



Filhos de Galagah – Prólogo

Livro de Leandro Reis

A porta da velha cabana abriu violentamente. A luz vermelha do pôr do Sol invadiu a pequena sala, assim como parte dos outros aposentos, revelando seu macabro interior. Uma velha deformada, com cabelos emaranhados, ficou à porta observando o local. Procurava alguém.

Passou os olhos pela sala. No meio, havia uma mesa de madeira barata, cercada por ossos de pequenos roedores e de pássaros. Um corvo, morto há pouco tempo, encontrava-se pendurado e seu sangue gotejava no centro da mesa, que ostentava algumas pedras metálicas, verdes e azuis, em conjunto com pequenos crânios, todos dispostos de maneira peculiar. Neste centro, repousava a última peça daquela intrincada formação: o crânio de um gato banhado pelo sangue do corvo.

A velha apoiou-se com as mãos no batente e deu um passo adentro para examinar melhor à esquerda. Seus dedos eram delgados e longos e suas unhas amareladas faziam curvas que a impediriam de fechar a mão. Algumas cestas com pequenos frutos estavam próximas à cortina vermelha e negra que servia como porta para o seu aposento predileto. Sabia, porém, que quem procurava não estaria lá, pois era disciplinada o suficiente para não entrar em um local proibido.

Ela estreitou os olhos leitosos, um deles, completamente coberto por uma camada de líquido viscoso. Sorriu finalmente, exibindo os dentes podres, ao olhar à direita e ver, no monte de palha no chão, a pequena menina dormindo com um livro imenso sobre o peito.

– Iallanara! – gritou com sua voz estridente. A criança levantou-se imediatamente, os olhos arregalados e o coração disparado. Ao ver o susto que a jovem tomou, a velha gargalhou com gosto.

Iallanara Nindra baixou a cabeça e permaneceu parada, de mãos juntas, olhando para o chão. A menina de sete anos vestia um saco, outrora abrigo de batatas, preso por uma corda feita de folhas da Floresta do Tormento. Sua pele clara destacava seus cabelos ruivos, que, mesmo sujos, pareciam estar em chamas. Seus olhos azuis, quase cinzas, tinham o brilho apagado pela tristeza e pelo sofrimento. Na testa trazia o que a tornava especial: um pequeno rubi losângico que parecia fazer parte de seu crânio, pois ali estava desde que nascera e dali não podia ser removido, apesar das tentativas da velha.

– Adormeceu novamente sob o livro de Necromancia? Estenda a mão!

A menina obedeceu. Fechou os olhos, como se isso pudesse evitar a dor. A bruxa tirou da manga um alfinete e o espetou profundamente, fazendo com que se encolhesse, abraçando a mão ferida sem emitir um gemido sequer. A dor era óbvia, mas aquela criança aprendera a não chorar.

– Vá para a floresta... – ordenou a velha. – Preciso de outro corvo morto. Encontre uma carcaça com menos de um dia e traga para mim. Encontre também beladona e cogumelos do sono, daqueles que ficam próximos à trilha.

Iallanara, ainda segurando a mão esquerda, saiu correndo pela porta. Sabia que desobedecer lhe causaria um ferimento na outra mão. A luz do dia se esvaía aos poucos e ela sabia que estaria na floresta pouco depois que a Lua cheia fosse a sua única fonte de luz.

A noite, majestosa, cobriu o reino de Galagah rapidamente. Graças à proximidade do inverno, todas as árvores tinham pouco mais que duas dúzias de folhas secas, permitindo que a luz da Lua servisse melhor à pequenina, que vagava cuidadosa em meio às raízes que se emaranhavam sobre os caminhos pouco utilizados da floresta. Quando finalmente encontrou a carcaça de um corvo, pegou-a rapidamente na mão e ergueu-o contra a Lua para observar se o animal não estava morto além do

tempo desejado. A velha bruxa a ensinou a ver os sinais do tempo sobre os mortos e, como tudo que lhe ensinava, aprendeu bem.

O corvo estava morto há menos de seis horas. Tão logo as formigas haviam sido retiradas, foi posto na pequena mochila. Após uma breve procura pelos cogumelos, Iallanara respirou aliviada ao encontrar a trilha que a levaria, em segurança, de volta à sua casa.

Enquanto caminhava ouviu o barulho de cavalos e de rodas de madeira. Não conteve a curiosidade que era inerente à sua personalidade e foi espiar. Chegou rapidamente à estrada que atravessava a floresta e viu, acima do barranco, cavaleiros com estandartes dourados escoltando uma carruagem que tinha em suas portas o emblema real: três escamas dispostas de modo a lembrar um triângulo com ponta para baixo onde, no centro, havia o desenho de uma espada na vertical com um forte brilho no meio da lâmina. O mesmo símbolo estava nos estandartes e nas armaduras dos cavaleiros.

Esse símbolo, pertencente à família Goldshine, era conhecido em todo o reino, assim como o patriarca da família, Airon Goldshine, soberano de Galagah. As escamas representavam os dragões que seguem o deus Radrak, Guardião da Vida e senhor absoluto dos répteis ancestrais. A espada, a virtude dos Campeões Sagrados, guerreiros santos que servem aos deuses bondosos. O brilho no centro da espada representava a estrela conhecida como Luz de Radrak, a estrela mais brilhante em todo céu de Grimmelken e símbolo do deus da Vida, a quem os Goldshine permanecem devotos há séculos.

Viver no grandioso castelo, fosse como um nobre convidado dos Goldshine, fosse como um servo real, era o sonho de qualquer criança do reino. Com Iallanara não era diferente. Seria extraordinário aprender magia com os magos reais ao invés de aprender necromancia com a velha que a criava desde que fora encontrada, ainda um bebê, naquela mesma floresta.

Os pensamentos da criança distanciavam-se quando o relinchar apavorado a trouxe de volta para a escura floresta. Os fortes cavalos empinavam-se, descontrolados. Então, tentando fugir de alguma ameaça, eles começaram a descer o barranco.

Os cavaleiros gritaram em vão. Tão logo a primeira roda saiu da estrada, ela cedeu, jogando a carruagem para o lado, fazendo-a tombar, girando três vezes sobre si enquanto partia-se aos poucos até chocar-se contra uma grande árvore. O estrondo seco ecoou por toda a floresta, um dos cavaleiros vociferava ordens a seus subordinados que, descrentes, permaneciam paralisados.

Mas foi o grito da rainha que os despertou do transe. A rainha erguia sua voz aos céus, desesperada, implorando por ajuda, não para si, mas para sua pequenina.

Os cavaleiros rapidamente cercaram a carruagem e começaram a vasculhá-la em busca de seus ocupantes. Um deles gritou da estrada:

– Mórdius, matei a maldita! – gritou um cavaleiro. Segurava em sua mão direita uma espada manchada com sangue e ostentava uma cobra sem a cabeça na outra mão.

Mórdius, um homem com armadura adornada com detalhes dourados, tinha cabelos negros na altura dos ombros e barba bem aparada. No braço direito, um bracelete dourado trazia o símbolo da guarda real. Ele ignorou o soldado, continuando a coordenar os outros cavaleiros no resgate.

Enfim, a rainha surgiu, o olhar desesperado chocou aqueles homens treinados. Ela erguia nos braços sua criança de dois ou três anos, uma pequena menina loira. Sangue escorria de sua testa e nariz. A rainha gritava a plenos pulmões para o cavaleiro que não conseguia se mover.

– Leve-a aos sacerdotes! Eles têm que fazer algo! Leve-a! Rápido!

O cavaleiro tomou para si a criança desfalecida e subiu o barranco para erguê-la ao único homem que ainda estava montado. Diferente dos soldados que trajavam armaduras, este usava somente um manto com capuz marrom, que ocultava seu rosto, deixando visível apenas uma fina

trança de cabelo castanho que chegava até seu peito. Módius bravejou, sentindo os olhos umedecerem, ao encontrar com o olhar de tal homem:

– Se alguém pode salvá-la, esse alguém é você, Ethan! É o maior entre os Campeões Sagrados de Radrak, é um guardião da vida. Leve-a. Não deixe que Amupherus a tire de nós.

O misterioso homem moveu a cabeça em negação e, solene, respondeu:

– A deusa dos Mortos já voltou seus olhos para nós, Amupherus veio buscar a alma desta criança para levá-la ao paraíso de Radrak.

Módius fitou sua rainha, que levou as mãos à barriga e curvou-se para o desespero. Voltando-se novamente para Ethan, o cavaleiro apontou ameaçadoramente, ordenando de maneira inquestionável:

– Leve a criança aos clérigos! Ela é filha do rei e não pode morrer!

O homem não se expressou. Apenas pegou a criança, colocando-a em seu cavalo, e partiu velozmente em direção à cidade, deixando Módius e seus homens para trás.

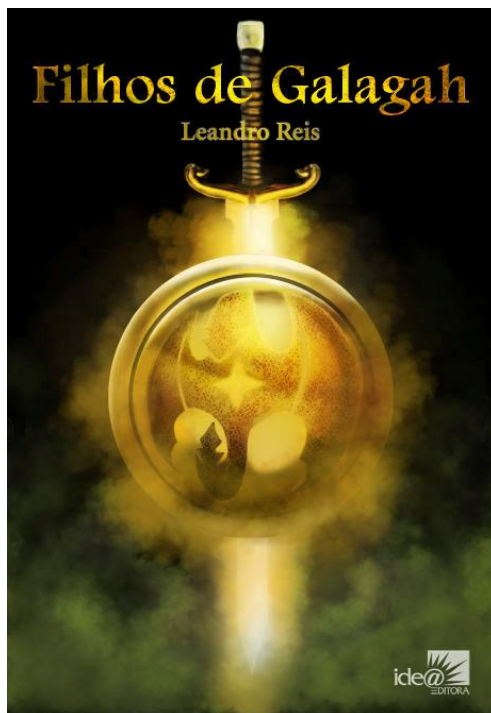
Iallanara não se moveu até que todos fossem embora. Até que o pranto da rainha deixasse de ser ouvido, levada pelos cavaleiros. Somente então, foi até a carruagem para procurar algo de valor. Parou diante de um dos cavalos, sacrificado por ter quebrado as patas, e o encarou por um longo tempo.

Ao perder o interesse, escalou a madeira quebrada e entrou na carruagem abandonada. Tomou para si o pano da cortina da carruagem que tinha o símbolo real e procurou por mais algo de valor. Foi quando encontrou uma pequena boneca de pano que jazia abandonada no chão. Mesmo suja de sangue, a peça de pano fez a jovem sorrir, esquecendo por um curto instante, a imagem da criança aparentemente morta.

Tal boneca seria, em alguns dias, a única coisa que lhe daria coragem para dormir e enfrentar os pesadelos que viriam. Daquela noite em diante, a cada madrugada, pouco após pegar no sono, Iallanara se via em meio à floresta, cercada por árvores mortas e névoa. Desta bruma, flutuando a dois palmos do chão, surgia a pequena criança loira, os olhos sem pupila e o sangue escorrendo da cabeça. O fantasma da princesa lhe estendia a mão e chamava por seu nome.

No início, a aprendiz de necromancia se desesperava. Após semanas, apenas se encolhia. Depois de meses, deixou de temer. Com os anos, dedicou-se a entender.

Sobre o Livro:



Forjado na Ordem e temperado no Caos, foi imerso na maldade para que entendesse a bondade, a vida estava então completa e o mundo respirou pela primeira vez.

Grinmelken é um mundo guiado por aço, magia e fé. Lar de criaturas fantásticas e palco da ascensão de heróis virtuosos, dentre as diversas raças que aqui vivem.

E Filhos de Galagah é uma de suas muitas e apaixonantes histórias.

Conheça mais deste fascinante lugar em www.grinmelken.com.br

Sinopse:

Filhos de Galagah, traz a você, personagens inesquecíveis que irão te acompanhar neste mundo de glórias e tragédias. Heróis nobres e companheiros de passado sombrio, que põe em prática o treinamento de uma vida.

Galatea é uma heroína de ideais nobres, filha do rei e Campeã Sagrada de sua religião, que parte para uma busca ordenada por seus sacerdotes, dragões. Iallanara é uma bruxa rejeitada pela sociedade, uma assassina fria presa a um ser cruel e misterioso. Ela se juntará à Campeã Sagrada para proteger-se e tentar buscar sua liberdade, criando um relacionamento de mentiras e desconfianças. Por último, Gawyn um elfo criado por humanos, e Sephiros, um elfo forjado para a batalha, serão convidados a proteger estas mulheres, entrando em um relacionamento mais intrigante que qualquer aventura.

A jornada os levará à lendária Lemurian, a cidadela invertida, onde o destino decidirá o sucesso ou fracasso na busca do que procuram.