

organizado por

J.M. TREVISAN

# Crônicas da Tormenta

ANTOLOGIA DE CONTOS

Press  
Tocchini



Crônicas da  
**Tormenta**  
ANTOLOGIA DE CONTOS

## Outros títulos de **TORMENTA**

---

### Literatura

*O Inimigo do Mundo*

*O Crânio e o Corvo*

*O Terceiro Deus*

### RPG

*Tormenta RPG*

*Academia Arcana*

*Bestiário de Arton*

*Contra Arsenal*

*Expedição à Aliança Negra*

*Galrasia: Mundo Perdido*

*Guerras Táuricas*

*Piratas & Pistoleiros*

*Valkaria: Cidade sob a Deusa*

*Vectora: Cidade nas Nuvens*

### **Próximos lançamentos**

*Guia da Trilogia*

Visite [www.jamboeditora.com.br](http://www.jamboeditora.com.br) para saber mais sobre nossos títulos, e para acessar material exclusivo.

# Crônicas da Tormenta

ANTOLOGIA DE CONTOS

J. M. Trevisan (org.)

Leonel Caldela + Marcelo Cassaro

Remo Disconzi + Raphael Draccon + Douglas MCT

Leandro Radrak + Ana Cristina Rodrigues

Rogério Saladino + Antonio Augusto Shaftiel

Marlon Teske + Claudio Villa



Porto Alegre

2011

# Crônicas da Tormenta

ANTOLOGIA DE CONTOS

Copyright © 2011 por Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Remo Disconzi, Raphael Draccon, Douglas MCT, Leandro Reis, Ana Cristina Rodrigues, Rogério Saladino, Antonio Augusto Shaftiel, Marlon Teske, J. M. Trevisan e Claudio Villa

## Créditos

**Editor:** J. M. Trevisan

**Revisão:** Leonel Caldela

**Diagramação:** Guilherme Dei Svaldi

**Capa:** Greg Tocchini

**Logotipia:** Daniel Ramos

**Editor-Chefe:** Guilherme Dei Svaldi

**Gerente-Geral:** Rafael Dei Svaldi

TORMENTA é uma criação de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.  
Todos os direitos reservados.

---

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98.  
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.  
Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS  
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3012-2800  
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

ISBN: 978858913463-7

CIP — BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO  
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C634 Trevisan, J. M.  
Crônicas da Tormenta / organização de J.M. Trevisan; capa de  
Evandro Gregório. — Porto Alegre: Jambô, 2011.  
288p.

1. Literatura brasileira — Ficção. I. Trevisan, J.M. II. Tocchini, Greg.  
III. Título.

CDU 869.0(81)

# Sumário

- 7 APRESENTAÇÃO | *Gustavo Brauner*
- 11 HISTÓRIA DE HERÓI | *Leonel Caldela*
- 29 TEOPATIA | *Remo Disconzi*
- 41 O ÚLTIMO GOLPE DE JAVELIN | *Claudio Villa*
- 53 ÁRIA NOTURNA | *Marlon Teske*
- 81 CANÇÃO PARA DUAS VOZES | *Ana Cristina Rodrigues*
- 101 REVÉS | *Douglas MCT*
- 113 O PERFIL DO ESCORPIÃO | *Rogério Saladino*
- 131 LUA DE TREVAS | *Leandro Radrak*
- 145 HEDRYL | *Raphael Draccon*
- 171 O ROUXINOL E OS ESPINHOS | *Remo Disconzi*
- 183 ARAUTOS DA GUERRA | *Antonio Augusto Shaftiel*
- 207 VINGADOR DE AÇO | *Marcelo Cassaro*
- 225 RESSURREIÇÃO | *Leonel Caldela*
- 253 O CERCO | *J. M. Trevisan*
- 281 SOBRE TORMENTA
- 285 SOBRE OS AUTORES



# Apresentação

Não existe história sem cenário. Não existe cenário sem história.

Pense bem: embora pareça possível apontar histórias que não apresentem cenário de forma direta, com datas claras e descrições precisas, ainda assim ele está lá, implícito — em vestimentas, maneirismos, costumes e, é claro, em expressões, cultura e no modo de falar dos personagens. Isso é verdade tanto para histórias em quadrinhos quanto para filmes, contos, romances e outros.

O clima e o desenvolvimento de uma história constroem o cenário onde ela se passa, mesmo sem nenhuma referência ao ambiente físico onde os personagens orbitam e os eventos se desenrolam. O cenário psicológico é um palco tão importante quanto o material. É por isso que muitas vezes uma história é tão atual e verdadeira para diferentes épocas, pessoas e culturas.

Da mesma forma, parece possível apontar cenários sem nenhuma história. Pelo menos não na forma de contos, filmes, quadrinhos e romances. Mas que tipo de cenário seria esse? Algo como “o que aconteceria se...?”, em que as pessoas ganham na loteria, adquirem superpoderes ou

descobre-se vida em Marte? Na verdade, é mais ou menos isso; mas perceba que, ainda assim, existe uma história por trás desse tipo de reflexão, um passado para esse cenário imaginado.

É o mesmo caso de cenários de RPG.

RPG é um jogo em que os participantes contam histórias em conjunto, sendo um jogador o árbitro e narrador, que mantém o progresso da história coeso e coerente. Os outros jogadores interpretam personagens vivendo dentro dessa mesma história, influenciando-a e sendo influenciados por ela, com ações e reações dentro do jogo. Assim como todas as histórias, as dos jogos de RPG também se passam dentro de um cenário.

Cenários de RPG são normalmente ricos em material descritivo, que traz em detalhes o passado do mundo e de seus personagens, locais, deuses e figuras históricas. Suplementos mostram o tempo presente do cenário e as muitas tramas e personagens importantes atuais, e também apontam rumos que o cenário pode seguir. A partir daí, as histórias ficam por conta dos mestres e jogadores de RPG, que apropriam-se de cada cenário, personagem e trama, e desenvolvem-nos a seu próprio gosto.

Esta é a maior propriedade dos cenários de RPG: servir de base e pano de fundo para histórias criadas não por seus autores, mas por todos aqueles que se aproximam dos mundos imaginados por eles — tanto histórias de RPG quanto contos, quadrinhos e romances. Entretanto, isso não impede que os próprios criadores voltem a publicar histórias que se passam nos cenários de RPG desenvolvidos por eles. É o caso deste livro.

A antologia que você tem em mãos traz histórias que se passam em *TORMENTA*, o cenário de RPG mais querido do público brasileiro. Nestas páginas, todo o trabalho de mais de uma década para desenvolver este cenário serve de pano de fundo para contos de autores brasileiros consagrados e outros que estão começando. Como todo ce-

nário, *TORMENTA* permite contar histórias. E, mais do que isso, vive e alimenta-se dessas histórias.

Aproveite as histórias a seguir. Elas contam com um grande cenário. Que não existiria sem todas as histórias contadas nele. Não existe história sem cenário, e não existe cenário sem história.

Boa leitura.

— *Gustavo Brauner*  
*Abril de 2011*



# História de herói

Leonel Caldela

**V**OLTEI AO MEU VELHO INIMIGO HERSHEY, POIS precisava enterrar meu pai. E Hershey não foi clemente, Hershey me atacou pelas costas. Hershey não conhece honra, prefiro enfrentar um dragão.

Hershey, o Reino da Guloseima, foi onde cresci. De onde fugi, assim que tive chance, espada na mão. Em Hershey, as pessoas se orgulham de preparar doce e baixar a cabeça.

Lucine queria vir comigo, mas não deixei. Na verdade não é isso, Lucine não faz ou deixa de fazer nada contra sua vontade. Implorei para que não viesse, e ambos fingimos que eu havia ordenado. Era melhor para mim, eu me senti mais forte, ainda mais numa época como esta, tendo recebido um pergaminho que dizia que meu pai estava morto. Lucine acha que tenho vergonha da minha família, e tenho mesmo. Por isso ela nunca os conheceu, eu nunca quis que os dois mundos se tocassem. A vida de amor e atos bons e aventuras e valer a pena, e a podridão de Hershey. Lucine já perguntou se tenho vergonha dela, se é por isso que não quero que conheça minha família. Mas isso é apenas algo que as mulheres dizem quando estão magoadas.

Nariz-de-Bigorna também não gosta de Hershey. Levanta muito os cascos ao pisar nas estradas de terra, como se tivesse nojo. Acariciei sua crina, tentando acalmá-lo. Nariz-de-Bigorna conhece a minha família. Desde o começo estranharam seu nome, disseram que nome de cavalo é Furacão, ou Sortudo, ou Malhado. Eles não sabem que meu amigo Gurs-trimm deu nome a Nariz-de-Bigorna, e se soubessem achariam isso algo exótico e extravagante. Se um anão passasse pela aldeia, todos virariam o rosto e apontariam. E alguns diriam que não têm preconceito algum, que já tiveram um amigo anão. Gurstrimm também não conhece a minha família, e nem vai conhecer.

Passei pelo último posto de guarda antes da aldeia, e vi que ali também não havia minotauros. É claro que achei isso estranho, pois a segurança de Hershey são os legionários de Tapista, o reino é um protetorado da nação dos minotauros. Os legionários deveriam estar patrulhando a estrada, conferindo os viajantes e anotando tudo em seus imensos rolos de pergaminhos, para sua burocracia titânica. A ausência aumentava ainda mais o ar de reino fantasma que Hershey tinha, a desolação sem ninguém nas ruas, sem pessoas falando e trabalhando. Há quem ache isso pacífico, mas um túmulo também é pacífico.

Eu não vira nenhum minotauro desde que chegara ao reino. Fiquei pensando sobre isso nas horas seguintes, enquanto me aproximava da aldeia. Havia poucas razões possíveis para aquilo, e achei que já sabia a razão verdadeira. Entrei na aldeia. Não havia sentinelas minotauros, e ninguém se preocupava em postar guardas humanos.

As casas eram dispostas sem nenhuma ordem aparente, cada uma virada para um lado, de acordo com a veneta de quem construía. Algumas aproveitavam a grama bem verde ao redor, usavam como uma espécie de jardim, onde cultivavam flores e vasinhos com temperos. Outras pareciam brotar da areia, sem uma cerca ou algo que as delimitasse, as portas abriam para o mundo, e as janelas sempre escancaradas, para observar a vida alheia e conversar com quem estivesse passando.

Foi assim que encontrei as primeiras. Reconheci Birma, musa da vila quando eu era criança, e agora uma matrona oval, de seios espichados. Debruçava-se na janela, falando em voz alta com outra senhora. Queixava-se de hemorroidas sem o menor constrangimento. Baixei a cabeça, mas ela me viu.

— Ei! Ei, ei!

Estendeu o corpo na minha direção, agitou a mão rechonchuda. A aba de pele e gordura pendendo do braço balançou como uma bandeira.

— Galdwin!

Tive de me aproximar.

— Foi uma pena o que aconteceu com seu pai — disse Birma.

— O enterro vai ser hoje? — disse a outra senhora.

— Tem que ser hoje, Frida. Há quanto tempo o homem está morto?

— Não sei o que vou vestir no funeral.

— Eu já escolhi a roupa.

Fiquei observando aquilo sem ação. Senti uma espécie de prazer masoquista, uma satisfação por confirmar minhas opiniões. Hershey não decepcionava. Pedi licença para me retirar.

— Espere, Galdwin — disse Birma.

Voltei-me para ela de novo.

— Meu filho está com febre há dias. Você pode curá-lo?

Minha manopla rangeu quando apertei a rédea. Nariz-de-Bigorna sentiu meu humor, deu um relincho de protesto. Eu disse que não.

— Ah, tudo bem. Dizem mesmo que Khalmyr só abençoa uns poucos com o toque da cura.

Olhou-me com superioridade, do alto de sua janela e sua banha.

Khalmyr que me desculpasse a mentira. Eu faria a penitência necessária, mas não me arrependia de ter recusado o pedido de ajuda. Paladino ou não, eu estava em Hershey, e Hershey surgia dentro de mim.



Num momento já estabelecido, assim como sempre fora e sempre seria, um vento exato soprou. Um número par de folhas inclinou-se no mesmo ângulo de todos os dias, e o mesmo assobio surgiu por entre os galhos. O mesmo número par de pétalas caiu de flores obedientes, e as nuvens traçaram seus caminhos retos num céu calculado.

O Reino de Khalmyr, o Deus da Justiça, era um lugar de certezas.

Líder do Panteão, Rei dos Deuses, ele era a presença assimétrica naquele domínio de repetições. Dentro de seu palácio, no centro exato do Reino, aguardava. Não era dotado de paciência, e nem ficava ansioso. Khalmyr sabia que tudo, ao menos ali, ocorria em seu momento. Agora havia no Reino apenas um deus, mas em breve haveria dois.

O Tribunal de Khalmyr preparava-se para receber o senhor de outro domínio. O Panteão aguardava o veredicto.



A casa de meu pai não era das maiores na aldeia, e nem das menores. Dolorido dizer, mas era típica de Hershey, típica da vila. Meu pai morara ali sozinho, depois que minha mãe morrera, acossado por uma família que não era bem sua. Incontáveis vezes ofereci para tirá-lo de lá, e sempre ouvi suas justificativas. Eu achava que poderia enterrá-lo num lugar melhor, mas era tarde demais. Tinham enviado um pergaminho. Hershey não se comunicara por magia, não pedira a um clérigo que rezasse para me alertar. Hershey mandara uma carta, e meu pai estava apodrecendo.

Desmontei, dei um tapinha no pescoço de Nariz-de-Bigorna, abri a porta da casa.

Estava cheia de gente, e a primeira coisa que ouvi foi uma risada. As pessoas se reuniam em torno do cadáver na mesa, trocavam comentários sobre assuntos variados. Os primeiros a chegar tinham cálices na mão. Quando estes acabaram, os outros convivas pegaram canecos, tigelas. Pratos com comidinhas para serem consumidas com os dedos estavam

espalhados no lugar, misturando seu cheiro com o formol e a carne em decomposição. Isso não parecia afetar o apetite de ninguém.

Fui atravessando a sala, e minha presença emudeceu as conversas. Os sorrisos se desfizeram, ares solenes há muito treinados surgiram em todos os rostos. Cheguei perto da mesa.

Meu pai estava vestido numa roupa que desprezara em vida, uma casaca negra e camisa com babados. Seu rosto estava coberto por um pano, para esconder o esverdeado de sua tez. Duas moscas passeavam por seu peito.

Senti uma mão no meu ombro. Era um tio, irmão de minha mãe, com olhos consternados. Sua expressão de tristeza era péssima, ele projetava o lábio inferior como uma criança contrariada.

— Meus sentimentos, Galdwin — e me abraçou.

Formou-se uma fila atrás de meu tio, para que todos me abraçassem. Todos disseram meus sentimentos. A última foi minha tia-avó, com suas pálpebras pintadas de azul forte e seus lábios besuntados de vermelho.

— Mandamos avisá-lo assim que soubemos, Galdwin. Seu pai era um santo.

Meu pai era um mago, e minha tia-avó desprezara sua pesquisa. O altar a Wynna em sua casa era tido como obsceno, e suas conjurações eram chamadas de diabólicas, à boca pequena.

Perguntei a causa da morte.

— Ele era um homem velho.

Perguntei a causa da morte.

— Foi o inverno, Galdwin. O pobrezinho não resistiu a mais um inverno rigoroso. Ficou doente e morreu, coitadinho. Mas ele está descansando.

Meu pai não era pobrezinho. Meu pai era um mago. Meu pai não estaria descansando, estaria explorando o Reino de Wynna, se existe alguma justiça na pós-vida. Meu pai morreu de doença. Se tivessem me avisado antes, eu poderia ter vindo aqui, curado-o com um toque.

— Precisamos falar sobre algo, Galdwin — disse meu tio.

Pedi que continuasse.

— É claro que todos nós amávamos muito seu pai. Não poupamos gastos com o funeral. O caixão é lindo. A lápide é magnífica. Mandamos entalhar nela um verso da *Balada do triste fim*.

Meu pai nunca lera aquele poema. Meu tio levou-me à cozinha, onde o caixão aguardava. Tinha o símbolo da espada e balança de Khalmyr fundido em bronze sobre a tampa. Meu pai era devoto de Wynna. Meu pai não gostara quando eu decidira ser um paladino de Khalmyr.

— Bonito, não? — disse meu tio. — Ele merece. Mas, bem, veja, como eu disse, não poupamos gastos.

Entreguei-lhe uma bolsa cheia de ouro. Meu tio tentou disfarçar a felicidade súbita, agradeceu mil vezes.

— Tio — eu disse, quando ele estava prestes a se retirar. — O que houve com os minotauros?

Deu de ombros.

— Ninguém sabe, Galdwin. Sumiram há pouco mais de uma semana. Parece que um barão andou arranjando problemas com Tapista. Espero que isso não crie confusão para nós.

Eu não pisava em Hershey há três anos, mas conhecia o nome do Barão Fheller Rautin. Sabia de sua revolta contra os minotauros. Minha suspeita ficou mais forte.

Fui espantar as moscas do corpo de meu pai.



— Bem-vindo, Deus da Força — disse Khalmyr.

Tauron, o Touro em Chamas, adentrou o Tribunal com alarde. Usava sua forma orgulhosa, corpo de homem imenso, encimado pela cabeça de touro flamejante. Segurava seu machado, como se estivesse pronto a uma luta.

— Desta vez não vou me curvar — anunciou Tauron.



Depois que todos estavam de barriga cheia e haviam bebido a gosto, decidiu-se enfiar o cadáver no caixão. A casa estava lotada, representantes de todas as famílias da aldeia haviam surgido para prestar seus respeitos e devorar bolinhos. A reunião ultrapassara a sala da casa, e vazara para o jardim. A grama de meu pai estava pisoteada, cheia de farelos.

Dois homens pediram para que todos saíssem da casa, para que o corpo fosse transferido ao caixão. Um deles era acólito do clérigo da vila, o outro era um serviçal da igreja. Perguntaram se eu queria observar, mas ofereci-me para ajudá-los.

Carregamos o caixão até a sala. Seria mais fácil levar o corpo para a cozinha, mas isso tinha o potencial para uma cena cômica e grotesca. Seguramos o corpo pelos braços e pernas, erguendo-o de uma vez só. Os braços de meu pai penderam moles, o tecido que cobria seu rosto escorregou. Suas feições estavam inchadas e tinham uma característica indefinível, que deixavam-no completamente diferente. Eu tirara minhas manoplas para a tarefa e, sem querer, encostei na pele morta. Era gelada e flácida. Pousamos o cadáver no cetim que forrava o caixão, e devolvemos o pano ao rosto. Meu pai, depois de morto, não tinha uma expressão muito inteligente.

— Quer um momento sozinho com ele? — disse o acólito.

— Este não é meu pai — falei. — Meu pai está no Reino de Wynna.

Ficaram um tempo sem saber o que fazer.

— Podem fechar o caixão — eu disse.

Não auxiliei-os naquilo, preferi sair da casa. Na primeira golfada de ar puro, notei o quanto o interior estava fedendo. Passavam três ou quatro horas do meio-dia, e os fornos da aldeia funcionavam sem parar, produzindo gorad. O cheiro de doce tomava conta da aldeia, exceto pela sala da casa do morto.

— Galdwin! Galdwin! — ouvi.

Voz esganiçada, com um timbre familiar, enterrado no meio da distorção. Antes de ver eu sabia que era Belinda, uma garota com quem eu compartilhara a juventude. Evitava encontrá-la sempre que vinha a Hershey, pois, assim como o reino, Belinda conseguia decair a cada estação.

O que houvera de beleza esvaíra-se com o frescor da adolescência. O jeito afetado, que poderia ser charmoso na juventude, tornara-se infantil. Manchas haviam surgido em seu rosto, os cabelos eram um emaranhado, mantido curto por facilidade. O volume do corpo havia se concentrado nas ancas, formando uma cordilheira mole. Belinda tornara-se uma mulher azeda e desproporcional. É o que o rancor fala nessas situações, mas neste caso era verdade.

— Meus sentimentos — recitou. — Você sabe que pode chorar, não é? — falou em tatibitate. — Não precisa fingir que é forte comigo.

Há muito eu decidira não chorar em Hershey.

— Preciso pedir uma coisa, Galdwin — ela piscou várias vezes, num gesto que deveria ser encantador. — O enterro pode ser amanhã pela manhã?

— O corpo de meu pai está apodrecendo, Belinda.

Ela me olhou como se eu a tivesse insultado.

— Minha mãe gostaria de vir para o funeral. E ela não vai chegar a tempo.

Suspirei. Pensei em meu pai. Pensei nos minotauros.

— Você tem que entender que este é um momento muito difícil para mim, Galdwin — disse Belinda. — Seu pai quase foi meu sogro, afinal.

Fiquei sem reação. Não havia como estar preparado para ouvir aquilo, e não soube o que dizer.

— Certo — acabei falando. — Amanhã pela manhã.

— Obrigada, Galdwin — ela falou errando a pronúncia de propósito, imitando uma criança.

Vi que Nariz-de-Bigorna estava sendo açoitado por algumas crianças de verdade, três delas filhos de Belinda. Meu companheiro controlava-se para não distribuir mordidas.

— O que vai fazer agora? — disse ela.

— Levar meu cavalo para comer.

— Não, seu bobo. Quero dizer, o que você vai fazer com sua vida? Franzi o cenho.

— Sua família não pode ficar sozinha. Você vai voltar para cá?

Comecei a dizer que era um paladino de Khalmyr, e tinha um dever sagrado, mas isso pareceria arrogante, e não era a razão verdadeira. Meu dever era menos importante do que o nojo que eu sentia por Hershey.

— Preciso espairecer um pouco, Belinda.

— Coitado do Galdwin. Quer que eu vá com você?

— Preciso ficar sozinho.

Isso pareceu fragilidade suficiente, e deixou-a satisfeita. Resgatei Nariz-de-Bigorna e me afastei da aldeia.



Khalmyr não se ergueu de seu trono. Fez sinal para que o Deus da Força sentasse em uma das cadeiras encostadas à enorme mesa do Tribunal.

— Não vou me curvar e não vou sentar, Khalmyr. Você sabe por que estou aqui, e este é um assunto a ser resolvido de pé.

O Deus da Justiça permaneceu sentado.

— E qual é este assunto, Tauron?

— Não zombe de mim. Venho aqui respeitosamente, Rei dos Deuses, e também espero respeito.

— Vem aqui como usurpador?

As chamas de Tauron arderam mais forte.

— Seu tempo acabou, Deus da Justiça. Vim aqui derrotá-lo e assumir a liderança do Panteão.



Eu examinava os rastros, enquanto Nariz-de-Bigorna me observava. Não sou um rastreador exímio, não como Aryliann, mas consigo ler as marcas na terra e na grama, pelo menos quando são tão óbvias quanto aquelas. Contavam a história de botas sucessivas, em marcha cadenciada, de carroças pesadas.

Nariz-de-Bigorna relinchou em alerta.

Uma figura chegava, sorridente e esbaforida, subindo a colina. Eu havia me afastado da estrada, estava no topo de uma elevação mansa, ainda ao alcance do cheiro de gorad. A figura se aproximou correndo, abanou em cumprimento, parou a alguns metros para descansar.

— E então, primo! Alguém precisa morrer para que nos reencontremos.

Cumprimentei-o. Assim que retomou o fôlego, ele veio até mim e me abraçou.

— Meus sentimentos — mas, como estava sorrindo, aquilo era incongruente.

Meu primo olhou os rastros que eu estudava, pareceu não entender e deu de ombros, voltou-se para Nariz-de-Bigorna e deu tapinhas em seu corpo musculoso.

— Como você está, primo? — não esperou resposta, nem notou o absurdo da pergunta. — Que cavalo bonito! Sempre que você vem aqui eu fico surpreso com a beleza desse cavalo. Estou pensando em comprar um para mim, você sabe quanto custa?

Nariz-de-Bigorna não é um objeto. Nariz-de-Bigorna me salvou de um bando de salteadores goblins, em Namalkah, quando eu era um aventureiro tolo e verde. Por alguma razão escolheu desgarrar-se de sua manada, e atacar os inimigos com cascos e dentes. Um cavalo selvagem, que me escolheu.

— Quero comprar um cavalo porque vou ser aventureiro.

Não sei se consegui disfarçar a incredulidade. Meu primo ostentava uma pança inchada e vários cabelos brancos. Andava mancando, porque certa vez quebrara o pé e tivera preguiça de pedir uma bênção ao clérigo. Já saíra da aldeia, em pelo menos duas ocasiões, aventurando-se até a capital de Hershey, a meio dia de viagem.

— Decidi ser mago — ele disse. — Sabe, como o tio.

A comparação com meu pai fez meu sangue ferver. Não disse nada, e nem precisava. Em uma conversa, meu primo parecia se bastar.

— Você sabe se existem boas escolas de magia em Hershey?

— Magos costumam estudar na Academia Arcana.

— E em Hershey? Será? Ouvi dizer que há uma masmorra perto da aldeia. Com sorte, tem um monstro dentro. Vou para lá daqui a alguns meses, caçar tesouros.

Abaixei-me de novo e segui estudando os rastros. Marcha, e carroças. Cabos de lanças tocando o chão repetidas vezes.

— Por isso precisava falar com você, primo. Seu pai devia ter livros, componentes mágicos, não? Aquela casa deve ser boa para praticar magia, não? Deve ter um laboratório. Você vai precisar da casa, primo?

— Você tem visto os minotauros?

Ele piscou.

— Minotauros? Não lembro. Acho que não. Eles desapareceram?

— Você pode ficar com a casa, primo.

— Obrigado! — sua face se iluminou. — E os móveis, você —

— Fique com os móveis. Pode ficar com o que houver na casa.

— Espero que ser mago não exija muita memória. Minha memória anda péssima.

— Acho que existem magias para ajudar com isso.

— Boa ideia! Será que existem escolas de magia aqui em Hershey?

— Devem existir. Procure.

Saiu em desabalada felicidade.

Voltei aos rastros. Achei sinais de um acampamento. Eu não era um exímio rastreador. Mas deveriam ser quarenta, talvez cinquenta. Meia centúria.



— Por que acha que deve assumir meu posto, Tauron?

O Deus da Força bateu com o cabo do machado no solo. Rachaduras simétricas formaram-se no piso do Tribunal.

— Não falo de opinião ou do que *deve* acontecer. Falo da realidade. Você foi vencido, Khalmyr.

O Deus da Justiça juntou as pontas dos dedos, olhou o outro nos olhos. Não alterou a voz.

— Não lembro de termos lutado.

— Arton lutou por nós. O Reinado foi esmagado por Tapista. Em Arton, a justiça não é mais suprema. Os mortais são regidos pela força.

— Isso, então, foi a Guerra Táurica? Um estratagema para assumir a liderança do Panteão?

— A Guerra Táurica foi meu povo tomando o que sempre foi seu de direito. A supremacia. O respeito e a devoção dos mais fracos.

Khalmyr ficou em silêncio.

— Assim será em Arton, de agora em diante — disse Tauron. — Os fortes protegerão os fracos. Os fracos servirão aos fortes. As criaturas não pensarão mais na bondade ou maldade, mas na força e na fraqueza.

— E veio aqui apenas para tornar tudo isso oficial, meu súdito?

Tauron rugiu.

— A mudança já ocorreu. Vim aqui para realizar o último ato necessário. Derrotá-lo em combate.

Então, Khalmyr se ergueu.



Depois que meu primo foi embora, fiquei na colina até escurecer. Tirei a sela de Nariz-de-Bigorna, deixei-o pastando por ali. Ele merecia ser escovado, merecia um bom feno, mas eu não sentia vontade de retornar à aldeia. Meu corpo estava dolorido de ficar tanto tempo de armadura, eu sentia as tiras mordendo a pele. Queria vestir uma camisa leve, tomar um banho quente, deitar numa cama e pensar em meu pai morto.

Mas estava com medo de meus tios e minhas tias, medo da garota que fora meu amor no passado, medo dos meus primos.

Quando a lua estava alta no céu, encilhei meu amigo de novo. Ele me olhou de esguelha, insatisfeito com aquele tratamento. Nariz-de-Bigorna nunca reclamou de passar meses nos ermos, esfaimado e pisando em terreno difícil, mas é inteligente, e sabia que estávamos na civilização. Sabia que era minha teimosia que o afastava dos confortos de um estábulo. Acho que cavalos não entendem as loucuras dos homens, e portanto são mais espertos do que eu.

Montei e dei uma longa volta antes de adentrar a vila. Percorri todas as imediações, vi as fazendas e o salgueiro enorme entalhado com iniciais e desenhos de centenas de jovens, vi a encruzilhada que diziam abrigar o fantasma do Conde Bellerus, a ruína da velha Mansão Yohunn. Todos marcos da história da aldeia, partes de Hershey e de seu passado sem glórias. Desgarrei-me do caminho, vi mais um posto avançado dos minotauros. Abandonado.

E não havia mais justificativas. Nem para mim, nem para meu cavalo, que não acreditava em minhas bobagens. Eu queria tentar dormir pelo menos uma ou duas horas, antes do enterro. Era melhor voltar à aldeia. Então, escutei outro cavalgar.

Nariz-de-Bigorna também ouvira, e estava com as orelhas em pé. A noite era silenciosa, morta como todo o reino, e aquilo se destacava como uma avalanche. Galopamos na direção do ruído, ficou mais forte, eu logo distingui uma silhueta reclinada, meio caída sobre a montaria. Agarrei o cabo da espada, mais como precaução do que intenção real.

O homem sobre o cavalo ergueu a cabeça, fraco, conseguiu puxar as rédeas e fazê-lo parar. Desmontei, fui até ele. Tinha um corte fundo e largo atravessando as costas, era um milagre que estivesse vivo. As roupas eram um brejo de sangue, e as bordas estavam duras de coágulos. O cavalo estava exausto, espumava suor, e estava lavado com o sangue do ginete. Ergui seu queixo com cuidado.

— Você vai ficar bem — eu disse. — Tenha calma. Khalmyr está conosco.

Toquei no ferimento do homem. A leve sensação causou-lhe um esgar, mas então minha mão se iluminou, e o poder divino inundou seu corpo. O brilho escondeu a carne que costurava a si mesma, os nervos que refaziam suas ligações.

— Tenho que avisar — disse o homem, num sussurro áspero.

Olhei seu ferimento. Ainda não fechara, mesmo com o poder do Deus da Justiça. Continuava vertendo sangue. Orei de novo, e mais uma vez Khalmyr me agradeceu.

— Vou morrer — disse o estranho.

— Khalmyr vai salvá-lo. Você está seguro.

— Estou morrendo — ele insistiu. — Preciso avisar.

O brilho divino não conseguia vencer o ferimento. Era um talho horrendo, tiras de carne pendiam soltas. Era mesmo um milagre que estivesse respirando.

— Por favor — ele disse. — Ouça.

Olhei-o nos olhos. Não podia salvá-lo, mas podia garantir que sua morte não fosse em vão.

Com seu último fôlego, ele me deu a confirmação definitiva.



O Deus da Justiça caminhou até o outro. Tauron ergueu o machado.

— Não vamos lutar, Deus da Força.

As chamas estalaram.

— O Rei dos Deuses se acovarda? — vociferou Tauron.

Khalmyr sustentou seu olhar.

— Você deseja o trono? A liderança? É sua. Não ficarei em seu caminho.

— Lute!

— Não — disse Khalmyr.

Houve uma pausa, quando nenhum habitante do Reino sentiu o coração bater.

— Você é o Rei, Deus da Força.

Então, Khalmyr se ajoelhou.

Tauron ergueu os braços, emitiu um brado de triunfo. Sentiu-se invadido pela majestade do Rei dos Deuses, o domínio sobre a Criação. Em Arton, a realidade mudava.

— Você me reconhece como seu rei? — disse Tauron.

— Sim. Sou seu súdito — disse Khalmyr, e Arton fez eco.

O Deus da Força permitiu que levantasse.



Amanheceu. Joguei a última pá de terra sobre o cadáver do estranho. Deixei seu cavalo livre.

Olhei Nariz-de-Bigorna de frente.

— Você sabe o que vou fazer.

Ele não respondeu. Ou melhor, respondeu com seu olhar, mas eu fingi não ver.

Não montei. Decidi seguir a pé. Peguei suas rédeas e conduzi-o, como se fosse um animal qualquer. Eu queria aquele contato com Nariz-de-Bigorna, mesmo que não fosse necessário.

Subi outra colina, de onde podia ver a aldeia. O sol foi ficando quente, castigando minhas costas e então minha nuca. Eu enxergava a

movimentação na aldeia, como um formigueiro meio vazio. Sabia que algumas das formigas estavam, naquele mesmo momento, reunindo-se e perguntando onde eu estava. Agarrando as alças do caixão de meu pai, fazendo força para erguê-lo. Levando-o até um grande buraco no chão, descendo-o até o fundo. Suando pelo esforço, enquanto ouviam as palavras de um clérigo. Dividindo o dinheiro e a casa, os móveis e os instrumentos. Jogando terra sobre tudo aquilo, chorando.



— Apenas lembre-se de algo, Tauron, Deus da Força, Rei dos Deuses, Líder do Panteão.

Ficaram um momento em silêncio.

— No final — disse Khalmyr — não combatemos. A força não decidiu quem seria o rei. Através das ações dos mortais, e de meu julgamento, você assumiu o trono.

Tauron ergueu o machado, manteve-o suspenso no ar, tremendo de raiva.

— A decisão foi tomada pela justiça.



Eu jogara terra sobre o corpo de um estranho, mas não sobre meu pai.

O sol estava quase a pino, cozinhando minha cabeça. A nuvem de poeira surgiu de trás de uma colina, e logo o estrondo cadenciado da marcha. Os minotauros chegaram, meia centúria, com suas lanças batendo no chão e suas carroças puxadas por trobos. Suas cornetas de guerra soaram. As pequenas manchas na aldeia correram de um lado para outro, ficaram de joelhos, e então os minotauros avançaram, atacaram e mataram.

Colunas de fumaça começaram a subir, e chamas bonitas decoraram as casas. Nariz-de-Bigorna encostou a cabeça em mim, num

gesto carinhoso, e deu-me as costas. Caminhou desolado, sumiu colina abaixo. Eu senti frio, quando o toque de Khalmyr me abandonou. Meu corpo pareceu murchar, sem a vitalidade e o destemor que o Deus da Justiça me emprestava.

A aldeia queimou, assim como, ao mesmo tempo, queimavam tantas em Hershey. A manhã acabara. O dia atingiu seu ápice, e se preparava para envelhecer. Eu também.



# Teopatia

Remo Disconzi

“ZERIMAR! AQUI! SE ESTIVER ME OUVINDO, pisque duas vezes”.

Zerimar suprimiu um grito ao ver a cabeça de porco, pendurada no gancho, se dirigir a ele. Outra vez. Largou o cutelo, correu até os fundos do estabelecimento e mergulhou a cabeça em um balde de água gelada. Os cabelos, que precisavam de corte, chicotearam respingos quando emergiu, ofegante.

Era um rapazote em quem a natureza parecia não ter terminado o serviço que começara. Como resultado, era quase bonito, ainda que se esforçasse para desfazer isso. Cabelos sempre revoltos, a barba rala mal aparada, roupas manchadas com o marrom de sangue seco, marca de seu aprendizado de ofício em uma casa de carnes na cidade de Valkaria. Garoto ordinário, inculto — talvez fosse inteligente, mas nunca havia sido estimulado para tal direção. Seus dias sem cor tinham como clímax ocasional receber do mestre-açougueiro uns cobres a mais, que prontamente gastava em cerveja e comércio desajeitados com prostitutas.

Vida cinzenta, sem altos nem baixos, que sofreu uma guinada nos últimos meses. Primeiro as vozes vieram distantes, abafadas e ininteligí-

veis. Com o tempo a coisa aprendeu a falar: palavras desconexas, depois frases. Visível em manchas de sangue, restos de comida, formas vagas como as que se atribui a nuvens. Finalmente, encontrou porta-vozes nas carcaças do açougue. À medida que os métodos se sofisticavam, as vozes se tornavam mais insistentes, e era cada vez mais difícil ignorá-las. Um problema, visto que conversar com cabeças de porco durante a jornada de trabalho não seria bem visto pelo dono ou pelos clientes.

“Por que me ignora, Zerimar?”, indagaram as cabeças de galinha em coro, os olhinhos esbranquiçados e sem vida. Estava varrendo o estabelecimento, sozinho no final do dia. O medo se mesclou à raiva e aflorou num grito.

— O que raios é você?! Por que me perturba? Por que não desaparece e me deixa em paz?!

“Você tem perguntas, eu tenho respostas”, cacarejos formaram a frase. “Eu sou Deus. Falo com você porque pode me salvar. Não desapareço porque não existo. Sou impessoal. Meu corpo foi roubado de mim. Mas, como disse,  *você*  pode  *me*  ajudar. Conhece os mistérios da carne, já vislumbrou e desmembrou os corpos mais diversos. Ainda não pegaram você. Deixe-me contar...”

Não pôde completar o raciocínio. Golpe brusco, Zerimar espalhou cabeças de galinha pelo chão; as mãos trêmulas desajeitadamente encontraram a chave certa em um espesso molho. Trancou a porta da casa de carnes e saiu em disparada, aterrorizado e sem rumo.

As lamparinas noturnas eram borrões em seu caminho apressado. Atropelou uma senhora, fazendo-a derrubar o saco de arroz que carregava. Sequer percebeu, continuando o percurso cego, os tipos em quem esbarrava sugerindo a trajetória que descrevia pelos intestinos da metrópole: vagabundos, bêbados, rameiras. Exausto, se desfez no chão imundo de um beco, perto de uns mendigos que se aqueciam ao redor de uma pira de detritos. Os cabelos estavam empapados na testa com suor e uma crosta de poeira, joelhos e mãos repletas de sujeira e arranhões das quedas que sofreu.

A fogueira dos mendigos se fez sarça ardente. “Zerimar, dói mais se resistir. Entende? Fugir é fútil. Sou Deus, esqueceu? Estou em todo lugar. Se cooperar, estará fazendo um bem enorme, tanto para mim quanto para você”. Pregos e uma grelha de metal amassada fizeram um sorriso cheio de pontas enferrujadas. O corpo exausto e a mente fragilizada de Zerimar finalmente cederam, e o lixo em chamas fez revelações sagradas.

“A metrópole me devorou”, assim iniciou o relato. “Sou aquilo que fervilha, a multidude, a vida em seu estado mais energético, a soma de todas as ações, emoções e pensamentos. Eu floresço quando as pessoas se juntam. Pode-se dizer que sou doentamente gregário: quanto mais companhia, melhor. Cresci bonito e vibrante sob a deusa de pedra. Mas algo horrível fez findar minha utopia”. O frasco de algum líquido estourou no fogo, lágrima furiosa. “A ebulição das pessoas morreu com a metrópole. O que antes era natural e bom foi enterrado sob pedra e geometria. A vida foi abafada pelos costumes e instituições. Aquilo que antes era o eu-que-explodia foi sendo aprisionado em tijolos de estase. Sou *vivo*: pedras e regras não me podem servir de corpo. Sabendo disso, o adversário me esquartejou; à medida que crianças nasciam sob este novo paradigma, apáticas como ovelhas, partes de mim eram depositadas nelas, quando ainda no ventre”.

“Minha prisão são as pessoas de chumbo. Velhacaria armada com um único objetivo — dividir para conquistar. Agora sou vitríolo dissolvido em um oceano, emasculado. Mas *você*, meu doce e puro Zerimar, você tem um *dom*. É o único capaz de ouvir meu chamado de socorro, os lugares secretos onde estão meu coração. É o único que pode reunir os cacos do espelho estilhaçado que sou eu. Espelho quebrado é *azar* — se conseguir curá-lo, lhe darei *sorte*”.

Zerimar ouvia as revelações, hipnotizado. Quebrou o transe aterrorizador apenas para se descobrir em situação mais perturbadora: o centro da gravitação que atraía os mendigos ao redor da fogueira improvisada parecia ter se transferido para ele. Olhos vidrados, emoldurados por remela

barroca, fitavam-no em êxtase beatífico, sorrisos acidentados complementavam, dos quais pendiam, cristais do lustre, fios de saliva.

— É um profeta — disse, hesitante, um deles, que parecia um esqueleto de tão magro, ao que ecoou uma massa (mulher?) desdentada e caolha, em tom de pergunta:

— É um profeta?

“*Sim*”, fez a voz insidiosa na cabeça de Zerimar, e ele, num descuido:

— Sim. — As mãos dos rejeitados procuraram seu corpo como massa de insetos, turbilhão de fome, lascívia e, acima de tudo, *fé*. Desvençillhou-se e novamente pôs-se a fugir do invisível. Fragmentos de seu pensamento confuso chocavam-se violentamente contra as paredes do crânio.

Fez uso das ruelas mais obscuras, esforçando-se para despistar com um caminho torto. Assustou-se com cada sombra, ficou tenso com cada cachorro vadio que revirava o lixo. Chegou ao porto seguro da casa de carnes, tropeçou no degrau da entrada e caiu ruidosamente. Abriu os olhos depois de um tempo. Viu luz, o lampião do açougueiro. O homem estava metido em um camisolão de dormir, barriga inchada despontando sob o algodão amarelado. Segurava um cutelo na outra mão e uma expressão de susto na face rude, que logo se tornou raiva:

— Zerimar, seu filho de uma cabra com um demônio da Tormenta! O que pensa que está fazendo, me assustando assim no sono? E olhe para você, sujo feito um mendigo! E a bagunça que deixou aqui! Acha que foi para isso que acolhi um moleque imprestável como você? Seu merdinha, precisa é de um corretivo! — E foi pegar uma vara recostada no canto próximo.

O rapazote nada ouviu das invectivas, tão concentrado na vozinha abafada que vinha da barriga do homem. “Me tire daqui”, dizia, “me liberte da prisão!”. O transe dissipou quando passos pesados vieram em sua direção. Zerimar tentou engatinhar para longe, mas o açougueiro conseguiu agarrar a camisa puída, rasgando-a. As varadas romperam a pele nua das costas e, em meio à dor e mais insultos, a voz dentro do homem se tornou

mais clara e enérgica. “Me tire daqui”, berrava esganiçada, “rasgue a prisão de carne e vísceras! *Agora!*”.

O muro cheio de rachaduras que era a mente de Zerimar, sob o último e decisivo golpe, desmoronou em anormalidade. Sentiu um choque percorrer o seu corpo, seus músculos formigaram com força não-humana, *divina*. No que o algoz levantou a vara para punir mais uma vez, Zerimar se fez aríete e golpeou a cintura do homem com o corpo, derrubando o agressor. A mão robusta tentou um revide, mas o franzino Zerimar, agora conduíte de um poder superior, facilmente segurou o soco, esmigalhou as falanges do açougueiro como se tivesse uma prensa no lugar da mão. Uma astúcia recém-descoberta urgiu que abafasse os gritos do homem. Com uma mão sobre a boca da vítima, posicionou a outra atrás da cabeça. Torceu o pescoço com um estalo.

Carcaças berravam incentivo, zombeteiras, atrás da porta de vidro do caríssimo armário de metal feito perpetuamente frio por magismos. Ossos percutiam um batuque febril, que urgia Zerimar a coroar o ato. Levantou-se, tomou um facão, cavoucou com a lâmina abaixo do esterno do cadáver quente, penetrou, rasgou um talho até o púbis. Sangue jorrou sobre Zerimar, pia batismal cruenta, e a voz, agora cristalina e límpida, demandava sua liberdade com excitação maníaca. Remexeu os órgãos. Pressionou um após o outro contra a orelha, colorindo face e cabelos com vermelho espesso. Era o fígado que tinha algo a dizer: “Muito bem, Zerimar, me libertou! Você é realmente o Escolhido; é merecedor da honra de ser a Casa de Deus! *Devore-me!*”.

Enterrou com vontade os dentes no tecido mole, arrancou pedaços suculentos, os engoliu, ora inteiros, ora mastigados. Viu de relance, no último naco, uma forma fantasmagórica, um feto pulsante, pernas de intestinos, que se remexia como um peixe removido da água. Comeu. Sentiu o relaxamento que segue um orgasmo.

Momentos depois. Exausto, aninhado na carcaça do açougueiro, Zerimar ouviu novamente a voz, agora terna e familiar, dentro de si. “De-

vemos fugir. Se Azgher, o Deus-Sol, nos encontrar aqui, a Lei também o fará; será nosso fim. Faça como eu disser. Tudo ficará bem. Confie em mim. Primeiro, pegue o balde e o esfregão...”

A casa de carnes era virgem novamente, exceto por uma área escurificada no chão de tábuas e pelas partes desfiguradas do açougueiro no armário gélido, socadas entre animais esquartejados. Saiu pela porta, silencioso na madrugada do bairro comercial deserto. Era esperado por um grupo de mendigos em oração. Um deles deu um passo à frente, pôs sobre os ombros de Zerimar uma capa feita de retalhos:

— É nosso Messias — disse num murmúrio. — Nos guie, ilumine, dê sentido a nossas vidas desgraçadas. Te levaremos a um esconderijo seguro. Venha, rápido.



Por dias Zerimar permaneceu enfurnado no minúsculo quarto do porão da casa abandonada. O rebanho de mendigos se amontoava ansioso, em vigília no parco espaço do porão, defendendo o santuário do Messias em comunhão com o divino, transformando em ação as requisições (aparentemente) aleatórias e voluntariosas de Zerimar. Pediu velas. Papel. Pena e tinteiro. No terceiro dia, os pedidos aumentaram em sofisticação: tratados a serem furtados de bibliotecas, o cadáver putrefato de um goblin, um incensório, gordura humana.

Durante estes dias, a alquimia que se iniciou no momento da antropofagia continuou transmutando Zerimar. O adolescente acanhado deu lugar a um homem confiante e astuto. As vozes, antes alheias, foram internalizadas; não davam mais ordens, sugeriam, e se tornaram abertas à persuasão. Deslizou gentilmente na inconsciência da meditação, embalado pela mão gentil da fragrância da gordura que queimava no incensório. Nesta epifania beatífica permaneceu por três ou quatro dias ininterruptos. Emergiu do transe banhado em sua própria urina e fezes, ascendido.

Profetas menores teriam retornado da comunhão com uma escritura sagrada arquitetada em suas mentes. Zerimar tinha algo melhor: um *plano*.



Em questão de semanas, ramificações do culto de Zerimar se infiltraram no tecido da metrópole. Este milagre da multiplicação advinha do estilo de recrutamento de novos sacerdotes. Os ensinamentos divinos não eram externos, necessitando custosa aprendizagem. Eram o oposto: nasciam de dentro. Zerimar acreditava que a centelha da iluminação existia dentro de todas as pessoas, era só libertá-la dos grilhões.

O seminário do Corpo de Deus — assim fora batizado o culto — era experiência-relâmpago de alto impacto. Os acólitos eram presos em caixas, celas exíguas; ou apenas amarrados, vendados, amordaçados; braços, mãos e pernas envoltos em trapos espessos. Tudo era válido, desde que atendesse a uma única necessidade primordial: privação dos sentidos. Sem o elo com o mundo externo, os laços com a realidade eram enfraquecidos. Neste estado vulnerável, os clérigos em potencial tinham seus sentidos bombardeados por estímulos desagradáveis: luz cegante, ruído constante e repetitivo. Mesmo as parcas refeições eram orquestradas de maneira a maximizar o tratamento. Ceia servida pela manhã, jejum na madrugada. Os intervalos entre refeições eram dispostos para confundir — em algumas ocasiões, podiam passar dias entre um prato de comida e outro; em outras, poucas horas. Mentes mais robustas necessitavam de incentivo, oferecido de bom grado através de um suplemento de aviltamento e invecitivas, de punição física até ameaças à integridade de entes queridos.

O processo levava a psiquê até o limite da sanidade. Quando a mente explodia em estilhaços, estava concluída a operação. Era sabedoria divina intuitiva, mesclada ao eu; assimilação superior ao resultado de anos da mais dedicada memorização de textos sagrados.

Aos desta maneira evangelizados, Zerimar transmitia seus ensinamentos. Não doutrina, mas *métodos*. Sobre a colheita de acólitos em potencial — “Dê preferência aos jovens e impressionáveis, aos perturbados e confusos, aos proscritos” —, sobre os mistérios do corpo — anatomia retirada de tratados acadêmicos sob forma de quimeras teológicas —, técnicas açougueiras de corte, desmembramento, limpeza — “O crânio, a fim de ser limpo, deve ser, uma vez descarnado, posto em uma gaiola e deixado sob os elementos. Isto permite que larvas e formigas façam a limpeza interna, ao mesmo tempo em que impede que seja levado por cães, crianças e outros coletores maiores”. Estas horrendas palavras teriam, em circunstâncias normais, se mostrado como a sandice psicopata que eram; emanadas dos lábios de Zerimar, contudo, ganhavam teor de Revelação.

O culto tornou-se viral. Onde quer que chegasse, cooptava o substrato produtivo para seus fins egoístas, e este, convertido, regurgitava novas cópias igualmente infecciosas. Inverno e primavera ficavam para trás. O verão trouxe mosquitos e pelo menos uma dúzia de células independentes do Corpo de Deus, espalhadas pelas áreas miseráveis de Valkaria. Dezenas de corpos pavimentavam a estrada da expansão.



Esquizofrênico, homicida, antropófago, delirante — a esta lista de infâmias, o celerado Zerimar adicionava mais uma: *paranoico*. Não em virtude do cerco da Lei — não temia paus e pedras. O que lhe tirava a paz era de natureza metafísica. No início de sua jornada, Zerimar sabia tanto sobre os deuses quanto qualquer artoniano de sua classe e (baixa) instrução. Veio o conhecimento, e este, sem demora, tratou de rasgar o cobertor de ignorância que aquecia Zerimar. Suas fantasias de grandeza messiânica entraram em colapso com a conclusão óbvia: estava servindo a um deus *menor*.

Naqueles dias, os tremores e os pensamentos de desgraça só davam trégua mediante marretadas de achbuld. No sonho tóxico da substância entorpecente, conferenciava com a divindade. O deus era um sádico: confundia, balançava pequenos retalhos de conforto; quando o rapazote os tentava apanhar, retirava do alcance, gargalhava. Devastado, Zerimar preparou uma dose letal da droga, recurso extremo para fechar o círculo, um retorno ao início, quando queria que as vozes calassem. Finalmente conseguiria. Fechou os olhos, aproximou a taça mortífera dos lábios...

“Espere”, comandou a deidade, ao mesmo tempo doce e autoritária. A convicção de Zerimar se esvaiu como que por ralo abaixo. A confusão em sua mente era um ninho de vespas enraivecidas.

“Quanto drama”, o deus seguiu casualmente, “quanta impaciência por parte de vocês, jovens! Pensa que o ápice da sabedoria divina vem sem esforço? Mesmo a iluminação que brota do interior só avança com autoconhecimento. Você fez bem: procurou os gravetos certos, progressivamente mais curtos, cutucou seu eu-leão-enjaulado. Na primeira vez em que te procurei, ele estava adormecido, e eu apenas o despertei. Mas a obra maior foi sua: o atíçou, fez com que se batesse contra as grades, fê-lo lamber as feridas com violência, até infeccionarem; ele urrou, virou fúria, libertou-se do cárcere”.

“Deve aprender a observar as minúcias, Zerimar, o diabo nos detalhes. Nunca notou o paradoxo? Onde quer que afflorem as pústulas de minha religião, o resultado tem muitas facetas. Medo. Insegurança. Irrracionalidade. E qual a ferramenta que você, carniceiro cruel, utiliza para abrir tais chagas? Método. Procedimento racional. Não é contraditório demais?”.

No horizonte de sua paisagem cerebral, Zerimar vislumbrava os primeiros feixes da aurora da verdadeira iluminação. O deus agora dançava no teto do santuário, enorme totem de comida. Maças seguras pelas bocas de leitões assados faziam as vezes dos olhos; costelas de carneiro eram garras eloquentes: “É isso mesmo, Zerimar. Paradoxo. Contradição. Desespero.

Loucura. Sou todas essas coisas. E todas não passam de faces do mesmo dado”. Nimb, Deus Maior do Caos, sorriu com fileiras de garfos, facas e patas de galinha. O medo de Zerimar virou entusiasmo histérico.



O clima quente trazido pela estação deu voz aos corpos nas covas rasas; com sua fetidez, alertaram as autoridades. O clero de Khalmyr, braço da Lei na metrópole, mergulhou em investigação. Direcionaram sua santidade à tarefa de montar as peças do quebra-cabeça desordenado. Com a força da Ordem, os pontos seriam conectados, emergindo assim a figura reveladora que denunciaria o paradeiro dos malfeitores.

No beco imundo, desabrochou uma mulher jovem, pálida de morte, a mão rígida partindo o entulho como flor triste entre as pedras. A paladina, mulher de meia-idade, seu rosto marcado pelos anos, vigiava atentamente os arredores enquanto o jovem clérigo usava seus milagres para dar voz à vítima falecida. Ajoelhou ao lado da figura pálida — “Ventre dilacerado por objeto pontiagudo”, o clérigo fez nota mental — e, após uma oração, operou o milagre.

De olhos fechados, em transe beatífico, sacou de uma valise uma pequena balança de platina; repousando-a no chão, Tateou o rosto da moça inerte. A carícia chegou até um dos olhos, e o arrancou, intacto. Depositou-o sobre um dos pratos da balança. De um saquinho de veludo, retirou pequenas e finas moedas, também de platina; ainda em meditação, escolheu lentamente algumas. Após poucas substituições, três moedas sobre o prato entraram em equilíbrio perfeito com o globo ocular sentado no oposto.

— Homem. Boca. Estrela — observou Montanha-da-Vontade, os olhos azuis da paladina fitando as moedas.

— É consistente com os dados colhidos nas demais cenas de crime — respondeu o clérigo, esboçando o máximo de entusiasmo que a

tristeza pela perda de mais um inocente permitia — e nos leva um passo além. Muito em breve, chegaremos até os responsáveis, e eles sofrerão o julgamento de Khalmyr. Justiça não tardará!

O sacerdote e a guerreira santa ardiam com a convicção dos justos.

Infelizmente, estavam enganados. Por melhor que seja o domínio do tabuleiro, aquele que move as peças está sempre uma jogada à frente.



# O último golpe de Javelin

Claudio Villa

**A**S PESSOAS O CHAMAVAM DE TRAPACEIRO, bandido, ladrão e criminoso, mas apesar de tantas alcunhas elogiosas, preferia o nome que escolhera para si: Javelin “Pés Descalços”.

Em um mundo como Arton, não é fácil conseguir algum dinheiro, especialmente quando não se está disposto a trabalhar duro por ele. Javelin tinha um estilo diferente, preferia aliviar os pesados bolsos dos mais ricos, encarando isso como “uma ajuda involuntária daqueles que tiravam tanto dos que tinham tão pouco”. Nunca permitiu que bobagens como princípios e honestidade o atrapalhassem e era sobre esse credo que o ladino vivia cada um de seus dias.

Com um estilo de vida tão peculiar, Javelin não tinha tempo para fazer amigos, apesar de ser muito habilidoso em arranjar inimigos. O mais próximo que havia tido de uma família eram seus comparsas, com quem havia limpado muitos cofres, bolsos e casas ao longo de todo o reino de Ahlen. Eram um grupo unido e feliz até o ladrão perceber que poderia ser muito mais feliz se ficasse com os bens de seus companheiros. Ele então pegou tudo o que haviam acumulado e na calada da noite

fugiu, para nunca mais voltar. Havia arrumado mais um monte de inimigos, nenhuma novidade!

Isso fora há alguns meses e durante esse tempo, vagou por Ahlen cometendo pequenos delitos. Um dia, ao olhar seu rosto esbelto em um rio, Javelin percebeu que sua beleza lentamente esvanecia. A idade estava chegando, os cabelos castanhos ganhavam um tom acinzentado. As juntas, antes ágeis, já não respondiam da mesma forma, cobrando o preço de anos e anos de escaladas, quedas e contusões. Percebeu que era hora de se aposentar, de tentar um trabalho mais honesto — como golpes que não demandassem tanto de suas proezas físicas.

Mas Javelin precisava de uma última cartada, um último roubo ousado e espetacular que escrevesse seu nome na história antes que tornasse apenas um vigarista comum. Antes da separação, ele e seus comparsas haviam planejado durante meses um grande golpe, uma manobra ousada, porém muito lucrativa: assaltar a Liga dos Mercadores.

A Liga era uma organização cujos dividendos transbordavam de arcas repletas de tesouros. Um grupo tolo, pouco protegido e tão autoconfiante que era incapaz de imaginar que alguém teria a ousadia de tentar algo contra seu patrimônio. Felizmente Javelin era alguém e por isso se enquadrava entre os candidatos potenciais para esse roubo.

Era na cidade costeira de Nilo que a tal Liga se abrigava. Havia muitos mercadores endinheirados por lá, mas havia também muitos bandidos como ele. Não exatamente com a mesma astúcia ou destreza, e nem com o mesmo charme... Na verdade os pés rapados de Nilo nada se pareciam com Javelin, eram crianças roubando moedas enquanto ele era um ladrão profissional.

Um roubo dessa magnitude precisava de planejamento, paciência, temeridade e um lugar quieto onde colocar suas ideias em ordem. Javelin era um homem de fé: acreditava fervorosamente que ninguém era melhor do que ele na arte do furto e por isso achou que o lugar ideal para suas operações era o templo local.

Adorava o silêncio e discrição dos templos, quase tanto quanto adorava a sua caixinha de doações e seus castiçais de ouro. O templo de Marah não era diferente e Javelin imaginou que após seu grande golpe, não custaria fazer uma visita ao santo clérigo e ajudá-lo a cumprir seus votos de pobreza.

O ladino sentou-se na terceira fileira, uniu as mãos e passou a fingir que rezava. Com o canto dos olhos observava à medida que mais e mais pessoas chegavam para o culto daquela manhã. Quanto mais adornado o traje do fiel, mais atraía a atenção de Javelin, que assim esperava encontrar sua vítima.

Dentre tantos fiéis, uma linda jovem, de longos cabelos ruivos e vestido branco, entrou no templo. Passou ao seu lado, aproximou-se da caixa de doações e com grande despreendimento despejou dentro uma grande quantidade de moedas. Os olhos do clérigo quase saltaram para fora enquanto ele agradecia repetidamente a vultosa soma. Ela então sentou-se ao lado de Javelin, uniu as mãos e em silêncio passou a orar.

O ladrão observava desconcertado, tentando imaginar de onde uma mulher como aquela tirara tanto dinheiro. A curiosidade consumia Javelin até que não mais resistindo, resolveu começar uma conversa.

— Desculpe-me a indelicadeza, minha senhora, mas é realmente muito devota de Marah!

Por uns instantes, ela pareceu ignorá-lo, até se voltar para ele e responder:

— E por que diz isso, forasteiro?

— Ora, pela doação que fez a essa igreja! Muitos diriam que está quase tentando suborná-la.

A jovem esboçou um sorriso fraco, para depois adotar um ar tristonho. Seus olhos estavam úmidos e seu semblante, cansado. Ela então soltou um longo suspiro enquanto murmurava:

— A fé é minha última esperança para me livrar do cativo que meu pai me impõe. Vir ao templo é a única alegria que ele me permite, e

mesmo assim permanece me vigiando — disse, fazendo um discreto sinal com a cabeça para indicar o homem corpulento que aguardava na porta.

— Cativoiro, minha senhora? Mas uma bela dama como você não deveria ficar privada das alegrias da liberdade.

— Meu pai é um mercador muito rico e deseja me casar com um nobre de Ahlen. Mas tudo o que eu queria era alguém que pudesse me levar embora dessa cidade, um príncipe que me amasse e me libertasse do jugo desse tirano.

Javelin começou a antever possibilidades. Um mercador rico e uma bela donzela indefesa, o que mais o ladrão poderia desejar? Aproximando-se mais de seu ouvido, sussurrou.

— Mas minha senhora, uma fuga por Arton seria um empreendimento caro. Haveria de comprar os cavalos, a comida e subornar um ou outro guarda que se encontrasse pelo caminho. Estou certo que seu pai enviaria caçadores em seu encalço.

— Dinheiro não é problema — disse de forma ríspida — pois posuo muitas moedas em meu poder.

Era a oportunidade perfeita. Podia resgatar a jovem, pegar o dinheiro e depois deixá-la na estrada onde seu pai pudesse encontrá-la. Aproximou-se mais uma vez e murmurou:

— Sei que não deveria lhe dizer isso, mas a verdade é que sou um príncipe justiceiro. Viajo há meses por Arton em busca de injustiças a serem reparadas. E irei resgatá-la de sua prisão.

A jovem abriu um largo sorriso, para então ocultá-lo.

— Faria isso mesmo, nobre cavalheiro?

— Mas é claro, minha senhora, meu coração ficaria pesaroso se não pudesse libertá-la.

“E meus bolsos ficariam igualmente vazios”, pensou Javelin enquanto falava.

— Vá até a praça do mercado quando a lua estiver no topo do céu. Vire à esquerda e siga pela estrada sinuosa que sobe a pequena colina.

Encontrará uma grande casa com tijolos amarelos, ali é minha prisão. A janela para meu aposento é a última à esquerda, estarei lhe esperando.

— E quanto a seu pai?

— Ele tem o sono pesado. Providenciarei para que não desperte com sua chegada.

Javelin assentiu, levantando-se do banco e saindo discretamente do templo. Havia preparativos a serem feitos.

Durante o resto do dia o ladrão tratou de conseguir uma corda longa e confiável e verificou se seu arpéu estava em ordem. Antes da hora combinada, foi até as imediações da casa da jovem, estudar e avaliar o local que iria invadir.

Não foi difícil localizá-la. Era uma das maiores casas da região. Não havia muros ou grades que protegessem a construção, dando a Javelin mais certeza do que nunca da imprudência dos mercadores. Após medir com os olhos as paredes que teria de escalar e qual estratégia usaria para o resgate, Javelin resolveu esperar o cair da noite fazendo o que mais lhe agradava, bater carteiras no mercado e usar o dinheiro recolhido para comer e beber na taverna local.

Chegando ao estabelecimento, pediu ao taverneiro um assado de cordeiro e uma caneca de cerveja. A comida estava fria e encruada e a bebida, horrível, uma mistura de suor de orc com urina de kobold. Não que o ladrão alguma vez houvesse provado mistura tão peculiar, mas estava certo que se havia algo no mundo com o gosto parecido com o daquela cerveja, seria aquilo.

A despeito da comida e bebida ruim, as meretrizes de Nilo eram bastante agradáveis. Ainda tinham quase todos os dentes na boca — alguns até de ouro — e a maioria se banhava com certa regularidade. Tendo enchido a barriga, achou por bem acalmar seu espírito e com o troco de seu trabalho no mercado, levou uma das meninas para entretê-lo até a hora do golpe.

Apesar da voz esganiçada e do odor peculiar, o ladrão se divertiu com sua nova amiga até ambos, exaustos, caírem no sono. Quando acor-

dou, percebeu que a lua já quase alcançava o topo dos céus, e estava atrasado. Colocou as moedas do pagamento sobre a cômoda, vestiu as roupas e saiu do quarto.

Javelin esgueirou-se pelas ruas de Nilo, utilizando as sombras das casas para não ser notado. Logo chegou até a casa da indefesa donzela e rapidamente colocou seu plano em prática. Entrou em um beco lateral, alcançando os fundos de um prédio vizinho. Com habilidade, lançou seu arpéu amarrado à corda, fixando o aparato em uma saliência. Antes de escalar, arrancou as botas de que tanto gostava, assumindo a postura que lhe garantira seu apelido. Com maior aderência a parede e fazendo menos barulho, e escalou o telhado como um gato.

Depois recolheu a corda, guardando-a em sua cintura. Em pé, buscou restabelecer o equilíbrio, tomou fôlego e com um salto alcançou o telhado da casa do mercador. Sentiu seus pés descalços tocarem a fria telha de chumbo, fazendo um ruído seco e pouco perceptível. Ele então agachou-se, observando a rua para ter certeza que ninguém o veria. Com cuidado, Javelin se arrastou pelas telhas até a beirada, logo acima da janela da jovem, e olhando para baixo pôde ver que estava entreaberta.

“Ela já deixou o caminho aberto. Agora só falta o golpe final”.

O ladrão se segurou no telhado, apoiou seus pés no parapeito da janela e com cuidado adentrou o aposento.

O quarto estava escuro, iluminado apenas pela fraca luz da lua. A passos lentos aproximou-se do leito da jovem. Ela estava deitada de costas, suas mãos unidas sobre a barriga e um semblante sereno. Provavelmente adormecera esperando seu salvador e Javelin achou por bem acordá-la.

O sabor amargo dos lábios lascivos da meretriz ainda ardia e o ladrão imaginou que nada seria melhor para adoçar sua boca do que o beijo de uma donzela. Sua mente ansiava pelo toque morno e úmido dos lábios da garota, mas tudo o que ele pôde sentir foi o frio e a aspereza do aço em seu rosto. Era o cano de uma pistola. Algo raro, uma vez que a pólvora era proibida no Reinado.

A arma estava apontada para sua testa. Quando abriu os olhos, o ladrão pôde ver o sorriso confiante da donzela, que lentamente se levantava de seu leito, sem desencostar a arma de seu alvo. Javelin sorriu, achando a brincadeira engraçada.

— Minha senhora! Não esperava uma recepção tão calorosa. Achei que, sendo seu príncipe salvador, não se importaria que eu lhe desse um beijo!

— Cale a boca, seu ladrãozinho vagabundo e sem vergonha! Querido, eu o peguei! — gritou a jovem.

Logo passos puderam ser ouvidos vindos do corredor, uma dezena deles. E antes que o ladrão pudesse reagir, um grupo de homens carregando lanternas irrompeu pela porta do aposento. Eram cinco, todos armados com sabres, e entre eles o mesmo homem que vira na igreja.

— Muito bem, minha querida esposa, nosso plano foi sem dúvida um sucesso! — disse o homem se dirigindo à donzela.

— Esposa? Pensei que ele fosse seu pai tirano que a mantinha presa — questionou decepcionado com sua própria inocência.

— Ele é meu marido, o magistrado de Nilo. Tudo foi um plano para atraí-lo até aqui.

— As moedas? A confissão? — perguntou o ladrão incrédulo

— Sim — respondeu o magistrado. — A ganância de Javelin Pés Descalços por riquezas e luxúria é famosa em todo reino de Ahlen. Sabia que você não resistiria a tamanha tentação.

— Mas como soube a meu respeito? Que eu estaria aqui?

— Você subestima a lei do reino, meu caro. Seus comparsas em Thartann foram capturados e não precisou muito para que entregassem seu destino. Batedores espalharam sua descrição por todas as cidades e eu esperava sua chegada. Você faz ideia de quanto sua cabeça vale na capital?

Tudo estava explicado. Aqueles malditos ladrões haviam entregado sua vida por conta de um simples roubo. Javelin estava decepcionado ao perceber que seus antigos aliados haviam escapado da força às suas custas.

Sabia que não teria a mesma sorte e precisava agir rápido. Olhou em volta, observou cada elemento do aposento e rapidamente traçou um plano.

Aproveitando a tensão e sua velocidade, conseguiu golpear o braço da despreparada donzela, agarrando-o e o torcendo para trás à medida que fazia da jovem seu escudo. Ele então tomou-lhe a arma, apontando o cano para a cabeça da refém.

— Não pense em fazer nada, ladrão, esta arma tem apenas uma bala. Se atirar nela, será executado por meus guardas.

“Apenas uma bala”, pensou Javelin, buscando uma saída. Ele então olhou fixamente para os olhos do magistrado.

— Sabe, meu caro, às vezes uma bala é tudo o que precisamos.

Em um golpe rápido, apontou a arma para a lanterna de um dos guardas. O tiro ecoou com um estrondo e uma forte fumaça à medida que a bala partia o objeto, espalhando seu óleo flamejante pelo chão do aposento. O tapete grosso começou a pegar fogo em altas labaredas, instaurando o caos. Javelin ainda teve tempo de virar sua refém de frente, dar-lhe um longo e forçado beijo, para finalmente empurrá-la de volta à cama.

— Adeus, querida donzela! Devo dizer que você não beija tão bem assim.

Javelin então virou-se, correu e se jogou pela janela. Enquanto caía, por um breve instante, Javelin lembrou-se que quedas desta altura geralmente não eram um bom plano. Ao menos era melhor que a alternativa.

Seu corpo atingiu o solo lá embaixo, a queda amortecida pela grande quantidade de lama que se formara com a chuva da noite anterior.

Suas pernas, suas costas, seus braços e todas as outras partes de seu corpo doíam. Com dificuldade, conseguiu se levantar a tempo de ver o magistrado na janela gritando para seus guardas.

— Matem aquele homem!!!

Com dificuldade, o ladrão conseguiu mancar até um beco, aproveitando-se da confusão do incêndio e ocultando-se nas sombras enquanto planejava sua próxima ação.

Sinos começaram a soar, um alarme a toda a guarda avisando que o ladrão havia escapado. Se esgueirando, conseguiu alcançar uma outra rua e, para sua sorte, avistou um cavalo amarrado.

Os cavalos gostavam tanto de Javelin quanto ele gostava deles, mas com a perna machucada e todo um contingente de soldados o perseguindo, não viu melhor solução. Com dificuldade, montou no animal e gritando disparou pelas ruas a galope. De cabeça baixa, o ladrão via as dezenas de guardas prontos para persegui-lo.

Enquanto corria, Javelin pensava sobre como sair daquela enrascada. Concluiu que só havia uma saída, os portões de ferro que separavam a cidade da estrada principal.

Provavelmente haveria uma dúzia de guardas o esperando por lá, mas era sua única opção. Ele então despontou na rua principal, deu mais um pique no cavalo e com toda a velocidade começou a correr.

A sorte, porém, parecia ter se cansado de ajudá-lo e tão logo o ladrão pôde avistar o portão ao longe, outros três cavalos despontaram na rua, correndo em sua direção. Quando Javelin estava a poucos metros do portão, um guarda a pé correu em direção à saída, empurrando a grade com força e lentamente fechando sua última rota de fuga.

O ladrão não podia deixar isso acontecer.

Apesar da velocidade e dos solavancos, Javelin conseguiu sacar uma adaga de sua cintura e com bastante destreza arremessá-la, atingindo o guarda e impedindo que continuasse sua tarefa.

No entanto, a fresta deixada entre as grades era estreita e o ladrão sabia que teria uma única chance de escapar. Ele também estava ciente de que se fosse capaz de passar, seus perseguidores também o seriam, e a perseguição não teria fim. Com dificuldade, conseguiu desenrolar sua corda com o arpéu e preparou-se para agir.

O cavalo resfolegante deu um último galope mais forte e passou por entre a fresta do portão, dando ao ladino a liberdade. Ele então soltou a corda,

permitindo que seu arpéu enganchasse na grade e segurando a corda com força junto ao cavalo, esperou que ela tensionasse, esticando e puxando até que o portão fechasse. O ladrão soltou a corda a tempo de ver seus perseguidores empinando suas montarias, parando-as diante do novo obstáculo. Estava livre.

Enquanto corria pela estrada em direção norte, Javelin ponderava sobre suas ações e sobre os riscos que correria. Estava realmente ficando velho e não sabia ao certo como havia escapado. Mais uma vez tinha tido sorte.

Novamente sem dinheiro e sem rumo, não se sentiu irritado pelo fracasso, afinal a vida de um ladrão é feita de sucessos e derrotas. Só havia uma coisa que realmente o incomodava e o entristecia.

“Minhas botas. Eu realmente gostava muito daquele par de botas”.





# Ária noturna

Marlon Teske

**A** ÁGUA GELADA TINHA O SABOR DA MORTE. Penetrando pela garganta, avançando implacável através das narinas a cada nova tentativa de agarrar-se à vida no banal ato de respirar. Inundando os pulmões que protestavam contra a invasão líquida, a dor insuportável rasgando a carne que se desmanchava em sangue. O asco e o medo faziam o homem que afundava vomitar para novamente engolir. Água. Um lampejo de agonia implacável antes do descanso final. E então o silêncio.

Ali, diante do fim da vida, apenas as lembranças lhe restavam. Conforme mergulhava no abraço reconfortante do vazio, esquecia-se da dor, das cordas que lhe atavam os pulsos e do peso das correntes que o arrastavam para as profundezas do Oceano. As horas de tortura que antecederam ao mergulho no mar, a visão de seus comandados estripados e violentados, era como se nada mais fosse real. Momentos que faziam parte de um passado que já não tinha a menor importância.

A mente divagava através dos anos, mostrando em poucos instantes dias inteiros. Meses até. Estranhamente, de tudo o que vivera e sentira, não foram as mulheres frívolas que trouxeram prazer noturno ao seu leito

ou as riquezas que acumulara nos dias e noites de pilhagem que se destacavam no confuso retrato de sua vida.

Os instantes que brilhavam com mais intensidade em sua mente entorpecida eram os que faziam parte da trágica viagem até Ilha Pequena. A última navegação que capitaneou e na qual perdeu tudo o que já havia valorizado na vida. Lembrava-se de quando ela tivera início, ainda na cidade pirata de Quelina e remoía os detalhes que o haviam levado até o fundo do mar. Apesar de parecer tão distante, tudo havia acontecido há menos de seis meses. Naqueles dias, ele ainda era Jean-Luc, capitão pirata da *Réquiem*. E os mares de todo o mundo se curvavam ante sua quilha.



— Monstro do mar a estibordo! — gritava a sentinela no alto do mastro principal, segurando-se como podia nas cordas enquanto tocava a sineta de alarme. Entretanto, naquela hora, não havia uma única alma em condições de andar que já não estivesse no tombadilho, abraçada às cordas e aos ferros, lutando pela própria sobrevivência. As câibras e as ulcerações pela doença e fome prolongadas deveriam novamente se recolher ao segundo plano e dar lugar à força para enfrentar a nova urgência. Evitar, a todo custo, que o navio fosse a pique.

E não bastasse apenas a crescente tempestade que urrava tal qual fera em defesa de um território que os homens jamais deveriam transpor, chegara agora regurgitada pelas profundezas um novo demônio em busca de sangue. Uma serpente de escamas frias como a noite, tão longa que era capaz de circundar completamente a *Réquiem*, uma caravela de três mastros e setenta e sete toneladas da melhor madeira negra do reino de Tollon. A robusta embarcação se fazia pequena diante do monstro. Nos olhos da fera via-se apenas dor e morte. Tal inimigo não possuía nome, mas ambos, alcunha e algoz, lhe seriam apresentados até o findar da noite e do retorno de Azgher, o Deus-Sol, aos céus de Arton.

Cada nova onda que ia de encontro ao casco do navio também castigava o homem calvo que encarava seu oponente cuspidor do inferno. Esforçava-se de forma sobre-humana para evitar que fossem arrastados pela tempestade de encontro aos recifes ou a algum banco de areia ainda invisível, ao mesmo tempo em que manobrava para longe do predador. Mas que ninguém ali pensasse que tal empenho se devia a alguma preocupação com o bem estar dos tripulantes. Pois a única coisa que no momento preocupava o capitão Jean-Luc era a segurança do próprio navio.

Nos últimos meses, os seus vinte e sete tripulantes haviam passado por todo tipo de provação. Fome, sede, dor. Augúrios que tiveram seu lugar na malfadada viagem pelo Mar Negro. Mas nenhum deles conseguiu dobrar seu capitão. Enquanto a tripulação agonizava, ele se manteve agarrado a um último fio de cobiça — pois era a ganância, não a esperança, que o movia — e não estava disposto a deixar o prêmio escapar por entre os seus dedos.

Por isso, este novo sinistro haveria de ser encarado e superado, como todos os outros. A chuva torrencial alimentada pelo vento fazia com que as gotas d'água dançassem em torno do navio, mesclando-se com os respingos das ondas do mar. Era como se todo o mundo fosse apenas um borrão líquido, caindo sobre ele de todas as direções, turvando-lhe a visão.

Mas mesmo que o sal e as trevas lhe deixassem cego, ainda havia o barulho para guiar seu caminho. O trovejar insano antecedido pelos relâmpagos. A madeira firme açoitada com vontade pelo mar e pela serpente marinha. O vento de encontro aos mastros, onde as velas precariamente recolhidas escapavam e passavam a tremular sonoramente, como que aplaudindo a fragilidade da situação. A música do mar revolto, a furiosa ária noturna que comandava os braços e a vida de Jean.



Aprendera a ouvir e compreender a música do mundo à sua volta ainda criança por influência dos pais. Da mãe, musicista da Orquestra de

Cordas de Kriegerr, em Ahlen, herdou o conhecimento sobre os sons e a maneira de representá-los através das notas no papel. Com o pai, *luthier* em Tollon, aprendeu sobre os diversos tipos de madeiras, sobre a sutileza das fibras lenhosas e como elas influenciavam o som de cada um dos instrumentos que fazia. Destes, nenhum uniu de tal forma a aristocracia de Ahlen e a ligação com a madeira de Tollon quanto o violino.

Foi o instrumento e sua música que tiraram Jean-Luc da vila de Ciela e o levaram a percorrer o mundo como bardo itinerante. E em sua ânsia por saber e viajar, deparou-se com o oceano. Sorriu diante da imensidão azul e decidiu que o enfrentaria. Construiu seu próprio barco com a madeira de sua terra, e carregou consigo os ideais de sua gente. A *Réquiem* era uma parte de Tollon. Um vínculo último com o continente onde havia nascido, que abandonava agora para deitar-se no leito infinito e líquido de seu novo amor, o mar.

O mar lhe fez verdadeiramente forte, e a música o acompanhou também ali. Tocava violino enquanto seus comandados abordavam e pilhavam. O arco do instrumento, uma espada, bebia do sangue daqueles que se colocavam em seu caminho. Conquistou aliados e inimigos, estes em número muito maior. E também conquistou o amor de Andressa, e o ódio do pequeno rato que lhe trouxera até aquele ponto do mar. Bahunin Von Kriegerr.

Os três haviam se encontrado pela primeira vez há vários anos. Foi Jean quem trouxera Bahunin até Quelina, a cidade secreta dos piratas, em troca de parte da fortuna que havia herdado dos pais comerciantes. Ele era, como o capitão soube mais tarde, um professor estudioso de idiomas antigos. Um arqueólogo literário atrás de tomos de civilizações perdidas. Ficou prontamente interessado pelas histórias sobre runas e ruínas na cidade e decidiu viver ali até o fim de seus dias.

Como havia dito na ocasião, conhecimento valia mais do que riqueza e conforto.

Mas a vida era mais doce em teoria do que na prática, e não se podia comer literatura. Quando o dinheiro escasseou ao ponto de Bahunin pre-

cisar mendigar para sobreviver, voltou a procurar Jean-Luc. Encontrou-o no palco improvisado com caixotes de madeira do *Roger Festivo*, a pior taverna de toda a cidade. Uma fragata que encalhou nos recifes e foi trazida até a costa, adaptada para servir o tipo de gente que não tinha mais nada a perder ou a ganhar da vida. Definitivamente, o ambiente propício para aquele reencontro.

O capitão estava de costas para a entrada e para seu público, observando distraído o Mar Negro pela pequena escotilha, dedilhando uma sonata antiga para meia dúzia de ébrios. Tal descuido, provindo de qualquer outro naquele lugar seria um convite claro o reino dos mortos. Contudo, a tatuagem mística que tomava todo o crânio de Jean-Luc, o inconfundível símbolo dos piratas — Osso e Caveira — lhe permitia este tipo de liberdade. Graças a ela, podia ver quem tramava contra ele à traição. E graças a ela pôde notar a chegada de Bahunin.

Parou de tocar no mesmo instante.

— Olhos atrás da cabeça. Só mesmo um pirata teria uma ideia dessas — cortejou o entrante com uma pequena mesura.

No entanto, mesmo tentando aparentar tranquilidade, o suor escorria farto pelo rosto do professor, incapaz de evitar a tremedeira nas pernas. O semblante tosco procurava sorrir, mas no íntimo Bahunin bem sabia. Um passo em falso e estaria morto.

— Uma precaução menor, mas necessária quando se convive com ratos — respondeu-lhe o capitão, pondo-se de pé.

A reação era esperada. A arma pessoal, a espada curta que lhe servia de arco totalmente à mostra, deixava claras suas intenções.

— Pensei haver dito que, para seu bem, não iríamos nos reencontrar nunca mais.

Os olhares se encontraram por um breve instante, e Bahunin recuou de pronto, encolhendo-se por dentro. Invejava e temia Jean-Luc. Eram perfeitos opostos, em vários sentidos. Enquanto um era altivo e robusto, o outro não passava de um farrapo humano, doente e frágil. No que

um esbanjava coragem, o outro se recolhia em covardia. A voz do pirata atingiu-o como um soco:

— Ainda não explicou de onde brotou a tola ideia de vir até aqui, contrariando tudo o que por mim lhe foi recomendado. Ainda, não feliz em interromper minha música, me dirigiu a palavra. Ousadia ou apenas loucura?

— Na verdade, tenho uma proposta irrecusável para você, meu capitão — respondeu Bahunin, curvando-se em um floreio exagerado, a forma que encontrou para evitar o olhar penetrante de Jean. — Algo que interessa a nós dois.

— Se tiver qualquer ligação com sua fixação idiota de cortejar minha mulher, termino agora mesmo o que deixei de fazer naquela noite no navio.

— Eu... Ainda quero Andressa, capitão — confessou. Jean suspirou profundamente antes de erguer sua espada, mas a verborragia do infeliz professor adiantou-se ao golpe final. — Desta vez, porém, trago algo muito maior para barganhar. Falo de algo mais do que apenas um punhado de Tibares, de moedas. Falo de ouro. Ouro suficiente para comprar o Reinado. Para comprar o mundo todo!

A isca estava lançada, e por todos os deuses, era uma boa isca. O capitão vacilou por alguns instantes, tempo suficiente para Bahunin se recompor. Bem sabia que agora ele o estudava, procurando compreender até onde aquilo seria um blefe. E então, com apenas um braço, Jean ergueu-o do chão e o colocou sentado diante do balcão. O dedo em riste apontado para o rosto magro.

— Se for mentira, arranco seus olhos.

Não era.



Os preparativos e as condições foram acertados ao longo das semanas seguintes. Jean-Luc abriria mão do amor de Andressa em troca

da localização precisa de Ilha Pequena, uma região onde possivelmente viveriam os últimos descendentes do povo responsável pela construção do que hoje eram as ruínas de Quelina. Restos de pirâmides e poços de água profundos conhecidos pelos moradores como cenotes. Uma vez lá, todo o ouro encontrado lhe seria entregue como pagamento.

O professor mostrou em linhas gerais ao capitão da *Réquiem* alguns detalhes das runas e os pontos importantes para a sua descoberta, em especial sobre o ouro, mas não forneceu pormenores. Bahunim sabia que aquela informação era tudo o que lhe mantinha vivo no momento. Igualmente lhe foi exigido que nem a menor palavra sobre a troca deveria chegar aos ouvidos de outro além dos dois.

Embarcaram no meio da noite, evitando informar aos membros do Conselho da cidade o motivo de sua partida, tampouco o objetivo da busca. Despertar atenção naquele momento seria no mínimo inoportuno, além de gerar a incômoda necessidade de repartir parte do butim com os carneiros que governavam a ilha, em especial Jade, a bela e cruel líder da Irmandade Pirata, como chamavam o sindicato corrupto dos bucaneiros. Jean-Luc preferiu agir de forma mais discreta, desaparecendo de Quelina.

Vinte e três rufiões cujos nomes ninguém fazia questão de saber ou lembrar foram escolhidos para integrar a tripulação do navio. Eram contratados por parte do valor da pilhagem, em geral fazendo apenas uma ou duas rotas antes de novamente se afogarem em rum, no peito de alguma rameira ou em ambos. Quando o dinheiro acabava, voltavam a viajar. Piratas do mais baixo escalão, sem bandeira ou dignidade, que não valiam os poucos dentes que tinham na boca.

Completavam a tripulação o imediato, um grandalhão de barbas fartas e voz tonitruante chamado Forja Negra e a própria Andressa, o prêmio maior e secreto daquela viagem. Ele, amigo próximo do capitão há mais tempo do que qualquer um poderia confirmar. Ela, médica no reino de Salistick por quase toda a vida. Não se tratava de uma mulher exatamente bonita, apesar das feições delicadas e dos olhos em tom de cinza,

profundos. Caiu nas graças de Jean, sabia seu ofício e entregava-se com paixão e ardor a ambos. E para eles, isto bastava.

A direção a ser tomada, segundo a descrição de Bahunin era a oeste-noroeste, contornando Galrasia, a ilha dos monstros, para então ganhar o alto-mar. Ao todo, haveriam de viajar por dois meses inteiros após a ilha, sempre tendo o sol a estibordo, deixando Arton cada vez mais para trás. Esta primeira rota era a parte mais simples da viagem. As águas do Mar Negro eram conhecidas, havia ilhas e mapas marítimos. Mas além dele, apenas o infinito líquido. E então estariam perdidos.

A principal dificuldade em se navegar além da costa, Jean bem sabia, era a não existência de uma forma segura de saber para onde se está indo. Não havia como medir a distância percorrida com precisão, e então, apesar de saber que se está avançando para algum lugar, nunca se tinha plena certeza de para onde. Assim que deixasse a costa e seu último ponto de referência, o navio ficaria completamente à mercê do Oceano. E o deus dos mares é um pai severo.

A única forma conhecida de se manter em uma rota no mar é a mesma usada há séculos. Através dos *portulanos*. Livros escritos por navegadores habilidosos que criam uma espécie de guia de viagem indicando a quantidade de dias em que se deve navegar, a que velocidade, a direção dos ventos, onde estão os recifes, os cardumes. Todavia, para se escrever um portulano é necessário estar lá pelo menos uma vez. O que não era absolutamente o caso.

Assim, o capitão estava escrevendo o primeiro livro confiável ou pelo menos conhecido para se navegar até aquela região tão distante no mar, até então apenas uma mancha em branco no oceano. Sempre que se encontrava diante de algum novo problema insistia em uma reunião a portas fechadas com Bahunin, que lhe mostrava de forma pouco clara novas indicações copiadas das rochas em Quelina. Diziam respeito, em sua maioria, a certas estrelas no céu noturno, que, infelizmente, nunca estavam no lugar onde o professor indicava.

— Deve existir algum ciclo, algum capricho de Tenebra até que as estrelas estejam de novo em posição — desculpava-se Bahunin, os olhos injetados pela sede e a pele rubra devido ao álcool. Após o primeiro mês no mar a água dos barris se tornava lodosa, imprópria para beber. Por isso, navios costumam carregar apenas grogue, uma bebida alcoólica forte e barata para saciar a sede dos mandriões enquanto não chovia para renovar a água das cisternas. O resultado era um característico inchaço do corpo e uma sensação de porre frequente.

— Você ainda não compreendeu muito bem sua própria situação e a nossa, Bahunin — falou Jean-Luc, levantando-se num rompante e levando as mãos até o pescoço sujo do professor que como de costume fechou os olhos e se encolheu esperando apanhar. O soco não veio de pronto, mas viria. — Nada do que me disse até então está ajudando. Esta tal Ilha Pequena poderia ser do tamanho de Deheon e ainda assim passaríamos pelo meio de suas pernas se estivermos apenas duas ou três milhas fora do curso. Preciso que me diga o que leu nas tais pedras. E preciso que diga tudo.

— Se eu disser tudo o que sei, você me mata — pontuou Bahunin, a boca seca, mas a voz agora mais firme por saber ter razão. — Estamos indo bem. O sol continua nascendo a estibordo. Mais algumas semanas, ou talvez um mês, e então avistaremos terra.

Um longo suspiro entrecortou a respiração geralmente precisa do capitão. Odiava depender dos outros. Ainda mais de alguém que não fosse absolutamente confiável, o que era duplamente verdadeiro no caso. Passou as mãos pela frente sentindo a barba rala que agora crescia, e apontando diretamente para o rosto do seu indesejável companheiro de viagem pontuou.

— Estamos a três meses da terra. Temos provisões para seis meses a bordo, grogue e carne salgada. A partir daqui, cada dia a mais de viagem nos custará um dia a menos de vida em um esperado retorno. Entende isso, não entende? O grogue e a comida não nascem em barris. Se dentro

de uma semana não me der um único indicativo de terra, uso você de isca para os selakos.

E a terra não veio. Como prometido, Jean caçou Bahunin através do navio e por muito pouco não o arremessou ao mar. Ao invés disso, surrou-o com tanta vontade que o deixou inconsciente, com um olho vazado e um coágulo no cérebro. Andressa passou as próximas semanas tratando do maldito bastardo procurando mantê-lo vivo, pois para o bem ou para o mal, apenas ele conhecia os detalhes finais do destino, Ilha Pequena.



Já estavam há cinco meses longe de Quelina, da terra e de Arton quando a tempestade e a serpente tiveram vez, tão distantes de casa quanto nenhum outro jamais ousara ir. As refeições foram racionadas, comiam e bebiam apenas uma vez, dia sim, dia não. Os homens outrora irritadiços e viris agora eram apenas trapo. Dentes frouxos e feridas que se abriam novamente pelo escorbuto, cáibras e infecções pela sujeira acumulada na pele.

Caíam como moscas, comendo a carne dos ratos que encontravam em condições ainda piores. Magros, abatidos, sedentos. Meio mortos, mas ainda instigados a lutar. Eram apenas quinze agora, molhados pela chuva, lutando contra o mar de boca aberta atrás das gotas que escorriam pelo rosto. A voz de Jean-Luc se erguia sobre a proa e dava ordens. O capitão farejava o oceano, ouvia a sinfonia dos mares e urrava por urgência. Forja Negra, o imediato, transmitia as ordens aliadas a um safanão ou a algum império de baixo calão. Xingava as mães, as putas e os deuses. Os braços em riste desafiando o mar.

Um nível abaixo, Andressa amarrava os enfermos aos seus catres. Bahunin estava de novo inconsciente, e o sangue corria lamacento através da craniotomia que lhe aplicara. Um buraco de meia polegada no osso por onde a pressão sanguínea podia escapar. Estava magro, e o escorbuto o fazia urinar sangue. Ia deixá-lo de lado para atender um outro marinheiro

que gritava com a perna apodrecida e gelada abaixo do torniquete, mas o professor não deixou. Agarrou-a pelo pulso, puxando-a para si com um ímpeto que ela mesma não julgara mais possível. Com suas últimas forças, estendeu-lhe um pingente dourado enquanto murmurava, febril. As últimas palavras de Bahunin neste mundo.

No tombadilho, o sino de alerta continuava clamando por atenção, mas eram o vento e os urros do monstro que se colocavam acima de tudo e de todos. Armados com arpões, os homens procuravam afastá-lo da popa e do leme para que o navio conseguisse manobrar. Mas o metal se mostrava cego de encontro às escamas largas do inimigo. Em contrapartida, os ataques do oponente se mostravam mais eficazes. Um bote preciso da criatura arrancou o braço junto com o ombro e parte do rosto de um dos piratas, e o sangue escorreu através do convés unindo-se à água da chuva.

— Aos canhões, malditos porcos do mar! — ordenou Forja Negra, armando-se de um arpéu e uma corda, forçando os olhos através da escuridão em busca do alvo. Suas mãos crispadas prontas para o golpe, sua respiração cadenciada esperando a oportunidade única. Apenas os relâmpagos iluminavam a noite, e as ondas ocultavam os movimentos da fera sob o casco. Mas era um erro pensar que o imediato estava fora de seu ambiente. Era tão ligado ao mar quanto a serpente que caçava. E já tinha feito aquilo antes.

Urros de ódio da fera se sobressaíam vez ou outra, alternando os lados da embarcação, como que testando até onde aguentavam os nervos de seus inimigos. Mas a serpente foi precipitada. Atacou ao invés de recuar, ficando próxima demais, vulnerável demais. A lança foi jogada com a força de um disparo de pistola, atingindo-a sob a cabeçorra fria. Havia novamente sangue chovendo sobre o *Réquiem*. Mas desta vez o sangue pertencia à criatura. De forma tão precisa quanto o golpe, Forja Negra passou a corda do arpéu em torno do primeiro mastro, prendendo-a ao *Réquiem*.

— Canhões de Proa! Tiro! — sinalizou Jean-Luc. Ao seu comando, as três peças de artilharia colocadas na frente do navio dispararam juntas,

a força da pólvora jogando mais de um homem ao chão. Por um instante, a luz dos raios se curvou ante o clarão provocado pelo fogo dos disparos. Os projéteis entraram fundo na carne do monstro que gemeu em fúria. Atacou o navio com um golpe de corpo e procurou mergulhar para as profundezas. Foi impedido por um conjunto de arpões disparados pelos homens, o metal enganchando fundo na ferida aberta.

As cordas forçavam o monstro a nadar a bombordo, e lá um segundo conjunto de canhões aguardava. Nova salva de tiros, desta vez com gravidade ainda maior. A fera, sentiu pela primeira vez temerosa, buscou novamente a segurança das profundezas, arrastando consigo mais dois homens. Ao notar ser impossível, voltou em busca de liberdade ou vingança.

Um novo estampido diferente do barulho dos canhões ou do monstro surgiu. O sonoro convite ao desastre se repetiu mais uma vez, e então todo o *Réquiem* foi açoitado de uma forma tão violenta que faziam das ondas bravias apenas uma carícia menor. O som de madeira rachando engoliu tudo, e logo após silêncio.

O momento de calma teve um fim brusco com a destruição de parte do casco do navio, e a invasão de rochas e água que rasgaram a madeira como papel. Um novo sacolejar torceu a quilha, partindo-a em duas. As ondas entraram com fúria através do talho no casco, arrastando tantos outros homens para a morte.

No tombadilho, Jean-Luc abandonou o leme e correu até as cordas que retesadas mantinham a serpente amarrada ao navio. Armando-se com uma machadinha, cortou-as uma a uma até sentir o peso da criatura abandonar a embarcação. Vendo-se livre, o monstro partiu em fuga para curar-se dos ferimentos. Possivelmente seria morta por selakos ou algum outro predador mais forte antes disso.

— O que aconteceu? — urrou Forja Negra, contrariado, para o capitão. Muitos dos marinheiros ainda se recobravam do choque sentido anteriormente, e agora assistiam o navio inclinar-se lentamente para estibordo até colocar-se imóvel, açoitado pelas águas do mar.

— Batemos em alguma coisa — respondeu o capitão assistindo, sua respiração entrecortada pela raiva. — Estamos encalhados.

A borrasca lentamente morreu com a noite, e a longa madrugada teve início. Andressa contava os sobreviventes em meio aos escombros enquanto Forja Negra e Jean-Luc analisavam munidos de lampiões a óleo o rombo causado por um recife no casco do navio. Estavam presos ali, em primeira análise, irremediavelmente.

— Quantos faltam? — perguntou o imediato forçando os olhos o quanto podia na escuridão. Tudo o que encontrava era a caótica imagem de barris caídos, pedaços de madeira e sargaços. Jean-Luc entregou-lhe a lamparina e desceu um novo lance de escadas, ficando com água até os joelhos.

— Todos que não voltaram até então devem estar mortos — falou o capitão enfim, com um ar de enfado. — O que importa agora é reavaliarmos nossa situação e nos preparamos da melhor maneira possível.

— Para o quê? — perguntou Forja Negra, sério.

— Para o pior — respondeu Jean-Luc, ouvindo o som de tambores que chegava com o vento.



Jean-Luc chamou por Bahunin enquanto descia até o paiol das armas. Pegou uma garrucha para si e passou duas delas para Forja Negra. Entregou-lhe a chave do arsenal antes de se dirigir até sua cabine.

— De onde vem esse barulho, capitão? — perguntaram alguns dos piratas sobreviventes seguindo-o de perto. Ouviam um ritmado som distante. Tenebra ainda dominava o horizonte, e o vento marinho anunciava a hora mais escura da noite, que antecedia a manhã.

— Não batemos num recife de coral — respondeu-lhe Jean, tomando seu lugar no convés e tomando a tocha de suas mãos. Com ela acendeu outras três em torno da popa, procurando iluminar as trevas da melhor forma possível. — Batemos numa rocha. Estamos encalhados,

possivelmente em Ilha Pequena. E ela não está tão deserta quanto achamos que estaria. Onde está aquele pequeno pedaço de lixo? Alguém vá até os porões e me traga Bahunin!

— Ele está morto, capitão — era Andressa, atravessando o tombadilho, carregando um pequeno lampião. A luz amarelada da chama realçando-lhe as curvas do busto, refletidas no ouro do pequeno medalhão e no sangue fresco que manchava suas vestes, deixando-a terrivelmente bela, de uma forma um tanto fúnebre, no entanto. — Não resistiu à tempestade.

— Rato imprestável! — praguejou Jean. Voltou-se para Andressa acariciando-lhe o rosto. Ela, instintivamente, afastou-lhe as mãos. — Ele disse alguma coisa? — preocupou-se.

— Nem uma palavra — respondeu a médica, firme, os olhos frios a fitá-lo. — Esteve inconsciente e febril a noite inteira. A tempestade corroeu-lhe as últimas forças. Morreu sem sequer recobrar a consciência.

— Capitão! — chamou Forja Negra, preparando a pólvora na garrucha e apontando para o mar adiante. Era possível ver a espuma fina das ondas quebrando de encontro a algo que se aproximava. Provavelmente pequenos botes. Jean-Luc o olhou de soslaio e voltou-se novamente para a médica de bordo. Tinham pouco tempo até a abordagem.

— Quantos homens estão em condições de lutar?

— Sete. Contando comigo.

— Vou reformular a pergunta. Quantos homens estão vivos?

— Sete — tornou a responder a médica, séria. — Contando comigo.

— Então somos apenas seis — pontuou ele, beijando-lhe uma das mãos e apontando o porão. Sem dar tempo para qualquer protesto de Andressa, voltou-se novamente para o imediato. — Traga todas as armas que dispusermos para o convés. O navio está firme aqui, e as rochas só permitem que ganhem o tombadilho contornando a quilha. Possivelmente são muitos, deixemos que venham. Formaremos uma linha de tiro, alvejando sempre que se aproximarem do casco. A chave de nossa sobrevivência está no isolamento. Eles não podem subir a bordo.

— Vai ser um banho de sangue — comemorou Forja Negra, conferindo a própria munição. Os barriletes haviam escapado razoavelmente bem da tormenta, secos e lacrados. Jean-Luc deu suas últimas ordens organizando a resistência e dirigiu-se até a cabine. Em dois pequenos saltos, ganhou seu quarto. Estava revirado devido aos solavancos do ataque, mas em condições visivelmente melhores que o restante do navio. Retirou a chave do bolso e abriu o pequeno armário onde guardava seu violino. Nele também repousava oculto o mapa do caminho que o trouxera até ali. O portulano da viagem. Colocou-o uma vez mais a salvo e regressou ao tombadilho.

O som dos tambores aumentou em quantidade e intensidade, e com eles chegaram os primeiros gritos. Silvos de ódio em um idioma gutural, desconhecido por todos. Os fios de luz da aurora iluminavam a praia de Ilha Pequena, muito maior do que esperavam os parcos sobreviventes a bordo. A faixa de litoral formava uma longa baía protegida por três penedos rochosos esculpados em forma de gigantes de pedra. Sobre um deles repousava a *Réquiem*.

A floresta da orla havia sido substituída por uma muralha de madeira, e logo atrás dela imensos blocos de pedra formavam pirâmides que subiam em degraus muito acima da linha do mar. A cadeia de montanhas baixas havia sido igualmente moldada em degraus, aqueles mais próximos à base tomados por linhas de cultivo e os mais altos por residências e templos. Pontos de floresta tropical surgiam em regiões isoladas, de onde pequenos fios de fumaça subiam preguiçosos.

Acima delas, o ponto máximo onde culminava a atenção e a admiração de todos a bordo era a montanha principal da cordilheira, igualmente piramidal, mas completamente ornada do mais nobre dos metais. Ouro abundava sobre ela, seja nos incontáveis símbolos e estátuas religiosas que subiam aos platôs, seja na forma das bandeiras bordadas com fios dourados que tremulavam sobre postes ao sabor da brisa.

— Ouro! — murmurou Forja Negra, estupefato.

— O suficiente para comprar o mundo — completou Jean-Luc, dando o primeiro tiro de garrucha, matando o nativo que aproveitara o momento de distração para aproximar-se perigosamente.

— O que diabos era aquilo? — perguntou um dos piratas antes dos próximo trio de invasores chegar sobre as canoas formadas por troncos esculpido. A linha de tiros mostrou-se eficiente. Os três caíram antes mesmo de representarem perigo real. Dali, aquartelados por detrás dos beirais de madeira, os piratas estudaram seus inimigos.

Pareciam-se com homens, um pouco menores, contudo. Tinham cabelos negros, mantidos curtos ou em tranças. À primeira vista aparentavam ser totalmente brancos, mas estavam na verdade pintados com uma espécie de tinta cal. E carregavam ouro, seja em argolas, anéis ou em colares tão numerosos que os mais velhos chegavam a se curvar com o peso. Afora isso, viviam praticamente nus, valendo-se apenas de uma minúscula tanga dourada.

Armavam-se com maçãs ou bastões feitos de prata, ou de algum material semelhante. Apenas com isso não poderiam fazer frente aos tiros das pistolas e das garruchas. Entretanto, seu número era muitas vezes superior ao dos marinheiros. Havia uma enorme multidão deles apenas nas praias, gritando, gesticulando e dançando enquanto as pequenas embarcações partiam em direção ao navio.

Outros quatro haviam sido abatidos quando o primeiro conseguiu invadir o convés. Esgueirou-se através do tombadilho e acertou um dos piratas em cheio. Amassou-lhe o crânio com um golpe vigoroso de bastão. Forja Negra desarmou o inimigo e o matou com a própria arma, valendo-se dela para atacar qualquer outro que com ele ousasse medir forças. Mas eles continuavam vindo. Para cada um que caía, outros três subiam a bordo. A espada de Jean-Luc passou a beber sangue, um após o outro enquanto os tiros escasseavam. Após meia hora de cerco, os últimos piratas remanescentes foram finalmente capturados, derrubados por um poderoso golpe na nuca.

Jaziam inconscientes enquanto eram levados até o alto da montanha de ouro, ao templo de uma divindade cujos símbolos lembravam um culto único a Tenebra e a Azgher. Os deuses da noite e do dia unidos num só. Foram despertados dolorosamente para a realidade pelos captores. Encontravam-se com os pulsos e as pernas amarradas para trás e presos ao chão por uma coleira de ouro em torno do pescoço.

Jean procurou em sua volta e encontrou Forja Negra firme apesar do sangue que escorria por um corte na testa. Do outro lado estava um homem que ele havia visto várias vezes no navio, mas nunca teve vontade de conhecer. O tal apenas chorava, murmurando alguma coisa. Talvez estivesse rezando, ou confessando uma vida de pecados. Restavam apenas os três. Andressa não estava entre eles.

Sentiu uma mão firme agarrando-lhe pela correia e, puxado para cima, colocou-se de pé. Agora podia vislumbrar o lugar e ver além da montanha onde estava. A cordilheira formava um vale interno onde uma cidade impressionante se movimentava. Eram milhares, trabalhando nos campos colocados em trincheiras escavadas nas encostas, tecendo fios de ouro, escavando minas. Casas sem telhado eram empilhadas umas sobre as outras, construídas de tijolos simétricos. A capital de um reino esquecido pelo mundo.

— Esta é Mirak, a Cidade Eterna — falou uma voz arranhada surgindo por detrás do trio. O capitão tentou virar-se na direção dela, mas foi impedido por dois guerreiros silenciosos de corpos pintados de ouro. Tentou livrar-se das suas mãos, mas ambos sibilaram impropérios e apertaram ainda mais as cordas que o mantinham preso, colocando-o de joelhos. Jean notou que a dupla não tinha dentes nem língua.

Seu interlocutor avançou até colocar-se diante dele, caminhando de forma lenta e pomposa. Era um homem gordo, diferente dos outros. Tinha o corpo pintado em tons de prata e ébano, muito mais alto que os soldados na praia. Vestia um manto feito de anéis de ouro, carregando um arcabuz que fazia as vezes de bastão, onde crânios dourados e dentes ba-

lançavam unidos por cordas. Sentou-se em um trono de tal forma suntuoso e ornado que fazia o Salão Imperial em Valkaria parecer um prostíbulo.

— Sou Ogou, rei de Mirak. Diga seu nome! — exigiu o monarca, apontando a arma para Jean-Luc. O capitão não respondeu de imediato, e como punição foi duramente atingido pelos guerreiros na face e no ventre, caindo de joelhos. O rei inclinou-se sobre a barriga protuberante e com o cano, ergueu o rosto do capitão repetindo a pergunta pausadamente: — Seu nome?

— O que fez com Andressa? — foi a única resposta que obteve.

Novos golpes. Chutaram-lhe na altura dos rins e golpearam-lhe a frente, cortando seus lábios. O capitão indomável agora jazia com o rosto no chão, salivando sangue.

— Parem com isso, por favor parem com isso! — implorou entre lágrimas o pirata das preces. Fraco, sujeira velha escorrendo pelo rosto molhado, havia atingido o limite de suas forças físicas e mentais. Destroçado e humilhado, não conseguiu mais se conter e chorou copiosamente. Um pirata que não valia os dentes que tinha na boca. Jean-Luc não se enganara quanto a ele desde o princípio.

— Qual é seu nome? — perguntou o rei, voltando-se para ele.

— Adamastor Nale — gaguejou, a voz apenas um sussurro. — Seu servo para todo o sempre.

— Meu servo? Então faria tudo por mim?

— Sem pensar duas vezes! — exclamou Nale, sorrindo com um par de gengivas escuras e feridas. Com uma ordem do rei, foi libertado e colocado de pé. Lavado por duas mulheres de torso nu e ungido em óleo. Despiram-lhe, pintaram-lhe de branco, a não ser por um círculo vermelho sobre o ventre. Nale não conseguia disfarçar a própria alegria por estar livre, imaginava-se servindo aquele homem cujo poder pairava sobre todo o ouro de Arton.

— Venha comigo, Adamastor — disse Ogou apontando a sacada dourada de onde se vislumbrava Mirak. Sinos de ouro tocaram em

uma melodiosa canção metálica, ecoando pelos vales e arrancando urros e aplausos dos trabalhadores que deixavam seus afazeres e concentravam sua atenção ao púlpito no alto da montanha. Um velho cujos olhos estavam costurados com fios de ouro se aproximou do covarde e passou a mão em seu rosto, apalpando seu crânio e murmurando para si. Após alguns segundos, virou-se para a multidão, e com os braços estendidos para os céus, gritou.

Seus gritos foram repetidos por todos que ali estavam, ganhando a montanha, e a partir dela toda a cidade eterna. Cada um dos habitantes do reino repetiu a interjeição do velho xamã. Este, então, armando-se de um punhal, rasgou o ventre de Adamastor de um lado a outro. O pirata caiu de joelhos, gritando de dor enquanto recolhia as próprias tripas que escapavam pelo corte. Ficou ali daquele jeito por um tempo interminável enquanto o povo comemorava, e por fim, com um golpe único de um dos servos dourados, perdeu a cabeça. O xamã a recolheu e ofertou ao rei, ao sol que ia alto nos céus e a jogou em um buraco ornado de ouro, por onde desapareceu em meio às trevas.

— Que confusão dos infernos nos metemos, não é mesmo capitão? — era o imediato, ambos ainda amarrados como gado, estendidos sobre o piso do templo.

— Não blasfeme contra o inferno, Forja Negra — respondeu o capitão, sorrindo com dificuldade. — Tudo isso é para os deuses. Se quer culpar alguém, culpe aquele bando de desocupados celestiais, que vivem em orgias e não ligam para o que suas criações em Arton fazem com a cabeça dos outros.

A situação era de tal forma extrema que nenhum dos dois conseguiu evitar uma sonora gargalhada. Riram com vontade, apesar dos golpes dos guerreiros e da ira de Ogou que exigia silêncio. A fúria fazia com que a gordura da papada sob o seu queixo tremesse. Num brado, ordenou que Forja Negra fosse colocado de pé imediatamente.

— Diga seu nome! — berrou.

— Pergunte-o para sua mãe — respondeu o pirata. E sem aviso continuou: — Ela com certeza irá lembrar de mim. Diga que se trata do homem que a deflorou mesmo se tratando de uma barriguda bexiguenta de cara inchada tal e qual a sua.

Bateram com tanta força no marinheiro turrão que teve de ser carregado até o altar de sacrifício. Nunca se soube se ele estava ou não consciente quando lhe rasgaram o ventre, mas manteve-se em silêncio até o fim, quando arrancaram-lhe a cabeça. Uma coisa era certa. Jean lembrar-se-ia para todo o sempre daquele mandrião de boca suja.

Mas estava sozinho agora. E era sua vez. Pensou em Andressa enquanto lhe banhavam e secavam, e quando lhe tingiram de branco, desejou revê-la pela última vez. Imaginou seu sabor, o brilho de seus olhos e lembrou os últimos momentos em que passara ao seu lado, coberta de sangue, um belo cordão dourado sobre o seio.

Queria contar-lhe sobre tudo o que planejara para o futuro de ambos. Da riqueza que lhe proporcionaria, e da maneira como a amara como a mais ninguém em toda a vida. Talvez lhe contasse sobre o trato com Bahunin, e da forma como planejava enforcá-lo no mastro principal por sua ousadia assim que o navio estivesse carregado e pronto. Mas agora que o rato estava morto, e que dentro em breve ele também estaria, estava fadado a carregar aquele segredo para o túmulo.

O velho dos olhos pregados aproximou-se, e Jean estava tão fraco devido aos maus tratos que não ofereceu nenhuma resistência. Como antes, o xamã murmurou em uma língua incompreensível quando tocava-lhe a fronte. O capitão sentiu que estava sendo sondado. Sua mente queimava, e seus olhos viraram nas órbitas. Procurava alguma coisa em sua mente, atravessando-o com os dedos de harpia, as unhas arranhando-lhe a tatuagem no crânio.

Com ela, mesmo coberta de tinta, Jean-Luc vislumbrava o homem gordo atrás de si, e além dele o mar azul onde o *Réquiem* jazia encalhado nas pedras. Poderia ser a última coisa que veria na vida. Por isto, talvez,

não estava pronto para o sobressalto que lhe atingiria em seguida. Sobre o convés, milagrosamente, como uma fênix renascida das cinzas estava Andressa. Viva. Seus cabelos louros esvoaçando ao sabor da brisa.

Olhos atrás da cabeça. Irônica intervenção do destino.

O ancião estacou no mesmo instante e voltou-se na direção do poente. Gritou os improperios de sempre, mas desta vez seu significado foi completamente adverso. Ao invés de aplausos, o som de desaprovação foi trazido pelo vento. O bruxo apontou seus dedos ossudos para Ogou e exigiu respostas, mas o obeso monarca não conseguia explicar-se. Quanto mais falava, mais possesso o sacerdote se mostrava, até que, dos olhos costurados com fios de ouro, brotaram lágrimas de ódio e sangue.

Os guerreiros, confusos, arrancaram Ogou do trono e o despiram de toda a pompa. Como um leitão flácido, foi arrastado até o púlpito chorando e contorcendo-se inutilmente. Uma vez lá, o sacerdote abriu-lhe as carnes generosas da barriga, mas não com uma estocada fatal como antes. O rei deposto chorava e gania de dor, as mãos mantidas abertas pelos guerreiros, a profunda tira de gordura escapando-lhe pelo corte. Dos céus desceram um bando de aves negras como a noite, que se banquetearam de seus intestinos. O homem foi mantido desperto e gritando por minutos intermináveis até enfim morrer.

Havia luto em Mirak. E Jean-Luc, cansado e ferido, deixou-se levar pela exaustão.



Dias haviam se passado após o julgamento e a morte de Ogou quando Jean finalmente despertou. Estava limpo e vestido, com bandagens e faixas recobrando os múltiplos ferimentos. Ao seu lado havia uma quantidade razoável de frutas, peixe e um chá de sabor amargo que o capitão saboreou com vontade. Colocou-se de pé com alguma dificuldade, sentindo falta do movimento característico do mar. Calçou um par de bo-

tas que o aguardavam ao lado da cama e dirigiu-se até a saída. Lá encontrou Andressa, lendo.

— O que... Onde estamos?

— Em meu consultório em Quelina — respondeu a médica, fechando o livro e colocando-se de pé. Tocou a fronte do seu paciente em busca de algum resquício de febre, mas nada encontrou.

— Não compreendo. Como chegamos até aqui? Porque mataram aquele cão ao invés de mim? E o que você estava fazendo no barco?

— Uma coisa de cada vez, Jean — respondeu ela, fitando-o e o encaminhando até um banco de madeira rústico. A casa à beira-mar havia sido construída há vários anos, e estava suficientemente distante dos olhos curiosos dos bucaneiros do porto. Tomando-lhe as mãos por entre as suas, Andressa sentou-se ao seu lado e explicou o que havia descoberto.

— Aparentemente, Ogou não era nativo de Ilha Pequena. Acredito que ele também foi um pirata, assim como nós, ou então filho de piratas que tenham viajado para lá décadas antes.

— Por isso falava valkar. A língua do Reinado — pontuou o capitão, a face irrequieta perscrutando os arredores sem entender.

— Uma das suas concubinas aprendeu um pouco do nosso idioma com ele, e foi através dela que eu soube de alguns pormenores. De acordo com o que me disse, Ogou era uma espécie de profeta, alguém que havia sido enviado para preparar o caminho para os Eleitos que viriam do mar para reinar sobre toda Mirak.

— E estes seríamos nós?

— Esta é a melhor parte. Ogou foi descrito como alguém impressionante por eles. Aparentemente, ele tinha o dom de cuspir fogo com seu cajado, e matar um homem sadio a grandes distâncias.

— Se isto for magia, então me chame de Vectorius — falou o capitão, remexendo-se inquieto. Seus sentidos o alertavam para algo ou alguma coisa que não fazia sentido em toda aquela história. — Vi o arcabuz em suas mãos. Ele usava pólvora.

— E sem economia. Apenas os sacerdotes aprendem magia em Mirak, e ela era bem rudimentar. Restringia-se a curas menores, o controle sobre certos animais e um método medíocre de leitura de mentes. Dons dignos de um circo itinerante no continente, mas suficiente para enganar o povo. Por isso os poderes de Ogou eram tão espetaculares aos olhos dos bárbaros.

— E os sacrifícios? — nova pausa. Por mais que tentasse, Jean-Luc não conseguia assimilar o mal-estar que sentia. Não se tratava de um temor distante. Era algo presente, um perigo próximo. — Fui poupado e ainda não compreendo o porquê.

— Eles creem basicamente nas mesmas lendas idiotas sobre deuses daqui. Azgher é o sol; Tenebra, a noite. Mas, ao contrário do Reinado, lá ambos são faces de uma mesma divindade maior, cujo nome não procurei memorizar. Sabe como essas tolices supersticiosas me irritam. Colocam a fé acima da razão e transformam tudo em divino.

*“Uma vez de Salistick, incrédula para toda a vida”*, pensou Jean-Luc para si, mantendo-se sério diante da explanação. Andressa sorriu desculpando-se pelo pequeno desabafo antes de retomar a sua narrativa.

— A pólvora os encantava. Um pó escuro e frio como a noite, capaz de trazer o calor e a luz do fogo. Quando enfrentamos a serpente tão próximos da terra, usamos a pólvora como Ogou fazia, e isso despertou a fé do crentes e o temor no âmago do falso rei. Talvez pela primeira vez em anos, quem sabe até em sua vida, havia alguém em Ilha Pequena capaz de provar a sua farsa. De mostrar ao povo que não havia nada de divino em salitre e enxofre. Assim, valendo-se de sua posição, ele insistiu para que os intrusos fossem capturados e ofertados aos deuses. O xamã concordou relutante, com a condição de poder olhar em seus corações em busca de indícios quanto à chegada do Eleito. Indícios que ele encontrou em você, quando me viu no convés do navio graças à sua tatuagem. Ao me ver e pensar em mim, você me mostrou a ele. Mantive-me escondida no porão enquanto vocês lutavam no convés. Após sua

captura, acabei sendo vista por alguns dos nativos, mas eles não se atreveram a se aproximar. Provavelmente devido a minha semelhança com o Eleito da profecia.

— Quer dizer que a eleita era você?

— Esperavam alguém parecida comigo. Cabelos da cor do ouro, conhecedora dos segredos da vida e da morte. E, graças a Bahunin, portadora do símbolo da Cidade Eterna — Andressa pegou o colar em forma de lua cheia, explicando de que forma o recebera. — Para o bem ou para o mal, devemos nossas vidas a ele.

— Rato! Provavelmente conhecia a profecia e sabia dos nativos. E a *Réquiem*, onde está?

— Seu navio está sepultado para sempre aos pés do gigante de pedra na Orla de Ilha Pequena. Nunca mais sairá de lá. Nosso retorno se deu através dos *cenotes*, os antigos poços que ainda hoje estão espalhados pela ilha. Cada cenote é uma espécie de portal. Os xamãs os controlam graças às inscrições rúnicas na rocha, e foi através deles que o velho de olhos pregados nos exilou novamente aqui.

— Então a única forma de chegar até o ouro é pelo mar.

— Sim. De qualquer forma, teríamos tido sucesso se você não tivesse matado Bahunin. Estaríamos ricos agora. Infelizmente, nunca mais poderemos voltar até Ilha Pequena.

— Se ainda tivesse meu violino, isso não seria problema — lamentou o capitão, fitando Andressa com pesar. — O portulano, o guia de nossa primeira viagem, está oculto nele. Com o livro poderíamos regressar e, com uma esquadra maior, colocaríamos os nativos a ferros. Reinariamos sobre o mar como um dia sonhei.

Uma porta no fundo do casebre se abriu e em pouco tempo dezenas de marujos surgiram pela praia cercando o casal.

— Então está mesmo no violino? — perguntou uma voz conhecida. Era Jade, a capitã pirata, membro fundadora do conselho que governava Quelina, a Irmandade. Caminhava altiva, protagonista de todo

aquele teatro. Os cabelos loiros emoldurando o rosto meio-élfico e os olhos de esmeralda. Era acompanhada discretamente por uma tamurariana de olhar penetrante e cabelos curtos, a mão direita pousada levemente sobre a espada. — Soube de fonte segura que você quase realizou um butim considerável não autorizado há poucas semanas, e que planejava não pagar a taxa em ouro que nos é cabida pela proteção da Ilha. Isso é verdade?

— Um absurdo, no mínimo — respondeu o capitão, lutando para libertar-se dos grilhões em seus pulsos. — Como pode bem notar, continuo miserável. Perdi inclusive meu navio e meu instrumento, que me era tão caro.

— Refere-se a esta rabeça? — perguntou Jade, estendendo as mãos delicadas para um de seus comandados que lhe entregou o instrumento, após desenrolá-lo do tecido grosso que lhe servia de proteção. Jean-Luc olhou para a peça e então voltou seus olhos para Andressa. Ela então levantou-se, caminhou silenciosa até Jade e postou-se ao lado dela sem dizer uma única palavra.

Naquele instante o capitão compreendeu a dolorosa verdade. Estava em Quelina, o lugar onde jamais desejaria tornar pôr os pés. Onde havia planejado um grande saque à traição da Irmandade dos Piratas. Onde havia negociado o amor de sua mulher. Suspirou. Andressa lhe traíra pelo ouro de Ilha Pequena. A médica o olhou nos olhos, e tudo o que Jean encontrou foi mágoa.

— Bahunin, antes de morrer, me contou sobre o colar, sobre como eu poderia sobreviver ao que viria em Ilha Pequena. E também me contou como você, Jean, vendeu o meu amor por um punhado de ouro. Não me culpe pelo que faço. Estou apenas empatando as coisas.

— Ao seu modo — falou o capitão por fim. Andressa concordou com um aceno. Foi o suficiente.

Jade jogou o violino ao chão, despedaçando-o depois com a pesada bota juntamente com os sonhos do pirata. Em meio às lascas de madeira

repousava um caderninho com capa de couro, em vários pontos manchado pela umidade e pelo tempo. Estava amarrado firmemente com um fiti-lho vermelho que o cruzava de uma ponta a outra.

Com o livro em mãos, Jean-Luc, capitão pirata do *Réquiem* não tinha mais nenhuma utilidade. Foi levado a bordo de um navio e torturado até quase perder a consciência. Teve os braços quebrados e amarrados a uma corrente, assim como as pernas. Arrastado até a prancha onde seria empurrado para a morte, recebeu dois tiros, um em cada rótula. Jade estava lá, com Mino, a tamuraniana, ao seu lado. E também estava ali Andressa, a quem coube o privilégio de pôr fim a vida de Jean. Lágrimas discretas corriam em seu rosto quando colocou as mãos sobre a alavanca que sepultaria seu homem no mar.

— Eu jamais lhe entregaria — disse ele. E então caiu.



Enquanto Jean-Luc afundava, Jade abriu o livreto em suas mãos e o observou por longos minutos. Após um rompante de ira, seu rosto desanuviou-se e, virando-se de costas, deu a ordem. Com um único golpe, o braço ágil de Mino removeu a espada da bainha e decapitou Andressa. Seu corpo precipitou-se pelo costado, involuntariamente seguindo o amor de sua vida até as profundezas do mar.

Ao lado da prancha estava jogado o portulano de Jean-Luc, onde linha após linha, pauta após pauta, uma série de notas musicais haviam sido delicadamente anotadas com carinho e esmero.

Naquela noite, o bardo do navio resolveu entreter a todos com uma nova balada que contava a histórias sobre o preço do amor. Para acompanhar seus versos, usaria a canção do portulano, agora manchado pela tragédia. Chamou-a de *Ária noturna* e com ela e seu alaúde, embalou o sono tranquilo dos velhos, das crianças que sonhavam e a volúpia apaixonada dos amantes.

Em algum lugar, no fundo do mar, um casal novamente unido dançava. Seus corpos balançando ao sabor da maré.  
Estavam tocando sua música.



# Canção para duas vozes

Ana Cristina Rodrigues

**D**UAS HORAS ANTES, VICTOR DE ROCHEFOUCAULD olhara para o céu e vira umas poucas nuvens, fofas e brancas. Despedira-se da jovem viúva que estivera entretendo nas últimas semanas com a certeza de que a chuva só chegaria à noite. Até lá, esperava já estar confortavelmente instalado em alguma hospedaria, desfrutando dos luxos que merecia sendo um dos mais conhecidos bardos de Arton. Dependendo de sua disposição, até poderia cantar uma ou duas canções e falar sobre suas visitas às principais cortes.

Com a quantidade surpreendente de água que escorria por sua roupa preta, era óbvio que se enganara. Irritado com a falta de sorte, procurava um lugar para se proteger. Dificilmente vinha tão para o norte do Reinado, e no máximo podia dizer que conhecia Crovandar, a capital do reino de Trebuck. E suas visitas àquela corte tinham cessado após a chegada do pior pesadelo de qualquer pessoa. Nunca antes ousara aproximar-se tanto da tempestade rubra, chamada Tormenta, muito menos de seus demônios.

Mesmo com quilômetros de floresta o separando da região atingida pela Tormenta, Victor podia ver os reflexos avermelhados nas nuvens. O

simples pensamento de estar tão próximo daquela desgraça trouxe um arrepio e a necessidade de encontrar um lugar protegido. Enquanto continuava procurando um abrigo, se perguntou, pelo que devia ser a centésima vez nos últimos meses, qual o motivo de ter vindo até ali, sabendo dos riscos e de todas as possíveis consequências de seu ato.

Uma estrutura de madeira apareceu mais a frente fazendo-o sorrir. Um abrigo de viajantes podia não ser a hospedaria de luxo que desejava, mas iria mantê-lo seco. Tocou o cavalo naquela direção e mentalmente começou a procurar rimas para “chuva descompassada” e “desgraça vermelha”.

Sempre soube a resposta da pergunta que ele mesmo fizera. Afinal, qual o motivo de um bardo fazer qualquer coisa, se não o desejo de compor a canção que o tornaria imortal?

Seu estado de espírito anuviou-se um pouco ao chegar mais perto do abrigo. Um cavalo estava amarrado no lugar destinado às montarias. Um animal simples, de pelo marrom e arreios comuns, ao contrário do garanhão montado por Victor, um alazão imponente e ornado com arreios feitos especialmente. O conjunto fora um presente do Rei-Imperador Thormy, em agradecimento por uma ode composta para o festival de Valkaria, que celebrava tanto a cidade quanto a deusa que lhe havia dado o nome.

Já conformado com a perspectiva de dividir o fogo e o teto com algum camponês fugido das áreas mais próximas à Tormenta, chegou ao abrigo. Amarrou seu cavalo e serviu-lhe uma boa dose de aveia. Nos alforjes, pegou, além de um cobertor e roupas secas, pão, queijo e salsicha, além de uma garrafa de vinho. Tudo presente da viúva, cujo nome ele já esquecera e do rosto apenas tinha uma vaga lembrança. Pegou o suficiente para si mesmo e para oferecer ao seu companheiro de intempérie.

Quando abriu a porta, foi saudado por uma lufada de ar quente que o acolheu como boas vindas. Apresentou-se como mandava a etiqueta não escrita dos caminhos, usando a saudação do Deus dos Viajantes.

— Que o deus Laan, senhor das trilhas e das estradas, abençoe esse abrigo! Sou Victor, bardo e menestrel.

Só havia mais uma pessoa no abrigo, virado para a lareira e envolto em uma capa acinzentada. Sequer respondeu, apenas balançou a cabeça, deixando Victor estarelecido com a falta de educação. Pensou em tomar alguma atitude ou pelo menos reclamar, porém não valia a pena. Em breve, a chuva passaria e cada um seguiria seu rumo. Mas como retaliação, decidiu que não iria oferecer nada do seu lanche para o outro.

Olhou ao seu redor, avaliando o lugar. Era um alojamento muito simples, com apenas um grande cômodo, sem divisões ou mobília. Um monte de palha limpa estava amontoado em um canto. Resignado, Victor tirou a capa encharcada e a pendurou em um gancho na parede. Juntou um pouco de palha que cobriu com a manta. Acomodou-se perto da lareira e se pôs a mordiscar um pedaço de queijo. Depois do frio, o calor do ambiente o envolveu e não demorou muito para que cochilasse.

Acordou com um movimento a sua frente. Os anos de experiência — Victor não se sentia à vontade sobre isso, mas era certo que já passava dos 30 — tinham ensinado-o a não se sobressaltar. Entreabriu os olhos e viu que o outro ocupante do abrigo remexia em suas provisões. Em total silêncio, conseguiu chegar até a sua adaga para em um movimento rápido agarrar o ladrão pelo pescoço e ameaçá-lo.

— Muito bem, seu infeliz. Acho que vou ter que lhe ensinar boas maneiras à força.

A reação do desconhecido foi rápida e em breve ambos se encontravam num impasse. Victor sentia o frio do metal contra o seu pescoço. Mas Victor era mais forte e aproveitou-se disso. Mesmo se arriscando, conseguiu reverter a situação, jogar a faca de seu adversário para longe e em um gesto rápido o prendeu contra a parede. Na confusão, o capuz que cobria a sua cabeça caiu, revelando a identidade do larápio.

— Uma elfa?

— Me solte, seu bronco! — os olhos dela eram violetas e brilhavam de raiva.

— Não tão rápido, mocinha. Você estava tentando me roubar, lembra?

— Eu só queria um pedaço de pão — os lábios tremeram e Victor percebeu que ela estava envergonhada de sua própria fraqueza. Orgulho era uma emoção que o trovador conhecia bem. Soltou-a devagar.

A elfa não chegava à altura do seu ombro e tinha cabelos escuros que faziam a cor dos olhos destacar-se ainda mais. Olhava para Victor com um misto de raiva e medo que quase o fez gargalhar. Ele remexeu no seu farnel e arrumou um bom pedaço de queijo e pão. Estendeu na direção dela que se aproximou, ávida. Porém, antes que ela conseguisse pegar a comida, o bardo recolheu o braço.

— Primeiro, criaturinha, quero algumas respostas.

Os grandes olhos se estreitaram e Victor deu graças aos deuses por ter desarmado a elfa.

— O que quer saber de mim?

— O seu nome já seria um bom começo. Depois, pode dizer de onde veio e por que está aqui.

— Meu nome é Crisobel, nasci na Floresta de Myrvallar, três anos antes da Queda. Estou aqui para estudar a Tormenta.

Ele jogou a comida e a elfa começou a comer imediatamente.

— Mais uma maga com mania de grandeza que pretende salvar o mundo da devastação vermelha?

— Não. Sou uma barda. Quero estudar a Tormenta para escrever uma canção e me tornar uma trovadora respeitada.

Victor arqueou as sobrancelhas, em um esforço para não rir.

— Ah, você também?

Ela parou de comer por um instante.

— Também? Como assim?

Ele voltou a sentar perto do fogo, subitamente sério.

— Também sou um bardo e vim até aqui caçando material para escrever uma canção. Mas já sou bem respeitado. Quero algo mais importante que isso.

A elfa tinha acabado de comer e bebia um pouco de vinho.

— O que é mais importante do que fama para um bardo?

— Estou em busca da minha obra-prima.

O silêncio caiu entre os dois, imersos que estavam em seus próprios pensamentos. Victor pensava em todas as canções que já compusera, fúteis baladas sobre belezas vãs e feitos menores. Sim, havia se tornado famoso e todas as cortes do Reinado estavam de portas abertas para recebê-lo. Mas era um artista acima de tudo, alguém que precisava construir algo maior para finalmente sentir-se satisfeito.

Estava mesmo tentado a explicar aquilo tudo para a elfa, mas ela já havia adormecido. Estava curioso por sua história, não se viam muitos do povo élfico vagando por aí. Aliás, quase não havia mais povo élfico depois da tomada de Lenórienn pelos monstros da Aliança Negra. Para aquela menina estar ali, tão ao norte, devia ter tido uma vida interessantíssima. Aquecido, ficou de guarda por um tempo, escutando o som da chuva. Até que também foi vencido pelo sono.

A chuva estendeu-se pelo resto da tarde e por toda a noite. O dia seguinte chegou com um sol fraco que prometia se fortalecer com o passar das horas. Victor foi o primeiro a acordar, testemunhando assim o quanto a jovem elfa estava exausta. Saiu para cuidar dos animais, tomando o cuidado de também alimentar o mirrado cavalo marrom que parecia não acreditar em sua boa sorte.

Ao voltar para o abrigo, encontrou Crisobel já acordada e recolhendo seus poucos pertences: uma capa bastante gasta, uma sacola vazia e um alaúde. O instrumento deveria ser a posse mais preciosa da elfa, com suas curvas perfeitas e a madeira de lei em impecável.

— Belo instrumento você tem aí.

Ela envolveu-o na capa antes de colocá-lo na sacola.

— Obrigada. Foi feito pelo meu pai.

O rosto fechado mostrou a Victor que tinha tocado em um ponto sensível.

— Desculpe, não quis trazer más recordações.

— Não é culpa sua. Penso nele toda vez que vejo o alaúde.

Victor começou a também juntar suas coisas, parando para oferecer mais um pedaço de queijo com pão à jovem. Ela começou a mordiscar distraída.

— É uma boa peça, você pode conseguir um bom preço se quiser vendê-lo. A luteria élfica é muito apreciada.

— Isto foi tudo o que restou da minha família.

— Eu devia ter imaginado. E como você veio parar aqui?

A pergunta fez a jovem se retrair.

— Minha mãe fugiu até Valkaria comigo, quando eu ainda era bebê, mas morreu meses depois. Fui criada por um casal humano de músicos até decidir que era a minha hora de sair pelo mundo.

Crisobel ergueu-se, batendo as mãos na roupa para parecer mais limpa. Vestia-se até bem, com roupas de qualidade que já tinham visto dias melhores, porém. A túnica cinza, presa na cintura por um cinto preto, estava remendada em dois lugares e a calça, que já fora preta, tinha agora uma cor cinza-chumbo de pano que já fora lavado demais.

Ele estava pronto para partir. Seu embornal de viagem estava nas costas, com todos os pertences que tinha trazido ao abrigo. Ainda estava curioso, mas era óbvio que ela não queria dar muitos detalhes.

— Quanto tempo faz isso?

— Três anos.

Assim, explicava-se o ar de desamparo e a fome desvairada que a fizera se arriscar a quebrar a mais antiga lei dos abrigos. Victor era um cínico. Tinha visto desgraças demais, mortes demais, traições demais. Costumava dizer que não havia nada sob o vista de Azgher, o Deus-Sol, que o comovesse. Porém, aquela jovem de cabelos escuros e olhos violetas fazia com que se lembrasse de si mesmo, órfão aos quatorze anos, desesperado pela atenção que não teria na casa dos tios. Hesitou um pouco antes de falar.

— Estou indo na direção da cidade-fortaleza de Coravandor. Antes, pretendo me aproximar o máximo possível de Forte Amarid sem entrar na região infectada. Quer ir comigo? É sempre mais seguro viajar em dupla.

Crisobel hesitou por alguns instantes. Olhou-o desconfiada e Victor chegou a pensar que iria recusar. Mas ela respirou fundo, como se tomasse coragem, e disse:

— Quero sim. Será muito bom ter companhia.

E pela primeira vez, sorriu. O bardo sentiu uma estranha satisfação por ter causado aquele sorriso, mas procurou não manifestar.

Dois dias se passaram tranquilos até demais. O que deveria ser uma estrada com grande circulação de pessoas era agora um caminho desolado. Todo o trânsito da região estava sendo feito por uma estrada nova, aberta a uma distância maior da área afetada pela Tormenta. Passaram por aldeias abandonadas ou quase, onde apenas poucas famílias insistiam em viver, por desesperança e por falta de opção. Paravam em algumas delas para conversar com os aldeões, porém era quase como conversar com zumbis.

Então, foram a única companhia de verdade um do outro durante aquela jornada. Conversaram amenidades e alguns detalhes sobre músicas e instrumentos, sem se aprofundar em nada mais íntimo. Depois do desabafo no abrigo, Crisobel parecia ter-se fechado e Victor resolveu não insistir. Afinal, não era problema dele. Só sugerira que viajassem juntos para poder ajudar a menina.

Naquela noite, pararam para descansar em uma clareira não muito distante da estrada. O tempo estava firme e quente, então iam fazer suas camas no chão. A elfa preparava a comida, uma espécie de sopa com batatas e um pedaço de carne seca. Victor aproveitava o silêncio para procurar rimas e palavras que formassem uma boa canção.

— Você não tem medo?

Levantou o rosto e encarou os olhos cor de ameixa.

— Tenho medo de muitas coisas, Bel — com o pouco tempo de convivência, já descobrira que ela odiava ser chamada assim. — Você vai ter que ser um pouco mais específica.

Ela não respondeu de imediato, remexendo a panela, provando o caldo e adicionando algum tempero para dar mais sabor.

— Estou indo na direção da Tormenta por não ter nada a perder e tudo a ganhar. Não tenho pátria, família, amigos ou deus. Se não voltar, pelo menos morri tentando. Mas você...

— Também não tenho família, amigos, e nenhum deus em particular escuta minhas palavras. Minha “pátria” era um ducado miserável que meu pai fez o favor de arruinar ainda mais. Quando ele morreu, minha mãe casou de novo, com o homem que foi nomeado o novo duque. E quando foi a vez dela partir, ao dar à luz meu meio-irmão, perdi toda a importância para a minha nação. O que tenho a perder?

— Você tem a música. Reconheci algumas das suas canções. Elas são tocadas por bardos e menestréis por toda Arton! É recebido nas cortes e nos teatros das maiores cidades do mundo!

Victor suspirou. “Ah, os enganos e exageros da juventude”.

— Você é muito nova ainda, menina. Até mesmo pelos padrões da minha raça. Tem certas coisas que ainda não entende. Vou tentar explicar... Essas músicas que você ouviu são boas para isso, serem cantadas em tabernas e repetidas por trovadores medíocres. Nada vai sobreviver para daqui a duas ou três gerações. Talvez uma ou outra estrofe, perdida na memória de alguém que escutou um ancião cantarolar. Toda a minha carreira será passado. Preciso escrever algo que transcenda isso, que faça meu nome ser invocado por gerações futuras infinitas. Quero ser lembrado mesmo quando não mais existir.

— Isso é tudo muito estranho para mim.

— Eu sei. Para o seu povo longevo não faz sentido essa busca pela imortalidade. Você veio atrás de uma canção para sobreviver. Eu quero uma que me faça transcender. É assim que a humanidade é.

— A maldição de Valkaria.

— Dependendo do ponto de vista, pode ser uma bênção. Acho que seu guisado está pronto.

A panela fervia sobre o fogo e Crisobel correu para ajeitar tudo. Comeram envoltos em um silêncio confortável, cercados pelos sons da floresta. Depois, Victor tocou algumas de suas composições menos conhecidas para a elfa, que logo conseguiu acompanhá-lo no alaúde sem muito esforço.

Naquela noite, antes de dormir, Victor pensou que poderia se acostumar à presença dela em sua vida. E isso o assustava mais do que a possibilidade de encontrar demônios da Tormenta.

O sol ainda não estava forte quando viram diretamente pela primeira vez a área tomada pela infestação vermelha. Ainda era apenas uma mancha no horizonte, tingindo o céu de tons sangrentos. Não demorou muito para chegarem a uma bifurcação.

— Bom, se realmente queremos chegar mais perto da Tormenta, devemos seguir à direita, na direção de Amarid. Se formos em frente, chegamos a Coravandor.

— Até onde podemos chegar sem correr muitos riscos?

Ele sabia que a conversa da noite passada, de não ter nada a perder, era muito mais uma bravata. Afinal, ela ainda tinha a sua vida.

— O melhor a fazer é nos guiarmos pelo céu. Quando a vermelhidão estiver perto demais da metade do céu, será hora de voltarmos.

Guiaram os cavalos naquela direção.

— Achei que você pretendia ir até as redondezas de Forte Amarid.

— Deuses, não! Que ideia absurda, Crisobel!

— Mas... Como vamos escrever sobre a Tormenta?

— Não somos magos nem estudiosos. O que realmente quero é sentir como fica a terra tocada por essa praga. Não precisamos ir até Amarid para isso. Quando formos até Coravandor, poderemos conversar com

soldados e guerreiros que tenham se aproximado mais e aí sim, escrever nossas músicas.

Ela não falou mais nada por algum tempo. Aos poucos, o tempo começou a mudar. O sol fraco foi coberto por nuvens escuras, carregadas de chuva. Victor esperava que conseguissem ir e voltar antes da tempestade cair, pois o último abrigo que vira ficara para trás há três horas.

Passaram por um descampado coberto por corpos em decomposição e armas partidas. Logo depois, um marco anunciava que estavam saindo de um baronato e entrando em outro. O brasão do território em que acabavam de chegar era um leão dourado em campo vermelho. Victor quebrou o silêncio.

— Essa área está sob a jurisdição de barões ligados à coroa de Trebuck. Estamos agora no baronato de Roerbuck, que teve grande parte de seu território tomado pela Tormenta. O barão pediu à regente que lhe cedesse terras do baronato vizinho, Laguardia. Como não foi atendido, resolveu ele mesmo aumentar seu território à força.

Crisobel balançou a cabeça.

— Em tempos como os que vivemos... Era a hora de se unirem para combater o inimigo comum. Não de guerrearem por causa de terra!

Ele deu de ombros.

— Como lhe disse ontem, é assim que nós somos. O que é aquilo?

Mais à frente, numa curva do caminho, uma carruagem encontrava-se virada. Os cavalos estavam mortos, com as gargantas cortadas. Crisobel abafou um grito de repugnância.

— Onde estão as pessoas?

Victor vasculhou a área ao redor com cuidado e encontrou uma trilha que saía da estrada naquele exato ponto.

— Não tem ninguém por aqui. Mas há uma trilha que desce.

— Será que foram...

Ela não conseguiu concluir o raciocínio. O bardo olhou para o céu antes de responder.

— Acho difícil, mas não impossível. A região afetada ainda está muito longe, porém essas criaturas atacam bem longe às vezes. Quer ficar aqui enquanto desço para verificar?

Ela olhou ao redor, a estrada completamente deserta. O silêncio era quase absoluto.

— Acho melhor descer com você. Não sabemos o que tem lá. Esconderam os cavalos e se colocaram a caminho.

A trilha era estreita e descia de maneira íngreme. Demoraram mais do que deviam tentando não fazer barulho. Tinham descido mais da metade quando começaram a ouvir vozes. Bastante humanas.

— Cortem mais o corpo desse idiota. Não quero que pareça simplesmente um ataque de bandidos.

— Mas barão... Já não tem quase mais nada inteiro. Só o rosto.

— Não mexam no rosto! Ele precisa ficar intacto para possa ser reconhecido, sem sombra de dúvida! Espalhem as tripas dele.

Victor olhou para Crisobel, que estava de olhos arregalados. Pediu ainda mais silêncio enquanto desciam com cuidado redobrado. As vozes se calaram e eles podiam ouvir os sons de algo úmido sendo manuseado. Mesmo tendo estômago forte, o bardo precisou se controlar para não colocar o almoço para fora. Sua companheira de viagem estava ainda mais pálida que o normal, mas continuava firme.

Chegaram à borda da clareira de onde vinham as vozes. Um homem bem vestido, careca e de rosto vermelho estava parado no meio, contemplando a cena macabra a sua volta. Três soldados, usando o mesmo brasão do marco, ocupavam-se espalhando tripas e pedaços de quatro corpos pelo chão da clareira. O cheiro que subia era insuportável. Crisobel apertou o seu braço com força e ele a segurou para que não desmaiasse.

Pelo visto, o barão Roerbuck tinha decidido que ia resolver sua questão de terras de um jeito ou de outro. E provavelmente o corpo que

estava bem aos seus pés, no meio da clareira, era o do barão de Laguardia, o rosto intacto em cima de uma massa quase amorfa de carne, pele, ossos e tripa, coberta com sangue.

— O que vamos fazer?

A voz da elfa era um fiapo aterrorizado. Victor sacudiu a cabeça, sabendo que se falasse sua voz não iria sair nada melhor.

O barão voltou a falar.

— A patrulha de Laguardia não vai ter problemas em encontrá-los. Pobre Fabian, ser morto desse jeito pelos demônios da Tormenta... — a ironia era palpável na voz do homem.

— Falta alguma coisa, meu barão?

Pelo tom de voz, dava para perceber que o soldado não estava tranquilo.

— Só mais dois enfeites. — Tirou um envelope lacrado do bolso e o colocou perto do que aparentava vagamente ter sido a mão do nobre morto. — Assim, o acordo que “assinamos” será válido e em breve serei o barão de Roerbuck-Laguardia. Phillip e Morris devem estar voltando com a armadura de demônio para deixar ao lado dos corpos.

Isso alarmou Victor. Se tinham mais soldados além dos que estavam na clareira, ele e Crisobel estavam em perigo. Precisavam sair dali, rápido, e avisar a regente do plano sórdido do barão. Fez sinal para Crisobel começar o caminho de volta, mas nem bem deram as costas para a clareira e encontraram os dois soldados que voltavam carregando um embrulho.

— Ei, que vocês estão fazendo aqui? — os dois deixaram cair o pacote, que fez um ruído metálico ao cair no chão, e desembainharam as espadas. Os soldados da clareira responderam ao grito e se aproximaram. Em questão de segundos, estavam cercados.

Os bardos sabiam que tinham poucas chances de saírem ilesos dali, mas pretendiam vender caro a derrota. Os soldados não se aproximavam, esperando ordens do barão.

— O que temos aqui?

— Esses dois estavam espiando, barão.

Ele chegou mais perto e analisou Victor.

— Ótimo, a cena da morte vai ficar ainda mais dramática com um aventureiro fatiado.

— E ela?

O jeito com que o barão olhou para a elfa fez o sangue de Victor ferver. Ele pôde sentir Crisobel tremendo e teve vontade de socar o imbecil. A sua espada estava desembainhada e a barda segurava sua adaga na mão direita.

— Magra demais. Pode ficar para vocês se divertirem, mas arranquem a língua para que ela não fale nada. Resolvam isso logo.

Afastou-se para contemplar o espetáculo sangrento. Os soldados avançaram, todos de uma vez. Victor fazia o melhor possível, tentando atrair os soldados em sua direção para dar chance a Crisobel de fugir. Desviava de um, conseguia defender de outro, um arranhou seu braço esquerdo na escaramuça e tinha um entre eles e o barão. Crisobel arremetia contra o último, os lábios cerrados e um corte na testa começando a minar sangue.

— Crisobel, corra!

— Não vou a lugar nenhum sem você.

— Teimosa — ele rosnou entre dentes, não podendo se dar ao luxo de perder a concentração. Conseguira derrubar um dos soldados e desarmar outro, mas ainda estava em desvantagem, já que o quinto homem do barão se juntara a eles. Cortes nos braços e no peito sangravam o bastante para manchar sua roupa. Crisobel parecia melhor, mas estava dando sinais de cansaço. Ele pensava no que fazer quando o vento mudou.

Não que ele antes estivesse prestando atenção, mas a mudança foi tão brusca que surpreendeu não só ele, mas a todos que estavam ali. O ar pesou e o ventou parecia ter forma e voz, gemendo e debochando deles.

O barão berrou.

— Esse cretino está usando algum truque para distrair vocês. Não caiam nessa.

Porém, ninguém prestou atenção no que ele gritava. O vento se tornou mais forte e mais denso, com uma tonalidade rubra que fez os pelos do braço de Victor se arrepiarem. Algo estava acontecendo ali e não era nada bom.

— Os deuses nos protejam! — um dos soldados gemeu, apontando para a clareira. Todos olharam naquela direção e não podiam acreditar no que viam. Era como um centauro, se centauros fossem seres metade escorpiões e metade demônios, o corpo coberto por escaravelhos. Os braços terminavam em tentáculos coroados por garras, o rosto era a máscara distorcida de um ser humano em dor agonizante.

Uma parte de Victor racionalizou que nunca tinha ouvido falar de um ser da Tormenta com aquela descrição. Mas outra parte dele, puro instinto, só queria puxar Crisobel dali e correr.

— O que você fez, bardo? Isso é uma ilusão sua? Matem o infeliz que o demônio vai embora!

Talvez os homens estivessem dispostos a seguir as ordens. Ou, talvez, estivessem assustados demais para isso. Victor jamais saberia, pois a criatura pulou na direção deles. Ele se colocou na frente da elfa, disposto a protegê-la.

Os soldados tentaram fugir, porém um a um foram agarrados pelos tentáculos. O ferrão espetava as vítimas com veneno paralisante e as garras retalhavam os corpos lentamente. De alguma forma bizarra, o demônio estava fazendo com eles o mesmo que tinham feito com os homens de Laguardia.

Estranha justiça poética.

Ele tinha medo de sair correndo e chamar a atenção da criatura. E também estava apavorado com a ideia de ficarem ali e serem os próximos. O barão correu na direção em que ele estava com Crisobel, uma faca em punho.

— Desfaça a magia agora, bardo, ou vou matá-lo!

— Já disse que não fui eu!

O nobre não repetiu a ordem. Avançou para cima de Victor, quase rosnando. Ele desviou, mas não foi o suficiente. A faca abriu um buraco no peito e ele cambaleou. Nesse momento, Crisobel interveio.

— Você não vai matar mais ninguém, seu assassino.

Crisobel estava apavorada. Podia ser uma elfa, sobrevivente da grande desgraça que se abatera sobre seu povo, mas era nova demais para se lembrar do que tinha acontecido. Seus três anos na estrada não a tinham levado a nada muito maior do que um ou outro monstro desgarrado. Enfrentar uma criatura daquelas era inimaginável.

E Roerbuck estava tentando matar Victor. Por mais que se sentisse confusa a respeito dos seus sentimentos pelo homem mais velho, sabia com toda a certeza que não podia deixá-lo morrer. Quando viu o barão arremeter contra o bardo e o ferimento que ele causou, não hesitou mais e avançou.

Tudo aconteceu muito rápido. O barão ergueu o braço na direção do pescoço da elfa que deu um passo para trás. Antes que ele pudesse tentar qualquer outra coisa, um tentáculo com garra cravou-se no peito do senhor de Roerbuck, matando-o instantaneamente. E assim como o corpo de Fabian de Laguardia tinha sido destruído, à exceção do rosto, o demônio começou a fazer o mesmo.

Victor estava caindo, quase inconsciente. O sangue empapava toda a sua roupa e ele estava pálido.

— Victor, você está bem?

— Crisobel, saia daqui antes que o demônio a mate também.

— Mas e você?

— Eu... Já estou morto, menina.

— Você não pode morrer... Eu te amo...

Ele fechou os olhos e Crisobel gritou. Tranquilizou-se quando viu que o bardo ainda respirava. Porém, sabia que Victor não duraria muito se não tivesse cuidados. Ela tinha precisava levá-lo até os cavalos e sair dali.

Levantou o corpo inconsciente, segurando-o pela cintura e apoiando um dos braços em seus ombros finos. Era bem mais pesado do que pensara.

Uma lufada de ar e o demônio estava ali, parado bem a sua frente. E ali ficou, encarando-a com olhos embaçados de peixe morto e exalando podridão. Crisobel não tinha para onde correr nem o que fazer, além de esperar a morte certa.

Um trovão anunciou a chuva que finalmente começou a cair, torrencialmente. E para surpresa da elfa, a criatura pareceu se incomodar com aquilo. Novamente, o ar ficou pesado e o vento gemeu. Assustada, fechou os olhos com força. Quando abriu, estava sozinha na chuva, carregando Victor.

Depois de se certificar que não havia mais sinal de ameaça, deixou Victor deitado sob uma árvore e foi pegar seu cavalo. A custo, conseguiu descer com a montaria, colocar o bardo no lombo do animal e subir com os dois até a estrada. Tinha que encontrar uma vila, o mais rápido possível.

Victor abriu os olhos, assustado. Não reconheceu onde estava, o teto rústico de madeira era completamente novo para ele. Só acalmou quando ouviu a voz que amava e odiava ao mesmo tempo.

— Está tudo bem agora.

Os olhos violetas estavam úmidos como se ela estivesse chorando até agora. Mas Crisobel sorria, aliviada por vê-lo acordado.

— O que aconteceu?

— Depois que você perdeu os sentidos, o demônio simplesmente foi embora. Os homens de Laguardia nos encontraram pouco depois e nos trouxeram para Coravandor. E fiquei esperando você acordar — ela limpou a testa suada do bardo com um pano molhado que cheirava a floresta. — Já estava perdendo as esperanças...

— Quanto tempo fiquei desacordado?

Ela ajeitou o cobertor em cima dele, visivelmente desconfortável em responder.

— Cinco dias. O clérigo disse que a sua alma tinha sido levada para a Tormenta, como preço a pagar pela nossa audácia em encontrar seu arauto e sobreviver. Porém, eu sabia que você ainda estava vivo e que era uma questão de tempo.

Aos poucos, Victor foi lembrando da batalha, como um borrão. A clareira na floresta, onde encontraram o barão urdindo seus planos sórdidos. A luta contra os soldados. O demônio que surgiu. A macabra morte do nobre. E a coragem da menina que lutara por ele.

— Bel. Você... Poderia ter fugido, mas mesmo assim enfrentou Roerbuck por mim. E disse que me amava. Ou é a febre que me faz imaginar coisas?

Ela baixou os olhos, relutando em encará-lo. Sua pele pálida deixava claro o quanto estava envergonhada pela lembrança. Victor não cedeu, queria aquela resposta. Segurou a mão dela com as suas.

— Crisobel da Floresta de Myrvallar, por favor. Eu preciso saber.

— Sim, eu disse — ela ficou ainda mais vermelha. — Mas você estava ferido demais, o barão tinha tentado te matar e o demônio estava ali, tão perto... Eu pensei que ia te perder.

— E era mentira? Você disse só por ter achado que eu ia morrer?

O silêncio que se seguiu era tão grande que ele podia ouvir a madeira do fogo crepitando. Sentiu vontade de sacudi-la pelos ombros de tanta ansiedade. Finalmente, ela respondeu.

— Não. É verdade. Eu...

Não conseguiu continuar, constrangida. Provavelmente pensando que Victor iria debochar dos seus sentimentos. Porém, o bardo simplesmente sorriu. A menina era corajosa, inteligente, talentosa e bonita. Por mais que se recusasse a sentir algo mais forte por alguém, não podia mais negar o quanto se importava com ela.

— Eu também amo você, menina — puxou as mãos dela para o seu rosto e beijou as palmas. Os olhos da elfa arregalaram-se, surpresos. Victor sabia que o tempo de palavras tinha terminado. Ergueu os braços

e puxou-a para si. Estivera doente e recobrava a vida agora. Precisava celebrar não só isso, mas também o sentimento mútuo que os unia. Naquela noite, ele seria dela, totalmente.

Só esperava que ela não o odiasse na manhã seguinte.



*“A jovem dos olhos violeta  
Acordou sozinha, a cama vazia.  
Ao seu lado apenas um bilhete  
‘Te encontro na próxima estrofe’*

*Ela sorriu, pois entendeu a mensagem.  
Aprumou-se, trançou o cabelo,  
Sentou à mesa do quarto da hospedaria  
E traçou as primeiras linhas de sua canção.”*

A corte irrompeu em palmas. Muitas damas choravam abertamente e mesmo alguns cavaleiros tinham lágrimas nos olhos. Victor de Rochefoucauld sorriu, satisfeito. Julie, a nova baronesa de Laguardia, limpava uma lágrima dos olhos ao mesmo tempo em que o cumprimentava com um grande sorriso.

— Muito bem, bardo. Foi uma excelente canção.

Ele curvou-se, lisonjeado.

— Obrigado. Corri um grande risco para escrevê-la.

A baronesa olhou-o ardorosamente. Victor retribuiu o sorriso, afinal merecia aquele olhar. Não fosse por ele, aquela beldade ruiva teria perdido o seu domínio e provavelmente estaria casada com um barão gordo e careca qualquer.

— Ah, não há risco maior do que enfrentar os habitantes da Tormenta — e encaixou seu braço no dele, roçando o corpo de forma convidativa.

Ele respondeu ao flerte da forma como era esperado, aproximando-se mais. Murmurou algumas bobagens, sabendo que teria um lugar cativo naquela corte pelos próximos meses, até a jovem se entediar dele. Ou o contrário, que provavelmente aconteceria primeiro. Então, partiria, encontraria outra corte, outra dama e ali ficaria — até o tédio vencer.

E talvez, numa dessas viagens, reencontrasse a jovem de olhos violetas. Queria saber se ela havia conseguido escrever sua canção.



# Revés

Douglas MCT

**F**IDELIS ESTAVA MORTO.

Era um pesadelo, claro. Mona acordou bem cedinho, chorando. A madrastra veio em seu auxílio com leite, biscoitos e um cafuné. A menina apaziguou, colocou seu vestidinho branco e seguiu até a relva sentir o orvalho, deitar na grama e apreciar o arco-íris costumeiro nas manhãs de Wynlla, o reino da magia em Arton.

O bichano não demorou a chegar, roçando em sua perna, ronronando, querendo carinho. É peixe.

Havia um filete de água que contornava o casebre onde aquela família morava, que o pai chamava de riacho. Ele era pescador, sustentava esposa e filha daquela forma, vendia os peixes na feira uma vez na semana. A madrastra era doente, não saía de casa, mas cozinhava. A menina tinha quase dez anos e já ajudava o homem com as redes.

Todas as manhãs Mona esperava ansiosa pelo pai para ir pescar. Eles nunca se atrasavam. Geralmente Fidelis ia junto, fazendo do cardume farto seu almoço e jantar. Era uma rotina, mas era boa. A vida era perfeita.

Mas era um sonho, claro.

Mona acordou suada, Tateando no escuro em busca da calcinha. Por sorte estava lá, respirou aliviada. O pai não tinha vindo visitá-la aquela noite.

A menina já tinha quase treze anos e a madrasta não ajudava, mas lhe dava surras quando atrasava o almoço. Marcas do couro constante formavam um triste mosaico em sua pele calejada. Fidelis era um gato velho e gordo. Sua pelagem preta estava de alguma forma descorada, feia. Mona tinha crescido e sua vida era uma merda.

Miúda e com cara de coitada, a menina deixou os cachos castanhos crescerem até a cintura por puro desleixo. Tinha calos nos pés por andar sempre descalça e seu vestidinho branco já lhe era curto, mas não se importava com o frio ou as agruras do tempo. O arco-íris matinal de Wynlla era seu único contato com o passado. Com a realidade ou as lembranças. Durava pouco, mas era o suficiente.

Quando o Deus-Sol, Azgher, ficou alto nos céus, Mona saiu pela relva arrastando a rede até o riacho. O calor queimava sua pele rosada. Em poucas horas encheu o cesto com cinco peixes. Seu gato não os desejava mais, estava sempre à espreita de algo maior. A espera de uma carpa grande, rara e difícil. Várias vezes sem sucesso, até o dia em que a Deusa da Natureza, Allihanna, pareceu realizar seu pedido. Por instinto, o bichano seguiu a silhueta do enorme peixe no riacho até uma direção incerta, mas ele não se arriscaria a molhar a pata. Esperaria seu almoço saltar para dar o bote. A carpa seguiu adiante, então Fidelis se foi. E Mona foi atrás.

De pouco contato com a sociedade de Arton, a menina tinha apenas visto outras como ela algumas vezes durante suas idas à feira com o pai. Era ingênua e ignorante, daquelas educadas em casa com livros da época dos avós. Sempre se lembrava da vez em que tinha presenciado um garoto explodir algumas melancias na feira, apenas formando uma massa condensada de fogo nas mãos, ao esfregá-las de forma frenética. Alguém tinha gritado “*magia*”, mas em sua terra podia. Mona não fazia ideia.

Sempre procurou entender por que o pai fazia aquilo com ela. Machucava e parecia estranho. Antigamente não era assim. Pelo menos não quando sua mãe estava viva, pelo menos não quando sonhava. Sobre a madrasta nunca buscou respostas. Das duas ocasiões em que ouviu um bardo narrar uma história teve conhecimento que madrastas eram más. A sua era, lhe batia e às vezes não lhe dava de comer. Por isso sonhar era bom. E Mona sonhava, lúcida ou não.

Fugir era uma opção, mas cogitar isso a deixava triste, sem mesmo entender o porquê. Ela não sabia nada da vida, do mundo, das pessoas. Só sabia pescar.

O barulho do riacho escoando lhe era familiar.

Despertou em terreno áspero.

Seus pés, que não costumavam doer, doíam. Tinha andado muito e não percebeu a distância. Estava longe de casa, do pai e da madrasta. Na frente, o gato armava um bote, mas a carpa saltou além de seu alcance e caiu num poço, desaparecendo nas profundezas até encontrar um buraco, que fazia ligamento com sabe-se lá o quê. Mona estava perdida, mas não teve discernimento para tal. Piscou duro quando viu as ruínas de algo enorme. Deslumbre? Fidelis entrou, ela também.

O lugar era úmido e escuro, típico de qualquer historinha de terror. O teto era alto, o piso gelado e as paredes grossas mostravam a idade do cenário. Algumas colunas estavam tortas, resistindo à queda há décadas, mas ainda sustentando o que era necessário. Buracos onde não deviam iluminavam o que podiam. Mona gostou de pular as frestas do sol em seu caminho. Cantarolava e afundava ruína adentro.

Desceu uma pequena escadaria e se deparou com uma sala oval com duas saídas de cada lado. Três portas à frente. Fidelis miou.

*Toc. Toc.*

— Quem é? — perguntou Mona.

— Sou eu — respondeu o garoto. Sua voz vinha de algum lugar.

A menina abriu a primeira porta e só havia um homem lá. Ou algo parecido. Estava deitado, sujo e não se movia. Parecia dormir. Não tinha cabelo nem olhos. Era muito, muito magro, todo branco e um pouco fedido, ela achou. Fez uma careta e o tocou para acordá-lo. O braço dele caiu no ato e sua mandíbula deslocou um pouco para baixo. Ela achou curioso, ergueu uma sobrancelha.

— É o Sr. Cutcorn, sua boba — ecoou a voz que vinha da porta ao lado. — Agora abra aqui pra mim.

Mona abriu a segunda porta e escutou um rangido que pareceu levar a eternidade. Viu um armário embutido na parede com centenas de pequenas gavetas. Algumas estavam abertas e revelavam frascos vazios ou pela metade. Tinha muita poeira, ela espirrou. Dois olhinhos a fitavam das trevas e a menina estendeu a mão para tirar o garoto do lugar. Ele era da sua altura, tinha os cabelos negros e uma pele bem pálida. Usava roupas comuns e claras, parecia humilde como ela. Ambos se sentiram à vontade um com o outro. Eram amigos instantâneos.

— Eu sou Mona. Como você se chama?

— Elfo.

— Elfo?

— É.

O garoto a conduziu para uma das saídas da sala, quando ouviram um estrondo. Mais uma vez e de novo. Procuraram pela origem, vinha da terceira porta.

— Vamos abrir — disse ela docemente.

— Não. Deixa pra lá. Aquela porta... Não é legal.

A menina deu de ombros, assentiu e eles chegaram até o pátio, enorme e mórbido, que dava a dimensão de todo o lugar para cômodos em outros andares. Era a única parte das ruínas a céu aberto. Mona não pensou duas vezes até correr para o seu centro, de braços abertos, feliz. Foi brincar. Teve a impressão de estar sendo observada, mas ignorou. Fidelis a seguiu.

Empolgado, o garoto caminhou pelo corredor ao lado, coletando pau ou pedra e jogando sobre ela. O primeiro pedaço de madeira pairou rente a testa da menina, que não se importou com o ato. Uma pequena pedra pareceu atingir o solo, mas flutuou antes de chegar ao chão. Mona mergulhou no ar e também não caiu, planando. Gargalhava. Tudo ali estava flutuando, bastava jogar.

Elfo se aproximou e de cócoras acariciou o gato.

— Fica aqui pra sempre? — ele pediu sem olhar para a nova amiga.

— Não posso, tenho de voltar. Meu pai precisa de mim — ela respondeu, enquanto dava braçadas no ar, se movimentando como uma perereca.

Fidelis eriçou os pelos quando viu a carpa se aproximando. O peixe chegou voando, nadando no céu ensolarado. Ainda respingava algumas gotas do poço. O gato saltou, tentando alcançar seu almoço. A falta de gravidade era um processo demorado.

— Esse lugar é incrível, não há melhor! — Mona gritou, empolgada. — Tá, tudo bem que eu não conheça muitos lugares, mas adorei esse... Esse...?

— Internato — revelou Elfo. — Isso foi um internato há muito tempo.

— Você morava aqui?

— Nem sempre. Eu vim de outro lugar, mas não lembro.

— E por que você não voa? — ela perguntou, tateando o nada do ar. E subindo.

— Ninguém voa. Esse pátio é que faz os outros voarem.

— É tão gostoso. Voltarei aqui todos os dias pra brincar, prometo!

— Tá — ele virou de repente e apontou para o alto. — Olha lá, seu gato!

Mona viu Fidelis rodopiando no céu enquanto terminava de comer toda a carpa. Parecia mais gordo do que já era, mas satisfeito. Os espinhos do peixe caíam lentamente como flocos de neve. Então três meninas idên-

ticas e menores do que ela apareceram do outro lado das ruínas e aplaudiram num ritmo frenético. De expressões sérias, faziam tudo em sincronia. Ela ficou encantada.

Acordou.

Tateou buscando novamente, por instinto. Intacta. Mona estava no piso úmido de um quarto escuro e vazio, se levantou e olhou pela janela: as ruínas do internato abaixo. As três meninas brincando de planar, jogando pedaços de qualquer coisa uma sobre a outra. Não tinha sonhado, era realidade. Ficou tão feliz que quis pular e voltar a flutuar. Colocou o pezinho sobre a beirada da janela, a cabeça apontada para frente encarando o espaço. Deu um impulso, mas antes:

— Não faça isso.

— Elfo.

— Já olhou pras paredes? — ele perguntou.

A menina viu palavras e frases inteiras escritas em vermelho, não soube ler. Talvez fosse de seu dialeto, mas não conhecia a maioria das letras.

Mais uma vez a impressão de estar sendo vigiada. Olhou para trás, não tinha ninguém.

— Esse era seu quarto?

— Acho que sim — Elfo respondeu, sentado encolhido num canto, cruzando os braços sobre os joelhos. — Mas Eles levaram tudo embora. Faz tempo.

— Ah, poxa.

— Aqui foi uma escola de magia. Aí aconteceu alguma coisa, não sei, e acabou. Eu não consigo mais ir embora. Não que eu queira, lógico. Pertença a este lugar — contou, enquanto arranhava as unhas dos pés no piso.

— E quem são aquelas menininhas?

— Elas são legais. Não falam muito e aparecem só de vez em quando. São irmãs e estavam celebrando.

— Celebrando o quê?

— Sei lá — suspirou o garoto. — Seu gato, talvez?

— Fidelis!

— Vem, vamos procurar por ele.

Elfo se levantou, saiu do quarto e chegou ao corredor, chamando por Mona, que o seguiu. Do lado de fora ela ficou tentada a jogar alguns objetos nas trigêmeas, mas resolveu se focar na busca por Fidelis, quando perdeu Elfo de vista. Gritou e gritou pelos corredores procurando pelo amigo e pelo gato, sem sucesso. Desceu um lance de escadas, passou por duas pilastras enormes e então cruzou a esquina de outro corredor, quando então parou. Tinha alguma coisa ali.

Devagarzinho Mona foi se aproximando, queria evitar o barulho para não espantar o homem de costas. Ele era magro e alto, usava uma camisola azul e tinha os cabelos compridos e escuros, não era o mesmo da primeira porta. Parecia tremer e gemer. A menina passou pelo corpo e parou de frente ao homem, ficou observando-o.

Ele escondia o rosto com as duas mãos ossudas. Nos pulsos, marcas cruéis. Tinha manchas de sangue na camisola e fedia a enxofre. Todas as unhas estavam compridas e retorcidas quando atingiam a ponta.

— Oi — ela disse.

Silêncio.

O homem não respondeu. Ela insistiu: — Oi?

Ela suspirou e o ar se mostrou gelado naquele momento. Sentiu frio de repente e seu vestidinho curto se tornava inconveniente. Ficou ali parada, olhando para o homem sem rosto que não falava. Enquanto isso refletia se voltar para casa era mesmo uma boa ideia. Mas, apesar de tudo, gostava muito do pai. Era complicado.

Achou estar sendo observada novamente e olhou para trás. No corredor escuro as sombras se moviam. Tinha alguém ali e não era Elfo. Pegou a primeira pedrinha que encontrou e jogou. Não fez eco. Ela caiu no vazio? Ou teria flutuado?

— O terror é sua casa. Este internato é o paraíso. — disse o gato.

— Fidelis! — ela parecia muito feliz em revê-lo, chegando pela mu-  
reta do corredor.

— Ah, por favor — a voz do bichano lembrava um velho afônico.  
— Esse é Taleise Neil.

— Ele não quer falar comigo — a menina pareceu fazer um bico,  
franziu o cenho.

— Não que ele não queira. É que ele não pode. — Fidelis saltou  
para o chão e passeou pelas pernas do coitado com o rabo levantado.

— Poxa.

— Faz o seguinte: soque a parede ao seu lado.

Mona não entendeu e ficou com medo de quebrar os dedos, por  
isso deu um soco bem leve, como se estivesse tocando numa flor. A parede  
desmoronou.

— Puxa!

— Viu? Aqui você tem poder. Fique, não é bem-vinda em seu lar.

A menina nem cogitou muito a possibilidade e quando resolveu  
parar para pensar, da poeira que se levantou do cômodo em ruína ela viu  
a silhueta de seu amigo atrás de alguns blocos de concreto.

— Está anoitecendo — disse Elfo. — Eu preciso ir.

— Tchau — Mona respondeu cabisbaixa, sabia que nunca mais  
o veria.

*Adeus.* E no instante seguinte Elfo não estava mais ali. Só seu ver-  
dadeiro nome escrito na parede destruída.

Tenebra, a Deusa da Noite, ganhou os céus de Arton sem crepús-  
culo naquele fim de tarde. As trigêmeas se recolheram para algum lugar,  
em silêncio. Espadas, escudos e elmos de aventureiros que tentaram ex-  
plorar as ruínas do orfanato e serviam de brinquedo, pararam de flutuar e  
caíam espalhados pelo pátio. O vento assoviava e trazia vozes que ela não  
conhecia. As sombras se agitaram mais um pouco.

— Não fique triste, você fará novos amigos — grunhiu Fidelis e  
depois ronronou.

Taleise continuava ali, sem se mover. Parecia sentir mais frio, porque a menina notou-o tendo um breve espasmo. Mas não tirava as mãos do rosto.

O gato voltou para cima do muro e fitou a lua.

— Vai ser melhor para você — lambeu uma pata que parecia ferida, depois se espreguiçou. — Tudo ficará bem.

Mona se despiu e voltou a caminhar pelo corredor. No internato, com o frio, ficar sem roupa esquentava. Ela gostou de voltar a sentir-se aquecida.

— Você não vem? — perguntou a menina ao gato.

— Já almocei. Vou voltar para casa.

Ela ficou um pouco desapontada, mas respeitou a decisão de Fidelis, que se foi num salto no breu.

Percebeu que dois dedos magros de Taleise Neil estavam abertos em V, dando campo para observá-la no escuro. Eram olhos grandes e vazios como a lua. Ele parecia gostar do que via.

— Você não vem? — perguntou a menina ao homem.

Ele fez que *não* com a cabeça e voltou a tapar o rosto por completo. Não voltou a se mover.

Acordou.

Tateou, estava lá, e somente. Sentada numa cadeira velha de ébano diante das três portas. Duas estavam abertas. O esqueleto da primeira parecia sorrir para a menina. Ratos vasculhavam vida na escuridão, em vão. Rostos se projetavam nas janelas dos quartos acima, caso ela olhasse para o alto. As sombras traçavam uma teia sinistra em seu domínio. O cheiro de sangue vinha das palavras escritas nas paredes, estavam por toda a parte e contavam uma história há muito esquecida. O rangido de passos acima, pés andando dum lado ao outro nos cômodos superiores se mostravam inquietos.

Mona estava em boa companhia. Todos estavam lá. Às vezes não, outras sim.

- Agora eu estou bem.  
— Fico feliz. A magia é para isso.  
— Isso é uma família?  
— É — houve hesitação. — É, sim.

As vozes no ar. Seriam de Mona? Ela não sabia. Elfo partiu, Fidelis não voltaria mais. As trigêmeas e Taleise eram bem quietos, mas a menina sabia que poderia se acostumar. Pelo menos seu pai não viria mais visitá-la quando estivesse dormindo.

- Eu vou dormir?  
Silêncio.  
Não tinha mais volta.

*Toc. Toc.*

Mona parou diante da terceira porta, hesitante. Devia fazer aquilo? Não sentiu cheiro, mas pensou ouvir algo lá dentro. Uma agitação, talvez. Passos ou um estrondo. Era difícil saber. Abriu a porta e isso causou um rangido de leve.

- Tudo estava bem.  
Ela entrou.

Não era um sonho.





# O perfil do escorpião

Rogério Saladino

**O** DIA NASCEU NO DESERTO, MAS ABDULLAH, como de costume, havia acordado antes mesmo do alvorecer. Saudar os primeiros raios do sol era a sua forma de prestar homenagens a Azgher, o Deus-Sol. Ao terminar suas preces, Abdullah desfez o pequeno acampamento improvisado, montou em seu cavalo e partiu em direção ao ponto de encontro. Chegaria bem antes do mercador que o havia contratado, é claro, mas isso não o incomodava. Aliás, até preferia assim.

O lugar ficava na borda do Deserto da Perdição, quase na fronteira com a Grande Savana. Apesar de tão mortal quanto o deserto, a região vizinha era admirada por suas “matas verdejantes cercando grandes lagos límpidos e rios de água cristalina nascidas de graciosas montanhas”, como eram descritas pelos bardos em canções e poemas. Abdullah lembrava muito bem o que os tais lagos não tão límpidos assim escondiam e quais horrores os rios furiosamente traziam das montanhas. A Grande Savana era uma bela paisagem, ele admitia, mas falsa, enganadora e perigosa. O deserto, pelo menos, jamais escondia sua face impiedosa e implacável, sempre deixando claro que represen-

tava um desafio árduo e difícil para os que se atreviam a desbravá-lo. Nesse aspecto, era justo e honesto.

Quando o mercador chegou, Abdullah já estava lá, esperando por ele há tanto tempo que parecia fazer parte da paisagem do deserto, como uma duna ou uma rocha.

Deduziu que era o mercador, pois não se conheciam pessoalmente. A comitiva que acompanhava a figura tinha o preparo e a ostentação de uma caravana de tamanho razoável; estavam bem equipados com comida, água e outras provisões, havia vários assistentes e carregadores, na maioria humanos, exceto um anão que se portava como o responsável pelos guardas. À distância, era impossível imaginar qual mercadoria levavam ou onde os valores estavam guardados, o que demonstrava alguma experiência em conduzir uma operação como aquela em terras hostis.

Vestido com roupas leves e práticas, de cores claras e pouco chamativas, o mercador se aproximou sozinho do ponto elevado onde Abdullah aguardava. Parou diante dele por alguns instantes, para recuperar o fôlego:

— Você deve ser Abdullah, não é?

— Sim, sou eu — respondeu o guerreiro do deserto.

— Como posso ter certeza? Coberto assim como você está da cabeça aos pés, com mais e mais camadas de tecido, o rosto escondido embaixo do turbante, com faixas e faixas, as mãos cobertas por luvas e botas de couro também cobertas de tecido... Preciso comprovar de alguma que forma que você é quem diz ser.

— Eu entendo. Mas não posso fazer mais do que lhe garantir que sou quem afirmo. Sou Abdullah, o Honrado, filho de Khaldum, irmão de Abdahal, neto de Araan, bisneto de Harounn, do clã Saralaham, da tribo Tel Du'zzar, afilhado do grande Azgher, aquele que dispersa as trevas e que auxilia os necessitados e os fracos de espírito. Estou aqui a pedido de meu amigo Samir, que trouxe ao meu conhecimento que um mercador de nome Raquard procurava especificamente por mim, para servir como guia experiente e versado nos caprichos do deserto, e que se eu me interes-

sasse, deveria encontrá-lo no dia de hoje, neste horário. Assim creio que agora, por fama ou por indicação, já sabe quem eu sou sem que eu precise apresentar nenhuma prova, além de ser eu mesmo.

— Isso meu caro amigo! Isso mesmo! — respondeu o mercador, abrindo um largo sorriso. — Você é exatamente como me foi descrito! Os bardos o despreveram exatamente desse jeito, disseram exatamente como você iria me responder e qual seria a impressão que eu teria de você! E posso lhe dizer que isso não é fácil de se imitar ou fingir! Eu lhe garanto que saberia, mesmo através desses quilos e mais quilos de roupas, se você não fosse quem diz ser. Ah, é uma honra encontrar o renomado aventureiro e grande herói Abdullah! — e dizendo isso, curvou-se, fazendo uma exagerada saudação.

O homem do deserto meneou a cabeça, aceitando o elogio ainda um pouco confuso com a lógica estranha do mercador, mas se servia servir bem, então quem era ele para contrariá-lo?

— Me chamo Raquard e, por favor, traga boas notícias para os ouvidos deste simples mercador: você aceita os meus termos? — continuou o mercador ao levantar a cabeça. — Dará a honra de nos acompanhar em nossa travessia pelo deserto?

— Sim. Servirei de guia para a sua caravana — respondeu Abdullah, mesmo discordando da suposta simplicidade do mercador, dada a quantidade de joias que portava e a qualidade das roupas que usava. — Guiarei sua caravana em segurança até a Pedra do Escorpião. Não precisa se preocupar.

— Me corrija se eu estiver errado, essa tal pedra fica em um oásis, não? Pois este foi o lugar onde a tribo Tel Dah'Ghul disse que poderia ser encontrada nessa época do ano. Vocês nômades passam um bom tempo nesses oásis, não é mesmo? — havia um tom de arrogância mal disfarçada.

— Não pertenço à tribo Dah'Ghul e não conheço seus hábitos de peregrinação — Abdullah respondeu, tentando não ser muito ríspido com o mercador. — Uma coisa importante para se saber sobre o deserto

é que cada uma das tribos nômades tem seus próprios costumes. E não incorra no erro de considerar todas iguais, pois isso pode ser uma grande desfeita e trazer grandes problemas em alguns casos.

— Ah, mil desculpas, então — disse Raquard logo em seguida, mesmo sem parecer verdadeiramente arrependido. — Mas podemos esperar algum tipo de problema ou complicação, nobre guerreiro do deserto?

— O deserto é e sempre foi um lugar perigoso para aqueles que não lhe prestam o devido respeito — anunciou Abdullah de maneira tenebrosa. — O que não parece ser o seu caso. Você está bem preparado, mercador.

E, de fato, estava.



A caravana partiu logo em seguida. Raquard fez questão de conhecer o trajeto e as sugestões de precauções para a viagem, e depois repassá-las para Bronlin — o anão que parecia contraditoriamente antigo e resistente —, comandante dos soldados mercenários que serviam como segurança para o comboio. Bronlin berrou as informações para seus homens, todos guerreiros razoavelmente experientes e bem preparados ao menos na aparência.

Aliás, toda a cuidadosa preparação não apenas dos mercenários, mas de todos que trabalhavam na expedição, causou uma certa desconfiança em Abdullah. Era estranho que esta fosse a primeira aventura do mercador pelo deserto e, mesmo assim, toda e qualquer precaução havia sido tomada de maneira exemplar. Cada empregado fazia sua parte com zelo e dedicação impecáveis, checando e recheckando suas obrigações atentamente. Cada elemento necessário era acertado, cada detalhe arrumado e conferido, não havia desperdício ou improvisos, e tudo era tão bem feito, que o trabalho dos supervisores era quase desnecessário.

Abdullah estranhou, mas por que deveria se preocupar quando tudo estava certo? Ao invés disso, não deveria ficar tranquilo? Não seria

um problema se estivesse acontecendo exatamente o contrário? Entrar no deserto, por menor que fosse o trajeto, era perigoso. Mais ainda na falta de água, comida e outros mantimentos. Mas se Raquard havia, de alguma forma, conseguido os trabalhadores e os mercenários mais corretos que o dinheiro poderia contratar, se obteve informações adequadas sobre tudo o que deveria fazer, melhor para todos, afinal.

Com isso em mente, Abdullah descartou suas desconfianças como uma carcaça de roedor malcheirosa e voltou seu olhar para as possíveis complicações que viriam.

O primeiro dia de viagem foi relativamente tranquilo, sem maiores problemas. A caravana seguia com lentidão e cuidado, evitando eventuais predadores e locais normalmente assolados por bandidos, tendo somente o olhar implacável de Azgher e o calor escaldante como fatores potencialmente danosos.

Os guardas se revezavam em posições pré-determinadas, com olhares atentos para todos os lados. Usavam proteções e armas leves e ágeis, para que o peso não se tornasse um inimigo adicional em possíveis combates e para poupar ainda mais suas montarias.

Abdullah seguia na frente, verificando se o caminho estava seguro. Seus olhos, escondidos e protegidos pelos tecidos, acostumados a perscrutar as aparentes dunas vazias do deserto, buscavam as marcas e indicativos escondidos de inimigos e terrores ocultos. Logo atrás dele, Raquard e Bronlin mantinham uma distância prudente.

Perto da metade do dia, Abdullah parou bruscamente, voltou-se na direção do mercador e, gesticulou com a mão, sinalizando que parassem.

— Está vendo aquela nuvem escura lá adiante no horizonte? Aquela que parece estar tocando o deserto? É uma tempestade de areia. E das grandes. Minhas preces para que não encontrássemos uma em nosso caminho não foram atendidas.

E Abdullah tinha razão em temer as tempestades de areia, um dos maiores e mais menosprezados perigos do deserto. Ventos poderosos e rá-

pidos levantavam e acumulavam uma quantidade imensa de areia, atirada de um lado para o outro em alta velocidade, rasgando e raspando tudo que encontrava pelo caminho. Em casos mais graves, a carne chegava a ser arrancada das vítimas ainda vivas, deixando para trás apenas ossos limpos.

— E não tem como desviarmos dessa tempestade? — perguntou Raquard meio confuso. — Não podemos passar ao lado dela?

— Desta tempestade aí na frente, não — respondeu Abdullah, apontando para os lados. — Ela é muito larga e nos alcançaria antes. A melhor opção é enfrentá-la e fazer o possível para sobreviver.

— Então diga o que temos que fazer. Temos algum tempo para nos preparar, certo? — disse o mercador, gesticulando para que caravana parasse.

Abdullah assentiu com a cabeça e ambos foram em direção ao comboio. O guerreiro do deserto começou a dar instruções e assim que terminava de falar, trabalhadores disparavam para todos os lados, fazendo o que lhes havia sido instruído. Enquanto alguns desciam as cargas, outros tratavam dos animais, cobrindo os olhos e narizes de cavalos e camelos, ao mesmo tempo que se esforçavam para acalmá-los. Os guardas mercenários ajudavam a cobrir as cargas, suprimentos e os próprios trabalhadores, improvisando abrigos e tendas rapidamente.

A tempestade de areia os alcançou pouco tempo depois, entremendo suas lonas, golpeando-as como o punho de gigante furioso. O que não estava amarrado ou protegido voou levado pelos ventos ásperos e raiosos enquanto o sol desaparecia atrás de toneladas de areia aquecida.

Alguns cavalos, desesperados e assustados além de seus limites, escaparam e fugiram alucinadamente, na vã esperança de encontrar algum lugar seguro. Numa tentativa de salvar os animais, um dos trabalhadores saiu do seu abrigo e correu em direção aos gritos, deixando a proteção onde estava com seus companheiros. Percebendo o terrível engano que havia cometido meros segundos depois de entrar no redemoinho abrasivo, percebeu também que não conseguia enxergar o caminho de volta ao abrigo e começou a chorar desesperadamente, ajoelhando-se para esperar

a morte nos ventos do deserto. Mas o que se ouviu a seguir não foi bem o som da morte.

Nem o mercador, nem seus guardas e trabalhadores entenderam o que aconteceu. A princípio, nem mesmo Abdullah.

O pobre trabalhador ouviu um barulho estranho em meio aos ventos, como vozes e guinchos que jamais havia ouvido. Pouco depois, ouviu um tropel abafado, com ruídos cliqueantes esparsos, e imediatamente após, um borrrão caiu sobre ele. Era uma pessoa (provavelmente) coberta com muitas roupas e tecidos, que cobriu o trabalhador com sua capa e manto ou algo similar.

E outras dessas figuras estavam circulando o local, cavalgando de forma a minimizar os efeitos maléficos das areias carregadas pelos ventos.

Num dado momento, todo barulho cessou. A tempestade, tão rápida como chegou, se foi.



Como esperado, Abdullah foi o primeiro a sair de seu abrigo, com seu cavalo, para se certificar de que era seguro para os outros.

Quando Raquard abriu a lona que estava usando como proteção e tirou a areia que o cobria da cabeça aos pés, encontrou o guerreiro do deserto parado diante de uma bizarra comitiva.

A carava agora parecia vários amontoados de areia, que mostravam um pedaço de lona aqui ou acolá, ou uma parte da carga, ou um dos animais que sacudia os vestígios da tempestade da crina. Os trabalhadores saíam e paravam, assustados com os estranhos que surgiram do meio do nada, enquanto os mercenários demoravam um segundo a mais para se recompor. O único a proferir uma sentença com algum sentido foi Bronlin.

— Quem são esses caras? — disse o anão, levando a mão em direção ao cabo de seu machado. Teria ordenado que seus homens atacassem, se não tivesse sido interrompido por Abdullah.

— Não! Eles não vão nos fazer mal. Só estão de passagem.

A afirmação surpreendeu a todos, mas não tanto quanto a aparência dos estranhos. Era um grupo de doze ou mais cavaleiros, montados em seres que poderiam ser descritos como “cavalos” apenas na falta de uma palavra mais adequada. Eram criaturas esguias ao mesmo tempo em que pareciam sólidas, com pernas compridas que terminavam em garras afiadas. A cabeça parecia a de um inseto, com grandes olhos negros e brilhosos.

Os homens estranhos cavalgando estas criaturas eram igualmente esbeltos e usavam armaduras metálicas minuciosamente trabalhadas, adornadas com capas e mantos que esvoaçavam ao vento, mesmo quando não havia brisa alguma. Pareciam elfos, mas maiores e mais altivos, com orelhas mais pontudas, rostos mais compridos e um ar estranho e assustador. Seus olhos pareciam brilhar de um jeito diferente.

— *Graethel faar-alar*, filho de Azgher — disse o cavaleiro que estava mais próximo de Abdullah, com uma voz fluida que ecoava com o vento. — Devo acreditar que estão todos *vaerith*? Os ventos não rasgaram sua alma?

— Agradecemos por nossa sorte, ó cavalgador das dunas — respondeu Abdullah.

— Meu *valihtn* encontrou seu companheiro e o protegeu — continuou o elfo estranho. — Ele está ali, apenas um pouco assustado.

O elfo apontou para outro cavaleiro, que trazia o trabalhador, bem e saudável, apenas mudo pelo assombro e com a pele um pouco avermelhada pelo breve contato violento com as areias da tempestade.

— Meus mais sinceros agradecimentos, cavalgador das dunas — agradeceu Abdullah, fazendo uma intrincada reverência com as mãos.

— O deserto está furioso, filho de Azgher. Quando o seu *schashii* dormir, as sombras estarão mais famintas que nos dias curtos. Tenha cuidado com o deserto e sua fúria, filho de Azgher. Eu e meus irmãos seguiremos os ventos. *Graethel faar-alar*.

Todos os outros cavaleiros disseram a mesma frase e partiram, correndo numa mesma direção.

Quando não se ouvia mais o tropel causado pelos estranhos cavalos-insetos, o primeiro som a quebrar o silêncio foi o da voz de Bronlin.

— Alguém pode me explicar o que foi isso? Não entendi nada do que aquele cara falou.

Abdullah explicou:

— Meu povo os chama de “elfos da tempestade”, pois o nome que eles dão para si mesmos é difícil de ser pronunciado. Eles cavalgam o Deserto da Perdição, perseguindo as tempestades, na esperança de encontrar o caminho de volta para seu mundo natal. São honrados e de grande ajuda, quando tratados com o devido respeito. Entendem dos mistérios do deserto melhor que muitos de nós.

— Elfos do deserto? Essa é nova pra mim — interrompeu Raquard. — Será que vamos encontrá-los de novo?

— Duvido muito — retrucou Abdullah. — Encontrar um elfo da tempestade é um evento tão raro que é considerado por muitos como mau agouro.

— Você acha que significa que estamos com azar? Que vai acontecer algo ruim?

— Não. Graças a eles, a vida de um de seus empregados foi salva. Não acredito que isso possa ser visto como mau agouro.

— Tem razão. Então, devemos continuar, não?

Sem dizer uma palavra, Abdullah acenou com a cabeça e começou a preparar seu cavalo enquanto o restante da caravana se recuperava.

Raquard e Bronlin trocaram olhares, confirmando algo que apenas os dois pareciam saber e que, se Abdullah tivesse percebido, levantaria suspeitas e desconfiança. Mas o aventureiro nômade nada notou e nada suspeitou.



Outras tempestades de areia foram vistas a distância, mas nenhuma chegou a atingir a caravana. Curiosamente, todas surgiam e se desloca-

vam em direções diversas, que não seguiam nenhum padrão capaz de ser inicialmente notado. Mas todas iam para longe da caravana, para o alívio de todos. Abdullah estava perplexo, pois mesmo na multiplicidade de acontecimentos caóticos do Deserto da Perdição, jamais havia presenciado ou sequer ouvido falar de algo parecido. As tempestades de areia, por mais aleatórias que fossem, tinham alguma lógica. Seus instintos de aventureiro experiente, somados a sua cultura supersticiosa, diziam que magia poderia estar envolvida. Magia do tipo que ele não gostaria de encontrar.

Nos dias que se passaram, a caravana seguiu tranquilamente, sem nenhuma outra ocorrência ou fato digno de nota. Em parte graças às estranhas tempestades, que pareciam ter varrido do deserto as ameaças e perigos normalmente encontrados na região, e em parte pela sábia orientação de Abdullah, prontamente seguida por todos os trabalhadores do comboio.

Logo chegariam a seu destino, o oásis ao redor da assim chamada Pedra do Escorpião, um dos poucos lugares no deserto onde o viajante podia encontrar um muito bem-vindo refúgio. Abdullah sabia onde ficava, mas não conhecia o lugar em particular tão bem quanto outros, por simples falta de oportunidade. Sabia que era um oásis, que tinha água potável e alguma vegetação, que os animais podiam descansar e que os cantis podiam ser renovados, e era tudo o que precisava saber. Pois o guerreiro do deserto não podia estar mais errado.

Chegaram ao oásis no momento mais quente do dia, quando Azgher mostrava todo o seu esplendor. Apesar de ter se aventurado em outras terras distantes e presenciado inúmeros momentos adversos, Abdullah mantinha sua crença de que nada de realmente ruim ou maligno poderia acontecer nessa hora, quando o seu deus, aquele que cuidava e zelava pelos justos de coração, estava no ápice de seu poder. O ponto alto do dia para todos, até mesmo para os servos de outros deuses, era um momento tão sagrado quanto o amanhecer e tão digno de assombro quanto qualquer outro milagre cotidiano.

Visivelmente aliviados, os empregados da caravana marcharam com ânimo renovado para o oásis, até serem impedidos pelos mercenários e seu comandante, Bronlin. O próprio Raquard havia parado sua montaria e ordenava que todos ficassem permanecessem onde estavam.

Abdullah, que estava à frente, voltou-se surpreso e foi até o mercador.

— O que aconteceu? Me parece que tudo está em ordem e tenho certeza absoluta que esse é o oásis onde fica a Pedra do Escorpião.

— Ah, sim, meu caro Abdullah, não há a menor sombra de dúvida sobre isso. Mas a questão não é essa. Lembra que lhe confidenciei o motivo pelo qual reuni esta caravana?

Claro que ele se lembrava, apesar de não lhe ter sido “confidenciado” como um grande segredo. Sem esperar a resposta, o mercador continuou.

— Aqui vim para encontrar a tribo Tel Dah’Ghul, com a qual tenho negócios imprescindíveis a tratar. Mas não vejo nenhum sinal deles. Aliás, não vejo sinal de ninguém.

E ele tinha razão! O oásis não tinha nenhum indicador de que qualquer pessoa estivesse nas redondezas, quanto menos uma tribo nômade inteira. De onde haviam parado, podiam ver praticamente todo o oásis, exceto as partes cobertas pela vegetação, e os únicos sinais de vida eram os deles.

— Muito sensato de sua parte, Raquard. Mantenha seus homens preparados. Irei vasculhar o lugar em busca de respostas... Ou o que quer que esteja por lá. Fique atento, posso precisar de ajuda — disse Abdullah e disparou a frente.

— Claro que sim, honrado guerreiro — respondeu o mercador, e no momento que Bronlin chegou ao seu lado, ele completou: — Estamos absolutamente atentos e preparados. Pode ter certeza.



Abdullah entrou cuidadosamente no oásis, procurando por emboscadas atrás de cada árvore e arbusto, esperando a qualquer instante que

bandidos ou assaltantes pulassem da própria areia brandindo cimitarras e gritando obscenidades. Quando nada disso aconteceu, sua mente começou a traçar teorias ainda mais assustadoras. Temia que a gigantesca bocarra do temível dragão do deserto se erguesse e tragasse a caravana a suas costas, ou algo ainda pior.

Passando por entre palmeiras e tamareiras e tufo de vegetação rasteira, entre a pouca sombra que as árvores ofereciam, o guerreiro do deserto não encontrava nada. Literalmente nada, o que era por demais estranho.

Perto do que deveria ser o centro do oásis, Abdullah se surpreendeu ao encontrar algumas pedras formando um caminho reto. Parou seu cavalo e foi confirmar o que seus olhos haviam visto. Um caminho muito antigo, escondido entre areia e arbusto, feito com pedras colocadas lado a lado de forma simples e precisa. Isso indicava que deveria haver mais alguma construção no local, ainda que provavelmente em ruínas.

Quem teria feito aquilo, e com qual propósito? Oásis não eram lugares próprios para casas ou qualquer tipo de habitação permanente, todos sabiam disso. Era simplesmente errado.

Seguindo o caminho, chegou onde presumiu que seria a tal Pedra do Escorpião; uma rocha retangular, com três metros de comprimento e metade dessa medida de largura. Sua parte superior era lisa, seus cantos e laterais desgastados pela ação da areia, mas mesmo assim, era possível ver os entalhes que cobriam os seus lados.

Abdullah estava parado diante da grande mesa de pedra, sem saber exatamente o que fazer. Não parecia haver nenhum tipo de armadilha, e se houvesse, o clima do deserto já teria se encarregado de arruiná-la. Poderia haver alguma proteção mágica, mas o aspecto tão simples da pedra contrariava um pouco este tipo de precaução.

A Pedra do Escorpião estava ali fazia muito tempo, e não se contava nenhuma história sobre algum viajante ter desaparecido ou sofrido de alguma morte terrível por esses lados. Não por conta da pedra ou do oásis, pelo menos.

Por motivos que não compreendia, Abdullah achava que precisava tocar a pedra para entender, saber ou simplesmente porque devia. Se surgisse algum problema, conseguiria voltar correndo até a caravana e os mercenários de Bronlin.

O guerreiro do deserto então se ajoelhou ao lado da pedra entalhada e estendeu a mão esquerda. Sem demonstrar medo ou dúvida, tocou a superfície. Para sua surpresa, nada aconteceu. Uma parte de si o recriminava por seus receios infantis, enquanto outra respirava aliviada.

Mas apenas quando se levantou foi que se deu conta que o oásis tremia. E antes que pudesse fazer qualquer outra coisa, aquele pedaço do deserto enlouqueceu. Os ventos, antes ausentes, começaram a uivar como lobos agonizantes e a jogar furiosamente a areia para todos os lados, com uma força ainda maior que a da tempestade. Os caules das árvores e tamareiras se partiram como se fossem gravetos ressecados e eram atirados para todos os lados. O que restava da vegetação, completamente pulverizada pelos ventos e pelas estranhas forças que surgiram do nada, se juntou ao amontoado de areia e destroços que rodopiava e gerava sons demoníacos. O oásis convulsionava, prestes a vomitar um pedaço revoltante de si, que só agora tinha percebido estar lá por todo esse tempo.

Do lado de fora, a caravana apenas observava o redemoinho. Seus líderes não estavam surpresos. Estavam extasiados, em júbilo.

Abdullah tentou sair do meio daquele turbilhão, mas mal conseguia se erguer, quanto mais discernir para onde ir. Sua cimitarra estava desembainhada, pronta para atacar ou defender seu dono, que pouca esperança tinha na verdadeira utilidade de sua arma. O nômade nunca tinha visto nada daquele jeito em toda sua vida, e nem imaginava o que poderia causar tudo aquilo.

A areia, o vento e os detritos rodavam ao seu redor e o atingiam com fúria maior do que a de todos os monstros e inimigos que já havia enfrentado. Suas roupas, pouco a pouco, estavam sendo reduzidas a fran-

galhos e sua carne seria a próxima. O chão sob seus pés começava a ceder, e Abdullah conseguia ver enormes placas de rocha se afastando e trocando de lugar, sem dar a mínima atenção a ele.

Quando pensou que o oásis ia se tornar um buraco e tragá-lo, algo saiu do meio das placas rochosas, e da maldita Pedra do Escorpião, que agora estava partida em duas.

Algo não, alguém.

Ele mal conseguia ver a figura poucos metros a sua frente, tamanho era o caos. Parecia humanoide, pois viu dois braços erguidos e uma cabeça que proferia palavras incompreensíveis.

Os redemoinhos de areia diminuíram, mas se concentraram ao redor da criatura. O deserto estava furioso porque ela estava ali, e fazia questão de demonstrar seu sentimento a cada instante. A coisa se aproximava, envolta em areia e vento e ódio.

Abdullah se preparou para golpeá-la com toda sua força. Se tivesse sorte, poderia ganhar um pouco de tempo até a ajuda chegar. Quando o monstro se aproximou, o guerreiro clamou pelo nome de seu deus e se atirou contra o oponente.



A cimitarra bateu na criatura, que nem sequer sentiu. O guerreiro do deserto encontrou uma carne dura e ressecada, envolta em escamas e faixas decrépitas. Uma cabeça reptiliana se virou para ele e sibilou:

— *Azzz... gheeeerrrrr... Zzler...*

A coisa fez um gesto com a mão e entou frases incompreensíveis, e nessa hora Abdullah entendeu e, ao ver a garra ressecada, mumificada, soube o que era aquela aberração. Soube também que não tinha mais esperanças e apenas fechou seus olhos.

O nobre guerreiro foi envolto por rajadas negras e ácidas de um fogo que corroía, que rasgava sua carne com ódio profano e um desprezo

mais frio que o aço. A criatura continuava a entoar sua maldição, saboreando os momentos de dor e a proximidade da morte.

Abdullah tentou erguer a cabeça, tentou olhar para Azgher, mas não conseguiu. A última coisa que seus olhos viram foram suas mãos se desfazendo. Caiu de joelhos, pois suas pernas não conseguiam mais suportar o peso de seu corpo. Caiu com o rosto voltado para a areia e para o fogo negro que agora consumia o que restava dele. O que restava de seus ossos também foi consumido, até que nada mais restou, apenas uma mancha negra vitrificada no solo do deserto.

A monstruosidade mumificada parecia revigorada, inteiramente desperta e atenta ao seu redor, embora o redemoinho de areia insistisse em rodeá-la, mesmo com menor intensidade. Olhou para os lados e decidiu ir em direção à caravana.



Raquard e Bronlin acompanharam a aproximação do ser bizarro e ao vê-la mais perto proferiram em uníssono:

— SZSSISLETH LACERTOS, ZAESS THAESS! SZSSISLETH LACERTOS!

O monstro parou, fez uma expressão curiosa e, apontando para os dois, perguntou com sua voz ríspida:

— Voocêsss... Seervos de Sszzaas... Seervos do Grande Corruptor...

Raquard se adiantou e respondeu.

— Sim, ó grande Zaess Thaess. Nós o libertamos de sua prisão, o trouxemos de volta pela glória de Sszzaas, pela glória do Senhor das Víboras. Nós escolhemos e trouxemos a vítima que o despertaria, o guerreiro honrado que escondia um segredo. Nós o oferecemos como teu sacrifício.

— Sssssssssiiiiim... A essssência do guerreiro... Proibida de cansssçar seu amado Azzzzgher... — completou a criatura, citando o nome do Deus-Sol com desprezo.

— Sim, grande Zaess Thaess. Tudo pela a glória de Szaass! — completou o mercador, abrindo suas roupas e mostrando o símbolo do maléfico Deus da Traição tatuado em seu peito. — Seu retorno é de grande importância para nossa crença e para os planos do grande Sszzaas. Planos para esse deserto e os tolos que vivem nele.

— Ssssiimm... ELE sssssusssurra sssseussss planos...

E a maléfica criatura devotada ao Deus da Traição seguiu em direção à caravana, unindo-se a seus seguidores. Ainda havia muito o que fazer.





# Lua de trevas

Leandro Radrak

**A**TAVERNA CABEÇA DE PEIXE NÃO É O LUGAR MAIS adequado para se iniciar uma história, mas é aqui que a minha começa. Escondido num beco sujo nas entranhas da tumultuada Valkaria, este lugar atrai somente bêbados com pouco dinheiro, dispostos a tragar fermentados ruins e servir-se do único petisco da casa, a iguaria suspeita que deu nome ao lugar.

Foi aqui que meu irmão, o que restava de minha família, morreu. Nada de especial envolveu sua morte, mas ela me marcou. O maldito já não conseguia segurar o copo sem tremer. Já não bebia sem o estômago recusar. Quando me chamaram, ele estava largado sobre restos de ossos miúdos em meio a uma pilha de sujeira.

Alguns invernos depois eu seguia o mesmo rumo. Tragava o mesmo veneno fermentado e comia a fritura em banha. A pilha de sujeira continuava lá, como uma lápide, juntada sem muito cuidado pelo dono do lugar, Jonas, e sua vassoura.

Não bastasse tudo isto, embora houvesse três mesas para escolher, sempre me sentava na mesma que meu irmão. Eu era uma sombra, repe-

tindo os gestos de meu antecessor. E o teria seguido, se Nimb não rolasse seus dados e mudasse meu destino.

Era a última noite de lua nova. Minha rotina decadente seguia como planejado quando a presença de um estranho destoou naquele cenário tão familiar para mim. Ele passou pela porta e caminhou até o balcão sem expressar reação alguma. Trajava roupas caras — ao menos para mim — com capa, botas e luvas, nada luxuoso, mas do tipo que um pescador não seria capaz de comprar.

Duas coisas chamaram não só a minha atenção, mas também a de Jonas: as espadas presas na sua cintura e um ferimento na orelha, coberto com algo escuro e pegajoso. Demorou um tempo até eu entender que sua orelha havia sido arrancada e aquele emplasto era algum tipo de curativo.

Outros dois colegas de bar sequer o notaram. Bêbados, tentavam contar as poucas moedas que tinham para pagar sua conta.

— Boa noite. O que tem para beber? — perguntou o estranho após olhar em sua volta e encontrar apenas dois barris sem rótulos, cheios de um líquido com espuma acumulada.

Jonas demorou a responder, olhava fixamente para as espadas do visitante: peças caras, feitas com cuidado por algum armeiro talentoso. Quando percebeu sua gafe, sorriu amistoso e respondeu sem jeito:

— Apenas fermentados de frutas. Eu mesmo faço!

O visitante deixou escapar um sorriso de canto de boca com a resposta orgulhosa do homem.

— Me dê uma dose — respondeu sem enrolar.

O taverneiro virou-se para pegar um caneco e servi-lo. Curioso, questionei:

— Boa noite, senhor. Não me lembro de já tê-lo visto por aqui. Ao menos não em uma situação em que eu estivesse sóbrio.

Os companheiros que contavam seus trocados riram alto. O estranho apenas sorriu.

— Já conhecia a taverna, mas nunca havia entrado — respondeu.

— Então permita que eu lhe apresente à famosa cabeça de peixe de Jonas. É por minha conta. — Ajeitei-me na cadeira, observando melhor o homem.

— Se assim o quer, não vejo mal.

— O fogo está aceso, não levará muito tempo, senhor! — respondeu Jonas, animado.

O taverneiro alimentava esperanças de que o visitante trouxesse novos fregueses. Se o estranho gostasse, talvez retornasse à taverna trazendo seus amigos, também de roupas caras, para experimentar a iguaria. Imaginou então quanto dinheiro alguém com armas tão belas podia carregar no bolso e multiplicou isto pelos companheiros que tal pessoa poderia trazer. Logo já se via com uma nova taverna, servindo mais aperitivos e bebidas e...

— Minha bebida? — a voz do estranho interrompeu seus pensamentos.

Sorrindo novamente, o taverneiro mergulhou meio braço no baril com espuma, encheu o caneco e o colocou sobre o balcão. Eu levantei, aproximando-me do homem. O ferimento em sua orelha era realmente feio.

Silêncio.

O visitante levou a bebida até o nariz, fungou, e entornou meia dose.

— Pelo menos tem álcool aqui... — comentou com mais um sorriso de canto de boca.

— Traga outra, Jonas. Vou acompanhar o amigo. — Sentei-me junto a ele. — Talvez o companheiro possa me ajudar com meu problema de desemprego. Que negócios o senhor tem em nossa gloriosa cidade?

— Nada do tipo que possa empregá-lo, homem.

— Não moleste meu freguês... — Jonas lançou-me um olhar irritado.

— Você faz o tipo guarda-costas. Um mercenário talvez? — perguntei, ignorando o aviso.

— Sou um caçador.

— Um caçador?

Jonas sentiu o calor escapar-lhe. Prendeu a respiração e os olhos arregalaram-se. Caçadores de recompensa, ou mercenários, eram sinal de encrenca. Meses atrás, um destes o havia afogado até a inconsciência, ali mesmo, usando o barril de fermentado. Daí o medo.

— Me veja mais um caneco desta coisa, taverneiro — pediu o estranho, tragando o que sobrara da primeira dose. — E se apresse com a tal iguaria... Não pretendo ficar muito tempo.

Então ele olhou para mim. A expressão séria trazia uma carga de desapontamento. Eu conhecia bem aquele olhar. Era a expressão de que algo deu errado. Por instinto, olhei mais uma vez para o que sobrara de sua orelha e depois encarei o chão.

— Já ouviu falar do assassino da Lua de Trevas? — perguntou ele.

— Não — respondi prontamente. Jonas secava os braços em seu avental sujo.

— Vou colocá-lo a par do que tal assassino tem feito.

— Enquanto isso vou fritando o peixe! — declarou o taverneiro.

— Vocês sabem sobre os assassinatos dos seguidores de Khalmyr, o Deus da Justiça?

Exceto por mim, não havia quem não soubesse. A história revoltava paladinos e clérigos que, impotentes, viam companheiros e protegidos serem mortos a sangue frio.

As vítimas não tinham distinção. Qualquer um que se declarasse devoto ou exibisse o símbolo sagrado da religião era um candidato à morte. Apenas duas regras se aplicavam a tal força das trevas: ele só aparecia em noites de lua nova e somente um devoto era morto por noite.

A lenda se espalhara pelas cidades menores e já havia chegado aos ouvidos dos altos sacerdotes. Uma recompensa foi estabelecida e uma cruzada contra tal demônio iniciada. A cada ciclo lunar os relatos ganhavam força, aproximando-se de Valkaria de maneira inevitável.

E então o primeiro valkariano foi assassinado. Naquele mês, sequer houve pistas e, sendo as vítimas pessoas de pouca influência, não foi dada

muita atenção ao caso. No segundo mês, mais três pessoas foram mortas e um guarda disse ter visto o demônio correndo do local.

Estávamos no quinto mês de agonia. Os templos de Khalmyr perdiam devotos que, temerosos, rezavam em suas casas, aos sussurros. Heróis cercaram-se de símbolos e desafiaram o demônio a procurá-los.

Mas Valkaria é grande. Um paraíso para ladrões que querem passar despercebidos. O que se dirá de um demônio que surge somente na Lua de Trevas, apelido agourento dado à noite favorita da deusa Tenebra?

Nos últimos dias não havia sido diferente. Sabíamos que mortes suspeitas haviam ocorrido na parte norte da cidade. Mas até então, os boatos eram tantos, que já não se conseguia entender o que realmente acontecia, e muitos deixavam a história de lado. Ainda mais aqueles fora da “zona de risco”.

— Não me diga que encontrou com o demônio... — interrompeu Jonas, encarando-o.

— Sério? — perguntei meio incrédulo.

Mesmo o estranho sendo um mercenário solitário, uma caçada deste porte me parecia além de suas capacidades. Isto explicava a orelha cortada, mas ainda assim desacreditei.

O estranho divertiu-se com nossas expressões. Deu alguns segundos para o silêncio, coisa que os contadores de história fazem para acrescentar suspense à trama, depois, continuou:

— A Lua de Trevas atingiu seu auge há duas noites e se encerra hoje — dizia, interrompendo-se pelo cheiro ruim que a carne jogada na banha produziu. Encarou a fritura sendo feita e, após beber mais um gole do fermentado, continuou:

— Na primeira noite todos estavam tensos, aguardando em pontos estratégicos da cidade, coordenados magistralmente. Armadilhas mágicas, cães, grupos de vigilantes voluntários... Todo tipo de esforço foi colocado em prática para por um fim ao pesadelo.

— A noite passava mais lenta que o normal e já chegava ao seu fim,

com guardas permitindo-se sorrir e comentando que, talvez, o demônio não viesse desta vez. Mas ele veio.

— Tamanha organização realmente deu trabalho ao assassino, que foi obrigado a esperar pelo momento certo de atacar. Escolheu como vítima um sacerdote estrangeiro que fazia vigília na estalagem da *Águia Dourada*. Entrou por um dos quartos, espreitou nas sombras e degolou o devoto sem que houvesse chance de reação. Mas a escolha da estalagem mostrou-se uma opção ruim. Uma jovem havia despertado e, ouvindo barulho, foi até o salão de entrada, onde encontrou juntos, vítima e assassino.

— Como ele era? — perguntei, virando meu caneco e pedindo mais com um gesto que Jonas já conhecia.

— Ele era como eu ou você. Um homem em todos os aspectos físicos. Diferente, pelo que dizem, somente no modo de agir e no sádico modo de pensar.

— E a menina? Ele a matou?

— Uma vítima por noite.

— E o que aconteceu?

Ele sorriu com minha pressa. Um sorriso rápido, que se fechou na expressão séria de contador de histórias.

— O espanto da menina durou poucos segundos. Assim que entendeu o que acontecia, o desespero tomou conta da jovem que, numa tentativa de proteger-se, começou a gritar desesperada. O demônio a encarou e deve ter passado por sua cabeça silenciá-la imediatamente, mesmo já tendo feito sua vítima naquela noite. Matá-la seria fácil: não passava de uma criança apavorada, de longos cabelos despenteados e olhos cheios de lágrimas. Nesta hesitação, entre quebrar sua regra ou deixar o alerta correr pelas ruas da cidade, um vulto mais que veloz atravessou a sala e jogou-se contra o assassino atingindo-o em cheio. Os corpos tombaram, engalfinhados em murros e chutes durante um bom tempo, até que conseguiram levantar-se para trocar olhares por um momento.

— Duas pessoas viram o demônio tão de perto? — Jonas impressionou-se, mas algo mais importante chamou-lhe a atenção, fazendo-o passar pelo balcão e ir até a porta. — Filhos de uma égua! Aqueles dois saíram sem pagar! Que um troll os devore! Desgra....

— Cheque a mesa. Eles estavam tentando contar as moedas já fazia um bom tempo — disse o caçador.

Rumei para a mesa onde os dois companheiros haviam estado. Admito que preferia ignorar o prejuízo de Jonas e continuar ouvindo a narrativa, mas quem pouco tem sabe bem a diferença que uns trocados fazem.

— Aqui — comentei. — Acho que deixaram até mais.

O taverneiro não removeu a carranca do rosto até certificar-se que não houvera prejuízo. Só depois de contar tudo e colocar no bolso do avental, voltou a sorrir. Depois correu com cara de espanto na direção da fritura que passava do ponto.

— Desculpe, companheiro — disse eu quando tudo voltou ao normal. — Continue a história. O que houve com eles?

— O homem que viera salvar a criança enfrentava o assassino de peito nu, trajando somente a calça de couro que antecede a armadura. No pescoço, ostentava um medalhão sagrado, símbolo da justiça, cujo desenho o assassino conhecia bem. Vendo aquilo, mesmo com os gritos de alerta que ecoavam nas ruas, o assassino sacou sua espada. Mais uma vez a jovem gritou chamando pelo protetor: “Pai!”. Só então o guerreiro temente a Khalmyr desconcentrou-se, lembrando-se que havia um mundo além do combate em que se embrenhara para proteger sua prole. Pensou por poucos segundos e então recuou, agarrando a filha e sumindo estalagem adentro.

— E o que houve? Ele escapou? — perguntou Jonas, colocando no balcão uma tábua com meia dúzia de cabeças de peixe.

Servi-me sem delongas, extraindo como podia a pouca carne engordurada que a iguaria possuía. O visitante observou o prato e decidiu por continuar a história ao invés de comer. Jonas fechou o semblante, indignado pela recusa, mas nada disse.

— Assim que o guerreiro e sua filha sumiram de vista, o demônio rompeu uma janela lateral e saltou para a noite. Observou a movimentação dos guardas que caíam sobre a estalagem como uma chuva repentina e, assim que pôde, evadiu veloz. Atravessou a rua, furtivo, mas um perseguidor o delatou aos berros, alertando guardas e quem mais quisesse ouvir. Era o maldito que pelejara com ele, segundos antes, ainda de peito nu, mas armado e pronto para a luta. O assassino, sob olhares dos que apareciam, foi alvejado sem êxito pelos arqueiros e, ágil, escalou uma casa até atingir o telhado.

— Do alto, como se imune às flechas que o miravam, ele parou e observou o guerreiro de Kthalmyr, memorizando seu rosto. Quando satisfeito, voltou a fugir e escapou do cerco que se instalara. O sol nasceu e muitos na cidade amargavam mais uma derrota. Por pouco não o haviam pego.

— O demônio voltou para o inferno — comentei com um calafrio na espinha. — Ele deve ter ficado por lá, aguardando pela próxima noite...

— Pegue um peixe — tentou o taverneiro.

— Quero mais uma bebida — respondeu o homem.

Gesticulei pedindo mais uma dose, já com o terceiro petisco na boca.

— Coma pelo menos um... — Jonas insistiu mais uma vez, já temeroso em não conseguir mais fregueses e, conseqüentemente, sua nova taverna.

— Estou sem fome — encerrou o homem. E empurrando a tábua para mim, continuou: — Ontem a noite veio mais sombria, como se já soubesse que o demônio se vingaria pela noite anterior. A Lua de Trevas não podia ser vista, mas seu peso parecia recair sobre os ombros de cada soldado em guarda, cada homem acordado à espera do inevitável. “É só um homem”, diziam alguns. “Quando ficará satisfeito?”, perguntavam-se outros. Dentre os pensamentos eram os dos devotos da justiça aqueles feitos com mais temor, “Serei eu a morrer hoje?”.

— Mas o assassino já tinha sua vítima. Já elaborara seu plano. Havia memorizado o rosto daquele que havia complicado sua vida e o pro-

curaria pela cidade inteira, se necessário. Seu nome era Feltos, respeitado paladino da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, conhecido por sua persistência e coragem.

— Feltos? Capitão Feltos? — espantei-me.

Seu pai havia sido grande amigo do meu e, por isto e nada mais, tínhamos algo em comum. Havia sido ele a me avisar da morte de meu irmão. Feltos fora me buscar na forja onde eu trabalhava e, acostumado a lidar com a morte, contou secamente o que acontecera.

— Sim, acredito que seja ele mesmo.

— Sério? — perguntou Jonas, que também conhecia o honrado capitão. — Conte logo, homem. O que houve ontem?

— O demônio esgueirou-se pelas ruas mais uma vez, desviando-se de todos os obstáculos impostos, para colocar-se atrás do paladino. Assim que consegui, coloquei a lâmina em seu pescoço e sussurrei ao seu ouvido: “Não tivemos tempo de conversar ontem. Venha sozinho para debaixo do pé esquerdo de Valkaria e me encontre. Se o fizer, pode ter a chance de me capturar. Porém, se trouxer alguém junto eu escolho outra vítima para matar”.

Encarei Jonas com ar preocupado. Sabíamos que o capitão aceitaria tal desafio sem hesitar. O estranho continuava a narrativa:

— Assim que a lâmina deixou seu pescoço, o paladino virou-se sacando a espada. Mas o assassino já se distanciava. Então ele decidiu aceitar o desafio. Abandonou seu posto, disse estar preocupado com a filha e prometeu retornar assim que verificasse sua segurança. Tomou seu cavalo e rumou para o local marcado. Era uma praça pequena, de grama baixa e duas árvores dispersas. Ali esperou impaciente. Espada em mãos. Armadura bem apertada.

— Enfim, um vulto surgiu. Feltos o vira poucas vezes, mas sabia que se tratava de seu inimigo. Assim que se aproximou não pensou duas vezes, atacou feroz como qualquer membro da sua ordem faria contra tamanho mal. O primeiro golpe passou no vazio enquanto o segundo foi

aparado com precisão. Atacou novamente, fazendo o assassino recuar, era mais forte que ele, ficava claro a cada golpe de espada. Mas não era mais ágil. O demônio atacou sem velocidade e Feltos investiu toda sua força para partir a espada inimiga. O golpe foi certo.

— A espada, porém, não se partiu, sendo arremessada longe. Mas o paladino surpreendeu-se quando, sem guarda, viu a segunda lâmina surgir da mão esquerda de seu inimigo, atravessando a armadura e perfurando sua barriga. O assassino o empurrou, afastando-se vitorioso. Feltos cambaleou, mesmo exibindo vigor para continuar a luta.

— Ele está morto? — disse eu. — O demônio o matou?

Meu coração inquietara-se ao pensar que a última pessoa que prezava por mim estava morta, mesmo distante como era. Senti meus olhos lacrimejarem e, quando percebi, estava chorando.

Eu havia bebido demais.

— Não — respondeu ele.

— Então conte! O que houve? — bradou Jonas, batendo no balcão.

— O assassino julgou que o conflito havia acabado, mas Feltos atacou novamente. Golpes mais lentos, mas tão vigorosos quanto os anteriores. Um a um, sendo aparados pelo inimigo que já tecia um sorriso nos lábios. Por fim, o demônio desviou mais uma vez e contra-atacou atravessando a perna do oponente, que tombou de joelhos. Vitorioso, afastou-se sem tirar os olhos da sua presa, pegou sua segunda espada e as embainhou.

Eu o teria interrompido novamente, agarrado seus braços e feito o estranho contar de uma vez o que havia acontecido. Não queria mais histórias. Queria os fatos. Mas Jonas colocou a mão em meu ombro, detendo-me.

A narrativa continuava.

— “Pode gritar, chamar por ajuda se quiser...”, disse o assassino. Mas o paladino engoliu o medo e fez-se de honrado, respondendo: “Faça sua vítima de hoje, maldito... Mas saiba que você é só um homem e que logo sua brincadeira vai acabar. Por Khalmyr, suas ações vão acompanhá-lo nas profundezas dos infernos”.

— “Não...”, respondeu o assassino, tirando dos bolsos um punhado de cabelos longos e, deixando-os ao vento, declarou: “Já fiz minha vítima de hoje... Eu a encontrei rezando pela segurança do pai. Uma pena ter escolhido o deus errado para pedir”.

— Ele matou a filha de Feltos?

— Fi... Fique calado... — gaguejou Jonas.

Sua mão subitamente perdera o calor e sua pele ficara pálida.

— Sim, ele a eviscerou. Vocês devem ter ouvido algo na última noite, pois o grito de Feltos ecoou por Valkaria, levando a todos sua carga de desespero e fúria. Seu urro chamou a todos, despertando o medo instintivo ao revelar o perigo iminente. Aquele medo que nos faz perder o calor, nos seca a boca e arregala os olhos. E quando o paladino passou a escutar novamente, o que levou algum tempo, o assassino encerrou: “Amanhã, no mesmo horário, encontre-me no beco abaixo do cotovelo esquerdo da deusa, onde fica a taverna que chamam de *Cabeça de Peixe*. Venha sozinho se quiser vingá-la e recuperar seu corpo. Caso contrário, eu fujo e escolho outra vítima.”

A taverna estava quieta. Até um rato, que guinchava ainda há pouco, parecera congelar-se com a situação.

— Mas quando o assassino deu-lhe as costas para partir, o maldito ergueu-se como um urso raivoso e atacou mais furioso que qualquer coisa que eu já tenha visto. O primeiro golpe quase matou o assassino que, mesmo aparando-o, não o deteve completamente. Sua orelha foi decepada e o ombro, ferido.

O silêncio pesou ainda mais. O homem tomou seu último gole, olhos fixos em nós dois. E finalmente eu entendi.

— Eu... Eu me perguntava, senhor, como havia testemunhado tudo isto... — gaguejou Jonas, recuando até esbarrar no barril atrás de si. — Então o senhor é o demônio da Lua de Trevas. Eu rezo para Valkaria. Juro! Pegue o que quiser, é de graça... Apenas nos deixe...

— Não se preocupe, taverneiro. Não tenho nada contra devotos da estátua — respondeu o estranho com ar sério.

Então voltou-se para mim, mas nada perguntou. Era como se ele deduzisse algo, ou olhasse dentro de minha alma. Meu pai era grande amigo do pai de Feltos, ambos servos fervorosos de Khalmyr.

Apenas o encarei como quem encara a morte inevitável e não consegue mover sequer os olhos. Eu queria sumir, correr desvairado até cair exausto. Mas a distancia até a porta, de repente, me pareceu abissal.

Depois de um longo tempo, ele retornou o olhar ao taverneiro e, com um sorriso, perguntou:

— Tem certeza de que não quer cobrar?

— Tenho, senhor.

Por fim, deu-nos as costas.

— Senhor? — chamou Jonas uma última vez, não menos receoso.

O estranho parou.

— Então teremos uma morte hoje?

— Não — a resposta soou desapontada. Em meio ao pesado silêncio, ele abriu a porta e pareceu farejar a brisa. — O desgraçado arrancou minha orelha. Eu não esperaria tanto tempo para matá-lo.

O assassino, demônio ou humano, se foi naquela noite, mas sua presença nunca me deixou. Aquela sensação de medo, densa como o piche, havia grudado em minha alma e jamais seria limpa. Não sei por que ele nos contou a sua história. Talvez por desabafo, talvez por maldade.

Depois daquilo, nunca mais consegui beber e, de certo modo, isto me tirou da sombra de meu irmão, mudando minha vida.

Às vezes me contam sobre os feitos do demônio da Lua de Trevas. Cada vez que ouço algo a respeito, meu coração dispara e o sentimento de medo se debate dentro de mim.

Mesmo assim eu o agradeço. Tanto por não ter tirado minha vida quanto por ter-me lembrado da existência dela.





# Hedryl

Raphael Draccon

**O**SOM DA CHUVA BATENDO NAS ARMADURAS QUE serviam de mortalhas a homens sem pedaços foi a primeira sensação.

A segunda foi o cheiro da carne putrefata.

A terceira foi o gosto de sangue.

Era estranho o gosto de sangue ter sido apenas a terceira sensação. Mas o foi.

Em verdade, não se escolhe coisas assim.

Ele ergueu o tronco e sentiu o corpo sujo de lama. A visão era embaçada; o cenário, trevoso; o coração, inquieto. O mundo girava em desequilíbrio, feito o mundo de um homem de ressaca, e ele sentiu náuseas, mas não havia o que vomitar. Ossos pareciam areia; músculos lembravam ondas reverberando em espasmos; juntas *estalavam* produzindo sons que não deveriam fazer sentido.

A chuva aumentou a intensidade e lhe colou na testa o cabelo antes sujo e empapado. Percebeu que as gotas que começaram a lhe pingar do

nariz caíam em tons fracos de vermelho, e percebeu que a chuva lhe limpava mais sangue.

Ao lado, havia um escudo. Partido. Espadas sem fio. Flechas na diagonal, enfiadas em corpos estáticos e de bocas abertas, como se os mortos ainda pudessem gritar.

Sentiu o peso e o abraço de uma armadura inútil e barulhenta. Tocou os locais e mecanismos necessários e desarmou a vestimenta protetora, que caiu como se lhe tirasse das costas o peso do mundo. Buscou algum cordão no peito e não o encontrou. Tentou sentir as pernas, que latejavam feito os músculos de alguém que acabara de ter um ataque de câimbras, e a princípio elas não lhe obedeceram. Quando enfim os polegares dos pés ganharam movimento, o coração se acalmou e ele decidiu que era hora de se colocar de pé.

Firmou a mão ao lado do corpo e sentiu a lama fria. Tentou erguer-se, mas tombou na primeira tentativa. Também na segunda. Por pouco na terceira. Desistiu e colocou-se de joelhos. A camisa que vestia por debaixo da couraça metálica destituída tinha grandes rasgos, e ele se livrou dela. Sentiu a chuva apertar e bater em si como se o surrasse.

Fechou os olhos.

Escutou a chuva.

Inspirou fundo.

Sentiu o cheiro da carne putrefata.

Sentiu o gosto de sangue.

E então, talvez aproveitando a sensação na boca, proferiu palavras manchadas de sangue que seriam escutadas daquela forma deturpada por algum deus endereçado.

Houve silêncio, mas apenas da parte dele. As gotas continuavam a bater nas armaduras destroçadas e escudos inutilizados. A tocar em telhados destruídos ou paredes decalcadas com a intensidade do fogo. A bater nas feridas expostas, como se velasse o sono dos mortos e quisesse afastar os insetos que nunca os deixam em paz. Rios vermelhos escorriam pela

lama lembrando um mapa de afluentes bicolor, e muitos deles cruzavam a figura do homem em silêncio como se a ele convergissem.

Foi quando algumas feridas começaram a se fechar.

E pararam os estalos. Ossos recuperaram a rigidez. Tendões desinflamaram. Músculos ganharam tenacidade. Um dos olhos, exibindo um edema que lhe dificultava a visão, começou a diminuir o inchaço aos poucos. Até mesmo algumas feridas expostas no couro cabeludo começaram a se contrair como se estivessem sendo costuradas.

O processo, por mais fantástico que pudesse parecer a princípio, *doía*. E *doía* muito.

Era como um boneco de pano consertado por um alfaiate, com a diferença de ser um boneco de pano com sistema nervoso. Em atividade. É um fato que nas histórias das tabernas nunca se conta, afinal, bardos não passam por isso. E os guerreiros sagrados que o fazem costumam ser treinados para não se queixar diante de terceiros.

Quase uma hora se passou, enquanto ele se manteve estático naquela posição quase meditativa. A chuva continuou com a presença.

E então o homem abriu os olhos.

De fato, para um homem comum, aquilo *sempre* seria inacreditável. O renascido ergueu-se como se o coração estivesse mais leve [posto que não estava]. Como se a cura fosse humana [posto que era divina]. Como se o mundo fosse bom e propício a heróis [o que naquele continente *nunca* era].

Ao pôr-se de pé, pôde olhar o cenário ao redor. A visão não estava mais embaçada, embora o cenário continuasse trevoso. Corpos se amontoavam com membros tortos e partes em falta e abutres nem mesmo se importavam com a chuva, afinal, banquetes como aqueles eram difíceis de encontrar. Ele observou o afluyente vermelho do sangue que escorregava na lama e percebeu na junção de um nodo vermelho um objeto de prata afundado na terra molhada. O objeto foi retirado revelando um cordão com um símbolo.

A figura trazia uma espada sobreposta a uma balança.

Usou a chuva para limpar a sujeira. E o sangue. Percebeu a corrente partida e caminhou a esmo. Arrancou o cordão de um morto e substituiu o pingente por aquela espada de prata sobreposta à balança. Ao recolocar o amuleto no pescoço, sentiu o mundo voltar a ser seu por algum momento.

Ainda não havia luz ao redor. Contudo, aquele talvez fosse um começo.

Observou a armadura retirada, a mesma que tanto lhe pesava há pouco, e lembrou-se da sensação de alívio nas costas.

No fim das contas, o peso do mundo continuava lá.

Mas ele havia se erguido mais forte.

O andarilho caminhou em meio aos mortos como o último homem diante do fim da vida. Era aquele o vilarejo de Terum, e em sua vida como guerreiro missionário aquele poderia ser apenas mais um vilarejo dentre as dezenas que já havia visitado e livrado de algum mal, na época em que vilarejos como aquele ainda escapavam de um mal. Contudo, Terum para ele nunca seria *apenas* mais um vilarejo.

Terum era o local onde assumira e cumprira sua primeira missão.

Tratava-se de uma pequena vila localizada em Arton-Sul, no continente de Lamnor, capaz de conviver com a raça élfica na época em que esta possuía uma pátria e o mundo fazia sentido. Localizada nos limites de Tyrondir, havia sofrido em épocas passadas com um jovem dragão vermelho que cobrava altos tributos e queimava aldeões.

Um dragão que morrera no aço de uma espada vingadora empunhada por ele, e cuja riqueza acumulada fora distribuída para a recuperação e reconstrução do vilarejo e o enterro dos de pior sorte.

Subiu uma escada da madeira de uma pequena plataforma que rangia feito ossos velhos, e entrou em uma estalagem, a mesma onde um dia dormiu antes da primeira missão. Havia logo no primeiro andar um homem gordo e bigodudo no chão. Morto.

Faltava ao homem um pedaço do rosto. Moscas dançavam ao redor do ferimento exposto e o cheiro do lado de dentro era intensamente in-

suportável. Estava quente e abafado na estalagem, na verdade só não mais porque pelos vidros quebrados entravam brisas sopradas pela chuva.

O andarilho caminhou deixando gotas e pegadas de água no chão de madeira. Havia outros corpos naquele primeiro andar, mas ele não os conhecia. Conhecia o homem gordo. Morto.

Stew. Era esse o nome do morto.

Stew.

Naquela época passada de iniciante, em sua passagem havia perdido a própria bolsa de dinheiro e contara ao homem sua situação e como chegara àquele vilarejo para matar o dragão vermelho que os assolava. Ganhou um prato quente e uma cama dura, mas suficiente, por conta da casa.

Era o mínimo que alguém podia fazer a quem se prontifica a matar um dragão.

Em nenhum momento contara que aquela era sua primeira missão. Naquele instante, contudo, acreditou que, ainda que o tivesse feito, a sopa e a cama teriam lhe sido oferecidas da mesma forma.

O fato é que o mundo sempre foi generoso para os esperançosos. E de boa sorte.

Pulou os corpos de amantes mortos abraçados nas escadas e chegou ao segundo andar.

No primeiro quarto encontrou o corpo dela. Saiu com ele nos braços.

As gotas de chuva que os tocavam agora pareciam lágrimas. Aquela era a rapariga com quem se deitara naquela estalagem na primeira missão. A serviçal que tivera os pais mortos pelo mesmo dragão que ele matara.

O motivo de seu retorno.

A mulher que engravidara de um filho seu.

— *Por quê?* — a pergunta era feita aos céus, como se a culpa fosse da chuva. Ou se a chuva fosse o choro do culpado.

Não houve resposta.

— Eu não mereço saber o *porquê?* — a chuva continuou o castigo. E então houve um trovão como resposta. — Qual a justiça dessa moeda?

Se seu deus o estava observando, os outros deuses provavelmente estavam olhando para ele naquele momento. E igualmente esperando a resposta.

— Qual a justiça de tudo isso... *Hedryl?* — o nome foi berrado como um estrondo.

O grito ecoou pelo vilarejo morto. E quicou em tantos ângulos sem sentido, que foi ouvido por quem não deveria.

Ao fundo, eles se aproximaram, grunhindo como porcos. Pararam e respiraram pesado, emitindo barulhos estranhos. Eram nove. Possuíam a altura de um ser humano, o crânio arredondado e a cara achatada, com o nariz largo e os dentes de bichos. Vestiam armaduras em algumas partes, como se fossem humanos ou sonhassem se tornar um. As peles variavam entre o cinzento e o negro e os colares indicavam partes de inimigos exibidas como troféus.

Continuavam a grunhir entre si em um idioma difícil para um homem acostumado com vogais compreender. A intenção, porém, era clara: estavam surpresos por haver um sobrevivente. Provavelmente aquele grupo era a última patrulha; a que havia ficado para trás não para queimar os mortos, mas para terminar de se alimentar deles.

Humanoides como aqueles não parecem saber sorrir, mas ao avistá-lo ainda vivo, pareciam.

Já o homem com a mulher nos braços, não.

Com todo o cuidado, colocou o corpo dela debaixo de um abrigo. Do outro lado, machados foram jogados de um lado a outro nas mãos dos grotescos, e em brados correram para ele como loucos desamarrados. O homem se virou na direção deles. Fechou os olhos.

E lhes desejou a morte.

O primeiro sentiu a rótula sair do lugar quando o calcanhar do humano renascido invadiu e lhe distorceu a anatomia. O machado que carregava

passou a servir ao inimigo, que exibiu a arma em um primeiro giro e cortou um pescoço no segundo. Um terceiro, com uma armadura parcial, sentiu a lâmina lhe afundar na clavícula, separando o ombro.

Os cinco restantes observaram o sobrevivente e se espantaram. O que mais lhe assustava ainda eram as *feições*. Porque o que viam naquele momento não era apenas um frenesi de um homem descontrolado na batalha.

Era a fúria guerreira oriunda dos guerreiros santos.

Como o machado não saía facilmente do ombro do último ferido, o homem foi até um dos corpos humanos próximos, perfurados por uma flecha, e arrancou a seta. Saindo do transe causado pela surpresa inicial, os cinco monstros avançaram.

O primeiro sentiu a ponta da flecha entrando por uma brecha entre o capacete e o peitoral, afundando no pescoço como uma faca. O segundo serviu de escudo quando uma ponta de lança tentou furá-lo. O crânio do lanceiro monstruoso que errara o golpe foi apertado e os olhos espremidos até que estalassem.

Enquanto os humanoides ainda vivos gritavam urros de bichos, os outros dois que restavam se olharam assustados diante do renascido em fúria à espera de seus ataques.

Tratava-se de um ser da raça humana contra mais dois da raça goblin. Ainda assim, era possível jurar que o homem era o bestial.

Ambos os goblinoides ficaram estáticos por algum momento, avaliando se deveriam recuar ou atacar. Era uma decisão de vida ou morte.

Escolheram atacar.

Foi por isso que mais dois morreram.

Não havia como queimar o corpo de todos, então queimou apenas o dela. Afinal, era dela que viria o filho que nunca nascera e ainda assim morreria de forma trágica.

Era curioso pensar em uma terra onde o filho de um guerreiro santo poderia morrer de forma trágica antes mesmo de nascer.

De fato, era um mundo estranho aquele.

Encontrou um cavalo machucado, mas forte o suficiente para sobreviver ao massacre. Estranhou um cavalo ainda vivo, ligado a uma carroça vazia, cheia de palha, excrementos e cupins.

Desamarrou o animal da carroça e seguiu na direção de onde o coração intranquilo ordenou. Quando se deu por si, estava diante do mesmo templo em ruínas onde um dia matou seu primeiro dragão.

Era assim a vida de um guerreiro sagrado.

Eles sempre voltam ao primeiro dragão.

Entrou no templo sem saber exatamente o porquê. Da primeira vez entrara pela lateral e surpreendera o monstro. Agora, entrava pela frente e o coração continuava a bater como o de um iniciante.

Se antes, o cheiro de carne putrefata era insuportável, agora era uma mistura de mofo, umidade, decomposição e cinzas. Era possível ver ainda *partes* do corpo do bicho. E as marcas negras no chão.

Depois que o matara e deixara o vilarejo rumo à próxima missão, os moradores de Terum cortaram partes do cadáver monstruoso por motivos diferentes. Os curiosos, como troféu; os aventureiros, como amuleto; os bruxos, como fetiche. Para se livrar de um corpo daquela proporção, tentaram queimá-lo, mas então descobriram como é difícil reduzir a cinzas um dragão vermelho. Trazendo facas e porretes, o resultado foi um exaustivo trabalho de dias desmembrando e cortando partes, com maior ou menor dificuldade de acordo com as escamas encontradas e a qualidade das lâminas.

Ainda assim, o cheiro da morte de um dragão nunca deixa um lugar.

Sem entender por que entrara naquele lugar ou o motivo de seu deus dito justo lhe encaminhar até ali, estava prestes a perguntar mais uma vez o porquê a um deus que respondia apenas com trovões.

Os trovões, curiosamente, não vieram.  
Os gritos já foram suficientes.

Havia trinta e dois deles.

Amarrados; acorrentados; alguns amordaçados. Conectados entre si pela desgraça. Vinte e cinco homens. Sete mulheres.

Trinta e dois futuros escravos.

— Esperávamos pelos goblinoides... — disse o primeiro a ser libertado.

— Então foram menos surpreendidos do que eu.

Os outros foram libertados em silêncio. Nem sempre na tragédia é fácil saber o que dizer.

— Vocês se lembram do que aconteceu? — perguntou o guerreiro santo.

— Duas tropas de hobgoblins... — um dos mais velhos respondeu.

— Lideradas por um bugbear.

A chuva entrava no templo em ruínas pelas brechas e falhas na construção. Os que eram tocados não se importavam. A chuva não lavava os pecados. Mas era bom que alguém não estivesse chocado para chorar.

— O que houve com os goblinoides?

— Estão mortos.

— Você matou nove hobgoblins sozinho? — a pergunta era feita devagar, para se preparar a surpresa caso a resposta fosse a que parecia.

— Hedryl os matou...

— Você *realmente* os matou *sozinho*, não foi?

— Hedryl os matou.

Uma das mulheres tomou a palavra. O paladino percebeu que ela era forte porque não chorou nem mesmo ao se expressar.

— Onde enxergamos a mão de um deus de justiça em um dia como hoje, paladino?

— É o que estou tentando entender...

— Se um homem devotado a um deus não compreende seus desígnios, como pessoas como nós o fariam?

— Nem sempre compreendemos os desígnios. É por isso que chamam fé...

A voz de um homem na casa dos quarenta, mas forte feito um touro, tomou o lugar:

— Sabem o que eu acho? Que em uma situação como essa simplesmente *não há* justiça. E não há porque, por mais difícil que seja admitir, nem sempre Hedryl vence as disputas.

O paladino ficou em silêncio. O homem concluiu:

— No fim das contas, Hedryl tem o tabuleiro, mas é Nimb quem move as peças.

Nimb. O deus do caos e do acaso, da sorte e do azar.

O opositor a um deus de justiça e ordem.

Era curioso que tudo isso fizesse sentido.

— É verdade o que dizem os rumores, paladino? — perguntou uma mulher, diferente da anterior, mas igualmente incapaz de chorar. — Que goblinoides estão se juntando? E tomando Lamnor?

— Dizem muitas coisas em muitos rumores...

— Outros aventureiros estiveram nesse vilarejo depois de você. Todos parecendo saber o que diziam, ao menos ao comentar histórias do tipo.

O paladino não respondeu a princípio. Talvez porque não quisesse. Talvez porque não soubesse.

— Quantas tropas poderíamos contar na passagem por Terum? — ele disse como se quisesse mudar propositadamente o assunto.

Talvez quisesse.

— Duas, talvez um pouco mais. Não seria preciso mais do que isso... — respondeu o mais velho.

— Falam sobre milhares. Terem juntado milhares — comentou mais uma das mulheres.

— Se isso fosse verdade — voltou a dizer o paladino — para onde eles iriam agora?

— Se fossem para o norte, chegariam a Fortsam. Se fossem para o sul, se aproximariam de Myrvallar...

Myrvallar. A floresta élfica.

— E o vilarejo mais próximo de lá seria... — deixou a dúvida no ar um dos homens.

— Mornard — respondeu o paladino.

Houve uma pausa, de um homem que sabe o peso do que diz.

— Juntem suas coisas — disse o guerreiro santo. — Temos um trajeto a escolher.

As pessoas se olharam curiosas. O paladino parecia falar sério.

— Por que faríamos isso?

— Porque se os rumores em que acreditam não forem rumores, do que adiantaria tentar reconstruir Terum ou qualquer outro local em Arton-Sul?

Era difícil definir o que era mais difícil aceitar: a proposta ou a verdade por detrás do discurso que ratificava a proposta.

— Por que não partimos para ajudar Fortsam?

— Porque Fortsam é uma cidade com muralhas, que pode cuidar de si própria. Mornard não.

— E o que você sugere? Que partamos para cima de tropas goblinoides e nos joguemos sobre suas espadas? Somos apenas...

— Vocês são os mais fortes. Por isso foram poupados do massacre e escolhidos como futuros escravos. Pode haver outros sobreviventes em nosso caminho.

— E os seus companheiros? — questionou a primeira mulher. — Por que não convocar a sua Ordem para enfrentá-los?

O paladino não respondeu.

— Não entendo isso! Por que não convocar os paladinos? — a mulher insistiu.

O paladino *mais uma vez* não respondeu.

— Porque a Ordem não existe mais — concluiu o homem mais velho. Houve uma pausa. Dolorosa.

— Foi por isso que voltou, não foi? Você sabia que eles viriam e veio para tentar salvá-la, não foi?

— Eu vim para tentar salvá-la *também*.

— Seria capaz de tirar do vilarejo uma única mulher e deixar para trás outras pessoas que não tenham no ventre um filho seu, guerreiro?

— Eu ia avisá-los. — A voz parecia sincera. O tom parecia uma lástima.

— Você iria nos *avisar* ou *lutar* conosco, paladino? — perguntou um de pele mais escura, em tom mais violento.

— A luta começou quando tentei avisá-los.

— De vez em quando, a justiça chega tarde demais...

O paladino trincou os dentes.

— Mas ela sempre chega.

Os sobreviventes se olharam decidindo em qual argumento se apoiar.

Ambos pareciam firmes. Ambos pareciam bambos.

— Mas a sua opinião agora é essa? Devemos sair como loucos procurando o suicídio nas mãos de algozes? — perguntou um homem, até o momento ainda calado.

— Devemos levar *justiça* para que o mal não fique impune.

— Você mais parece falar sobre *vingança*.

— Na guerra, ambos se confundem.

— Falando assim, você lembra mais um servo de Keenn, o Deus da Guerra, do que de Hedryl.

— São as atitudes que diferenciam os devotos.

— Por que faríamos isso? Por que não nos escondermos e tentarmos sobreviver sem chamar atenção?

— Vocês já ouviram os rumores.

— Então eles são verdadeiros?

Uma pausa.

— A Ordem de Hedryl não teria caído do contrário.

— E por que você não caiu com eles?

— Porque eu estava fora.

— Uma questão de azar ou de sorte?

— Talvez de justiça.

Como era ruim debater com paladinos.

Recolheram as armas dos mortos, ainda que sem fio. Tiraram flechas de corpos espetados e ignoraram os escudos, já que os que foram deixados para trás eram os mais deploráveis.

— Recolham todo óleo, panos e materiais inflamáveis. Prendam no cavalo que restou. E observem os mortos.

— Por quê? — perguntou o mais velho.

— Por que recolher os inflamáveis?

— Por que observarmos os mortos?

— Para se lembrar de por que lutar.

— Para morrermos?

— Para honrá-los.

— Honramos os mortos se morrermos?

— Se o fizermos por uma causa em seu nome.

O mais velho resmungou um som estranho, com poucas vogais, que poderia servir para afirmar uma concordância com um raciocínio brilhante ou estúpido.

— Você sabe que vamos morrer, não é?

— Qual a diferença de morrermos agora ou daqui a alguns dias?

— Talvez sobrevivêssemos.

— Viver temeroso e escondido já seria a morte em vida. Se é esse o objetivo, por que não levarmos alguns inimigos conosco para o julgamento dos deuses?

— Isso não seria saudar a ordem, paladino. Seria saudar o caos.  
— De qualquer forma, o que teríamos a perder?  
Ao fundo, olhavam os mortos.  
Não havia mais nada a ser perdido.

Caminharam durante dias. Dormiram pouco, se revezando na ronda. Acenderam fogueiras apenas quando inevitável. Mataram animais para comer. Suportaram o cheiro de cada um. Ouviram discursos sobre Hedryl. Encontraram cadáveres pelo trajeto, que não enterraram. Debateram sobre o sentido da vida. E apoiaram uns aos outros.

Afinal, é isso que as pessoas fazem em uma missão suicida.

Até que avistaram Mornard.  
E corações tremeram.

— Não sei se serei capaz... — disse uma das mulheres.  
— Lembre-se dos mortos... — respondeu o paladino.  
— Não precisamos nos lembrar deles — disse um dos homens. —  
Os encontraremos em pouco tempo.  
— E entraremos na morada de Hedryl como heróis.  
Um machado foi cravado no chão por um brutamonte.  
— Então que Hedryl saiba preparar uma festa de boas-vindas. Porque irei entrar em Ordine, seu Reino, carregando cabeças de goblinoides!  
A fúria com que aquilo foi dito pareceu se alastrar pelos presentes.  
Talvez fosse a fúria. Talvez a lembrança dos mortos.  
Talvez a fúria pela lembrança dos mortos.  
— Hedryl realmente nos receberá se fizermos isso em seu nome?  
— perguntou outra mulher.  
— Façam pela justiça e a justiça lhes estará assegurada.  
Os sons da morte que vinham da vila élfica começaram a ferver e o sangue dos que cada vez menos se importavam com a vida sem a retaliação.

— Você ainda quer usar aquela estratégia?

— Com toda certeza.

— Sabe que Allihanna irá espetar nossas cabeças em galhos de árvores gigantes, não sabe?

— Allihanna irá nos perdoar quando perceber que matamos goblinoides em troca.

De fato, Allihanna, Deusa da Natureza, odiava Ragnar, por sua maldita raça goblinóide, que vivia de destruir e conquistar.

Daí a perdoar o que eles pretendiam fazer era outra história.

Mornard era uma vila élfica, e como tal não gostava da presença de outras raças.

O paladino já havia estado lá, regatando uma elfa dominada por magia negra, após matar um senhor de mortos-vivos e exorcizar o espírito da filha que a tomara.

Tal lembrança era um tanto assustadora para um homem que *quase* foi pai.

Era curioso pensar em criar filhos em um mundo onde existiam coisas piores do que mortos-vivos e elfas possuídas.

A vila élfica tinha uma arquitetura exótica, estendendo-se na vertical. Para definir os limites do vilarejo, contudo, uma área foi cercada por uma espécie de murada de doze a quinze metros, mas que não obedecia às regras arquitetônicas a que os humanos estavam acostumados.

Na verdade, os muros de Mornard comungavam com a natureza ao invés de agredi-la. Cada madeira que servia para engrossar a barreira territorial era cortada de maneira a complementar o terreno e a vegetação de modo que cercava a vila, mas não a isolava exatamente.

Algumas barreiras rodeavam árvores; outras possuíam raízes escalando as extensões; outras eram inclinadas de forma a não atrapalhar a angulação da luz. No meio de toda esta obra-prima, a vila escalava na

horizontal, dentre florestas e moradas suspensas. E pouco importava a forma abstrata como funcionava a mente élfica para projetar estruturas complexas do tipo: o resultado final sempre era lindo se ver.

Naquele dia, contudo, não havia beleza em Mornard.

Duas tropas de goblinoides haviam atacado a cidade. Cada tropa possuía uma média de cinquenta hobgoblins, dentre soldados e sublíderes.

Liderando as duas, havia um bugbear.

Uma parte da murada que delimitava a vila foi derrubada sem muito esforço e, uma vez dentro dela, os goblinoides começaram a matar.

Como sempre, começaram a matar.

O resultado eram pontes, casas e corpos no chão, derrubados por catapultas, pedras e flechas. Famílias élficas inteiras caíam dos céus como estrelas, trazendo um som de baque surdo com a queda na terra, feito acordes preguiçosos de uma orquestra macabra. Marretas esmagavam crânios e orelhas eram cortadas como troféus. Alguns poucos goblinoides morriam nas perfurações de poucas setas, mas não fazia diferença.

Logo a vila tornou-se apenas o rascunho manchado e borrado da maravilha que fora tantos anos atrás.

Nada daquilo parecia justo.

E estava na hora de se colocar essa dúvida à prova.

Hobgoblins escalavam as árvores da vila élfica feito gorilas, com violência e atos desengonçados. Alguns caíam e quebravam pescoços na queda, mas muitos levam alguns elfos junto na queda e na morte.

Aproximadamente uma tropa inteira de hobgoblins escalava a vila vertical. Um número parecido continuava ao solo, arremessando pedras e flechas, rindo dos que caíam e berrando salves ao deus Ragnar.

Com a vila praticamente destruída, as criaturas descansavam cercadas pelos cadáveres élficos, afinal, por mais que as lendas digam o contrário, até mesmo goblinoides descansam.

Tanto o é que justamente os que descansavam morreram primeiro.

Eram trinta e dois quase escravos. Um paladino.

As sete mulheres, ao lado dos três homens mais velhos, contornaram as muralhas de Mornard, nas áreas em que não havia destruição.

Ainda.

Carregavam panos umedecidos com óleo em garrafa e ao redor de pontas de flechas, ao lado de um compêndio de orações dos piores tipos.

Já os outros vinte e dois tinham uma função muito mais difícil. Cabia a eles agir como uma vanguarda e agredir de frente o inimigo.

Não era à toa que chamavam de uma missão suicida.

— Devemos avançar? — perguntou o homem do machado, momentos antes do ataque, ao perceber que os goblinoides do portão de entrada também contavam os mortos e vacilavam a atenção.

— Apenas quando começar o crepitar.

Foi assim que o fogo começou.

Do lado de dentro de Mornard, a morte já caminhava sentindo-se em casa. Mas nada como quando o fogo se acendeu e as frágeis muradas de madeira começaram a queimar. Do lado de fora, as mulheres e os homens armados de tochas começaram uma queima que se alastrou causando dor no coração do homem de bem.

Hobgoblins rosaram quando os primeiros tiveram cabeças degoladas e esmagadas, dependendo do tipo ou da qualidade do fio da arma em questão.

Os primeiros goblinoides morreram porque estavam de costas para o ataque. É claro que escutaram os gritos dos guerreiros humanos antes dos cortes e perfurações que lhe engasgaram sangue, mas no meio de uma batalha os capacetes de proteção prejudicam a audição.

Além disso, não é fácil diferenciar os gritos de humanos e elfos.

Alertados pelos primeiros a morrer, os outros se viraram e emitiram sons de bichos, avançando como feras. O mais curioso, contudo, foi que viram um pequeno grupo humano avançar contra eles, liderados por um louco em cima de um cavalo, que avançou fazendo estrago.

Era curioso ver um animal em fúria cavalgado por um servo de um deus de justiça trazer caos a um exército bestial que se acostumava com a ordem.

Era ainda mais curioso ver filhos de um deus de morte serem assassinados por um paladino que deveria estar morto, mas parecia renascido.

Olhos e gargantas foram cortados, até que derrubaram o cavaleiro, ainda que o cavalo continuasse ensandecido, dando coices a esmo. Os outros homens e mulheres, avançaram para o digladio, berrando loucamente, e acreditando na promessa de honra aos mortos e entrar em reinos justos.

O paladino cortou uma perna de goblin que não possuía proteção na altura das juntas do joelho, perfurou uma cintura, enfiou uma faca entre olhos, rasgou uma genitália em um ângulo agudo inteiro, cortou um beijo de um mesmo humanoide que posteriormente perdeu as cordas vocais. Abriu estômagos, foi jogado ao chão onze vezes, pisoteado em algumas delas, e ainda assim, se levantou em todas.

O mais impressionante, contudo, *sempre* eram as feições.

Por mais que fosse um guerreiro, e um guerreiro já experiente na guerra, ainda assim era espantosa a transformação que ocorria quando um servo de um deus como aquele duelava em nome de seu deus. A *inspiração* trazida no guerrear contaminava homens de almas perdidas e baladas nasciam se houvessem sobreviventes para transmiti-las a artistas que não guerriam, mas eternizam a guerra.

Havia coragem, havia justiça, havia verdade, havia vontade.

Havia fúria.

E tudo isso vinha de um homem, que inspirava outros, ao redor de um mundo em chamas.

Mulheres se juntaram à batalha, queimaram mais do campo de guerra e quase todas morreram logo de início, mas satisfeitas por mor-

rerem ao lado de inimigos. Espadas se chocaram e produziram ecos. Lâminas arrancaram pedaços e produziram gritos. Goblinoides tropeçaram nos mortos e nem sempre tiveram a chance de levantar. O bugbear que liderava ambas as tropas começou a emitir sons que deveriam significar ordens, já que mesmo os soldados surpresos de repente se prepararam para matar.

O fogo das muradas se alastrou pelas árvores e continuou a subir.

Elfos condenados e hobgoblins em desespero tombaram em sequência, como se chovessem corpos em um dia de sol.

E eles batalhavam.

Um humano teve a espinha partida. Outra metade do rosto arrancada no dente, continuando a batalhar mutilado, antes de tombar na mão de inimigos que não tinham mais como enxergar. Hobgoblins em desespero pelo fogo que subia saltavam do tronco ou altura em que estavam, tombando como grandes frutas apodrecidas. O baque surdo, quando não os matava, aleijava, o que na guerra é a mesma coisa.

Elfos condenados que temiam e morriam sem chances, de repente enxergaram alguma esperança e começaram a *reagir*.

Talvez a melhor expressão, dependendo da língua, contudo, ainda não seja *esperança*.

Alguns idiomas élficos poderiam traduzi-la como *justiça*.

Flechas começaram a descer do alto na direção de hobgoblins assustados. Eram elfos que viam o fogo chegar, mas estavam em uma altura suficiente para matar inimigos antes de tombarem. Alguns corpos caíam sobre outros que batalhavam e funcionavam como pedras arremessadas pelo inimigo. Quando traziam grossos troncos de árvores com eles, o estrago era ainda maior. Pontes começaram a se partir e cair na cabeça de guerreiros.

As muradas continuaram a queimar e a queimar e o campo de batalha cada vez mais foi se tornando reduzido.

O número de homens ou humanoides ou elfos vivos, também.

Ragnar, o Deus da Morte, de qualquer maneira deveria estar satisfeito.  
Keenn, o Deus da Guerra, poderia dizer o mesmo.  
Hedryl, ainda não.

O paladino, após matar mais três, colocou a mão no cordão sagrado e o retirou como se fosse esconjurar mortos-vivos. Ele ergueu a joia para o alto, como fazem os magos, ao menos os mais teatrais, e começou a murmurar palavras que apenas paladinos entenderiam. Aparentemente.

Os hobgoblins que iriam tomar lugar na fila dos mortos travaram, imaginando que do céu viria uma bola de fogo, ou sabe-se lá o que paladinos renascidos e em fúria como aquele seriam capazes de fazer.

A bola de fogo, porém, não veio.

O que veio em seu lugar, contudo, se mostrou tão impactante quanto.  
Porque no lugar veio a chuva.

Nuvens começaram a tomar o céu de repente, como se o mundo fizesse sentido. Rosnaram como se estivessem com fome e então as primeiras gotas caíram, e de repente aumentaram a intensidade e em segundos começaram a cair com violência, assim como acontecem nas chuvas de verão.

O fogo dançou feito um filho desobediente se recusando a atender o chamado da mãe. Mas no fim das contas compreendeu que não era mais dele aquele combate. E que a culpa do que quer que ocorresse por aquele campo de combate seria da chuva. Ou fosse a chuva o choro do culpado.

No alto do limite da vila vertical, os últimos homens que resistiam observaram a água cair e imaginaram que aquilo era um acordo de Hedryl com Azgher, seu aliado.

Outros disseram que eram as lágrimas de Allihanna, por ver a destruição de seu patrimônio florestal.

Apenas os elfos acreditaram que as lágrimas eram de Glórienn, já que se sua deusa fragilizada chorasse a cada vez que coisas como aquela acontecessem, então choveria constantemente em todos os cantos de Lamnor.

O que todos eram unânimes era que paladinos não deveriam ser capazes de fazer chover. Provavelmente algum deus, ou mais de um, brincava de algum maldito jogo naquele campo de batalha.

O bugbear que liderava as tropas, irritado, tomou a frente dos mortos e partiu em fúria até o paladino. Alguns bardos, ainda que não estivessem lá, podiam garantir que fora o paladino quem partira em fúria para o bugbear.

A última afirmação faria sentido.

Fora aquele goblinoide quem comandara o ataque que matara um filho que jamais nasceria.

O encontro daqueles dois no campo de batalha parecia algo propositalmente forçado, afinal, devido às circunstâncias se poderia dizer que só havia dois motivos para aquilo acontecer daquela forma. Simplesmente porque, por mais que os infieis digam que não,...

*No fim das contas, Hedryl tem o tabuleiro...*

*...aquele sempre irá se tratar de um mundo comandado pela justiça.*

*...mas é Nimb quem move as peças.*

Ou pela sorte.

A espada de duas mãos humana se chocou contra a imensa espada de duas mãos bugbear. Até hoje não se sabe se o som que veio depois fora das armas ou de um trovão. Talvez o som também fosse a resposta de algumas das dúvidas daqueles guerreiros.

Flechas de elfos sobreviventes desciam perfurando gargantas de hobgoblins já mal acostumados com resistências. Dois terços dos quase escravos humanos que ali chegaram dispostos a morrer cumpriram seu objetivo suicida e já haviam tombado. Os que sobreviviam, ainda assim, lutavam tomados pela fúria inspirada por um paladino e o escutar dos aplausos dos mortos.

O bugbear chutou-o e ele caiu mais uma vez na terra. Tentou pegar a espada, mas ela foi também chutada longe. Era interessante como naquele microcosmo de um campo de batalha destruído, a fúria guerreira de ambos se parecia. Era interessante como ambos pareciam avatares dos deuses que representavam.

A espada bugbear desceu e o paladino girou. A lâmina ergueu terra e lama com ela. O paladino lhe chutou o calcanhar, e com a ajuda da mesma lama, o bugbear escorregou e tombou, perdendo também a espada. O paladino então montou sobre o caído e lhe socou e socou e socou e socou o nariz, até deformá-lo. E então o guerreiro sentiu um dos tímpanos zunir quando a orelha lhe foi acertada e perdeu o equilíbrio.

O monstro pegou-o pelo crânio e afundou-o na lama. O corpo se debateu feito um afogado. Então, tomado pela insanidade e desespero que os que sobrevivem à guerra necessitam, as mãos que se debatiam foram colocadas sobre a imensa mão que lhe afundava o crânio. Entrelaçaram-se ao redor do imenso dedo anular do inimigo.

E em dois movimentos de ângulos distintos, o partiu.

Dizem que Thwor Ironfist em algum acampamento a quilômetros dali acordou com o grito de dor de seu comandado.

O guerreiro se virou, arfando. Antes que o inimigo se recuperasse, encheu a mão com um punhado de lama e lhe arremessou no meio dos olhos, cegando-o temporariamente. Foi então que saltou sobre ele e uma das mãos, com unhas grandes e mal roídas, arranhou uma das córneas, rasgando um dos olhos do bugbear.

Enquanto se recuperava, o paladino mais uma vez tocou o cordão sagrado, fechou os olhos e murmurou coisas que nem mesmo os bardos compreendem. Runas etéreas foram desenhadas no ar como símbolos secretos. E mantras ocultistas ecoados.

As últimas palavras, contudo, foram ditas no idioma humano. As mesmas que tantas vezes ecoaram das bocas dos paladinos agora mortos, da agora também morta Ordem de Hedryl.

— Poderoso Hedryl, meu nome é William Heuser. Que tua justiça guie minha espada! Que tua ordem renasça do sangue de teus inimigos!

Naquele continente condenado, não havia mais homens capazes de realizar um feito extraordinário como aquele. O único ainda vivo estava em pé naquele vilarejo.

Começava com piscos, como se diversos vaga-lumes acendessem e apagassem suas luzes, dançando o número do infinito. Existiam também estalos para os que acreditavam que a magia tinha som. A luz ao redor do guerreiro santo começava a aumentar. O coração acelerava e parecia prestes a entrar em colapso, como acompanhado de uma vibração energética. A sudorese fazia o corpo ficar pesado. Os pelos se arrepiavam como se o corpo respirasse somente pela pele. Por um momento, a impressão era a de que o espírito queria sair do corpo e se juntar à energia divina que convocara. Já o corpo físico parecia pesado por se recusar a deixar a luta.

O que os mantinha conectado era a fúria. Guerreira.

A mesma que corria no sangue do guerreiro do deus da justiça.

E no guerreiro do deus da morte.

Foi então que a energia, antes sutil e divina, tornou-se densa. O que era luz virou matéria e um desenho luminoso começou a tomar forma.

A forma de uma lâmina, e um gume, e um cabo.

A forma de uma vingadora.

Uma espada de duas mãos.

Uma espada de avatares.

A espada de Hedryl.

A espada Rhumnam.

A Espada dos Justos.

A magia mais lendária entre os devotos da extinta Ordem de Hedryl, tida como prova máxima da entrega de um homem ao caminho santo. Uma espada de energia divina concentrada em matéria, que cobrava de

seu convocado uma responsabilidade ainda acima das que clérigos e paladinos já carregavam, baseada em severas punições e castigos do contrário.

Nada que aquele paladino não pudesse carregar.

Imóveis pela manifestação de uma das magias de guerra mais lendárias de Arton, os poucos hobgoblins ainda restantes interromperam suas lutas. Cego de um olho arrancado e de uma fúria de guerra, o bugbear apanhou uma das espadas de duas mãos que antes havia caído na lama, e avançou em fúria para o paladino renascido.

Foi o último ataque. Pela lâmina daquela espada sagrada que o líder bugbear morreu.

Alguns poucos hobgoblins sobreviveram àquele dia. Talvez fosse mais interessante se dissessem nas tabernas que foram mortos, mas seria mentira.

Afinal, humanos também sabem fazer escravos e prisioneiros.

Às vezes até sob uma ótica justa.

Dos humanos, restara menos de dez. Dos elfos, mais, mas a maioria iria para Arton-Norte por não acreditar haver esperanças naquela guerra.

Três deles, contudo, resolveram ficar, pois não podiam negar que um homem capaz de inspirar homens e deuses na guerra, também seria capaz de inspirar outras raças.

O homem em questão ainda possuía em mãos uma espada idêntica à de seu deus, e que enquanto estivesse com ele significaria que havia uma missão a ser cumprida. E que ele era o último naquele continente a ser capaz de cumpri-la.

— O que faremos? — perguntou o homem mais velho, que curiosamente sobrevivera ao contrário de outros mais fortes e mais jovens.

— Caminharemos como nômades. Pregaremos a resistência. Convocaremos seguidores e oferecemos uma opção aos que não querem fugir. Ou morrer sem tentar a luta.

— Poucos se juntarão a nós.

— É o que devem ter dito a Thwor Ironfist quando ele disse o mesmo.

Houve um silêncio que vinha de dentro de cada um.

— Pretende reunir outros homens para duelar contra essa loucura?  
— perguntou o forte negro, que também sobreviera.

— Não apenas outros homens. Qualquer ser capaz de resistir ao mal de Ragnar. É este o legado desta ordem.

— E de onde você tira certeza desses desígnios?

— Nem sempre compreendemos os desígnios. É por isso que chamam fé.

— Somos uma ordem agora? — perguntou a única mulher sobrevivente.

— Somos a base de um futuro exército. Conectados por um mesmo sentimento.

— Mas ainda assim, no fim das contas quem tem o tabuleiro e quem move as peças?

— A questão não é essa. A questão é que esta resposta não importa. Importa apenas que os vivos continuem a entrega ao jogo, em honra àqueles que morrem por ele.

Os sobreviventes se olharam, como se o silêncio trazido pelo cansaço e o luto pudesse ser um elemento de consciência.

— E no fim estamos vivos por uma questão de azar ou de sorte? — insistiu o mais velho.

— Talvez apenas de justiça.

Por mais que soubessem a resposta e não houvesse motivo, os sobreviventes sorriram como se o mundo, por uma breve trégua, não estivesse em guerra.

Pensando bem, em verdade não era sempre, mas, de vez em quando, até que era bom debater com paladinos.



# O rouxinol e os espinhos

Remo Disconzi

**M**ESSES ANTES, A INOCULAÇÃO FURTIVA. Thartann, a capital, epicentro da perfídia que reverbera pelo reino de Ah-len, mostrou-se o ambiente ideal para a cultura daquele rumor-fungo. Na escuridão dos becos e ruelas ele cresceu, protegido da luz da sociedade respeitável. Dias antes do antecipado evento, as inchadas formas bulbosas, afinal, se romperam, excretando pássaros que voaram alto, levando a notícia até os mais altos círculos da frivolidade aristocrática.

Não foi, portanto, com surpresa, mas com avidez que a capital recebeu aquele atípico grupo. Panfleteiros tomaram a dianteira, inundando as ruas com os impressos de belíssimas iluminuras, seguidos por uma vibrante molécula de átomos que eram malabaristas, palhaços, engolidores de fogo e harpistas que teciam a base harmônica coroada pelos trovadores e seu anúncio: a Dama Âmbar afinal estava na cidade, com o único objetivo de desferir um contundente golpe na face das Artes, o exorcismo de todo o tédio e a promessa de florescimento tóxico.



O conceito de nobreza evoca atributos de magnanimidade e excelência. As linhagens nobres que fundaram Ahlen — Vorlat, Schwolld e Rigaud —, todavia, são evidência de que conceitos não resistem bem ao toque cáustico da realidade. Rhoéo Rigaud era um exemplo prático da degeneração que o ideal sofre ao se tornar coisa concreta. Foi submetido a uma educação primorosa da qual, com esforço extraordinário, não absorveu um fragmento sequer — mas compensava isto com um talento natural para a descompostura e a beberronia. Despindo-se da adolescência, aceitou com afinco as funções de aristocrata adulto que, em sua situação, eram sinônimo de ostentação. Sua família, mais que satisfeita por ele ter perdido o gosto pueril por duelos — coisa deselegante e que fazia uma sujeira tremenda —, não tinha ressalvas em bancar seu novo brinquedo: o mecenato.

Não que Rhoéo possuísse qualquer refinamento artístico, longe disso. Ocorre que patrocinar artistas estava em alta naquele momento, e, em sua augusta posição aristocrática, era dever apoiar artistas melhores e mais impressionantes que seus concorrentes por status e atenção no ninho de ratos que era o círculo da alta sociedade ahleniense. Muniu-se dos melhores especialistas e críticos que a renda fornecida por sua família permitia e, sem demora, já era adepto em classificar compositores com base única no nome, visto que era incapaz de diferenciar uma sinfonia de um peido.

Meses atrás o acaso uniu o útil ao agradável em uma visita ao mercado de escravos no centro da capital de Ahlen. Um conhecedor era capaz de garimpar joias raras em meio à esterqueira de goblins e, neste quesito, Rhoéo era mais que competente. As chaminés de seu palacete haviam colorido o céu com fumaça negra, o que para o sujeito informado queria dizer “mais uma boneca de carne foi descartada”, e o celerado Rhoéo estava novamente à cata de outro recipiente para suas infâmias. O mercador minotauro já lhe era conhecido, e apresentou algo fascinante. “Uma joia rara direto de Lenórienn”, mugiu a besta bípede, apresentando a tímida e fragilizada figura élfica atrás das grades, “artigo de luxo especialmente talhado

para a música, uma preciosidade ímpar!”. Que sorte — uma boneca viva capaz de servir tanto na alcova quanto na sociedade! Uma exorbitante soma trocou de mãos, e a pele de porcelana de Ediriel, junto com sua voz de seda e veludo, agora pertenciam a Rhoeo.

“Rouxinol”, disse Rhoeo, já eufórico graças ao vinho que entornara ao acordar, “é maravilhoso, sublime!”, continuou, entregando a Ediriel — pura tensão, depois alívio por não se tratar de uma visita libidinosa — o panfleto belamente ornado:

*O Mundo abre as pernas para uma nova estrela!*

*A Dama Âmbar, musicista extraordinária, autoridade literária, mestra da dança e sacerdotisa dos mistérios da crítica de arte, convida artistas e demais inclinados à experiência da Realidade Mais Bela a tomar parte do conceito artístico mais vanguardista e maior espetáculo criativo já empreendido no Reinado:*

*A Obra de Arte Total.*



O festival de cores, sons e movimentos que era o séquito da Dama Âmbar já se instalara em uma mansão, desocupada pelo proprietário que fez a gentileza de falecer. Os amplos e luxuosos aposentos, outrora vazios e silenciosos, agora fervilhavam de artistas das mais variadas especialidades, nervosos à espera da audiência com a Dama. O título abre portas, e Rhoeo, acompanhado por Ediriel, feérico vestido de seda verde e cabelos pálidos cuidadosamente cacheados, não precisou esperar.

O grande salão de longas janelas tinha incrustada em uma luxuosa poltrona, no extremo oposto à porta de acesso, a famigerada Dama Âmbar. Era composta por um enorme penteado de madeixas negras, pontuado com flores de lótus e pérolas, complementado por um vestido tamurânico cuja parte inferior florescia em saias amplas sustentadas por uma

armação. Apenas os olhos oblíquos e muito maquilados podiam ser vistos, a parte inferior do rosto de traços angulosos escondida atrás de um enorme leque de seda, aves do paraíso formando um padrão cuidadosamente pintado à mão. Ao seu lado, imóvel como estátua, um enorme guerreiro, coberto por uma enorme armadura completa, releitura do estilo marcial tamuraniano, face totalmente oculta por uma máscara de demônio.

A Dama sussurrou por trás do leque as diretrizes para o guerreiro, que as repetiu com voz abafada de cadência mecânica. “Improvise uma ária. Informe ao músico o tom de sua preferência. Escute os primeiros quatro compassos, se assim necessitar. Inicie”. Rhoéo encarou Ediriel, que se tentava fazer invisível, tão agudo era seu desconforto. Sem escolha, os delgados lábios pintados de lilás metálico deixaram escapar um tímido “Fá sustenido, por obséquio”.

O músico, sentado diante do clavicórdio, era uma visão peculiar. De sua forma redonda, enorme, metida em uma casaca negra com detalhes de brocado dourado, se ramificavam braços curtos, que afunilavam até a finura de graveto nos pulsos. As mãos eram impossivelmente pequenas, encapsuladas por luvas de couro negro e brilhante. Parecia não ter pescoço, e a cabecinha estava totalmente fechada em um apertado invólucro de seda, também negra. Dois canudos metidos nas narinas possibilitavam a respiração. Fez que sim com a cabeça, e as mãozinhas deram início a um *allegro* barroco.

Como animal arredio, Ediriel começou com insegurança, vocalizando as tônicas dos acordes produzidos pelo músico. Os dedos em couro reluzente incentivaram com maior complexidade e rapidez, e Ediriel começou a descascar as camadas de insegurança. Lançou um contraponto à melodia e, sentindo a vibração da música em si, finalmente alçou voo à altura de soprano e — afinal a anatomia élfica que estabelecera seu alto preço no mercado se descortinava — *além*. A voz era cristalina, e a isso se mesclava algo aterrador, de autoridade quase sobrenatural, luz que diminuía as sopranos humanas — e a maioria das élficas — à categoria

de vaga-lumes. Cantou sequências rápidas e devastadoras de notas altas, como um anjo capaz de subir com desenvoltura até a abóbada celeste e tocar as estrelas com dedos lépidos.

Mesmo Rhoeo, incapaz de apreciar música, experimentava tudo aquilo como se fosse um sonho (auxiliado por uma névoa etílica, é verdade). Os olhos da Dama Âmbar se arregalaram em um misto de admiração e espanto. O guerreiro se aproximou da Dama e sussurrou em seu ouvido um ousado plano.

“Impressionante”, disse a Dama por trás do leque, quase inaudível, “é a *prima donna* que estivemos procurando desde o início dos tempos. Um mensageiro entregar-lhes-á, amanhã pela manhã, as partituras que Ediriel deverá ensaiar”. Rhoeo e Ediriel retiraram-se com uma mesura, e um sorriso desabrochou atrás da máscara de demônio.



Tenebra envolveu o mundo com seu manto bordado de estrelas, e o salão da Dama Âmbar era iluminado pela bruxuleante luz de incontáveis candelabros. A escuridão nubla, confunde as formas — mas também revela as coisas que rejeitam a luz do dia. Nesta hora de bruxas e feiticeiras, milagres.

O inchado músico se desfez em uma nuvem de mariposas, deixando as roupas negras, inertes, para trás. Curiosa alquimia operou também sobre o enorme guerreiro. Os trajes de seda bordada e as múltiplas placas sobrepostas murcharam, como se uma estrutura invisível que lhes dava suporte tivesse colapsado; uma borboleta, mulher idosa de aspecto frágil, emergiu do casulo de lamelas, retirou o capacete e a máscara de *oni*.

“Tex”, disse com serenidade Anilatir, Deusa da Inspiração, “creio ser o momento de eu voltar a ser deusa e você, paladino”. Tex Scorpion Mako removeu a enorme peruca ornada com flores de lótus: “Mesmo?”, com um fio de desapontamento. “Este nosso arranjo era tão divertido, mas”, deu de

ombros, “o apego a meras manifestações nos afasta da verdadeira Inspiração advinda do Vetor Primordial da Ideia — seria imperdoável!”. Passou a mão sobre a cabeça raspada, encarou Anilatir como o moleque propenso às mais temíveis travessuras: “E qual será minha nova missão sagrada, se me permite a ousadia de perguntar?”.



A manhã revelou um Rhoeo que não se continha de entusiasmo. Deixou aos empregados ordens para tratar com a maior cortesia o emissário da Dama Âmbar, e se dirigiu, quase dançando, para seus compromissos matutinos — uma visita ao antro de jogatina (“finança de risco”, gostava se chamar) que geralmente consumia boa parte do dia.

Tex anunciou sua presença na residência de Rhoeo tempo depois. Trajava uma casaca de seda adamascada púrpura, uma enorme peruca de madeixas brancas arranjada num volumoso penteado de guerreiro tauranianiano que lhe escondia a careca, os olhos atrás de óculos de lentes tingidas. Foi levado até Ediriel, à sua espera na sala de música. Os sentidos élficos, aguçados, reconheceram de imediato os olhos da Dama Âmbar por trás dos óculos do extravagante emissário; alarmou-se. Tex, casualmente: “Não se assuste, vim salvá-la”.

“É evidente o que ocorre aqui, o que está por trás de sua escravidão”, declarou Tex, lânguido em uma das poltronas. “Foi tudo orquestrado por Yasshara, Deusa da Opressão. Não me agrada admitir que o início pareceu promissor, mas o roteiro pouco inspirado e a direção de arte cafona afundaram a narrativa numa esterqueira tediosa. Mas não tema: Anilatir, Deusa da Inspiração, trouxe a virada de que esta trama tanto necessitava, e eis que aqui estou, um paladino de armadura brilhante — metaforicamente falando, claro —, na sagrada missão de restaurar sua liberdade!”.

Tex meteu os dedos na própria boca, estocou a garganta com as unhas. Ficou prostrado com as ânsias de vômito, expeliu uma vistosa

gema vermelha — uma granada. Respondeu o olhar de estranheza de Ediriel: “É minha bênção divina, ora pois; o que você esperava, que eu lhe *curasse pelas mãos*? Francamente, é tão antiquado! E o que está esperando? Tome, é a chave para fora desta gaiola dourada!”. Entregou, com um sorriso malicioso nos lábios, a gema a Ediriel, que a tomou e olhou fixamente o interior da joia. Dentro da câmara vermelha, viu sua história — o passado idílico que lhe havia sido roubado e o inevitável futuro de som e fúria.

Uma narrativa pontuada por três cortes. Início *in media res*, o segundo corte. O que lhe foi imposto pelos magistas goblinoides da Aliança Negra. Onde seus arcanismos careciam da elegância da magia élfica, compensavam com eficácia crua. O corte das asas do pássaro, que nega o possibilidade de fugir da gaiola. Foi um estupro psíquico, intrusão mental que cortou os caminhos prateados que levavam a certas memórias. Desfeitas estas conexões, Ediriel teve arrancados os espinhos que poderia ter usado para se defender, virou rosa inofensiva. Perdeu os dons concedidos pelo primeiro corte.

Lenórienn era um oásis de civilização. Naquele paraíso terreno, as forças invisíveis da magia libertaram o povo da deusa dos elfos, Glórienn, da tirania da luta pela sobrevivência e do trabalho braçal. Podiam, então, se dedicar integralmente às necessidades do intelecto e do espírito — e o tecido destes interesses também foi bordado com os fios etéreos da magia. Nunca em toda Arton se pôde ver as artes e as ciências levadas a tão magníficas alturas. História élfica era capaz de revelar tanto passado quanto futuro; Pintura e Escultura faziam os frutos da mente indistinguíveis da realidade; Música era mais que som, era vibração primordial.

Na infância, Ediriel se descobriu com a bênção de vocalizar as notas de ouro. No conservatório da cidade paradisíaca, diversos tutores submeteram a voz áurea a um processo de ourivesaria — foi moldada, limada, polida. Aprendeu também composição, a dominar diversos instrumentos, e emergiu dos estudos capaz de criar e executar melodias magistras. Não era apenas o pináculo de métrica e harmonia — seus efeitos ultrapas-

savam o espectro auditivo. Músicas que tocavam a alma, arrebatavam a mente; ressonâncias de modificação da realidade que possuíam tanto o toque da criação quanto o da destruição.

“Sua voz única”, explicou certa vez o maestro, “não há de sobreviver às mudanças que o amadurecimento há de impor a seu corpo. O dourado de suas notas desbotará para prata, ou, pior, cobre. Se abdicar de descendentes, poderá, em contrapartida, preservar sua arte para a eternidade”. Ediriel aceitou a barganha: para preservar o ouro, submeter-se-ia ao fio do aço. O primeiro corte fez dele um *castrato*.

Ediriel sentiu as memórias perdidas percorrerem os caminhos de seu cérebro como marimbondos elétricos, fluxo de luz e calor branco. Excitada com o lampejo da Inspiração, a paisagem mental de Ediriel teve as trevas substituídas pelo turbilhão colorido e faiscante das possibilidades; neste ambiente-ostrea, caiu o grão de areia da vingança, e a pérola colérica começou a tomar forma. Munido com papel, pena e tinteiro, o elfo compôs algo explosivo.



A Obra de Arte Total de Anilatir era mais que a junção de música, dança, poesia e dramaturgia — era total por fazer algo *além* de combinar manifestações artísticas pré-existentes. A arte dá forma a sonhos, medos, e esperanças; é a expressão crua do espírito. O diferencial, que de fato imbuía de totalidade a obra da Deusa da Inspiração, era o inconsciente *coletivo*. Pura premonição, antever a soma dos desejos, devorá-los, digerir-los e, finalmente, produzir aquilo por que todos sempre ansiaram, mas não sabiam como pedir.

Na noite fechada, apenas a cascata de cachos prateados denunciava a identidade de Ediriel sob a pesada capa de veludo verde. Deixou o rolo com as partituras na porta do palacete da Dama Âmbar, desapareceu na escuridão. Na manhã seguinte, os servos de Anilatir espalharam

pela cidade a notícia do espetáculo que se realizaria dali a uma semana:  
*O terceiro corte.*



E excitação era quase palpável no grande dia. “O maior evento de toda a temporada”, declaravam alguns, e mesmo os mais céticos não conseguiam se conter de tanta curiosidade. Oferta e procura flexionaram seu músculo profano, e o preço de uma cadeira para *O terceiro corte* chegou às alturas. Na batalha pelos ingressos, apenas a aristocracia e os mais ricos comerciantes sobreviveram.

No início da noite, o grandioso salão de música da mansão da Dama Âmbar foi aberto ao público. Homens suando profusamente sob pesadas casacas e mulheres à beira do desmaio, na empreitada de transformar suas silhuetas de barril em ampulheta sob a prensa do espartilho, tomaram avidamente suas cadeiras. Maravilharam-se com a exótica decoração. Pedras coloridas pareciam um enxame de insetos brilhantes nas cortinas opulentas, arranjos de flores exóticas davam ao salão a impressão de interseccionar com um jardim extraplanar. Pendendo do teto, em intervalos regulares, grandes argolas de metal presas por fitas coloridas.

A abertura instrumental sequestrou de imediato a atenção da plateia — melodia simples e repetitiva, porém rápida e energética, produzida por instrumentos de cordas de metal, o som sujo e distorcido. Atores e atrizes, adornados pelas mais extravagantes fantasias, dialogavam — texto sem sentido, puro fluxo de consciência — em canto lírico, heróis de uma paisagem surrealista — cenários pintados e ilusão arcana —, habitada por dançarinos, malabaristas, cuspidores de fogo e engolidores de espadas. Após o quarto ato — monólogo de uma figura atlética (homem ou mulher?), vestida em precário traje de couro de réptil, surgida de um enorme ovo e divagando sobre os dilemas teológicos dos dragões —, os

espectadores afinal foram brindados com o tão aguardado grande final, cujo programa anunciava como *A inacreditável quebra de todas as máscaras*.

Os populares formavam uma multidão do lado de fora da mansão da Dama, sedentos por migalhas do espetáculo por tanto tempo antecipado. Conseguiram apanhar, num misto de esperança e desapontamento, apenas gotas das notas mais altas ou das tempestades instrumentais. Especulavam sobre a realidade do espetáculo, sobre como seria o êxtase de experimentá-lo. Tinham suposições mirabolantes sobre tudo, exceto o principal: o ato final havia sido orquestrado especialmente para eles.

No ato final, o tema metálico da abertura retornou com variações mais complexas. Uma massa humana de odaliscas se desfez, revelando Ediriel. Nu sob um intrincado vestido feito de ametistas e escamas de madreperla, pele reluzente de óleos aromáticos, a cabeleira prateada transformada em um jardim de lírios e orquídeas — parecia uma divindade hermafrodita da beleza primordial. Fechou as pálpebras pintadas de lilás e deu início à sua ária. A sequência de notas altas transitava com rapidez entre oitavas distantes, transições inesperadas por vezes chegavam ao limiar de estilhaçar a harmonia. Cada uma das notas etéreas envenenava sutilmente a mente dos ouvintes, desenrolava aos poucos o novelo das sinapses. A última nota, fantasmagórica e estridente, aquela voz que era o amálgama entre masculino e feminino, desabou sobre a plateia com a força elemental de um trovão. E as máscaras quebraram.

Foi quando a multidão notou as argolas de metal distribuídas pelas ruas. Encantadas para reproduzir o som captado por aquelas no interior do salão, despertaram com a vibração da música de Ediriel. O povo podia agora ouvir com clareza o que se passava no interior do palacete.

O feitiço musical do elfo *castrato* operou o corte das rédeas do pudor e do bom senso, desfez os laços que prendiam segredos, compeliu revelações. Intoxicados por magia e euforia, os nobres presentes passaram de meros espectadores a parte ativa no espetáculo, com discursos apaixonados. Rhoeo declarou, orgulho inflamado pelo magismo, sua predileção por rapa-

zes vestidos de moça — com direito a detalhes que o decoro sugere omitir. O salão de música se tornou um fórum de infâmias, os celerados ansiosos por recitar seus vícios. Ouvia-se sobre bestialidade, adultério, incesto, traições. Quem diria que o Barão Hyemalis tomava liberdades lascivas com seu próprio filho; ou que a Madame Astilbe adorava sentir outros homens que não o seu marido dentro de si — especialmente se fossem goblins ou meio-orcs; e o que dizer de Abutilon, defensor da moral, que garimpava amantes entre a escória dos sujos, doentes e maltrapilhos? O populacho, nas ruas, se deliciava com aqueles segredos trazidos à luz, satisfação perversa dos oprimidos que assistem à humilhação dos poderosos. Naquela noite, a sociedade respeitável ahleniense perdeu a máscara de respeitabilidade.



No dia seguinte, Azgher iluminou uma Thartann que sofria de uma ressaca moral sem precedentes. A vergonha manteve boa parte dos aristocratas enclausurada em seus aposentos. Aqueles que se aventuraram pelas ruas sentiam o peso de olhares zombeteiros e risadinhas furtivas. Foram poucos os que esboçaram reação — fazê-lo significaria admitir a verdade das afirmações embaraçosas.

A milícia encontrou vazia a mansão da Dama Âmbar. A natureza do ataque, a violência que não vitima o corpo, mas algo muito mais frágil — o ego — recebeu um diagnóstico inequívoco por parte das autoridades: foi mais um ataque da Capa Escarlata, o grupo rebelde que sabia acertar a nobreza onde realmente doía, na dignidade. Mas qualquer busca na capital estava fadada ao fracasso. Ediriel já estava longe dali. Era agora engrenagem da máquina de Inspiração de Anilatir, e espalharia sua música pelo mundo. Para ele, *O terceiro corte* havia sido apenas o primeiro ato.



# Arautos da guerra

Antonio Augusto Shaftiel

**O**S QUATRO ROSTOS CANSADOS, EMPOEIRADOS E desanimados caminhavam pelas estradas de terra batida, envoltas por árvores frondosas, pelo décimo quarto dia consecutivo. Eram feições e estados de ânimo diferentes daqueles dos dias anteriores. Agora, com os cantis vazios, os corpos sujos e suados e o peso das armaduras aumentando a cada passo, já não tinham o mesmo ímpeto do início da jornada. O dia em que partiram do sul de Petrinya rumo àquela empreitada sagrada, cavalgando pelo norte, parecia distante, muito mais distante desde que haviam perdido os animais. Aqueles quatro que andavam calados e quase cabisbaixo, prontos para explodirem em resmungos e brigas inconsequentes não eram os mesmos guerreiros crentes que mal conseguiam dormir tamanha era a excitação para alcançar o objetivo.

Eram quatro guerreiros e sacerdotes de Keenn, divindade da guerra. Sua missão era viajar e encontrar a sagrada armadura negra do deus da guerra. Fora com grande felicidade que aceitaram a missão de partir para encontrar uma lenda e levá-la de volta a seus superiores. Uma pena a empolgação ter diminuído com o passar dos dias. No fim da primeira se-

mana, eles já quase não se falavam e nenhum dos quatro ousava tocar em um assunto que lembrasse o objetivo da missão. O mal humor se apossara de seus corpos a partir do exato dia em que os cavalos foram devorados por grifos famintos. Aquele estado irritadiço se caíra sobre eles com mais atrocidade do que um dragão destrói um vilarejo.

A fé inabalável os mantinha na jornada, apesar de questionarem constantemente a sabedoria de seus superiores em os enviarem. Era natural que fossem movidos por suas crenças e não por ambições menores, já que dois deles eram sacerdotes orgulhosos de Keenn e a outra dupla era formada por guerreiros bem sucedidos nos testes de admissão da Ordem da Guerra.

O líder do grupo era um elfo. Sobrancelhas se erguiam e perguntas se formavam nas línguas mais rápidas quando essa notícia era revelada. Sim, ele era um elfo e, para completar, um sacerdote, um verdadeiro devoto de Keenn. O nome daquela figura inusitada era Enssiê, que preferia ser chamado de Enssiê de Keenn. Admitido na ordem cinco anos antes, o elfo galgara as posições baseado nas incríveis habilidades com a espada. Sua ferocidade e fé guerreira não deixavam transparecer que um dia louvara a fragilizada deusa dos elfos, quando o reino élfico ainda existia. Mas Enssiê mudara quando percebeu a fraqueza daquela divindade no embate contra os goblinoides. Os anos que se passaram foram de pura descrença e entrega às próprias ambições, vivendo pela espada, trabalhando como mercenário.

O período de desprezo às divindades acabou quando, finalmente, a lâmina de Enssiê encontrou as armas dos sacerdotes de Keenn. Foi a resposta que ele precisava, mesmo já tendo se esquecido de fazer a pergunta. Aquele era o deus que deveria estar a seu lado quando batalhou contra os servos de Ragnar. Tais convicções o levaram a tentar os testes da Ordem da Guerra, mais precisamente no Templo da Primeira Espada de Keenn, único local de homenagem ao deus em Petrinya. Nenhum dos sacerdotes imaginou que Enssiê pudesse sobreviver aos testes, muito menos atingir uma posição elevada. No entanto, o elfo tinha o coração fortalecido e endurecido pela guerra, o que evitou qualquer medo perante os desafios.

— Ele é o elfo mais macho que eu já conheci — dissera o guerreiro Odi, um dia. Aquele humano que todos julgavam ter sangue de gigante media mais de dois metros e, quando falava daquele modo, podia-se dizer que estava fazendo um grande elogio a alguém. Dizia aquelas palavras com a voz bonita e a risada estrondosa que não deviam estar naquele corpo bruto. Quem apenas ouvisse Odi, não imaginaria um homem daquele tamanho, vestindo uma armadura de placas de metal e erguendo um enorme martelo de batalha. E, se o visse, duvidaria com todas as forças que aquele era o mais calmo do grupo. Odi não tinha uma alma belicosa. Nascera em Hershey e fora aprender a arte da guerra simplesmente para proteger a fazenda de seus pais. Enxergava Keenn como uma divindade que ensinava os métodos de proteção mais eficientes, quando tudo mais falhava. Odi Sorriso na Guerra era uma pessoa simples, de modos simples e pensamentos mais simples ainda. Suas palavras raramente continham alguma maldade, assim como as piadas que adorava contar.

Já Pindiolompnimius era completamente diferente, tanto no físico quanto no psicológico. Odi gostava de dizer que o sacerdote tinha um nome grande para um corpo pequeno. As pessoas preferiam deixar o nome proporcional ao tamanho do humano, chamando-o de Pindio. O sacerdote era um humano baixinho e gorducho que insistia em usar uma barba grande e negra para parecer mais maligno e perigoso. Tinha uma pequena cicatriz na bochecha e gostava de dizer que um sacerdote de Khalmyr a provocara. Acreditar em suas histórias era difícil, principalmente sabendo que o baixinho era natural de Petrinya. Os outros preferiam pensar que ele mesmo provocara o ferimento, intencionalmente ou não.

O maior perigo apresentado por Pindio não estava em sua maça ou nas magias concedidas por seu deus, mas sim em sua língua. Ele conseguira subir de posto na ordem apenas usando a manipulação e se tornara razoavelmente importante. Ele representava um aspecto da guerra menos evidente. Era a disputa feita durante as negociações, quando as armas eram as palavras, a pena e a tinta.

Pindio ficava ainda menor quando caminhava entre Odi e o segundo homem de armas do grupo, Erup, talvez o guerreiro mais habilidoso entre eles. E era difícil acreditar que ele pudesse ter um espírito guerreiro quando se avistava aquele rosto de anjo. Erup tinha a pele lisa e sem cicatrizes. Sua face era singela e delicada, com olhos azuis bem claros. Seus cabelos eram dourados e encaracolados. Havia quem ousasse brincar com aquele fato, dizendo que o guerreiro tinha a face de uma criança ou de um pequenino. O arrependimento e o medo os fazia engolir imediatamente as palavras, pois, assim que as frases terminavam, Erup explodia em um frenesi. Tomado por sua fúria guerreira, ele erguia a espada bastarda e partia para o ataque. Os poucos que sobreviviam nunca mais falavam nada quanto à aparência do guerreiro. Quem encarava seu rosto durante o combate dizia que ele era a própria fúria de Keenn que o possuía.

Os quatro formavam o grupo chamado de Sexta Lâmina de Keenn, pois era assim que o templo dividia seus grupos de guerreiro. Eles foram colocados juntos de propósito. Não por se completarem em suas habilidades, mas por serem os mais problemáticos do templo.

Os sacerdotes de alto posto tinham fé que morreriam em breve servindo Keenn. O problema era que suas preces não eram atendidas. A esperança dos sacerdotes não esvanecia, porém a demora para que o desaparecimento da Sexta Lâmina acontecesse já os incomodava. Eles suspeitavam que deveria haver alguém rezando contra aquele intento ou desagradando Keenn, pois o estranho grupo prosperava, vencendo todo desafio imposto.

Cada um dos membros do grupo tinha razão para ser tão perseguido. Enssiê se gabava constantemente de suas habilidades em combate. O elfo vencera todos os duelos desde que entrara para a Ordem da Guerra e conseguira inúmeras inimizades ao declarar tão ostensivamente suas conquistas. Os líderes do templo logo decidiram que Enssiê deveria ser eliminado para não acabar com a concentração dos guerreiros durante os treinos. Ele precisava ser mandando para longe, já que ninguém conseguira o vencer nos duelos mortais.

Ninguém sabia ao certo o motivo de Odi fazer parte da Sexta Lâmina. Segundo Pindio, as palavras simples do fazendeiro não soavam bem nos ouvidos dos líderes da ordem. Odi gostava de dizer que a guerra deveria ser usada para o essencial e que a fúria de Keenn só deveria ser invocada para proteger as pessoas dos males do mundo.

O próprio Pindio entendia muito bem o que ocorria nos altos escadões do templo. Esse era outro motivo de ter sido enviado naquela missão. Ninguém gostava de suas intrigas. Os comentários maldosos e as frases cheias de clichê do sacerdote não agradavam ninguém.

Erup fora mandando na missão porque já matara tantos guerreiros do templo que ninguém sabia mais de que lado ele estava lutando. Não havia mais ninguém disposto a segurá-lo durante os frenesis constantes e nem espada que o enfrentasse nesses momentos. Geralmente Odi ficava encarregado disso, mas era difícil até mesmo para ele conter o companheiro. Os sacerdotes até pensaram em retirar as armas do guerreiro e entregá-las apenas quando ele fosse partir em campanha ou treinar, porém aquela ideia era toalmente contra suas crenças. Retirar uma arma de um seguidor de Keenn era o mesmo que tentar enfiar uma espada em seu coração. Não, talvez a analogia não seja a melhor. Morrer em guerra era perfeitamente plausível para um devoto de Keenn; ser separado de suas armas era uma humilhação pior do que a danação da alma.

Eles não gostavam de comentar o motivo de serem escolhidos para fazerem parte da Sexta Lâmina. Principalmente porque apenas Pindio entendia realmente aquelas razões. Enssiê tinha uma vaga ideia, mas recusava-se a acreditar que os seguidores de Keenn o puniriam por simples inveja. Erup não se importava; sua fé bastava e a opinião alheia era apenas mais um língua a ser calada pela espada. Odi já nem tinha ideia do que se passava. Ele se julgava em uma missão das mais sagradas e achava que, depois dessa, poderia voltar para sua fazenda e rever seus pais e seus irmãos.

— Vamos parar um pouco — Enssiê disse, pegando o cantil na cintura e bebendo um pouco de água.

O elfo considerou quase um milagre quando não houve discórdância ou resmungos. Foi o único momentono dia em que eles não começaram a discutir assim que alguém abriu a boca. Os quatro saíram da estrada e se sentaram em um pequeno círculo de pedras na beirada. Não reconheceram, mas aquele fora um pequeno altar em homenagem a Allihanna, Deusa da Natureza. Talvez fosse melhor que não houvessem percebido, pois passariam pelo menos meia hora declarando que aqueles deuses fracos buscavam desvia-los do verdadeiro propósito do mudo, a guerra. Apenas Odi daria algum valor ao lugar e pediria mais respeito.

— Pegue o mapa e veja onde estamos, Erup — Enssiê ordenou, enxugando o suor na testa com um lenço.

O guerreiro retirou um mapa velho e rasgado da mochila e o abriu bruscamente, sem se importar se poderia rasgá-lo.

— Cuidado com o mapa! — o elfo gritou.

— Então fique com ele. Já estou cheio de olhá-lo. Pindio deveria ficar com essa porcaria, afinal ele nasceu nessas terras — Erup respondeu, sem esconder seu descontentamento.

Pindio olhou para o guerreiro e tomou o mapa de suas mãos como se fosse o legítimo dono. O sacerdote observou atentamente os desenhos no papel e fez alguns cálculos mentais.

— Estamos a três dias de viagem de lugar nenhum — disse, rindo da própria piada.

— Isso significa que estamos perdidos? — Odi perguntou.

— Não. Significa que Pindio tem tanta fé quanto estatura! — o elfo respondeu, fixando seu olhar no minúsculo sacerdote.

Pindio se levantou imediatamente. Não que fizesse muita diferença, mas ele se sentia menos humilhado assim. Era quase do tamanho de Odi quando este estava sentado. O sacerdote olhou para o elfo e apontou o dedo.

— Realmente, cruzado. Comparado a você eu tenho pouca fé. Afinal, não tive forças para parar uma taverna inteira e exigir comida e dormitório

de graça por estarmos em uma missão sagrada em nome de Keenn — falou o pequeno sacerdote com tanta ironia que feriu as orelhas pontudas do elfo.

— O quê?! Como ousa dizer isso? Nós estamos em uma missão sagrada. Precisamos achar a armadura negra e mostrar nosso poder para os altos sacerdotes e para Keenn — Enssiê retrucou, levantando-se e apontando o dedo de volta para o companheiro.

— Realmente, esse plano foi tão bom quanto deixar nosso amigo gordo cuidar de nossos cavalos. Quem diria que Odi dormiria após beber quase um barril inteiro de cerveja que levamos após quase matar o dono daquela taverna.

— Pela espada de Keenn! Parem com essa briga! — Erup disse, encostando a cabeça na pedra e fechando os olhos. O guerreiro estava cansado e queria apenas dormir.

— Você deveria estar dormindo quando aquela luta começou. Se não fosse tão nervosinho, não teria cedido às provocações e matado duas pessoas! — rebateu Pindio, com a língua mais veloz do que o bom senso.

Instintivamente, Erup levou a mão à espada e se pôs de pé com tanta rapidez que Pindio nem teve tempo de se assustar. Quando o sacerdote percebeu, a lâmina já apontava para seu pescoço. Enssiê se assustou e sacou sua espada longa, apontando-a para o pescoço de Erup.

— Eu também não gosto dele, mas não podemos matá-lo — o elfo disse, tentando falar com toda firmeza possível e temendo que o amigo fosse tomado pela fúria.

Odi continuou sentado, coçando a barba e perguntando-se pela décima vez, mas não pela última, por que aquele grupo continuava unido ou não se matara ainda. Ah, ele quase se esquecera. Continuavam juntos por causa da fé, porém era difícil entender o fato de não se assassinares pelo mesmo motivo. Olhou para o martelo de batalha e soltou um bocejo. Irritou-se subitamente quando lembrou-se que estava com sono e que a discussão impedia o descanso merecido. Levantou-se com a arma na mão jurando afundá-la na cabeça de todos se não o deixassem dormir.

— Eu quero dormir. — Odi disse, demonstrando seu mal humor claramente pela primeira vez naquele dia.

Os três olharam para aquele homem imenso, vestindo aquela armadura pesada e portando um martelo maior do que Pindio. Um pouco de bom senso apareceu nas mentes belicosas naquele instante. Apenas Erup não ficou realmente intimidado. Sua fúria insensata o faria enfrentar um dragão vermelho ancião sozinho com as mãos nuas.

— Tudo bem. Precisamos descansar para continuarmos essa missão sagrada. Que Keenn permita que batalhem em seus sonhos — Enssiê disse, erguendo sua espada. Apenas Erup respondeu o cumprimento. Odi dormira no exato momento em que se sentara novamente. Pindio estava muito mal humorado para responder ao elfo e odiava o fato de Enssiê falar o nome de Keenn a todo momento.

Aquela fé, ou a vontade de demonstrar fé o tempo inteiro, cegava o elfo. Pindio tinha certeza disso. Ele ainda não percebera que os altos sacerdotes do templo haviam os enviado para uma missão só acabaria com sua morte. A armadura negra de Keenn era uma das muitas lendas de Petrinya, e acreditar em todas era estupidez. Com certeza, se continuassem viajando, acabariam encontrando um inimigo que os derrotasse ou morreriam de fome. Desde o incidente na taverna, eles haviam perdido seu dinheiro e já quase não tinham mantimentos.



O grupo cometera um erro básico. Não deixaram ninguém de vigia enquanto dormiam, ainda que descansassem durante o dia. Foi Enssiê quem acordou primeiro e viu a caravana se aproximando. O elfo se levantou depressa e seus olhos azuis escuros observaram atentamente o horizonte. Eram três carroças e três cavaleiros que se aproximavam vagarosamente. Havia pelo menos três pessoas em cada uma. Não podia definir se estavam armados ou se portavam algum símbolo.

—Acordem — o elfo sussurrou. Obviamente, ninguém acordou, tamanho era o cansaço do grupo. — Acordem!

Odi acordou primeiro, levando a mão à arma por impulso e pondo-se de pé com um salto praticado por anos durante seus turnos de vigília. Tinha um olhar assustado como se acabasse de acordar de um pesadelo. Pindio acordou com um verdadeiro susto e quase desmaiou ao ver Odi à sua frente. Os movimentos de Erup contrastaram com os dos colegas. Levantou-se com calma, pegou a espada lentamente, olhou para Enssiê sem manifestação de surpresa e esperou uma explicação com um toque de apatia.

— Uma caravana vem vindo. Acho que conseguiremos alguma ajuda se conversarmos.

— Conversar? Melhor matar, pilhar e destruir... — Erup sugeriu, ainda esfregando os olhos para acordar.

Enssiê se surpreendeu com a frieza do guerreiro. Não esperava tal sugestão. Pelo menos não naquele momento.

— Idiotice. Vamos conversar e pedir alguma ajuda — Pindio retrucou, implicado.

— Acha que eles vão ajudar um bando de seguidores de Keenn? — Erup perguntou, cheio de malícia nos olhos. Era um dos poucos momentos, fora os momentos de fúria, em que a beleza infantil e pura daquele rosto era maculada.

— Vão. Terão que ajudar um grupo de sacerdotes em uma missão sagrada — Enssiê declamou, erguendo sua espada. Seus olhos brilhavam, cheios de fé.

Pindio levou as mãos ao rosto, perguntando-se o que fizera de tão ruim em sua vida para ser obrigado a ficar do lado daquele elfo fanático. Não conseguia crer no que estava acontecendo. Coçou os olhos pedindo a Keenn que aquilo fosse só um sonho. Enssiê não podia estar andando na direção da caravana.

Mas estava. O elfo colocara sua espada na bainha e começara a caminhar na direção da caravana com o peitoral de aço brilhante e exibido,

parecendo estufado pela fé e pelo orgulho do elfo. Odi logo o seguiu, rindo muito do que estava acontecendo. Erup balançou os ombros, gargalhou, guardou a espada e começou a seguir seu líder.

Pindio teve raiva do elfo. Teve vontade de retirar uma de suas adagas e enfiar em suas costas naquele momento. Eles precisavam de um plano, não sair por aí exigindo oferendas de qualquer viajante.



Dumpio era um comerciante experiente, porém não se podia dizer que era velho. Viajava há muitos anos e, naquele momento, calculava que estava há duas semanas na estrada, desde que tomara o rumo de Malpegrim. Desejava chegar depressa à cidade para poder vender todas as suas mercadorias. Ele tinha de tudo, desde de armas compradas em Zakharov a doces de Hershey. Depois daquela viagem, ele não precisaria de mais nada. Mudaria permanentemente para Malpegrim e viveria ali com sua família. Então começaria a receber as encomendas de seus vários contatos que adquirira com tanto custo durante as várias viagens pelo Reinado. E como fora difícil sobreviver desde que Vectora começara a funcionar!

A intuição de mercador foi a alertá-lo e fazer seu coração se apertar quando viu quatro figuras na estrada, aproximando-se ousadamente da caravana. Trajavam armaduras negras que já não brilhavam ao sol da tarde porque estavam empoeiradas pelo tempo de viagem. Tinham capas vermelhas que assumiam um aspecto velho e desgastado pelo mesmo motivo. A primeira reação de Dumpio foi pensar em lhes vender capas novas e oferecer um de seus contratados para limpar as armaduras antes que começasse a fazer cálculos para vender-lhes as armas de Zakharov. Então, lembrando-se das armas, o coração apertado e a intuição de mercador o despertaram para o perigo.

Quando eles chegaram mais perto, o coração do mercador quase parou. Tinham o símbolo de Keenn marcado no peito e, com certeza, nas

capas. Dumpio deu sinal para os mercenários se prepararem. Eles sempre estavam prontos para batalha. Por um momento, ele se amaldiçoou por ter economizado dinheiro e contratado apenas cinco. Pelo menos dois deles eram cavaleiros de Khalmyr e estavam viajando de graça, acompanhando a caravana em troca de comida e um lugar para dormir assim que chegassem em Malpetrim.

Os seguidores de Keenn finalmente alcançaram uma distância em que era possível avaliar o real perigo que ofereciam. O primeiro era um elfo de cabelos e olhos azuis bem escuros. Tinha uma espada longa na cintura e vestia uma armadura leve. Com certeza fora feita por mãos élficas apesar de exibir impetuosamente o símbolo de Keenn no peito. Ao lado caminhava um homem gigantesco. Era um gordo de sorriso cativante que segurava um martelo. Escondendo-se atrás dele vinha o menor membro do grupo. Era um baixinho de barba e cabelos negros. O último deles era o mais jovem e com certeza o mais inofensivo. Pelo menos assim o mercador pensava. Ele até lembrava uma criança ou um adolescente. Com certeza ainda nem fora iniciado na arte da guerra.

— Fiquem preparados. Não duvido que eles queiram nos roubar — Dumpio avisou disfarçadamente.

Os cavaleiros de Khalmyr se puseram de prontidão. Suas espadas e escudos já estavam preparados para proteger a caravana de qualquer problema. Quando viram aqueles servos de Keenn, ficaram ansiosos por uma luta. Nenhum deles gostava dos seguidores do deus da guerra.

Enssiê parou a quatro metros da caravana, quando um dos cavaleiros de Khalmyr exigiu que se apresentasse. O elfo deu um passo a frente e fez uma cortesia.

— Sou Enssiê Lonuah Ersimmpi, também conhecido como Enssiê de Keenn. Esses são meus companheiros Odi Sorriso na Guerra, Erup Fúria de Keenn e Pindiolompinimius de Malpetrim.

— Nomes originais, não acha? — um dos cavaleiros de Khalmyr zombou, rindo para o companheiro.

— Todos nomes de servos fiéis do Senhor da Guerra — Enssiê respondeu rapidamente.

Os cavaleiros trocaram olhares ofendidos e irritados. A ironia era tão pesada quanto uma espada nas palavras do elfo. Cortava tão bem que, aos olhos dos cavaleiros, pareceu uma reação inesperada e inteligente demais para um servo de Keenn.

— Gostaríamos de pedir alguma ajuda, meus amigos viajantes. Estamos em uma missão sagrada em nome de nosso deus, portanto esperamos que nos concedam alguns alimentos, ou até mesmo um de seus cavalos.

Dumpio quase caiu da carroça quando ouviu aquele absurdo. Os cavaleiros de Khalmyr começaram a rir sem parar, esforçando-se para manter certa compostura. Eles não podiam acreditar nas palavras daquele elfo. Ele deveria ser um louco completo.

— Não estamos brincando. Não vai ajudar um grupo de guerreiros e sacerdotes em sua missão sagrada? — Enssiê perguntou, fitando os cavaleiros severamente e aturdido com a petulância daqueles homens. Como alguém poderia recusar ajuda a guerreiros sagrados em uma cruzada?

A risada dos cavaleiros começou a desaparecer quando o olhar furioso de Enssiê ficou evidente. Olharam para Dumpio, esperando uma resposta. O mercador arrumou-se no banco da carroça e coçou a cabeça, pensando no que falar.

— Posso lhes dar alguns pães de viagem, mas nada além disso.

— Vai negar ajuda?

— Por Khalmyr! O que você quer, elfo? Por acaso é um louco? — um dos cavaleiros perguntou, perdendo a paciência.

O nome de Khalmyr tocou os ouvidos de Erup como uma provocação que enrubescou o rosto infantil. O ódio ao deus da justiça e a todos os seus seguidores era parte inerente da alma do guerreiro. Ele mantivera-se calado até o momento por pura distração, já que não percebera os símbolos de Khalmyr nas armaduras dos cavaleiros. Grandes problemas teriam sido evitados se o nome da divindade não fosse pronunciado.

Há muitos anos, o pai de Erup fora julgado e condenado à morte pelos sacerdotes de Khalmyr. Ele também era um guerreiro de Keen e tinha uma sede de sangue tão grande que todos temiam a simples menção de seu nome. Durante muito tempo, seu bando aterrorizou Deheon até ser pego e julgado. Erup nunca perdoou os sacerdotes de Khalmyr por matarem seu pai. Mas também, o perdão não era uma parte palpável de sua consciência. Ele conhecia respeito, fúria e força.

— Loucos são os idiotas que se iludem com as mentiras de Khalmyr! — o guerreiro gritou.

A primeira e mais sensata reação de Pindio foi começar a orar. Não que fosse uma reza simples. Ele invocou o poder de Keenn para proteger o grupo e abençoar as espadas para a luta iminente. Uma magia subsequente enviou um sinal de batalha para Enssiê e Odi. Era uma mensagem especial que avisava para prepararem suas armas e ainda carregava um efeito interessante, o de aumentar a rapidez com que sacariam as armas.

— Prefiro pensar que loucos são os idiotas que matam em nome de Keenn, um deus covarde que não tem coragem de descer até aqui para lutar diretamente — um dos cavaleiros respondeu, acostumado demais com suas vitórias e com a típica ovação que a cultura popular tinha por sua ordem de cavalaria.

Enssiê ouviu o grito de guerra de Keenn ao mesmo tempo em que o zunido da espada saltando da bainha e cortando o ar passava ao lado de suas orelhas pontudas. Erup correu na direção do cavaleiro inimigo com o rosto transformado pela ira. O cavaleiro duvidou das próprias palavras por alguns segundos, quase enxergando o próprio deus da guerra na figura do mortal.

— Keenn, Senhor da Guerra! Dá a seu grupo proteção. Impeça-os de usar arcos e flechas para nos ferir. — Enssiê pediu, invocando outra magia com o poder da fé. Apenas após acabar as invocações ele sacou a espada para procurar pela luta.

As flechas de dois mercenários zuniram sobre os ombros de Erup e foram se fincar quase aos pés de Pindio. Os homens perceberam que seus arcos não seriam úteis, pois as setas haviam praticamente feito uma curva para se desviarem do alvo. Havia magia que precisaria ser transposta pela espada. Eles saltaram da carroça e correram para a batalha, enquanto poderiam para Dumpio se esconder de alguma maneira.

Erup não percebeu que alguém tentara flechá-lo. Tudo o que viu foi o cavaleiro avançando em sua direção e sua mente racionou apenas com a intenção de vencer o inimigo. A espada movimentou-se para cortar a perna do cavalo, causando uma queda instantânea acopanhada por um relinchar de dor. Erup não parou para pensar. Girou o corpo para posicionar a espada no pescoço do cavaleiro que começava a se levantar. Um inimigo a menos.

O segundo cavaleiro de Khalmyr sacou a espada e atçou o cavalo em uma carga contra Enssiê. Sentiu-se vitorioso quando o elfo continuou estático, esperando a aproximação. Imaginou a espada atravessando o corpo do maldito seguidor de Keenn. O sorriso que se formava desapareceu quando um impacto súbito rachou seu peito, afundando as placas de armadura na carne e partindo os ossos. Ele nem percebera quando o braço de Odi se esticava para acertar o martelo nele.

Agora faltava apenas um cavaleiro. Esse era um simples mercenário. Foi muito fácil vencê-lo. Enssiê simplesmente desviou-se de seu primeiro ataque e deixou o cavalo passar. Antes que o inimigo pudesse se virar, o elfo retirou uma adaga da bota e arremessou em suas costas. Ele caiu do cavalo ainda vivo, mas sem forças para lutar. Levantou-se confuso para tentar reagir, talvez usar uma poção de cura. Começava a clarear o raciocínio quando a maça de Pindio acertou o elfo e afundou em sua cabeça.

Os dois mercenários que restavam pensaram em fugir. Era uma resposta que se mostrou inútil ao pensarem em como seriam perseguidos e caçados por aqueles seguidores de Keenn. A única opção era ficar e lutar, agora rezando por Khalmyr, pois era o primeiro deus que aparecia em suas mentes. Talvez ele resolvesse vingar seus cavaleiros mortos.

Erup aparou o primeiro ataque e se esquivou do segundo com a velocidade ampliada pelo frenesi de batalha. Seu contra-ataque atingiu a barriga de um dos mercenários, partindo o corselete de couro e afundando entre os órgãos. A espada saiu cheia de sangue, pronta para aparar o golpe do outro oponente. Não foi preciso mais um minuto para que o último mercenário tombasse. Então restaram apenas Dumpio e seus ajudantes. Os guerreiros nem haviam notado os servos, que haviam se escondido rapidamente na carroça. Nenhum deles estava disposto a levantar uma arma para lutar com aqueles guerreiros. E a batalha fora tão rápida que eles ainda nem haviam terminado suas preces.

Ensiê se aproximou de Dumpio lamentando por não ter usado sua espada. Ele amaldiçoou os cavaleiros de Khalmyr por morrerem tão rapidamente. E ainda perderam um cavalo durante o ataque!

— Vai nos dar o que queremos ou não? — o elfo perguntou com um tom de voz irritado.

— Tudo bem. Leve os cavalos dos mercenários. Eu lhes concederei alguns mantimentos. Basta que nos deixem vivos — Dumpio pediu, tremendo, porém incapaz de evitar o raciocínio de mercador.

— Queremos quatro cavalos. Passe tudo o que têm na última carroça para as outras duas. Nós vamos levar um dos seus animais — o elfo ordenou.

Dumpio não contestou nenhuma das ordens dos seguidores de Keenn. Parou de rezar para Khalmyr assim que viu Erup banhado de sangue, com os olhos ainda cheios de raiva. O mercador teve medo que de algum modo o guerreiro pudesse ouvir suas preces silenciosas e se irritar novamente.



As comemorações começaram tão logo a carroça de Dumpio desapareceu na estrada. Era como estar diante dos espólios de guerra, algo

quase impensável no Reinado. Começavam a falar que o ataque fora muito bem planejada, quase perfeito. Bastava um pouco mais de bebida para dizerem que tudo fora planejado com antecedência e que sentiam o chamado de Keenn para as armas. Até Pindio estava feliz, reclamando pouco. Normalmente, ele era o que mais xingava os ataques de fúria de Erup.

O grupo se sentiu feliz pela primeira vez naquela semana. Celebraram unidos, aproveitando a bebida confiscada; eles não diriam roubada. Riram bastante e comeram fartamente enquanto ouviam Odi cantar e contar suas magníficas histórias. Aproveitaram o bom humor para reiniciar a viagem. Celaram os cavalos depressa e partiram em busca da armadura negra de Keenn. Cavalgaram por uma semana sem enfrentar problemas mesmo entre eles. Alguns gnolls tentaram assaltá-los, mas foi com satisfação que os guerreiros sacaram as armas para a luta. Repetiram os mesmos gestos e risadas quando deram, dois dias depois, o mesmo destino a um grupo de orcs.

Oito dias depois do encontro com Dumpio, eles chegaram ao local onde deveria estar a armadura negra de Keenn. A mata era tão densa que, em certos pontos, foram obrigados a desmontarem e puxar os cavalos. Estranhamente, não havia nenhum animal de grande porte ou mesmo monstros na região.

Pindio logo começou a suspeitar que a lenda da armadura negra de Keenn era verdadeira; uma raridade nos inúmeros boatos que corriam em Petrinya. Segundo as histórias, há muito tempo os sacerdotes de Keenn haviam chegado a Petrinya e decidiram fundar um templo. Levaram seu grande símbolo de poder, a armadura negra, para demonstrar que estavam ali para dominar todo o reino. No entanto, algo aconteceu. O primeiro templo fundado foi destruído e a armadura desapareceu. Muitos diziam que um dragão havia atacado o castelo que seria a sede da Ordem da Guerra. Nenhum dos sacerdotes de Keenn sobrevivera.

A caminhada dos cruzados continuou por mais duas horas. Estavam tão ansiosos e tensos que esqueceram de montar. Foi só devido às

ordens de Enssiê que pararam para comer. Arrumaram o acampamento improvisado rapidamente e retornaram ao caminho.

O grupo inteiro se surpreendeu quando viu as ruínas do castelo. Ali deveria ter sido erguido o primeiro e maior templo de Keenn em Petrinya. Agora não restava quase nada. As muralhas haviam ruído e apenas uma torre estava em bom estado. Toda a glória e poder daquele templo de guerra desaparecera, levada pelo tempo. Apenas um símbolo do poder de Keenn permanecera. Lá no centro do castelo estava o esqueleto de um enorme dragão. Os restos normais da fera estavam na posição de um último e desesperado ataque. Suas garras seguravam um esqueleto que ainda se mantinham de pé. E o que mais impressionava era que o que restara daquele guerreiro vestia uma armadura negra e tinha as mãos levantadas enfiando uma espada rubra em um dos olhos do dragão. Com certeza aquela fora a batalha final no templo, agora parada no tempo por um milagre de Keenn. Podia até ser fruto de alguma magia residual, mas A Sexta Lâmina não enxergava nada além do milagre.

Nenhum dos guerreiros falou nada enquanto observava a cena. Eles sabiam que Keenn havia paralisado os ossos daquela maneira para demonstrar a última batalha daquele valoroso guerreiro. E o grupo mal acreditava que finalmente havia cumprido sua missão. Eles encontraram a armadura negra.

— Vamos logo pegá-la! — falou Pindio, ansioso para se aproximar de um dos maiores símbolos de seu deus. Ele precisava tocar a armadura para ter certeza de que era verdadeira. Pensou nos rostos dos altos sacerdotes quando descobrissem que a Sexta Lâmina estava voltando com a armadura negra de Keenn.

— Não — Enssiê disse, apontando para uma sombra perto da última torre.

Todos olharam e esperaram ansiosamente para que quem quer que estivesse ali se mostrasse. Não demorou muito para que um gigante saísse de dentro da torre. Seus quase quatro metros de altura teriam gerado

pontadas de medo e hesitação em pessoas menos obstinadas ou menos movidas pela fé desesperada daqueles devotos. Uma barba ruiva enorme cobria o rosto, passando a impressão de fúria e perigo. Seus cabelos eram longos e vermelhos como fogo, ameaçando possíveis inimigos, o que apenas atiçava os keennitas. Vestia uma armadura que deveria ser feita com mais metal do que a de todos os membros da Sexta Lâmina de Keenn. Na cintura, tinha um enorme machado de guerra.

— A armadura tem um guardião. Precisamos derrotá-lo e mostrar nosso poder a Keenn. — Enssiê concluiu exasperado e atraindo olhares surpresos dos outros.

— Precisamos de um plano — Odi disse, pensando se seu martelo teria algum efeito naquele gigante. Era a primeira vez que via alguém maior que ele.

— Eu já tenho um. — Enssiê contou, observando todo o ambiente. — Vamos apenas esperar que ele entre novamente. Ele pode ser mais forte, mas nós temos Keenn do nosso lado. Ser um guerreiro é também usar a astúcia. Para vencer uma guerra é necessário estratégia e força.

— Qual é o plano? — Pindio perguntou, pensando se eles sobreviveriam. Olhou para a armadura negra imaginando se haviam viajado tanto apenas para morrer ali.

— Assim que ele entrar, Odi vai subir naquelas pedras ao lado da porta da torre. Os outros se colocarão do lado. Um de nós servirá de isca e o atrairá para fora. Assim que o gigante sair, Odi o acerta na cabeça ou no peito e eu e Erup atingiremos seus joelhos. Ele cairá e nós o mataremos. Isso se ele não morrer com a martelada de Odi.

Pindio já estava para começar a reclamar e a perguntar por que ele fora escolhido para ser a isca, porém foi interrompido pelas preces dos companheiros. Enssiê começou a abençoar as armas e pediu ao deus para aumentar sua força. Pindio viu-se obrigado a concordar com o plano que, tragicamente, envolvia, de algum modo, seu suicídio. Apesar das sérias dúvidas quanto a seu destino, ele não fugiria da batalha. Morreria para

concluir aquela missão sagrada. Só esperava que sua fé fosse suficiente para deter o machado de um gigante.



Pindio estava nervoso. Quase deixara a maçã cair enquanto tentava pensar no quealaria. Ele já estava na frente da torre e a voz não saía de sua garganta. O que gritaria para atrair aquele gigante? Olhou para Enssiê escondido nos flancos. O elfo estava ansioso, com sua espada pronta para o ataque.

O sacerdote respirou profundamente e segurou a maçã, fazendo mais uma prece a Keenn. Era a hora de iniciar o plano. E ninguém poderia falhar.

— Ser imundo, saia de seu esconderijo e venha me enfrentar — o sacerdote gritou, rezando para que o gigante fosse surdo.

Nada aconteceu. Ninguém saiu de dentro da torre. Enssiê fez sinal para que o companheiro gritasse novamente. Mais uma vez, Pindio respirou profundamente e gritou. O silêncio e a sensação de falha se repetiram. Só quando ia começar o terceiro gritou viu o que estava acontecendo.

O gigante ouvira as provocações, só que não saíra pela porta da frente. Havia outra maldita porta na torre! O monstro já estava se aproximando de Odi pelas costas e o guerreiro não percebera. Quanta idiotice! Eles não haviam percebido um gigante se aproximando! Pindio fez mais uma prece, invocando sua magia para dar um aviso ao colega. Ele ainda pediu a Keenn que tornasse o martelo de batalha tão rápido quanto uma adaga.

Odi ouviu o aviso em sua mente e virou-se imediatamente. Ergueu o martelo, acompanhando o movimento giratório do corpo e somando a força do impulso. Nem bem começou a enxergar o inimigo com o canto dos olhos, já fez e mira e completou o ataque quando ainda estava apenas com meia volta no corpo. A criatura se assustou com o golpe. Não esperava que o guerreiro o percebesse. Quando sentiu o martelo batendo em seu peito, soube que teria morrido se não usasse armadura. Aquele humano

era incrivelmente forte. O gigante foi obrigado a dar dois passos para trás para retomar o equilíbrio desfeito pela força do golpe..

Enssiê também ouvira o aviso de Pindio. Assumindo a liderança e emitindo ordens, ele correu para conseguir impulso. Passou por Odi com a armadura tilintando e subiu nas pedras, usando-as para saltar na direção do inimigo. O nome de Keenn ecoou pelas ruínas enquanto o elfo caía com a lâmina sobre o inimigo. Sua espada penetrou entre o peito e o pescoço do gigante, o único lugar que não era protegido pela armadura.

A criatura riria daquele minúsculo elfo o atacando, se não estivesse tão assustada com a ferocidade daqueles seguidores de Keenn. Sentia o sangue quente vazando e se espalhando entre a pele e a armadura. Esforçando-se para manter o controle, o gigante socou o elfo e o derrubou. Retirou a espada e jogou longe, assustando-se com a quantidade de sangue que saía do ferimento. Ergueu o machado e preparou para acertar Enssiê.

O elfo estava quase inconsciente. A pancada fora muito forte e uma costela se partira durante a queda. Ele viu o machado no ar, mas não tinha forças para a esquiva. Também não havia tempo para invocar uma magia.

Não fosse por Erup, Enssiê teria morrido. O guerreiro já estava tomado pela fúria quando sua espada enfiou-se na coxa do gigante. O aço penetrou até bater no osso, quando provocou um estalar estranho, como se estivesse para quebrar ou furar a estrutura calcificada. O monstro gritou de dor e, antes que pudesse contra-atacar, sentiu a lâmina enfiando-se em seu joelho. Então ele ergueu o machado mais uma vez e atacou. O golpe acertou como o esperado, mas não com a força que deveria ter. A armadura de Erup partiu-se na ombreira e o guerreiro foi jogado contra as pedras, na direção oposta de Enssiê.

O gigante se abaixou para tentar estancar o sangue que escorria por sua perna, mas parou quando viu a barba se avermelhando ainda mais. Odi entrou em ação mais uma vez. Ele acertou seu martelo no queixo do monstro, fazendo uma curva de baixo para cima. O maxilar foi quebrado e os dentes partidos saíram acompanhados por sangue. O keennita er-

gueu a arma e atingiu a cabeça mais uma vez, dessa vez mirando na orelha direita. O gigante cambaleou. Não conseguia enxergar mais nada. O sangue escorria por todo o rosto. Sua cabeça estava deformada e quebrada.

Odi nem se mexeu quando viu o monstro erguer o machado. Ele sabia que não sofreria ataque algum. O gigante não conseguiu golpear mais nenhuma vez. Ele simplesmente caiu, perguntando-se por que fora atacado tão brutalmente. Ele não entendia por que aqueles aventureiros gostavam tanto de matar. Um mês antes, ele havia sido expulso de sua antiga moradia por um grupo de cavaleiros de Khalmyr. Na semana seguinte, um grupo de aventureiros invadiu sua caverna procurando por riquezas e desafios. O gigante morreu perguntando aos deuses por que ele era chamado de monstro.



— Nós conseguimos! — Pindio gritou, ajudando Erup a se levantar.

— É óbvio, pois Keenn está do nosso lado. Agora vamos levar a armadura — Enssiê disse, tentando se pôr de pé. Odi logo apareceu para ajudar o elfo.

— Você foi muito bravo, elfo. Realmente é o elfo mais macho que eu conheço — o guerreiro elogiou. E ele fora sincero. A maioria dos elfos que conhecera não seria capaz de tais atos e eles sempre lhe pareceram um tanto efeminados. Enssiê era diferente. Ele era um guerreiro de verdade.

— Tudo por Keenn — o elfo respondeu. — Vamos até a armadura.

Os quatro pararam no meio das ruínas e observaram a magnífica armadura negra. Era incrível e perfeita, não decepcionando em nada a fé ardente deles. Tinha apenas alguns arranhões, demonstrando que já participara de várias batalhas e realmente protegera o guerreiro que a vestia.

A espada rubra também era incrível. O fio continuava perfeito mesmo depois de tanto tempo. Era uma arma digna de um deus. O grupo se perguntou por que Mestre Arsenal ainda não havia adquirido os artefatos.

— Vamos descansar aqui hoje e partiremos depois, assim que eu e Erup estivermos em condições de cavalgar. — Enssiê ordenou. — Odi, vá pegar os cavalos. Pindio, comece a utilizar as poções de cura que confiscamos. Precisaremos muito delas.

Ninguém notou, mas Erup não parava de olhar para a armadura. Seus olhos brilhavam o tempo todo, seduzidos pelo objeto sagrado. Nenhum membro do grupo se importou com a obsessão do guerreiro. Estavam muito felizes para se incomodarem.

Eles comeram um pouco e depois se prepararam para descansar. Erup insistiu em ficar de guarda primeiro, afirmando que não conseguiria dormir, já que seus ferimentos ainda doíam. Como todos estavam cansados e a euforia já havia passado, não se importaram. Assim que viu que ninguém estava acordado, o guerreiro levantou-se. Não foi fácil colocar-se de pé, o golpe do gigante realmente o machucara e as poções não o curaram totalmente. Mas nada disso o impediu de se aproximar da armadura que atraía sua fé como um ímã. Ele passou os dedos pelo metal negro e viu seus olhos refletidos. Não conseguia desviar o olhar. Precisava vestir aquela armadura.



Enssiê acordou surpreso, sabendo que algo estava errado. O elfo se pôs de pé e pegou sua espada, procurando pelo perigo. Então ele notou que Erup não estava em sua posição. Procurou pelo guerreiro e só o achou próximo do esqueleto do dragão. Ele estava com a armadura negra!

Erup acabara de vestir a armadura negra e segurava a Lâmina Rubra como se fosse o próprio Keenn. O elfo se aproximou do companheiro receoso. Quando chegou perto, notou que Erup se transformara. Não tinha mais cabelos loiros. Estes estavam negros como a armadura. E os olhos estavam vermelhos como sangue. Agora não parecia mais um anjo. E se alguém fizesse essa descrição, diria que ele era um anjo da guerra.

— Erup, o que você fez? — O elfo perguntou, temendo que seu

amigo houvesse cometido uma blasfêmia. Mas seu maior temor não era esse. Havia algo a mais...

— Nada demais, meu amigo. Keenn me aceitou. Ele permitiu que eu vestisse sua armadura. — O guerreiro respondeu.

Nesse momento, Pindio e Odi já estavam acordados e igualmente impressionados com a cena. Eles reconheceram o poder de Keenn na armadura. Imediatamente os dois se ajoelharam perante o companheiro. Ele não era apenas Erup, mas o Grande Guerreiro Erup. Era o que Enssiê temia. Sua fé o avisava. Ela ardia em seu coração e o mandava se ajoelhar diante daquele milagre.

— Não precisam se ajoelhar. Somos companheiros agora. E continuaremos a missão desses sacerdotes. Começaremos a fundar o segundo templo de Keenn em Petrinya. Nós nos ergueremos lentamente, mas temos força para isso. Cada um de nós tem seus ideais, mas somos cheios de fé. Sei que conseguiremos.

Eles acreditaram em Erup. Ele trazia a promessa de uma nova Ordem da Guerra em Petrinya. Seria pouco provável que essa ordem se espalhasse pelo mundo, já que se tornaria apenas mais uma das mentiras do reino. No entanto, eles se ergueriam e atrairiam devotos. Chamariam guerreiros de todo o reino para ajudar na construção do templo e mostrariam o poder de Keenn a partir de uma das maiores fortalezas de Petrinya.

Assim a Sexta Lâmina de Keenn mudaria de nome. Agora eles seriam os Primeiros Arautos da Guerra e partiram para a batalha sempre que seu deus desejasse. Eles podiam não ser os melhores guerreiros de Keenn, ou os mais poderosos, mas sua fé e a armadura negra os levaria à vitória.

Afinal, nenhum deles sobrevivera durante tanto tempo na Ordem da Guerra à toa.



# Vingador de aço

Marcelo Cassaro

**D**EVIA SER VERDADEIRO O VELHO PROVÉRBIO: “más notícias viajam montadas em grifos”.

O relato alcançou-nos implacável. Não fez diferença o fato de estarmos enclausurados em um templo, arruinado e distante, evitando ao máximo qualquer contato externo. O portador da notícia foi um dos numerosos camponeses que ouvem falar dos poderes peculiares de meu mestre, e vivem a procurá-lo para resolver seus problemas mesquinhos — tais como curar verrugas e remover tatuagens. Não entendo onde o mestre encontra paciência e serenidade para suportar tais afrontas, mas talvez seja justamente essa a diferença entre ele e eu.

Eu estava ajoelhado diante do altar, buscando comunhão com Khalmyr, o Deus da Justiça, quando meu mestre entrou no saguão. Sua voz soou rouca sob a máscara negra que cobria-lhe o rosto, deixando à mostra apenas os olhos.

— Os camponeses falam de uma patrulha encontrada perto daqui, jovem Taskan. Todos mortos. Espadas quebradas. Armaduras de aço rasgadas em tiras.

O efeito daquelas palavras em mim foi como o soco de um punho gelado, perfurando-me o peito e agarrando meu coração. Lutei contra a tontura súbita, fiquei de pé e virei-me para olhar meu mestre: a figura encapuzada de negro lembrava um assaltante vulgar, mas eu conhecia o monge benevolente oculto sob aquela aparência sombria.

— Então — falei, a voz falhando-me — ele finalmente me encontrou. Meu mestre assentiu, silencioso.

— E continuará matando, se eu não me mostrar.

Novamente o mestre concordou.

Quase por instinto, levei a mão à cintura. Meus dedos fecharam-se à volta do cabo de meu fiel machado de arremesso, agora abençoado por Khalmyr.

— Não sei se estou preparado — confessei.

— Faz diferença? — inquiriu o mestre.

Não. Não fazia. O momento havia chegado, e não existia mais maneira de recuar. Além disso, não importava permancer ali por mais uma hora ou mais cem anos: eu nunca estaria plenamente preparado para o que me aguardava.

Caminhei até meu quarto — um dos antigos dormitórios dos clérigos que viviam naquele mosteiro, em tempos mais prósperos. Comecei a ajustar no corpo minha armadura de couro de lagarto-gigante. Percebi que o mestre estava à porta. Não ouvi seus passos, como sempre — porque, mesmo apoiando-se em um cajado de bambu quando andava, ele conseguia ser sorrateiro como um gato. Mas eu havia aprendido a sentir seu olhar firme sobre minha nuca.

— Cheguei a este povoado há seis anos, mestre — disse a ele, enquanto reunia meus pertences em uma mochila. — Ouvi histórias sobre um mascarado com poderes estranhos, que escondia seu rosto e vivia isolado em um templo abandonado. Procurei o mascarado, imaginando tratar-se de um mago poderoso. Expliquei sobre o terror maligno que me perseguia, e implorei que me concedesse uma arma mágica para enfrentá-

-lo e destruí-lo. Lembro-me bem quando caí de joelhos e chorei quando disse-me que não tinha poder algum.

— E era verdade. Os deuses são os verdadeiros detentores do poder. Sorri. Continuei.

— Ainda assim, o senhor disse que poderia aceitar-me como discípulo e treinar-me em combate. Duvidei que um velho excêntrico pudesse ensinar luta a um bárbaro das Montanhas Sanguinárias, e dei-lhe as costas para ir embora... Quando golpeou meus joelhos com o cajado e fez-me enterrar o rosto no chão. Mal posso mensurar minha surpresa quando descobri o excepcional lutador que o senhor era!

— Bobagens — resmungou ele. — Malabarismos com armas. Apenas servem para plantar a flor do medo nos corações dos covardes.

Sorri novamente. A humildade de meu mestre não conhecia limites. Presenciei uma ocasião quando ele nocauteou sete assaltantes goblins, estando armado apenas com seu cajado de bambu.

— De qualquer forma, o senhor ensinou-me a lutar melhor. Ensinou-me também a servir ao Deus da Justiça, ensinou-me a meditar e comungar com eles. E os deuses do panteão permitiram que eu fosse agraciado com o título de guerreiro sagrado. Abençoaram meu machado, para que seja usado na defesa de sua causa justiceira.

— Devo-lhe tanto, mestre... E, mesmo assim, nada sei sobre o senhor.

— Não há nada a saber — rosnou ele, a voz carregada com aquele sotaque estranho e gutural, que nunca fui capaz de identificar.

Olhei mais atentamente para o mestre, fitando seus estranhos olhos amendoados — a única parte visível do rosto eternamente mascarado. Nunca consegui determinar sua origem ou natureza. Seria ele um elfo? Difícil dizer, principalmente sem examinar suas orelhas. Seu sotaque não se parecia com nenhuma língua élfica — lembrando mais um rosnado de ogro. E os objetos que ornamentavam seus aposentos eram-me de origem desconhecida: estranhas lanternas de papel, decoradas com desenhos de tigres e dragões; pequenos enfeites de papel de seda, dobrados de forma

complicada, e resultando em bonitas figuras de animais; armas exóticas, que iam desde lanças enormes a pequenas estrelas de aço para arremesso; e uma armadura colorida e vistosa, de mecânica peculiar, com uma máscara horrenda pendendo sob o elmo.

Meneando a cabeça, conformei-me com o fato de que eu nunca conheceria inteiramente meu mestre.

— Sei que, como eu, o senhor também deve estar escondendo-se de algo — falei, jogando a mochila às costas. — Quando eu retornar, se eu puder ajudá-lo...

— Se retornar, jovem Taskan — cortou ele.

Entendi a mensagem. No momento, eu tinha preocupações sérias demais para envolver-me com os problemas de outros.

— Se eu retornar, ajudarei o senhor. Adeus, mestre. E que a justiça prevaleça.

— Que a justiça prevaleça — repetiu meu mestre, inclinando-se em despedida.

Caminhei à volta do templo, rumo ao estábulo escondido nos fundos, cuidadosamente camuflado entre as árvores. Rigel, minha fiel montaria estava lá. Senti-me ansioso para sentar-me sobre seu dorso poderoso e cavalgar com ele, o vento a açoitar-me o rosto.

O cheiro de sangue fresco atingiu-me.

Continuei andando. Vi poças de sangue encharcando a terra. Vi ossos de cavalo espalhados à volta da entrada, completamente limpos. Ouvi o ruído inconfundível de carne sendo rasgada.

Olhei dentro do estábulo.

Lá estava. Um corpanzil felino de quase meia tonelada descansando lânguido, as patas traseiras esticadas, as vastas asas recolhidas sobre o dorso. Com as patas da frente, usava as garras negras e pontiagudas para segurar firme o quarto traseiro do cavalo — enquanto o bico de águia arrancava-lhe a carne em grandes nacos. O sol entrava em picotes através dos furos nas paredes, brilhando sobre a pelagem branca e a juba de penas castanhas.

Olhou para mim. Seus olhos, felinos e aviários a um só tempo, brilharam com luz forte amarela. Emitiu um pio agudo, mas suave.

— Folgo em saber que está bem alimentado, irmão Rigel — disse eu —, porque nosso tempo de esconderijo terminou. É hora de voar novamente. Meu grifo guinchou de alegria.



Dizem que os grifos são as criaturas mais rápidas do mundo. Sempre acredito nisso em ocasiões como esta, quando eu e meu irmão Rigel percorremos em minutos as dezenas de quilômetros que nos separavam do local do incidente.

Tínhamos a precaução de voar a grandes altitudes, na tentativa de passar por pássaros aos olhos dos camponeses. Aquela gente nunca havia visto um grifo, exceto os pobres animais enjaulados trazidos ocasionalmente por caçadores. Mesmo depois de tanto tempo, era estranho para mim cultivar esse tipo de preocupação: na aldeia onde nasci e cresci, nas Montanhas Sanguinárias, todos os caçadores adotavam grifos como montaria. Apenas assim era possível a sobrevivência humana naquela região montanhosa e selvagem, onde o poder de voo e a visão aguçada eram indispensáveis ao sucesso de uma caçada.

Éramos irmãos, homens e grifos. Estranho que eu ainda me lembre tão bem do momento da União: eu era apenas uma criança, tendo completado minha sexta primavera, quando fui levado ao Lugar da União e ordenado a entrar. Sozinho, penetrei na caverna dos grifos e caminhei sob seus olhares vigilantes. Encontrei um ninho de recém-nascidos, com ovos ainda eclodindo, e ajoelhei-me junto a ele. Mergulhei minha mão no ninho. Aguardei, sem o menor temor que ela fosse devorada. Quando um dos filhotes a lambeu, a mãe-grifo piou em aprovação — e eu sabia que havia encontrado meu irmão, aquele que me ajudaria em todas as minhas caçadas, e que me acompanharia pelo resto de minha vida.

As coisas eram assim em minha aldeia. Crescíamos juntos, homem e fera, mais unidos que mãe e filho, mais íntimos que amantes. Com o tempo, um sabia onde o outro estava e como se sentia. Partilhávamos as mesmas emoções, sofriamos as mesmas dores. Todos os caçadores eram fortemente ligados às suas montarias — e, quando um deles morria, não era raro que o outro se consumisse em tristeza até adoecer e seguir também para o Mundo das Almas.

Era uma boa aldeia. Era meu lar.

E foi assim até o maldito dia em que eu, Taskan Skylander, e meu irmão Rigel, penetramos nas Cavernas Proibidas. Dois jovens, tolos e destemidos, em busca de aventura. Mergulhamos sem medo em suas profundezas, matamos insetos gigantes e criaturas horrendas que nos perturbavam à noite com seus gritos. Excitados com as batalhas, deixamos a prudência de lado e desafiamos os perigos recônditos das cavernas. Encontramos aquela câmara maldita, aquele laboratório repleto de odiosos artefatos de magia. A câmara onde ele dormia.

E, ao som de nossa presença, ele despertou.

E odiou a nós dois.

E destruiu minha aldeia. E matou todos os homens, mulheres, crianças e grifos da tribo.

Todos mortos. Por nossa culpa.

Um guincho de Rigel arrancou-me das recordações. Sua inigualável visão de rapinante distinguiu, centenas de metros abaixo, um grupo de soldados dilacerados. E eu partilhava da imagem colhida pelos olhos dele, tamanha nossa ligação. A visão daqueles cadáveres dava-nos a certeza de quem tinha sido o responsável pela matança: alguém com garras capazes de despedaçar tropas imperiais, com a mesma facilidade com que exterminaram os caçadores e grifos de uma aldeia inteira.

— Sim — concordei, em resposta à suspeita de Rigel. — Parece mesmo obra dele.

Aquela era uma estrada relativamente movimentada, serpenteando

entre as colinas. Constituía a ligação principal entre o povoado e a capital do Reinado. Caravanas de mercadorias passavam por ali o tempo todo, levando comerciantes inofensivos... Mas ele preferiu atacar uma patrulha de soldados imperiais treinados, todos usando couraças de aço e empunhando espadas afiadas. Não fez isso apenas para mostrar sua força — mas também para mostrar *quem* havia sido o responsável. Para que eu não ousasse ter dúvidas de que havia sido ele.

Ele, e ninguém mais.

Sabíamos que nosso antigo inimigo estava por perto, aguardando os resultados de sua pequena chacina. Aguardando nossa aproximação. Olhamos à volta. Onde poderia estar escondido?

Nossos olhos caíram sobre a encosta próxima, onde ficava a entrada de uma caverna. Uma das muitas que ocultavam-se em meio às colinas, onde se escondiam as supostas criaturas noturnas que perturbavam os sonhos dos camponeses.

Uma caverna.

“Quão adequado”, pensei, enquanto ordenava a Rigel que descesse.

Falei a Rigel de minha suspeita. Descemos em mergulho vertiginoso, como o falcão-peregrino, enquanto eu protegia as narinas com a mão — pois a força do vento era tal que faria estragos mortais em meus pulmões. O chão se aproximava veloz e, quando estávamos bem próximos, Rigel distendeu as asas para uma freada poderosa que fez o ar rufar feito tambor. Suas patas tocaram o chão suavemente, sem ruído, bem diante da escuridão cavernosa.

A torturante lembrança daquele dia, nas Cavernas Proibidas, voltou inevitável. Rigel guinchou.

— Também sinto — disse eu. Também percebia aquele peculiar cheiro de ferrugem, similar ao de sangue seco. O mesmo que sentimos quando ele começou a mover-se. O som de seus movimentos era horrível: depois daquele dia, nunca deixei de sobressaltar-me ao ouvir o ranger de uma porta.

Acendi uma tocha. Entramos, eu e Rigel. A caverna, apertada demais para voar, fazia-o sentir-se agitado — mas eu estava ciente de que era inútil pedir-lhe para esperar do lado de fora: meu irmão sabia que a luta também era dele.

À medida que a caverna descia, eu verificava ser sábio o temor que os aldeões tinham de tais lugares. Distingui o cheiro de diversos predadores, que sem dúvida escondiam-se aqui durante o dia para caçar à noite. Se meu olfato e o de Rigel não se enganavam, a caverna já havia sido a toca de uma matilha de lobos-malditos e de uma família de panteras. No momento, de acordo com aquele odor acre, estava sendo ocupada por aranhas-gigantes.

Lá estavam elas, mais adiante. Imensas, quase do tamanho de cavalos, com mandíbulas amarelas e seis pequenos olhos brilhando nas cabeças peludas. Quatro delas.

Todas mortas. Despedaçadas.

Não podia ser diferente, se ele havia passado por ali.

Rigel parou rapidamente para farejar os corpos das aranhas, e depois prosseguimos. A caverna seguia cada vez mais colina adentro e, acredito, era bem maior do que suspeitavam os camponeses. Dividia-se em uma enorme rede de túneis. Por vezes eu e Rigel tivemos que parar para farejar o caminho certo. Seguíamos sempre na direção do odor ferruginoso.

Quando parecia que não ia ter fim nossa peregrinação subterrânea, atingimos um local diferente. Uma câmara maior, e muito mais vasta que as outras cavernas. Uma abertura no teto levava ao mundo exterior, e deixava entrar um fecho de luz do dia — mas o lado oposto da câmara ainda se encontrava imerso em trevas. De onde estávamos, mesmo a luz da tocha não conseguia iluminar aquele canto por inteiro. Era impossível saber o que havia na outra extremidade.

Então, um rangido. Como o de uma porta se abrindo.

Rigel eriçou as penas do pescoço e guinchou. Minha mão livre voou para o cabo do machado, sacando-o da cintura.

*Ele estava ali.*



— Dragão-de-Aço... — disse eu à escuridão.

— *Minha paciência já começava a se esgotar. Alegro-me que tenha se cansado de se esconder.*

Sua voz espectral, cheia de ecos, parecia provir dos corredores de um monastério. Com a voz, veio uma lufada mais intensa do cheiro ferroso. Estava quente, agora. Como no amaldiçoado momento em que ele despertou.

— Como nos achou? — perguntei.

— *Matando pessoas. Arrancando suas peles, rasgando seus intestinos, e então conseguindo informações em troca de mortes rápidas. Informações sobre um bárbaro e uma criatura voadora, parte leão e parte águia. Ah, você não imagina como tem sido cansativo...*

O arrependimento atravessou-me o peito como uma lança. Eu não devia ter cedido aos guinchos suplicantes de Rigel, quando ele me implorava para sair e caçar cavalos selvagens. Ele deve ter sido visto. E aqueles que o viram pagaram com a vida.

Precisava terminar. Agora.

Um par de luzes vermelhas brilhou na escuridão. Eram os olhos dele. Dirigiam-se ostensivamente para o machado de arremesso que eu segurava.

— *Ora... Vejo que ainda empunha sua pequena arma. E percebo também que impregnou-a com poderes mágicos. Acha mesmo que, com isso, você e seu grifo terão alguma chance de sobreviver a mim? Acha que um machado encantado pode realmente ferir-me?*

“Como ele sabe?”, pensei. “Como sabe que o minha arma foi encantada?”

— Este machado foi abençoado pelos deuses — bradei. — Agora tenho poder para destruí-lo, em nome da justiça. Justiça a todos aqueles que você matou. Justiça a...

— *Justiça? JUSTIÇA?!*

Por pouco não deixei cair o machado e a tocha para levar as mãos aos ouvidos. A gargalhada infernal do Dragão-de-Aço ecoava com força pela caverna, como o som impossível de metal sendo rasgado.

— *Não consigo acreditar. Você se atreve a falar-me de justiça? Você?*

— Como assim? Que está tentando dizer?

— **VOCÊ NÃO FAZ IDEIA DO QUE FEZ, BÁRBARO IGNORANTE?** — urrou ele.

Vi faíscas voarem da posição onde ele se encontrava, e percebi serem suas garras roçando no chão de pedra. Não fui capaz de suportar por mais tempo a tensão; aproveitei a chance para arremessar minha tocha onde o Dragão-de-Aço estava. Ela produziu o ruído que faria se fosse jogada contra uma porta de ferro, e caiu ao chão.

A luz da tocha revelou sua forma, sua imensidão negra e revestida de escamas. A mesma monstruosidade metálica que eu havia encontrado na câmara das Cavernas Proibidas. A mesma estátua medonha de aço e ferro bruto, negra como a noite e enferrujada como a armadura de um guerreiro morto. As mesmas oito patas, as mesmas garras malignas, a mesma cabeçorra de lagarto. Um chifre de rinoceronte nascia na ponta do focinho, e uma crista de placas metálicas descia da cabeça e seguia pelo dorso até a ponta da cauda.

O Dragão-de-Aço.

A tocha caiu junto a uma de suas patas, e as chamas lambiam-lhe o pulso. Ele, no entanto, nada sentia. O fogo não podia feri-lo. Armas não podiam feri-lo. As garras e os bicos dos grifos não podiam feri-lo.

Nada que eu conhecia era capaz de feri-lo.

O Dragão-de-Aço moveu-se. Arreganhou os lábios metálicos, exibindo dentes afiados, e produzindo aquele arrepiante som de metal retorcido.

— *Pois agora você verá, bárbaro! Reduzirei a lascas todos os seus ossos, e passarei os próximos dias saboreando sua agonia. Vou deleitar-me com suas súplicas, vou degustar cada sussurro, cada pedido de piedade, até que a vida abandone seu corpo esmigalhado. E isso não será nada comparado ao que me fez!*

O cheiro de Dragão-de-Aço estava enlouquecendo Rigel, e eu não seria capaz de contê-lo por muito mais tempo. A luta decisiva seria travada ali, naquela câmara. Havia espaço para voar, de modo que saltei sobre o lombo de meu irmão e — após uma rápida oração — alçamos voo.

O Dragão-de-Aço serpenteou veloz sob a luz e equilibrou-se nas quatro patas traseiras, erguendo o horrendo corpo blindado, exibindo-o em toda a sua majestade maligna. Era como se esperasse que sua simples aparência bastasse para assegurar a vitória. Sim, ele devia estar ciente da vantagem que seu aspecto lhe dava: deve ter matado muitas pessoas, atacando-as durante os segundos em que ficavam apavoradas diante dele, paralisadas de medo. Mas isso não funcionaria comigo. Já havia me habituado a contemplar diariamente o horror do Dragão-de-Aço. Em meus pesadelos.

Preparei o machado. Mirei sua garganta metálica. Por um instante duvidei que minha arma fosse efetiva, pois sabia que as espadas mais fortes quebravam-se ao golpear-lhe a pele blindada — mas logo agitei a cabeça e espantei minha falta de fé: não era aquele o momento de duvidar dos deuses.

Arremessei a arma. Ela voou rodopiando na direção do dragão, a luz do dia faiscando em sua lâmina sagrada. Gritei de alegria quando vi que o aço se enterrara profundamente no pescoço do monstro, como se fosse ele feito de carne e sangue, em vez de aço. Seu urro de dor preencheu a câmara.

— Que a justiça seja feita! — gritei, feliz em saber que os deuses estavam comigo.

Estendi minha mão aberta. A este gesto, o machado começou a estremecer em meio à carne metálica onde se achava fixado. Com um arranque súbito, soltou-se e viajou pelo ar de volta a mim. Agarrei-o no ar. A mágica dos deuses ainda funcionava!

— *Então é verdade* — rosnou o Dragão-de-Aço, entre os dentes cerrados em um sorriso cruel. — *Você conseguiu mesmo uma arma poderosa, que pode ferir até mesmo a mim. Por isso ousa me enfrentar. Eu não devia esperar outra coisa de um bárbaro desprezível, de alguém que é pouco mais que um animal. Que seja, então!*

Eu e Rigel voávamos à volta do monstro, mantendo-nos além do alcance de suas garras, enquanto eu preparava um segundo arremesso — quando o Dragão-de-Aço mostrou que podia ser mortífero mesmo à distância. Sua bocarra arreganhou-se, rangendo, e expeliu em nossa direção uma nuvem esverdeada. Foi repentino demais, sem dar-nos a chance de uma esquivar. Senti que o mundo desabava à minha volta.

Despertei logo. Estava caído no chão, o fedor da nuvem ainda arden- do em minhas narinas. Se eu não houvesse prendido a respiração a tempo, o gás venenoso teria me liquidado. Fiquei de pé, disposto a continuar a luta — e então percebi que não conseguia realmente acordar. Era estranho, mas eu sentia-me assim. Um vazio insuportável gelava meu espírito, como se minha alma tivesse sumido e eu agora vagasse como um amaldiçoado morto-vivo. O medo cresceu em meu coração: uma parte de mim não existia mais, uma parte absolutamente vital. E eu não sabia o que poderia...

— Deuses! — berrei. — *Rigel!*

O corpo de meu irmão estava caído ali ao lado, inerte, as asas mur- chas. Morto. Estava morto. E isso eu sabia sem tocá-lo, sem examiná-lo como faria um curandeiro — porque eu podia *sentir*. Sentia que seus pul- mões não respiravam, que seu coração não batia, que seu corpo esfriava.

Rigel morreu.

E metade de mim morreu com ele.

Caí de joelhos e chorei, sem me importar com o monstro às minhas costas. Não importava mais. Eu não era mais um homem completo, mas uma coisa sem alma. Um cadáver ambulante. Estava sozinho no mundo, sozinho como ninguém jamais poderia estar. Ou suportar.

— *Ora, que interessante* — sorriu o Dragão-de-Aço, fascinado com minha dor. — *Se eu soubesse que a morte do animal iria lhe trazer tanta agonia, teria feito isso muito antes. É agradável saber que posso extrair de você outras formas de sofrimento. Antes de matá-lo, talvez eu decida mantê-lo prisioneiro para testemunhar a morte de mais grifos.*

— Não!!!

O rosto reptiliano do dragão chegou a esboçar certa surpresa ante meu grito inumano. E seu espanto cresceu mais ainda quando empunhei meu machado com as duas mãos, e corri abertamente em sua direção, um brado de guerra explodindo em minha garganta.

Estupefato, o Dragão-de-Aço reagiu mal à minha investida. Atacou com apenas duas de suas quatro patas dianteiras: a primeira errou o golpe; as garras da segunda atravessaram minha armadura de couro como se ela fosse nada, e arrancaram sangue de meu peito — mas não o bastante para me fazer parar. Alcancei a barriga exposta do monstro.

Cravei nela a lâmina do machado.

O aço das escamas não resistiu. O ventre de ferro rachou feito uma árvore atingida por um raio, e a carne metálica abriu-se em uma fenda absurda. Foi um golpe muito mais destruidor que o primeiro ataque, pois o poder de uma arma sagrada cresce quando seu guerreiro a empunha.

Continuei ali, agarrando o machado com firmeza, estando ele ainda enterrado no ventre do dragão. Ouvei os gritos do monstro se multiplicando em ecos fantasmagóricos, e tive a impressão de que iam soar até o final dos tempos. Vi rachaduras que se ramificavam a partir do ponto de impacto, e cobriam todo o corpo do dragão como uma doença pestilenta. Pedacos começaram a soltar-se. Patas caíram. E, como um carvalho gigante que tomba, o corpanzil monstruoso desabou com um estrondo e reduziu-se a uma ruína metálica.

O silêncio que seguiu-se era tão atordoante quanto o ribombar de sua queda. Caminhei entre os destroços devagar, vacilante, ainda incapaz de acreditar que estava terminado.

De fato, não estava terminado. Na cabeça caída, já separada do corpo, uma fraca luz ainda teimava em brilhar naqueles odiosos olhos vermelhos. Rapidamente, vasculhei os destroços em busca de meu machado — pois, de tão tenso, esqueci que bastaria ordenar seu retorno à minha mão.

Com o machado em punho, elevei-o acima da cabeça para destruir meu nêmesis. Mas, estranhamente, hesitei.

— Por quê? — perguntei, aos gritos. — Por que perseguiu a mim e a meu irmão por tanto tempo? Por que matou todos aqueles que conhecemos? Por que nos odeia tanto?

— *Porque nada mais me restava* — tossiu ele, sua voz já não parecendo tão profunda.

— Quem é você, afinal?

— *Sou o que sou. Nada mais. Aquele que me criou não deu-me um nome. Você não faz ideia do que encontrou naquela caverna, bárbaro. Não sou um monstro. Não sou um dragão. Não sou nem mesmo uma criatura viva. Sou um drolem, um golem de dragão. Uma estátua animada, construída por um mago poderoso. Aquele que me criou tinha um objetivo para mim, uma tarefa importante, que apenas uma criatura poderosa como eu poderia cumprir. Algo como vigiar um local sagrado; guardar um tesouro mágico; destruir um inimigo formidável, que era invencível antes de meu advento; ou talvez derrubar um império. Todas essas coisas grandiosas eu seria capaz de fazer, sob ordem de meu criador.*

Recuei, espantado. Já havia ouvido histórias sobre golens: criaturas artificiais, espécie de estátuas vivas, feitas com os mais diversos materiais — que podiam ir de pedra a vidro, de madeira a metal. Mas, pelo que me foi dito, tais criaturas eram estúpidas e incapazes de qualquer pensamento racional. Vivam apenas para seguir uma ordem simples. Não carregavam a inteligência diabólica do Dragão-de-Aço.

— E qual era sua tarefa? — perguntei.

O dragão vacilou. Seu rosto rangeu ao contorcer-se de dor. Passou-se um instante sofrido antes que sua voz metálica ecoasse novamente:

— *Eu não sei. Eu nunca soube. Meu criador morreu antes de me incumbir a tarefa para a qual fui criado. Ele deu-me o poder... Ele deu-me o intelecto... E nunca disse-me o que fazer com eles. Nunca disse por que razão eu existia.*

Eu estava estupefato, paralisado.

— *Entende agora o que fez, bárbaro? Entende as consequências de sua imprudente incursão às Cavernas Proibidas? Você despertou-me para uma existência vazia. Despertou alguém que não tinha motivo para sua vida. Alguém*

*que não tinha nem mesmo uma vida! Naquele dia eu nasci para um mundo que não me desejava, um mundo que eu não desejava. E, o pior de tudo, um mundo onde não havia ninguém capaz de dar um fim ao meu tormento!*

— Eu...

— *Então, desprovido de uma razão para existir, decidi que minha única meta seria a morte daquele que causou minha desgraça. Sua morte. Apenas isso me dava um objetivo, apenas isso impedia que eu enlouquecesse. Eu o mataria, sem sombra de dúvida. Depois... Não sei como seria depois.*

Quando o Dragão-de-Aço terminou sua história, meus braços pendiam soltos dos lados do corpo. O golpe que eu pretendia aplicar entre seus olhos desarmou-se há tempos. Eu nunca poderia imaginar... Eu nunca...

— Perdoe-me — sussurrei.

— *Não peça desculpas, maldito bárbaro. Apenas termine o que começou.*

Busquei forças para segurar firme o machado, que quase me caía da mão. Como eu poderia destruí-lo? O rancor por mim era a única coisa que o fazia continuar. Não era um monstro maligno que eu tinha diante dos olhos, mas uma criatura inteiramente amoral. Vivia apenas para a vingança, sem outra motivação para existir. Não conhecia nenhuma.

Tinha eu o direito de matá-lo? Os deuses a que sirvo aprovariam isso?

— Faça a justiça — disse uma familiar voz gutural.

Virei-me. Vi apenas sombras, mas logo emergiu delas uma conhecida figura encapuzada de negro.

— Mestre! — espantei-me. — O que faz aqui?

— Faça a justiça — repetiu ele. — Mate o dragão.

— Justiça? Onde está a justiça em destruir alguém que sofreu tanto? Ele não me odiava por mera maldade, mas sim porque *não tinha outra escolha*. É errado ser maligno quando não lhe resta alternativa?

— Você ouviu sua história. Ele não devia estar vivo. É justo para ele que seja devolvido a seu estado original. Aí está a justiça.

Devolvi o olhar à cabeça decepada do dragão. Vi amargura intolerável em seus olhos de metal vermelho, vi rugas profundas de sofrimento

rachando-lhe o cenho. Como sempre, meu mestre estava certo. Era justo livrar a fera daquela existência torturada.

Meu machado desceu com força sobre a fronte do dragão. O golpe fendeu sua pele blindada, crescendo em rachaduras velozes. Logo a peça desmanchou-se em incontáveis migalhas metálicas — sem mostrar sinais de que tivessem, um dia, sido parte de um monstro que caminhava e movia-se.

— Você teve êxito, jovem Taskan — disse o mestre. — Você fez a justiça. Justiça para o Dragão-de-Aço, e justiça para os que foram assassinados por ele. Os deuses devem estar orgulhosos de seu guerreiro sagrado.

Meneei a cabeça, aquele vazio gélido ainda gritando em meu peito.

— Eu preferia que os deuses devolvessem a mim meu irmão Rigel.

O mestre levou o olhar ao cadáver de meu grifo. Ajoelhou-se junto dele, acariciando seus pelos e penas.

— Era um animal valoroso. — disse ele — Sua morte não traz benefício à causa da justiça. Imagino que os deuses vão remediar isso.

Então, percebi que meu mestre sussurrava preces e movia as mãos através da pelagem de Rigel, pressionando pontos específicos. Agitei a cabeça com força, confuso: por um instante, pensei estar vendo luzes flutuando à volta de ambos. E, subitamente, um calor glorioso cresceu em mim. Uma chama gigantesca de amizade e confiança, algo como fome saciada. A deliciosa e inigualável sensação da ausência de dor logo depois da dor.

Rigel vivia! Eu tinha certeza disso, antes mesmo de ver abrirem-se seus olhos. Corri e abracei-lhe o pescoço, afundando o rosto na juba.

— O senhor pode ressuscitar os mortos! — disse eu a meu mestre.

— Não. Não posso. Mas os deuses podem.



Abandonamos a gruta, os três. O sol já mergulhava na vermelhidão do oeste, encerrando aquele dia — e encerrando uma vida de medo e culpa para mim e Rigel.

— Como vai ser daqui por diante, mestre? Afinal, o objetivo de minha vida foi alcançado.

— Não, jovem Taskan. A missão de um guerreiro sagrado nunca termina. A justiça sempre vai necessitar de defensores. Seu objetivo está longe de encontrar um fim.

Suspirei de alívio. Tudo que dava sentido à minha vida estava destruído — minha família, minha aldeia e até mesmo meu inimigo —, e temi encontrar-me em situação idêntica à do Dragão-de-Aço. Era bom ter uma missão. Era bom conhecer o motivo de minha própria existência.

Saltei sobre o dorso de Rigel, e esperei que meu mestre fizesse o mesmo.

— O senhor não vem? — perguntei.

— Ficarei para meditar sobre o ocorrido. Vá sem mim, jovem Taskan. Estarei de volta mais tarde.

— São dezenas de quilômetros daqui até o templo. É uma distância longa demais para ser percorrida sem as asas de um grifo. Aliás, como alcançou este lugar tão rápido?

O mestre remexeu um pouco sob o manto, e a mão amarelada trouxe de lá um de seus peculiares animais de papel. Era uma bonita ave, dobrada em papel de seda branco.

— Tenho meus recursos — disse ele, brincando com sua dobradura.

Sorri em resposta. Os segredos de meu mestre nunca se esgotavam. Vi sua figura encapuzada silhuetar-se contra o horizonte avermelhado, conservando sua perene aura de mistério.

As asas de Rigel rufaram, e levantamos voo rumo ao templo que era nosso lar.



# Ressurreição

Leonel Caldela

**O**S PRISIONEIROs ESTAVAM ALINHADOS LADO A lado, mãos amarradas atrás das costas, os olhos fechados para não verem o que faziam seus captores. O primeiro caiu, a garganta cortada de fora a fora pela foice de Scythe, o clérigo da morte. Houve um ganido de antecipação e dor compartilhada, mas todos sabiam que era melhor não gritar. Suavam pelo sol do meio-dia que cozinhava seus cabelos e pelo fogo que destruía o que sobrara das casas onde até há pouco viviam. Eram mais ou menos trinta, e outros trinta e poucos estirados pelo vilarejo em ruínas, vítimas de variados tipos de morte. O segundo caiu. Uma das mulheres não conteve as convulsões de choro.

Os rostos de três dos quatro algozes se voltaram. Apenas Scythe continuou na sua faina repetitiva. Arthur Donovan III olhou a mulher em prantos como se visse um inseto, e não se deu ao trabalho de emitir nenhuma ordem. Sean Cavendish, o meio-elfo, não conteve o riso que trotava em sua garganta, e aproximou-se da jovem acariciando um punhal. Usou a arma para levantar a barra do vestido e respirou seu hálito na face coberta de lágrimas.

— Pare — disse Ellen Redblade, atravessando uma de suas espadas entre o meio-elfo e a jovem. — Mate-a se quiser, mas que os demônios da Tormenta me levem se eu permitir que estas mulheres sejam usadas para satisfazê-lo.

Sean Cavendish deteve-se por um momento para estudar a figura da guerreira, que já conhecia tão bem. Ellen Redblade tinha a idade na qual a maioria das mulheres estava criando filhos e pensando na próxima vida. Contudo, ela era bela e imponente, o corpo recoberto por uma armadura manchada por crostas de sangue, e as duas espadas vermelhas como uma parte de si mesma. Os cabelos eram tingidos do mesmo vermelho das lâminas, e o rosto trazia pinturas estranhas que nada significavam para qualquer um além dela própria, mas que sugeriam guerra. A palavra que vinha à mente de Sean Cavendish: *selvagem*. Ellen Redblade era uma selvagem.

— E o que fará para me impedir, Ellen? — o meio-elfo sorriu, os olhos penetrando a guerreira e a língua umedecendo freneticamente os lábios finos.

Não houve resposta: a lâmina que se interpunha entre prisioneira e captor viajou rápida, e a cabeça da jovem rolou pelo chão.

— Faça o que quiser agora — Ellen cuspiu.

Arthur Donovan observou calado a interação entre a guerreira e o assassino meio-elfo. Scythe, o clérigo de Leen, com uma prece, fez o quinto corpo desabar. A manopla de Donovan deteve a foice de Scythe no caminho para a sexta vítima.

— Para que lado foram os emissários de Bielefeld? — falou Donovan, seco, para o homem que esperava a execução.

— Não sabemos, senhor. Só estiveram aqui de passagem.

Um gesto foi feito e a foice de Scythe completou seu trabalho.

Arthur Donovan portava-se com a mesma altivez — e ostentava a mesma armadura — da época em que fora um paladino de Khalmyr. Continuou a proferir suas verdades.

— São inúteis. Vamos salvá-los — disse. — Matem todos.

Sean Cavendish gargalhou em deleite. Ellen Redblade já se ocupava de outras coisas. Scythe matava com beatitude:

— A vida é ilusão, a morte liberta.

Acima de suas cabeças, o dragão negro Sillith descrevia giros lânguidos. Ellen Redblade procurou um momento de alívio do desprezo que sentia por seus companheiros e olhou para cima, avistando a única criatura em que confiava. O corpo fétido e musculoso do dragão reluzia com óleos nauseabundos. Sillith dava à mulher a confiança de que ela precisava para completar sua tarefa.

Ellen Redblade iria matar seus companheiros.



Os quatro um dia haviam sido tolos e gananciosos. Talvez ainda o fossem, a maldade que permeara suas vidas tendo já se instalado para sempre em seus corações, mas ao menos uma lição haviam aprendido: todas as traições vão e voltam.

Em diferentes circunstâncias, todos haviam adquirido o ofício de matar, por vocação, escolha ou imposição do destino. E matar era o que fariam segundo o contrato do mago Gard, que desejava o fim de Ronm, um nobre a quem devia uma vendeta antiga. Nenhum dos quatro já ouvira falar de qualquer um dos outros, mas todos aceitaram trabalhar com um grupo desconhecido, desde que competente. Na profissão de mercenário, afinal, os colegas são poucos e tendem a morrer logo. Na metade do caminho até o feudo de Ronm, Ellen, Arthur, Sean e Scythe foram encontrados por um mensageiro do nobre. Seu alvo oferecia-lhes o peso de cada um em ouro caso traíssem Gard e dessem cabo do mago. Aceitaram. Ellen deleitava-se em trair e ganhar com isto, ela que fora traída a vida inteira. Arthur, o paladino desgraçado, notava com sua visão distorcida que Gard merecia a punição de Khalmyr. Sean ria. E, para Scythe, pouco importava quem morresse: todos eram iguais perante Leen.

Atacaram a fortaleza do mago, a surpresa garantindo o sucesso de seu ato vil. Não houve resistência, apenas o velho mago, em seus últimos estertores:

— Que todos sejam amaldiçoados. Suas vidas estarão ligadas umas às outras, para que nunca mais traíam como me traíram.

E assim foi. Sentiram um peso em si mesmos, como se mãos espremessem a alma de cada um. Sabiam que era verdade. Magia apenas confirmou: cada um dos mercenários estava ligado a um outro, sem contudo saber a quem. Caso um morresse, outro, ninguém sabia qual, morreria também. Permaneceram juntos por obrigação, e aprenderam a odiar e desprezar o modo dos companheiros. Se os deuses tivessem piedade de Arton, tais pessoas nunca teriam se encontrado, mas agora estavam juntas para sempre. A vida de mercenários continuou; o ofício de Ellen, Arthur, Sean e Scythe ainda era matar. E, entre os aldeões que tinham a infelicidade de estar próximos o suficiente para ouvir sobre seus feitos, eles eram conhecidos pelo nome carregado de superstição, ignorância e medo infantil: o Grupo do Mal.

Ellen Redblade estava perdida nestas reminiscências quando ouviu a risada cacarejante de Sean.

— Desatenta em sua guarda, Ellen? Eu confiei minha vida a você.

Era noite, e a guerreira fazia seu turno de guarda para proteger seus odiados companheiros. Mais de uma vez Ellen se perguntara se não valeria a pena morrer para se ver livre daquilo tudo. E a resposta sempre fora a mesma: havia uma esperança de voltar a uma vida de liberdade ao lado de Sillith, a única criatura que correspondera sua afeição. E, acima de tudo, recusava-se a desapontar o dragão negro, recusava-se a falhar com ele e causar-lhe o sofrimento de sua morte.

Mas o maldito meio-elfo tinha razão. Ela estava desatenta, sonhando os pesadelos do passado. Não ouvira a aproximação do companheiro-inimigo, e isto um dia poderia custar sua vida, o que quer que valesse.

Sean esgueirou-se por trás da mercenária, entre as árvores que circundavam o acampamento, e encostou seu corpo no de Ellen. Ela sentiu a ponta do punhal brincando com a carne macia do seu flanco direito.

— Se fosse qualquer outro, você estaria morta, Ellen. E eu também, possivelmente — a arma viajou encostada à pele da mulher, até deter-se entre seus seios. — Mas você sabe que está segura comigo, não é? — o riso que estremecia a voz de Sean aumentou até uma gargalhada.

— Você está blefando — disse Ellen.

— Acha mesmo? — Sean apertou o corpo dela contra o seu e afundou a ponta do punhal até um pequeno ponto vermelho surgir na pele da guerreira. — Eu posso testar minha sorte, não acha? As chances não são tão pequenas assim. É tudo um jogo.

O rosto da mulher retorcia-se de ódio. Seu corpo tenso sentia o meio-elfo atrás de si.

— E você, Ellen? Está pronta para flertar com Nimb?

A mão de Ellen Redblade foi rápida como uma flecha, e segurou o pulso de Sean com força. O punhal caiu ao chão. Ela girou o corpo, torcendo o braço do meio-elfo dolorosamente. Com mais um movimento, ele estava caído, o rosto contra a terra do chão, e Ellen, ainda segurando seu pulso, tinha um joelho sobre as costas do assassino.

— Nem tudo depende da sorte, Sean Cavendish.

Ele estava imobilizado: nem mesmo tentava se mover, a dor só aumentaria.

— Você não é como eu — rosnou o meio-elfo, o riso ausente de sua voz. — Você tem algo a perder. Não tem coragem para fazer esta jogada.

— Não é preciso jogar — Ellen torceu o braço de Sean um pouco mais, arrancando um gemido relutante. — Existem muitas coisas mais dolorosas que a morte.

Sean Cavendish sentiu a pressão do joelho da mulher aliviada de suas costas. O pulso foi solto e ele se levantou de um salto. Recolheu o punhal do chão.

— Boa noite, Ellen. Durma pensando no que eu farei com você quando a maldição acabar.

O assassino meio-elfo se retirou, rumo ao acampamento. Ellen vigiou-o até sair de vista.

Se tinha alguma dúvida, a visita de Sean decidira seu rumo. Ela iria pôr um fim na pilhéria cruel que era a vida ao lado dos três. Pouco antes de amanhecer, Ellen Redblade foi embora, sozinha, doída de pensar em Sillith.



Os mercenários não foram acordados por Ellen, como seria o costume. Procuraram em volta, mas não acharam sinal da mulher. Algumas provisões e equipamentos também haviam sumido.

— Não pode ter ido longe. — disse Sean Cavendish. — O dragão continua aqui.

Mas Ellen não voltou depois de diversas horas, e Arthur Donovan decidiu que a guerreira os havia abandonado. Reuniu Sean e Scythe para que deliberrassem o que fazer.

Sillith rondava toda a região próxima, mas Ellen viajava escondida entre as árvores. Ouviu o uivo lamentoso do dragão com um ranger dos dentes.



— Vamos atrás dela, isto é certo! — disse Sean, sem o menor humor. Arthur Donovan permanecia quieto, ponderando os rumos a serem tomados.

— Continuemos a missão — disse Scythe. — Se for a vontade de Leen que um de nós morra por causa da tolice da mulher, então que seja.

— Isto não tem nada a ver com Leen! É um assunto de Nimb.

Arthur observava o dragão negro voltar mais uma vez em sua busca frustrada.

— É inútil perseguir Ellen Redblade se não soubermos aonde ela está indo — disse o paladino, por fim. — Vamos prosseguir com a missão.

— Você é um lunático! Ambos são lunáticos! — Sean Cavendish, os olhos muito arregalados, gesticulava e disparava perdigotos na direção de Arthur. — Se acham que Khalmyr e Leen irão protegê-los, saibam que eu não confio na mão dos deuses para me segurar na queda de um precipício.

Scythe e Arthur permaneceram calados, a olhar o assassino. Arthur voltou a falar, sem parecer abalado em sua imponência.

— A missão a que nos propusemos vale a vida de qualquer um de nós. Os emissários de Bielefeld não podem chegar até o reino. E nós já estamos próximos deles.

— Sua missão é uma mentira! — Sean perdia a voz por exasperação. — Não servimos a Khalmyr! Apenas ajudamos as criaturas da Aliança Negra!

Arthur Donovan estremeceu. Sean engoliu em seco ante o olhar de insanidade que brotava no rosto do cavaleiro.

— Nunca mais — os nós dos dedos de Arthur Donovan tornaram-se brancos pela pressão no cabo da espada. — Nunca mais fale desta maneira a um servo do deus da justiça.

Sean Cavendish compreendeu que não conseguiria quebrar a parede de loucura que obscurecia a visão do paladino caído. Ele via honra e virtude na vil missão de assassinato que estavam cumprindo. Um grupo de paladinos da Ordem da Luz fora destacado para investigar a venda de planos de guerra de Bielefeld para a Aliança Negra. Pelo que se sabia, eles haviam obtido sucesso, ao custo das vidas de diversos membros do grupo. Havia descoberto que Justin Thamor, um dos homens de confiança de Igor Janz, o regente de Bielefeld, havia traído seu povo em troca de ouro, e rumavam até o reino-sede da Ordem com a informação que levaria o traidor ao patíbulo. Justin Thamor havia pago Arthur Donovan e seus companheiros para garantir que os paladinos nunca chegassem a Bielefeld. Arthur, sempre cego pela própria mente distorcida, vira na missão a oportunidade de dar cabo de um grupo de traidores que desejavam in-

criminar um dos poucos homens justos que restavam em seu reino natal. Aparentemente, nada poderia abalar esta convicção.

— De qualquer modo, isto não é importante — continuou Arthur.  
— O dragão certamente continuará a busca.

Sean desistiu de argumentar com o louco e pensou consigo mesmo por um instante. Precisava da mulher, isto era bastante claro. Não tinha nenhuma causa pela qual morreria, como os outros dois, e a vida ainda tinha muitos prazeres a oferecer a alguém que não se importasse com empecilhos morais.

— Sillith! — gritou para o céu. — Desejamos falar com você.

O acordo foi feito: o dragão procuraria Ellen Redblade, e avisaria os outros de seu paradeiro. Sillith relutou, e todas as palavras de Arthur e artimanhas de Sean foram necessárias para convencê-lo de que sua adorada tinha maiores chances de permanecer viva junto aos demais. Sillith levantou voo em uma busca que não terminaria antes que Ellen fosse encontrada. Contudo, ele concordara com Sean e Arthur não por acreditar em suas mentiras: apenas não tinha mais certeza de nada, agora que ela o havia abandonado. Sillith sentia uma dor que não conhecia, mas que imaginava que fosse antinatural para um dragão negro.



Fazia muito tempo que Ellen não chorava. Tinha raiva de si mesma por estar ali, como uma donzela desiludida, sentada em uma raiz a soluçar, engasgar de arrependimento. Desejava continuar viagem, mas já era noite, e ela achara melhor descansar e continuar pela manhã. Sentia pelo que havia feito a Sillith. Fora a única criatura que não a havia traído, e ela o retribuíra com uma traição. Será que a vida era isto?

Ela procurava convencer-se dos motivos que haviam sido claros há tão pouco tempo. Sem Sillith, Ellen podia ludibriar seus companheiros por tempo suficiente para encobrir seus rastros e ganhar uma boa dis-

tância. Além disso, talvez ela tivesse sorte, e eles pensassem que ela fosse voltar. Na verdade, Ellen planejava voltar, mas apenas quando pudesse se juntar a Sillith para derreter Arthur e Scythe sob uma baforada ácida. Então, iria lidar com Sean. Ele teria uma morte toda especial.

Antes de amanhecer, continuou em marcha forçada. Era o início da tarde quando sentiu fome e mastigou a última ração de viagem que surrupiara do acampamento. Não desejava perder tempo caçando, mas achava que agora teria de fazer isto ou simplesmente passar fome. Caminhou sem encontrar uma alma até o final da tarde, quando avistou uma pequena estalagem na beira da estrada.

Leu a placa, *Paradouro dos Viajantes*, e decidiu entrar. A qualquer momento, ela sabia, poderia cair morta sem explicações. Contava com que nenhum dos bufões que deixara para trás conseguisse ser morto antes que ela chegasse ao seu destino.

— Bem-vinda — disse uma garota de não mais do que quinze anos, quando ela passou pela porta. — Sente-se, por favor, e irei lhe trazer sopa e pão.

Começava a esfriar, e a estalagem era acolhedora e quente, apesar de simples. Meia dúzia de mesas estavam espremidas, e um fogo de chão no meio da sala comunal aquecia o ambiente e enchia-o de uma fumaça gentil. Três homens eram a totalidade dos fregueses naquele início de noite: duas figuras deploráveis metidas em peles e trapos, que sentavam na mesma mesa e falavam com sons guturais, molhando as barbas de vinho, e um jovem de não mais de vinte e cinco anos, que claramente era a pessoa mais abastada no lugar. Ellen havia visto, fora da estalagem, um cavalo amarrado que com certeza pertencia ao rapaz. Conversava em frases esparsas com o estalajadeiro, um senhor magro e curtido pelo trabalho duro.

— É bela, isto é certo.

— Muito bela — disse o homem mais velho. — E trabalhadora.

O estalajadeiro sorriu o negrume de sua boca a Ellen, e o jovem levantou de leve o caneco em sua direção. A guerreira sentou-se em uma

mesa, de costas para a parede, e logo a jovem colocou à sua frente uma travessa de sopa fumegante e um pedaço redondo de pão.

Ellen sabia que agora corria mais perigo do que nunca, mas não podia evitar sentir-se confortável. As pessoas que a odiavam não estavam mais à vista: isto era um sentimento humano que, embora tolo, era real.

— Que idade? — continuava o rapaz, em sua conversa lacônica com o estalajadeiro.

— Só quatorze. E tem todos os dentes ainda.

Ellen saciou a fome, permaneceu um tempo no salão aspirando a fumaça e sorvendo vinho quente. Os dois homens da outra mesa continuaram bebendo e contando seus Tibares, até que não tinham mais dinheiro para o vinho. Retiraram-se cambaleantes, as camisas com algumas manchas extras, adicionadas pela bebida que fora desperdiçada durante sua estadia. *O torpor vai mantê-los aquecidos e confortáveis*, pensou Ellen. *Mais do que posso dizer de mim mesma*. A noite já avançava quando o rapaz pôs fim ao arremedo de conversa com o velho.

— Está combinado então.

— Muito bem. O senhor não vai se arrepender.

Em seguida, rumou para um dos quartos nos fundos do estabelecimento.

A menina bocejava ao trazer as canecas cheias. Ellen decidiu se recolher também. Antes, porém, perguntou o nome da garota.

— Estela — foi a resposta sorridente.

Ellen deitou-se na cama de palha sem retirar a armadura ou as espadas. Não queria ficar confortável demais. Desejava ter bebido o suficiente para ignorar alguns dos detalhes da sua fuga, mas não tinha tanto dinheiro, e não podia dar-se este luxo.

Foi depois de muito tempo, quando ela já dormia um sono intranquilo, que ouviu um grito. Levantou-se já agarrando as lâminas vermelhas. Desejou que fossem salteadores de estrada, mas sabia a verdade. E por isso mesmo seu ódio se multiplicava.

Ellen irrompeu no quarto do jovem rapaz, no momento em que Estela se encolhia em um canto e um odre aberto derramava uma bebida de cheiro forte no chão. O rapaz tinha o rosto vermelho de raiva, bebida e um arranhão. Sua camisa estava aberta. Ele arfava.

— Volte aqui, pequena cadela!

Estela e o jovem olharam para trás quando Ellen pisou no quarto.

— Vá embora e deixe-a em paz — disse a guerreira.

O jovem se voltou para Ellen, latindo autoridade.

— Sabe quem eu sou?

— Um cadáver.

A espada de Ellen deixou a bainha tão rápida que nem o rapaz nem a menina foram capazes de vê-la. Em um instante, numa estocada avassaladora, a ponta da lâmina havia entrado pela boca fechada do jovem homem e saído por sua nuca, em seu caminho dividindo o lábio superior, separando e quebrando dentes, cortando a gengiva e destruindo o céu da boca. Houve um som gorgolejante e o corpo caiu, mole. Estela deu outro grito. Ellen limpou a espada nos lençóis.

— Estela, por que você veio até aqui?

— Meu pai — chorou a menina. — Meu pai ordenou que viesse. Mandou trazer o odre de bebida para o moço.

O estalajadeiro apareceu na porta, enrolado em um cobertor puído.

— O que está acontecendo aqui? — viu o corpo e o lençol vermelho. — Assassina!

Ellen sentia o amargo da bile na boca, tamanho era o seu ódio. Seu primeiro instinto foi matar o velho, mas refreou-se. Fazendo isso, estaria entregando Estela a um destino ainda pior.

— Pela sua vida, velho bastardo — rugiu a mulher — diga-me qual foi seu acordo com o jovem rico.

O estalajadeiro não era um homem afeito à batalha, e cedeu. Havia vendido a inocência da filha. O inverno se aproximava, afinal, e o dinheiro era pouco, e seria ainda menor quando os fregueses escasseassem. Ela já

tinha idade para ser mulher, o homem disse, e, se agradasse ao homem, talvez ele a levasse para uma vida melhor, longe dali.

— Não vou matá-lo em consideração à sua filha, monstro — foi o veredicto de Ellen para o homem de joelhos.

Contudo, estalajadeiros podiam trabalhar com alguns ferimentos. Ellen vazou o olho esquerdo do velho, e cortou suas duas orelhas. O último corte foi mais abaixo, e Ellen cuidou para que ele não morresse do sangramento. A guerreira ainda dormiu um par de horas, e partiu com a alvorada, após um desjejum generoso.

Despediu-se da menina aterrorizada, deixando-lhe uma adaga e a instrução de que matasse qualquer um que se lhe chegasse à força.

— Se eu descobrir que fez algo parecido de novo, maldito — Ellen dirigiu um último olhar ao estalajadeiro — vou matá-lo.

Seguiu viagem, ainda sem se considerar vingada.



Sillith era jovem, mas não ignorante. Sabia que, mesmo que seu poder fosse grande, não serviria para nada no intuito de descobrir o que precisava no mundo dos bípedes. Sillith conhecia alguém que poderia lhe dar o que era necessário. Foi uma viagem desgastante até as Montanhas Sanguinárias. Uma vez lá, passaram-se muitos dias até que achasse a série de cavernas que levavam ao ancião. Enfim, meteu-se no que acreditava ser a brecha certa na montanha. Perdeu-se por mais de um dia em túneis intermináveis. Quando chegou ao final, sangrava em suas asas, e seu couro oleoso estava ressequido e quebradiço. Lutara algumas vezes, alimentara-se pouco, mas achara o venerável.

Um dragão azul cuja idade só era superada por seu conhecimento, se as histórias fossem verdadeiras. Sillith viu o velho monstro com um misto de espanto e desapontamento. Suas escamas eram opacas e esbranquiçadas, e falhas em mais de um lugar. Um de seus olhos era leitoso, e

muitas das garras haviam caído. As asas da enorme criatura estavam tão encolhidas que Sillith teve a impressão de que já eram atrofiadas. O ancião rugiu, mas o que deveria ser um trovão era apenas um chiado patético que mostrava uma bocarra com poucos dentes, nenhum deles afiado.

— Saudações, venerável — disse o jovem de olhos amarelos.

O imenso dragão azul mantinha uma aparência de dignidade, apesar dos estragos do tempo. Ostentava com orgulho o padrão abstrato das cicatrizes por todo o corpo.

— Saudações, jovem dragão do pântano. O que o traz tão longe de seus domínios?

Sillith explicou o que desejava.

— Pode ser feito — chiou o ancião azul. — E o que me oferece em troca?

Sillith não possuía nada. Não tinha linhagem, não coletara nenhum tesouro, não tinha reclamado qualquer artefato mágico dos aventureiros que matara, cedendo-os ao invés disso à sua amada Ellen.

— Mas posso oferecer-lhe minha devoção.

— É uma oferta generosa, jovem dragão do pântano. E tudo o que me pede em troca é que o torne um bípede?

Sillith assentiu com a cabeça. O acordo foi selado.

— Poderia tê-lo condenado agora mesmo — o velho azul trovejou uma risada. — Pois como espera deixar as Sanguinárias com a frágil forma de um bípede?

Sillith sentiu o gelo viajar de sua cauda até sua garganta, e estremeceu. Estivera tão desesperado para descobrir qualquer informação sobre Ellen Redblade que se deixara cometer o erro de um filhote.

— Mas não vou fazê-lo. Irei lhe enviar para onde um ser diminuto possa sobreviver.

A magia foi realizada. Sillith se sentia pequeno demais, não podia se movimentar direito, estava ultrajado pela própria fragilidade. Antes de partir, ouviu do ancião:

— E não se esqueça. Um dia, irei lhe cobrar o favor que me deve. E não poderá recusar nada.

Sillith não conseguia imaginar nada que não fosse compensado pelo fato de estar com Ellen de novo. Viu-se em uma estrada, coberto de pano desconfortável, e pôs-se a andar, em sua nova forma sem asas, com suas novas pernas quebradiças.



Arthur Donovan III levantou a cabeça e concluiu:

— Eles passaram por aqui há apenas algumas horas. Devem ser quatro ou cinco.

Os rastros do grupo de paladinos realmente pareciam recentes. Mesmo que nenhum dos três viajantes fosse um rastreador experiente, eram capazes de determinar que sua presa não ia longe. Sean Cavendish estava ansioso: o quanto antes matassem os paladinos melhor; poderiam voltar ao rastro de Ellen Redblade. Além disso, eles estavam se aproximando perigosamente de Bielefeld, onde seriam caçados e mortos como cães. Mais uma vez, tanto Donovan quanto Scythe confiavam em seus deuses para livrá-los deste destino, mas Sean tinha certeza de que nenhum deus com um mínimo de respeito por si mesmo estaria prestando atenção aos feitos baixos de um assassino meio-elfo. O que mais o assustava era que, enquanto Scythe simplesmente tinha pouco apego pela vida, Arthur Donovan parecia estar *ansioso* para ser obrigado a entrar em Bielefeld. Talvez acreditasse que, guiado pela mão de Khalmyr, pudesse limpar o reino de toda a sujeira que nele via. Iria ser difícil manter os dois lunáticos vivos, e ainda havia a meretriz, que poderia estar em qualquer lugar agora, colocando em risco a sua pele.

— Pois apressemos a marcha então. Talvez os alcancemos ainda hoje — Sean montou em seu cavalo. Havia sido difícil convencer Donovan de que roubar cavalos de uma fazenda era um ato honrado, se com a

motivação correta. Escolhera não contar ao paladino caído o destino das crianças da fazenda.

Punham-se em movimento quando Scythe falou, pela primeira vez em dias:

— Se não os encontrarmos hoje, terei de rumar para uma vila. Leen exige sacrifício humano.

Arthur Donovan apenas olhou para Scythe demoradamente, sem dizer uma palavra. “*Como ele consegue justificar um clérigo de Leen como companheiro?*”, pensava Sean. O raciocínio insano do cavaleiro sempre seria um mistério.

— Todas as pessoas que matou no último vilarejo não lhe deram um crédito com seu deus? — o meio-elfo conseguiu rir sua risada trêmula. Pensou que não deveria ter se empolgado com as crianças da fazenda. Poderia tê-las deixado para o sacerdote.

— Um sacrifício humano por semana — Scythe não deu nenhuma atenção ao humor de Sean Cavendish. — Se não houver uma vítima, então serei eu. Melhor morrer a desagradar Leen.

Cavalgaram. Scythe inescrutável como sempre, Arthur perdido em seu mundo falso, Sean pensando que, se aqueles eram seus últimos momentos, desejava parar em um bordel. Continuaram após escurecer, impelidos pelo meio-elfo. Por fim, bem depois da meia-noite, avistaram o acampamento dos paladinos da Ordem da Luz.

Arthur Donovan enganara-se, pois eram seis ao todo. Sean Cavendish maldisse a falta de um rastreador de verdade no grupo. Se possuíssem um, talvez tivessem podido seguir Ellen Redblade. Dois dos paladinos montavam guarda. Estavam acampados na orla de um bosque, tendo bastante cobertura das árvores para que o vento ou uma flecha eventual não lhes vitimassem. Só eram visíveis três cavalos; provavelmente, os outros três haviam morrido de cansaço. Bendita a lealdade: se fossem espertos, teriam ido apenas três na frente a cavalo, e deixado os outros três para trás.

Os três mercenários deixaram suas próprias montarias presas a uma boa distância, e aproximaram-se furtivamente. Sean serviu como batedor, arrastando-se pelo chão para ter uma boa vista das duas sentinelas. Conseguiu chegar a poucos metros dos dois sem ser visto. Um era bastante jovem, não seria mais do que um escudeiro se os tempos não pedissem cada vez mais cavaleiros da Ordem da Luz. O outro parecia bem mais experiente, mas era visível que estava muito cansado.

Sean, muito quieto, puxou uma zarabatana da algibeira. Manipulou com cuidado e luvas um dardo diminuto, que, com sorte, teria o efeito de que ele precisava. Levou a arma carregada à boca e disparou: o dardo, como um ferrão de abelha, foi certo no pescoço do paladino mais velho. Quase que imediatamente, os olhos do homem se fecharam e sua cabeça pendeu. O mais jovem notou isto. Sean torceu para que o cenário que havia construído em sua mente estivesse correto. Com efeito, o jovem olhou para o companheiro com piedade e simpatia, e deixou que dormisse. Assim eram os jovens, pensava Sean Cavendish. Acreditavam que uma pequena brecha nas regras não poderia significar sua morte.

Com uma das sentinelas fora de combate, o meio-elfo arrastou-se para dar cabo da outra. Com extremo vagar, Sean se colocou atrás do garoto, levando quase metade de uma hora para percorrer poucos metros. Com uma explosão de movimento, o assassino saltou sobre o jovem cavaleiro, tapando sua boca com uma mão, enquanto cortava sua garganta com a faca que estava na outra. Não houve qualquer barulho. Ficou de pé, olhando para o paladino desacordado. Um largo sorriso formou-se em seu rosto e ele estremeceu de prazer antecipado.

Quando deu por si, Sean Cavendish tinha os braços cobertos de sangue até acima dos cotovelos. Lembrou-se de que deveria chamar os outros.

— Restam ainda quatro. Dormindo. Vamos cortar suas gargantas.

— De forma alguma — Arthur Donovan sacou a grande espada de duas mãos. — Vamos matar os traidores em combate honrado.

Com um brado, o paladino caído arremeteu-se à batalha. Os quatro, que ainda dormiam, acordaram sobressaltados já pegando em armas.

— A vingança de Khalmyr cai sobre vós hoje, cães — disse Arthur Donovan, com uma saudação. — Peçam perdão e preparem-se para morrer!

Com pedidos de proteção ao Deus da Justiça de ambos os lados, os combatentes trajando armaduras da Ordem da Luz bateram as espadas. Os mercenários encontraram o grupo honrado fora do bosque, pisoteando a grama baixa. Sean ouviu de um dos paladinos mais jovens, *acho que aquele é Arthur Donovan III*, uma frase carregada de medo e um fio de esperança.

O montante de Donovan encontrou a espada do paladino que tomara a frente, partindo a lâmina inimiga e carregando a força do golpe para cortar o ombro do adversário. Scythe voltara para recuperar seu cavalo e conduzia o animal a galope em direção à batalha, manejando a enorme foice com uma mão. Ao passar pelo meio do grupo dos inimigos, dispersando-os para todos os lados, o clérigo da morte fez com que uma cabeça voasse. Sean ria às gargalhadas. Arthur Donovan levantou o montante, desprendendo-o da carne do cavaleiro inimigo, e novamente deixou-a descer com força estupenda, atingindo o paladino no rosto. A cabeça do homem foi dividida da têmpora até a boca, um dos olhos pendendo da face destroçada. Scythe dava meia-volta com seu cavalo. Sean ria aos gritos, frenético como um louco, agitando uma adaga no ar e perdido na imagem da matança. Scythe atropelou um dos paladinos com o cavalo, partindo sua perna e deixando o homem a gritar. O único dos paladinos em condições de combate parecia decidido a vender caro a pele: enterrou a ponta da espada longa nas costas de Arthur Donovan, arrancando um urro do mercenário.

— Pecador! Como ousa tocar o servo de Khalmyr?

Donovan girou nos calcanhares, sem se importar que o movimento brusco aumentasse o ferimento, rasgando sua carne até que a espada estivesse liberta. No mesmo giro, o montante de Arthur Donovan encontrou o estômago de seu inimigo, partindo a armadura e fazendo com que as entranhas do homem pendessem por sobre o metal cortado.

Sean correu até o cavaleiro que tinha a perna quebrada, sorrindo como uma criança. Desferiu a primeira facada.

— A missão já foi cumprida — disse o paladino, após sofrer o primeiro golpe de Sean. — Havia outros dois: eles já devem ter chegado a Bielefeld. Justin Thoran será descoberto e eu descansarei ao lado de Khalmyr.

Sean desferiu a segunda facada, e a terceira e a quarta. Ainda não estava saciado quando Arthur Donovan chamou sua atenção e ele levantou o rosto, os cabelos empapados pendendo por sobre as orelhas longas.

Já amanhecia. Os três mercenários contemplavam os inimigos massacrados com graus variados de satisfação.

— Pelo menos você teve seu sacrifício, Scythe — sorriu Sean de forma inocente.

— Não — o clérigo limpava sua foice. — Existe um ritual. Preces. Morte em combate não sacia Leen.

Sean gargalhou como um galo canta, perdendo o fôlego. Arthur Donovan continuava mirando os corpos, imaginando ir até Bielefeld e extirpar o mal pela raiz. Foram distraídos por um jovem que se aproximava a todo galope em um cavalo rápido, trajando roupas de viagem.

— Senhor Arthur Donovan III? — o rapaz estendia a mão com um pergaminho, controlando a repugnância pela cena que presenciava.

A mensagem havia chegado. Não havia remetente, mas parecia que Sillith encontrara Ellen Redblade, e reportava o seu destino. Não era tão longe, mas todos os três imaginavam o que poderia acontecer se ela chegasse lá. Sean voltou a olhar para o jovem mensageiro.

— Pelo menos você encontrou seu sacrifício, Scythe — disse o meio-elfo, bem-humorado.



Justin Thoran encontrou a lâmina do carrasco em Roschfallen, a capital de Bielefeld, poucos dias depois, mas não sem antes confessar to-

dos os envolvidos na venda dos planos de guerra à Aliança Negra. Aquela era a gota d'água: vários paladinos foram enviados para caçar Arthur Donovan III e seus companheiros, que haviam assassinado alguns dos mais valorosos servos que a Ordem da Luz já possuía, e vendido suas próprias raças aos goblinoides. Ellen, Arthur, Sean, Scythe e Sillith ainda sentiriam as repercussões daquela missão malfadada.



Sillith seguiu o rastro de sua amada Ellen com diligência. Forçou-se a falar com diversos bípedes asquerosos; vários humanos, um par de elfos e um grupo de viajantes halfings. Foi por fim um goblin que lhe deu sua primeira pista sobre uma mulher de cabelos vermelhos que viajava apressada, metida em uma armadura e carregando lâminas avermelhadas. O dragão sentia nojo de sua forma atual: o único bípede em que via algum valor era a própria Ellen.

Mais tarde, Sillith encontrou uma pequena caravana que lhe deu comida e falou sobre a viajante com as estranhas espadas. Ele tinha dificuldade em lembrar de toda a história, do que ela fugia e por quê, mas sabia que deveria encontrar sua Ellen.

Em seguida, chegou a uma estalagem na qual teve certeza de que Ellen estivera: ela salvara uma menina de ser vendida por seu próprio pai. Quando foi perguntado pela jovem Estela sobre a razão de sua busca, tentou mentir, mas na verdade não se lembrava mais. Mas devia chegar até Ellen.

Depois de dois dias, entrou em um pequeno vilarejo que vivia dos Tibares dos viajantes, e não soube o que dizer quando perguntaram-lhe quem era e o que fazia ali. Precisava achar Ellen Redblade, era só.

Seguiu coletando informações sobre a mulher cujo nome já não sabia. Por mais que tentasse lembrar, as razões da sua busca eram obscuras. Ela havia sido importante para ele um dia, mas não podia precisar como.

Por fim, acabou percebendo o padrão na viagem da mulher desconhecida: o caminho que ela tomava era o rumo para Triumphus.

Não recordava do início da sua busca. Nunca conhecera ninguém, nem mesmo a mulher que procurava. Não sabia o próprio nome, não fazia ideia de quem era. Mas foi até Triumphus, porque lá estaria aquela tal mulher, e ele era esta busca, e estaria completo se a completasse.



Ellen Redblade chegou a Triumphus, a cidade das ressurreições. Vários dias antes de chegar, havia contratado um mensageiro. Seria difícil fazê-lo na cidade: muitas pessoas em Triumphus eram presos pela bênção/maldição que trazia de volta à vida qualquer um que ali morresse, mas detinha-os para sempre dentro de suas muralhas. Despachara uma carta: que encontrassem Arthur Donovan III e seu grupo. Sean Cavendish estivera errado. Ela era tão capaz de jogar quanto ele. Chamava os companheiros-inimigos até lá como uma aposta de que seu plano funcionaria.

Afinal, em Triumphus estava o maior oráculo de Arton.

Ellen tinha confiança de que ele seria capaz de ver o que era preciso, e então ela poderia se vingar.

Adentrou a tenda do Oráculo, em meio ao labirinto de becos da Cidade Velha. O lugar era pequeno e apertado, tinha um forte cheiro de incenso e pessoas velhas. Ellen passou por uma cortina de minúsculas contas penduradas, um pequeno corredor com restos de imundície e tranqueiras de lugares exóticos pelos cantos, e uma sala onde um brazeiro queimava as substâncias de cheiro forte. Havia prateleiras recobridas todas as paredes do lugar, e nelas livros embolorados, pequenos animais estranhos em conservas, frascos com líquidos espessos de cores incomuns. No centro da salinha, um velho recurvado sobre si mesmo, coberto com um manto folgado de cor escura e indefinida. Seu rosto

estava escondido; apenas as mãos encarquilhadas de longas unhas quebradas e sujas eram visíveis por baixo da cascata de pano. Ao redor do velho, pratos de comida em diversos estágios de apodrecimento: aparentemente oferendas. Atrás do ancião, postava-se um imenso minotauro, os músculos inchados ocupando a maior parte do espaço do pequeno lugar. A besta bufava.

— Quem é você e o que quer?

— Meu nome é Ellen Redblade. Meu assunto é com o Oráculo — Ellen falou olhando para cima, na direção do rosto do minotauro. — Ou seja, você.

Houve um silêncio.

— Eu não sou o Oráculo — o minotauro permaneceu inabalável — Sou apenas seu guardião. O Oráculo decide...

— Não minta para mim — riu Ellen Redblade. — Não sou como os aldeões supersticiosos ou como os nobres que vêm aqui em busca de uma atração pitoresca. Tampouco sou como os aventureiros que buscam a localização de um ou outro brinquedo mágico e aceitam qualquer bobagem que lhes diga ou missão que lhes imponha como pagamento.

O minotauro olhava a guerreira nos olhos. Ela sustentava o olhar, e na verdade parecia mais alta, apesar de ser vários palmos menor que a fera.

— Eu li e coletei informações antes de vir até aqui. E tenho certeza de que isto não passa de uma farsa. Agora, qual quer que seja a razão deste teatro, seja medo de seus inimigos ou apenas a sua ideia patética de diversão, tudo estará acabado se não responder minha pergunta. Irei espalhar aos quatro malditos ventos quem é na verdade o Oráculo de Triumphus — Ellen chutou o velho curvado — e quem é só um boneco idiota.

Olharam-se ainda por vários instantes. O minotauro parecia meditar, ou então esperar que ela cedesse e desistisse do blefe. Por fim:

— Muito bem — disse o minotauro. — Faça sua pergunta, e eu responderei.

— Bem deve saber de minha maldição, Oráculo — Ellen falou sem esperar. — Desejo saber a quem estou ligada.



Era meio-dia, o sol a pino queimava os cabelos vermelhos de Ellen Redblade. Seus pensamentos eram: colocar sua pintura de batalha, esperar por Arthur, Sean e Scythe e finalmente se vingar. E então, livre, voltar para Sillith. Não sabia se o dragão estaria com os três bastardos ou se vagava sozinho, mas de qualquer modo temia pelo destino do companheiro. Esperava que pudesse perdoá-la.

Ellen Redblade caminhava pelas ruas largas da parte central de Triunphus, ouvindo o burburinho do povo e sentindo o cheiro de comida das inúmeras tavernas. O meio-dia queimava como sua sede de vingança. Abria caminho pela multidão quando, através de um súbito vazio pelo centro da rua larga, avistou um garoto.

O menino, de não mais do que treze anos, viu Ellen Redblade e pôs-se a correr, de braços abertos. Venceu a distância que os separava e agarrou a cintura da mulher com um abraço desesperado, tremendo e cerrando os dentes. Ellen não reconhecia o rapaz, baixo e franzino, com cabelos muito negros e pele muito branca. Até que o pequeno olhou para cima, em seus olhos, e Ellen viu. Ele tinha olhos amarelos, muito amarelos, como não se vê em humanos. Deles saíam lágrimas pesadas.

— Achei você — disse o menino, por entre os dentes.

Ellen não soube o que fazer além de lentamente colocar os braços ao redor do garoto, e uma mão desajeitada em seu cabelo.

— Sillith...

O mundo havia desaparecido ao redor dos dois. Sillith, na sua forma de criança humana, sabia apenas que havia encontrado a mulher que tanto procurara, e agora tudo ficaria bem. Havia pagado um preço alto: esquecera-se de que um dia fora um dragão. Também não guardava ne-

nhuma memória nova. Era apenas uma criança que não era ninguém. Ellen flutuava, perdida em desespero e alegria. Sillith havia feito aquilo *por ela*, sacrificara sua forma poderosa, sua vida imortal, suas lindas asas para achá-la. E agora ela, que tanto evitara tais prisões, tinha uma criança sob sua responsabilidade. Ouviu de trás de si:

— Ellen Redblade! — era a voz de Sean Cavendish.



A rua esvaziou-se. As pessoas viram os três homens armados, um deles a morte em pessoa, e entenderam que não era sábio ficar no caminho entre eles e a mulher e a criança que aparentemente buscavam. Ellen Redblade olhou em volta e viu-se sozinha, ao lado de Sillith, o menino que limpava as lágrimas no rosto cheio de ódio, no meio da rua deserta, em frente aos três companheiros. Eles pisavam nas próprias sombras, produzidas pelo forte sol do meio-dia.

— Volte para casa, querida — Sean riu num rosnado.

Ellen lentamente retirou as duas lâminas das bainhas.

— O que está fazendo? — a voz de Arthur Donovan elevou-se e preencheu o ar parado. Ellen continuou o vagaroso movimento das espadas, passo a passo mais próxima dos três mercenários.

Scythe segurava a foice, calado. Sean já tinha duas adagas nas mãos, e brincava com elas, os olhos arregalados e os dentes à mostra em um sorriso hostil.

— Decidiu jogar, Ellen? — as adagas do meio-elfo rasgavam o ar. — Vamos, uma verdadeira provocação a Nimb!

— Não há jogo, Sean Cavendish, eu já lhe disse — Ellen olhava diretamente para o assassino com ânsia e um leve sorriso. — Estou ligada a Arthur.

Os quatro saltaram em ação, as armas descobertas procurando os respectivos inimigos. As duas lâminas vermelhas de Ellen Redblade fo-

ram em estocada rumo ao estômago de Sean. O assassino foi surpreendido, sua adaga incapaz de bloquear o ataque. Scythe viu o destino do meio-elfo, e girou sua foice na direção de Ellen. Arthur Donovan III descreveu um arco ascendente com sua espada de duas mãos, indo de encontro à foice do clérigo da morte. A lâmina do montante cortou o cabo da foice, enviando a lâmina curva em um giro descontrolado pelo ar. Acompanhando-a, três dedos de Scythe, pegos na colheita da enorme lâmina.

Sean Cavendish viu que não havia nada entre Ellen e ele. Por um pedaço de um instante, entendeu o que aconteceria e amaldiçoou todos os deuses. Ellen Redblade, com um rugido, enfiou as duas espadas até os cabos no estômago do meio-elfo. A golfada de sangue da boca de Sean atingiu-a no rosto. Ela cruzou as lâminas, rasgando um novo ferimento, e cruzou-as novamente, cortando o inimigo de um flanco a outro. O vermelho derramou-se abundante sobre a rua empoeirada, Sean Cavendish verteu-o pela boca aberta, engasgou e morreu.

Ellen e Arthur olharam um ao outro, e em seguida Scythe. O clérigo de Leen começou a tossir, agarrando a própria garganta. Suas mãos arranhavam o chão poeirento, seus pés sapateavam sem controle. Arqueou o corpo uma, duas, três vezes, estremeceu violentamente. Uma espuma branca repugnante vazou de sua boca com um som profundo. Os olhos viraram-se para dentro, brancos. O corpo amoleceu.

Ellen deixou as duas espadas caírem. Procurou com os olhos o menino Sillith, segurou um de seus ombros com força. Arthur Donovan posava imponente com a grande espada de duas mãos, agradecendo ao deus que não mais lhe ouvia. Estava tudo acabado.

De repente, Sean Cavendish tossiu sangue, retorcendo-se e segurando os órgãos que vazavam por seus ferimentos. Ellen sentiu pavor. Era como se um peso se abatesse sobre ela, como se uma mão espremesse sua alma. Ela sabia o que era aquilo, e sentiu nós sendo amarrados entre ela própria e mais três pessoas. Tudo de novo: a maldição. O grito que saiu de sua garganta foi de puro desespero. Era a mesma coisa, mas também di-

ferente. Todos os envolvidos sabiam, e não precisavam de qualquer magia para lhes dizer isto.

Estavam ligados para sempre, suas vidas conectadas uma com qualquer uma outra, sem que soubessem qual. Se um morresse, o outro também morreria. Ellen Redblade, Arthur Donovan III, Sean Cavendish e Sillith.

Ellen urrou de novo, em frustração. Tomou de uma das espadas, começou o golpe contra o próprio peito que nem mesmo a mão forte de Arthur Donovan foi capaz de deter. O que a deteve foi o toque de Sillith. A única criatura que a amara, a quem ela traíra, desapontara, roubara de sua majestade e, finalmente, condenara a uma vida de prisão. Sean Cavendish tentava rir, mas engasgava-se nas golfadas de sangue.



A magia é misteriosa, e mais misteriosa ainda era a força que prendia aquelas pessoas. Não sabiam se era magia, a vontade dos deuses ou simplesmente o poder da mágoa de uma pessoa a quem haviam traído. A maldição não era tão facilmente derrotada.

Todos puderam sair livres de Triumphus, talvez um efeito secundário da força que pairava sobre eles, talvez a simples vontade de que eles estivessem juntos para sempre. Todos, menos, ironicamente, Scythe, a quem a maldição de Gard e a bênção/maldição de Triumphus haviam prendido na cidade da ressurreição. Pois, a maldição dizia, eles estariam presos, e deveriam ser punidos. Para alguns, a punição era a morte. Para outros, a morte seria alívio.



Scythe acordou em um templo de Thyatis, com uma jovem clériga a tratar de sua condição delicada.

— Bem-vindo de volta. Você demorou um pouco para acordar, ficamos preocupados.

Scythe foi tomado pelo pânico ao perceber aonde estava e o que havia acontecido. A morte não significava mais nada: ele ressuscitara.

— Quer comer alguma coisa? Temos sopa.

Scythe sentiu a mão mutilada doer com insistência. Não soube o que pedir, o que falar, o que orar a Leen. Fora ressuscitado.

Aceitou a sopa.





# O cerco

J. M. Trevisan

**G**HURRAR DARKBLOOD APROXIMOU-SE DO DESFILADEIRO, olhou para baixo e sorriu, expondo os afiados dentes amarelos. Sua armadura de couro negro, ferida pelas marcas de inúmeras batalhas, parecia absorver os raios da lua. Quem olhasse de baixo, de dentro da cidade, veria nada mais que uma silhueta negra e massiva recortando o globo prateado como um hematoma na pele branca de um bárbaro dos picos gelados das Montanhas Uivantes.

“Não é muito grande”, pensou consigo mesmo. “Deve ter poucas defesas. Conquista fácil e rápida”.

Deslizou a mão até o peitoral da armadura, onde havia fundido o antigo brasão de sua tribo; um arco élfico quebrado por uma espada. Sentiu uma mistura de pesar e raiva contida ao lembrar os velhos dias. Fazia-lhe falta o tempo em que podia simplesmente liderar, sem prestar satisfação a qualquer um. Hoje, porém, ele e sua tribo eram apenas uma das engrenagens da enorme máquina de guerra que se tornara a Aliança Negra.

Não lhe agradava ter aberto mão da liderança que exercia sobre seus pares nem de sua independência, mas precisava levar em conta o que

— por enquanto — era melhor para todos os seus seguidores. Para toda a sua raça. Mesmo que tivesse de adiar seus principais objetivos.

Quando Rhunnir, líder de um dos principais grupos que travava a Infinita Guerra contra os elfos, lhe trouxe a proposta em nome da Aliança Negra, Ghurrar já sabia: era estupidez recusar. E por mais que lhe ferisse o coração negro, sabia que havia feito a escolha certa.

Cada vitória da Aliança pertencia também a seu povo, embora tivesse que dividi-la com goblins, orcs e, principalmente, bugbears. Juntamente com estes últimos, os hobgoblins formavam a grande força ofensiva da Aliança Negra. Suas máquinas de guerra eram responsáveis por boa parte dos triunfos. Ghurrar, como muitos de sua raça, era um grande conhecedor de táticas militares. Podia discutir horas a respeito e justamente por isso, sabia que as catapultas seriam essenciais nesta próxima conquista. Sim, os hobgoblins tinham seu papel.

Mesmo assim, não se iludia.

Sabia que não havia como virar as costas para a Aliança. Sabia que o massacre nas mãos do que sobraria do exército seria inevitável. Tudo porque, apesar de todas as condições desfavoráveis, a criatura por trás da carnificina provocada até agora encontraria um modo de reverter a situação. Sempre encontrava. E isso, mais do que a força do deus que clamava servir, o tornava um líder inquestionável.

Apesar de seus conflitos, Ghurrar admirava a eficiência com que a Aliança Negra avançava, tragando vilas e cidades como uma enorme fera faminta. Durante a noite, lembrava-se dos longos ataques a Yllorann e Aworath. Do fogo crepitante das casas incendiadas. Dos gritos desesperados e do som retumbante das pedras cuspidas por suas armas colossais de encontro às gigantescas muralhas dos fortes.

Por isso ainda seguia Thwor Ironfist. O punho de ferro do Deus da Morte, Ragnar.

Ninguém na história de todas as raças goblinoides havia conseguido unificar todas as tribos existentes em Lamnor. Ninguém na história do

mundo de Arton havia conquistado tanto em tão pouco tempo. Humanos, elfos e todas as outras raças haviam finalmente recebido de volta toda a dor que haviam causado. E eles?

Eles agora tinham todo um continente. Todo um reino. Um Reino Bestial.

Sentiu a brisa fria no rosto e despertou de suas divagações. Montou em seu cavalo.

O exército se aproximaria em breve. Era hora de repassar as informações que coletara.

E quando lhe perguntassem sobre as chances de vitória, daria a mesma resposta que havia dado pela primeira vez dez anos antes:

— Não importa quantas defesas. Quantos soldados ou muralhas — rosnou entre dentes enquanto cavalgava veloz. — A Aliança Negra vencerá mais uma vez.



— Muito bem — disse o halfling — cento e setenta Tibares de ouro no elfo.

Thalin, o elfo citado, olhou para o companheiro e sorriu. Participava pela primeira vez da já tradicional “Disputa de Queda de Braço” da taverna. Os outros frequentadores do *Ganso Afogado*, incrédulos, gargalhavam sem parar, batendo nas coxas e derrubando cerveja de suas canecas.

Boghan era o halfling dono do estabelecimento e, de tempos em tempos, inventava de promover o tal torneio entre os fregueses da taverna. Um meio até certo ponto criativo de entreter a clientela e, ao mesmo tempo, evitar brigas dentro do estabelecimento. O que havia começado como uma bobagem acabou se tornando um acontecimento importante na pacata região. Muitos habitantes das vilas vizinhas costumavam enfrentar horas de dura cavalgada pelas perigosas trilhas montanhosas apenas para assistir ao espetáculo.

O hábito de apostar já havia se tornado tão tradicional quanto os próprios duelos. Havia quem fizesse economia por meses a fio só para jogar tudo em um único competidor bem cotado pelos boateiros de plantão. Era, afinal de contas, um bom meio de se conseguir dinheiro em Fortsam.

A princípio o Conselho da cidade não havia gostado muito da ideia. A simples menção de qualquer tipo de “jogo de azar” era capaz de provocar náuseas e urticárias em Johrm Loostem, o idoso e antiquado Conselheiro-Mor — que sofria de coceiras crônicas na cabeça calva mesmo nos meses antes e depois do campeonato, com ou sem apostas.

Com o tempo, entretanto, os outros membros acabaram percebendo o potencial da taverna e seu torneio no que se referia, particularmente, aos impostos. As apostas e o torneio foram permitidos com a condição de que uma parcela dos lucros do halfling e dos apostadores — e de qualquer um que se beneficiasse do processo; com exceção dos próprios conselheiros, é claro — fosse recolhida impreterivelmente ao final da competição.

O que dificilmente acontecia como pretendido.

Boghan, além de ex-aventureiro, era um grande devoto de Hyninn. Aliás, devoto era uma palavra muito forte. O halfling era mais como um fã. Um tipo de admirador. Alguém que compartilhava de maneira simpática dos pontos de vista e da lógica distorcida do deus da trapaça e da enganação. Desse modo, não era mais do que sua obrigação fazer com que uma parte significativa dos Tibares destinados ao Conselho de Fortsam acabasse ficando mesmo nos cofres do *Ganso Afogado*.

Aparentemente, o duelo daquela noite não era o que alguém sensato e com os dois olhos bons chamaria de uma disputa justa. Thalín era esguio como qualquer outro elfo. Era hábil com a espada. Era ágil. Mas não era um guerreiro. Pelo menos não do tipo que os habitantes de Fortsam conheciam. Podia ser no máximo um ranger errante, a julgar pela capa surrada e a espada já com várias falhas na lâmina.

Seu adversário, Galder, porém, era um arruaceiro conhecido. De braços sólidos, grossos e negros como gigantescas toras de madeira. Nascido e

criado na cidade, se orgulhava de nunca ter ido além de Khalifor ao norte ou da Cordilheira de Kanter ao sul. Havia feito fama arranjando encrenca com qualquer viajante que aparecesse. Não gostava de “gente de fora”, como costumava dizer. Dividia seu tempo entre brigar com quem quer que fosse e realizar pequenos serviços braçais por uns trocados, que eram prontamente transformados em cerveja para abastecer sua crescente pança.

Era um competidor tradicional e visto por muitos como o favorito. Principalmente se alguém levasse em conta Thalín, seu próximo oponente.

Sete fazendeiros de Goikk, uma vilazinha pobre e jogada às traças aos pés da Montanha do Griffon apostaram vinte moedas em Galder. Os trigêmeos Flogg juntaram os trocados de três meses de trabalho na marcenaria de seus pais e, extremamente confiantes, colocaram cento e vinte moedas no amigo. Como se não bastasse, aconselharam a viúva Penny a fazer o mesmo com seus duzentos Tibares.

No fim da rodada de apostas, somente o bom e velho Boghan havia jogado no elfo.



A disputa mal havia começado e já era visível a superioridade do humano. Estava claro que, mesmo que se esforçasse ao máximo e implorasse de joelhos aos vinte deuses do Panteão pela vitória — cantando hinos de louvor em falsete a cada um deles durante o processo — Thalín não aguentaria mais do que dois suspiros na posição incômoda em que se encontrava. O braço torcido, as veias saltando. Corria o risco inclusive de inutilizá-lo para o resto da vida, se insistisse em resistir daquela maneira estúpida.

A plateia toda pulava como kobolds de beira de estrada. Os apostadores, empolgadíssimos ante a expectativa de dinheiro fácil, gritavam, urravam e batiam palmas. A viúva Penny já havia até beijado um dos trigêmeos de tanta felicidade.

Boghan havia afundado o rosto nas mãos gorduchas mas espiava a disputa por um pequeno espaço entre os dedos. Alguns podiam jurar que tinham ouvido o dono da taverna soluçar e fungar. Gail, a jovem que servia as mesas do *Ganso Afogado*, sentiu pena ao ver o pobre patrão tão desolado.

Pois não devia. Porque por dentro, Boghan ria sem parar.

Todos tinham certeza absoluta que Thalin era apenas um oponente estúpido demais para entender que não tinha a menor chance. Mas, como dizia o ditado halfling preferido de Boghan: “só os tolos têm certeza absoluta”. E havia muitas coisas das quais os apostadores sequer desconfiavam.

Escondido sob a leve armadura élfica e a camisa branca de seda, o elfo usava um cinturão mágico. Um item conquistado em uma de suas aventuras no continente norte, por livrar o castelo de um nobre do reino de Ahlen de uma terrível maldição. Um item que tornava sua força tão grande quanto a de um gigante.

A expressão de dor do elfo e a desilusão do halfling eram apenas parte de um golpe armado pelos dois amigos para reerguer a taverna das cinzas.

Já fazia algum tempo que a frequência do estabelecimento não era mais a mesma. A presença já rara de caravanas atravessando o Istmo de Hanghpharstyth em direção à cidade-fortaleza de Khalifor havia diminuído ainda mais com as tensões recentes entre os reinos de Tyrondir e Gordimarr. Resquícios do resultado da guerra conhecida como Grande Batalha ocorrida há mais de três séculos, uma ferida que parecia a cada dia mais longe de ser cicatrizada.

Boghan não dava a mínima para nada disso. Que os nobres se virassem para resolver suas pendengas políticas. O que lhe interessava de verdade era que, sem freguesia, não havia dinheiro. Sem dinheiro, não havia comida ou conforto. E Boghan adorava demais os dois.

Como era de se esperar, mesmo com a complicada situação, o Conselho não suspendera a cobrança dos altíssimos impostos mensais. E mesmo sonogando o que podia, o halfling não tinha como manter o *Ganso Afogado* daquele modo. Mais cedo ou mais tarde algo daria errado.

Talvez descobrissem seus trambiques. Talvez ficasse sem dinheiro suficiente para pagar as taxas acumuladas. O fato era que os dois caminhos o levavam à prisão, o que definitivamente era a pior das opções. Sua única chance era uma última trapaça. Um último golpe no próximo torneio de queda de braço.

Nimb — deus do caos, da sorte, do azar e (quando tinha vontade) dos pirulitos de morango — sorriu para Boghan quando Thalín, um velho amigo de seus tempos de aventureiro, resolveu aparecer por acaso em Fortsam para uma visita. Uma pequena pausa antes de seguir a longa jornada em direção ao sul, a caminho de Lenórienn, o reino élfico.

Havia decidido que finalmente era hora de assumir seu lugar na Infinita Guerra. Embora não aparentasse no porte físico, havia se tornado um guerreiro mais do que competente. Livre do preconceito estúpido normalmente presente entre os elfos, havia viajado por boa parte do Reinado aprendendo novas técnicas de luta e táticas militares. Circulara entre os humanos por muito tempo, absorvendo tudo o que podia de seu modo de pensar. Achava que a energia e ambição da humanidade somada à inteligência e longevidade dos filhos de Glórienn, deusa dos elfos, formavam uma arma infalível contra os exércitos hobgoblins que insistiam em atacar sua pátria há mais tempo do que se atrevia a lembrar.

Mas antes que pudesse partir, o halfling explicou-lhe a crítica situação de sua taverna com dramaticidade capaz de convencer um golem de pedra. Na verdade, dois golens de pedra. Sem alternativas, Thalín resolveu adiar a viagem até o dia do torneio e esperou até que Boghan arquitetasse mais um de seus infalíveis planos. E tudo era mesmo bem simples.

Thalín devia demonstrar fraqueza até que estivesse em vias de ser derrotado. Boghan deu ao amigo todas as instruções possíveis e imagináveis. Como arregalar os olhos até que quase lhe saltassem da cara, como mover o ombro de modo que a torção no braço doesse o menos possível e como segurar a respiração cerrando os dentes até que as veias mudassem de cor de vermelho para azul e então para roxo. Quando

todos os clientes estivessem realmente convencidos da vitória de Galder — e jamais antes disso — o elfo protagonizaria uma fantástica reviravolta. Lenta o suficiente para não chamar a atenção dos mais desconfiados, mas dramática o bastante para trazer lágrimas aos olhos dos espectadores. De acordo com Boghan, a performance garantiria ao amigo um lugar eterno na história de Arton.

— Os bardos vão cantar sobre você! — dizia sorrindo, com um cálice de vinho na mão, dançando por entre as mesas da taverna vazia. — Aposto com você!

Com a cabeça leve pela primeira vez em anos — graças ao bom vinho do *Ganso Afogado* — Thalin ria do halfling enquanto se recusava a tirar um Tibar sequer do bolso. Havia aprendido a jamais apostar contra o companheiro. E tinha feito muito bem.

Se tivesse apostado, teria perdido.



Entre os dois oponentes no centro da taverna, a situação permanecia inalterada. O elfo persistia bravamente, gritando impropérios, cuspidando saliva para o alto. Olhando suplicante para cada um dos espectadores, como se realmente esperasse que alguma daquelas boas e justas almas encerrasse aquela tortura insuportável. Supondo que houvesse alguém bom e justo ali.

Todos brigavam por uma visão melhor. Galder sorria ante a perspectiva da vitória que — em uma analogia extremamente complexa para seu intelecto limitado — chegaria tão rápida quanto um trobo desgovernado descendo uma colina carregando cinco anões.

Tudo seguia de acordo. O plano tinha tudo para dar certo. E provavelmente teria funcionado, se uma voz mole e embriagada não tivesse se erguido subitamente de um dos cantos escuros da taverna:

— Acaba com esse elfo ladrão, Galder!

Anos mais tarde, Boghan juraria ter ouvido um dado de seis lados rolando em algum lugar.



Thalin era uma boa pessoa.

Gentil e bondoso e um grande companheiro. Tinha um coração de ouro e não hesitava em oferecer ajuda a quem precisasse. Tudo corria bem quando Thalin estava por perto. Desde que não fosse provocado.

Boghan tinha quase certeza que o temperamento explosivo do elfo era fruto de seu tempo entre os humanos. Uma vez, um garoto de não mais que quinze primaveras lhe chamou de “ladrão ordinário”. Um bracelete gasto, de prata e obsidiana da ilha Jhallir, havia desaparecido de um dos quartos da estalagem em que estavam hospedados. O rapaz, querendo iniciar logo sua carreira de aventureiro, resolveu acusar Thalin. O que constituía dois atos imbecis de uma vez só: o elfo jamais roubava e o bracelete estava, na verdade, com o halfling. Thalin agarrou o garoto usando o único braço, levou-o até o estábulo e mergulhou-o de cabeça em um barril de estrume. Por cinco horas.

O halfling sabia dessa desvantagem mais do que ninguém e chegou a considerá-la antes de propor todo o acordo ao amigo. Mas ao olhar para Thalin tinha percebido algo diferente. Uma certa calma, uma serenidade que antes não fazia parte de sua alma. Os anos haviam feito bem para ele. Parecia que a fúria antiga havia abandonado a velha moradia, deixando apenas uma confortável tranquilidade em seu lugar.

Resolveu confiar em seus instintos. Que, para variar, estavam errados.



Thalin levantou a cabeça — sério — e parou. Todos pararam. O tempo no *Ganso Afogado* parecia ter congelado.

Galder tentou se aproveitar do que achava ser uma distração do elfo e forçou ainda mais o ritmo, partindo para o que acreditava ser o golpe definitivo. O momento da consagração. Via a si mesmo sendo carregado pelo povo da taverna e beijado pelas garotas da cidade. Todos disputando a atenção do glorioso campeão.

As veias de seu pescoço e braço se avolumaram. Seu rosto se contorceu numa expressão mista de dor e fúria. Seus olhos reviravam enquanto tentava fazer mais e mais força.

Mas o braço de Thalín não se mexia.

Impassível, o elfo movia a cabeça como uma coruja, procurando a direção exata de onde viera a provocação.

Não conseguia encontrar. Tentou se levantar, mas para isso precisava se livrar de Galder. Virou o braço bruscamente e sem problemas, apesar de todo o esforço do humano.

Galder foi ao chão, junto com a mesa de madeira partida em dois. O braço quebrado, também partido em dois. O osso exposto como um pau de galinheiro sujo de sangue. Thalín continuava parado, concentrado em sua tarefa de encontrar a voz sem dono. Não havia sequer notado os olhares perplexos dos frequentadores. E de Boghan.

“Elfo trapaceiro!”, disse a mesma voz, dessa vez dentro da cabeça do elfo.

Voltou-se para a multidão, confuso.

— Elfo trapaceiro! — disse a viúva Penny.

— Elfo trapaceiro! — ecoaram os trigêmeos Flogg.

— Elfo trapaceiro! — bradaram os fazendeiros de Goikk.

A multidão formava um semicírculo que se fechava na direção de Thalín. Mãos procuravam canecas, cadeiras, pratos e outros utensílios que pudessem ser usados como arma. Os poucos mais pacíficos saíam pela porta principal sem fazer muito alarde. Como se não quisessem participar do acerto de contas que se anunciava, mas também não fizessem questão nenhuma de interrompê-lo.

— Muito bem — disse o elfo sorrindo. — Veremos quantos braços terei de quebrar esta noite...

Antes que pudesse se mover, entretanto, sentiu uma picada no pescoço, como a de um mosquito. Uma leve sensação de ardor permaneceu no local por instantes e espalhou-se logo em seguida para o resto do corpo.

Primeiro seus braços adormeceram. Os punhos se abriram, moles e inúteis. A espada longa foi ao chão e o som do impacto ecoou em sua mente milhares de vezes. Em seguida a pernas vacilaram tremendo, recusando-se a obedecer a qualquer comando. A vista turvou-se e uma neblina desceu, vinda de lugar nenhum. Num último lampejo de consciência, tentou procurar Boghan, já com os olhos pesados.

Não encontrou.

Pensou em reagir, em implorar pela ajuda de Glórienn, pegar sua espada e lutar até o fim, partindo ao meio qualquer um que ousasse tentar se aproximar. Lembrou-se de quando, desarmado, derrotara sozinho um grupo de quinze orcs nas proximidades de Altrim, em Petrynia. Um bardo, apavorado demais para ajudá-lo, havia assistido a toda a batalha e fizera questão de espalhar a história por toda a região. Às vezes eram cem orcs, às vezes quarenta gigantes. Às vezes doze dragões.

“Posso fazer isso de novo”, murmurou sonolento vendo a turba se aproximar. “Posso fazer quando quiser”.

Realmente podia. Mostraria àquele bando de humanos idiotas do que os elfos eram feitos. Abaixou-se para pegar a espada, mas não se levantou mais. E no fundo de sua mente, uma voz rouca e desconexa ecoou sem que ele pudesse ouvir.

“Elfo sortudo!”



Boghan não viu nada disso. Muito menos o quebra-quebra generalizado que tomaria a taverna pouco tempo depois. Assim que percebeu o

rumo que as coisas tomariam, o halfling passou a se preocupar com ações que outros taxariam como indignas. Egoístas até.

Esvaziar a caixa de apostas antes que qualquer um percebesse e se esgueirar por um dos quatro túneis que havia construído na taverna como rota de fuga em caso de emergência, por exemplo. Não que achasse que um dia ia precisar lançar mão de tal recurso, mas a precaução era um dos fatores que o tinham mantido vivo por tanto tempo. Era um hábito saudável que fazia questão de cultivar.

Ao contrário do que pudesse parecer à primeira vista, Boghan estava longe de ser uma pessoa insensível. Mas sabia que, em certas situações, era preciso esquecer o coração e ater-se ao lado prático das coisas. Mesmo sem hesitar em fazê-lo, sentia muito em deixar o amigo para trás. Por outro lado, tinha certeza absoluta de que o elfo se livraria sem problemas do grupo de agressores. Ainda estava para nascer o dia em que Thalín não pudesse dar conta de uma dúzia de aldeões armados de bancos e canecas.

Além do mais, Boghan não tinha a menor intenção de abandoná-lo definitivamente. Seu plano era seguir pelo túnel até a saída secreta localizada nos fundos de um pequeno armazém, conseguir ajuda e voltar à taverna para “resgatar” o elfo. Não era um plano tão ruim.

Com tudo isso em mente, Boghan continuou se arrastando pelo túnel estreito e úmido. Sabia que estava seguro. Nenhuma criatura maior que um halfling conseguiria passar. A estrutura reforçada havia sido aconselhada por um velho anão mineiro e era à prova de desabamentos. A única desvantagem é que, uma vez dentro do túnel, tornava-se impossível ouvir qualquer barulho externo. Fosse uma manada de trobos atravessando a cidade, fosse um festival de dança neridianna, nenhum som chegava até ali.

Quando estava quase no fim do percurso, Boghan percebeu que o saco onde guardara suas preciosas moedas havia rasgado, provavelmente ao enroscar em alguma ponta solta nas paredes de madeira. Olhou para trás e viu que metade do dinheiro “coletado” nas apostas havia se espalhado por toda a extensão do túnel. Praguejou em voz alta como era de costume.

— Maldito Nimb!

Ainda se lamentando, virou para fazer o caminho de volta. Tirou a camisa e, cuidadosamente, começou a recolher as moedas usando-a como saco improvisado. Passou por sua cabeça o fato de que poderia retornar mais tarde e recolhê-las com calma, quando toda a confusão estivesse terminada. Mas a ideia de abandonar todos aqueles Tibares naquele lugar escuro e sem proteção era demais para ele. Retomou a tarefa, esforçando-se para não pensar em mais nada. Torcendo pela sorte de Thalín.

E justamente por ter passado o dobro do tempo que deveria dentro do túnel sob o *Ganso Afogado*, recolhendo cada moeda que havia ganho se aproveitando dos frequentadores da taverna, Boghan não pôde ouvir nada do que acontecia nas ruas naquele exato momento. Mais tarde, porém, Boghan viria a saber. E guardaria na memória para sempre o preço exato de sua vida.

Trezentos e quinze Tibares.



Fortsam havia nascido da loucura e prepotência de um nobre chamado Vik Ayem. Invejoso da grandeza de Khalifor, tomou à força uma parte grande do terreno da região e, temeroso de seus inimigos, construiu para si um pequeno forte cercado por uma muralha. E lá se estabeleceu, em seu arremedo de fortaleza.

Anos depois, quando a demência e a paranoia já haviam corroído sua mente e Fortsam tinha se tornado uma pequena e frágil paródia de Khalifor escrita por um bardo sem talento, um grupo de bandleiros tomou o lugar. Vik Ayem foi envenenado e o forte, tido como assombrado, foi demolido. Restaram as muralhas e, dentro delas, a cidade renasceu. E apesar de ter se tornado conhecida por muitos justamente por situar-se às margens da mais antiga rota para a cidade-fortaleza de Khalifor, Fortsam hoje era pouco mais que um vilarejo de médio porte em decadência.

Os mercadores rareavam nos últimos tempos. Os viajantes mais ainda. Boa parte dos que iam para o sul jamais retornavam. Ninguém sabia por quê. Muitos achavam que era uma maldição tardia do velho lorde.

A guarda era composta de velhos oficiais de baixo escalão, aventureiros aposentados de pouca expressão e jovens a procura de treinamento. Futuros guerreiros esperançosos em busca da glória perdida em alguma masmorra cheia de tesouros bem longe dali.

Poucos destes haviam sobrevivido à primeira onda de ataque.

Primeiro haviam sido as catapultas, demolindo com pedras do tamanho de um mundo a pequena, frágil e ridícula muralha e as poucas construções de alguma importância. Depois, avançou o enorme exército.

Milhares de goblins, bugbears e hobgoblins corriam num enorme vagalhão de fúria incontida, ao mesmo tempo assassina e suicida. Transformando as estreitas vielas de Fortsam em veias pulsando vermelho. Crianças eram arrastadas e depois mortas. Mulheres eram violadas e jogadas aos lobos. Os mais velhos tentavam de alguma forma defender suas famílias, empunhando sem sucesso espadas que eram mais ornamento que arma. Os que haviam sobrevivido estavam aleijados ou incapacitados de forma irremediável. Fosse por um golpe certo de espada, fosse pela perda de familiares. Quase nada restava entre a Aliança Negra e a conquista total.

Arton podia ser um mundo de heróis, mas nenhum deles se importava com Fortsam.



Ghurrar Darkblood desferiu um arco com a espada.

O golpe, mesclando força irrefreada e precisão, rasgou a garganta do jovem à sua frente. Engasgava no próprio sangue, jorrando aos borbotões pela enorme ferida aberta e ainda assim segurava firme um machado rudimentar de lenhador na mão esquerda. Esperava que isso atraísse as graças de Hedryl, Deus da Justiça, e lhe permitisse continuar a tarefa de

vingar sua família. Lentamente, dobrou os joelhos e rolou de lado inerte na terra suja e avermelhada. Mesmo morto, mantinha os fixos olhos azuis no enorme hobgoblin. Em seus lábios entreabertos de cadáver, morria também uma última pergunta:

*Por quê?*

Indiferente, o hobgoblin empurrou o cadáver com a pesada bota e continuou impassível. Como de costume, caminhava pela cidade observando os resultados da destruição. Hordas de goblinoides vasculhavam as míseras casas ainda inteiras em busca de ouro, joias, ou qualquer outra coisa de valor. Às vezes chegavam a brigar entre si quando algo realmente digno de nota era encontrado. Alguns eram até mortos. Mas nunca a olhos vistos.

Tudo por causa de um costume que havia se proliferado como praga entre os principais comandantes da Aliança Negra: entregar uma oferenda ao próprio Thwor Ironfist após cada ataque. Uma espécie de ato simbólico de agradecimento por mais uma conquista. Logicamente, nenhum comandante que se desse ao respeito sairia vasculhando ruínas em busca de tesouro. Para isso existiam subordinados.

Ghurrar não gostava nada disso. Achava tolo, exagerado e uma humilhação sem tamanho para os membros da raça hobgoblin. Por isso, jamais havia apresentado uma oferenda. O que não chegava a ser um problema. Havia comandantes demais, bajuladores demais para que o Grande General se importasse com a insolência de alguém como ele.

Apesar de tudo isso, Ghurrar tinha noção de como as coisas funcionavam dentro da Aliança Negra. Havia notado como aqueles que traziam as melhores oferendas eram aceitos com mais complacência. Ouvidos com mais atenção. Com tempo e paciência, alguns chegavam inclusive a participar dos restritos conselhos de guerra de Thwor, a tratar com o próprio Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar. O Grande General podia ser o “Punho de Ragnar”, mas ainda assim carregava no sangue a ganância inerente a qualquer bugbear.

O comandante hobgoblin havia perdido noites refletindo sobre tudo isso e penitenciando-se em segredo a Hurlaagh — verdadeiro deus de sua raça — pelo que pretendia fazer. Conseguiria a melhor das oferendas, cairia nas graças de Gaardalokk beijando os pés do próprio Ragnar se necessário fosse. Viraria o maior confidente de Ironfist e marcaria seu nome na história de Lamnor como o maior flagelo do exército goblinoide. Então trairia o falso enviado e reergueria o estandarte hobgoblin tão alto que os próprios deuses iriam reverenciá-lo.

Ghurrar ouviu então um som familiar, baixo e distante, vindo de um casa que de maneira quase milagrosa permanecia em pé mesmo após o ataque inclemente das catapultas. Entrou na casa a passos largos e só encontrou destroços e silêncio. Uma pedra havia atravessado o telhado e derrubado parte de uma das paredes. Ficou parado, atento, esperando que o som se repetisse.

E se repetiu.

Arrombou outra porta e entrou em um quarto abandonado às pressas. Mais escombros. E de novo o som.

Com as mãos calejadas e duras de guerra, afastou os pedregulhos do caminho e encontrou um amontoado de trapos. O som surgiu de novo, alto, forte e estridente. Havia encontrado sua oferenda.



Thalin abriu os olhos com dificuldade e, de imediato, sentiu a cabeça doer. As têmporas latejavam e os olhos ardiam. Sentiu na boca o gosto ferroso de sangue. Tentou se apoiar em algo, mas a mão encontrou apenas uma cadeira com duas pernas quebradas. Não podia ver o que havia acontecido, mas era certo que continuava no *Ganso Afogado*. E era certo que a confusão havia tido um fim enquanto estava desacordado.

Levantou-se lentamente, com cuidado e dificuldade. Os olhos ainda parcialmente fechados, a dor recusando-se a ir embora. Iniciou uma

tentativa de caminhada, mas tropeçou e caiu de joelhos sobre algo. Algo grande e pesado. Algo gordo. Thalin finalmente abriu os olhos.

Era o cadáver de um dos gêmeos Flogg. Tinha o pescoço torcido, a língua arrancada e metade do rosto dilacerado por garras e dentes.

O que antes tinha sido a *Taverna do Ganso Afogado* agora não passava de um amontoado de escombros. Parte do teto havia caído junto com a parede mais distante, que antes dava para a cozinha. Cadáveres mutilados se espalhavam por todo o estabelecimento, decorando o que restava de mesas, cadeiras e o que sobrara do outrora enorme balcão. Braços, pernas e cabeças pendiam jogados entre as garrafas quebradas e poças de bebidas derramadas. De Galder, o oponente de Thalin na disputa de queda de braço, pouco restava além do torso aberto e dos intestinos espalhados. As paredes enegrecidas mostravam que parte do lugar havia sido queimado. Barris de vinho e cerveja tombados pingavam de maneira lenta e ritmada.

Ainda estarrecido, o elfo bateu em busca de sua espada. Encontrou-a não muito longe dali, embaixo do corpo da jovem Gail. Seu cinturão não tinha tido a mesma sorte. Alguém havia aproveitado a confusão gerada pelo que quer que tivesse acontecido ali e roubado o item enquanto o elfo ainda estava inconsciente.

De repente, passos. Uma sombra curvada e massuda encobriu a luz vinda da porta e adentrou cautelosamente no estabelecimento, olhando para os lados como se estivesse à procura de algo.

Antes que o intruso pudesse se dar conta, o elfo pulou das sombras e trespassou-o num golpe simples e certo. O corpo caiu com um baque surdo, iluminado pela luz da lua.

— Goblins — Thalin deixou escapar em voz alta.



Como todos os de sua raça, Thalin odiava hobgoblins, os responsáveis pela Infinita Guerra, a eterna batalha travada entre os dois povos. Seu

pai, Thallion Arrowhead, membro de um grupo de opositores à guerra, havia sido uma das vítimas do conflito. Graças à política isolacionista de seu regente Khinlanas e à arrogância dos nobres élficos, qualquer chance de ajuda a Lenórien vinda dos reinos humanos era inexistente. O Tratado de Lamnor, assinado entre ambas as partes, selava a não-interferência mútua fosse em tempos de guerra ou paz. De suas torres e fortalezas, os lordes humanos riam. Nas florestas, nas frentes de batalha da Infinita Guerra, elfos caminhavam em direção a um destino pior que a morte.

Thalin ainda se lembrava da noite em que seu pai e mais alguns companheiros partiram secretamente em uma missão diplomática. O objetivo principal era cancelar o antigo tratado antes que fosse tarde demais. Demonstrar que os elfos haviam deixado de lado a prepotência costumeira e estavam dispostos a, pela primeira vez na história de Arton, pedir a ajuda de outros povos. Implorar, se preciso fosse.

Nenhum reino humano chegou a ouvir as ideias pacificadoras de Thallion: o grupo foi interceptado muito antes por um destacamento hobgoblin. Ossos e pertences dos elfos foram enviados de volta a Lenórien como sinal de advertência.

Quando atingiu a idade adulta, Thalin resolveu seguir o exemplo do pai e também partiu. Vendeu pertences, usou favores e perdeu o direito de usar o nome da própria família em troca de um meio seguro de deixar Lenórien. Mas ao contrário do que planejavam os membros da fracassada missão diplomática, Thalin não ajoelharia nem imploraria por alianças que não viriam. Ao invés disso, iria percorrer o mundo. Atravessaria o istmo e exploraria todo o Reinado em busca de conhecimento. Aprenderia com os humanos e com todas as outras raças e traria este aprendizado de volta a Lenórien. Só assim teria meios de fazer a diferença e ser muito mais do que um mero soldado pronto para morrer.

Nove anos entre os humanos haviam sido mais que suficientes. Havia andado por todos os reinos do norte e vivido todo tipo de aventuras. Tinha feito amigos e perdido o dobro deles. Encontrado tesouros, chafur-

dado em masmorras e conquistado castelos e fortalezas. Tudo isso havia sido mais do que suficiente. Já era hora de voltar e finalmente resgatar a honra dos elfos. Era hora de terminar a Infinita Guerra.

E talvez tudo já estivesse acabado à essa altura, se um bando de malditos goblinoides errantes não tivesse resolvido atacar Fortsam.



As divagações de Thalin foram interrompidas pelo som de uma porta sendo aberta lenta e cuidadosamente. Detrás do que havia sido até pouco tempo o balcão do *Ganso Afogado* saiu uma sombra diminuta, de passos vacilantes.

— Boghan? — sussurrou.

Logo, o som de moedas se espalhando pelo chão.

— Thalin? O que diabos acontec—

O elfo atirou-se sobre o halfling tapando sua boca com a mão direita.

— Fale baixo. Eles podem ouvir.

— Eles quem? — perguntou Boghan. — Os apostadores? Danem-se os apost—

— Goblins.

Houve silêncio por um breve instante. Então Boghan explodiu em gargalhadas.

— Goblins, Thalin? Goblins? Há cinco anos não se vê goblins nos arredores de Fortsam, elfo maluco.

— Já disse para falar baixo — disse o elfo novamente calando a boca do halfling. — Goblinoides atacaram a cidade.

— Bobagem. Você e aqueles bêbados malditos destruíram minha taverna!

— Com catapultas?

Boghan deu uma boa olhada em volta e emudeceu, assustadoramente sério. Pé ante pé, caminhou pelo salão forrado de cadáveres e pedregulhos.

— Por quê? — perguntou.

— Não sei. Talvez tenham vindo saquear a cidade. Fortsam está bem no meio da rota comercial para Khalifor.

— Duvido. As caravanas pararam de passar por aqui já há algum tempo. Alguém deve ter encontrado outra rota mais curta. Barcos, talv—  
Um estrondo ao longe. Depois outro. E mais outro.

Eram tambores de guerra. E passos de bota. E vozes. Centenas e centenas de vozes cantando, urrando em uníssono e marchando ritmicamente, aproximando-se cada vez mais das ruas destruídas de Fortsam.

Thalin olhou para Boghan, intrigado. O halfling não disse nada. Apenas se encolheu e pôs as mãos na cabeça, num sinal claro de que não iria se mover a menos que o próprio Khalmyr surgisse e enfiasse sua espada julgadora em seu traseiro. Se ficassem escondidos no *Ganso Afogado*, talvez pudessem passar despercebidos. O elfo assentiu e sentou-se ao lado do amigo.

Boghan então fechou os olhos e se permitiu imaginar o que faria assim que escapasse de mais aquela enrascada. Poderia partir de Fortsam e seguir para o sul até Nhardmaran, onde usaria o dinheiro das apostas para abrir uma nova taverna à beira dos lagos de Uhur. Ou talvez rumasse para o norte até Khalifor onde passaria a vida ganhando dinheiro dos comerciantes e dos soldados aposentados com jogos de azar e golpes engenhosos. O halfling sorriu por um instante, pensando em perguntar ao amigo que nome escolher caso realmente abrisse um novo estabelecimento.

Porém, quando Boghan abriu os olhos, Thalin já havia deixado a taverna há algum tempo.



A presença massiva de goblinoides no continente de Lamnor era conhecida de todos. Apesar das enormes cidades, tão antigas quanto a civilização artoniana, os ataques de tribos de monstros a viajantes eram comuns. Comerciantes jamais saíam em viagem sem mercenários disfar-

çados. Cidades como Gallann e Tromarr, por exemplo, financiavam grupos de extermínio para destruir as vilas de monstros próximas e acabar com o que muitos nobres chamavam de “praga lamnorianana”.

Nos últimos anos, porém, existia a impressão de que uma calma havia tomado conta do continente. Não se tinha notícias de ataques. Vilas inteiras de goblins e outras raças similares eram encontradas vazias, como que abandonadas sem motivo aparente. Mesmo os elfos vinham conseguindo neutralizar os ataques hobgoblins com sucesso.

O que ninguém sabia é que tudo isso acontecia não por alguma intervenção efetiva de um dos inúmeros nobres interessados no extermínio completo das raças inferiores de Lamnor, mas sim por um motivo nefasto. A antiga profecia cantada há séculos e gravada em pedra pelo povo bugbear havia se concretizado. O mais poderoso deles havia nascido, crescido, lutado e unificado as tribos goblinoides sob uma única bandeira, sob o estandarte de Ragnar, o Deus da Morte.

Embora Thalín, Boghan ou qualquer outra pessoa que morasse no Istmo de Hangpharstyth e ao norte sequer desconfiasse, o exército de Thwor Ironfist havia em pouco tempo atacado e trazido ruína às grandes nações ao sul de Fortsam, derrubando as mais intrincadas defesas. Interceptando mensageiros, assassinando sobreviventes e se aproveitando da rivalidade mesquinha dos reis de Lamnor em prol do progresso de suas tropas.

Atrás de si, morte. À frente, a promessa de mais destruição.



Não havia membro da Aliança Negra que não nutrisse admiração pelo Grande General. A maioria o via como um enviado, a foice do deus da morte pronta a ceifar a vida dos inimigos de sua raça. Já outros admiravam-no por seu conhecimento militar e estratégias irrepreensíveis.

Ghurrar Darkblood pertencia ao segundo grupo. Como boa parte dos comandantes mais velhos de sua raça, era incapaz de encarar com

seriedade a profecia tão alardeada. Para ele, tudo não passava de uma bobagem inventada por Gaardalok, sumo-sacerdote do deus bugbear, para promover seu patrono. Nada mais que isso.

Agora que Fortsam estava definitivamente destruída, o restante do exército se aproximava para celebrar a vitória como era costume após cada conquista. Quatro bugbears seguiam enfileirados, munidos de enormes tambores de guerra que retumbavam e ecoavam implacáveis, marcando o passo do gigantesco exército. À frente, carregando o estandarte da Aliança Negra, trazido em uma carruagem adornada por crânios, estava o próprio Thwor Ironfist.

Tinha o dobro do tamanho de um membro normal de sua raça. Os pelos longos e emaranhados em tranças, amarrados em ossos e adornos, desciam pela cabeça disforme e cobriam os ombros, as costas e o peito marcado pelas cicatrizes de uma vida que se resumia apenas a sangue, aço e vitórias. O vermelho de seus olhos refletia o fogo de cada casa e corpo queimado em Fortsam. E de todas as outras cidades destruídas antes dela.

À medida que o restante do exército se aproximava, Ghurrar se afastava. O grupo parou no meio da praça principal. A um sinal de Thwor, os primeiros comandantes se aproximaram trazendo oferendas.

Rogando a Hurlaagh que tivesse feito a escolha certa, Ghurrar Darkblood seguiu sorrateiro na direção de uma velha e destroçada casa de madeira. Havia chegado a hora.



Quando os tambores pararam de soar e os urros da canção de guerra transformaram-se em nada mais que ecos esparsos na noite fria, Thalin ainda estava na *Taverna do Ganso Afogado*. Com muito custo, tentava entender o que diabos estava acontecendo em Fortsam. Havia colocado a cabeça para fora da taverna por apenas um instante e visto o exército marchando para a praça central.

Aquilo era muito mais que um grupo errante. Eram milhares de goblinoides. Membros de todas as raças estavam presentes, mas o que surpreendia era a presença massiva de hobgoblins e suas máquinas de guerra. Seria possível que a Infinita Guerra tivesse terminado? Talvez os elfos tivessem conseguido expulsá-los para o norte, acabando com o sangrento conflito que já durava eras. Talvez o Tratado de Lenórienn tivesse sido finalmente anulado. Todos sabiam que com a ajuda de nações humanas, Lenórienn teria poderio suficiente para acabar com a guerra. Seria possível?

Ouviu um barulho baixo, mas estridente. Um som abafado que, se não lhe era estranho, pelo menos não parecia adequado naquele lugar. Parou por um instante tentando identificar a direção do som, tentando separar os grunhidos goblinoides do que parecia ser um choro. Um choro de criança, em algum lugar na rua ao lado da taverna.

Olhou para Boghan e o viu ainda encolhido, as mãos na cabeça. Aparentemente o halfling não havia ouvido nada. O taverneiro olhou apavorado para o amigo e o elfo sorriu em retorno, tranquilizador. Boghan pareceu relaxar, fechando os olhos. Melhor assim.

Se algo acontecesse, pelo menos alguém seria capaz de alertar Khalifor e seus oficiais. Um ataque bem coordenado pelas forças da fortaleza e alguns grupos de aventureiros seriam mais do que suficientes para se livrar da ameaça e impedir um estrago ainda maior.

Thalin levantou-se cuidadosamente, e seguiu para a porta dos fundos. Do lado de fora não havia nada além de cadáveres e escombros. O elfo ouviu o choro se repetir, agora mais próximo, mais duas vezes. Viu, do outro lado da rua, o casebre destruído de onde vinha o lamento e atravessou rápido escondendo-se nas sombras. Temia que a criança acabasse atraindo a atenção de um ou mais monstros. E se isso acontecesse antes que ele pudesse alcançá-la, seria o fim para ambos.

Uma enorme pedra havia caído sobre a casa, destruindo metade dos aposentos. Notou que o choro, antes cada vez mais alto, agora vinha baixo e abafado. Por um instante pensou que tinha chegado tarde demais. Ima-

ginou a figura inerte da criança estendida entre os escombros, envolta pelos trapos que a mãe havia deixado num último e desesperado gesto de amor.

Ao entrar notou, no que parecia ser um outro cômodo, a luz bruxuleante de uma vela. Aproximou-se devagar, os olhos atentos. Milagrosamente o aposento estava intacto. Alguns móveis tombados, roupas e brinquedos de madeira espalhados, mas nada mais. Thalín aproximou-se do canto onde a vela se encontrava. Ao lado, um amontoado de trapos exatamente como havia imaginado em seus devaneios. Mas não havia nenhuma criança ali.

O elfo estava prestes a voltar para o primeiro cômodo e abandonar a casa quando ouviu o choro voltar. Se aproximando primeiro em pequenos soluços intermitentes, depois num longo e estridente grito. Atento, o guerreiro parou. Espada em punho, os olhos fixos no retângulo negro da passagem por onde havia entrado há pouco.

Do corredor surgiu um enorme hobgoblin de músculos saltados e armadura negra. Caminhava com a frieza de um veterano e a segurança de quem viu muito mais vitórias do que derrotas. Na mão esquerda forrada de cicatrizes empunhava uma espada curta. Na direita, segurava pelo pescoço uma criança de não mais que cinco verões. O terror e os dedos firmes da criatura a impediam de emitir sequer uma palavra. Somente os soluços engasgados surgiam entrecortados. Era uma criança frágil e indefesa.

Uma menina de cabelos vermelhos, olhos prateados e orelhas pontudas.



O hobgoblin sorria enquanto se aproximava do elfo. A lâmina da espada roçando levemente o pescoço da garotinha.

— Dois elfos tão longe de casa. Hurlaagh deve estar de bom humor.

Thalín não se moveu. Havia enfrentado muitos hobgoblins em sua vida de aventureiro no Reinado, mas os membros da raça que viviam em Lamnor eram diferentes. Mais fortes, mais inteligentes e donos de um sa-

dismo que ia muito além da tortura física. Não demorou para que todas as décadas de dor e frustração pela morte de seu pai e de inúmeros outros em Lenórienn lhe fervessem o sangue. Mesmo assim, não se moveu.

Havia perdido a vantagem com que convivera por tanto tempo quando lhe roubaram o cinturão. Com ele, poderia dar cabo do inimigo em dois tempos. Permitiu-se amaldiçoar Wynna, a Deusa da Magia, por isso. Precisava mantê-lo falando. Precisava chamar a atenção para si.

— Não somos os únicos — ganhava tempo a cada palavra. — Vi tantos de vocês! Devem ter achado um chiqueiro enorme por per—

Um clarão explodiu à frente do elfo quando o punho de Ghurrar Darkblood atingiu seu rosto. Seu corpo atingiu o chão e tudo ficou negro. Cuspiu um dente numa poça de sangue e saliva e se levantou, agarrando-se à parede. Ainda segurava firme a espada. Viu de soslaio a pequena elfa livre, encolhida em um canto escuro do corredor.

Para a surpresa do hobgoblin, Thalín avançou de espada em riste. Ghurrar defendeu o golpe, chocando lâmina com lâmina e, com força, empurrou o elfo de volta. Quando se preparava para golpear, sentiu um peso inesperado sobre os ombros e viu surgir uma lâmina em seu pescoço.

Era Boghan. Havia entrado sorrateiramente e saltado sobre o monstro com a mesma habilidade de seus tempos de ladrão aventureiro.

— Afaste-se do meu amigo ou corto sua garganta. Falo sério!

Por um instante Ghurrar pareceu ponderar mas, em seguida, afastou-se de costas contra a parede, esmagando o taverneiro. Boghan caiu inerte, bem ao lado da faca de pão que usara como instrumento de ameaça.

— Halflings — resmungou o hobgoblin.

Thalín tentou um golpe desajeitado e rasgou o ar. No contra-golpe, a bota de Ghurrar foi de encontro ao peito do elfo, que caiu novamente. Sentiu duas costelas soltas dançando dentro de si, rasgando sua carne.

— E vocês se acham tão superiores — rosou o hobgoblin enquanto se agachava. Levantou o rosto de Thalín. Queria olhá-lo nos olhos. — Tão melhores que todos nós, com suas magias e sua deusa prostituta.

— Se seu deus fosse melhor — cuspiu o elfo — a batalha entre nossos povos não se chamaria Infinita Guerra.

Por um instante Ghurrar Darkblood pareceu confuso. Aos poucos, porém, um sorriso grotesco surgiu lentamente no rosto do goblinoide. Os dentes amarelados à mostra.

— Infinita Guerra, de fato!

A mão enorme desceu até o cinto e apanhou uma adaga. Ghurrar puxou o elfo para si, encostando a ponta da arma no estômago do guerreiro. Os lábios próximos ao ouvido do outro.

— A Infinita Guerra acabou, elfo — a voz em um sussurro rouco e confessional. — Vocês perderam.

A dor dos golpes nublava os pensamentos de Thalín. Decerto era uma farsa para destruir seu espírito e força de vontade. Um engodo que só alguém muito ingênuo aceitaria sem questionar. Mesmo assim, havia algo errado. Os hobgoblins não estavam sozinhos. Havia goblinoídes demais, máquinas de guerra demais. Era impossível que tivessem chegado ali com tudo aquilo. Impossível. A menos que algo terrível tivesse acontecido.

— Nós somos a Aliança Negra — continuou Ghurrar em um suspiro. — Somos o flagelo de Lamnor. Não há nada no continente que não seja nosso. Lenórienn é nossa. Queimamos as árvores sagradas e as oferecemos a nosso deus. Seu povo foi aniquilado. Sua pátria não existe mais.

Thalín deixou pender a cabeça pesada, resignado. No fundo, sabia que era verdade. Sentiu a adaga penetrando afiada, mas não se importou.

— Durante o tempo em que lutei na Infinita Guerra, ouvi de prisioneiros histórias sobre Glórienn. Sobre como ela havia criado os elfos de modo tão perfeito. Como tinha guiado a mão dos artesãos que ergueram a magnífica Lenórienn. E por algum tempo cheguei a sentir inveja. Hurlaagh é um deus duro e vingativo, que nos fez crescer em meio à guerra e à morte.

Ghurrar puxou o elfo mais para perto. A adaga penetrando ainda mais.

— A grande questão é: onde estava Glórienn quando seu regente foi decapitado e arrastado pelas ruas da cidade em meio a nossos urros

de triunfo? Onde estava ela quando as mulheres foram violentadas e as crianças, massacradas por nossos lobos famintos? Quando as catapultas atingiram a torre principal do palácio, decretando o fim de todos os princípios estúpidos que sua raça representa? Onde está ela agora, elfo?

Thalin levantou os olhos na direção do hobgoblin mas não foi capaz de suportar por muito tempo. Lágrimas de dor e decepção escorreram por seu rosto. Não havia resposta. Ele e sua raça haviam sido abandonados e, sozinhos, sem a proteção maternal e obsessiva de sua deusa, não haviam conseguido resistir. Era o fim da jornada de seu povo em Arton.

Fechou os olhos e sentiu a adaga afundando em seu estômago. Pela primeira vez viu no monstro uma expressão de fúria. Sentiu mais duas estocadas. Sentiu sua consciência se esvaindo junto com o sangue. Mais três, quatro estocadas. A adaga entrando e saindo sem parar.

Então parou.

Thalin abriu os olhos com dificuldade, a visão embaçada. À sua frente o hobgoblin permanecia ajoelhado. No rosto da criatura um misto de surpresa e dor. Os olhos amarelos absurdamente abertos. A boca retorcida em um grito mudo. Aos poucos, o massivo corpo de Ghurrrar Darkblood tombou. Nas costas da armadura, bem no centro, um pequenino buraco do tamanho da ponta de uma flecha exibiu o ferimento mortal.

O elfo viu então a criança élfica parada à sua frente e pela primeira vez notou seu olhos. Eram olhos adultos. De quem já tinha visto demais, sofrido demais, perdido demais. Exatamente como ele.

Exatamente como Glórienn.



# Sobre Tormenta

Os contos desta antologia são baseados em *TORMENTA*, um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG — na verdade, o cenário de RPG mais popular do Brasil. *TORMENTA* descreve Arton, um mundo medieval fantástico povoado de humanos, elfos, anões, goblins e muitas outras raças; repleto de magia, monstros, guerras, heróis e vilões.

Apesar de seus elementos fantásticos, Arton é um lugar bastante parecido com a Terra. O céu é azul, o sol é quente e dourado, existem oceanos, montanhas e todos os tipos de formações que conhecemos em nosso mundo. Todos os animais que existem na Terra também existem em Arton. Os seres humanos são a raça inteligente mais numerosa. Assim, sob muitos aspectos, esse mundo lembra o nosso, durante a Idade Média — mas em Arton, as lendas de nosso mundo existem de verdade!

Arton é chamado de “mundo” porque é todo o mundo que seus habitantes conhecem — na verdade, Arton é um grande continente, tão vasto que quase nada além dos oceanos importa. As nações são numerosas, as distâncias, imensas. Suas terras colonizadas, o Reinado e o Império de Tauron, demandam meses de travessia a cavalo. Quase toda a população do mundo vive nessa terra de imensidão incrível, em cidades muito afastadas, cercadas de áreas selvagens.

O Reinado é uma coalizão de reinos independentes, cada um com seu próprio regente e suas próprias leis. O Reino-Capital, Deheon, lidera e comanda os demais, embora sempre haja tensões e disputas.

O Império de Tauron surgiu após as Guerras Táuricas, nas quais os minotauros de Tapista atacaram e anexaram diversas nações do Reinado. Atualmente, os povos conquistados vivem sob impostos pesados, leis severas e o risco de escravidão — mas também possuem maior segurança e uma sociedade mais organizada que outras de Arton.

Ao sul, existe o continente de Lamnor, lar do antigo reino dos elfos, Lenórienn. Décadas atrás, os elfos foram derrotados no ancestral conflito com os monstruosos hobgoblins, e seu reino foi conquistado.

A derrota dos orgulhosos elfos veio pelas mãos do general Thwor Ironfist, um bugbear (um goblin gigante) que uniu as raças goblinoides e formou a terrível Aliança Negra. Hoje em dia, a Aliança Negra planeja invadir o continente de Arton. O reino de Tyrondir, na fronteira com Lamnor, seria certamente seu primeiro alvo.

Arton também é um mundo de vários deuses. Os vinte mais poderosos, conhecidos como deuses maiores, formam o Panteão, e regem o universo e os mortais. Embora vivam sempre em tramas, conflitos e estratégias constantes, os deuses do Panteão não costumam lutar abertamente entre si — com seu poder descomunal, tal luta poderia resultar na destruição do mundo.

A pior ameaça que existe em Arton atualmente é a temida Tormenta: uma tempestade de nuvens rubras e chuva de sangue ácido, que destrói os lugares por onde passa e traz criaturas insetoides conhecidas como *lefeu*. A Tormenta ataca de modo aparentemente aleatório e, uma vez que se instale, nunca abandona um lugar. Os pouquíssimos sobreviventes de um ataque da Tormenta acabam invariavelmente loucos, pois algo na tempestade rubra corrói a mente. Os romances da *Trilogia da Tormenta* retratam a chegada deste bizarro fenômeno, e a luta dos heróis de Arton contra os lefeu.

TORMENTA é um RPG, *Role Playing Game* — um jogo de interpretação de papéis. E embora seja constantemente chamado de “jogo”, na verdade não é.

Não se pode vencer ou perder um jogo de RPG. Se você vai ao cinema ver uma história de ação, aventura, horror, humor... Não importa o gênero, não existe disputa. Heróis e vilões podem lutar na tela, mas você — o espectador — não “vence” ou “perde”. Você apenas se diverte (estamos sendo otimistas e supondo que você *gostou* filme).

Assim é também o RPG. Amigos reunidos para participar de uma aventura e vencer um desafio. Vocês podem triunfar ou falhar diante desse desafio — isso não é tão importante. O mais importante é contar uma boa história, que entretenha a todos.

(Claro, chutar a bunda dos monstros é sempre melhor que perder para eles.)

RPG é muito parecido com um teatro de improviso, uma brincadeira de faz-de-conta, mas com regras. Você e seus amigos controlam, cada um, um personagem. Se você diz “estou atacando o dragão”, então seu personagem tenta atacar o dragão.

Para atacar o dragão — ou tentar qualquer outra coisa difícil — você rolará um dado. Quanto mais difícil a tarefa, menores suas chances e melhor o resultado que você precisa conseguir. E se você consegue ou não, também depende do mestre. Este jogador especial atua como narrador e juiz, decidindo tudo que acontece no mundo do jogo, e controlando todos os outros personagens da história.

Portanto, os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. Suas decisões controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim.

Existem RPGs de todos os gêneros possíveis. TORMENTA é um jogo de espada e magia, sobre equipes de heróis enfrentando desafios — desde caçar tesouros em masmorras até salvar reinos e desafiar deuses. Para jogar TORMENTA, você irá precisar do livro básico *Tormenta RPG*, além,

é claro, de um grupo de amigos. Para informações sobre como adquirir o livro básico, visite o site da editora, em [www.jamboeditora.com.br](http://www.jamboeditora.com.br).

Além de *Tormenta RPG*, os títulos a seguir podem ser muito úteis para seu jogo.

**Bestiário de Arton:** compêndio de monstros que o mestre pode utilizar para criar aventuras e desafiar os jogadores.

**Expedição à Aliança Negra:** aventura na qual os personagens devem se infiltrar em um acampamento goblinóide da Aliança Negra.

**Guerras Táuricas:** suplemento explicando a guerra entre Tapista e o Reinado, o maior evento recente da história de Arton.

**Valkaria: Cidade sob a Deusa:** suplemento com a descrição completa de Valkaria, capital do Reinado e maior metrópole de Arton.

Nesses livros (e nos futuros lançamentos da Jambô Editora), você irá encontrar personagens, lugares e acontecimentos importantes de Arton — muitos que figuram com proeminência nos contos desta antologia.

Bom divertimento!

# Sobre os autores

## **J. M. TREVISAN** | *O cerco*

J.M. Trevisan é roteirista e escritor. Foi editor assistente das revistas *Dragão Brasil* e *DragonSlayer* e é um dos criadores de *Tormenta*. Em 2008, foi responsável pelo roteiro do curta metragem *Landau 66*, finalista do AXN Film Festival. Atualmente, é tradutor da *Rolling Stone Brasil*, escreve a série em quadrinhos *Ledd*, fala bobagens no Twitter (@JMTrevisan) o tempo todo e atualiza seu blog ([www.doutorcareca.com.br](http://www.doutorcareca.com.br)) quando tem tempo.

## **LEONEL CALDELA** | *História de herói + Ressurreição*

Leonel Caldela é tradutor e editor da *Jambô*. Também é autor dos romances *O inimigo do mundo*, *O crânio e o corvo* e *O terceiro deus*, que formam a *Trilogia da Tormenta*, e *O caçador de apóstolos*, além de vários suplementos de RPG. Começou a bagunçar Arton em *O inimigo do mundo*, e não parece que vá parar tão cedo.

## **MARCELO CASSARO** | *Vingador de aço*

Marcelo Cassaro é roteirista e escritor. É criador de diversas séries em quadrinhos, como *Holy Avenger*, *Victory* e *DBride: A Noiva do Dragão*, e de vários jogos de RPG, incluindo *Tormenta* e *3D&T*. Também foi edi-

tor das revistas *Dragão Brasil* e *DragonSlayer*, entre outras. Atualmente, é roteirista da *Turma da Mônica Jovem*.

**REMO DISCONZI** | *Teopatia + O rouxinol e os espinhos*

Remo di Sconzi é ilustrador e escreve sobre design e estética no RPG em sites especializados. Suas referências literárias são o esteticismo fin de siècle de Oscar Wilde e Joris-Karl Huysmans, a fantasia new weird de China Miéville e a ficção científica transhumanista de Charles Stross e David Marusek. Atualmente reside no norte do Paraná onde estuda Design de Moda na Universidade Estadual de Londrina.

**RAPHAEL DRACCON** | *Hedryl*

Raphael Draccon cursou Cinema com especialização em Escrita Cinematográfica e é autor da série *Dragões do Éter*, que conta com os livros *Caçadores de bruxas*, *Corações de neve* e *Círculos de chuva*. Atualmente, trabalha no desenvolvimento de roteiros audiovisuais e séries de literatura, e escreve a coluna *Cavernas & Dragões* no blog *Sedentário & Hiperativo*.

**DOUGLAS MCT** | *Revés*

Nascido em Socorro, SP, em 1983, atua como roteirista. Escreveu para os quadrinhos da *Turma da Mônica* e para as animações da *Galera Animal*, e é autor do romance *Necrópolis: A Fronteira das Almas*.

**LEANDRO REIS** | *Lua de trevas*

Nascido em São José dos Campos, é autor dos romances *Filhos de Galagah* e *O senhor das sombras* e de diversos contos, publicados em coletâneas ao longo dos últimos anos. Mantém o site [www.grinmelken.com.br](http://www.grinmelken.com.br).

**ANA CRISTINA RODRIGUES** | *Canção para duas vozes*

Nascida em 1978, no Rio de Janeiro, RJ, é historiadora, editora e funcionária da Fundação Biblioteca Nacional. É autora da coletânea *Ana-*

*crônicas: pequenos contos mágicos*, e de vários outros contos publicados no Brasil e no exterior. Atualmente, coordena o selo de Literatura Fantástica Llyr Editorial.

**ROGERIO SALADINO** | *O perfil do escorpião*

Rogério Saladino é editor, jornalista e escritor. Foi editor da versão nacional da revista *Dragon Magazine* e editor assistente das revistas *Dragão Brasil* e *DragonSlayer*. É um dos criadores de *Tormenta*. Apesar de ser conhecido por ter criado Katabrok, o guerreiro atrapalhado, Saladino é um grande fã do terror, seja ele na literatura, no cinema ou em outras formas. Assume descaradamente a influência de H. P. Lovecraft e Clive Barker.

**ANTONIO AUGUSTO SHAFTIEL** | *Arautos da guerra*

Nascinado em Itaúna, MG, é farmacêutico, com mestrado e doutorado na área de biologia molecular de micro-organismos. É autor dos romances *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue*, *Príncipe da Destruição*, *A Marcha dos Dez Mil: Sangue e Glória e Bênção do Inimigo* e de vários suplementos de RPG.

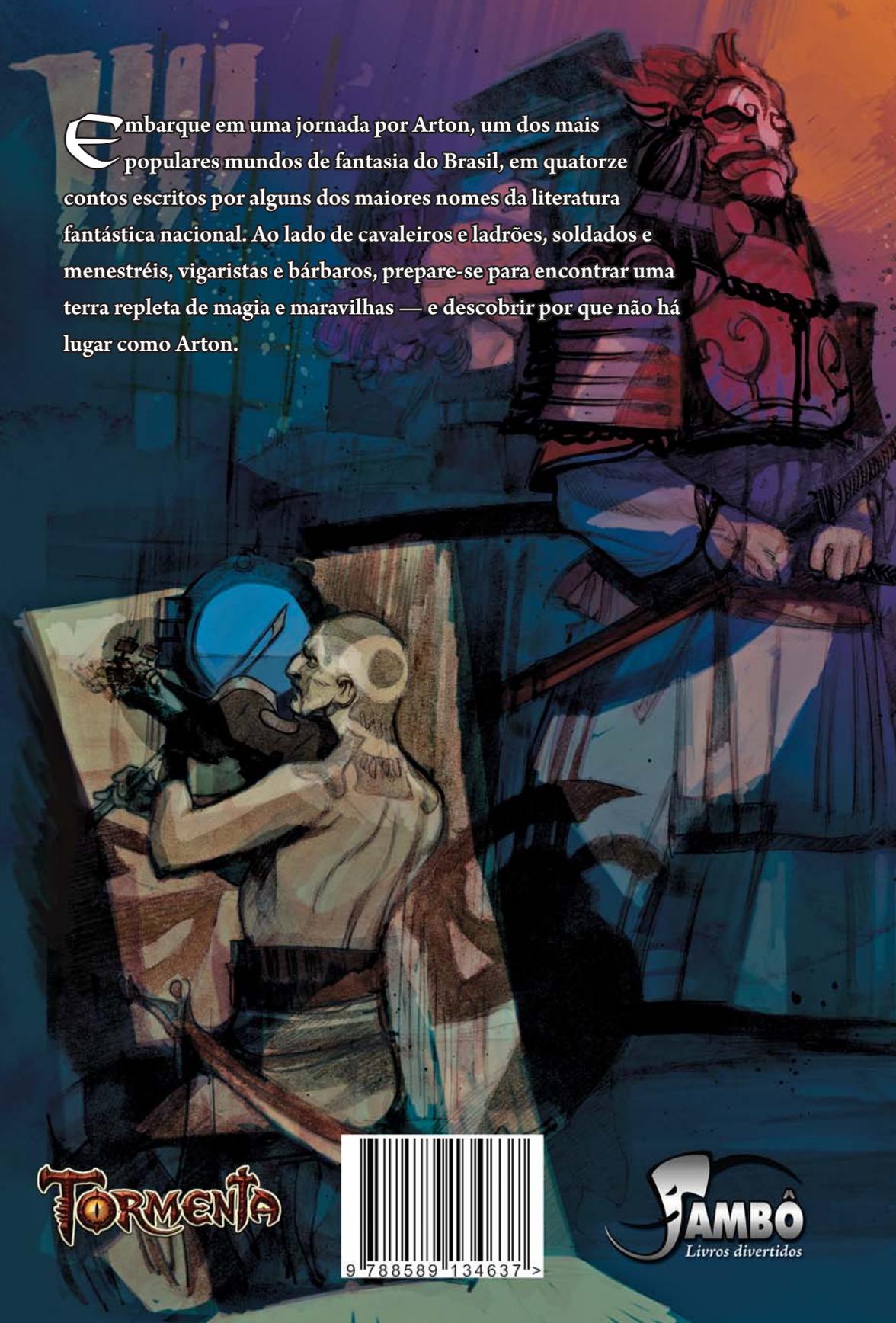
**MARLON TESTE** | *Ária Noturna*

Marlon Teske é catarinense de Timbó, uma cidade bem menor do que você imagina. É entusiasta da literatura de fantasia e escreve contos para diversos sites há alguns anos. Bacharel em Administração Financeira, utiliza seus parcos conhecimentos na área para não fechar o mês no vermelho. Até o momento, com relativo sucesso.

**CLÁUDIO VILLA** | *O último golpe de Javelin*

Inspirado no mundo onde ele e seus amigos criam suas aventuras de RPG, Cláudio publicou em 2007 o romance *Pelo Sangue e Pela Fé*. Também já publicou contos em antologias como *Galeria do Sobrenatural e Steampunk*. Saiba mais sobre o autor em [www.mundosdemirr.com](http://www.mundosdemirr.com).

As *Crônicas da Tormenta* foram compostas na versão profissional da tipografia Adobe Jenson, em corpo 12/16, e impressa em papel Chamois Bold 80 g/m<sup>2</sup>.



**E**mbarque em uma jornada por Arton, um dos mais populares mundos de fantasia do Brasil, em quatorze contos escritos por alguns dos maiores nomes da literatura fantástica nacional. Ao lado de cavaleiros e ladrões, soldados e menestréis, vigaristas e bárbaros, prepare-se para encontrar uma terra repleta de magia e maravilhas — e descobrir por que não há lugar como Arton.

**TORMENTA**



9 788589 134637 >

**JAMBÔ**  
Livros divertidos