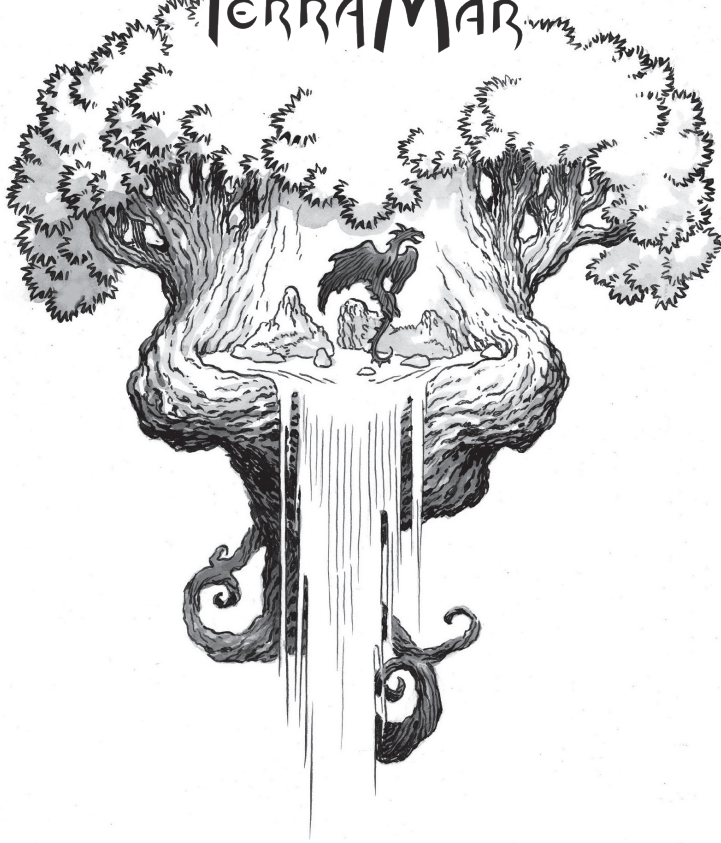


# CONTOS de TERRAMAR

# CONTOS de TERRAMAR



# CONTOS de TERRAMAR

**URSULA K. LE GUIN**

**CICLO TERRAMAR, VOLUME 5**

Tradução  
Heci Regina Candiani



# Contos de Terramar

Copyright © 2025 MORRO BRANCO

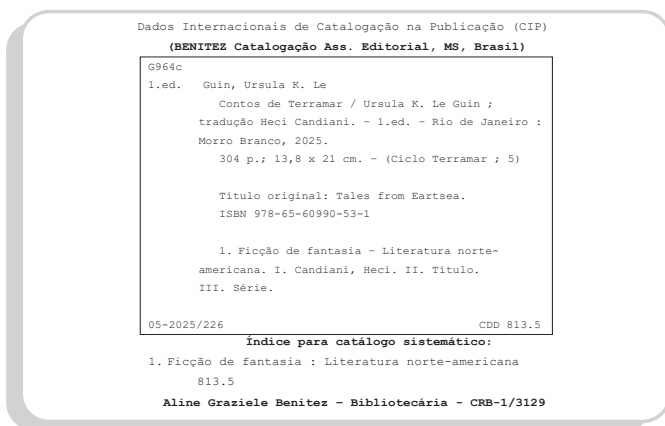
MORRO BRANCO é uma editora do Grupo Editorial Alta Books (Starlin Alta Editora e Consultoria Ltda.)

Copyright © 2001 URSULA K. LE GUIN

ISBN: 978-65-60990-53-1

*Translated from original Tales from Earthsea. Copyright © 2001 by Ursula K. Le Guin. ISBN 978-1-4814-6558-8. This translation is published and sold by arrangement with Tassy Barham Associates and Ginger Clark Literary, LLC., the owner of all rights to publish and sell the same. PORTUGUESE language edition published by Starlin Alta Editora e Consultoria Ltda., Copyright © 2025 by Starlin Alta Editora e Consultoria Ltda.*

Impresso no Brasil – 1ª Edição, 2025 – Edição revisada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 2009.



Todos os direitos estão reservados e protegidos por Lei. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida. A violação dos Direitos Autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e com punição de acordo com o artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta obra fora formulado exclusivamente pelo(s) autor(es).

Esta é uma obra de ficção. Os nomes, personagens, lugares, organizações e situações retratadas são produtos da imaginação do autor. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, eventos ou localidades é mera coincidência.

**Produção Editorial:** Grupo Editorial Alta Books

**Diretor Editorial:** Anderson Vieira

**Vendas Governamentais:** Cristiane Mutús

**Gerência Comercial:** Claudio Lima

**Coordenadora Editorial:** Illyabelle Trajano

**Produtora Editorial:** Luana Maura

**Tradução:** Heci Regina Candiani

**Copidesque:** Beatriz Guterman

**Revisão:** Ellen Andrade

**Diagramação:** Natalia Curupana

**Ilustração:** Charles Vess



Rua Viúva Cláudio, 291 – Bairro Industrial do Jacaré

CEP: 20.970-031 – Rio de Janeiro (RJ)

Tels.: (21) 3278-8069 / 3278-8419

[www.altabooks.com.br](http://www.altabooks.com.br) – [altabooks@altabooks.com.br](mailto:altabooks@altabooks.com.br)

**Ouvidoria:** [ouvidoria@altabooks.com.br](mailto:ouvidoria@altabooks.com.br)





## SUMÁRIO

PREFÁCIO .....	7
O DESCOBRIDOR .....	II
ROSA NEGRA E DIAMANTE .....	115
OS OSSOS DA TERRA.....	149
NO PÂNTANO ALTO .....	168
LIBÉLULA .....	202
POSFÁCIO .....	269
UMA DESCRIÇÃO DE TERRAMAR.....	273
SOBRE A AUTORA.....	303



## PREFÁCIO

Ao final do quarto livro de Terramar, *Tebanu*, a história chegou ao que eu sentia ser o *agora*. E, assim como no agora do denominado mundo real, eu não sabia o que aconteceria em seguida. Eu podia imaginar, prever, temer, torcer, mas não sabia.

Incapaz de continuar a história de Tehanu (pois ela ainda não havia acontecido) e partindo ingenuamente do princípio de que a história de Ged e Tenar tinha atingido seu final feliz, dei ao livro um subtítulo: “O Último Livro de Terramar”.

Ah, que escritora ingênua. O *agora* se move. Mesmo no tempo da narrativa, no tempo dos sonhos, no tempo do era-uma-vez, o *agora* não é o *passado*.

Sete ou oito anos depois da publicação de *Tebanu*, fui convidada a escrever uma história ambientada em Terramar. Uma mera espiada no lugar me revelou que as coisas continuaram acontecendo por lá enquanto eu não estava olhando. Já era hora de voltar e descobrir o que estava se passando no *agora*.

Eu também queria informações sobre vários acontecimentos do *passado*, antes de Ged e Tenar nascerem. Muita coisa sobre Terramar, os feiticeiros, a Ilha de Roke e os dragões tinha começado a me intrigar. Para compreender os fatos atuais, eu precisava fazer algumas pesquisas históricas, passar um tempo nos Arquivos do Arquipélago.

A maneira de pesquisar sobre uma história inexistente é contá-la e descobrir o que aconteceu. Acredito que não seja tão diferente do que fazem os historiadores do denominado mundo real. Mesmo quando estamos presentes em um evento histórico, será que o compreendemos — ou podemos ao menos nos lembrar dele — antes de conseguirmos contá-lo como uma história? E no que se refere a eventos de épocas ou lugares externos à nossa experiência, não temos nenhum recurso além das histórias que outras pessoas nos contam. Afinal, os eventos passados só existem na memória, que é uma forma de imaginação. O evento é real *agora*, mas quando se torna o *passado*, sua realidade contínua depende inteiramente de nós, de nossa energia e honestidade. Se deixamos que o evento escape da memória, somente

a imaginação pode restaurar um mínimo vislumbre dele. Se mentimos sobre o passado, forçando-o a contar a história que queremos que conte, a expressar o que queremos que expresse, ele perde sua realidade, se torna uma farsa. Atravessar o tempo trazendo o passado conosco nos alforjes do mito e da história é uma tarefa pesada; mas como diz Lao Tsé, as pessoas sábias nunca perdem de vista sua bagagem.

Quando você constrói ou reconstrói um mundo que nunca existiu, uma história totalmente fictícia, a pesquisa é de uma ordem um tanto diferente, mas o impulso básico e as técnicas são bastante semelhantes. Você olha para o que acontece e tenta compreender o porquê aquilo acontece, você ouve o que as pessoas do lugar lhe contam e observa o que elas fazem, você pensa seriamente na história e tenta contá-la com sinceridade, para que ela tenha peso e faça sentido.

\*\*\*

Os cinco contos deste livro exploram ou ampliam o mundo estabelecido pelos quatro primeiros romances de Terramar. Cada conto é uma história independente, mas eles se beneficiam de uma leitura posterior, e não anterior, à dos romances.

“O Descobridor” se passa cerca de trezentos anos antes da época dos romances, em um período sombrio e conturbado; sua história esclarece como alguns dos costumes e instituições do Arquipélago surgiram. “Os Ossos da Terra” conta sobre os feiticeiros que ensinaram o feiticeiro que foi o primeiro mestre de Ged e mostra que é preciso mais de um mago para impedir um terremoto. “Rosa Negra e Diamante” pode se passar em qualquer momento dos últimos dois séculos em Terramar; afinal, uma história de amor pode acontecer em qualquer época, em qualquer lugar. “No Pântano Alto” é uma história dos breves, mas movimentados, seis anos durante os quais Ged foi Arquimago de Terramar. E a última história, “Libélula”, que se passa alguns anos depois do fim de *Tebanu*, é a ponte entre tal livro e o seguinte, *Outro lado do vento*. Uma ponte em formato de dragão.

Para que minha mente pudesse viajar entre os anos e séculos sem desordenar as coisas, e para reduzir as contradições e discrepâncias ao mínimo enquanto escrevia estes contos, eu me tornei (um pouco) mais sistemática e metódica, e reuni meu conhecimento sobre os povos e sua



história em “Uma Descrição de Terramar”. A função desse texto é a mesma do primeiro grande mapa que desenhei de todo o Arquipélago e dos Extremos, quando comecei a trabalhar em *O feiticeiro de Terramar* há mais de trinta anos: eu precisava saber onde as coisas ficam e como ir de um lugar para outro, tanto no tempo quanto no espaço.

Como esse tipo de fato fictício, a exemplo dos mapas de reinos imaginários, é de real interesse para parte do público leitor, incluí a descrição depois dos contos. Também redesenhei os mapas geográficos para este livro e, enquanto fazia isso, felizmente descobri um mapa muito antigo nos Arquivos em Havnor.

Ao longo dos anos, desde que comecei a escrever sobre Terramar, eu evidentemente mudei, assim como as pessoas que leram os livros. Todas as épocas são épocas de mudança, mas a nossa é uma época de sólida e rápida transformação moral e mental. Os arquétipos tornam-se pedras de moer, grandes simplicidades se complicam, o caos se torna elegante e aquilo que todo mundo sabe ser verdadeiro acaba se tornando aquilo que algumas pessoas costumavam pensar.

É perturbador. Apesar de toda nossa satisfação no impermanente, na centelha fascinante dos eletrônicos, também ansiamos pelo inalterável. Apreciamos as histórias antigas por sua constância. Arthur sempre sonha em Avalon. Bilbo pode andar “para lá e de volta outra vez”, e “lá” é sempre o Condado querido e familiar, Dom Quixote parte sempre para matar um moinho de vento... Assim, as pessoas se voltam para os reinos da fantasia em busca de estabilidade, verdades antigas, simplicidades imutáveis.

E os moinhos do capitalismo as fornecem. A oferta encontra a demanda. A fantasia se torna uma mercadoria, uma indústria.

A fantasia convertida em mercadoria não corre riscos: não inventa nada, mas imita e banaliza. Ela passa a privar as histórias antigas da complexidade intelectual e ética que as caracteriza, transformando o que era ação em violência, os atores em bonecos e a verdade em platitude sentimental. Heróis erguem suas espadas, lasers, varas de condão tão mecanicamente quanto operam ceifadoras, colhendo lucros. Escolhas morais profundamente alarmantes são higienizadas, promovidas

como graciosas, promovidas como seguras. As ideias de grandes contistas, concebidas com paixão, são copiadas, estereotipadas, reduzidas a brinquedos, moldadas em plástico colorido, anunciadas, vendidas, quebradas, descartadas; são substituíveis, intercambiáveis.

O que os comerciantes da fantasia calculam e exploram é a imaginação insuperável de quem lê, criança ou adulto, e que dá vida até mesmo a essas coisas mortas, inferiores, por algum tempo.

A imaginação, como todas as criaturas viventes, vive *agora*, e vive de, com e a partir da verdadeira mudança. Como tudo o que fazemos e temos, a imaginação pode ser cooptada e degradada; mas sobrevive à exploração comercial e didática. A terra sobrevive aos impérios. Os conquistadores podem até deixar deserto o lugar onde havia floresta e prado, mas a chuva cairá, os rios correrão para o mar. Os reinos instáveis, mutáveis e mentirosos do era-uma-vez fazem parte da história e do pensamento humanos tanto quanto as nações de nossos atlas caleidoscópicos, e alguns deles são mais resistentes.

Por muito tempo, habitamos tanto reinos reais como imaginários. Mas não vivemos em nenhum desses dois lugares do modo como nossos pais ou ancestrais viveram. O encantamento se altera com a idade e com a época.

Conhecemos uma dúzia de Arthurs diferentes agora, todos eles verdadeiros. O Condado mudou de maneira irrevogável ainda durante a vida de Bilbo. Dom Quixote foi cavalgando para a Argentina, onde conheceu Jorge Luis Borges. *Plus c'est la même chose, plus ça change.*

Para mim, foi uma alegria voltar a Terramar e ainda encontrá-lo lá, totalmente familiar, mas mesmo assim mudado e ainda mudando. O que pensei que aconteceria não é o que está acontecendo, as pessoas não são quem (ou o que) eu pensava que eram, e me perco em ilhas que eu pensava conhecer de cor.

Por isso, estes são os relatos de minhas explorações e descobertas: contos de Terramar para quem gostou ou acha que pode gostar do lugar, e que se dispõe a aceitar as seguintes hipóteses:

*as coisas mudam:  
escritoras e feiticeiros nem sempre são confiáveis.  
ninguém pode explicar um dragão.*

# O DESCOBRIDOR

## I. Na Idade das Trevas

Esta é a primeira página do *Livro das Trevas*, escrito há cerca de seiscentos anos em Berila, na ilha de Enlad:

*“Depois que Elfarran e Morred pereceram e a ilha de Soléa submergiu no mar, o Conselho dos Sábios governou para a criança Serriadh até que ele assumisse o trono. Seu reinado foi brilhante, mas breve. Sete reis o sucederam em Enlad, e o domínio deles se expandiu em paz e riqueza. Até que os dragões começaram a atacar as terras ocidentais, e os feiticeiros se colocaram contra eles, em vão. O Rei Akambar transferiu a corte de Berila, em Enlad, para a cidade de Havnor, de onde enviou sua frota para combater os invasores das Terras Kargad e os expulsou novamente para o leste. Eles, porém, ainda enviavam navios de ataque para o Mar Central. Dos quatorze reis de Havnor, o último foi Maharion, que estabeleceu a paz com os dragões e os kargs, mas a um alto custo. E depois que o Anel das Runas foi quebrado, que Erreth-Akbe morreu com o grande dragão e que Maharion, o Bravo, foi morto por traição, nada de bom parecia acontecer no Arquipelago.*

*“Muitos reivindicaram o trono de Maharion, mas ninguém conseguiu mantê-lo, e as disputas entre os requerentes dividiram todas as lealdades. Não restou nenhuma comunidade e nenhuma justiça, apenas a vontade dos ricos. Homens da nobreza, mercadores e piratas, qualquer um que pudesse contratar soldados e feiticeiros se autodenominava senhor, reivindicando terras e cidades como sua propriedade. Os senhores da guerra escravizavam aqueles que conquistavam, e as pessoas que eles contratavam eram, na verdade, escravos, que tinham somente seus senhores para protegê-los dos senhores da guerra rivais que se apoderavam das terras, dos piratas do mar que invadiam os*

*portos e dos bandos e hordas de homens sem lei e miseráveis, destituídos de seu sustento, e compelidos, pela fome, a invadir e roubar”.*

O *Livro das Trevas*, escrito no final dessa época, é uma compilação de histórias autocontraditórias, biografias parciais e lendas distorcidas. Mas é a melhor entre os registros que sobreviveram aos anos de trevas. Querendo elogios, não a história, os senhores da guerra queimaram os livros nos quais a população pobre e impotente poderia aprender o que é poder.

Mas quando os livros de ensinamentos de um feiticeiro chegavam às mãos de um senhor da guerra, era provável que ele os tratasse com cautela, trancando-os para mantê-los inofensivos ou dando-os a um feiticeiro de sua confiança para que fizesse o que bem entendesse. Nas margens das listas de feitiços e de palavras e nas páginas finais desses livros de ensinamentos, um feiticeiro ou seu aprendiz poderia registrar uma praga, uma onda de fome, um ataque, uma troca de mestres, juntamente com os feitiços usados em tais eventos e seu sucesso ou fracasso. Esses registros aleatórios revelam um momento claro aqui e ali, embora tudo entre esses momentos seja escuridão. Eles são como vislumbres de um navio iluminado em alto-mar em meio à escuridão e à chuva.

E há canções, antigos poemas narrativos e baladas de pequenas ilhas e das tranquilas terras altas de Havnor, que contam a história daqueles anos.

O Grande Porto de Havnor é a cidade que fica no coração do mundo, com torres brancas se elevando sobre a baía; na torre mais alta, a espada de Erreth-Akbe capta a primeira e a última luz do dia. Por essa cidade passa todo o comércio, o ensino e a arte de Terramar, uma riqueza que não se acumula. Nela está sentado o Rei, tendo retornado após a cura do Anel, em um sinal de cura. E naquela cidade, nesses últimos dias, homens e mulheres das ilhas conversam com dragões, em um sinal de mudança.

Mas Havnor também é a Grande Ilha, uma terra ampla e rica; e nas aldeias porto adentro, nas terras agrícolas das encostas do Monte Onn, nada nunca muda muito. Lá, uma canção que vale a pena ser

cantada provavelmente será cantada de novo. Lá, os velhos reunidos na taverna falam de Morred como se o tivessem conhecido quando também eram jovens e heróis. Lá, as jovens que saem para levar as vacas para casa contam histórias das mulheres da Mão, que caíram no esquecimento em qualquer outro lugar do mundo, até mesmo em Roke, mas que são lembradas naquelas estradas e campos silenciosos, iluminados pelo sol, e nas cozinhas, junto aos fogões onde as donas de casa trabalham e conversam.

Na época dos reis, os magos se reuniam na corte de Enlad e, mais tarde, na corte de Havnor, para aconselhar o monarca e deliberar em conjunto, usando suas artes para lutar por objetivos que concordavam ser bons. Mas, nos anos de trevas, os feiticeiros vendiam suas habilidades a quem pagasse mais, usando seus poderes uns contra os outros em duelos e combates de feitiçaria, negligentes, ou pior do que isso, em relação aos males que causavam. Pestes e fomes, a falta de fontes de água, verões sem chuva e anos sem verão, vacas e ovelhas que davam à luz cordeiros e bezerros doentes e monstruosos, pessoas nas ilhas que davam à luz crianças doentes e monstruosas — todas essas coisas eram atribuídas às práticas de feiticeiros e bruxas, e muitas vezes com toda a razão.

Assim, tornou-se perigoso praticar feitiçaria, exceto sob a proteção de um senhor de guerra poderoso; e, mesmo assim, se um feiticeiro encontrasse alguém cujos poderes fossem maiores que os seus, ele poderia ser destruído. E se um feiticeiro baixasse a guarda entre pessoas comuns, elas também poderiam destruí-lo, se fossem capazes, por verem nele um ser maligno, a fonte dos piores males que sofriam. Naqueles tempos, na mente da maioria das pessoas, toda magia era maléfica.

Foi então que a feitiçaria das aldeias e, principalmente, a bruxaria das mulheres, adquiriu a má reputação que as acompanha desde então. As bruxas pagavam caro por praticarem as artes que consideravam serem de seu direito. O cuidado com animais e mulheres grávidas, o parto, o ensino de canções e ritos, a fertilidade e os assuntos do campo e do cultivo, a construção e o cuidado com a casa e seus móveis, a extração de minérios e metais — essas importantes atividades sempre tinham ficado a cargo das mulheres. Um legado

rico em feitiços e encantamentos era compartilhado entre as bruxas para garantir o bom resultado de tais funções. Mas quando as coisas davam errado no parto ou no campo, a culpa era das bruxas. E as coisas vinham dando mais errado do que certo, enquanto os feiticeiros guerreavam ou usavam venenos e maldições de forma imprudente para obter vantagens imediatas, sem pensar no que aconteceria depois. Eles atraíram secas e tempestades, pragas, incêndios e doenças para toda a terra, e a bruxa da aldeia foi punida por tudo isso. Ela não sabia por que seu feitiço de cura fazia gangrenar uma ferida, por que a criança que trouxe ao mundo não tinha inteligência, por que sua benzedura parecia queimar a semente recém-plantada e estragar a maçã recém-frutificada. Mas a culpa desses males tinha de ser de alguém: e bruxas e ocultistas estavam bem ali, na aldeia ou no vilarejo, não no castelo ou no forte do senhor de guerra, não sob a proteção de homens armados e feitiços de defesa. Ocultistas e bruxas eram lançados em poços envenenados para se afogarem, eram queimados nos campos secos, enterrados vivos para fertilizar novamente a terra morta.

Assim, a prática e a transmissão de suas tradições se tornaram perigosas. Aqueles que se encarregavam disso muitas vezes já haviam sido marginalizados, mutilados, enlouquecidos, abandonados por sua família ou estavam velhos: eram mulheres e homens que pouco tinham a perder. O homem sábio e a mulher sábia, antes confiáveis e reverenciados, deram lugar à figura do ocultista de aldeia, impotente e desajeitado em suas trapaças, e da bruxa cujas poções eram usadas a favor da luxúria, da inveja e da malícia. E uma criança com o dom da magia se tornou uma criatura a ser temida e escondida.

Esta é uma história daqueles tempos. Parte dela foi extraída do *Livro das Trevas* e parte vem de Havnor, das fazendas das terras altas de Onn e das florestas dos Faliern. Uma história pode ser reconstituída unindo esses recortes e fragmentos e, embora trate-se de uma colcha de retalhos, metade feita de boatos e metade de suposições, ainda assim pode ser verdadeira o bastante. Trata-se de um conto da Fundação de Roke e, se os Mestres de Roke disserem que não foi assim que aconteceu, então que nos revelem de que outra maneira se deu. Pois uma nuvem paira sobre a época em que Roke se tornou a Ilha do Sábio, e pode ser que os sábios a tenham colocado lá.

## II. Lontra

*Em nosso riacho uma lontra vivia  
Que qualquer semblante mortal assumiria,  
Capaz de urdir todo feitiço de magia  
E nas línguas do homem e do dragão falaria.  
E assim a água fluía e fluía,  
Assim a água fluía.*

Lontra era filho de um construtor de barcos que trabalhava nos estaleiros do Grande Porto de Havnor. Sua mãe o batizou com o nome do país dele; ela era uma fazendeira da aldeia de Derradeiro Caminho, a noroeste do Monte Onn. Tinha ido à cidade em busca de trabalho, como muita gente fazia. Pessoas decentes de ofício decente em tempos conturbados, o construtor de barcos e sua família tentavam não chamar atenção para, assim, não acabarem por sofrer. Então, quando ficou claro que o menino tinha o dom da magia, seu pai tentou se livrar desse talento batendo nele.

— Talvez você também possa tirar a chuva de uma nuvem batendo nela — disse a mãe do Lontra.

— Só tome cuidado para não bater tanto a ponto do mal se infiltrar nele — aconselhou a tia.

— E tome cuidado para que ele não use um feitiço para virar o cinto contra você! — disse o tio.

Mas o menino nunca pregou peças no pai. Ele levou as surras em silêncio e aprendeu a esconder seu dom.

Para ele, aquilo não parecia muito importante. Para ele, era muito fácil fazer uma luz prateada brilhar em uma sala escura, ou encontrar um alfinete perdido só de pensar nele, ou ajustar uma madeira empenada passando as mãos e conversando com ela; por isso que não conseguia entender por que as pessoas faziam tanto alarde sobre essas coisas. Mas seu pai se enfurecia com ele por pegar “atalhos” e chegou a bater na boca dele uma vez quando o menino estava conversando com o trabalho, insistindo que ele fizesse sua carpintaria usando as ferramentas, e em silêncio.