



CONTOS E POEMAS ÉPICOS

Espada e Feitiçaria

ADEMIR PASCALE
ORGANIZADOR



ORGANIZADOR

ADEMIR PASCALE

Copyright © por Autores

Projeto editorial por Ademir Pascale

**Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização dos
autores**

Obra protegida por direitos autorais

Este e-book é parte integrante

da Revista Conexão Literatura

ISBN: 978-65-00-45861-9

2022

Patrocínio:

www.revistaconexaoliteratura.com.br

SUMÁRIO

CLIQUE SOBRE O TÍTULO DO CONTO OU POEMA

O CONFRONTO NO CAMPO DE BATALHA, POR ANDRÉ LUIZ MARTINS DE ALMEIDA, PÁG. 05

A MORADA DOS VENTOS, POR FERNANDA F. LOVELLY, PÁG. 08

O DILEMA DE MADUK, POR GILSON SALOMÃO PESSÔA, PÁG. 14

NEFANDAS EMOÇÕES, POR MAICOL CRISTIAN, PÁG. 22

THORNDALL, POR MAURO M. MASSUDA, PÁG. 24

OS DENTES BRANCOS, POR NEY ALENCAR, PÁG. 30

A BESTA DO ABISMO, POR NEY ALENCAR, PÁG. 36

ALÉM DO PORTÃO NEGRO, POR NEY ALENCAR, PÁG. 42

DESAFIO AOS CAMPEÕES, POR ROAN SOUSA, PÁG. 48

AVALON PARA MORGANA, POR ROSAMARES DA MAIA, PÁG. 53

O PREÇO DA HONRA, POR SANDRO NASCIMENTO, PÁG. 55

ESPADA, FEITIÇO E SACRIFÍCIO, POR SANDRO NASCIMENTO, PÁG. 60

BEIJOS DA MORTE, POR SANDRO NASCIMENTO, PÁG. 65

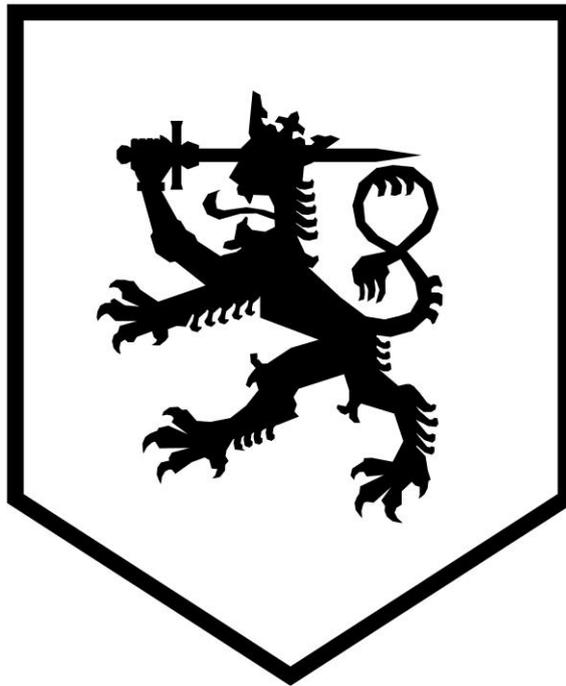
AMOR & MAGIA, POR WANDA ROP, PÁG. 70

CONHEÇA OUTROS TÍTULOS DA COLEÇÃO, PÁG. 72



VISITE: WWW.REVISTACONEXAOLITERATURA.COM.BR
WWW.INSTAGRAM.COM/REVISTACONEXAOLITERATURA
WWW.FACEBOOK.COM/CONEXAOLITERATURA

ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O POEMA

O Confronto no Campo de Batalha

Por André Luiz Martins de Almeida



SOBRE O AUTOR: Nasceu em 21 de janeiro de 1970 no Rio de Janeiro, mora em Queimados desde a infância, morou em Nova Iguaçu e outro estado, como Rio Grande do Sul, na cidade do Rio Grande. Aprendeu poesia nos livros, com seu primeiro poema recebe um certificado de participação em 1987. Publicou seu primeiro poema inédito escrito em 2015, para o Concurso Novos Poetas - Poetize 2016 da Editora Vivara Nacional. Atualmente está na Reserva da MB, e membro ativo da PIBQ (Primeira Igreja Batista de Queimados) desde 2014. Publicou seu primeiro livro completo "Antologia Poética - Aspirações de um Discípulo" (2019) e o segundo "Antologia Poética – Exortações Inspiradas" pela Drago Editorial (2020) e a antologia "Adoração Poética", um e-book pelo sistema KDP da Amazon em 2021.

Faça login e prepare-se para o confronto
No campo de batalha, que será virtual o encontro
Das equipes e seus oponentes, no ambiente que está pronto!

O confronto será no **“League of Legends”**, prestigie este campeonato! **(1)**
Cada equipe se prepara com uma técnica em volta do líder nato.
O Jogador quer se superar e deixar o rótulo de novato.

O campo de batalha é virtual e qualquer modo passatempo.
O nível do jogador experiente depende do seu tempo,
Para sair como vencedor, fuja do contratempo!

O confronto pode variar tanto de aspecto e característica.
O rumo da partida e todos os elementos, se descobrem na estatística.
O personagem se modifica, com uma nova **“pele artística ” (2)**

Dar-se-á início ao grande confronto
Selecione o seu personagem e campeão,
Que com poderes e armas, precisa estar pronto,
Para entrar no campo de batalha e derrotar outro peão!

Personalize a **“Ashe”** e dê o melhor arco para a sua **“Arqueira”**,
Se não selecionar, retire a **“Morgana”** como suporte a **“Feiticeira”**,
Ou então, garanta à seguir a **“Karma”**, a **“Maga”** vitoriosa da fileira,
Se precisar inovar, convoque a **“Fiora”**, melhor **“Espadachim”** e **“Guerreira”**.

Somos desafiados para utilizar todos os campeões de espadas.
Os torcedores vibram com as lutas, fugas e escapadas.
O confronto é no jogo, com todas as peças escaladas.

Os jogos tornaram-se intuitivos.
Prepare-se, pois estão competitivos.

Os “**Avatares**” são diversificados, modernos e coletivos. **(3)**

Acompanhe este embate que ganha ares épicos em cada campeonato.

Partidas que emocionam em cada ato,

Que nos apresenta, sempre subir de nível e padrão, é o fato!

Nota:

(1) “League of Legends” – É um jogo de estratégia em que duas equipes de cinco poderosos Campeões se enfrentam para destruir a base uma da outra. (Riot Games).

(2) “pele artística ” (skin) – Personalize o jogo mudando o visual dos seus Campeões favoritos.

(3) “Avatares” - Com mais de 140 Campeões, você encontrará a combinação perfeita para seu estilo de jogo. Especialize-se em um estilo ou em todos.



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

A Morada Dos Ventos

Por Fernanda F. Lovelly



SOBRE A AUTORA: Nasceu em 1996 em uma cidade pequena no estado de Pernambuco. Formou-se com honras em fisioterapia no ano de 2019, e atuou ativamente na linha de frente durante todo o período de pandemia. Apesar de ter sido uma leitora voraz durante toda sua vida, foi em meio à luta contra o covid-19 que encontrou sua vocação como escritora de fantasia. A partir desse momento direcionou seus estudos para a área de escrita criativa. Desde então não parou de escrever histórias que são verdadeiras janelas em direção ao extraordinário.

Do alto das muralhas do castelo trovão, observo pela última vez, os céus nebulosos e com promessas de tormentas. Como rainha do império das tempestades, é meu dever, me sacrificar pelo povo. Estamos cercados! Nossos aliados temem o dom elétrico nos dado pelo Eterno, o criador das sete esferas. Os inimigos da luz, almejam controlar nosso poder. Restaram tão poucos de nós! As pessoas costumam julgar precipitadamente, tudo que não conseguem compreender. Por esse motivo, minha gente vem sendo massacrada por gerações! Eles nos chamam de: tempestuosos, pois, possuímos as habilidades de controlar o clima, e qualquer forma de campo eletromagnético. Nem todos os cidadãos do reino tem acesso a essa magia, existem apenas três tempestuosos em todo o império. Sou um deles! A caçada a pessoas como eu, é a razão para estarmos indefesos. Um grande exército de demônios locustae, marcha em nossa direção, pelos cálculos dos sábios, chegarão ao nosso território em três dias. Esse não é o único problema, a frota sombria navega rumo aos nossos portos. Provavelmente para participar de um ataque combinado por terra e mar! Meu povo é composto por pessoas comuns: comerciantes, agricultores, nobres. Temos apenas um pelotão de guerreiros, menos de dez por cento da população total.

Estou encurralada, parece não haver solução para o meu reino! Porém, existe uma lenda, sussurrada pelas ruas desde a minha infância, e cantada pelos antigos em festas populares. A história é sobre um ser poderoso e onisciente que habita nossa dimensão, o espírito do vento. Dizem que costuma se compadecer de almas desesperadas. Encontra-lo é a única maneira de salvar minha gente e o meu lar. Contra os avisos dos meus conselheiros, resolvi partir em uma jornada suicida para a morada dos ventos. Se cortar caminho pela floresta sombria, posso ir e voltar antes que cruzem nossas fronteiras. Entretanto, nada me garante que conseguirei retornar da selva maligna! Um lugar de vegetação tão densa que nem a luz do sol consegue atingir a superfície durante o dia. Repleta de monstros, demônios, e seres fantasmagóricos. É arriscado, mas não me perdoarei se morrer sem tentar. Como as enguias, posso parecer pacífica e indefesa, mas não se engane, sou uma garota de alta voltagem. Meu nome é Elfida Stevens, a primeira filha da ordem do relâmpago não cairá sem lutar! Guardando meu par de adagas (sai), no cinto de acessórios em minha armadura, feita com couro e aço em um tom profundo de azul. Andei a passos largos para a sala do trono, depositando a coroa de prata e safira que pertenceu ao meu pai, em cima de uma almofada dentro do relicário. Implorei ao Eterno por sua proteção, e deixei o palácio.

Após alguns quilômetros pela costa pedregosa do império das tempestades, vislumbrei a floresta que se espalhava como uma praga por nossas fronteiras. Tomando três respirações profundas, continuei o meu caminho. Assim que entrei na selva sombria, fui cercada por escuridão. Como se o dia, tivesse virado noite. Barulhos estranhos e ruídos assustadores podiam ser ouvidos em toda parte. Eram como o prelúdio do caos! Retirando meu isqueiro da sorte de seu lugar em meu decote, catei um graveto do chão, e acendi uma tocha. Arquejei audivelmente, enxergando pela primeira vez, o teor da natureza ao meu redor. Árvores esquisitas e tortas se erguiam sobre mim, um líquido vermelho escorria de suas cascas. Espero que não seja sangue! O chão encontrava-se coberto por plantas carnívoras, e serpentes de todas as espécies deslizavam pelos galhos espinhentos. Segui em direção ao túnel formado por raízes, segundo meu mapa, esse é um atalho direto para a montanha das direções. O abrigo da grande águia branca! A cada passo para dentro da galeria subterrânea, úmida e suja, senti-me mais nauseada. O ar se tornou escasso e a temperatura desceu vários graus. Um leve tremor no solo, seguido de um barulho molhado, me deixou alerta. Olhei ao redor, tudo parecia fluir na mais perfeita ordem. Caminhei alguns metros com a tocha improvisada em minhas mãos, e outro tremor assolou o túnel. Este fez algumas pedras desabarem. Sem saber o que esperar, decidi correr até encontrar uma saída desse buraco sinuoso. Inesperadamente, antes que alcançasse a passagem no teto da galeria de terra e raízes podres, escorreguei em poça de gosma.

O líquido era fedido e pegajoso, com uma coloração estranha! Muito nojento! Um grito escapou da minha garganta, não pude me conter! Foi um erro. O som alto gerou uma série de tremores através do túnel, de repente, ouvi novamente o gotejar de água. Veio do ponto bem atrás de mim. Virei-me lentamente, o medo engolido minhas entranhas, como um bando de hienas famintas. Pensei que fosse desmaiar quando pousei meus olhos sobre a criatura. Encarando o enorme verme a minha frente, evitei fazer qualquer movimento brusco. A coisa era horripilante, sem olhos ou nariz, apenas uma boca circular repleta de fileiras de presas brancas, e um corpo liso e viscoso, cor de carne. O verme se elevou, arqueando sua estrutura invertebrada, estava se preparando para atacar! Tentei sentir qualquer corrente elétrica vinda do animal, mas não havia nem sequer uma sinapse. Toda galeria subterrânea era cercada por madeira, um isolante natural. Sacando minhas adagas (sai), assumi posição de luta. Como se pressentisse o perigo, a coisa partiu para cima de mim, em uma caçada desenfreada. Fugir do verme gigante é como um jogo de gato e rato, ou pique-esconde letal. Tenho duas opções: lutar e ser devorada, ou me

esconder até que a criatura se canse. Não posso esperar! Olhando para as raízes penduradas no teto, tive uma ideia maluca! Usando minhas adagas como ganchos de escalada, me posicionei acima do solo, agarrando-me aos cipós no telhado. Quando o túnel voltou a tremer, saltei montando no animal viscoso. Comecei a esfaquear a coisa repetidamente, mas não estava funcionando! Preciso causar mais danos! Em um ato desesperado, corri sobre o corpo do verme, cortando a criatura de cima a baixo, conforme deslizava pelo solo lamacento.

Coberta por gosma dos pés a cabeça, rastejei para fora do túnel pantanoso. O sol voltou a brilhar com intensidade, olhando para trás, percebi que finalmente encontrava-me fora da floresta sombria. Um rio de águas escuras, é a única coisa que me separa da morada dos ventos. Aproximando-me da margem, notei que a correnteza turva estava repleta de crocodilos. Os monstros aquáticos devem ter uns cinco metros de comprimento! Fechando meus olhos, busquei lembrar o motivo de estar fazendo isso. Crianças inocentes, idosos amáveis, e pessoas dedicadas me vieram à mente. Se morrêssemos, o legado do trovão morreria conosco. Não vai acontecer! Prendendo meus cabelos em um rabo de cavalo alto, mergulhei nas águas mortais. Tomei cuidado para não me debater demais, entretanto, acabei cortando minha perna em uma rocha afiada. O sangue chamou a atenção dos meus “amigos” ferozes, sem escapatória, nadei freneticamente até a margem. No momento em que meus pés atingiram a grama verde, desabei de alívio. O corte em minha coxa ainda jorrava, rasguei um pedaço da blusa por baixo da armadura, para fazer um torniquete. Com dificuldade, voltei a me levantar!

Fiquei maravilhada quando cheguei ao cume do monte, á vista era incrível, conseguia ver quase toda dimensão de Bellum! Ventos fortes e suaves sopravam em todas as direções. A baixa gravidade do local, quase me fazia flutuar. No chão de pedra lisa, havia a figura de uma bússola. Parecia ter sido entalhada com fogo, e o mais surpreende, é que seus ponteiros se moviam de acordo com a minha posição. O lugar era cercado por belas árvores coloridas, enfeitadas com sinos do vento. A música produzida por eles, ecoava por toda montanha. Fui tomada por uma melancolia inexplicável, é real... Todas as lendas são reais... Comecei a gargalhar sem motivo, qualquer pessoa que me visse nesse estado, pensaria que sou louca!

— O que é tão engraçado? — indagou uma voz masculina.

Virei-me em direção ao som, e o vi, o espírito do vento! Ele tinha cabelos e olhos castanhos, usava roupas simples, e possuía uma expressão amigável. Diria que têm uns trinta anos, se tivesse que chutar.

— Sou a rainha Elfida de tempestade, preciso da sua ajuda, e imploro em nome do Eterno, que venha comigo, por favor!

Ele se aproximou de mim, com graciosidade.

— O vento vai aonde quer, e ninguém conhece o seu caminho...

— Todo meu povo será destruído em dois dias! Acreditei em você contra todas as possibilidades, não me deixe agora!

— Meu nome é Naum. — falou tocando meu rosto. — Ao longo dos séculos, lutei muitas guerras, me liguei a inúmeras pessoas, mas essa é a primeira vez que alguém me persegue, gostei disso, irei com você!

O abracei para demonstrar minha gratidão.

— Temos que partir, não há mais tempo. — afirmou segurando minha mão.

De ímpeto, estava de volta sobre as muralhas do castelo trovão. O exército de demônios locustae, tentava derrubar nossos portões com um tronco. Eram criaturas terríveis, parecidas com gafanhotos-verdes, mas andavam sobre duas pernas, e portavam machados de combate. A linha do oceano encontrava-se coberta por navios com velas negras. A guerra começou! Gritei ordens ao meu pelotão de guerreiros para que defendessem os civis, e mandei os outros tempestuosos para linha de frente. Uma grande águia branca sobrevoava minha cabeça, ela pousou ao meu lado, transfigurando-se em Naum. Levei alguns segundos para absorver a cena.

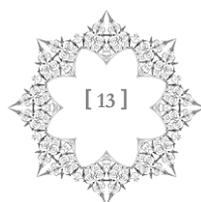
— Cuidarei da frota sombria, você fica com o confronto terrestre. — avisou.

Assenti atordoada. Notando minha expressão, ele descansou as mãos sobre meus ombros e olhou no fundo dos meus olhos, como se pudesse enxergar algo dentro deles.

— Elfida? Revele quem você é, me mostre à tempestade!

Suas palavras destravaram um gatilho dentro de mim, largando minhas adagas, ergui os braços em direção ao firmamento. Nuvens negras cobriram o céu, relâmpagos iluminavam o ambiente como a explosão de uma supernova! E quando os trovões fizeram a terra estremecer, surgiram os raios! Massacrei os exércitos inimigos com uma tormenta nunca vista antes, era mais que controlar o clima, me tornei a tempestade. Naum dizimou a frota sombria com ciclones tropicais. Ao raiar do dia, vibramos vitoriosos, meu povo estava

seguro! Sei que outros tentarão nos conquistar, que venham se suportarem a voltagem, não temerei diante deles. Não mais...



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

O Dilema de Maduk

Por Gilson Salomão Pessôa



SOBRE O AUTOR: Formado em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Colunista na área de Cultura Pop em sites como o site da Editora Panóplia (<https://www.editorapanoplia.com.br>) e Revista K7 (www.revistak7.com.br), já publicou dois livros, um de prosa e um de poesia. Atualmente trabalha como funcionário público na Secretaria de Cultura de Matias Barbosa, Minas Gerais.

Wilto e Maduk eram amigos desde a infância no vilarejo de Djauru, que ficava à oeste da Floresta dos Sussurros. Gostavam de ouvir as lendas populares sobre assombrações, criaturas míticas e monstros que eram vistos além dos limites das redondezas. Ouviam especialmente histórias assustadoras envolvendo a bruxa Meghadra, com seus olhos negros e dentes afiados como agulhas. Passaram boa parte de sua infância e adolescência cultivando um misto de medo e admiração por ela.

Na adolescência combinaram de visitar a cripta da mesma, localizada a sudoeste da cidade e rodeada por uma gigantesca plantação de milho, plantado estrategicamente para não atrair olhares curiosos. Na verdade, eles nem sabiam se estava realmente lá; planejavam, mas sempre acabavam adiando. Dos dois, Wilto era o mais interessado. Maduk preferia estudar mapas e ouvir relatos de aventuras distantes.

Muito tempo se passou e eles chegaram ao início da vida adulta, mas a determinação ainda não havia abandonado um deles. Numa noite de lua cheia, que brilhava tão intensamente a ponto de dispensar o uso de tochas, ele se cansou de esperar e partiu, não sem antes chamar aquele que considerava como um irmão. Maduk, muito a contragosto foi acompanhá-lo.

Caminharam por entre pés de milho que pareciam nunca terminar. Por fim chegaram em um jardim repleto de lápides e estátuas.

— Acho que no final das contas era tudo história. Vamos voltar e tomar um vinho para celebrar o fim dessa história.

— Peraí, cara, deixa eu dar só mais uma olhada ali nos fundos, só para desengargo de consciência.

— Está tarde, esse lugar é muito sinistro e eu estou cansado. Você sabe que eu só vim para te fazer companhia.

— No fundo você sabe que quer chegar ao fim desse mistério. Qualé! A gente conversou sobre isso a vida inteira e agora que a gente chegou aqui você quer ir embora? Espera só mais um pouco, o que vai te custar?

Mais uma vez ele seguiu o amigo, mesmo sabendo que aquilo era uma péssima ideia. Por fim avistaram uma pequena cerca de pedras que cercava o que parecia ser um pequeno alojamento subterrâneo, com uma escadaria que se perdia na escuridão. Enquanto um deles obviamente celebrava, o outro ponderava:

— Pois é, pena que não temos tochas para descer...

- Não é problema, a gente improvisa.
- Cara, que vontade é essa que você tem de fazer merda?
- Como assim?
- A gente já chegou, confirmou, agora vamos embora, por favor!
- Pode ir, eu vou descer.

Maduk nem estava mais com medo. Estava com raiva da teimosia do seu amigo. Wilto criou uma tocha usando a própria camisa e acendeu numa vela solitária que estava ao pé de uma estátua. Ouviram um guincho assustador assim que desceram os degraus. O local era mais vasto do que parecia e um deles parecia estranhamente hipnotizado por tudo aquilo, enquanto o outro só queria ir embora. Um corredor enorme com várias portas se apresentava diante dos dois.

- Tanto a descobrir.
- Tantos motivos para ir embora.

Abriram a primeira porta à direita. Era uma espécie de Biblioteca, com duas estantes repletas de livros e jarros cheios de líquidos de cores diversas. Também havia uma mesa de madeira com algumas cadeiras e um livro aberto. Foi então que Maduk olhou para a porta e avistou o que parecia ser um vulto preto caminhando no corredor.

Assustado, deu alguns passos para trás. Acabou esbarrando na estante e derrubando alguns jarros em sua cabeça, formando uma espécie de argamassa grudenta que se misturou com o sangue dos cortes e foi escorrendo pela sua cabeça até preenchê-la por inteiro. O jovem assustado fazia força para se desvencilhar, mas não conseguia. A gosma fechou a sua boca e ele não conseguia nem gritar. Correu desesperado pelo corredor, mas estava tão desnorteado que em certo momento acabou abrindo uma porta e caiu num poço bastante profundo. Sentiu descargas elétricas percorrendo todo o seu corpo e tudo o que desejou naquele momento foi que aquele pesadelo terminasse. Foi o seu último pensamento antes de ficar inconsciente.

Acordou deitado na manhã seguinte, no alto de uma montanha, sem entender como tinha parado ali, com uma forte dor de cabeça e sentindo todo o seu corpo latejar. A pasta tinha misteriosamente saído de seu rosto, será que entrou pelos poros? Sentia muita sede. Correu em direção a um riacho que avistou perto de onde estava e enfiou a cara dentro, bebendo a água com o desespero de alguém que acabou de sair de um deserto. Era a ressaca mais estranha que ele já tivera, sem sombra de dúvidas. Depois percebeu que estava descalço, talvez tivesse perdido suas botas naquele poço imundo, do qual ele nem

sabia como saiu. Será que tinha sonhado tudo aquilo? Não, tinha sido real até demais. De repente começou a ouvir uma estranha voz em sua cabeça:

— Procure o Mestre Degarth. Ele vai te dar as respostas que você precisa.

— Mas quem é você? Não posso obedecer a alguém que nem conheço.

— Confie em Degarth.

— Mas eu nem sei onde estou.

— Você está no topo do Monte Nieval. Siga a leste do riacho. Procure pela vila Fayki. Lá te darão informações sobre Degarth.

— Não é mais fácil você me dizer onde ele está e eu ir atrás dele?

— Como farei isso se você não sabe onde está?

— Mas você sabe onde eu estou. Acabou de me falar.

— Não me contradiga, apenas obedeça!

A dor de cabeça ficou mais forte, a ponto de Maduk nem conseguir raciocinar. Como estava sem muitas opções, resolveu seguir as instruções da voz estranha. Levou a manhã inteira para descer a montanha e por fim avistou o vilarejo. Estava exausto, com fome e sede, além dos pés machucados de tanto andar. Foi acolhido pela elfa Cerien, que o avistou de longe e teve compaixão. Lhe deu comida e água, mas não tinha calçados do seu tamanho. Perguntou pelo Mestre Degarth e ela disse que ninguém sabia dele há muito tempo, pois ele vivia isolado dentro da floresta Delzai, ao norte de Fayki.

Ele agradeceu e seguiu seu caminho, confuso com aquela quantidade de nomes que teve que aprender em tão pouco espaço de tempo. Sua vida era tão simples até ontem, quando ela tinha se tornado tão confusa? Tudo por causa de Wilto e suas obsessões idiotas. O pior é que ele nem sabia onde o seu amigo estava para poder xingá-lo.

Andou por uma trilha dentro da floresta até avistar um pequeno chalé ao lado de uma lagoa. Estava cansado e com os pés todos esfolados quando se apoiou numa árvore e ouviu:

— Se tivesse demorado mais um minuto eu tinha desistido de você!

Maduk se preparou para xingar o velho, mas este o adiantou:

— Mas não precisa se desculpar. Eu entendo e te perdoo. Só deixe de preguiça, tá bom?

Sem forças para retrucar, ele caiu ajoelhado no chão de barro.

— Já disse que não precisa implorar, rapaz! Eu vou te ensinar tudo o que eu sei! Antes eu gostaria de te perguntar uma coisa: porque você entrou no poço de Byesi?

— Eu não entrei em poço nenhum, eu caí. E como você sabe disso?

Eu tenho um cristal que fica imerso numa poção que eu criei especialmente para me avisar quando isso acontecesse e a natureza do espírito. Ontem ele brilhou duas vezes: uma luz clara e outra escura, ou seja, duas pessoas entraram nesse poço ontem. Eu tive fácil acesso à sua mente, o que significa que você foi a luz clara. Eu preciso te treinar para você me ajudar a combater o que quer que tenha entrado naquele poço ontem. Eu estou bem velho, não dou mais conta sozinho.

— Como assim? Você não está dizendo coisa com coisa...

— Você entrou no poço de Byesi durante a Lua Cheia. Querendo ou não você tem poderes agora.

— Como assim poderes? Tipo poderes mágicos?

— De certa forma sim. Você está sentindo seu corpo pulsando, não é?

— Exato. Queimando por dentro, para ser mais exato. E uma forte dor de cabeça.

— Vai demorar um pouco, mas vai passar. Sua vida anterior acabou. Agora você é uma outra pessoa. Precisa ter consciência do que irá se tornar para proteger aqueles que não são como nós. Amanhã treinamos. Agora deite que sua metamorfose leva tempo.

Deitou-se numa cama improvisada por Degarth e dormiu até o dia seguinte. Levantou se sentindo estranho e com muita fome. O mestre mago lhe saudou com um bom dia e disse que uma de suas habilidades adquiridas foi o teletransporte. Foi assim que ele caiu no poço e foi parar na montanha.

— Seu inconsciente te salvou e me avisou ao mesmo tempo. — completou ele. Sou telepata, então consegui me comunicar com você.

— Eu posso fazer isso também?

— Não, isso leva anos de prática e meditação. Talvez num futuro bem distante.

— Se eu posso fazer teletransporte, porque não vim direto da montanha para cá?

— Você precisa treinar bastante até poder fazer isso. E tem que visualizar o lugar para onde quer ir.

— O que mais eu posso fazer?

— Esse é um processo de tentativa e erro. Não tem manual. Acontece diferente para cada um. Eu só consigo sentir a natureza do espírito e o seu é nobre.

A partir daquele momento os dois se tornaram grandes amigos. Maduk leu toda a biblioteca de seu mestre e testou o que podia fazer. Conseguiu melhorar seu teletransporte e alguma telecinese, mas nada muito avançado. Degarth também lhe ensinou que um ritual de passagem seria ele construir o seu próprio cajado, com um cristal na ponta onde ele concentraria grande parte da sua energia. Para isso ele teria que meditar por uma noite inteira na floresta até encontrar a madeira ideal para criá-lo. Assim ele procedeu e nas primeiras horas da manhã ele se sentiu guiado para uma determinada árvore, cortou e esculpiu com facilidade, pois era filho de marceneiro. O cristal ganhou de presente de seu mestre. Transferindo energia ele aprendeu a criar um campo de força ao seu redor, o que era bem bacana. Com essa energia concentrada ele também aprendeu a disparar rajadas de luz usando o seu cajado. O cristal também mudava de cor caso alguém ou algo perigoso se aproximasse dele. Através dos livros de seu mestre Maduk aprendeu sobre poções e feitiços, mas não memorizou nenhum, por isso teve que anotar alguns mais importantes em diversos pergaminhos e os guardou numa bolsa tiracolo de couro, que comprou na cidade com algumas moedas emprestadas por Degarth.

As constantes viagens a vila Fayki permitiram que ele ficasse cada vez mais íntimo de Cerien, chegando a ter um relacionamento amoroso com ela apesar dos avisos de seu mestre que esse envolvimento poderia colocar pessoas inocentes em risco. Maduk nunca parou de estudar e treinar, sempre apurando suas habilidades, apesar de nada extraordinário acontecer ao seu redor. O clima começou a ficar tão pacato que ele finalmente relaxou. E obviamente foi nesse momento que o problema surgiu. Um homem surgiu correndo assustado, oriundo da cidade vizinha de Pangoth. Disse que pessoas e animais estavam sendo atacados e devorados por um lobisomem.

O aprendiz de feiticeiro nem sabia que tal criatura realmente existia. Tinha lido a respeito delas na biblioteca do seu mestre, mas nunca pensou que encontraria uma de perto. Seguiu viagem a pé e levou cerca de meio dia para chegar ao local. As cercas estavam derrubadas e havia sangue espalhado pelas paredes nas casas da periferia, além de entranhas espalhadas pela rua que exalavam um fedor inacreditável. Maduk sentiu fortes náuseas e por pouco não vomitou ali mesmo. Inalou uma essência de eucalipto que tinha em sua bolsa, sentou-se numa pedra e esperou anoitecer. Tinha apenas uma lâmina de prata, mas acreditava que pelo menos conseguiria assustar a criatura o suficiente para ela não retornar.

Já estava bem escuro quando ela chegou. O feiticeiro pensou que ouviria uivos ou rugidos anunciando sua chegada, mas ela veio silenciosa. A única coisa que ele percebeu foram seus dois olhos vermelhos enormes se aproximando cada vez mais. Mais inesperado foi quando ele ouviu uma voz gutural no meio daquele breu:

— Eu esperei muito tempo para te reencontrar! Agora você vai pagar por sua covardia!

A criatura saltou sobre ele, maior do que ele tinha imaginado. Maduk foi surpreendido por aquela voz e a princípio ficou sem reação.

— Você obviamente está me confundindo, porque eu nunca abandonei ninguém. Disse ele enquanto segurava o pescoço do lobisomem com as duas mãos.

— Você me largou naquela cripta para morrer! Ela estava certa a seu respeito! Você é fraco e medroso! Seres inferiores como você não merecem respirar o mesmo ar que eu!

— Dizendo isso pegou ele pelo colarinho e o atirou em direção à uma parede ali perto.

Maduk sentiu uma forte pancada nas costas e caiu sentado, mas não desmaiou. Só então percebeu que seu amigo havia se transformado naquele ser grotesco que tinha quase três metros de altura e falava babando sangue. Seu único impulso no momento foi chamar o seu cajado com a telecinese e criar um escudo de proteção. Afinal de contas, apesar de tudo seu amigo de certa forma ainda estava dentro daquela criatura. Ele tinha que pelo menos tentar...

— Escudo de força? Onde você aprendeu isso? Não importa. Hoje é a sua última noite. Você não vai segurar isso por muito tempo...

— Wilto, por favor me escute. Somos amigos de infância. Você me conhece. Sabe que eu nunca faria isso com você...

— Sabia que ela sempre esteve nos observando o tempo todo? Ela te conhece melhor do que eu. Conhece todas as suas mentiras e covardias...Ela viu tudo em seu cristal...

— De quem você está falando?

— Você sabe exatamente de quem estou falando? Estou falando da...

Não terminou a frase porque um dos moradores da cidade se aproveitou que ele estava distraído para atirar a lâmina de prata no seu olho, provavelmente um dos fazendeiros que tinha perdido muitos animais e fazia questão de assistir ele morrer. Deu um urro de dor, arrancou a lâmina do olho e disse para Maduk:

— Está vendo? Até esse verme tem mais coragem que você! — E dizendo isso saltou em direção ao morador.

O aprendiz de feiticeiro lançou uma rajada de luz no peito da criatura antes que ela chegasse ao chão. Aproximou-se do corpo inconsciente do lobisomem e derramou uma forte dose de sedativo em sua boca. Depois disso o arrastou para Fayki, onde Degarth o despachou para um ponto isolado no mapa.

— Me ensina a fazer isso! Disse Maduk impressionado.

— Você ainda tem muito mais coisas a aprender antes disso. Agora vamos tomar um chá. Você precisa retomar suas forças, porque pelo que você me contou, seus problemas estão apenas começando...



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O POEMA

Refandas emoções

Por Maicol Cristian



SOBRE O AUTOR: Natural de Palmeira das Missões-RS e desde 2005 reside em Curitiba-PR. Formado em administração, especializou-se em Gestão Estratégica e Controladoria. Fã de história em quadrinhos, literatura policial, terror e ficção científica, começou a escrever poemas em abril de 2022.

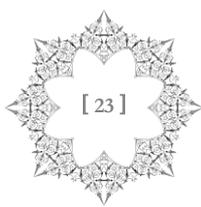
meus sentimentos
cozidos nesse caldeirão bruxuleante
enfeitiçado
encantado

despido de dignidade
arrastei-me aos seus pés
bruxa maldita
implorei
supliquei
exigi seu amor

e depois de mastigar
engolir e regurgitar
fez de mim seu servo

tempestivamente
a reparação ocorrerá
seu caldeirão entornará
levando consigo
a sua feitiçaria barata

mas antes disso tudo
serviria mais um copinho desse chá?



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

Thorndall

Por Mauro M. Massuda



SOBRE O AUTOR: Paulistano nato, formado em Administração de Empresas, leitor desde a mais tenra idade, e escritor nas horas vagas. Pai de uma filha adorável, que é a sua principal plateia para as histórias que cria, mas também interessado em temas como política, ficção-científica, mundos de fantasia, sempre atrás de sua própria jornada de herói.

Thorndall abriu os olhos, aspirou o ar da manhã e resmungou, protestando contra o sol, com sua luz majestosa invadindo o castelo abandonado sem a menor reverência, encontrando caminho em cada fresta no telhado, e em cada janela de vidros quebrados. De todos os inimigos que já enfrentara, o astro-rei era o único que voltava, insolente, zombando de sua pequenez.

Ele se esticou no amontoado de palha seca que usava como cama, flexionando cada músculo, chamando sua força de volta. Chacoalhou a cabeça, bocejou e, por fim, se levantou. Indeciso por um momento, parecia avaliar as opções. Estaria livre das rotinas, mas não das obrigações, e uma coisa o levava de volta a outra. Por fim, pôs-se em movimento, andando pelos largos corredores do velho castelo, em direção ao quarto principal.

Se tivesse algum interesse em história, Thorndall poderia admirar os quadros e tapeçarias pendurados nas paredes, esquecidas quando aquele lugar foi abandonado, talvez séculos atrás. Mas ele pouco se interessava por isso, e as imagens de cavaleiros e donzelas, reis e rainhas, e exércitos triunfantes seguiam ignoradas, cada vez mais enterradas embaixo da poeira, do bolor e das teias de aranha. Mas estava tudo ali para quem tivesse tempo e interesse. Talvez um monge enclausurado, com os olhos cansados e já vermelhos pelo esforço de escrever à luz de velas, pudesse immortalizar em papel a saga daquele castelo, primeiro nada mais do que um forte de madeira, construído para manter uma guarnição de algum rei vindo de terras distantes. Ou um menestrel, viajando em meio a tempestade, poderia parar ali em busca de abrigo para um pernoite, e compor canções sobre a fortaleza de pedra, madeira e tijolos que cresceu ali, com paredes de uma braça de largura, destinadas serem fustigadas por catapultas e canhões, na defesa da pátria contra algum exército invasor. Ou ainda um dramaturgo, poderia elaborar uma peça para ser encenada a nobres e cortesãs, sobre como aquela fortaleza um dia encontrou paz, suas paredes ganharam janelas com cortinas de seda em vez de pórticos para arqueiros alvejarem seus inimigos, como seus salões receberam quadros e estátuas e tapetes, tão belos quanto valiosos, e dos cavaleiros que cortejavam as damas, em romances muitas vezes proibidos. Até o dia em que foi transformada em uma prisão.

Mas para Thorndall nada disso tinha importância ou significado, e o monge, o menestrel e o dramaturgo ou fugiriam dali, ou teriam que se ver com ele. Sempre vigilante, e sempre mortal. À sua maneira ele também mantinha o castelo decorado, mas em vez de tapetes ornamentais, ou quadros pintados à óleo, Thorndall preferia espalhar pelos

corredores os ossos dos tolos que ousavam invadir o lugar, pendurar seus corpos para apodrecer no alto da amurada como um alerta a qualquer outro ladrão, e empilhar esqueleto sobre esqueleto nos pátios e salões de festa.

Ele chegou ao quarto principal, e empurrou de leve a porta. Não entraria lá, nunca entrara. Fazia parte do acordo, um acerto do qual ele sequer tinha consciência, e mesmo assim honrava a cada dia. Algo dentro dele, talvez uma leve e remota fagulha de curiosidade, o impelia a olhar. Havia uma cama, bem diferente daquele seu monte de palha seca, era estranha, quadrada. Ao seu redor, véus de seda translúcida davam um ar etéreo ao lugar, nem tanto para esconder o que estava na cama, e sim para atiçar a curiosidade e o desejo. E a poeira, o mofo e as teias de aranha evitavam aquele aposento, deixando-o impecável e perfumado, como se fosse um jardim de rosas.

Aninhada no colchão, uma jóia preciosa em forma de mulher. Sua pele era alva, e os cabelos dourados. Os lábios carnudos, tinham um leve rubor e umidade, como se esperassem um beijo a qualquer momento. Parecia vestida para algum evento importante, mas Thorndall nada entendia de moda dos aristocratas e nobres, podia muito bem ser apenas uma camisola de seda, mais adequada quando se está em um sono eterno.

O meio-dia encontrou Thorndall entediado. Sentia-se modorrento, olhando ora para o céu, ora para o horizonte, do alto da amurada. Não tinha sonhos de sair pelo mundo, ou conhecer outro lugar além do velho castelo. Era apenas a falta do que fazer. Talvez, finalmente, todos os ladrões e aventureiros daquelas bandas tivessem se convencido de que não valia a pena entrar ali. Quiçá de todo o reino! Parecia que desde sempre aquele castelo e sua prisioneira sonolenta atraíam homens de todas as estirpes, em busca de fama, desejosos de ter seus nomes reconhecidos e cantados em glória, e de tesouros, terras e títulos. Thorndall nada queria, e não conseguia sequer articular do que estava sentindo falta.

Aborrecido, caminhou até um dos inúmeros jardins, e chutou uma pilha de armaduras que lá se encontrava. As peças metálicas se espalharam pelo chão, e ossos secos dos seus antigos proprietários chacoalharam dentro delas. Suspirou, e com uma pisada forte, esmagou um capacete e o crânio que ainda se escondia em seu interior. Se tivesse alguma memória, talvez lembrasse de como havia derrotado todos aqueles cavaleiros. Um deles fora prensado contra a parede de pedra. O outro, cortado ao meio. Outro ainda, aquele com um enorme machado, esse Thorndall havia empalado em uma lança de outro cavaleiro. Mas ele nada lembrava, e nem se dava conta disso. As

faculdades que nos faltam pouco ajudam para nos fazer notar sua ausência.

Tarde adentro, ele se dispôs a uma brincadeira quase infantil. Esgueirando-se ao longo da grande muralha externa, tentava pegar os corvos que vinham mordiscar os cadáveres ali largados. Era uma refeição fácil para os pássaros, então Thorndall resolveu cobrar algo em troca. Aproximava-se devagar, em silêncio, e então dava um pulo, tentando agarrar um daqueles pássaros negros. Era uma diversão tola, mas ele não se importava. Ao menos era algo para fazer. Logo, os corvos começaram a avisar uns aos outros quando ele se aproximava, com seus grasnados frenéticos, frustrando suas emboscadas.

Diligente, resolveu voltar a sua patrulha. Era parte do acordo, não estava ali para ficar sem fazer nada. E na sua mente, não havia algo como “fazer nada”. Estava sempre fazendo algo, andando, vigiando, correndo, o que fosse. Não lhe importava o dia de ontem, mas se pudesse comparar, talvez notasse que fizera exatamente as mesmas coisas. Espiara o quarto sagrado onde a princesa dormia, andara pelos corredores, espantara os corvos. Havia sido abençoado com o dom do esquecimento, e todos os dias eram o mesmo dia. E também, sempre um novo dia.

Já entardecia quando o estranho chegou. Outro ladrão insolente.

Este viera como todos os outros, montado em um cavalo, uma lança em riste, uma espada na cintura. A armadura reluzente, uma túnica com um brasão real. Parecia que a única coisa diferente entre esses invasores era a cor de sua montaria. Desta vez era branco, o anterior tinha sido malhado. E como os outros antes dele, chegou gritando palavras de desafio, contando porquê estava ali, e como havia conquistado três armas mágicas de uma ninfa da floresta: uma lança que sempre atingia onde ele mirava, uma espada que tudo cortava, e um escudo inquebrável. Aos brados, desafiou Thorndall e declarou seu direito de clamar o prêmio para si. Ou algo assim. Pois Thorndall, de fato, nunca entendia o que falavam.

O Cavaleiro se aproximou a galope dos portões do castelo, que se abriam por mágica. Era parte do acordo, o mesmo que mantinha Thorndall ali de guarda, e a princesa dormindo no quarto real: qualquer um corajoso o suficiente para entrar ali seria bem-vindo pelo castelo, ainda que não o fosse pelo seu guardião. O alazão corria com uma flecha, dando o impulso a seu dono, sua mão direita segurava firmemente a lança, enquanto a esquerda mantinha firme as rédeas. A ponta de sua lança mirava o coração de Thorndall, que apenas esperava, com seus músculos tesos, pronto para agir.

Seus olhares se cruzaram, o Cavaleiro tinha os olhos injetados de vermelho, como

uma besta enraivecida, descontrolada. Já Thorndall tinha o semblante vazio, como uma boneca de porcelana, serena como o mar antes de uma tempestade.

Os cascos do alazão mal tocavam o solo. Respirava acelerado, dando força a todos os seus músculos e tendões, seu coração bombeando sangue e fúria. O Cavaleiro ergueu sua lança, mirando com cuidado o centro do peito de seu oponente, toda a força da sua montaria passando por seu corpo, seu braço, e chegando à ponta da lança. Thorndall o olhava fixamente, parado como uma estátua. Todos os seus músculos estavam contraídos, prontos para explodir. No último instante, pulou de lado, deixando a lança encontrar o vazio. Pego de surpresa, o Cavaleiro a arremessou, tentando a sorte. Thorndall deu outro pulo de lado, deixando a lança atingir novamente o lugar onde havia mirado, exatamente como a ninfa havia prometido – apenas não havia nada lá.

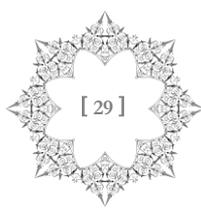
Empunhando sua espada, o Cavaleiro e seu alazão voltaram novamente à carga, para cima de Thorndall. Um golpe certo o atingiu em um de seus flancos, e logo outro, e mais outro. Mas o fio de sua lâmina apenas encontrava escamas grossas e lisas, e escorregava sem causar mais do que um leve incômodo. Erguendo seu escudo, o Cavaleiro, tentava chegar perto o bastante para furar um dos olhos de seu oponente. Thorndall girou seu enorme corpo – gigantesco mesmo, ainda bem que os corredores do castelo eram igualmente grandes – e brandiu sua cauda espinhuda, atingindo o cavaleiro em cheio. A onda de choque atravessou o escudo que, sendo mágico, permaneceu intacto, e chegou até os ossos do braço do Cavaleiro, esmigalhando-os. Caindo ao chão aos berros, ele viu seu cavalo alazão fugindo em desabalada carreira.

Talvez Thorndall tivesse o interesse de perguntar, se fosse dotado de voz humana, curiosidade ou misericórdia, o que o Cavaleiro estaria pensando. Mas Thorndall era apenas um dragão, e em vez de perguntar qualquer coisa, apenas chacoalhou sua cauda novamente, e como um enorme chicote, atingiu em cheio o cavaleiro, esmagando sua armadura, e todos os ossos dentro dela.

A noite chegou, e encontrou Thorndall satisfeito, o alazão do Cavaleiro havia sido um bom jantar. Ele andou mais uma vez pelos corredores do castelo, e espiou, com desinteresse, a bela princesa em seu sono eterno, na suíte real. Depois seguiu para sua alcova, e acomodou seu enorme corpo no monte de palha. Talvez ele viesse a sonhar com o acordo feito com a bruxa que o conjurou. Como todo dragão, ele nunca nascera de fato, apenas existia, sem nunca ter sido um filhote, ou tido uma mãe ou pai. Todo dia era o mesmo dia, do raiar do sol até a lua singrar pelo céu. Ele estava ali, naquele castelo, e isso

era tudo o que precisava saber, e continuaria vivendo esse mesmo dia, até que um Cavaleiro que fosse realmente corajoso, destemido, puro de coração, aparecesse. Nesse dia, sua existência chegaria ao fim.

Por enquanto, por mais uma noite, Thorndall apenas fechou os olhos, e dormiu tranquilo.



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

Os Dentes Brancos

Por Ney Alencar



SOBRE O AUTOR: Natural de Recife-PE. Radicado em Osasco desde 2013. Professor, Pintor e Psicopedagogo. Membro da Academia Internacional de Literatura Brasileira nº 0596. Possui 106 contos publicados em 31 e-books e em 37 antologias. Possui 03 romances publicados.

A dançarina contorceu-se luxuriosa ao som da música inebriante! Seus longos cabelos negros e espumantes revoavam emoldurando seu rosto branco com uma beleza incomum. Os seios redondos e jovens balançavam cobertos apenas por um véu vermelho e transparente e por duas rodela de prata encastoadas com uma simples gema sobre os mamilos amarronzados. Suas pernas angulosas se moviam sedutoras ao sabor da música fazendo bater os guizos presos em seus tornozelos bem torneados enquanto movia os braços brancos em lânguidos e lascivos gestos mesmerizando a plateia que a observava devorando-a com os olhos famintos.

Em uma mesa do canto da taverna cinco silhuetas bebiam, uma delas, um gigante de cabelos loiros e olhos verdes, vestido em uma cota de malha brilhante e trazendo uma espada comprida embainhada ao lado.

Era Joon, o bárbaro, jovem e bonito, alegre e elegante, um espadachim diabolicamente traiçoeiro, o último pupilo da temível Nocan, a vermelha, a bruxa guerreira, a maior das guerreiras daquelas terras desde a Esprúcia até Rom e além.

Ao seu lado uma silhueta pequena ria e falava gesticulando, contando uma história prodigiosa! Sua voz era clara e altissonante e o timbre risonho. Um bigode de pontas finas e bem tratadas emoldurava seu rosto magro de pele branca e macilenta, onde sobressaltavam olhos verdes e brilhantes, sempre com ar alegre.

Vestia roupas negras e negros eram sua capa e capuz, até mesmo as luvas que tirara para manusear melhor o copo cheio de vinho temperado com especiarias.

O nome pelo qual era chamado, Rateen, era conhecido em todas as terras ocidentais, nos antros penumbrentos de Rom até a Fortaleza de Ewer e a Cidadela dos Duendes, no norte longínquo, ou pelas ruas labirintinas da populosa Akun.

Os outros três, cujos nomes não convém à esta história, eram companheiros de longa data dos dois primeiros, já havendo palmilhado boas partes das terras arruinadas do leste e do sul em busca de tesouros ou servido como mercenários nas várias guerras entre os feudos de Khun e Óss, quando esta ainda existia!

O pequeno ladrão ergue o copo e ri:

— Vocês precisavam ver a cara de nosso amigo aqui. — falou apontando para Joon que bebia seu vinho em silêncio — Quando consegui abrir a porta de ouro e entramos no grande salão sob as raízes daquelas montanhas ciclópicas embaixo do reino do Cume de Gelo!

— Você precisa contar a história direito, Rateen. — interrompeu um dos ouvintes, o que possuía um elmo com chifres de dragão — Não consegui entender nadinha!

O bárbaro, até então calado, colocou o copo de vinho sobre a mesa, conseguindo a atenção de todos ao redor e pigarreou.

— Eu vou contar a história!

— Você não tem jeito com as palavras, meu amigo! — interrompeu o ladrão sorrindo

— Deixe-me conta-la do início e se quiser poderá me corrigir.

O bárbaro sentou-se novamente e voltou para seu copo de vinho enquanto o ladrão contava:

Hávamos sido contratados por um feiticeiro poderoso, cujo nome não posso pronunciar, como bem sabem, sob o risco de despertar sua atenção. Deveríamos entrar nas savanas bárbaras e trazer de lá um artefato antigo e cheio de maldade, um tomo blasfemo e impregnado de magia dracônica.

Segundo as especificações de nosso empregador, o lugar onde estava o artefato ficava sob o labirinto de cavernas conhecido como Toca do Verme, logo abaixo das masmorras e calabouços da cidade bárbara de Poço de Gelo, a capital das províncias do norte.

Levamos um mês inteiro para atravessar as savanas geladas, não vou discorrer sobre as intempéries, o vento gritante e a neve espessa que preencheram nossos caminhos enquanto nos escondíamos e evitávamos os patrulhas bárbaras e os bandos de guerra que entravam e saíam da região.

Havia uma guerra em andamento, entre o reino dos elfos das Florestas Emaranhadas e as Províncias Bárbaras, assim boa parte da região leste ficou desprotegida e conseguimos avançar até a beira das ciclópicas Montanhas da Lua.

Pelas tortuosas ravinas geladas evitamos os bárbaros sanguinários, sem ofensa meu amigo, e conseguimos entrar na cidadela. As cúpulas azuis eram como safiras gigantes refletindo o sol frio que rolava pelo céu, as torres brancas eram como dentes de gelo de uma gigantesca besta de horrenda bocarra aberta sob o céu.

Eles não tem bandeiras como os reinos do oeste, nos espigões gelados do topo de suas torres tremulam os esqueletos de seus inimigos e os crânios deles ornamentavam o topo do grande portão de marfim.

Passamos pelo portão vestidos com as peles grossas que eles usavam, conseguimos-las com um mercador antes de entrarmos, ele vinha do sul e ainda tinha muito

material que não vendera, assim conseguimos uma pechincha. São roupas grossas e desconfortáveis, mesmo assim serviram ao seu propósito. Entramos e levamos apenas um dia para descobrirmos o caminho para a Toca do Verme. A entrada, a caverna de gelo, era do outro lado da cidadela, dentro de um abismo sem fundo em um vale guardado pelas montanhas cheias de neve. Descemos para o vale ao cair da noite, quando todos já haviam se recolhido ao calor da cidadela.

No vale a lua cheia e gorda saiu de detrás das nuvens e vimos a bocarra negra do abismo que se abria no meio de um bosque de pinheiros. Amarramos cordas de seda de anão nos troncos dos pinheiros próximos à borda do abismo e descemos. O grandalhão foi primeiro! A descida na escuridão foi como mergulhar em águas negras e frias, um vento enregelante vinha do fundo em ondas, como o resfolegar de uma criatura titânica, talvez por isso o nome Toca do Verme, porque pareciam realmente que uma coisa gigantesca dormia e ressonava no fundo daquele abismo.

Quando chegamos ao fundo notei que o chão e as paredes estavam crestadas como se tivessem sido queimadas por labaredas abrasadoras, como tal coisa acontecer não sabia, era um mistério. De um dos lados surgia uma caverna larga, foi por ela que entramos. Joon acendeu uma tocha e pela primeira vez pudemos ver onde estávamos indo.

Era um lugar assustador, havia ossos esfarelados, crestados e partidos pelo chão, o que indicava que os bárbaros tinham o péssimo e hediondo costume de jogar pessoas ali dentro, e o pior é que deveria ter alguma coisa ali, alguma criatura vivia naquele buraco e se alimentava dos corpos que lhe jogavam. Uma prática horrenda e perniciosa!

Seguimos pela caverna adentro, era comprida e sinuosa, as paredes e chão também eram crestadas e queimadas. Afinal chegamos ao seu final. O que nos aguardava ali era ainda pior do que havia imaginado. Outra caverna abria-se, abobadada e larga, escura como breu. Quando Joon levantou a tocha e iluminou seu interior a visão que me assaltou quase fez meu coração parar. Prendi a respiração e com cuidado fiz ele abaixar a tocha e a apaguei sem fazer barulho.

À nossa frente, no centro daquela caverna, estava deitado, adormecido, um dragão branco, enrodilhado! Uma besta como nunca vira antes, apenas ouvira falar. Quatro cornos surgiam de sua cabeça, coroando-a, suas garras como espadas cruzavam-se em baixo da queixada e pelo meio dos dentes brancos saía uma fina linha de fumaça.

Havia sido aquela coisa quem queimara as paredes da caverna e a fenda do abismo com seu fogo demoníaco.

Puxei Joon de lado e aponte para o lado esquerdo da besta, havia uma arca ali e possivelmente dentro dela o artefato que buscávamos. Aquele era apenas o guardião do artefato!

Enquanto Joon guardava nosso caminho de fuga, eu me aproximei sorrateiramente da arca, e com a perícia da experiência abri seu ferrolho sem fazer barulho. Envolto em seda negra encontrei o tomo mágico. Com muito cuidado guardei-o na mochila e retornei para junto de Joon. Íamos sair daquele lugar maldito quando ouvi um silvo alto e um rosnado selvagem ecoou pela caverna. O dragão acordara!

Talvez houvesse sido o brilho da tocha, talvez o estalar seco do metal da fechadura, não sei, mas a coisa acordou e olhava diretamente para nós. Joon gritou e sacou sua espada.

— Cora! — avisou ele.

Bem, eu sei que ele estava me protegendo e ao nosso investimento, mas eu havia me preparado para um encontro como aquele, não com um dragão branco com certeza, mas com alguma coisa que estivesse protegendo o artefato e trouxera alguns artifícios bem úteis para usar naquele momento.

Puxei minha arbalesta de mão e coloquei na mira um dardo cuja ponta embebi em um veneno mortal de uma serpente vermelha só encontrada nos desertos das Montanhas de Coul, no leste longínquo, mirei no olho do dragão e atirei.

O silvo sutil sibilou sua canção de morte!

O dardo acertou seu alvo e sumiu, ponta, haste e penas, dentro da órbita azul escura do olho gigante do monstro, entrando pela cabeça e perfurando a massa gelatinosa do cérebro da criatura.

A coisa deu um urro fantástico que ribombou como se um trovão tivesse caído dentro da caverna, mas só conseguiu dar um passo e desabou como geleia no chão de pedra. Morto afinal!

O Joon aqui queria ir embora depressa, por causa do barulho e dos guardas que poderia aparecer ou de qualquer outra coisa que pudesse vir das outras bocas de caverna que saíam daquele salão abissal, mas eu tive que trazer um souvenir do dragão. — disse o ladrão levantando alto um colar com uma dúzia de dentes brancos afiados como facas e do tamanho de adagas recurvas.

Estes dentes brancos valem seu peso em ouro, meus amigos!

Agora são meu talismã da sorte! Não foram de grande valia para o dragão eu admito, mas ele nunca havia encontrado um inimigo à sua altura antes!

E o pequeno ladrão riu, uma gargalhada gostosa que encheu a taverna!



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

A Besta do Abismo

Por Ney Alencar



SOBRE O AUTOR: Natural de Recife-PE. Radicado em Osasco desde 2013. Professor, Pintor e Psicopedagogo. Membro da Academia Internacional de Literatura Brasileira nº 0596. Possui 106 contos publicados em 31 e-books e em 37 antologias. Possui 03 romances publicados.

O ladrão agarrou a arbalesta pequena com as mãos trêmulas e sentiu gotas de suor frio brotarem da sua pele ao olhar o cadáver que ainda estertorava estendido no chão polido.

A fortaleza abandonada estava às escuras com o cair da noite sem lua.

Além das sombras dos pináculos e das torres estendia-se a escuridão fantasmagórica e o silêncio que antecede a aurora.

Apenas ele pairava colossal sobre as misteriosas ruínas, mas o horror estava lá!

Por um momento foi tomado por um calafrio, como se algo espectral houvesse passado através dele e tocasse sua alma imortal, mas logo se recompôs.

Não era de bom augúrio encontrar um cadáver que se movia naquelas ruínas antigas no meio da madrugada.

Olhou o corpo de cuja fronte escapava a haste da flecha que atirara, da ferida funda que traspassava o crânio não saía sangue, apenas um ícor negro e hediondo cujo odor nauseabundo empestava o lugar.

O morto-vivo parou de se debater e ficou imóvel.

Enfim o conhecimento profano que obtivera do necromante de Astiúros não fora em vão, nem o preço que pagara por ele.

Perscrutou as sombras ao redor para se certificar que esse era o último deles. Já abatera dez, não acreditava que houvesse mais nenhum, pois as lendas falavam apenas de dez servos revividos do mago Rimdûl.

O ladrão saiu da penumbra do canto, deixando-se banhar pelos raios da lua cheia e veio para o meio do átrio aberto.

O ladrão era esguio e ágil apesar de pequeno, não tendo mais que metro e meio de altura, os cabelos negros estavam presos em um rabo de cavalo, e um bigode de pontas finas e bem tratadas emoldurava seu rosto magro, os olhos porém eram verdes e brilhantes e a pele branca e macilenta estava protegida por uma cota de malha de elfo, fina e opaca disfarçada com uma camisa curta de seda negra. Os dedos eram longos e finos e apesar das mãos pequenas, eram ligeiras e hábeis na arte que lhe fizera famoso.

Havia uma série de figuras, estátuas em pedra polida e mármore rosa e branco, fantásticas, que representavam os deuses blasfemos e inomináveis cultuados pelo povo que outrora habitara aquelas ruínas.

Coisas tão hediondas e desfiguradas pela passagem do tempo que não havia como distinguir as miríades de olhos e rostos que agora o fitavam de seus nichos profanos.

Guardou a arbalista de mão e sacou de uma espada curta de cabo cravejado de pérolas e cheia de hieróglifos e caracteres estranhos esculpidos na lâmina.

O mago que lhe vendera dissera-lhe que ela podia mostrar se em certo local existissem mortos-vivos ou criaturas demoníacas.

Olhou para a lâmina que se mantinha opaca e sem brilho e suspirou de alívio.

Passou pelo pórtico baixo e entrou no maior dos prédios, um minarete de muro alto com uma torre quadrada que espiralava em direção aos céus.

Pelo mapa que roubara de um joalheiro de Mur era naquele prédio que deveria estar o objeto de sua busca.

Lembrou-se das palavras do gordo Kalum, seu empregador:

— Traga-me a Mão de Rimdûl! É apenas o que quero. Fique com o resto do tesouro se quiser. Não me importa. Eu lhe pagarei seu peso em ouro por ela!

Os olhos do ladrão brilharam ao se lembrar daquelas palavras.

Apesar de não ser muito pesado, a quantia de ouro que lhe fora prometida serviria exatamente para o que queria!

Passou por uma antecâmara cheia de móveis arruinados, quase transformados em poeira pelo passar dos séculos e encontrou a boca aberta e negra de um alçapão no canto interior.

A porta que o fechava há muito havia sido destruída, não sabia se pôr salteadores ou pelo próprio tempo.

Acendeu uma pequena tocha que trazia presa ao cinto e levantou-a na altura dos olhos para ver melhor onde ia se meter.

Desceu pela escadaria em ruínas para o subterrâneo assombrado daquele lugar prístino.

Desceu as centenas de degraus por dezenas de minutos agoniantes e sem fim até o último que findava em um largo salão cheio de colunas pretas de cuja superfície saíam espinhos vermelhos como sangue.

Quase ao pé da escadaria encontrou três esqueletos.

Eles não se moveram para ataca-lo, estavam caídos ali há menos tempo do que o alçapão estava aberto, mesmo assim estavam irremediavelmente mortos. Em um deles reconheceu um colar de pedras rubras com uma pérola negra incrustada na ponta, era o colar de Rúnio Orogroto, um dos maiores ladrões das terras do oeste e da própria Esprúcia. Fazia quase uma década e meia que não se ouvia falar nele, alguns diziam que

perdera-se procurando a Profana cidadela de Óss, outros que foram capturados enquanto tentava roubar o fantástico tesouro da Fortaleza de Ewer.

Afinal fora ali que perecera! Que triste fim!

Era naquele lugar que estava o objeto!

Com cautela ouviu atentamente, mas apenas o silêncio respondeu.

Caminhou pelas lajotas verdes sobre as quais às vezes via manchas negras e hediondas que bem podia imaginar o que eram.

No centro do salão encontrou o que procurava.

Sobre um bloco de osso, forjado do fêmur titânico de uma criatura que o mundo atual não conhecera, tachonado de rubis e diamantes e encimado por uma laje de obsidiana pura estava a Mão de Rimdûl!

Era uma coisa blasfema e impura!

Grande como o braço do ladrão, negra como piche, as unhas brancas com um único anel no dedo do meio gigantesco, ela tinha quase meio metro de comprimento.

Não era a mão de um homem. Era peluda e descomunal!

O ladrão arrepiou-se ao vê-la e arrependeu-se de ter prometido levá-la ao seu empregador. Era um artefato demoníaco e tocá-la seria como tocar o próprio demônio da criação! Mas ele não era de voltar atrás na palavra empenhada.

Deu três passos e parou ao lado do altar profano, havia uma inscrição na lateral, nas línguas antigas e agora desconhecidas, mas ele havia aprendido um pouco delas com os sábios de Rimpolache no leste distante, quando procurava os ossos de Rovâ, uma década atrás, quando era um jovem imberbe recém iniciado na profissão mais leal que existia!

As palavras estavam num dialeto local que era o mesmo do mapa que trazia e isso o ajudou a decifrá-las. Eram uma advertência, uma maldição, talvez.

Falavam que a ira de Rimdûl cairia sobre todo aquele que segurasse a mão e que o guardião do abismo traria a justiça para aquele que a profanasse!

Não gostou do tom das palavras, mas afinal eram apenas palavras. Não representavam um mal duradouro. Deu mais um passo e tirou a mão do pedestal sobre o altar.

Parou e escutou. Por um momento pareceu ouvir um assobio e um barulho de pedras se movendo, mas foi apenas por um momento.

Guardou o artefato na mochila e já se voltava para procurar o tesouro que diziam estar por ali quando sentiu o chão tremer. Um terremoto? As lajotas do lado do altar moveram-se e um poço negro de fauces hiantes surgiu ao lado.

A boca negra cuspiu fumaça negra e vapores de enxofre e por um momento o ladrão ficou cego por causa delas, depois viu surgiu um vulto, uma coisa gigante que saiu do dentro do poço e bateu asas membranosas que expulsaram a fumaça e a podridão. Por um segundo apenas ele viu a silhueta abominável da besta do abismo, depois voltou-se e fugiu com todas as suas forças.

Aquela visão abominável quase devorou sua sanidade!

Correu como se a coisa estivesse em seus calcanhares até a escadaria e não parou, mas pulou pelos degraus com uma agilidade nascida do medo e do horror!

Quando já via a saída na penumbra escutou o barulho dos cascos da coisa subindo a escadaria, puxou de um pequeno saco de poeira negra amarrado na boca de onde saía um pavio comprido, uma preciosidade que furtara de um feiticeiro oriental que se gabava de conseguir mover montanhas com aquilo.

Cortou quase todo o pavio para ter certeza de que o artefato funcionaria antes que a coisa o alcançasse e acendeu-o com os restos da tocha que ainda queimava. O pavio assobiou e o ladrão o jogou escada abaixo enquanto pulava para fora do buraco.

Uma explosão gigantesca abalou o prédio. As colunas do subterrâneo abaixo racharam e quebraram e as fundações de todo aquele lugar ruíram de uma só vez.

O ladrão não parou de correr até alcançar o exterior daquelas ruínas malditas.

Atrás dele meia cidadela veio abaixo, restando apenas escombros fumegantes.

Sacou da espada e olhou a lâmina prendendo a respiração. Estava opaca e sem brilho. Com um suspiro de alívio o ladrão caminhou de volta para a cidade.

Já a aurora chegava quando saiu da casa de seu empregador. Nas mãos um enorme saco cheio de joias. Sua paga pela empreitada bem sucedida!

Por um momento ele parou, lembrando-se das advertências que fizera ao gordo Kalum, este rira em gargalhadas quando lhe contara a história.

Não acreditara em suas palavras, bem, agora a mão estava com o gordo então ele devia preocupar-se. Foi então que os olhos do ladrão pousaram por um segundo na bainha da espada curta e viu um brilho amarelado e fantasmagórico saindo dela.

Com cuidado tirou a lâmina apenas um palmo para fora.

O brilho fantasmal iluminou seu rosto e o medo apertou seu coração, pois lembrou-se das palavras da maldição! Olhou ao redor amedrontado e então, pelo canto do olho, viu um movimento no topo da torre onde morava o gordo Kalum.

Prestou atenção e no lusco fusco da aurora viu uma silhueta abominável com asas membranosas e cascos nos pés peludos arrastar-se para dentro da torre por uma janela aberta. Segundos depois ouviu o grito de horror e morte que marcava a vingança da besta do abismo!



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

Além do Portão Negro

Por Ney Alencar



SOBRE O AUTOR: Natural de Recife-PE. Radicado em Osasco desde 2013. Professor, Pintor e Psicopedagogo. Membro da Academia Internacional de Literatura Brasileira nº 0596. Possui 106 contos publicados em 31 e-books e em 37 antologias. Possui 03 romances publicados.

O ataque aconteceu ao pôr do sol! Faixas escarlates se misturavam às ceruleanas pelo horizonte ocidental enquanto no oriente o sol invisível por entre nuvens douradas tingia de vermelho as neves dos picos mais altos das montanhas que circundavam as amplas e inóspitas estepes bárbaras.

O céu abobadado estava manchado de vapores vermelhos e dourados escurecendo por onde escorria o crepúsculo. O barulho metálico das espadas e dos machados de guerra tinha desaparecido do ar frio. Os escarpados rochedos de pedras escuras fechavam-se como mandíbulas de uma armadilha sobre o único homem vivo no campo de batalha.

— Por Yog! — a invocação, num tom sombrio, irrompeu dos lábios do jovem guerreiro.

Sua roupa estava manchada de sangue, molhada de suor e suja de terra e neve. Um fio de sangue escorria de uma ferida em sua coxa e dos cortes nos braços e no peito. Joon andou pelo campo dos mortos!

Cem homens, o medo e o horror da morte estampados em suas faces. Misturados à eles outros corpos, de pele escura e cabelos hirsutos, o rosto de fera, os dentes pontiagudos nas bocas abertas em esgares de fúria. Um número duas vezes e meia superior de inimigos mortos. Duendes e meio-trolls de estatura elevada e músculos de aço. Caídos juntos na terra fria!

O capitão dos bárbaros matara com as próprias mãos o tenente dos duendes, um meio-gigante em uma armadura formidável. Agora só restava Joon! Seu cavalo fora abatido no início da batalha, não havia nenhum outro vivo pelo campo cheio de corpos.

Um vento frio desceu das montanhas. Joon fechou a capa de peles sobre o peito, precisava chegar ao entreposto mais próximo antes que congelasse. Desceu a estrada que serpenteava pelo desfiladeiro ladeado pelos rochedos negros.

Aquela era uma região desolada e vazia, não havia nenhuma fazenda por ali, nem vilas ou caminhos, o povo das Estepes Bárbaras chamava aquela região de Desolação do Verme, contavam que antigamente havia um dragão que vivera por ali e que acabara morrendo por causa do frio. Diziam que sua caverna cheia de tesouros ainda estava escondida nos meandros estranhos daquelas montanhas. Muitos haviam palmilhado

aquelas montanhas, aquela vertente das Montanhas Higlophianas atrás daquele tesouro mítico, mas nenhum havia encontrado.

O crepúsculo caía rápido e o vento frio aumentava, fazendo redemoinhos de neve pelo meio do desfiladeiro, cobrindo os corpos e fazendo desaparecer qualquer vestígio da batalha. Por um momento ele teve que se escorar no paredão de pedra, para tentar se esquentar. Estava massageando os braços vigorosamente para tentar fazer sumir a sensação de dormência, mesmo assim sentia um sono estranho tentando se apossar de seu corpo. Não havia lugar ali para acender uma fogueira.

Levantou os olhos para o topo do desfiladeiro, o sol já quase havia se posto. Inesperadamente um barulho fraco soou perto de si, um “crack” metálico vindo do paredão ao seu lado. Joon voltou-se e passou a mão pela superfície áspera, notou uma saliência continua que se abria e no lusco-fusco viu que era o patamar de uma porta, semiaberta. Enfiou os dedos pela saliência e conseguiu, com muita força, empurrar a porta, parecia feita de pedra e metra e era bem larga e alta. Com um rangido horrível e um arranhar de metal sobre pedra ele abriu uma fresta grande o suficiente para conseguir entrar na escuridão que se escondia do outro lado. Tirou uma pederneira do cinto e acendeu um pedaço de madeira que encontrou caído perto da porta.

Não era uma tocha, mas iria servir. A luz bruxuleante iluminou o corredor largo escavado na própria montanha, mas não fora feito por mãos humanas, as marcas indicavam que uma criatura grande havia cavado aquele lugar. Havia marcas de outras coisas por detrás das marcas das garras ciclópicas, parecia que aquela havia sido uma entrada de uma cidadela de anões, passou as mãos pelas paredes, eram muito antigas, talvez mais do que as muralhas da inexpugnável Esprúcia ou mesmo da gigantesca cidade–estado de Rom erguida no meio da vasta pradaria de Vaiutoletta.

O chão era de lajotas de pedra esverdeada que refletiam a luz da tocha em miríades de tons que nunca havia visto.

Joon andou pelo corredor em passos largos afastando-se da porta, não sem antes colocar um pedaço de madeira bloqueando o umbral, para que ela não se fechasse atrás dele e o aprisionasse naquele túmulo antigo.

Parou por um momento, parecendo ter escutado alguma coisa, mas como não ouviu nenhum som continuou até chegar ao limiar de uma segunda porta, maior e mais larga que a anterior, como uma câmara interna ou um grande salão.

Havia algo ali, ele podia sentir em seus ossos. Um sentido mais profundo o alertava que não estava sozinho naquele lugar, era como uma presença estranha, sinistra, que parecia observá-lo. Moveu a tocha acima de sua cabeça e viu que havia algo grande o meio do aposento. Aproximou-se devagar, medindo os passos, a câmara rescendia a poeira e coisas mortas.

Nos passos que dava podia sentir coisas frágeis se quebrando, quando baixou a luz para ver tomou um susto, eram ossos de várias criaturas, até mesmo humanos e de anões, presas de alguma coisa hedionda e maligna que habitava aquele lugar. Alguns tão antigos que bastava encostar neles para se transformarem em poeira, outros mais recentes, como de apenas alguns meses atrás. Ouvira histórias de um grupo de aventureiros que havia se perdido naquele despenhadeiro procurando o covil do dragão.

Olhou para o teto, preocupado, era alto demais e as sombras espessas se perdiam em sua abóbada negra. Então os cabelos de sua nuca se eriçaram, deu um passo e levantou mais a tocha, estava bem perto do centro da câmara agora.

Na luz mortiça do grande salão abobadado sob a montanha ele viu o esqueleto do dragão deitado sobre o monte de ouro. Nunca havia visto uma coisa assim! A criatura era enorme! Era o cadáver de um dragão, devia ter morrido de fome enrolado sobre o tesouro que tanto adorara. Sua pele se arrepiou ao pensar em como terrível deveria ter sido a criatura quando estava viva. Depois voltou os olhos para o tesouro, guardado por séculos apenas esperando alguém que o descobrisse. Que sorte a dele!

Deu a volta no monturo de ouro e parou bem em frente à cabeça do dragão morto. Olhou o crânio, limpo e sem carne, as escamas descoloridas agarravam-se aos ossos, os cornos retorcidos como os de um touro indicavam que havia sido um dragão negro, as asas rasgadas estavam dobradas ao lado do corpo, como se ele estivesse dormindo. Quando chegou nos olhos parou, eram olhos profundos e negros, como poço de piche, a escuridão que os preenchia parecia viva, por um momento pareceu ver os ossos do fundo do crânio, depois foi como se uma luz a princípio fraca fosse se aproximando de dentro daquelas cavernas negras, como um sol se acendendo na escuridão e foi então que ele percebeu que o dragão não estava realmente morto!

Seu sangue gelou e seus cabelos se eriçaram com a descoberta horrenda e Joon fez um esforço incrível para se controlar, parecia que suas pernas estavam grudadas no chão e que seus braços haviam perdido toda a força, a tocha caiu à sua frente e rolou pelo chão da câmara com um barulho seco e crepitante. Viu aqueles fogos infernas se

acenderem azulados nos órbitas do dragão morto como um aviso sinistro, mas era tarde demais para retornar pelo corredor escuro e fugir para a neve.

Paralisado pelo terror supersticioso que grassava sua raça bárbara o guerreiro retrocedeu devagar, colocando toda a força que tinha para conseguir mover os pés, enquanto tentava com toda sua força mover seus olhos para longe daquelas bolas de fogo azuis que o fitavam famintas. Sabia que se não o fizesse poderia cair no encantamento do dragão e nunca mais escaparia daquele lugar. Deu mais três passos para trás e então o horror levantou-se a sua frente!

O dragão morto abriu as asas membranosas e rasgadas e esticou o pescoço em sua direção, devagar, em movimentos erráticos e lentos, e estendeu uma garra de unhas compridas e sujas, grande como sua cabeça em sua direção.

A reação do guerreiro foi automática, sacou a espada e decepou a garra estendida como se fosse um galho seco, via-a cair estertorando no chão e ficar imóvel. A cosia morta não gritou nem emitiu nenhum som, mas Joon soube pelos brilhos dos fogos em seus olhos que ela agora estava não só faminta, mas com ódio mortal dele!

O movimento da cabeça foi rápido, como Joon nunca havia visto nada se mover antes e só teve tempo de dar um passo para o lado quando os chifres horrendos chocaram-se contra a parede atrás de si.

Sua mente estava aturdida, como iria matar alguma coisa que já estava morta? A pergunta era o enigma que suportava o fio de sua vida! Numa tentativa fugaz tentou fugir e tropeçou em uma lajota quebrada do chão, caiu e sua mão tocou a tocha ainda acesa. Ele a trouxe para si, iluminando a cabeça horrenda que se voltava em sua direção, as fauces ósseas abriram-se completamente mostrando os dentes alvos e afiados como facas, ele olhou para dentro da garganta da coisa morta e viu que lá também estava surgindo uma luz, um fogo azulado que parecia crescer, sabia o que aquilo iria fazer, o dragão morto iria incinerá-lo com uma baforada de fogo sobrenatural!

Joon reagiu por instinto, com um movimento brusco atirou a tocha acesa dentro da bocarra aberta da besta, uma explosão terrível seguiu-se, um estrondo grave como o grito de morte de alguma coisa antiga e má, que reverberou com um eco blasfemo pelas paredes da câmara. Pedacos do crânio voaram para todos os lados e o corpanzil despencou sobre o assoalho de pedra com um baque estrondoso.

Joon olhou o corpo da criatura, agora realmente morta e pensou no tesouro, porém mal teve tempo de aproximar-se dele, as fundações da câmara, já abaladas pelo tempo haviam finalmente sucumbido sob o estrondear da morte da besta e agora desfaziavam-se.

Pedras começaram a cair do teto e Joon mal teve tempo de correr para a porta do túnel antes que toda a câmara ruísse com um barulho terrível!

A lua saiu de detrás de algumas nuvens e Joon saiu pela fresta da porta negra, pouco distante dali viu a sombra perdida de um cavalo que deveria ter escapado na sanha da batalha.

Com um suspiro por causa do tesouro perdido, correu pela neve para sua salvação!



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O POEMA

Desafio aos Campeões

Por Roan Sousa



SOBRE O AUTOR: Nasceu no Rio de Janeiro, em 1993. É acadêmico do curso de Letras e servidor público, atuando na rede estadual de educação do Rio de Janeiro. Participou das coletâneas literárias Em Busca de 360° de (In)Felicidade, da Comunidade dos Artistas Comiserados, Contos Fantásticos, da Editora Expressividade, Ficção Científica, da Revista Conexão Literatura, Nuvens, Mão de Ferro e Elementais da Andross Editora.

Olhos na criação
Trono profanado
Cenário de guerra
Traição

Punição
Desejo de destruição
Sacrifício exigido
Egoísmo
Riqueza
Caminho
Local
Conhecimento

Amor por interesse
Devolução dobrada
Privilégios e injustiças

Fé em si mesmo
Desafio aceito
Informação repassada
Visita inesperada
Abandono
Confusão
Condenação
Morte e sepultura

Impossível viajar a barco
Direito de participar
Resposta do céu não veio
A chuva deu lugar ao sol
Recebida a insígnia da Ordem

O rei passeia a cavalo
O dragão deu lugar ao urso
A voz traz o encanto das fadas
O que tira o sono dos poderosos?
Ataque dos estrangeiros

Desconhecimento da história
Morte a caminho
A vida já se foi

A batalha é questão de tempo
Com o povo que expulsou os demônios
Corte invadida

Campeões desafiados
Não são bravos como pensavam
Besta que emite o som do inferno

Representante escolhido
Guerreiro paralisado
Líder perdido

Nem a armadura lhe cabe
Conversa em tom de despedida
Um lobo já foi morto

Crianças na guerra
A raiva desconcentra
O traidor teve que fugir

Não se acredita no que vê
O mais forte se cansou
Cabeça cortada

Temor pela vida
O monstro escapou
Festa
Imagens tomam as ruas
Quase todos próximos ao rio
Canto da águia

Monarca acredita que tudo pode
Divindades vistas a olho nu
Festival parado pelo assassinato
Ameaça de fim à dinastia
História revelada pelo deus
Arma imponente
O que fez para merecer?

Fuga da escravidão
Receber em vez de pagar
Negociação pela liberdade

Intérprete escolhido
Habilidade retórica
Salvo pela esposa

Livro da Saída para a Luz
Resposta negativa
Declaração de guerra

Líder enfraquecido
Poder semelhante ao dos magos
Nascido no último dia do inverno

Enfrentar o antigo companheiro

Espada transformada em serpente

Água convertida em sangue

Infestação sem fim

Deusa sol aprisionada

Príncipe morto

Sumam!

Caminhada distraída

Portador da mensagem

Bebida semelhante ao vinho

Visão recuperada

A ave trará a criatura marinha

Tragédia causada pelos egoístas

Temor pelo futuro dos mestres

Descida da criatura terrestre

Banquete aos humanos

Escuridão

Capricho dos semeadores

Presente dos deuses do tempo

Dispersão concluída com sucesso

Abastecimento dos que não se sustentam

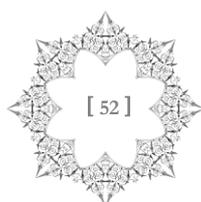
Velocidade de locomoção

Eles vão onde não alcanço

Outros trazem beleza

O que é belo é perigoso

Luta pela vida



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O POEMA

Avalon para Morgana

Por Rosamares da Maia



SOBRE A AUTORA: Rosa Maria Maia natural de Niterói - RJ, adotou o pseudônimo de Rosamares da Maia, é graduada em Serviço Social e Direito, escreve desde os 12 anos de idade, tem publicadas poesias, crônicas, contos e livros infanto-juvenis, como Pita Pitanga e a Abóbora Moranga, As Aventuras de Um Barquinho de Papel e Ludmila a Lagartinha Maratonista (Ed. Litteris), livros de Poesias: Retalhos de Vida, Amores, Cores e Sabores e Haicais à Brasileira (Ed. Litteris). Publica em Coletâneas da Eds. Andross, Vivara, Scortecci e Selo Off Flip e países de língua portuguesa, através do site Lusofonia Poética.

Uma bruma densa enfeita o meu país,
Não somente por misteriosa beleza, não.
Há muito mais, reside aí a sua proteção,
Dura rocha a enganar os olhos - fortaleza.

Nela moram encantamentos e magias.
Esconde-se o solo da minha tradição e fé,
O meu povo, guardado na espessa cortina.
Os dons da Deusa que reverencio reinam.

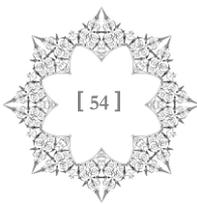
A bruma é a seda, que veste a sabedoria,
Espargindo o perfume dos cabelos negros.
É também a malha de ferro da armadura,
A espada guerreira, justa e de gume afiado,
Defende da profanação uma fé muito antiga.

A densa névoa protege o ventre da mãe,
Minha senhora, da ilha das terras amadas.
Branca subindo das entranhas da terra.
Sacrifício que escondeu os fiéis cavaleiros,

Invisíveis voluntários, conjurados por fé.
Preservados das atrocidades dos Cruzados.
No mundo onde o vil metal mantém mitras,
Reis de crenças convenientes e susceptíveis.

Senhora Mãe! Os séculos para vós não passarão,
E os vossos votos sobreviverão aos milênios.

Poucos partilharão do círculo dos sortilégios.
Poucos retornarão para desfrutar do teu regaço.
Mas os que vierem partilharão contigo a luz,
O pão de uma nova era, onde todos serão deuses.



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

O preço da honra

Por Sandro Nascimento



SOBRE O AUTOR: Nasceu em 1981 em São Paulo, possui formação em História e em Teologia. Ele atua como professor de história da rede municipal de ensino de SP. É leitor assíduo desde pequeno e muito fã de literatura fantástica, HQs e ficção científica, além de possuir alguns livros do gênero publicados de forma independente.

Nas campinas próximo dos limites de Elfandrélia, ocorre um conflito sangrento e brutal entre os anões de Turk e os elfos negros. Os valentes anões guerreiros lutam bravamente contra os trolls enviados por Baalkratur, chefe tribal dos elfos. Porém, apesar da coragem dos anões, os trolls fazem um grande estrago em suas fileiras.

Desafiadoramente, um gigantesco troll conhecido como Galtrax arrasa as defesas anãs com seu imenso martelo de madeira, demonstrando possuir uma incrível força e um poder avassalador.

De maneira estratégica, Baalkratur amarra e expõe sua prisioneira Delina, a rainha dos anões em um carro de guerra, esperando desestabilizar o exército anão. A maléfica manobra tem resultado, porque em total desespero, o rei Sanbral avista sua amada esposa acorrentada perto de um grupo de trolls armados com porretes e tenta transpassar a todo custo à poderosa barreira, mas acaba violentamente atingido pelo martelo de Galtrax.

Ao ver seu velho pai abatido em combate, Sanroy solta um grito aterrador e demonstrando grande força e sacrifício, consegue romper as fileiras adversárias e segurando firme a sua adaga, avança contra o titânico algoz de seu pai com uma cólera animalesca; ele então salta e escalando as costas de Galtrax, crava inúmeras vezes a lâmina no gigante que cai morto com o pescoço jorrando sangue, numa cena bárbara de vingança.

Atônitos, todos parecem parar o conflito por um instante para assistir a aterrorizante cena, mas em segundos a selvageria retoma alucinadamente.

Com a ajuda de outros anões, Sanroy consegue carregar o corpo ferido de seu pai para fora da linha de batalha. Baalkratur percebe que com a morte do chefe troll, Galtrax, a luta ganhou equilíbrio, e então, avança com seu monstruoso dragão de duas cabeças chamado Ukan e ordena que seus elfos negros também ataquem.

Sofrendo com a ofensiva de Baalkratur, Sanroy ordena que seus soldados recuem e encerrem a batalha por aquele dia. O exército do elfo negro comemora a vitória parcial com brados e muita alegria. Do outro lado, Sanroy diz para seus guerreiros:

— Cuidem dos feridos, amanhã precisaremos de todas as forças possíveis. Hoje nós perdemos a batalha, mas ainda não terminou a guerra! Todos obedecem enquanto o príncipe vai ver seu pai e tem uma conversa com ele: — Como o senhor está meu pai?

Com muita dificuldade, Sanbral responde: — Estou acabado meu filho.

— Não diga isso, pai! O senhor possui o sangue dos deuses e iremos passar por essa luta juntos!

— Você terá que liderar os anões e salvar sua mãe, Sanroy, tenha sabedoria e controle sua raiva! O destino de nosso povo depende de você.

Nos limites de Elfandrélia, o senhor das trevas Baalkratur, reúne seus chefes comandantes e muito furioso diz:

— Vocês falharam! Deveriam ter aniquilado aqueles malditos anões! Agora terão que travar mais uma batalha para extingui-los!

Do lado dos anões o príncipe Sanroy conduz o corajoso exército ao campo de batalha, seguidos pelas poderosas hienas gigantes. Do lado dos elfos, Baalkratur lidera um grande exército de trolls, elfos e felinos que marcham imponentes. Eles carregam uma estaca de execução com alguém pendurado nela.

Sanroy força as vistas para identificar a vítima empalada e, percebe se tratar de sua pobre mãe que sofreu horrores nas mãos de seus inimigos. Cego de raiva com tamanha atrocidade e covardia, Sanroy autoriza o ataque, não ouvindo a fraca voz de seu velho pai: — É uma armadilha Sanroy! Controle seus instintos!

Os bravos anões montados em suas hienas obedecem às ordens do príncipe e avançam destemidamente contra as forças de Baalkratur.

O chefe das trevas sorri e comenta com sua companheira Raverixx:

— Sabia que este anão de temperamento forte morderia a isca! Veja como acabaremos com a resistência deles.

Imprudentemente, os anões avançam em toda velocidade incitados por um ódio mortal e um amargo sentimento de vingança, quando de repente, há alguns metros do exército inimigo, o chão se abre numa imensa vala profunda, precipitando boa parte do exército de Sanroy no escuro buraco. E para o desespero de todos, os buracos estão infestados das crias de Raverixx, venenosas serpentes, aranhas e escorpiões.

Enquanto anões e hienas sofrem com a terrível queda, os trolls, os elfos e os felinos contra-atacam com força total as tropas anãs restantes.

Desesperado, Sanroy tenta reagrupar seus soldados, mas já é tarde demais, a guerra está perdida. Baalkratur é agora o senhor de toda Turk. O enfraquecido Sanroy se levanta com muita dificuldade e permanece de pé com a ajuda de um soldado, então ele grita para seu filho:

— Sanroy ordene a rendição! Não temos mais chance!

Segurando sua espada, Sanroy olha uma última vez para seu pai com um olhar triste expressando seu fracasso e em seguida avança contra seus numerosos inimigos, devastando trolls e felinos com sua grande habilidade e força. Porém, os oponentes são muitos e, num ato de sacrifício, sabendo que não terá outra chance, ele lança com toda a sua força a sua espada ensanguentada na direção de Baalkratur, mas em uma covarde manobra, o elfo negro se protege puxando a sua esposa Raverixx e usando-a como escudo fazendo com que ela fatalmente receba o violento golpe mortal.

Desarmado, Sanroy é cercado por gigantes trolls que o matam estripado com suas cumpridas lanças. Ao cair de joelhos em terra, o guerreiro não geme, não implora por clemência ou grita de dor, apenas morre calado, totalmente abatido e indignado com o destino de seu povo.

Totalmente desolados com a morte do príncipe Sanroy, os anões largam suas armas e se rendem diante do exército de Baalkratur.

O sombrio elfo negro ordena que todos os anões sobreviventes e suas hienas selvagens sejam acorrentados e presos. Ele então estabelece um novo reino, o reino unido de Turk, marcado pela opressão, tirania e escravidão.

Os chefes selvagens restantes são colocados em posições de comando no reino. Após seu grande triunfo, Baalkratur se assenta no trono de Turk que pertencera ao anão Sanbral e dali reina soberanamente e supervisiona todos seus súditos com autoritarismo, tratando qualquer desafeto sem piedade!

No palácio real de Turk, o rei Baalkratur ordena que seus lacaios tragam a sua presença o deposto e humilhado rei Sanbral. Ao trazerem o enlutado rei dos anões, o elfo negro se levanta do trono e diz com sarcasmo e crueldade:

— Seja bem-vindo ex-rei Sanbral, quero saber se já se recuperou dos ferimentos de guerra?

Com um semblante amargurado, o anão responde:

— Como posso estar bem se perdi minha amada esposa, meu único filho e meu povo caiu em desgraça! Preferiria ter morrido em combate com eles a presenciar tal sofrimento!

— Não se preocupe anão, seu sofrimento ainda pode piorar bastante! Basta vocês não se submeterem a minha autoridade, pois terão que aprender que não se pode desafiar o grande Baalkratur! Acho que ficou claro que não tolero insubordinação, portanto, agora

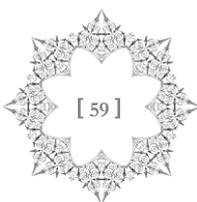
você terá de escolher: Ajoelhar-se para mim diante do seu povo e jurar me servir com fidelidade, controlando os seus anões como meus escravos ou apodrecer na prisão!

Imutável em sua decisão, Sanbral escolhe:

— Jamais irei me ajoelhar ou servir você maldito, ainda mais à custa da escravidão do meu povo! Eu prefiro a morte!

— Escolha errada anão! — dirigindo-se aos seus escravos, Baalkratur ordena: — Levem este verme de volta para sua cela.

Imediatamente, seus lacaios levam o orgulhoso rei Sanbral para uma cela escura e fria, onde ele passará seus últimos dias em solidão, todavia, o anão provou na carne que o preço da honra é inestimável.



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

Espada, feitiço e sacrifício

Por Sandro Nascimento



SOBRE O AUTOR: Nasceu em 1981 em São Paulo, possui formação em História e em Teologia. Ele atua como professor de história da rede municipal de ensino de SP. É leitor assíduo desde pequeno e muito fã de literatura fantástica, HQs e ficção científica, além de possuir alguns livros do gênero publicados de forma independente.

Na distante cidade chamada Basham uma cansada, porém esperançosa comitiva de beduínos chega a um pequeno povoado, e então, o líder do grupo chamado Degar se dirige a um dos habitantes, que está pegando água num poço e pergunta:

— Meu bom homem; quem é o vosso governante? — Estranhamente, o homem não responde nada.

Diante do silêncio do bashamita, Degar insiste: — Você não fala nossa língua? Que lugar enfeitado é esse?

Mas o moribundo homem o ignora completamente como se fosse invisível!

Degar então fala aos seus homens: — Estamos perdendo tempo com esse morto vivo! Não sei se vocês notaram aquele castelo negro no centro diferente de todas as outras construções, acredito que nossas respostas estarão lá.

Cauteloso, Ram-Bar pondera: — Aquele lugar parece estar tomado de magia negra, mestre!

— Sim, fiel amigo, eu senti a mesma coisa, mas temos de ir até lá e desvendar esse mistério.

De dentro do castelo um esquelético bruxo observa com atenção os beduínos por meio de um globo de cristal. Sem perder tempo, o grupo se dirige ao castelo negro, rogando ao seu Deus que os proteja da magia com sua luz.

Eles então chegam às monumentais portas do castelo que espantosamente se abrem automaticamente. Então o assustado Ram-Bar comenta: — Vamos embora daqui senhor; a magia toma conta desse lugar maldito!

Destemido, Degar encoraja seu companheiro: — Coragem, homem! Não viemos de tão longe para fraquejar diante de um feitiço!

Neste instante, o anfitrião se apresenta na figura de um homem alto, magro e barbudo chamado Zar-Lao. Os beduínos percebem que ele é o único em Basham que não tem os olhos vagos e sem vida. Aproximando-se o mago pergunta: — O que querem nestas terras, homens do deserto?

Assumindo a liderança, Degar responde:

— Viemos em nome do rei Gotar, de uma terra chamada Sailog; queremos negociar e fazer uma aliança com vocês, pois nosso povo precisa de ajuda.

Misteriosamente, Zar-Lao fala:

— Antes de tratarmos de negócios, faço questão que vocês passem a noite aqui no castelo, como meus convidados especiais.

Diante das circunstâncias, os beduínos se veem obrigados a pernoitarem no sombrio castelo. Após serem acomodados, Degar e seus homens conversam num dos aposentos, sem desconfiarem que o mago Zar-Lao os observa por meios mágicos, podendo ouvir o que falam: — Não confio neste bruxo, Degar! Ele me dá arrepios!

— Eu também não confio nele, Ram-Bar, mas não podemos partir sem resposta; veremos o que este mago quer.

À noite, o jantar é servido e alguns famintos beduínos comem e bebem na mesa de Zar-Lao. Enquanto os líderes expedicionários Degar e Ram-Bar tratam de negócios em particular com o assustador mago anfitrião.

Intrigado, Degar especula: — Senhor Zar-lao, percebemos algo estranho em Basham, não vimos nenhuma autoridade civil ou militar e o povo parece sem vida, como se estivesse sob algum feitiço ou acometido de alguma doença. Você sabe o que significa isso?

— Aconselho vocês a não se meterem nos negócios de Basham! Esse povo pecador e hipócrita gosta de viver assim!

Ram-Bar interrompe e diz:

— Então é o senhor que comanda esta cidade?

— Não somente esta; eu sou o mago chefe das Sete Cidades do extremo Leste; tenho aliados que estão subordinados a mim nas outras seis regiões; formamos a famosa Liga de Kan, e somos os soberanos das Sete Cidades do Leste.

Com certo entusiasmo, Degar comenta: — Muito bom saber disso, Zar-Lao; é tudo o que precisamos para dar esperança ao nosso povo!

Mas o inflexível mago lhe diz: — Só tem um detalhe: eu não farei negócios com vocês; não quero dividir nada com exploradores estrangeiros!

Ao ouvir isto, o atento Degar percebe algo estranho nas palavras do mago, e sai em disparada correndo em direção à sala de jantar; então grita para seus homens não comerem ou beberem coisa nenhuma, mas o aviso chega tarde demais, pois todos eles estão como mortos vivos também!

Imediatamente, Degar e Ram-bar sacam suas espadas e o mago Zar-Lao foge, flutuando e entoando encantamentos maléficos.

Revoltado, Degar fala: — Você pagará pelo seu traiçoeiro ato, feiticeiro!

O mago não diz nada, apenas se esconde atrás da capa e revela em seguida sua verdadeira face, na imagem de um ser monstruoso e decrepito, sustentado e nutrido pela magia negra.

O mago Zar-Lao diz aos beduínos: — Vocês também se transformarão em mortos vivos e então me servirão como todas as Sete Cidades!

Degar rebate as palavras do mago, dizendo: — Veremos, mago, se sua magia resiste a uma boa espada de aço!

Os dois beduínos atacam o maléfico feiticeiro, mas suas espadas parecem não surtir qualquer efeito em Zar-Lao, pois o poderoso mago está protegido por uma espécie de campo de força. É a espada contra a magia, a força natural humana contra o sobrenatural incompreensível.

O mago Zar-Lao contra-ataca, fazendo com que algumas espadas e lanças que estavam penduradas na parede levitem, girem e com imensa velocidade são arremessadas contra Degar; inevitavelmente seria o fim do líder do deserto, mas seu fiel escudeiro Ram-Bar toma sua frente, sacrificando sua vida para salvar seu estimado mestre.

Com muita dor, Degar lamenta a morte do seu fiel soldado, e num ataque de fúria golpeia incansavelmente o feiticeiro, conseguindo atingir um colar mágico com uma gema vermelha que é a fonte de poder do bruxo; instantaneamente o campo de força se desfaz

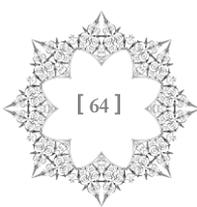
deixando o velho mago vulnerável à espada de Degar, que sem hesitar põe fim a perversa existência de Zar-Lao.

Após a morte do mago, o feitiço sobre os habitantes de Basham é desfeito por completo, livrando as pessoas da magia e trazendo vida de volta aos olhos dos bashamitas. Em seguida, Degar, de posse da misteriosa gema, vai com seus homens ao encontro do antigo governador das Sete Cidades que também estava sob o efeito do encantamento de Zar-Lao. O governador fica então sabendo dos atos heroicos dos beduínos e em gratidão firma uma aliança política, econômica e militar com os sailoguianos. O governador Zaerog convida o corajoso Degar e seus homens para acompanharem seu exército na guerra pela libertação das riquíssimas seis cidades que estão sob o domínio dos magos da Liga de Kan, quais sejam: Marrin, Coudar, Zualev, Zuen, Rezen e Guideraz.

Degar aceita prontamente ir com os bashamitas; eles levam à frente das tropas a gema de Kan que estava no pescoço do mago-chefe Zar-Lao, pois, sem seu auxílio místico, não teriam a menor chance contra feiticeiros tão poderosos e sua magia negra.

O conflito pela libertação das sete cidades é demorado e tenebroso, pois os magos lutam com seus exércitos de seres infernais, invocados das profundezas das trevas como dragões, titãs, mortos-vivos e todo tipo de criaturas malignas que causam muitas baixas no exército bashamita, todavia, as tropas de Degar resistem bravamente à sangrenta batalha.

Por fim, o governador Zaerog e o valente Degar conseguem usar a gema de Kan contra os magos e seus exércitos, e, após muita luta e sacrifícios, finalmente libertam cidade por cidade do poder das trevas e da tirania dos maléficos feiticeiros da Liga de Kan, que são mortos na batalha. O reino único das Sete Cidades do Leste é retomado por Zaerog e a aliança entre bashamitas e sailoguianos é reafirmada, o que trará inúmeros benefícios para ambos os reinos e unificará todos os povos da região.



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O CONTO

Beijos da morte

Por Sandro Nascimento



SOBRE O AUTOR: Nasceu em 1981 em São Paulo, possui formação em História e em Teologia. Ele atua como professor de história da rede municipal de ensino de SP. É leitor assíduo desde pequeno e muito fã de literatura fantástica, HQs e ficção científica, além de possuir alguns livros do gênero publicados de forma independente.

Em um luxuoso palácio real da fria Noruega, vive a belíssima bruxa Valdena, a única mulher a fazer parte de uma antiguíssima liga de bruxos. Os seus conhecimentos mágicos são limitados, mas são compensados pelo seu alto poder de sedução e encantamento.

A liga dos bruxos ousou sequestrar Galdan, o filho mais novo do rei Jozak para chantagear o rei e conseguirem riquezas. Agora estão em guerra com as forças reais formadas por um exército de gigantes e de humanos.

A tropa de frente do general viking Mordai, formada apenas por gigantes, invade o lugar com muita brutalidade e selvageria, mas surpreendentemente, os ferozes guerreiros se detêm ao chegarem numa espaçosa câmara, onde encontram a bela feiticeira Valdena e a personificação do seu espectro feminino chamada Ray-Shemu; elas estão vestidas com roupas sensuais e dominam a arte da sedução.

O espectro guardião estende os braços e chama os gigantes ao seu encontro; os hipnotizados gigantes estão completamente deslumbrados e atraídos por Ray-Shemu.

Como cordeirinhos indo para o matadouro, os gigantes, enfeitiçados pelo espectro, se aproximam em fila ao encontro da cativante entidade, mas, ao invés de carícias, eles encontram apenas a morte, após o toque letal das garras do espectro Ray-Shemu.

O exército de gigantes de Mordai está sendo dizimado rapidamente, quando chegam alguns aliados humanos, liderados pelo humano Tandor para ajudarem seus companheiros, porém, chegam tarde demais, pois o próprio gigante do norte, Mordai, sucumbe diante da mortal e diabólica sedução.

Tandor percebe que os humanos não são atraídos como os gigantes pelo espectro, mas são vítimas dos encantos mortais da bruxa Valdena que com um beijo mortal ceifa as vidas dos anestesiados soldados. Incrivelmente, o poder da sedução delas já eliminaram mais soldados do que todas as outras batalhas.

O jovem soldado Tandor parece ser o único que não foi enfeitiçado, e, em aflição, vê seu exército caminhando para a morte, então, o desesperado guerreiro também entra na fila dos seduzidos e finge estar enfeitiçado. Mas, ao chegar perto de Ray-Shemu, o jovem saca velozmente sua espada e surpreende tanto o espectro quanto a bruxa Valdena com golpes certos e mortais.

Com a morte das sedutoras, todos os guerreiros sobreviventes saem do transe e voltam ao normal. O confuso Tandor apanha o machado de seu amigo Mordai e pensativo se pergunta:

— Por que só eu resisti aos encantos dessas duas?

Todavia, sem descobrir a resposta, ele segue com os poucos homens e gigantes que sobraram e se encontra com o seu rei, o destemido Jozak, que buscando vingança contra os magos daquela sombria região reúne todos os soldados, lamenta a morte do general Mordai e segue apressadamente para o esconderijo do mago-mor Sadramun.

Sem descansar, o esfarrapado exército segue para a última batalha na cidade chamada Rebus. Em Rebus, o que sobrou dos exércitos unem-se e invadem os domínios do mago Sadramun, líder da liga dos bruxos e mentor de Valdena.

Ao chegarem, avistam um jardim muito bonito com chafariz e piscina natural, e mais acima um luxuoso palácio. Com muita cautela, os soldados se aproximam e o rei Jozak alerta:

— Tomem muito cuidado, guerreiros, pois esse lindo lugar pode esconder armadilhas mortais!

Nesse instante, o bruxo Sadramun aparece às portas do palácio com o pequeno Galdan em seus braços e assustadoramente diz:

— Estou surpreso por vocês terem passado pela bela e mortal Valdena e terem conseguido chegar até aqui! Mas presumo que todo este esforço foi em vão, pois darei cabo da vida de cada um de vocês!

Furioso, Jozak avança como um leão sobre o mago, mas é atirado longe pelo poder do feiticeiro. Tandor assume o comando e diz:

— Solte o garoto Sadramun e lhe prometemos uma morte rápida!

O sinistro mago sorri assombrosamente, e, andando de costas, adentra em sua casa. Diante disso, o jovem Tandor ordena: — Soldados, avançar!

Imediatamente, gigantes e homens correm furiosos contra o mago de Rebus, mas o ataque é subitamente interrompido por uma colossal criatura invocada por Sadramun. O Espectro Guardião de Rebus chama-se Trebozan, que é disparadamente o maior de todos os Principados, medindo inacreditáveis trinta metros de altura e carregando uma enorme espada ceifadora de vidas.

Com a hesitação e assombro dos guerreiros do norte, o titânico espectro desfere o primeiro golpe de espada, trucidando uma boa parte das tropas.

O valente Tandor tenta reorganizar os soldados, mas um segundo ataque é desferido pelo brutal Trebozan, arrasando outra parte do exército.

Diante de inúmeras baixas, os guerreiros recuam. Jozak se levanta e, mesmo muito machucado, pergunta a Tandor:

— Como iremos passar por essa terrível monstruosidade?

— Não sei, Jozak; nossas tropas estão reduzidas e os soldados estão em choque com o poder desse titânio espectro. Além do mais, nossas armas não têm efeito nenhum sobre a criatura!

Então, como uma resposta divina a suas preces, Jozak contempla a chegada de seus irmãos Jabel e Rodan, trazendo soldados sobreviventes. Ao examinar rapidamente a situação, Jabel fala com experiência ao seu irmão e rei:

— Rei Jozak, a única forma de derrotarmos esse espectro é unirmos as gemas místicas que herdamos de nosso pai e usar todo seu poder contra essa bestialidade! Quando a espada falha contra a magia, devemos recorrer a ela também!

Rapidamente, eles unem as três gemas místicas e com o seu poder desferem raios mortais que conseguem ferir Trebozan, o espectro guardião de Rebus. Todavia, o titânico espectro não se dá por vencido e contra ataca desferindo golpes em todas as direções e causando uma grande destruição no local. Então, Jozak diz para seus guerreiros:

— Ataquem os olhos da monstruosidade! Hoje eu darei cabo deste espectro maldito.

Se aproveitando da cegueira momentânea do Principado, o corajoso rei Jozak corre em direção a inimigo e com toda a sua força golpeia suas pernas fazendo com que o espectro caia, e então, seus homens desferem os golpes fatais exterminando a criatura. Em seguida, mesmo ferido, Jozak diz:

— Eu vou atrás de Sadramun, o maldito irá me pagar por todo mal que fez a minha família!

Imediatamente, Jabel ordena que seus soldados cerquem a grande casa, enquanto ele e alguns de seus homens se juntarão ao rei. Em um dos aposentos da casa, o acuado mago ameaça cortar a garganta de Galdan se Jozak continuar se aproximando. O rei se detém, levanta um dos braços e ordena que seus soldados parem também. Apavorado, Sadramun ameaça:

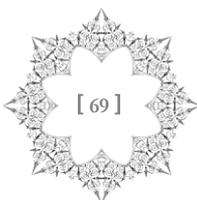
— Se não me deixarem sair, seu filho morrerá, rei Jozak!

Jozak tenta acalmá-lo, dizendo: — Eu só quero meu filho de volta Sadramun; solte-o e ficaremos todos bem.

Não acreditando nas palavras do rei, o feiticeiro faz o movimento para matar o príncipe, mas é impedido por Jabel, que o surpreende por trás atravessando-o com sua espada.

O assustado menino abraça seu tio e em seguida corre para os braços do pai. Depois de incendiar o local, os povos dos reinos de Jozak são finalmente libertos do domínio e opressão dos magos da liga dos bruxos.

Depois de descansarem e se abastecerem, o rei Jozak e seus poucos guerreiros sobreviventes acreditam que podem finalmente retornar para seus lares e desfrutarem de um merecido período de paz e segurança.



ESPADA E FEITIÇARIA
CONTOS E POEMAS ÉPICOS

APRESENTAMOS O POEMA

Amor & Magia

Por Wanda Rop



SOBRE A AUTORA: Paulista, residente em Porto Velho-RO, Major PMRO, antologista, poetisa, Formação Curso Superior de Filosofia, cursando último semestre do Curso Superior História, Pós-Graduada em Estudos Linguísticos e Literários, Docência Do Ensino Sup/Neuropsicologia; Gestão Escolar e MBA Executivo em Negócios Imobiliários e Turismo. Acadêmica da A.I.S.L.A, A.L.S.P.A, FEBACLA, AILB, AIML e Membro Fundadora da ABHL, Autora do Livro “Paixões e Poemas de uma mulher intensa” e “TEMPO DE AMAR”

Sou fada encantada pelo brilho do seu olhar
entrego-me ao seu abraço, delícia é te amar
feiticeira, lasciva, em seu beijo envolvente
se apaixonada e feliz, na magia fico impotente

Paixão é fogueira que consome meu coração
distanciando-me, incautamente, da razão
o universo pressagia agonia em sentimentos
conjurar meu guardião, urge meu livramento

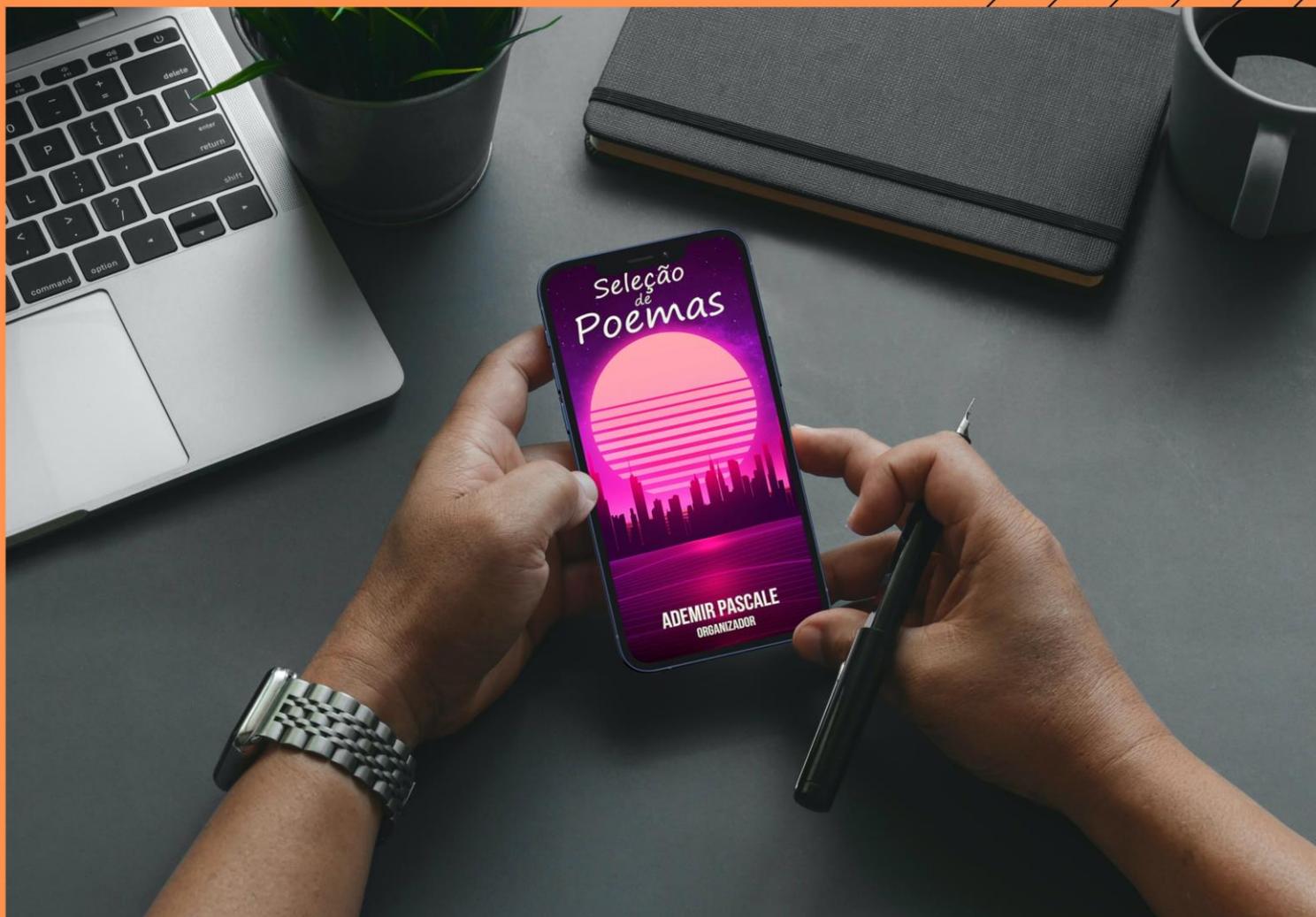
Impermissível carinho ao meu ser sobrenatural
aprisionada pela atração, inevitável, infinda
sensibilidade aflora, perdição da vida minha

Amo seu toque, fatal, na minha carne proibida
sussurros em meus ouvidos, arrepios de prazer
vorazmente, meu amado, domina o meu ser



CONHEÇA OUTROS
TÍTULOS DA COLEÇÃO

SELO CONEXÃO LITERATURA



TENHA ACESSO AOS TÍTULOS
DA COLEÇÃO: **CLIQUE AQUI**

VISITE: WWW.REVISTACONEXAOLITERATURA.COM.BR

CURTA: WWW.FACEBOOK.COM/CONEXAOLITERATURA

SIGA: WWW.INSTAGRAM.COM/REVISTACONEXAOLITERATURA

E-MAIL: ADEMIRPASCALE@GMAIL.COM

PARTICIPE DE NOSSAS ANTOLOGIAS. LEIA NOSSOS EDITAIS EM ABERTO: **CLIQUE AQUI**