

Ayiverni- Surge o Deus da Guerra

Rogara, até certa época, teve uma relação constante e amigável com tudo que havia no mundo de Ayiverni, e caminhava sobre Ayiverni durante algumas horas.

Certa vez esteve em uma aldeia, cujo nome se perdeu no tempo, disfarçado de viajante, e foi ter com os habitantes de tal lugar.

E eis que lá encontrou uma mulher linda, tão linda e humana que Rogara não pode conter-se. Ela viu nele algo diferente e também não resistiu aos encantos do viajante, portanto, depois de uma boa festa típica aldeã, consumaram o ato da cópula.

Rogara, porém, não podia e nem queria viver, naquele lugar ao lado daquela mulher para sempre, e enquanto ela dormia à noite, ele vazou pela porta e foi ter a sua vida “normal”. Ela, no entanto entristeceu e adoeceu durante um tempo.

Alguns meses depois, ela deu à luz uma criança forte e saudável, claro, filho de Rogara.

A essa criança deu-se o nome de Orthoug. Sua mãe, ensinou-lhe a história do aparecimento de seu pai e de seu nascimento, dizendo-lhe que o fato de não ter crescido com um pai presente deveria o fazer mais forte, e isso era uma coisa que Orthoug não negava. Ele transformou-se em um jovem de grande personalidade.

Na academia escolar da aldeia, era um exemplo para seus amigos por sua força e destreza.

Porém, na mente daquele garoto muitas idéias borbulhavam como água a ferver. Muitas dessas idéias eram muito avançadas e por isso mesmo mais apreciadas por ele mesmo. Orthoug achava seu mundo monótono e chato, tudo o que rodeava, para ele era calmo e relaxado demais. Portanto, quando andava com um de seu amigo Grumb, certa vez, teve uma idéia: achava que deveria mudar o mundo para sempre e que isso começaria por sua aldeia natal.

Depois das aulas matinais e de seu almoço, Orthoug convocava todos os que simpatizavam com ele na academia a uma atividade. Explicou-lhes no primeiro dia, que “tratava-se de um embate corporal entre dois homens, assim como os cabritos machos fazem para disputar uma fêmea do bando”.

Com essa alusão, todos os seus amigos entenderam o propósito da coisa. Começaram acuados: a primeira dupla a lutar seria Orthoug e Grumb. A luta foi equilibrada, mas foi vencida por Orthoug, que levou seu amigo ao chão. Logo após, outra dupla começou, e depois outra, e outra e mais outra.

No primeiro dia, foram dez a experimentar a atividade. No segundo, já tinham um grupo de mais de cinquenta homens.

Muitos amigos de Orthoug se empolgaram com a atividade e chegaram em seus círculos sociais alvoroçados, prontos para contar a novidade. Muitos dos homens da aldeia não tinham nada o que fazer no período horário em que Orthoug os reunia, portanto, resolveram fazer uma experiência. Os homens daquela aldeia eram como quase todos os homens daquela época: muito valentes, destemidos e principalmente rudes. E mais por isso do que por qualquer outra coisa, todos eles aderiram ao novo esporte.

E acontecia naquela época que cada aldeia humana, dependia de sua mina de ouro para comprar suprimentos que não houvesse naturalmente no local, e assim viviam. Algumas tinham grandes e cheias minas, como era o caso da aldeia de Orthoug, mas tudo que é consumido, um dia acaba, e com ouro, não podia ser diferente. E cada vez que isso acontecia todos os habitantes das aldeias tinham que se deslocar e encontrar outra mina para explorar.

E eis que quando a mina da aldeia estava quase escassa, o conselho de aldeões preparou uma comitiva para ir procurar outra. Dentre os homens que iriam, encontrava-se Orthoug e seu tio Menphy, irmão de sua mãe.

A aldeia de Orthoug ficava num vale logo abaixo de uma pequena cordilheira, onde nunca algum aldeão passara. Na última vez que tiveram que se deslocar, a mais de duzentos anos atrás, os aldeões vieram do leste.

Num ritual simbólico, as mulheres da aldeia invocaram a proteção de Thramirk para seus valentes homens, terra era passada no corpo de cada um deles, que depois eram lavados, numa alusão a purificação por intermédio da terra.

Depois do pequeno ritual os homens saíram em busca de ouro. O grupo era liderado por Menphy e Orthoug.

Depois de terem deixado a aldeia para trás seguiram na direção em que haviam seguido centenas de anos atrás: a direção oeste. Para aquele lado a vida seria nova.

Depois de muito procurar, encontraram uma gigantesca mina, mas, com ela um problema: bem perto dela, já havia uma aldeia instalada. Todos já davam como certamente descartada aquela mina entre os homens da comitiva, menos um.

Orthoug achava que a atividade inventada por ele, aquela mesma que derrubava homens, poderia derrubar os homens daquela aldeia e auxiliar a sua a tomá-la para si. Em sua cabeça se passava a primeira batalha da história, e junto com elas vinham as primeiras armas cortantes, produzidas também da cabeça daquele jovem. Ele guardou aquelas idéias para si, mais externou para Grumb no dia seguinte, depois de terem voltado da expedição. Seu amigo o encorajou a contar ao conselho sua idéia. Orthoug o fez.

O conselho estava confuso com o caso, mais na ânsia de conseguir uma nova mina, deu um crédito para a idéia.

Na aldeia havia um ferreiro ótimo chamado Lamino, ele ficou encarregado de fazer as espadas e machados imaginados e posteriormente desenhados por Orthoug, esses eram como massas(naquela época, todas as armas eram to tipo esmagadoras e

eram usadas apenas para abater animais ou para o afazeres do dia-à-dia, a lâmina não havia sido inventada), mais Lamino empregou um uma nova peça nas armas e em homenagem a si mesmo chamou-a de lâmina, essas cortavam com eficiência, e colocou-as nas espadas e machados.

Sete semanas depois, esse trabalho já havia sido feito e todos os homens da aldeia sabiam ao menos pegar no cabo das armas e manuseá-las.

Nesse dia eles saíram com intenção de participar da primeira batalha que Ayiverni iria ver.

Ao chegar na infeliz aldeia ‘inimiga’, Orthoug, que liderava o grupo e também o próprio grupo espantou-se ao perceber que aquele povo também havia criado técnicas parecidas de combate, a sorte de Orthoug e seus homens, era que só eles tinham as mortíferas e tão mais leves ‘armas cortantes’, como chamavam.

Somente a presença de Orthoug fazia de seus companheiros mais fortes e valentes e por isso todos passaram a ver o garoto como um líder.

Orthoug e seus homens massacraram aquele outro povo, e Orthoug amou o que viu. Ele mesmo batizou aquele momento de guerra, que na sua língua passou a ser o mesmo que combate. A aldeia conquistou a mina e todos os aldeões da aldeia sitiada, que sobreviveram, partiram em retirada.

Agora, Orthoug havia se tornado o governante da aldeia, já que o conselho era formado apenas quando preciso em algumas situações. Todos o seguiam e amavam e sua mãe tornou-se a mulher mais orgulhosa que poderia.

Depois daquele dia os homens começaram a se aperfeiçoar na arte da guerra e Orthoug se intitulou o senhor da mesma, caçavam ferozmente outras aldeias para arruinar, e a fama de Orthoug tornou-se conhecido entre os homens, ele era imbatível. Já tinha um

considerável “império” e um belo contingente de homens a seu favor. Não havia homem que ao ver seu jeito tão orgulhoso e precoce o amasse ou odiasse, a indiferença quanto a Orthoug, era impossível.

Nesta época Grumb havia acabado de criar o sistema de câmbio usado até hoje em toda Ayiverni: a compra e venda. Do ouro e do ouro branco (que depois foi chamado de prata), forjava-se pequenas moedas quadradas com o rosto de Orthoug estampado com a mais pura arte. Cada moeda era uma unidade de compra, e a essas moedas chamaram de cath.

E eis que certa vez, Rogara, mais uma vez disfarçado de viajante, voltou aquela região e reconheceu interiormente, Orthoug como filho. Este agora, se gabava de seus feitos e de seu arsenal de armas. Tinha um grande palácio em seu nome onde ele considerava a capital de seu “império”, local esse onde encontrara a maior mina de ouro que existia. E foi neste lugar, durante um festejo após mais uma batalha, que Rogara foi ter com Orthoug. Iria testa-lo, para saber se merecia o reconhecimento dele como filho.

Quando pôs os pés dentro do grande salão de refeições Rogara foi logo interrogado por Orthoug:

-O que faz em minha casa e quem és, forasteiro?-disse o jovem que tinha duas concubinas a lhe beijar o rosto e comia um frango inteiro.

-Sou um velho viajante e venho comprovar sua fama, Oh grande Orthoug!

-Pois então, qual delas quer comprovar?

-Aquela que diz que nenhum homem pode lhe vencer, meu senhor.-

Quando Rogara disse essa última frase, o sorriso cheio de escarneo de Orthoug tornou-se seriedade. Ele levantou de sua cadeira que ficava no fim da grande mesa.

Um dos homens: Grumb, pediu-lhe permissão para matar Rogara, porém, Orthoug que nessa época tinha 21 anos não concedeu, e levantou-se.

Mandou que trouxessem a melhor arma de seu arsenal para Rogara, e uma qualquer para ele. Rogara embainhou aquela espada e os dois foram para fora. Lá, o embate começou.

Orthoug derrotaria facilmente o seu oponente, se continuassem a luta como começou, porém ao longo do embate, Rogara ia mostrando o quanto era forte e esperto, e em certo momento Orthoug começou a recuar, vacilante. Todos os homens de Orthoug assistiam incrédulos o embate, nunca antes haviam visto Orthoug recuar. A cada golpe do viajante desconhecido, Orthoug tornava-se mais fraco e vulnerável até que ao ataque do oponente, foi obrigado a se abaixar, e enquanto fazia esse movimento básico, a mão livre do seu oponente tocou seu ombro e Orthoug caiu ajoelhado.

Orthoug, diante da vergonha da primeira derrota, disse agora deixando de lado o escárnio:

-Vamos, corte minha cabeça, você merece. És o novo senhor da guerra.-disse ele fechando os olhos. Mas Rogara o respondeu:

-Não, não, porque eu não sou apenas um viajante e porque você é meu filho, senhor Orthoug.- Ao ouvir isso, os olhos de Orthoug esbugalharam-se, porém ele se calou. Neste momento, Rogara o fez desaparecer junto consigo e foram para Brhyul, o palácio dos deuses. E Rogara começou a falar:

-Este é Brhyul, o palácio dos deuses, onde nós repousamos, e eu, sou Rogara o Deus dos Deuses.-disse ele ainda do jardim, contemplando o palácio.

-Então quer dizer que eu sou irmão de Mordred, o deus da morte (não é exatamente morte e destruição, mais sim a falta de afinidade com a vida).-e uma voz de dentro do palácio ecoou:

-Irmão não, é meio irmão-era a voz de Mordred, o deus mais popular de Ayiverni (pode-se achar estranho que o deus da morte e destruição seja popular, mais esses dois terríveis elementos eram considerados por seus adoradores um principio para a renovação necessária em tudo).

Depois disso, um por um, cada deus foi chamado por Rogara para dar boas-vindas a seu tio (Rogara era pai de Mordred, pai dos outros deuses, e como Orthoug também era filho de Rogara, era também tio dos outros deuses, com exceção de Rhymia).

Primeiro veio Rhymia, a magnífica deusa da vida, com suas veste amarelas e azuis olhava fixamente nos olhos de Orthoug e o instigava, ele se curvou diante dela e ela o estendeu a mão graciosa e divina. Ele a beijou e levantou-se cuidadosamente.

Depois veio Fheria, a deusa das águas que ofereceu a Orthoug, por sua beleza, a boca para beijar, e ele o fez suavemente sem que ele ou ela dissessem nada.

O próximo era Ra'azghul, deus do fogo que vestia as suas habituais roupas verdes e vermelhas e que bufava enxofre das ventas, este ofereceu-se para mostrar o palácio para seu novo tio, e o saudou como faz de costume a todos que seu avô ou pai dizem ser amigos. Então, houve uma pausa em todas as falas no jardim do palácio, até que um forte vento soprou da extremidade sul da grande ilha em que se encontrava o palácio, e por trás de Orthoug, do ar, surgiu Acahriah a deusa do vento, com o braço esquerdo envolto em seu pescoço, abraçando-o como amigo, lhe deu as boas vindas e desapareceu.

Agora, Orthoug estava sendo apresentado ao grande salão de Brhyul, onde via várias portas. Com o consentimento dos deuses, ele entrava em cada porta que via e dentro de cada uma encontrava um mundo incrível: na primeira viu uma paisagem vermelha, que soava sombria demais, e Mordred se apresentou como dono dessa dimensão. Passou pelo reino lindo e florido de Rhymia, pelo montanhoso e vulcânico reino de Ra'azghul. Pelas grandes planícies de Acahriah. E assim por diante, até que encontrou um reino que a ele pareceu belo, tudo nele era rude e muito hostil, tudo refletia severidade, as arvores pareciam ter vida e que iam destruir o primeiro infeliz que passasse. Orthoug adorou aquele lugar e perguntou em voz alta:

-Esse já é de alguém?- Rogara lhe disse que não e que se quisesse, poderia ficar com aquele lugar, e ele ficou.

Mordred observava de longe tudo o que acontecia e gritou de onde estava para que Orthoug ouvisse:

-Agora que és um deus, precisarás de um título, algo com o que se identifique ao máximo!- E Orthoug, imponente, respondeu.-Então promoverei a mim mesmo de senhor a deus da guerra. Serei responsável pelos maus e bons aspectos da guerra e julgarei os acontecimentos em cada uma delas.

Depois destes acontecimentos, Orthoug teve de voltar para relatar os fatos à sua gente.

E assim nasceu e descobriu-se Orthoug, o deus e senhor da guerra.