Tempo das Sombras pela Ordem dos Magos para saber onde poderia ser o Cetro encontrado.

Quatro dias e quatro noites foi o tempo que levou para que os espectros malignos das bruxas fossem invocados e o feiticeiro tivesse a oportunidade de tentar conseguir sua resposta. Porém as bruxas estavam irredutíveis quanto ao segredo guardado e somente contariam ao feiticeiro com a promessa de ter sua liberdade de um dos Portais Negros onde estavam aprisionadas. Haviam sido presas por Yondar em um dos Nove *Laieniirimim*, no Tempo das Sombras, depois que o Livro dos Portais Negros foi recuperado pela Ordem dos Magos. As três bruxas Narfianas só contariam o Segredo de Jhurom, como era chamado antigamente, ou Lij'uror, se Êurhudur lhes promettesse ajudar. Somente após muita barganha e negociação a solução foi fornecida a Êurhudur.

As três bruxas, de um olho só, disseram que ele precisaria encontrar o único artefato capaz de libertar e controlar os poderes de Lij'uror. Explicaram que, ao ser libertado de seu exílio, por onde vagava havia milhares de anos, Lij'uror necessitaria da sua morada, onde pudesse manter seu corpo e espírito maligno. Êurhudur deveria encontrar o poderoso Cetro de Lij'uror, forjado com o sangue negro do demônio há milhares de anos, quando o demônio ainda era chamado de Jhurom. O Cetro possuía a única Walb-Ky existente em todo o mundo. A chamada Pedra-mestra ou Pedra de Sangue, retirada das profundezas inóspitas da nebulosa Montanha do Reino da Escuridão, em Anathurilis, por Nomenadhúrth, o Senhor da Escuridão. Cogitava-se, entretanto, que Jhurom foi criação do próprio Omnathar, o chamado de reflexo de Naumathar. O Cetro era a única coisa que tinha poder de libertar e controlar o demônio.

As Bruxas Narfianas confidenciaram o local onde o Cetro de Lij'uror estava guardado. De posse da informação e do comprometimento de reunir forças para libertar todas as criaturas presas nos Nove *Laieniirimim*, Êurhudur rumou para as ruínas do antigo reino de Deutharin. Depois de adentrar nos domínios das ruínas do que um dia num passado esquecido foi um magnífico reino, Êurhudur mergulhou nas passagens que conduziam as galerias subterrâneas até chegar numa Cripta onde havia duas estátuas que retratavam Thuror, o antigo deus dos deuses, e uma linda deusa.

Ali, na frente das perfeitas estátuas, Êurhudur parou e recordou de passagens que lera nos escritos. Histórias perdidas no tempo que depois acabaram virando lendas que regiam que o reino de Deutharin havia sido erguido por descendentes da Primeira Linhagem de Naöhrad. Mas, para a grande maioria dos que conheciam ou haviam ouvido aquelas histórias, aquilo não passava de meros contos, já que não se falava nos descendentes das Primeiras Linhagens desde antes de Ernthys cair nas trevas e os sobreviventes dos homens ganharem as águas incertas dos mares.

Com cuidado, Êurhudur moveu o braço de Thuror para o lado, abrindo uma passagem com uma pequena escadaria que conduzia para baixo, atrás do alto pedestal das estátuas. O feiticeiro desceu os degraus com uma tocha na mão direita. E, como as Bruxas Narfianas haviam lhe contado, sobre um pequeno altar, estava lá: o Cetro de Lij'uror. O artefato que controlaria o demônio que andara sobre a terra desde a Segunda Era de Anahkólion. Com o cetro em mãos, rumou para Lakahmbar. Segundo as bruxas Narfianas, Lij'uror foi lançado em algum lugar das profundas Grutas Míckatûm-Agurk, na Montanha de Ojiz, no Reino Perdido de Lakahmbar. Lá, no Abismo de Chamas, o mais antigo demônio já criado, estava aprisionado. E era naquelas inóspitas profundezas, onde o fogo vivo elevava as temperaturas ao extremo, que Êurhudur deveria seguir para libertar Lij'uror.



E foi isso que ele fez. Com a ajuda dos Fholls, bestas-vampiros que habitavam o enigmático Reino Perdido de Lakahmbar, que datava de antes da Primeira Era que precedia a chegada dos Primeiros Homens a Ernt-nador, Êurhudur iniciou a libertação do demônio de Lij'uror.

Recostando-se na cadeira, um cansado Mestre dos Magos suspirou enquanto pitava o seu cachimbo. Phadar aproveitou para esticar as pernas, enquanto Jahr mentalizava para que seu mestre não oferecesse mais aquele chá. Ambos os magos estavam compenetrados no mestre e nas palavras proferidas por sua boca.

Como haviam passado alguns anos desde que a guerra dos magos contra os feiticeiros estava sendo travada, Êurhudur julgou que tínhamos esquecido dele e passou a não se preocupar. Contudo, Yondar ficou sabendo dos planos e do paradeiro de Êurhudur e rapidamente reuniu três dos seis magos e os vingadores, que na época eram somente doze, rumando imediatamente para o Reino Perdido de Lakahmbar. Quando, depois de muitos dias de intermináveis escavações, o Cetro foi encontrado em uma das mais profundas Grutas de Mickatûm-Agurk, a comitiva dos magos já estava a meio-dia da grande montanha.

A viagem que poderia ser curta, acabou longa, porque o barco que tínhamos à disposição era pequeno e pouco veloz; um dos poucos que escaparam dos muitos ataques dos dragões. Durante vinte e dois dias, navegamos pelo Mar dos Magos, cruzando a perigosa Baía dos Recifes pelo meio e atingindo Lakahmbar pelo extremo sul. Ao chegarmos ao pé da Montanha de Ojiz, eu e Yondar percebemos, nos sinais do céu, que o ritual de libertação de Lij'uror já havia iniciado.

Nuvens escuras cobriam toda a montanha; os raios e trovões soavam como ensurdecedores tambores, que ribombavam no céu; os ventos aumentavam sua intensidade e a terra começava a tremer levemente sem parar.

Sem delongas e conforme a determinação de Yondar, a comitiva dividiu-se em dois grupos de dois magos e seis vingadores. O grupo em que eu e Lathalus estávamos rumou às pressas pelo Leste, através de uma fenda. A oeste, por uma caverna, indo direto para o coração da montanha, seguiu o grupo comandado por Yondar.

A minha comitiva seguiu por vários corredores e escadarias escavadas nas rochas até chegar à Ponte de Zulrsan. Para alcançarmos o local em que Êurhudur estava, precisaríamos cruzar pela longa ponte, atravessando o Abismo de Chamas.

A ponte feita de pedra era reta e não possuía qualquer saliência que pudesse servir de apoio. Devia ter em torno de cem metros de comprimento e apresentava profundas rachaduras em vários pontos. Outro perigo proveniente da ponte era sua largura, que não ultrapassava a marca de três metros. Um mero descuido e adeus – acrescentou o mestre.

– Que história!!! – exclamou Phadar.

– Quando nós – retomou o mestre –, os oito integrantes da comitiva, estávamos aproximadamente no meio da estreita Ponte de Zulrsan, foi que a desgraça nos abraçou. Subitamente, fomos emboscados pelos dois lados pelos fholls. Sem termos como escapar, enfrentamos os incontáveis fholls, as lendárias Bestas-vampiros.

As criaturas que vinham de encontro ao nosso grupo possuíam uma fisionomia bestial, com olhos amarelos, dentes pontiagudos, orelhas grandes com duas pontas e garras afiadas, sendo ainda detentores de uma força sobre-humana. Desvairadamente, corriam em nossa direção com suas espadas em curva e machados em punho, enquanto emitiam guinchos estridentes.

A batalha foi sangrenta e difícil. Como os fholls não morriam facilmente, a melhor solução era derrubá-los no Abismo de Chamas, que ficava a uma incalculável distância abaixo da ponte, e serpenteava por toda a Montanha de Ojiz. Mesmo a nossa magia não pôde impedir o ataque em larga escala, que vinha de muitos lados. Em meio aos brados enfurecidos da

luta, Lathalus, o Senhor dos Vingadores Guardiães à época, ordenou que fosse feito um círculo ao redor de nós magos, para pudéssemos desferir poderosos golpes de poder. A ideia de Lathalus funcionou, o que não foi nenhuma surpresa, pois ele era um excelente líder – complementou o mago mestre.

A batalha começou a ser vencida. Mas a vitória cobrou um grande preço no seu final. Quando estávamos quase alcançando o outro lado da ponte, após a fuga dos poucos fholls que restaram, dezenas de flechas contendo o veneno de Zith, a Grande Serpente, foram desferidas por outros tantos localizados em pontos mais altos do interior da montanha. Várias flechas foram bloqueadas pelo escudo de luz que criei, e outras tantas foram contidas pelos escudos ou desviadas pelas longas espadas dos vingadores. Porém, seis delas não obtiveram resistência.

Duas das setas acertaram dois Vingadores Guardiões, que sucumbiram em poucos instantes ao veneno de Zith. As outras quatro acertaram Loir, o então Quarto Mago, em diversas partes do mesmo lado do corpo, sendo duas no peito, outra no pescoço e a última na testa. Com os impactos vindos da mesma direção, o corpo de Loir foi jogado no Abismo de Chamas.

– Não puderam fazer nada por ele? – perguntou Jahr.

– Não. Infelizmente, não – lamentou o mestre. – Foram perdas muito grandes, mas infelizmente não havia tempo para que os demais integrantes do grupo cuidassem dos mortos. Estes foram deixados no mesmo lugar em que jazeram, e o que restou da comitiva seguiu na direção de onde vinha o eco da voz de Êurhudur, mais acima no interior da montanha.

– E a comitiva do mestre Yondar? – questionou Phadar.

– O grupo do oeste, guiado por Yondar, teve problemas piores – afirmou o mestre. – Eles penetraram na montanha por uma longa e espaçosa caverna, escura como as trevas, sem saber que esse caminho levava ao ninho da Serpente Zith.

– Uma serpente?

– Um ser milenar que habitava a Montanha de Ojiz desde o início do Tempo das Sombras. Tinha aproximadamente dez metros de largura por setenta de comprimento, e seu veneno era instantaneamente mortal. Quando a imagem da gigantesca serpente surgiu diante de seus olhos, eles perceberam que estava hibernando. De pronto, Yondar diminuiu a luz da Pedra de Alis de seu cajado e gesticulou para que fossem apagadas as tochas, para que a serpente não fosse despertada pela claridade.

Para que chegassem ao corredor principal no interior da montanha, precisariam passar pelo lado direito da gigantesca serpente, por uma reentrância que havia na parede rochosa. Yondar sinalizou com a cabeça que iria cruzar o caminho primeiro. Sua escolha tinha certo fundamento: por ser a curva da esquerda para a direita e depois para dentro da passagem, não sabiam o que poderia esperá-los do outro lado. Então, rápida e silenciosamente, Yondar avançou, sendo seguido de perto por dois vingadores de espadas em punho. Logo todos desapareceram na entrada.

Ao sinal de Salarath, o Terceiro Mago, os demais vingadores dirigiram-se para a passagem. Quando o quarto integrante foi cruzar o caminho, sem perceber, chutou uma pedra, emitindo um pequeno ruído. Neste momento, Yondar e os dois vingadores, que já haviam transposto a passagem, pararam de avançar. Yondar fechou seus olhos, concentrando-se em uma magia que não permitisse que a monstruosa serpente despertasse. Mas, inevitavelmente, isso já havia acontecido.

Não precisou mais do que o suave barulho para que o leve sono da serpente fosse interrompido. Com seus enormes olhos amarelos, o grande réptil visualizara o homem que provocara o ruído que a acordara, enquanto emitia um grunhido sobrenatural. O mago Salarath ainda tentou, com seu cajado, utilizar sua magia para afastar Zith e proteger o vingador. Mas foi inútil. Com uma só mordida, a serpente Zith apanhou o homem,

devorando-o de forma voraz e ligeira. Imediatamente, Salarath usou seus poderes para que a serpente ficasse imóvel e os demais conseguissem passar pelo caminho. O Terceiro Mago conseguiu, mas seu poder não foi suficiente para parar o que estava oculto de seus olhos.

De repente, várias serpentes, filhotes de Zith, menores, mas não menos assustadoras, atacaram os quatro que ainda não tinham cruzado a passagem. Consternado, Salarath sentiu que a morte chegara, mas, nem por um instante, perdeu a concentração na magia que mantinha Zith paralisada. Os três vingadores tentaram, sem sucesso, defender-se das mais de vinte serpentes de quinze metros de comprimento que surgiram por trás de Zith. Não havia muitas esperanças de sobreviverem àquele combate. Então, perceberam a claridade que assomava da passagem. Eram Yondar e os dois vingadores.

O Mestre dos Magos voltou com demasiada urgência, lançando com a poderosa magia de seu cajado branco as serpentes para longe de Salarath, enquanto os vingadores que o acompanhavam ocupavam-se em decepar e partir ao meio algumas outras que cruzavam seus caminhos. Lamentavelmente, as serpentes, além de estarem em maior número, encontravam-se muito próximas de suas vítimas. E estas nada puderam fazer diante de tamanha disparidade e ferocidade.

Salarath foi abocanhado por três delas, tendo seu corpo despedaçado quase que instantaneamente. O que Yondar pôde ver perfeitamente por estar bem perto de seu amigo. Mas não o suficiente para salvá-lo. Dois dos resolutos vingadores que estavam com Salarath, após lutarem bravamente, tendo matado alguns filhotes, foram abocanhados e levados já mortos por duas serpentes para o ninho, atrás de Zith, enquanto o terceiro era salvo pelos dois companheiros que retornaram.

Assim que Salarath foi morto, Yondar proferiu palavras que mantiveram Zith inerte por mais alguns segundos e, em seguida, construiu uma enorme barreira luminosa entre as serpentes e eles. Não fosse pela situação em que se encontravam, lutaria com a serpente gigante até que esta estivesse morta, mas sua magia não duraria muito tempo, e os filhotes acabariam matando os demais. Então, advertiu que todos se retirassem do local imediatamente. Transtornados por perderem os companheiros daquela forma, os vingadores restantes relutaram durante alguns poucos segundos. Depois, puseram-se em disparada pela reentrância.

Após percorrerem mil e trezentos metros, de túneis escuros e galerias estreitas e úmidas, em frenética corrida, Yondar e os três vingadores chegaram ao corredor principal na parte interior da montanha. À sua frente, puderam contemplar o descomunal e profundo Abismo de Chamas, tendo, à esquerda, a longa Ponte Khatiofag. Cruzaram o Abismo de Chamas pela Ponte Khatiofag, sem quaisquer maiores problemas, rumando para o encontro de Êurhudur, que deveria estar à beira do Abismo de Chamas do outro lado.

Quando estavam chegando perto do local onde o feiticeiro Êurhudur se encontrava, ouviram o monstruoso som de Lij'uror. Yondar tristemente meneou sua cabeça calmamente, pois sabia que não faltava muito para que a besta abominável fosse libertada da prisão onde foi colocada. Assim que chegaram ao patamar, avistaram o que restou de nossa comitiva escondida atrás de algumas rochas, próximas às costas do feiticeiro. Mas não houve tempo para perguntas ou interpelações sobre o que ocorrera com cada grupo. Já era tarde demais. O demônio Lij'uror tinha deixado sua prisão.

O feiticeiro Êurhudur estava na beira do Abismo de Chamas, envolto em uma capa negra aveludada, de costas para eles e com os braços levantados para o alto. Trazia o Cetro na mão esquerda e gritava palavras furiosas em tom enlouquecido enquanto urros estremeciam todo o interior da montanha. Com os olhos fixados no Abismo de Chamas abaixo, presenciava a aproximação de Lij'uror, enquanto nós combinávamos a melhor forma de atacar em meio aos grunhidos do temível demônio.

– E o que aconteceu? – indagou Jahr ansiosamente.

– Uma das duas possibilidades de atacar Êurhudur seria o confronto direto, mas muito arriscada, posto que os fholls estavam por perto, e o demônio já havia sido libertado. A outra, uma alternativa mais prudente, seria usar o Colar de Anuth, que o mestre Yondar trouxera consigo – explicou o Mestre dos Magos, enquanto acendia seu cachimbo feito com madeira de Kyl.

– Um colar? – indagou Phadar, sem entender.

– Sim. Um colar – rebateu o mestre, enquanto saboreava a erva de Lôz. – O Colar do antigo Deus das Almas, Anuth, é formado por noventa centímetros de pequenos anéis de prata, enquanto a pedra branca de Anuth desponta na extremidade.

– Deve ser bela esta tal pedra – opinou Jahr.

– Não, meu caro amigo – falou o mestre, soltando a fumaça azulada. – A pedra de Anuth é disforme e não enche os olhos, pois é ausente de beleza. Entretanto, tem o incrível poder de aprisionar a “Energia da Vida” ou a *Orinthgar*² de quem ousar colocar o colar. E, uma vez aprisionada, a energia vital aprisionada só será libertada em troca de outra. Isso caso alguém coloque o colar.

– Ou por meio do Segredo de Anuth – pontuou Phadar. – Li sobre isso em algum dos livros antigos da biblioteca.

– Bem lembrado, meu amigo – agradeceu o Mestre dos Magos. – Bem, optamos por usar o colar, e levou pouco tempo para organizarmos a forma como o ataque seria desferido.

Quando estávamos prontos para atacar, o inesperado e, ao mesmo tempo, inevitável, aconteceu – o mago mestre fez uma pequena pausa, enquanto fitava nos olhos de todos. – Uma gigantesca imagem negra envolta em chamas assomou à frente de Êurhudur. Era o demônio Lij’uror ou, como era chamado nas Primeiras Eras: Jhurom. Depois de milhares de anos, a besta havia sido libertada de sua prisão no Abismo de Chamas, para novamente aterrorizar o mundo.

Os olhos de um vermelho vivo fitavam firmemente o pequeno ser que lhe provera a liberdade e, enquanto analisava seu libertador, seu corpo propagava chamas intensas. Êurhudur, por sua vez, explodia em êxtase pela conquista alcançada. Impassível, Yondar, eu mesmo e os demais sete vingadores vislumbramos a mais aterradora de todas as criaturas que já existiu desde a Criação dos Mundos.

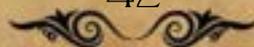
O Mestre dos Feiticeiros das Sombras ficou imóvel ao ver seu sonho realizado. Não havia mortal ou imortal, ser ou besta no mundo inteiro que possuísse poder igual ao seu. Seria invencível e indestrutível com o poder do Cetro. Estava pronto para destruir a Suprema Ordem dos Magos de Yondar. O Tempo das Trevas teria início, e Êurhudur seria o Senhor das Trevas.

Maravilhado, o feiticeiro ficou a contemplar Lij’uror e a ouvir seus ensurdecedores urros; depois proferiu as palavras do feitiço que estavam escritas no Cetro de Lij’uror; palavras que o aprisionariam e controlariam. De súbito, uma indescritível luz vermelha, proveniente do Cetro, tomou conta daquela parte interior da montanha, conferindo-lhe, por breves momentos, rubros nuances. A luz desapareceu num piscar de pestanas, levando consigo, para dentro do Cetro, o demônio Lij’uror.

Durante breves instantes, Êurhudur ficou inebriado, olhando para a luz que pulsava no interior do Cetro de Lij’uror. Até parar desconcertado e estupefato, ao perceber que eu e Yondar caminhávamos em sua direção. Foi então que assimilou o que estava acontecendo.

“*Vieram me impedir*”, disse ele, lançando um olhar fulminante para nós dois. “*Tenho que lhes dizer que chegaram tarde. Mas não vão perder a viagem, pois vou lhes dar a pior morte que se poderiam ter! Preparem-se para enfrentar Êurhudur, o Senhor do Cetro de Lij’uror!*”, desafiou-nos para um duelo mortal. Êurhudur sabia que não havia o que temer com o Cetro em seu poder.

² A Orinthgar poderia ser comparada ao “espírito” ou à “alma”.



Não nos rebaixamos em responder. Abrimos uma distância de dez metros entre nós e mantivemos aproximadamente a mesma de Êurhudur, que avançava resolutamente, formando assim um triângulo. O feiticeiro Êurhudur sorria ironicamente, enquanto, ao mesmo tempo em que agradecia o presente de ter ambos os magos à sua volta, com palavras envenenadas, repletas de rancor, sentenciava-nos à morte.

A tenção era tangível entre os ouvintes.

– O silêncio tornou-se tão sepulcral, que eu e o mestre Yondar conseguimos ouvir o arrastar de nossas indumentárias no solo pedregoso pouco inclinado. Nossos movimentos denunciavam que permanecíamos em posição de defesa. Mantínhamos nossos cajados direcionados para Êurhudur, enquanto recuávamos, como se temêssemos o recente poder adquirido por nosso oponente. Fato que aumentava o prazer e a confiança de Êurhudur e, por esse motivo, sequer cogitou em chamar os fholls para ajudá-lo.

Apontando o Cetro de Lij'uror, Êurhudur desferiu o primeiro golpe contra o Mestre dos Magos, Yondar. O escudo de um azul luminoso produzido por Yondar apareceu a tempo, mas serviu apenas como diminuidor do impacto do imenso poder. O raio avermelhado atravessou o escuro, arremessando Yondar a nove ou dez metros de distância, onde caiu longe de seu cajado branco. Inerte. Inconsciente.

Então, ao ver Yondar imóvel no chão, esmaeci imediatamente. A surpresa estava estampada em meus olhos. Não esbocei nenhuma reação de ataque. Recuei três passos e caí de joelhos diante do feiticeiro. Êurhudur quase não pôde acreditar, tampouco se conter, tamanha era sua euforia. Creio que ele imaginava que nos venceria em uma grande batalha, mas que nunca pensara que seria tão fácil.

“Jogue para longe seu cajado”, ordenou ele.

– Obedeci, sem pestanejar. Longe de meu cajado, abaixado e com o olhar voltado para o chão, comecei a clamar em voz alta por minha vida, alegando que sabia não ser páreo suficiente para enfrentar alguém com tão grandioso poder. Êurhudur gargalhava ao alto e, com desprezo, ouvia meus gritos de clemência.

Com um sorriso debochado nos lábios, avistou, a vinte metros, o corpo imóvel do mestre Yondar. Sua satisfação poderia ser percebida a quilômetros de distância, e seu ego já havia ultrapassado o mais alto dos céus. Nada estragaria sua vitória, nem mesmo a facilidade com que foi obtida, pois, se havia demérito em sua conquista, não era por sua culpa, mas sim por nossa, os deploráveis e fracos magos.

As minhas súplicas já haviam chegado a volumes altíssimos, enquanto era desprezadamente observado pelo feiticeiro. Tendo se cansado de ouvir minha voz, ele decidiu tomar-me a vida sem mais demora.

– Então, o que aconteceu? – indagou euforicamente Jahr.

– Então – contou o mestre –, parei de falar; levantei a cabeça e olhei nos olhos de Êurhudur. Sem compreender a minha estranha e repentina atitude, ele fitou-me de volta. Com a atenção sobre mim, Êurhudur percebeu um brilho diferente em meus olhos. Olhos que não estavam mais ofuscados pelo medo, mas continham um brilho distinto: o brilho da vitória.

Observei-o por curtos instantes, depois sorri ironicamente e disse em um sussurro quase inaudível: – Adeus!

Os olhos do feiticeiro dilataram-se imediatamente diante da sombra que cruzou por eles. Mas nada ouviu ou sentiu; tampouco pôde esboçar qualquer reação. Assim que o Colar de Anuth repousou em seu peito, Êurhudur desabou no chão.

– Que história! – disse Jahr, soltando o ar dos pulmões.

– Durante minhas súplicas intermináveis em alto volume, Lathalus, o Senhor dos Vingadores, contornou o local em que estávamos ficando, à espera de uma oportunidade para se aproximar pelas costas do inimigo. Quando Êurhudur ficou a um metro de mim, Lathalus caminhou sutil e lentamente até estar perto o suficiente. No instante em que parei



de suplicar, o Colar de Anuth foi colocado no pescoço do feiticeiro. O que foi feito rapidamente por Lathalus.

Quando o Colar de Anuth repousou no peito de Êurhudur, uma forte luz surgiu e desapareceu em uma fração de segundo, fazendo com que seu corpo tombasse inerte, deixando o Cetro de Lij'uror cair em minhas mãos.

– Sem luta! O feiticeiro foi derrotado sem uma batalha? – questionou Sexto Mago, Phadar.

– Sim! Êurhudur perdera o confronto – respondeu o mestre. – Definitivamente fora derrotado. Mas não por possuir poderes menores ou inferiores aos nossos. Não. Com absoluta certeza, não. O feiticeiro perdeu o confronto por possuir várias fraquezas, mas principalmente uma. A maior de todas. A que impregna a maioria dos humanos: a arrogância.

Foi derrotado, primeiramente, pois acreditou que era muito poderoso. E, de fato, era. Mas desejava, inconscientemente, para sua satisfação e regozijo, que Yondar, o grandioso Mestre dos Magos, tivesse de fato sucumbido com um só golpe. Por segundo, deliciou-se quando viu-me clamar por piedade e, ainda, enaltecendo que não tinha poderes suficientes para enfrentá-lo. Em terceiro lugar, foi vencido por não estar em harmonia com o mundo a sua volta, não percebendo os movimentos de Lathalus. E, por último, Êurhudur foi definitivamente aniquilado por não ter respeito, nem humildade, menosprezando seus oponentes.

Pagou um alto preço por não saber a valia que tem um oponente que se submete a pedir clemência; ou Yondar, pela inteligência de saber que seria o primeiro a ser atacado, passando a fingir-se de morto. Em suma, o Mestre dos Feiticeiros das Sombras foi derrotado por acreditar ser o melhor e, mesmo que o fosse, sequer cogitou que os outros pudessem se equiparar a ele. Definitivamente, foi vencido por ele mesmo.

Suspiros de alívio foram ouvidos entre os dois presentes.

Logo que o feiticeiro Êurhudur despencou ao solo, Yondar pôs-se de pé. Em seguida, os demais vingadores que guardavam a entrada apareceram. Embora fosse forte, Yondar arriscara sua vida, pelo fato de ter produzido um escudo de baixa intensidade e o poder do Cetro ser gigantesco. Sua vida fora salva pela “Aura Pessoal”: uma proteção invisível emanada ao redor de seu corpo por uma força individual, obtida através da máxima e total concentração.

– Sei o que é – disse Phadar.

– Ainda não consegui fazer a “Aura” aparecer em meu corpo – disse Jahr, em tom de descontentamento.

– Mas vai conseguir, meu caro! – afirmou o mestre. – Tudo a seu tempo. Muito embora tenhamos que acelerar um pouco o tempo a partir de agora.

Êurhudur foi carregado nos ombros por quatro vingadores. No caminho rumo à saída da Montanha de Ojiz, nenhum fholl se atreveu a se aproximar de nossa comitiva. As criaturas sabiam que carregávamos o Cetro e que, em seu interior, repousava o demônio Lij'uror. Por ser Lij'uror um Demônio Originário, todas as demais criaturas das trevas que foram criadas o respeitavam e lhe deviam obediência. Assim como com o possuidor do Cetro de Lij'uror.

Ao chegarmos no exterior da montanha, todos sentiram um alívio indescritível, pois tínhamos vencido uma grande batalha que ficaria gravada na história. No entanto, não havia motivo para comemoração. Nem por parte de nós, os magos, que perdemos dois amigos seculares, muitos menos por parte dos Vingadores Guardiões, que deixaram para trás a trajetória de cinco companheiros de uma vida – lamentou o mago mestre, balançando a cabeça em pesar.

– E o que aconteceu com o feiticeiro? – perguntou Phadar.

– Esta é a outra parte da história – desconversou o mestre.

– Conte-nos. – pediu Jahr.

– Acho que ainda temos tempo – constatou o mestre. – Bem, com o feiticeiro derrotado, restou voltarmos para casa. A viagem de volta pelo Mar dos Magos foi tranquila e, no dia 11



de Anörib³, do ano 117 do Tempo dos Dragões, o “Guardião” atracara no Porto dos Magos. Encerravam-se vinte e três dias de uma triste, porém bem-sucedida, viagem. No 31 de Ziran⁴ daquele ano, terminava, enfim, o último ano do Tempo dos Dragões. Seis dias mais tarde, depois do mais festivo Dia de Thur, desde o final do Tempo das Deusas, iniciava, então, o tão esperado Tempo dos Magos ou Tempo dos *Hístbalar*.

Quatro meses se passaram do primeiro ano do Tempo dos Magos, até que a Ordem decidisse o que seria feito com o feiticeiro. Uma vez aprisionado no Colar de Anuth, Êurhudur não poderia ser morto, já que iria contra o Deus das Almas, que rege o colar. Então, Conselho dos Magos deliberou que o feiticeiro deveria ser exilado para todo o sempre, em local inacessível e desconhecido, permanecendo preso ao colar, entre a vida e a morte. Escolheram, para seu exílio, as inabitadas Montanhas Geladas de Holladis, a oeste das altas montanhas do reino de Ashin.

– Por que não o reino dos Magos? – interpelou Jahr.

– A principal razão era o poder maléfico que emanava de Êurhudur e do Cetro de Lij’uror. O mestre Yondar reuniu o Conselho dos Magos e, depois de muito deliberarmos, chegamos à conclusão que era melhor levar o feiticeiro para o mais longe possível. De preferência para uma região inabitada.

O local do exílio de Êurhudur deveria ser mantido em absoluto segredo, e o percurso da viagem deveria ser feito no anonimato, sem que ninguém, além das pessoas da altíssima confiança de Yondar, soubessem. A viagem não poderia ser por terra, onde olhos curiosos questionariam a respeito. Ficou decidido que a “Grande Viagem”, como passou a ser chamada, seria feita por mar, longe do alcance visual de todos os seres.

Os preparativos para a viagem levaram mais tempo do que Yondar imaginara. O primeiro motivo para o atraso se deu pela necessidade de recrutar e treinar novos Vingadores Guardiões que ficariam para guardar e proteger o reino dos Magos. Durante a minha ausência, bem como a de Lathalus e Yondar, seria longa a viagem, e teríamos que nos resguardar.

O outro motivo que delongou a viagem foi a construção de um barco específico para a tarefa exigida. O barco precisaria ser pequeno e resistente. Pequeno, por dois importantes motivos: deveria ser facilmente comandado pelos sete antigos vingadores, os únicos da absoluta confiança de Yondar, e ter facilidade em passar por trechos intransponíveis para uma grande embarcação. Resistente por duas razões: uma, porque os mares a serem navegados seriam impiedosamente traiçoeiros, escondendo surpresas secretas e inomináveis; a outra, porque a travessia deveria ser percorrida durante longo tempo.

O terceiro contratempo que reteve o início da viagem não dizia respeito a esta em si, mas à confecção da “Tumba Negra de Êurhudur”. A Tumba Negra levou seis meses para ficar pronta, sendo que três meses foram dispostos na busca pela madeira negra, somente encontrada na Floresta da Escuridão. A tumba deveria ser feita com a madeira negra em respeito aos sinais, já que esta simbolizava, no meio dos magos, sábios e imortais, o banimento de um terrível mal, o qual jamais deveria ser solto. A Tumba Negra é o símbolo do exílio eterno.

A tumba foi caprichosamente esculpida pelos artífices que, na época, viviam sob a proteção dos magos na aldeia de Gonas, a noroeste do Palácio dos Magos. Os artesãos foram escolhidos devido as suas qualidades no ofício, como também pelo seu prestigioso sigilo. No tampo da tumba, foi feita a inscrição:

“IPOROU VI ÊURHUDUR”
“QIKHFI VUK TIOHOXIOFUK VEK KUQZFEK”
“SASXE EZFE”

³ Mês de novembro.

⁴ Mês de dezembro.

“JOSMEVUFIK VI THUR”
“KAYFIQE UFVIQ VUK QEMUK VI YONDAR”

Que significava:

“EXÍLIO DE ÊURHUDUR”
“MESTRE DOS FEITICEIROS DAS SOMBRAS”
“NUNCA ABRA”
“VINGADORES DE THUR”
“SUPREMA ORDEM DOS MAGOS DE YONDAR”

O feiticeiro Êurhudur foi colocado dentro da Tumba Negra, com os mesmos trajes negros da Ordem dos Feiticeiros das Sombras que vestia no dia em que foi capturado. Em seu peito, repousava o Colar de Anuth, no qual estava presa sua Orinthgar, e, junto as suas mãos pálidas e inertes, pairava o Cetro de Lij’uror, no qual estava aprisionado o demônio.

A única coisa que mudara em Êurhudur, no período em que esteve guardado na Torre de Yondar, fora a sua aparência. No decorrer dos preparativos para a viagem, o corpo de Êurhudur sofrera um processo de envelhecimento acelerado, devido aos efeitos do Colar de Anuth. E, conforme a sabedoria de Yondar, era um processo normal.

Onze meses se passaram até chegar o dia em que o Bravos, nome dado à embarcação, zarpasse do Porto dos Magos. A viagem poderia ter iniciado no final de oito meses, em Ziran, quando todos os preparativos já haviam encerrado. No entanto, Lathalus aludiu aos possíveis problemas de navegar durante o inverno, admoestando que seria melhor aguardar a chegada da primavera, no dia 21 de Lüturid⁵, quando os mares ficariam mais calmos.

No dia 27 de Lüturid, do ano 02, o reino dos Magos ficou quilômetros para trás, enquanto o *Bravos* era acolhido pelo mar aberto. A bordo do barco que levava a Tumba Negra de Êurhudur, estavam Yondar, Tauran’z, Lathalus e os outros seis vingadores mais antigos.

A viagem foi longa e cheia de percalços e dificuldades, mas enfim, depois de muito tempo, chegamos ao nosso destino: a Montanha de Holladis. A Tumba Negra de Êurhudur fora colocada em um barco menor, onde embarcaram Yondar, eu, Lathalus e mais três vingadores rumo à terra firme. Já em terra, caminhamos até a montanha, onde penetramos em uma enorme caverna de gelo, na qual percorremos mais de quinhentos metros até que encontrássemos um lugar seguro para a tumba. O frio, muito embora fosse primavera, era intenso. Após Lathalus e os vingadores colocarem a Tumba de Êurhudur no lugar escolhido, Yondar solicitou que aos vingadores voltassem à entrada da caverna e lá nos esperassem. Eu permaneci com meu mestre.

Assim que todos saíram, Yondar e eu começamos a proferir palavras em baixa voz, para logo depois produzirmos raios moderados com nossos cajados. Os golpes invisíveis sobre a estrutura de gelo que estava acima da tumba produziram rachaduras. Imediatamente, o teto de gelo começou a tremer. No que saímos do local, o desabamento de gelo começou. Por instantes e a uma certa distância, assistimos a Tumba Negra de Êurhudur ser soterrada pelo gelo. Estava selado o fim do feiticeiro Êurhudur.

No dia 5 de Ziran⁶, no final do outono do ano 02 do Tempo dos Magos, muitos dias de viagem, o Bravos ancorou no Porto dos Magos, onde fomos recebidos como reis. As comemorações perduraram por muitos e muitos dias. Em um desses magníficos dias de festas, Lathalus, o líder dos vingadores, conheceu sua futura companheira: Ialhis. Que nos anos vindouros lhe daria muitos filhos. E foi isso que aconteceu.

– Como pode se lembrar de detalhes tão minuciosos depois de tantos anos? – questionou Phadar, intrometidamente.

O Mestre dos Magos torceu o nariz antes de responder: – É simples, meu jovem, fui o mago que escreveu esta história no “Livro de Todos os Tempos”. Agora chega de conversa

⁵ Mês de março.

⁶ Mês de dezembro.



– cortou o assunto. – Temos muito que ver, pois não chegamos no ponto crucial da questão. O ano 1974 do Tempo dos Magos. O último ano antes do Tempo das Trevas e da maior batalha já travada em Ernt-nador. Preparem-se! A batalha pelo Mundo dos Homens está por vir!

