

O
MUNDO
CONHECIDO



WESTEROS

ESSOS

SOTHOROS

A ERA DA AURORA

NINGUÉM PODE DIZER com certeza quando o mundo começou, mas isso não impediu muitos mestres e homens eruditos de procurar a resposta. Há quarenta mil anos, como alguns sustentam, ou talvez um número tão grande quanto quinhentos mil – ou mesmo mais? Não está escrito em nenhum livro que conhecemos, pois, na primeira era do mundo, a Era da Aurora, os homens não eram letrados.

Podemos ter certeza de que o mundo era muito mais primitivo, no entanto – um lugar bárbaro, com tribos vivendo diretamente da terra, com nenhum conhecimento sobre metalurgia ou domesticação de animais. O pouco que sabemos daqueles dias está contido nos mais antigos dos textos: os contos escritos pelos ándalos, pelos valirianos e pelos ghiscari, e até mesmo por aquele povo distante da lendária Asshai. Mas, por mais antigas que sejam essas etnias letradas, elas não estavam nem na infância de sua história durante a Era da Aurora. Então, é tão difícil saber que verdades esses contos apresentam, tanto quanto separar joio do trigo.

O que pode ser dito mais precisamente sobre a Era da Aurora? As terras orientais estavam repletas de vários povos – não civilizados, assim como todo o mundo não era civilizado, mas numerosos. Mas em Westeros, das Terras de Sempre Inverno até a costa do Mar do Verão, apenas dois povos existiam: os filhos da floresta e a raça de criaturas conhecida como gigantes.

Sobre os gigantes na Era da Aurora, pouco e ainda menos pode ser dito, pois ninguém reuniu seus contos, lendas e histórias. Homens da Patrulha da Noite dizem que os selvagens contam histórias de gigantes que viviam inquietos ao lado dos filhos da floresta, vagando por onde queriam e tomando o que desejavam. Todos os relatos afirmam que eram criaturas imensas e poderosas, mas simples. Relatos confiáveis dos homens da Patrulha da Noite, que foram os últimos a ver gigantes ainda vivos, declaram que as criaturas se cobriam com grossas peles, em vez de simplesmente serem homens muito grandes como os contos infantis asseguram.

Há evidências consideráveis de sepultamentos de gigantes, como registrado em *Passagens da Morte*, de Mestre Kennet – um estudo dos cemitérios, sepulturas e túmulos do Norte

feito na época em que serviu em Winterfell, durante o longo reinado de Cregan Stark. A partir de ossos encontrados no Norte e enviados para a Cidadela, alguns mestres estimam que o maior dos gigantes chegou a mais de quatro metros de altura, embora outros digam que três metros e meio está mais perto da verdade. Todos os relatos de patrulheiros mortos há muito tempo e registrados por mestres da Patrulha corroboram que os gigantes não faziam casas ou vestuários, e não sabiam de ferramentas ou armas melhores do que galhos arrancados de árvores.

Os gigantes não tinham reis ou senhores. Não tinham casas, exceto em cavernas ou sob as árvores, e não conheciam metalurgia ou agricultura. Permaneceram como criaturas da Era da Aurora mesmo quando a era passou, os homens ficaram ainda mais numerosos, e as florestas foram domesticadas e diminuíram. Agora os gigantes desapareceram até mesmo nas terras além da Muralha, e os últimos relatos sobre eles têm mais de cem anos. E mesmo esses são dúbios – histórias que os homens da Patrulha contam ao redor da fogueira.

Os filhos da floresta eram, de muitas maneiras, o oposto dos gigantes. Tão pequenos quanto crianças, mas escuros e bonitos, viviam de maneira que poderíamos considerar bruta hoje em dia, mesmo assim eram menos bárbaros do que os gigantes. Não trabalhavam com metal, mas desenvolveram uma grande arte no uso da obsidiana (aquilo que o povo chama de vidro de dragão e que os valirianos conheciam por uma palavra que significa “fogo congelado”), e com ela faziam ferramentas e armas para caça. Não teciam, mas eram habilidosos em fazer vestimentas com folhas e cascas de árvores. Aprenderam a fazer arcos de represeiro e a construir armadilhas com capim, e ambos os sexos caçavam com esses instrumentos.

Dizem que suas músicas e canções eram tão belas quanto eles, mas o que cantavam não é lembrado exceto por pequenos fragmentos proferidos desde a Antiguidade. *Os Reis do Inverno*, ou *As Lendas e a Linhagem dos Stark de Winterfell*, de Mestre Childer, contém uma parte de uma balada que supostamente fala da época em que Brandon, o Construtor, buscou a ajuda dos filhos da floresta enquanto erguia a Muralha. Ele foi levado

Os arquivos da Cidadela contêm uma carta de Mestre Aemon, enviada nos primeiros anos do reinado de Aegon V, que relata a história de um patrulheiro chamado Redwyn, escrita nos dias do rei Dorren Stark. Ela narra uma jornada até o Cabo Desolado e a Costa Gelada, e afirma que o patrulheiro e seus companheiros lutaram com gigantes e negociaram com os filhos da floresta. A carta de Aemon diz que ele encontrou vários relatos desse tipo em seus exames nos arquivos da Patrulha da Noite, em Castelo Negro, e os considerava verossímeis.

a um lugar secreto para se encontrar com eles, mas, no início, não entendeu seu idioma, descrito como algo parecido com a canção das pedras em um riacho, do vento através das folhas ou da chuva sobre a água. O modo como Brandon aprendeu a linguagem dos filhos é um relato à parte, e não vale a pena ser repetido aqui. Mas parece claro que o idioma deles se originava, ou ao menos se inspirava, nos sons que ouviam em seu dia a dia.

Os deuses que os filhos da floresta adoravam eram aqueles sem nome, que, um dia, se tornariam os deuses dos Primeiros Homens – as divindades incontáveis dos riachos, das florestas e das pedras. Foram os filhos da floresta que esculpíram rostos



nos represeiros, talvez para dar olhos aos seus deuses, para que pudessem observar seus adoradores em devoção. Outros, com pouca evidência, afirmam que os videntes verdes – os sábios dos filhos da floresta – eram capazes de ver através dos olhos dos represeiros esculpídos. A suposta prova é o fato de que os Primeiros Homens acreditavam nisso; foi o medo de que os represeiros os espionassem que fez com que cortassem muitas das árvores esculpídas e dos bosques de represeiros, para negar aos filhos esse tipo de vantagem. Mesmo assim, os Primeiros Homens eram menos esclarecidos do que somos agora, e acreditavam em coisas que, hoje, seus descendentes não acreditam; um exemplo está em *Casamento com o Mar*, um relato da história de Porto Branco desde os primeiros tempos, de Mestre Yorrick, que narra a prática de sacrifício de sangue aos velhos deuses. Tais sacrifícios persistiram até cinco séculos atrás, segundo relatos dos predecessores de Mestre Yorrick em Porto Branco.

Isso não quer dizer que os videntes verdes não conhecessem as artes perdidas que pertenciam aos altos mistérios, como ver acontecimentos a longa distância ou se comunicar através de metade de um reino (como os valirianos, que vieram muito depois deles, faziam). Mas talvez alguns dos talentos dos videntes verdes tenham mais a ver com contos tolos do que com a verdade. Eles não podiam mudar suas formas para as de animais, como alguns dizem, mas parece verdade que eram capazes de se comunicar com animais de um jeito que não conseguimos atualmente; é daí que surgiram as lendas dos “troca-peles” ou “transmorfos”.

Na verdade, as lendas sobre os troca-peles são muitas, mas a mais comum – trazida de além da Muralha pelos homens da Patrulha da Noite e registrada por septões e mestres da Muralha em séculos passados – afirma que os troca-peles não só se comunicavam com os animais, mas podiam controlá-los ao misturarem seus espíritos com os deles. Mesmo entre os selvagens, esses troca-peles eram temidos como homens não naturais que podiam convocar animais como aliados. Alguns contos falam de troca-peles se perdendo em seus animais, e outros dizem que os animais podiam falar com voz humana quando um troca-peles os controlava. Mas todas as histórias concordam que os troca-peles mais comuns eram homens que controlavam lobos – e até lobos-gigantes –, os quais tinham um nome especial entre os selvagens: wargs.

As lendas ainda dizem que os videntes verdes também podiam mergulhar no passado e ver longe no futuro. Mas, como todo nosso aprendizado nos mostra, os mais altos mistérios que reivindicam este poder também afirmam que suas visões das coisas que estão por vir são pouco claras e, com frequência, enganosas – uma coisa útil de dizer quando se pretende enganar os incautos com adivinhações. Embora os filhos da floresta

Embora considerado desonroso nos dias atuais, um fragmento de História Antinatural do Septão Barth provou ser uma fonte de controvérsia nos salões da Cidadela. Alegando ter consultado textos preservados no Castelo Negro, o Septão Barth diz que os filhos da floresta podiam falar com corvos e fazê-los repetir suas palavras. Segundo Barth, este alto mistério foi ensinado aos Primeiros Homens pelos filhos da floresta, para que os corpos pudessem levar mensagens a longas distâncias. Isso foi passado, de forma “degradada,” aos mestres de hoje, que não sabem mais como falar com as aves. É verdade que nossa ordem entende o discurso dos corvos... mas isso se refere aos propósitos básicos de seus grasnados e gritos, seus sinais de medo e raiva, e os meios pelos quais eles demonstram sua prontidão para acasalar ou sua falta de saúde.

Corvos estão entre as aves mais inteligentes, mas não são mais espertas do que um bebê, e consideravelmente menos capazes de um discurso verdadeiro, independentemente do que o Septão Barth possa ter acreditado. Alguns mestres, devotados ao elo de aço valiriano, argumentaram que Barth estava certo, mas nenhum foi capaz de provar suas afirmações conseguindo uma conversa entre homens e corvos.

tivessem suas artes, a verdade sempre deve ser separada da superstição, e o conhecimento deve ser testado e assegurado. Os altos mistérios, as artes da magia, estiveram e estão além dos limites da nossa habilidade mortal em examiná-los.

Independentemente da verdade de suas artes, os filhos da floresta eram guiados pelos videntes verdes, e não há dúvida de que, antes, podiam ser encontrados das Terras de Sempre Inverno até as praias do Mar do Verão. Faziam suas casas com simplicidade, sem construir fortalezas, castelos ou cidades. Em vez disso, moravam nos bosques, em crannógs, em pântanos e brejos, e até mesmo em cavernas e em vãos nas colinas. Dizem que, nos bosques, faziam abrigos de folhas e juncos pendurados nos galhos das árvores – “cidades” secretas nas árvores.

Há muito se acredita que agiam assim para se proteger de predadores como lobos gigantes ou gatos-das-sombras, contra os quais suas armas de pedra simples – e mesmo seus alardeados videntes verdes – não eram páreos. Mas outras fontes questionam isso, dizendo que os maiores inimigos dos filhos da floresta eram os gigantes, como sugeriam os contos que circulavam no Norte e como possivelmente foi provado por Mestre Kennet em seu estudo sobre um túmulo perto do Lago Longo – um sepultamento de gigante com pontas de flecha de obsidiana encontrado entre as costelas restantes. Isso lembra a transcrição de uma canção selvagem em *História dos Reis-para-Lá-da-Muralha*, de Mestre Herryk, que fala dos irmãos Gendel e Gorne. Eles foram chamados para mediar uma disputa entre

um clã de filhos da floresta e uma família de gigantes a respeito da posse de uma caverna. Gendel e Gorne, a canção diz, no fim resolveram o assunto por meio de uma trapaça, fazendo com que os dois lados negassem qualquer desejo pela caverna, depois que os irmãos descobriram que aquela era parte de uma grande cadeia de cavernas que em certo ponto passava sob a Muralha. Mas considerando que os selvagens não são letrados, as tradições deles devem ser olhadas com desconfiança.

Com o tempo, contudo, os animais das floresta e os gigantes acabaram se unindo a outros perigos maiores.



Existe a possibilidade de uma terceira raça ter habitado os Sete Reinos na Era da Aurora, mas é tão especulativa que só precisa ser tratada brevemente.

Os nascidos no ferro dizem que os primeiros dos Primeiros Homens a chegarem às Ilhas de Ferro encontraram a famosa Cadeira de Pedra do Mar em Velha Wyk, mas que as ilhas não eram habitadas. Se isso for verdade, a natureza e as origens dos construtores da cadeira são um mistério. Mestre Kirth, em sua coleção de lendas dos nascidos no ferro, *Canções que os Homens Afogados Cantam*, sugere que a cadeira foi deixada por visitantes vindos do outro lado do Mar do Poente, mas não há evidências disso, apenas especulações.





Os
Reis
Targaryen



O Reino Glorioso

DESDE A QUEDA da Casa Targaryen, o reino prosperou muito. Robert, Primeiro de Seu Nome, ficou a cargo de uma Westeros fraturada e rapidamente curou-a das muitas enfermidades infligidas pelo Rei Louco e seu filho. Como primeiro ato, o rei solteiro pegou para esposa a mais bela mulher do reino, Cersei da Casa Lannister – e a partir daí garantiu para a Casa Lannister todas as honras que Aerys negara. E embora todos saibam que Lorde Tywin poderia muito bem ter se tornado Mão novamente, o rei, em sua graça, deu o cargo ao seu antigo amigo e protetor, Lorde Jon Arryn. O sábio e justo Lorde Arryn de fato ajudou o rei a guiar o reino para a prosperidade.

Mas isso não quer dizer que o reinado de Robert tenha sido completamente sem problemas. Seis anos depois de sua coroação, Balon Greyjoy se levantou ilegalmente contra seu rei – não que algum dano tivesse sido cometido a ele ou ao seu povo, mas por simples ambição injustificada. Lorde Stannis Baratheon, irmão do meio de Robert, liderou a frota real contra Lorde Greyjoy, enquanto o próprio rei Robert cavalgava diante de um poderoso exército. Grandes feitos nas armas foram realizados pelo rei Robert até que, depois de um tempo, Pyke foi tomada e subjugada. O rei então fez Balon Greyjoy – o pretendente da coroa das Ilhas de Ferro – dobrar o joelho para o Trono de Ferro. E, como garantia de sua lealdade, seu único filho sobrevivente foi levado como refém.

Agora o reino está em paz, e tudo o que a ascensão de Robert ao trono prometeu no passado está sendo cumprido. Nosso nobre rei tem acompanhado um dos verões mais longos em muitos anos, repleto de prosperidade e boas colheitas. Mais do que isso, o rei e sua amada rainha deram ao reino três herdeiros dourados para garantir que a Casa Baratheon reine suprema por muito tempo. E, embora um falso Rei-pa-ra-lá-da-Muralha recentemente tenha se declarado, Mance

Rayder é um perjuro fugido da Patrulha da Noite, e a Patrulha da Noite sempre leva rapidamente a justiça para aqueles que a traem. Esse rei não conseguirá nada, assim como aconteceu com outros reis selvagens antes dele.

Pode ser que não seja sempre assim. Como a história tem mostrado, o mundo viu muitas eras. Muitos milhares de anos se passaram desde a Era da Aurora até hoje. Castelos foram erguidos e destruídos, assim como reinos. Camponeses nasceram, cresceram para trabalhar nos campos e morreram de velhice, acidente ou doença, deixando para trás filhos para fazer o mesmo. Príncipes nasceram, cresceram para usar a coroa e morreram na guerra, na cama ou em torneios, deixando para trás reinos grandiosos, esquecíveis ou decompostos. O mundo conheceu o gelo na Longa Noite, e conheceu o fogo na Perdição. Da Costa Gelada até Asshai da Sombra, esse mundo de gelo e fogo revela uma história rica e gloriosa – embora exista muito a ser descoberto. Se mais fragmentos dos manuscritos do Mestre Gyldayn forem localizados – ou se outros tesouros tão incomparáveis (pelo menos aos olhos dos mestres) forem revelados –, mais da nossa ignorância pode ser resolvida. Mas uma coisa pode ser dita com certeza. Enquanto os próximos mil anos se desdobram – e milhares depois deles –, muitos mais nascerão, viverão e morrerão. E a história continuará a se desdobrar, tão estranha, complexa e convincente quanto a que minha humilde pena foi capaz de colocar diante de vocês aqui.

Nenhum homem pode dizer com certeza o que o futuro reserva. Mas, talvez, sabendo o que já ocorreu, possamos todos fazer nossa parte para evitar os erros dos nossos antepassados, imitar seus êxitos e criar um mundo mais harmonioso para nossos filhos e para os filhos deles, nas gerações que estão por vir.

Em nome do glorioso rei Robert, Primeiro de Seu Nome, eu humildemente concluo esta história dos reis dos Sete Reinos.

OS REIS DO INVERNO

Canções e histórias nos contam que os Stark de Winterfell governam grandes porções das terras ao norte do Gargalo há oito mil anos, denominando-se “Reis do Inverno” (o termo mais antigo) e (em séculos mais recentes) “Reis do Norte”.

O governo deles não foi incontestado. Ocorreram muitas guerras nas quais os Stark expandiram seu domínio ou foram forçados a recuar de terras que rebeldes conquistaram. Os Reis do Inverno foram homens duros em tempos duros.

Antigas baladas, entre as mais antigas encontradas nos arquivos da Cidadela de Vilavelha, nos contam como um Rei do Inverno expulsou os gigantes do Norte, enquanto outro derrotou o troca-peles Gaven Greywolf e seus parentes na selvagem “Guerra dos Lobos.” Mas só temos a palavra dos cantores de que tais reis e tais batalhas realmente existiram.

Provas mais históricas existem da guerra entre os Reis do Inverno e os Reis das Terras Acidentadas mais ao sul, que se denominavam “Reis dos Primeiros Homens,” e reivindicavam a supremacia sobre os Primeiros Homens de todos os cantos, até sobre os Stark. Registros rúnicos sugerem que a disputa entre eles, chamada pelos cantores de Guerra dos Mil Anos, foi, na verdade, uma série de guerras que durou quase duzentos anos em vez de mil, terminando quando o último Rei das Terras Acidentadas dobrou o joelho para o Rei do Inverno e lhe deu a mão de sua filha em casamento.

Mesmo isso não garantiu a Winterfell domínio sobre todo o Norte. Vários outros pequenos reis permaneceram, governando reinos grandes e pequenos, e seriam necessários milhares de anos e muitas outras guerras antes que o último deles fosse conquistado. Mesmo assim, um a um, os Stark subjugarão todos eles, e, durante essas batalhas, muitas casas orgulhosas e linhagens antigas foram extintas para sempre.

Entre as casas que deixaram de ser reais para se tornarem vassalas estão os Flint da Montanha de Pedra Partida, os Slate de Lagoa Negra, os Umber da Última Lareira, os Locke de Castelo Velho, os Glover de Bosque Profundo, os Fisher da Costa Pedregosa, os Ryder do Regato... e talvez até os Blackwood de Corvarbor, cuja tradição familiar insiste que

antigamente governavam grande parte da mata de lobos antes de serem expulsos de suas terras pelos Reis do Inverno (certos registros rúnicos apoiam esta afirmação, se podemos confiar nas traduções do Mestre Barneby).

Crônicas encontradas nos arquivos da Patrulha da Noite no Fortenoite (antes que fosse abandonado) falam da guerra pela Ponta do Mar do Dragão, na qual os Stark derrotaram o Rei Warg e seus aliados não humanos, os filhos da floresta. Quando o último reduto do Rei Warg caiu, seus filhos foram passados pela espada, juntamente com seus animais e videntes verdes, enquanto suas filhas foram tomadas como prêmios pelos conquistadores.

A Casa Greenwood, a Casa Towers, a Casa Amber e a Casa Frost tiveram fins similares, juntamente com uma dezena de casas menores e pequenos reis cujos nomes se perderam na história. Mesmo

assim, os inimigos mais ferrenhos de Winterfell eram, sem dúvida, os Reis Vermelhos do Forte do Pavor; aqueles senhores sombrios da Casa Bolton cujos domínios antigamente se estendiam do Rio Último ao Faca Branca, e ao sul até as Colinas Cabeça de Ovelha.

Diz-se que a inimizade entre os Stark e os Bolton vem desde a época da Longa Noite. As guerras entre essas duas antigas famílias são muitas, e nem todas terminaram com vitória da Casa Stark. Dizem que o rei Royce Bolton, Segundo de Seu Nome, tomou e queimou Winterfell; seu homônimo e descendente Royce IV (lembrado pela história como Royce Braço Vermelho, pelo costume de enfiar o braço nas barrigas de inimigos cativos e arrancar suas entranhas com as mãos nuas) fez o mesmo três séculos mais tarde. Outros Reis Vermelhos ficaram conhecidos por usar mantos feitos com as peles de príncipes Stark capturados e esfolados.

Mesmo assim, no fim até o Forte do Pavor se dobrou ao poderio de Winterfell, e o último Rei Vermelho, conhecido como Rogar, o Caçador, jurou lealdade ao Rei do Inverno e enviou seus filhos para Winterfell como reféns, na mesma época em que os primeiros ándalos cruzavam o mar estreito em seus dracares.



À ESQUERDA | Fosso Cailin. ACIMA | Brasão da Casa Stark (centro) e de alguns de seus vassalos (sentido horário, de cima): Glover, Ryswell, Manderly, Dustin, Bolton, Tallhart, Reed, Umber, Karstark, Hornwood e Mormont.



A MURALHA E ALÉM

A PATRULHA DA NOITE

A Patrulha da Noite é única nos Sete Reinos. A irmandade juramentada que tem defendido a Muralha ao longo dos séculos e milênios nasceu no rescaldo da Longa Noite, inverno que durou uma geração e trouxe os Outros até os reinos dos homens, quase colocando um fim neles.

A história da Patrulha da Noite é longa. Os contos ainda falam dos cavaleiros de negro da Muralha e de seu nobre chamado. Mas a Era dos Heróis acabou há muito, e os Outros não aparecem há milhares de anos, se é que de fato já existiram.

Além disso, ano após ano, a Patrulha diminui de tamanho. Seus registros provam que o declínio começou ainda antes da era de Aegon, o Conquistador, e suas irmãs. Embora os irmãos negros da Patrulha ainda protejam o reino dos homens com tanta nobreza quanto possível, as ameaças que encaram não vêm mais de Outros, zumbis, gigantes, videntes verdes, wargs, troca-peles e outros monstros das histórias infantis e lendas, mas de selvagens bárbaros armados com machados de pedra e clavas; bestiais, com certeza, mas apenas homens que não são páreos para guerreiros disciplinados.

Não foi sempre assim. Se as lendas são verdade ou não, é claro que os Primeiros Homens e os filhos da floresta (e até mesmo os gigantes, se aceitarmos a palavra dos cantores) temiam algo o suficiente para fazê-los erguer a Muralha. E esta grande construção, tão simples como é, pode ser considerada com justiça uma das maravilhas do mundo. Pode ser que suas fundações iniciais tenham sido de pedra – os mestres divergem sobre isso –, mas agora tudo o que pode ser visto a uma distância de quinhentos quilômetros é gelo. Lagos nas proximidades forneceram o material, que foi cortado em imensos blocos pelos Primeiros Homens, transportados em trenós pelas encostas da Muralha e colocados no lugar um a um. Agora, mil anos depois, a Muralha tem mais de duzentos metros em seu ponto mais alto (embora a altura varie consideravelmente ao longo das centenas de metros de seu comprimento, conforme ela segue os contornos da paisagem).

Sob a sombra dessa parede de gelo, a Patrulha da Noite ergueu dezenove fortalezas – embora sejam diferentes de qualquer outro castelo nos Sete Reinos, pois não são cercadas por muralhas nem possuem outras fortificações defensivas para protegê-las (a própria Muralha é mais do que suficiente contra qualquer ameaça que venha do norte, e a Patrulha insiste que não tem inimigos no sul).

A maior e mais antiga dessas fortalezas é Fortenoite, que está abandonada nos últimos duzentos anos; conforme a Patrulha encolheu, o tamanho fez de Fortenoite grande demais e custosa demais para ser mantida. Mestres que serviram na Patrulha da Noite enquanto a fortaleza ainda estava em uso deixaram claro que Fortenoite foi expandido ao longo dos séculos e que pouco restou da estrutura original, exceto algumas das caves mais profundas esculpidas na rocha sob os pés do castelo.

Mesmo assim, ao longo dos milhares de anos de sua existência como sede principal da Patrulha, o Fortenoite tem acumulado muitas lendas, algumas das quais foram recontadas em *Patrulheiros da Muralha*, do Arquimeistre Harmune. O mais antigo desses contos diz respeito ao legendário Rei da Noite, décimo-terceiro Senhor Comandante da Patrulha da Noite, acusado de ir para a cama com uma feiticeira pálida como um cadáver e se autoproclamar rei. Por treze anos, o Rei da Noite e sua rainha cadáver governaram juntos, antes que o Rei do Inverno, Brandon, o Transgressor (em aliança com o Rei-para-lá-da-Muralha, Joramun, segundo contam), os derrotasse. Depois disso, ele apagou o nome do Rei da Noite da memória.

Na Cidadela, os arquimeistres em geral desprezam esses contos – embora alguns aceitem que tenha havido um Senhor Comandante que tentou forjar um reino para si nos primeiros dias da Patrulha. Alguns sugerem que talvez a “rainha cadáver” seja uma mulher das Terras Acidentadas, uma filha do Rei das Terras Acidentadas, que era então uma força a se considerar e com frequência associada às sepulturas. O Rei da Noite pode

Dizem as lendas que os gigantes ajudaram a erguer a Muralha usando sua força descomunal para arrastar os blocos de gelo até o lugar. Pode existir alguma verdade nisso, embora as histórias tornem os gigantes muito maiores e mais poderosos do que realmente eram. Essas mesmas lendas também dizem que os filhos da floresta – que não faziam paredes de gelo nem de pedra – teriam contribuído com sua mágica para a construção. Mas as lendas, como sempre, são de valor duvidoso.

JARDIM DE CIMA

O grande castelo de Jardim de Cima, antiga sede dos senhores Tyrell e dos reis Gardener antes deles, fica no alto de uma colina verdejante com vista para as águas amplas e tranquilas do Vago. Visto de longe, o castelo “parece tanto uma parte da paisagem que seria possível pensar que cresceu ali, em vez de ter sido construído”. Muitos consideram Jardim de Cima o mais belo castelo em todos os Sete Reinos, uma afirmação que só os homens do Vale acham justo contestar. (Eles preferem o Ninho da Águia.)

A colina na qual o Jardim de Cima se ergue não é íngreme ou pedregosa, mas larga em extensão, com declives gentis e uma simetria agradável. Das muralhas e torres do castelo, um homem pode ver a quilômetros de distância em todas as direções, através de pomares, prados e campos de flores, incluindo as rosas douradas da Campina, que há muito tempo é o símbolo da Casa Tyrell.

Jardim de Cima é cingido por três círculos concêntricos de muralhas com ameias, recobertas da mais fina pedra branca cortada, protegidas por torres esbeltas e graciosas como donzelas. Cada muralha é mais alta e mais grossa do que a que está abaixo dela. Entre a muralha externa que rodeia o pé da colina e a muralha do meio pode ser encontrado o famoso labirinto de sarça de Jardim de Cima, um vasto e intrincado complexo de corredores de espinhos e sebes mantidos há séculos para prazer e deleite dos ocupantes e convidados do castelo... e para propósitos defensivos, pois intrusos não familiarizados com o labirinto não conseguem achar o caminho com facilidade através das armadilhas e becos sem saída para os portões do castelo.

Dentro das muralhas do castelo, a vegetação é abundante, e as fortalezas são cercadas por jardins, árvores, piscinas, fontes, pátios e cascatas artificiais. A hera recobre as construções mais antigas, e parreiras e rosas trepadeiras serpenteiam pelas laterais da estatuária, paredes e torres. Flores recobrem todos

os lados. A fortaleza é um palácio como outros poucos, repleto de estátuas, pórticos e fontes. As torres mais altas de Jardim de Cima, redondas e esbeltas, olham de cima para as vizinhas muito mais velhas, quadradas e sombrias na aparência, as mais antigas delas datando da Era dos Heróis. O resto do castelo é, em geral, uma construção mais recente, muito dele feito pelo rei Mern VI depois da destruição das estruturas originais pelos dorneses durante o reinado de Garth Barbagris.

Os deuses, tanto os antigos quanto os novos, estão bem servidos em Jardim de Cima. O esplendor do septo do castelo, com suas fileiras de janelas com vitrais celebrando os Sete e o onipresente Garth Greenhand, é rivalizado apenas pelo do Grande Septo de Baelor em Porto Real e pelo do Septo Estrelado de Vilavelha. E o bosque sagrado exuberantemente verde de Jardim de Cima é muito renomado, pois, no lugar de uma única árvore-coração, ele ostenta três imponentes, graciosos e antigos represeiros cujos galhos cresceram tão enredados ao longo dos séculos que parecem ser uma única árvore com três troncos, buscando uma à outra sobre uma lagoa tranquila. As lendas dizem que essas três árvores, conhecidas como Três Cantores na Campina, foram plantadas pelo próprio Garth Greenhand.

Nenhum castelo nos Sete Reinos foi mais celebrado em canções do que Jardim de Cima, e não é de se admirar, pois os Tyrell e os Gardener antes deles fizeram de sua corte um lugar de cultura, música e artes eruditas. Nos dias antes da Conquista, os Reis da Campina e suas rainhas organizavam torneios de amor e beleza, onde os maiores cavaleiros da Campina disputavam o amor das mais belas donzelas, não só com feitos em armas, mas com canções, poesia e demonstrações de virtude, piedade e devoção casta. Os maiores campeões, homens tão puros, honrados e virtuosos quanto habilidosos nas armas, eram honrados com convites para se juntar à Ordem da Mão Verde.

À DIREITA | *Jardim de Cima.*

Embora os últimos membros dessa nobre ordem tenham morrido ao lado de seu rei no Campo de Fogo (exceto em Porto Branco, onde os cavaleiros da Casa Manderly ainda declaram ser participantes), suas tradições ainda são lembradas na Campina, onde os Tyrell continuam a defender tudo o que

há de melhor na cavalaria. O Torneio do Campo das Rosas no reinado de Jaehaerys I, o Velho Rei, ficou famoso em todas as partes como o maior torneio daquela geração, e muitos outros grandes torneios foram organizados na Campina em épocas mais recentes.





