



As Crônicas dos Senhores de Castelo apresentam:

TANNHÄUSER



PREFÁCIO

Mistérios, romance, aventuras, magia, reviravoltas e criatividade. Histórias de encher os olhos, alegrar o coração e pesar na alma. O Multiverso Castelar é assim, um mar de possibilidades infinitas onde o impossível acontece todos os dias.

Algo tão grande não deve ser mantido “restrito”. Pelo contrário, deve ser dividido com o mundo, compartilhado por todos. É por isso que foi criado o Multiverso Expandido dos Senhores de Castelo, que possui as mesmas possibilidades de criação do Multiverso, trazendo consigo toda a riqueza e mitologia próprias dos castelares e também a complementa, revelando detalhes inéditos que fazem crescer ainda mais essa incrível história.

Mas o Multiverso Expandido não é “só um apêndice”. Muito, mas muito mais do que apenas aumentar o próprio Multiverso, essas criações permitem que cada um expresse seu pensamento sobre os Senhores de Castelo. Eu (Brasman), Norris e mesmo você, podemos criar nossas próprias histórias, nossas próprias visões do Multiverso e fazer parte de algo tão grande quanto a própria imaginação.

Foi com este espírito criativo e colaborativo que surgiu Tannhäuser, uma história criada pelo talentoso Gustavo Norris sobre o passado de alguns dos mais importantes seres de toda a história dos Senhores de Castelo durante um dos eventos mais relevantes da história do Multiverso. Tive a honra de criar com Norris alguns detalhes dessa história e discutir como isso afetaria tanto as obras já publicadas, quanto as ainda não publicadas (que são suficientes para preencherem duas vidas), sem contudo intervir na sua criação, e fico feliz

em dizer que esta história na qual você está prestes a mergulhar, é um exemplo de como o Multiverso pode ser rico, variado e, ainda assim, coeso e único.

Temperada por influências e salpicada de referências a livros, filmes, graphic novels e, principalmente, games, Tannhäuser é uma história dinâmica e divertida, repleta de personagens singulares e acontecimentos empolgantes. Uma verdadeira aventura épica, ao melhor estilo capa e espada, que é coroadada com a criatividade e o estilo próprios de Gustavo Norris.

Espero que você se divirta, tanto quanto eu me diverti lendo esta história fantástica.

Bem vindo ao Multiverso expandido e bem vindo à Tannhäuser

Wa sa la!

Gustavo Brasman

O MAGO

Nos arredores de Sto'un Ta'awn.

A pequena lanterna de fogo azul pouco iluminava o corredor largo a sua frente. Milhares de livros e pergaminhos o circundavam como enormes torres de papel prontas para desabar sobre sua cabeça calva. Virou a esquerda, próximo a uma coluna de mármore quebrada, e andou mais alguns metros.

Parou por um instante quando uma sensação de perigo lhe percorreu o corpo. Não deu mais nenhum passo, ficando imóvel no corredor mal iluminado, sendo encarado apenas pelas lombadas dos livros. Percorreu com os olhos o corredor até que encontrar a razão de sua aflição. Fazia frio e a atmosfera cheirava a papel velho e fungos. As paredes, negras como breu, pouco refletiam a chama clara da lanterna. Para evitar o pior, decidiu extinguir o fogo. Fez um breve movimento com a mão e a chama diminuiu até se apagar por completo. Era um movimento arriscado, mas necessário.

Depois do terremoto que destruiu a antiga cidade, Sto'un Ta'awn foi construída em meio à ruínas. A biblioteca permaneceu esquecida por muitos anos e seus tesouros, imaculados nas ruínas da cidade antiga. Muito tempo depois, um grupo de magos, conhecidos como Orvilos, criou um acesso. Os Orvilos, como mantenedores do conhecimento, resolveram manter a biblioteca soterrada, mas criaram uma forma para permitir a entrada daqueles que, depois deles, poderiam necessitar do vasto poder intelectual que a biblioteca proporcionava. Decidiram então bloquear magicamente as entradas e corredores, assim somente magos de grande conhecimento conseguem acessar os corredores principais. As runas de

proteção podem ser acionadas por movimento, luz, som ou reação mágica e são mortais o suficiente para ferir um bibliotecário. Debaxo de toneladas de terra, normalmente pouco ou quase nada conseguiria salvar a vida do infeliz.

As proteções seguiam um padrão determinado, onde cada seção era protegida por um tipo de runa, sendo classificadas de acordo com o que protegiam. Livros comuns e exemplares periódicos, sem qualquer relevância eram protegidos por runas simples que criavam basicamente uma barreira de luz, de fácil anulação por magos experientes. Porém, à medida que se avançava para o centro da biblioteca, as runas aumentavam consideravelmente de dificuldade e de poder destrutivo. Jedaiah imaginou estar no meio do caminho, já que tinha passado por seis runas, sendo as duas últimas bem mais perigosas que as demais.

Seus olhos amarelos se acostumaram com a escuridão do corredor, mas o mago não se moveu. Ainda precisava encontrar a runa de proteção e, caso soubesse seu contrafeitiço, desativá-la por algum tempo. Quando aceitou sua parte da missão, Jedaiah sabia que seria perigoso entrar na biblioteca de Sto'un Ta'awn, mas não havia outra opção. Ele e seus amigos precisavam de um livro cujo único exemplar não alterado se encontrava entre os milhares de livros que agora o rodeavam. Se o livro perdido das crenças, o *De Fide Grimorium*, pudesse ser encontrado em sua forma original, certamente seria na biblioteca de Sto'un Ta'awn, abaixo da cidade de mesmo nome.

Sua boca já estava seca quando finalmente encontrou o que procurava. A sua esquerda, magistralmente escondida na escuridão, havia uma runa. E uma daquelas mortais. Talhado no que Jedaiah entendeu ser uma coluna, o símbolo – um círculo com um ponto no meio e uma reta tangente do lado esquerdo - emitia um fraco halo branco, que pulsava como se impaciente por não poder liberar o feitiço de dentro de si.

Era uma runa de som, ou seja, Jedaiah teria que usar um contrafeitiço feito de gestos, sem poder emitir qualquer palavra ou murmúrio, caso contrário, a runa liberaria uma rajada circular de energia que desidrataria totalmente seu corpo, matando-o de sede.

Depois de estudar a runa e ter certeza do contrafeitiço a se usado, Jedaiah deu um passo e fez uma série de gestos com as mãos. Os repetiu mais três vezes até que o brilho mortal da runa se alterou de branco para vermelho, sinal que, por enquanto, a runa estava desativada.

Mais quatro runas atrapalharam seu caminho, mas, finalmente, um enorme espaço vazio, repleto de mesas empoeiradas e cadeiras destruídas, surgiu a sua frente e Jedaiah soube que encontrou o centro da biblioteca. O cheiro de papel velho misturado com poeira o fez tossir por um instante.

Cansado pelo exercício de anular tantas runas, Jedaiah sentou-se no chão frio por um instante. Gotas de suor escorriam pelo rosto moreno e maduro do mago. A cabeça calva tinha dois grandes sulcos nas têmporas e o peito largo, colado no tecno-manto que usava, subia e descia em uma respiração fraca, como se o mago tentasse acalmar o corpo dolorido da viagem. Os músculos das pernas e costas doíam pelo contínuo esforço de chegar até ali. Sentia fome. Um gole de água e um pedaço de fruta-carne foram o seu desjejum. Acendeu a lanterna e com ela, duas tochas que estavam presas nas paredes.

Depois da merecida pausa, Jedaiah se levantou, murmurou algumas frases e um pó dourado preencheu sua mão como se o mago segurasse um punhado de areia. Soprou o pó mágico e olhou com curiosidade enquanto a nuvem de poeira formava uma trilha dourada que serpenteava no ar, quicando entre os livros como uma bola de borracha. O mago mantinha seus olhos amarelos na trilha que ora subia ao teto ora descia quase ao chão, batendo e rebatendo em livros nas estantes até

que, após sumir por um corredor lateral, explodiu em um livro, deixando uma aura dourada ao redor da enorme lombada branca que continha apenas uma runa escrita.



Fe.

A capa feita de um couro grosso, totalmente branco, com a mesma runa da lombada destacada na frente, já tinha bordas amareladas e sujas. As páginas pareciam finas demais, como se fossem se esfarelar a qualquer momento. Jedaiah tomou o livro e o abriu na mesa, ao lado do papel amassado. O fogo das tochas brilhava fracamente acima de sua cabeça, mas sua luz permitiu que o mago lesse o nome escrito em letras elegantes no papel. Abriu o livro com cuidado e procurou a runa equivalente a letra “T” e por fim, buscou o nome do lugar que precisava encontrar. Memorizou quatro páginas inteiras do tomo. Fechou o livro, mas tornou a abri-lo novamente, como se lembrasse de algo. Procurou a letra “K”. Leu a página inteira e tirou de um bolso um pequeno estojo de escrita. Também abriu um papel amassado tirado do elegante traje tecno-mágico que usava e passou a copiá-la em traços finos e alinhados.

Tristam há de jubilar com isto, pensou enquanto escrevia. De fato, um número singular de seres são capazes de entender tais escritos. Tristam, por certeza, é um deles.

Uma brisa fria vinda do teto denunciava que a temperatura na cidade acima tinha caído ainda mais. Quando Jedaiah chegou a Sto’un Ta’awn, a neve cobria as estradas de rocha em quase um palmo, mas agora o mago imaginava que o vento remexia os flocos gelados em pequenos redemoinhos,

obrigando as pessoas a correrem para casa. O frio de Sto'un Ta'awn era cruel e muitos viajantes morriam nos arredores da cidade por descuido ou despreparo. Sua sorte era estar trajando uma roupa tecno-mágica, que se adaptava rapidamente a qualquer tipo de ambiente ou temperatura. Desenvolvida pelos melhores engenheiros de E'tram, as vestes azuis, com detalhes amarelos e vermelhos, lhe cobriam todo o corpo com um tecido metálico, sem dobras ou divisões, deixando apenas as mãos e a cabeça desprotegidas. Um enorme poncho, com vários bolsos internos, saía do pescoço e descia em uma ponta até abaixo da cintura. Era como se o mago usasse uma única peça de roupa, que se ajustava perfeitamente aos seus músculos, dando-lhe uma aparência atlética.

O traje foi providencial para sua proteção até que encontrasse uma taverna aberta e pudesse comer e beber um pouco antes de chegar até a biblioteca. O pedaço de carne assada com pão fino e legumes tinha um cheiro convidativo e uma caneca de cerveja vermelha lhe aqueceu o estômago por horas, renovando suas energias.

Terminou a escrita e enrolou graciosamente o papel antes de guardá-lo em seu traje. Contemplou o livro antes de devolvê-lo ao seu lugar na estante, observando a elegante escrita nas páginas velhas. Sentiu pena em não poder levar o livro consigo, imaginando como lhe seria útil nas batalhas vindouras, mas sabia que os antigos Orlivos fizeram um pacto de manter a biblioteca intocada. Para evitar roubos, um conjunto complexo de feitiços torna impossível retirar um tomo dali. Pode-se ler qualquer coisa ou copiar, mas nunca ter posse dos mais de 700 mil exemplares, entre tomos, livros, pergaminhos e papiros. A preservação da biblioteca se estende a sua estrutura, tanto que há feitiços de conservação nas enormes pilastras além dos próprios livros.

Sua visita à biblioteca não era por acaso. Havia algo estranho se movendo pelo Multiverso. Algo que silenciava a vida e trazia muita escuridão onde quer que passe. As vibra-

ções de Maru se tornavam erráticas, como se sua frequência sofresse uma mutação e as marés boreais perdiam seus ciclos, causando um distúrbio latente entre os mundos. Jedaiah sentia as flutuações de energia como uma náusea que surgia de repente e que lhe deixava com um gosto de metal na boca. E tal sensação parecia se agravar com o passar do tempo. Hoje sua busca deu bons frutos, mas ele ainda não sabia se lhe daria bons resultados.

No silêncio sepulcral da biblioteca, Jedaiah suspirou. Sentia falta do cheiro doce de jasmim dos jardins reais de E'tram, onde fazia sua caminhada matinal junto ao rei J'onz quando discutiam assuntos como impostos, religio-ciência ou estratégias militares. Jedaiah foi o mais novo conselheiro do rei. Encontraram-se a primeira vez na Escola Única de Feitiços, na qual Jedaiah já era conhecido pelo fascinante (até mesmo, incomum) domínio que exercia nas artes tecno-mágicas, além de um profundo entendimento de religio-ciência, sociologia, biotecnologia, política e diplomacia. Percebendo o potencial da criança, o rei J'onz o nomeou para a Escola Real de Feitiços e a carreira do jovem Jedaiah deslanchou. Seu ápice foi ser nomeado Primeiro Feiticeiro Real e conselheiro direto do bondoso rei de E'tram. Mas o rei J'onz há muito se foi, morto pelo tempo e E'tram ficava bem longe dali, bem longe de qualquer lugar por onde Jedaiah passava.

MARCIAL DE EREKOSË

Reino de Gestar - fronteira Sul.

O impacto do golpe percorre seu braço violentamente. Seus dedos formigam, seu antebraço se enrijece, fazendo grossas veias saltarem sob a pele branca. A dor percorre o caminho de seu punho até o ombro em uma onda de calor incessante, deixando seus músculos contraídos, mas Moorcock terminou o serviço. A pesada espada, de lâmina azulada e grossa, repleta de runas, continua seu trajeto até o fim, ceifando a vida do enorme hão¹ a sua frente. A pesada criatura cai com um mugido moribundo aos pés do cavaleiro. Sua montaria, um guerreiro markawo, graças à agilidade inerente de sua raça, consegue se safar do golpe e já se prepara para atacar Moorcock, indiferente a perda de seu transporte.

Os markawos são uma raça de guerreiros habilidosos com alabardas e armas compridas como lanças e pikes. De porte alto, normalmente vestem uma armadura feita de couro e metal que protege o peito e os braços, leves o suficiente para não atrapalhar os movimentos. Conhecidos pela fúria e sede de combate, os markawos são um exército poderoso, mas mercenário, que não possuem reino ou pátria, e estão dispostos a lutar por aquele que pagar mais.

Moorcock segura sua espada com as duas mãos, desviando da ponta afiada da alabastra que procura, incessantemente, furar seu estômago. O enorme guerreiro albino é fluído

¹ Animal de grande porte, com cerca de 2,00m de altura, 3,50m de comprimento e mais 900 quilos de peso. Possui uma grande pelagem e cornos curtos, e curvados para cima.

em seus movimentos de defesa, algo notável em alguém com seu tamanho e peso. O markawo continua sua investida, mostrando dentes pontiagudos e gritando algo que Moorcock não entende, mas que sua expressão corporal não deixa dúvida. A lâmina afiada passa a centímetros da cabeça do albino, forçando-o a recuar.

Uma explosão levanta terra e poeira entre os dois combatentes. A guerra continuava por mais de cem dias e os markawos bombardeavam a cidadela com suas catapultas.

- *Zomrieš, Phikhaw!* – gritou o markawo, avançando contra o gigante albino.

Um movimento lateral de corpo impediu que a lâmina da alabastra decepasse o braço de Moorcock. O marcial girou sua espada no ar e partiu a ponta da alabastra com sua espada, mas o golpe deixou seu flanco vulnerável. O markawo aproveitou o descuido e sacou uma lâmina curta da cintura, investindo novamente contra Moorcock. Desta vez, seu ataque teve sucesso e cravou sua espada no dorso do albino, gritando com olhos extasiados de raiva. A lâmina penetrou fundo na lateral de seu corpo, fazendo o sangue jorrar nas mãos sujas do markawo, que ainda segurava o cabo da espada enquanto olhava para a expressão de dor de seu adversário. Seu jubilo de prazer foi interrompido por uma forte dor no peito. Incrédulo, o markawo olhou para baixo e viu a lâmina cheia de runas trespassada em seu corpo. Moorcock sorriu quando enterrou a espada até o cabo no peito do inimigo.

- Eles estão recuando! – gritou uma voz, de cima da torre de vigília da cidadela.

Moorcock deixou o corpo do markawo cair no chão, ainda com a espada cravada no peito, indiferente à expressão de dor e dúvida nos olhos vermelhos do inimigo. Retirou a espada curva com cuidado de seu corpo. O sangue ainda jorrava pelos seus dedos quando apalpou o ferimento, mas em menor

quantidade. Em poucos momentos, não haveria sequer uma cicatriz no local. Olhou para o campo de batalha onde corpos de markawos se misturavam com corpos de bisões, cavaleiros celtaras e cavalos e viu que o exercito mercenário se distanciava dos muros da cidadela. Era fim de tarde e o sol pintava o horizonte em amarelo e vermelho. Desde que estava ali, Moorcock achava estranho que, com o cair da noite, os markawos sempre batiam em retirada.

Gloi se aproximou de Moorcock com um sorriso no rosto quadrado. Sua barba negra lhe dava um aspecto rude, mas sua intenção era amigável. Era um soldado celtara forte, mas mesmo assim, parecia baixo diante do musculoso albino a sua frente.

- Está bem? – perguntou, vendo a mancha de sangue no dorso do cavaleiro. A malha de couro estava rasgada, mas nenhum ferimento era visível pelo buraco da roupa.

- Estou. Pegou apenas de raspão – mentiu Moorcock, retirando sua espada do corpo do markawo.

Gloi olhou para o albino com uma expressão séria. Da torre de vigília, tinha visto o embate entre os dois e sabia que a espada do markawo não tinha “pego de raspão”. Moorcock entendeu a dúvida do companheiro, mas apenas balançou a cabeça, dando o assunto por encerrado.

Os dois entraram na cidadela pelo portão principal e andaram pelas ruas estreitas até as barracas militares dos celtaras. Lá, Moorcock recebeu uma taça de vinho e uma generosa porção de alimento pelos serviços prestados no dia. Depois se lavou e recebeu roupas novas.

A noite caiu e Moorcock estava sentado próximo a Gloi no acampamento. Com uma adaga, desenhava mais uma pequena runa na enorme lâmina de sua espada. Concentrado, talhava com as mãos firmes um desenho parecido com um quadrado, deixando os cabelos cor de leite a cair pelos

ombros. A pele, branca como osso, se destacava em contraste com a armadura celtara escura que tinha recebido.

O clima era de descontração, com os soldados sorrindo e bebendo, como se comemorassem alguma coisa. Um deles, um arqueiro de cabelos ralos, apontava para Moorcock e gesticulava sem parar. Fazia movimentos como se segurasse uma espada invisível com as duas mãos e cortasse inimigos imaginários ao se redor. Moorcock não entendia a língua local, mas ouviu o arqueiro falar diversas vezes *Phikhaw* enquanto “matava” os adversários entre um gole e outro de hanybir².

- Por que estão comemorando? – perguntou a Gloi, o único do destacamento que entendia a língua comum. – Os markawos provavelmente voltarão amanhã.

- Não, acho que não voltarão não. – Gloi respondeu, também com uma caneca de hanybir na mão. – Lembra que te contei sobre que os markawos não conseguem lutar a noite?

Moorcock apenas assentiu. – Sim, uma deficiência nos olhos os impede de ver a noite. Ficam praticamente cegos, mas também invisíveis durante a noite. Vocês os seguiam e tentavam localizar o acampamento deles, mas eles se separavam e vocês perdiam o rastro.

- Boa memória, *Phikhaw*. Pois um dia antes de ontem, nós conseguimos chegar ao acampamento deles. E ontem à noite, conseguimos deixar dois batalhões inteiros lá.

- E hoje os batalhões terminaram o serviço?

- *Áno!* Sim! – respondeu Gloi, com um riso.

Moorcock riu junto com o companheiro. Aceitou uma caneca de hanybir e a bebeu com grande satisfação.

A noite avançou e os soldados, alguns bêbados, já entravam nas barracas para descansar. Gloi se levantou, entrou

² Bebida alcoólica feita de mel, raiz forte e frutas. Tem gosto doce e coloração amarela. Forma uma espuma no fundo do copo que pode ser comida. Comum em várias tabernas do Multiverso.

em uma barraca e voltou com um escudo grande, de cor azulada, e o estendeu para o albino.

- Você pediu para guardá-lo, mas acho que queira de volta.

- Obrigado. Não precisei dele hoje – Moorcock respondeu, pegando o escudo com um sorriso e o colocando nas costas.

- É uma bela peça, *Phikhaw*.

- Sim, uma bela peça.

- Imagino que amanhã queira sua recompensa – Gloi indagou. – Você poderia ficar mais tempo aqui. Precisamos de alguém como você.

- Eu gostaria, mas não posso – Moorcock se levantou e com Gloi ao seu lado, se dirigiu para uma das barracas. - Preciso pegar um navio e a recompensa é minha passagem.

- Moedas do tesouro celtara? Sabe que pode conseguir mais que isso, não? – Gloi confessou ao amigo, coçando a barba negra com os dedos grossos.

– Só preciso de duas, Gloi.

O soldado riu e bateu no ombro do albino, em um gesto franco de amizade. Gostava do gigante branco que lutava com determinação e inteligência, mas não entendia seus motivos. Desejou uma boa noite ao companheiro e disse que sua recompensa o esperava na manhã do dia seguinte, conforme prometido. Antes de sair, Moorcock o interrompeu com uma pergunta.

- Gloi, o que significa *Phikhaw*?

Gloi deu uma risada alta antes de responder: *Phikhaw* significa Demônio Branco.