

Investigações na Fazenda de Erdhar

ANDREI MAUREY

Trilogia
Forgotten Realms

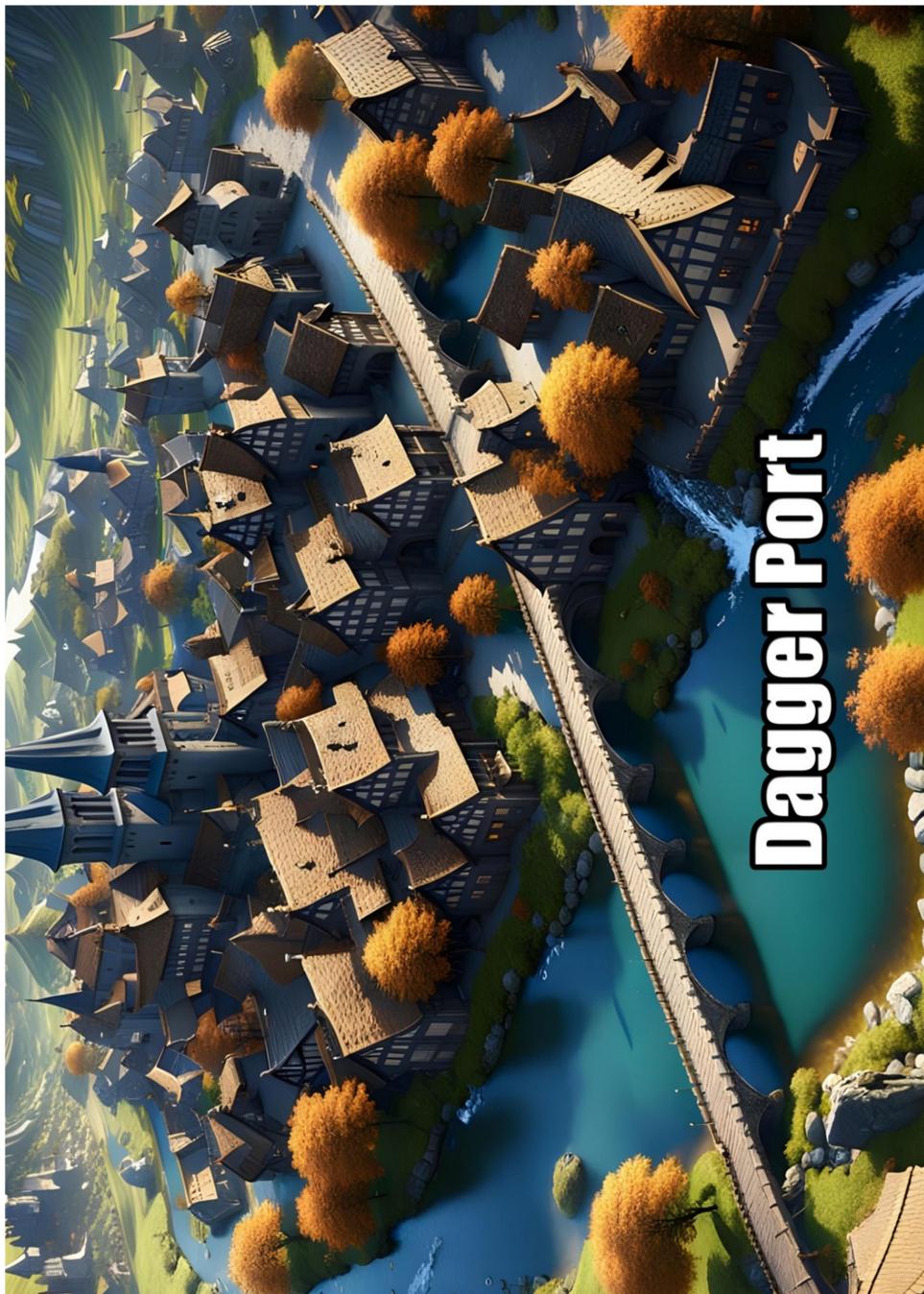
LIVRO I

O Segredo da Banshee



ANDREI MAUREY

A Vila de Dagger Port



Dagger Port



FICHA TÉCNICA:

Volume 1 – O Segredo da Banshee

Título: Cap.3 – Investigações na Fazenda de Erdhar

Autor: Andrei Maurey

Gênero: Aventura Fantástica

Capa: Imagem gerada por Inteligência Artificial do *NightCafé Studio*

Copyright © 2023 por Andrei Maurey

Primeira edição: Dezembro, 2023

Fundação Biblioteca Nacional – Escritório de Direitos Autorais, RJ.

“O Segredo da Banshee” é um conteúdo não-oficial permitido sob a política de conteúdo de fãs da Wizards of The Coast. Portanto, ele não foi aprovado e/ou endossado pela empresa e partes dos materiais utilizados, tais como os nomes de certos lugares, personagens e habilidades mágicas são propriedades exclusivas da Wizards of the Coast LLC.

Nenhuma parte deste conteúdo pode ser reproduzida, distribuída ou transmitida por qualquer forma ou por qualquer meio, incluindo fotocópia, gravação ou outros métodos eletrônicos ou mecânicos sem a prévia autorização por escrito do autor ou editor, exceto no caso de breves citações incluídas em revisões críticas e alguns outros usos não comerciais permitidos pela lei de direitos autorais.

Website: www.prosasecontras.com.br

Agradecimentos

Os eventos narrados nessa proposta de trilogia fizeram parte de muitas sessões de uma aventura mestrada para um grupo de amigos. Em mais de vinte anos como narrador e mestre de campanhas, posso dizer que este é o meu melhor desempenho numa narrativa de RPG. Por conta da pandemia, infelizmente, não pudemos terminá-la. Por isso, os eventos a partir do final do segundo volume (e a totalidade do terceiro) não foram jogados e serão baseados nas anotações que eu tinha para dar um final épico aos nossos protagonistas.

Em todo este tempo no controle das histórias, dos monstros, dos mapas e de incontáveis momentos de alegria regados a refrigerante, pizza e cachorro-quente, conheci diversas pessoas. É impossível me lembrar de todos, mas os principais responsáveis por este livro são: José Augusto Martini Costa, Felipe Ferreira, João Ribeiro, Hermann Schiffer, Thiago Bahury e Eduardo Castelo. Além deles, gostaria de agradecer também a outros amigos com os quais tive a imensa honra de jogar RPG e por toda a experiência adquirida ao longo dos anos. Eles são: Bernard Graham, George Bittencourt, Frederico Mourão, Thadeu Wilmer, Samuel Weissberg, Rodrigo Oliveira, João Marcos Pomo, Lincoln Aguiar, Eduardo Leitão, Franky Yunoki, Raphaella Marinho, Bel Gruel, Fábio Buchner, Ramir Lavor, Thiago Araujo, Yoshiro Nagaé e, obviamente, ao Pedro Bertussi, o meu primeiro mestre nos longínquos anos 90, pelo exemplo quando resolvi seguir a carreira de criador de histórias e mundos fantásticos, entre muitos outros, participantes de uma ou mais sessões, os quais não recordo os nomes. Saibam que todos, cada um à sua maneira, tiveram uma participação super importante na minha construção e evolução como mestre, preparando-me para este gigante desafio. Muito obrigado!

*Andrei Maurey
(17 de Alturiak de 2024)*

Notas do Autor

Para os amantes de *Forgotten Realms*, muitos locais e situações nesta aventura podem causar estranhamento. Isso se deve ao fato de eu não ter sido inteiramente fiel, embora tenha buscado sempre os eventos e informações originais para inseri-los da melhor forma no contexto da história. Como mestre, vivia alterando regiões e locais, fundando novas cidades (como a *Dagger Port*), recriando elementos, modificando os personagens, tudo em prol de uma sessão divertida e misteriosa! Por conta disso, a cronologia pode estar completamente embaralhada, com eventos citados no livro que, no mundo original, ocorreram anos antes ou estão décadas à frente. Tentei ao máximo mantê-la intacta, mas em certas ocasiões, afastei-me desse objetivo para obter efeitos dramáticos mais intensos.

Quanto aos aspectos culturais, religiosos, econômicos e políticos, consegui manter a base original, embora tenha alterado uns detalhes no sistema monetário. Outro ponto a ser esclarecido é em relação às traduções. Há lugares em Faerûn cujo nome em português soa muito estranho, então optei por manter os nomes em inglês. Para aqueles que podiam ser traduzidos sem danos, apresento-os em português, como é o caso da região da Costa da Espada, o cenário da aventura.

Para uma melhor leitura, a pronúncia dos nomes dos personagens é Zôlbék Rôsgál, Bêlvas Emberjó, Lâns Dônovan, Arzáila Alrelín e Lévissh. Por fim, espero que fiquem satisfeitos com o resultado e que os fortes ventos impulsionem o Onda Voadora, assim como a minha criatividade, por um maravilhoso e exultante percurso. Se possível, deixem um comentário ou uma crítica no site. Ficarei imensamente agradecido, pois o maior sonho da minha vida é ter uma aventura publicada pela Wizards. Sei que tenho potencial para isso e será um grande prazer construir essa aventura com vocês. Portanto, agarrem-se todos! A viagem está apenas começando e já temos um problema para resolver. Divirtam-se!



CAPÍTULO 3

Investigações na Fazenda de Erdhar

O grande casarão de dois andares do destacamento dos guardas da vila de Dagger Port fora construído cinquenta e sete verões antes e ainda se mantinha imponente. As paredes pesadas de pedra eram reforçadas com grossas tábuas de carvalho real da Floresta Trollbark, contrastando com a arquitetura das demais construções, principalmente pelo telhado de colmo de palha de centeio, único na região. Sua grandiosa porta dupla foi confeccionada com tiras de ferro temperado e apoia-se num contramarco de rocha maciça. As janelas do primeiro andar possuem acabamento em madeira e estavam abertas para receber a luz do dia, enquanto as do segundo andar, onde situa-se a prisão local, eram formadas por pequeninas aberturas quadradas, revestidas de barras de ferro no lado externo, a fim de impedir eventuais fugas.

— Andem depressa, seus assassinos! — berrou um dos guardas.

Lans, Arzayla, Zolbek e Belwas caminhavam assustados e sem fazerem a menor ideia do que estava ocorrendo. Em volta deles, os moradores lançavam olhares de reprovação e horror. Tragron ia à frente, com o peito estufado, em vias de explodir de tanta raiva.

Ao passarem pela porta, eles testemunharam onde trabalhavam os guardas, um local repleto de mesas, cadeiras, móveis, armários e prateleiras contendo livros, documentos e arquivos das transações

comerciais da vila. Tudo amontoado, tornando difícil a passagem. No canto, havia dois sofás desgastados pelo tempo, utilizados para as refeições e reuniões informais. Na mesinha de cabeceira que os separa, ficava a gaiola do barulhento e amado mascote da vila, um Gaio-azul gigante de setenta centímetros, chamado Zaru.

Dois guardas comiam frutas e pedaços de bolo e interromperam a mastigação para fitar os quatro algemados. Zaru agitou suas asas, freneticamente, tentando levantar voo por medo dos visitantes. Na parede oposta, havia um quadro, em tamanho real, de um homem grisalho com cavanhaque espesso, trajando um manto azul escuro, cumprimentando a mão de um homem velho e careca, vestindo um robe preto com listras brancas.

Eles pararam em frente ao portão de ferro que impedia o acesso ao segundo andar. Ao lado, uma escada ia para o porão e Tragron iniciou a descida, liderando os guardas e os prisioneiros.

— Vamo, segue o chefe... Só depois qui'ocês vão subi e apodrecê na cela... — disse um guarda, dando uma risada irritante.

Lá embaixo, o ar parado e frio parecia não ser renovado há anos e um aroma acre e azedo permeava o ambiente. A iluminação era providenciada por quatro tochas nas paredes e um castiçal em uma mesa, cuja superfície encontrava-se soterrada por quinquilharias e livros velhos. Por detrás, uma poltrona velha e empoeirada, apesar de parecer confortável. No entanto, o que mais chamou a atenção do grupo foi a cadeira que estava de costas para eles e, mais ainda, quem estava sentado nela. Ao ouvi-los descendo as escadas, Jevish virou-se para trás com o rosto enrugado e encharcado de lágrimas. Ele tentou acenar, mas suas mãos estavam firmemente algemadas a um gancho no chão, abaixo da cadeira, construído para garantir a segurança do chefe durante os interrogatórios.

Com um comando do anão, seis guardas levaram-nos a ficar de pé, atrás da cadeira do gnomo, enquanto Tragron dava a volta e se

sentava na sua poltrona. Dois se posicionaram para impedir uma rota de fuga pelas escadas e o restante retornou às tarefas normais. O anão deixou o corpo desabar e bufou, irritado. Então, fechou os olhos, como se buscasse as palavras certas para iniciar a conversa.

— Ontem à noite, 'tava tudo perfeito... — ele começou a explicar com voz suave. — Comi uma bisteca de porco, bebi uma cerveja de rosmaninho e deitei na rede pra pegar no sono... Antes de fechar os olhos, lembro de ter me queixado que o meu trabalho é simples até demais... Mês passado, a gente fez um brinde às cinco estações sem problemas graves. Dei até risada, é sempre as mesmas coisas: briga na taverna, bêbado roubado na rua, mercadoria ilegal nos barcos, e isso quando a nossa maior preocupação não é retirar as roupas do varal porque pode amanhecer chovendo... — ele parou e fitou o grupo para ver se prestavam atenção. Então, continuou.

— No meu sonho, tinha ido pescar com meus amigos no verão e 'tava com sorte, ia ter peixe pra todo mundo! Eis que sou acordado pra investigar às pressas a morte de um estimado morador da vila...

Tragron ficou cabisbaixo, passou a mão nos cabelos vermelhos e volumosos, respirou fundo, franziu o cenho, trincou os lábios e os olhos negros demonstraram um sinal de desprezo pelas pessoas à sua frente. Depois, prosseguiu com a mesma calma.

— Daí, entro na casa do senhor Rawlin, arrombada por um ardil mágico e vejo as tapeçarias e quadros rasgados por cortes afiados de espada, as preciosas pérolas roubadas das estátuas e o casaco de um dos assassinos ensanguentado no sofá, bem ao lado do corpo do pobre Naron, decapitado...

— Caro Tragr... — tentou interromper Lans, mas o anão, furioso, lançou um olhar tão ameaçadoramente petrificante na sua direção que faria inveja a um basilisco. Lans congelou, mantendo-se mudo e estático. Jevish gemeu baixinho e deu um soluço de tristeza.

— Não... Me... Interrompa... — alertou, pausadamente, movendo uma pilha de livros que estava prestes a cair da mesa. — Próximo a escada, vi o corpo de Rawlin retalhado, sem a mandíbula de baixo e com um largo talho no peito, por onde seu coração foi removido... Não bastava roubar e matar, 'cês queriam fazer ele sofrer, não é? — indagou, enojado.

Os guardas balançaram as cabeças em sinal de desaprovação, o choque havia sido muito forte. Belwas começava a se incomodar e Zolbek procurava compreender o significado de algumas palavras.

— Tão logo saí de lá, os moradores já 'tavam chegando perto pra ver o que tinha acontecido... Aí, não demorou pra que a descrição dos assassinos fosse logo revelada... — ele interrompeu para tomar fôlego e coragem. — O gnomo aqui foi visto entrando na casa dele e ficou lá um bom tempo... É provável que esperou o momento certo pra usar seu poder e desarmar as defesas da casa...

Os quatro olharam para Jevish, incrédulos e desconfiados.

— Quando foi embora, estava tonto e desorientado, tropeçando nas pernas. Talvez pelo efeito da mágica de Naron pra proteger seu mestre... Depois, os três aí finalizaram a missão enquanto a elfa e o gnomo seguravam os marinheiros no galpão, tudo pra que eles não pudessem socorrer o patrão... Mais tarde, retornaram com o papel adquirido à força, pra disfarçar o crime! — Tragron abriu o sorriso torto, orgulhoso por encaixar as peças. Lans, incomodado, movia a cabeça da esquerda para a direita, desaprovando o relato do anão.

— Minha conclusão é de que 'cês planejaram a morte a bordo do Onda Voadora porque descobriram o valor das preciosas pérolas... Aí, fizeram o trabalho e foram dormir na estalagem pra disfarçar e aposto que iam fugir hoje mesmo! Mas é uma pena pro'cês que o chefe aqui foi treinado em Suzail, não é? — indagou, ironicamente, para deleite dos guardas presentes.

— De-desculpe, senhor, isso não é verdade! — exclamou o meio-elfo, aproveitando a pergunta para interromper o anão.

Tragron levantou a cabeça e mirou Lans friamente. O semblante estampado no rosto era o de alguém que trava uma batalha contra a perda do autocontrole.

— Cale-se! — ordenou o chefe, aumentando o volume da voz. — Eu ainda nem sei o que vou fazer com 'cês...

— Se não pudermos falar, como iremos nos defender?

Tragron ergueu a sobrancelha, sentindo-se afrontado.

— 'Cês querem falar, é? — e virou-se para seus guardas. — Eles querem falar, os assassinos! — em seguida, dirigiu-se novamente ao grupo, perdendo a calma. — Então, vamo lá! Desembuchem! Quero ouvir o que 'cês vão dizer! Quero ver suas melhores performances! Dependendo do resultado, irei pessoalmente comunicar o Teatro dos Monstros de Scornubel, porque 'tão perdendo uma companhia de atores muito talentosa! — ironizou, furioso. Com raiva, passou o braço pela mesa, derrubando os livros no chão. — Vamo lá! Falem, comecem a falar... Quero ver a desculpa que vão dar pra ter ido até lá sem ser pra matar o senhor Rawlin! — bradejou. Tragron perdeu totalmente o controle, levantou-se e esmurrou a parede de terra do aposento subterrâneo, fazendo tremer as estruturas e criando um buraco do tamanho do punho. Receosos, os guardas mantiveram-se atentos a quaisquer ações por parte dos prisioneiros.

— Você se esqueceu de considerar mais um suspeito... — iniciou o meio-elfo, sem demonstrar abalo pelo ato descontrolado do anão. — O capitão Draper, do Onda Voadora, seria demitido esta manhã por um motivo que desconheço, mas de alguma forma, ele deve ter descoberto a informação e se antecipou para se vingar... Inclusive, neste exato momento, você pode até considerá-lo desaparecido!

— Desaparecido? E por que o senhor Rawlin iria demitir um dos seus funcionários mais habilidosos? Draper trabalha pro nobre há

muito tempo, sempre visitou ele pra discutirem negócios... E agora, só porque não foi visto uma noite, 'tá desaparecido?

— S-sim... — resmungou Jevish. A voz aflautada saíra trêmula e rouca. — Ele matou o senhor Rawlin... — disse, vertendo lágrimas. O gnomo parou para tomar fôlego. — Fui contratado pra investigar e obter provas de que o capitão roubava o senhor Rawlin... Fui eu que tirei as pérolas do cofre e levei pra ele... Acho que quando o capitão descobriu a farsa, percebeu a ruína de seus planos e quis se vingar...

— Peça, por favor, que acredite no que ele está te dizendo... — o meio-elfo completou, querendo confiar em Jevish, mesmo sem tê-lo visto após a entrega da promessa de pagamento.

Tragron segurava com a mão esquerda o punho direito, ferido pelo violento golpe. Sua expressão era de pura repugnância.

— Você vai defender o gnomo inútil? Foi ele que entregou 'cês!

No rosto dos quatro, estampou-se um sentimento de decepção e frustração, não por acharem que o gnomo seria o culpado, mas por ser de sua responsabilidade toda essa inusitada situação.

— Não entreguei... Só disse quem estava comigo ontem, quando você me perguntou... — explicou, cabisbaixo.

— Isso é que dá a vila permitir esse tipo de gente aqui... — o anão desabafou. — Se dependesse de mim, já tinha limpado as ruas de todos esses esmoleiros imundos que só arrumam problemas... — Depois, ele dirigiu-se ao Jevish. — Foi contratado pra obter provas, mas acabou encontrando mais dois maltrapilhos que não têm onde caírem mortos pra se juntar a 'cê no seu plano, não é?

— O quê? — replicou Belwas, enraivecido pelas ofensas. — Quem você tá chamando de maltrapilho?

— Calma, Belwas... Não piore as coisas... — alertou Lans, em uma tentativa de apaziguar os ânimos.

Tragron sorriu sarcasticamente.

Um guarda desceu as escadas, carregando uma sacola de pano nas mãos.

— Aqui está, chefe... As coisas deles que 'tavam na estalagem...

Tragron pegou o saco e o levou próximo ao castiçal para ter um pouco mais de luz. Dentro, encontrou peças de roupa, uma tocha, pederneira com isqueiro, dois colchonetes, uma garrafa de vidro vazia, três velas, um pedaço de corda com gancho, um punhado de cera, dois odres de pele de cabra com água e uma pérola prateada.

— Arrá! Eu sabia... Guardaram uma de recordação e aposto que enterraram as outras pra pegar depois quando tivessem livres dos perigos! — comemorou Tragron, analisando a pérola à luz da vela.

— Eu vender casaco da tribo e ganhar pérola de pagamento... — Zolbek tentou se explicar.

— 'Cê ganhar pérola depois de matar... — disse o anão, imitando o jeito dele de falar. — O que não consegui desvendar é porque 'cê deixou o casacão pra trás... Pra disfarçar? — perguntou a si mesmo, buscando uma resposta. — Sim, sim, claro, faz todo o sentido, fingir que vendeu pro nobre! Olha, 'cês realmente capricharam no plano, seus miseráveis, ele 'tava quase perfeito!

— Ah, seu verme asqueroso! Belwas não será preso como um cão sarnento! — berrou o próprio, partindo para cima de Tragron, mas o guarda atrás dele conseguiu sacar a espada e bater com força o cabo na sua nuca, fazendo-o desmaiar.

A situação estava saindo do controle e todos se exaltaram. Lans percebeu que a cabeça de Tragron estava feita e não havia provas substanciais para a comprovação de inocência. Entretanto, sentiu que poderia ganhar tempo e vantagem se pusesse toda a guarda de Dagger Port atrás de Draper.

— Toda a manhã seguinte ao desembarque, o capitão encontra com Rawlin no galpão da companhia pra assinar os documentos da entrega da carga... Se ele é inocente, não deveria ter ido encontrá-

lo e ficado surpreso com a notícia de sua morte? — indagou, com a certeza de que ele fugira e dando uma rápida piscada para Arzayla.

Tragron parou para ponderar suas palavras. Os outros notaram que a fala causara um certo impacto no anão. Lans continuou.

— E mesmo não tendo ido, ainda não comprova sua participação na morte, mas a acusação de que ele roubava o nobre é válida...

O chefe recostou-se na sua poltrona velha e, pela primeira vez, pareceu um pouco mais sereno. Ele abriu a gaveta, apanhou uma garrafa de vidro enrolada em tiras de palha de milho, sorveu um longo gole e parou para pensar por uns instantes.

Neste íterim, Lans viu uma bandeira na parede com o símbolo de uma balança de pesos igualitários sobre um martelo de guerra e respirou, aliviado, pois sabia o que dizer para aumentar as chances.

— Não acredito que sendo um fiel seguidor de Tyr, o senhor seja capaz de condenar inocentes sem obter e checar todas as possíveis provas... Sobretudo, condenar um seguidor de Ilmater, o seu irmão na majestosa tríade divina do deus cego e soberano da justiça!

As palavras imobilizaram Tragron como um efeito mágico e ele observou intensamente a expressão irresoluta no rosto de Lans.

— Vou dizer o que vou fazer com 'cês... — disse, calmamente. Em seguida, tossiu para limpar a voz. — 'Cês foram trazidos até aqui pra pagar pelo crime que todas as provas levam a crer que 'cês são os culpados. Meu senso do dever e amor por essas terras e ao povo da vila me obriga a jogar 'cês numa cela e enforcar 'cês pela manhã — pronunciou ele, arrancando soluços desesperados do grupo. — Mas o meu senso de investigador e de anão justo me diz que talvez 'cês 'tão falando a verdade... — os quatro ficaram mais sossegados. — Logo, vou deixar 'cês nas celas até encontrar Draper e investigar direito essa tal história de roubo. Mas se ele for inocente, juro por Tyr que vou colocar uma fogueira embaixo dos pés de todos 'cês quando 'tiverem na força!

Lans estava confiante depois de saber o que poderia ter ocorrido sem sua intervenção. Arzayla, Zolbek e Jevish engoliram em seco, perplexos com a provável resolução. Tragron levantou-se e iniciou as declarações finais.

— Guardas, determino que eles sejam levados pras celas agora e que fiquem lá até minha próxima ordem... Quanto à casa do senhor Rawlin, ela deve ser mantida trancada e vigiada por oito guardas o dia todo, sem folga... Bota o corpo do nobre num caixão com lona preta pra ser enterrado hoje à noite. Ele merece um funeral com as honrarias de um Lorde de Waterdeep! — exclamou, resolutivo.

— Chefe, o que a gente faz com o servo? — um guarda indagou.

— Junta o corpo e a cabeça num caixão velho pra ser queimado durante o enterro... — decretou o anão, voltando a se sentar.

Repentinamente, Jevish levantou a cabeça, entusiasmado com o que ouvira do anão.

— Chefe Tragron, você deseja realmente saber a verdade?

O anão passou a mão pela barba espessa, desconfiado.

— Que 'cê 'tá aprontando, gnomo?

— Leve-os primeiro... Depois, pode me prender se eu fracassar no meu objetivo, mas eu lhe rogo por uma oportunidade de provar nossa inocência! — declarou Jevish, convicto. Um furor percorreu-lhe o corpo, inflamando o âmago com uma chama de esperança. Os seus olhos de ônix, escuros como uma noite sem lua, emitiram um brilho soberano, e a pele da face, mais enrugada que o normal pelas lágrimas derramadas, retraiu-se, formando um enigmático sorriso. Ele sabia como tirar todos eles desta encrenca.

Um guarda abriu o cadeado do portão de ferro que se abria para o conjunto de doze celas no segundo andar. Um caminho no centro

permitia o acesso a qualquer uma delas, cuja capacidade era de até seis pessoas. No final do corredor, um gancho firmemente preso à parede sustentava um quartzo de aparência leitosa, um dispositivo capaz de inibir vários efeitos mágicos e liberar um gás sonífero que faria desmaiar em instantes quem se atrevesse a desobedecer as ordens ou fugir. O grupo não sabia, mas, anos atrás, a prisão ficava abaixo do solo, onde situa-se a sala de Tragron. Quando o anão foi escolhido para ser o chefe, ele resolveu trocar os ambientes, talvez por querer se sentir “mais próximo de seu lar”. Contudo, há quem afirme que seja por conta da fuga de Ingoril, o Astuto, em 1351 DR, um ano antes do anão assumir o cargo. Segundo os boatos, o ladrão moveu as paredes de terra da cela subterrânea apenas com a força do pensamento e criou uma passagem para escapar. Meses depois, enviou uma carta de Sembia, gabando-se das habilidades, o que, obviamente, culminou no afastamento do chefe anterior.

Um a um, eles foram postos nas celas, separadamente, de acordo com as ordens do chefe. Antes de saírem, os dois guardas abriram a grade de uma cela e retiraram os dois prisioneiros da briga da noite anterior, na Maresia Doce. Então, trancaram o cadeado do portão e desceram, deixando-os sozinhos.

Por um tempo, eles permaneceram em silêncio, contemplando os seus pensamentos e amaldiçoando as trilhas do destino. Zolbek olhava para o corpo de Belwas, estatelado no canto da cela ao lado, e torcia para que o amigo acordasse. Lans e Arzayla mantiveram a conversa à distância, falando baixo a respeito de como pegariam o capitão. Ele tentou conjurar um par de orbes brilhantes para testar as defesas da cela e os efeitos mágicos falharam.

Na hora do almoço, dois guardas trouxeram a comida típica da prisão: sopa de bode atolado, um caldo espesso e turvo, contendo pedaços de carne de bode e batatas, além de uma porção de farinha

de casca de ovo com pimenta e especiarias. Arzayla aproveitou o momento para obter notícias de Jevish.

— O que aconteceu ao Jevish? Por que ele está demorando para ser trazido para cá?

— Não interessa, assassina! Ele 'tá com o chefe e vai vir quando terminar... — respondeu o guarda, servindo uma minguada porção no prato de Belwas e empurrando-o para dentro da cela. O aroma do bode atolado invadiu as narinas do anão até que seus olhos de caramelo se abriram vagarosamente. Ao se sentir recuperado, ele tratou logo de buscar respostas.

— O que houve comigo? — indagou, passando a mão na nuca por causa da dor e já imaginando o resultado.

Lans, Arzayla e Zolbek deixaram-no a par de tudo que ocorrera depois de seu desmaio e explicaram a espera ansiosa pelo retorno de Jevish. Mesmo assim, ele demonstrou irritação.

— Se ele não me tirá daqui, juro que vou espreme o seu pescoço até virar caldo de gnomo...

Os outros suspiraram, embora mantivessem as esperanças.

A tarde avançava e os raios solares tingiam o céu com pinceladas de tons alaranjados e avermelhados, quando o portão de ferro foi destrancado por um guarda. Ao abri-lo, Tragron e Jevish entraram no ambiente. O primeiro mantinha um semblante de preocupação e impaciência, enquanto o segundo caminhava firmemente e com a convicção dos justos.

— Podem soltar os prisioneiros, eles 'tão livres pra ir embora! — anunciou o chefe dos guardas, irritado. Ele odiava ser contrariado e, menos ainda, quando comprovado por fatos indiscutíveis. O seu humor o desertara e o aborrecimento resultante iria acompanhá-lo pelos próximos dias, para o azar de seus subordinados.

Todos se levantaram e se apressaram para sair, contentes.

— O que houve, meu caro Jevish? Como você conseguiu isso? — perguntou a elfa, deixando a cela em êxtase.

— Tudo o que fiz foi levar o chefe pra uma última conversa com Naron... — esclareceu. Ao ver a expressão de curiosidade no rosto dos amigos, ele prosseguiu. — O assassino tem vasto conhecimento em necromancia. Mesmo matando o Rawlin, ele se deu o trabalho de remover a sua mandíbula, incapacitando qualquer possibilidade de contato com o cadáver. Porém, como Naron foi degolado pelas costas, ele julgou que não havia necessidade de fazer o mesmo, já que o servo seria incapaz de reconhecê-lo. Mas, graças a isso, pude ao menos obter respostas que nos livraram da culpa!

Tragron resmungou.

— Que maravilha! Muito obrigado, caro Jevish... — a elfa sorriu.

— Você salvou a nossa pele! — completou Lans.

Zolbek e Belwas se aproximaram para cumprimentá-lo.

— Obrigado, eu ficar satisfeito com liberdade!

— Um guarda trouxe seu casacão para devolvê-lo, Zolbek... Mas você vai ter de lavá-lo! — atestou o gnomo, recebendo um abraço.

— Ao menos, cumpriu com a promessa! — observou Belwas. — Conseguiu descobrir algo sobre o capitão?

— Sim... Naron revelou que após a minha saída, o senhor Rawlin ordenou a localização do paradeiro de Draper... E ficou furioso ao descobrir que ele se escondia na fazenda do Lorde Erdhar...

— Quem é Erdhar? — indagou Lans, levantando a sobrancelha.

— Não o conheço bem, mas é o principal concorrente do senhor Rawlin no comércio da vila. Ambos sempre travaram disputas pela supremacia do mercado e pelas transações com outras regiões...

Belwas antecipou-se, intrometendo-se na conversa.

— Então foi esse Erdhar junto com Draper que planejou a morte do rival, muito fácil resolvê esse crime! Roubou o capitão pra ele e aposto que vai comprá tudo do outro pra aumentá os lucros!

— Um absurdo! Um completo absurdo! — interveio Tragron. Ele se virou para contemplar o grupo, inquieto pelo tema da conversa. — 'Cês não sabem o que 'tão falando, seus cabeças de caramujo da lama! Erdhar é um nobre digno, que ama o povo da vila... — relatou ele, notando que todos fitavam-no com desconfiança. — É verdade que eles se odeiam, mas nunca houve ameaça ou agressão entre os dois! Veja nosso casarão, por causa das doações dele, conseguimos renovar as paredes e comprar um monte de coisas novas, espadas, armaduras, uniformes... Todo inverno, ele doa casacos pros pobres e sempre que um dos seus barcos atraca, ele dá uma festa na praça com comida de graça pros moradores! E ele ainda é amigo especial do Odarragan... São os dois no quadro do salão lá embaixo, que 'cês viram quando 'cês entraram...

— Certo, certo... — concluiu Lans. Não havia razão para discutir sobre os nobres, o importante é que estavam livres. — Podemos ir, eu presumo? — ele perguntou a Tragron.

— Tenho a palavra de que 'cês não vão se meter em encrencas? É meu trabalho e vou encontrar o maldito que fez isso na minha vila!

Eles assentiram com a cabeça e dirigiram-se para as escadas. Lá embaixo, cruzaram o salão e examinaram o quadro de Odarragan e Erdhar. Havia algo estranho no semblante daquele homem velho e careca, cumprimentando o governante local.

Os guardas devolveram seus pertences e, lá fora, eles puderam, finalmente, sentir o frescor da brisa da liberdade tocando-lhes no rosto. A luz do dia começava a cair e o brilho das estrelas e da lua crescente despontava no céu.

Eles caminhavam para a Coral de Areia, quando Lans suspirou, ao mesmo tempo, de alívio e indignação.

— Parecia um sujeito bom, esse senhor Rawlin... — suas palavras soaram melancólicas. — Ele tinha um temperamento explosivo e

era ganancioso, mas não merecia um final desses. Ninguém merece morrer daquele jeito...

– Que a benção de Ilmater tenha lhe concedido uma passagem sem dor... – lamuriou-se o gnomo, choramingando.

– Ei, vocês vão ficá se lamentando até quando? Vamo pegá esse rato imundo! – clamou Belwas, com sangue nos olhos. Na minha terra, iam colocá esse vagabundo pra morrê do mesmo jeito...

– Vingança? Isso trazer mais dor e tristeza, Belwas... – apontou Zolbek.

– O que me deixa intrigado é o assassino saber a única forma de Naron morrer sem ter tempo de acionar as defesas da residência... Bastava um comando de voz... – considerou o gnomo.

– ‘Tá vendo? ‘Tô falando, deve ter alguma coisa entre ele e esse lorde inimigo... Por mim, a gente ia atrás do safado agora!

Lans olhou para Arzayla, que retribuiu com um sinal positivo. Jevish mantinha-se em dúvida.

– Por mais que eu deseje a justiça, não posso ser o caminho que acarretará em mais sofrimentos levianos...

– Ah, gnomo! Pensei que seu deus gostasse disso... Vamo achá o maldito e fazê ele sofrê! – bradou Belwas, energicamente. Jevish abaixou a cabeça, desiludido.

Eles continuaram caminhando em silêncio, até que, próximo à estalagem, Arzayla resolveu se pronunciar.

– Tendo sido o responsável pelo óbito de Rawlin ou não, tenho coisas a acertar com Draper. Alguém quer se juntar a nós?

Lans ficou surpreso pela mudança de ideia da amiga. Belwas foi o primeiro a topar. Zolbek, meio contrariado, aceitou para não se afastar do amigo e Jevish permaneceu hesitante.

– Preciso meditar... Consultarei o deus pranteador para tomar uma decisão sobre as minhas futuras ações. Depois, irei ao enterro prestar as últimas homenagens. Até lá, já terei uma resposta...

Sem a pretensão de perder a importante companhia e a proteção do gnomo, Arzayla armou um plano para ganhar tempo.

— Façamos o seguinte... Aproveitem esse espaço de tempo para comer e descansar. Após o sepultamento, partimos direto para lá!

Todos concordaram. Jevish caminhou rumo à sua casa alugada. Arzayla e Lans entraram na estalagem e Belwas e Zolbek seguiram para a Maresia Doce.

O cemitério de Dagger Port ficava no alto de uma colina relvada, rodeado por altas cerejeiras formando uma espécie de muralha de proteção para as almas que descansam. No centro, há um pequeno coreto de rocha marítima com uma cerca de ferro e teto de palha, onde os sacerdotes realizam o louvor e as reverências fúnebres. As tumbas são perfiladas em grandes quadrados de dezesseis lápides graníticas, separadas por diversas fileiras de Jasmins brancos. Para os nobres e mais abastados, havia uma rua repleta de mausoléus e jazigos de pedra cercados por Lírios-do-Vale, a flor que simboliza na vila a paz e a harmonia durante o sono eterno.

Quando Zolbek e Belwas se aproximaram, o funeral já começara e eles viram dois clérigos, respectivamente, de Lathander e Tyr, no coreto, avançando os rituais tradicionais. A presença do primeiro devia-se ao Rawlin ter sido um fervoroso devoto, e a do segundo, pela natureza de sua morte, a qual demandava palavras de justiça. Dois terços da vila estavam presentes, acompanhando os discursos sob tochas acesas e orbes mágicos de luz brilhante.

Eles avistaram os demais e se aproximaram. De perto, viram uns conhecidos, mas a figura que mais se destacou foi a de um homem de cabelos lisos e longos, amarrados numa longa trança, vestindo uma capa negro-acinzentada. Belwas coçou a nuca, cismado com o

estranho sujeito, enquanto Zolbek reparava na cena encantadora do funeral, comparando-a aos ritos esplendorosos de sua tribo.

Ao término, o caixão de Rawlin foi colocado na cova enquanto buquês de flores eram atirados sobre ele. Tragron deu um passo à frente e finalizou com um discurso enaltecendo a dignidade local.

— Povo de Dagger Port! Infelizmente, não encontramos ainda as respostas pra esse horrendo crime... Mas faço uma promessa: pelo meu cargo e pela minha honra, eu encontrarei o culpado e ele será arrastado até aqui como um cachorro pra ser enforcado diante de todos 'cês! Só então descansaremos em paz... Agora, retornem às suas casas e fiquem tranquilos, nós pegaremos o maldito!

— Adeus, senhor Rawlin... Meu amigo... Obrigado por tudo... — chorou Jevish, ajoelhado no chão, próximo à cova. O forte perfume de Jasmims penetrou fundo na sua cavidade nasal e ele iria associá-lo para sempre a este pesaroso momento.

Os moradores começaram a esvaziar a região ao redor do coreto, marchando de volta à vila, situada a cento e cinquenta metros do cemitério. Quando o grupo atravessou a última cerejeira, Arzayla sentiu-se minimamente segura para compartilhar os seus planos.

— Prontos para investigarmos a fazenda de Erdhar?

Lans, Zolbek e Belwas confirmaram. Ela olhou para o gnomo, de cabeça baixa e caminhando vagarosamente.

— E você, caro Jevish? — insistiu ela com um suave tom de voz.

— Estou pronto! — respondeu ele com as pupilas queimando no mais puro fervor da angústia. — O culpado irá pagar por essa dor!

Belwas deu uma gargalhada e eles apertaram o passo para pegar a estrada junto ao Rio Windling que levava às fazendas no entorno da vila de Dagger Port. Seria uma longa caminhada.

A noite avançava e o frio ficava mais intenso. No céu, o brilho da lua crescente fornecia uma valiosa luz para qualquer um de vigília e, por isso, eles caminhavam com bastante atenção.

Após muitos passos, eles desceram a encosta e avistaram o local da fazenda. Com longas fileiras de plantação de trigo e centenas de cabeças de bode espalhadas pelo campo, a propriedade cobria toda a extensão da paisagem. No centro, um casarão de quatro andares levantava-se acima das demais construções, formadas pelo celeiro, dois estábulos e um armazém para a estocagem de grãos. Da porta, uma trilha de pedras polidas saía, passava por um poço e ia até o portão principal, decorado com um imenso arco de pedras apoiado em duas rochas marítimas negras de seis metros de altura, situadas nas extremidades da passagem. Além disso, uma frondosa árvore de frutos azulados ao lado do casarão fornecia uma acolhedora e vultosa sombra durante o dia. Exceto pelas plantações, a fazenda era cercada por troncos de madeira e espessas cordas de cânhamo. Portanto, era fácil empreender uma invasão, mas a imponência da residência principal, somada ao majestoso arco da entrada e à sua vastidão de terras produtivas ofereciam um valioso conselho aos tolos: mantenham a distância deste local.

A cerca de trezentos metros do portão, Arzayla pôs as mãos nos ombros de Lans, temerosa.

— Escondam-se! — sussurrou. — Há pessoas vindo para cá!

Sem tempo para pensar, ela correu e desceu o banco de terra, às margens do rio, deitando-se de bruços para observar quem estava vindo. Os quatro seguiram seus movimentos. A subida íngreme do banco iria fornecer o abrigo que precisavam. Então, eles passaram a respirar suavemente, atentos a quaisquer movimentos na estrada.

Pouco depois, eles avistaram a luz de tochas no alto da encosta. Cerca de quatro homens puxavam um pequeno vagão de madeira.

— Quantos são? — perguntou o anão.

— Quatro... E parecem armados... — respondeu a elfa.

— Mercadores? — indagou o meio-elfo.

— Não creio... Eles teriam um volume maior de carga...

— Se pararem no portão, a gente avança prá cima deles! — disse Belwas, tentando conter a excitação.

— Espere! Já temos problemas suficientes com Tragron, atacar desconhecidos na estrada não irá nos ajudar... — alertou ela.

— Vamos aguardar sua passagem e verificar quem eles são antes de uma ação impensada... — ponderou o meio-elfo, calmamente.

Belwas concordou, embora esperasse que uma briga ajudasse a esquentar os ossos nessa álgida noite.

Mais de perto, eles puderam conferir melhor o grupo que descia a estrada. Os homens trajavam armaduras, calças e botas de couro e, nas cinturas, carregavam facões e espadas curtas. Um homem de capa negro-acinzentada os liderava. No vagão, havia três caixas de madeira idênticas às que levavam os minérios de ferro no Onda Voadora. Arzayla engoliu em seco.

— Ei, de onde eu conheço esse... — o anão tentou perguntar.

— Silêncio! Eles estão vindo... — interrompeu a elfa.

Embora a passagem deles tenha parecido levar uma eternidade para quem suportava uma respiração lenta e tentava a todo custo não ser descoberto, ainda assim, eles gostariam que tivesse durado um pouco mais, pois os homens conversavam sobre a intenção de pedirem um pagamento extra por serem forçados a trabalhar de madrugada, sem cavalos, e que, sob hipótese alguma, aceitariam ir pra Floresta Trollbark sem uma devida compensação.

Antes dos homens abrirem uma distância segura e permitirem o grupo retomar as conversas, eles pararam bem em frente ao portão da fazenda. No entanto, ao invés de destrancarem-no ou tocarem o sino de ferro e comunicar a sua chegada, eles aguardaram. Para um viajante desinformado ou distraído, as duas rochas negras em nada

indicavam algo suspeito, além da dúvida de como puderam ter sido transportadas até ali. Então, o homem de capa negro-acinzentada aproximou-se da rocha da esquerda e bateu com o facão oito vezes em cima de uma estranha marca entalhada na pedra. Em seguida, raios de luz emitidos do solo escaparam das reentrâncias que iam se abrindo e revelando uma passagem subterrânea. Como se aquilo fosse algo natural, o homem desceu as escadas e foi seguido pelos demais, que carregaram o vagão nos braços, tomando cuidado para não derrubarem as caixas. Quando o último desapareceu por baixo da terra, a passagem se fechou e inundou de escuridão o espaço em volta do portão.

Os cinco se entreolharam completamente atônitos e ninguém se mexia. O frio começava a congelar suas juntas, mas a incapacidade de agir era consequência do medo paralisante que sentiam.

— A-acho que devemos chamar Tragron... — observou o gnomo.

— Eu concordo! Isso trabalho de guardas... — adicionou Zolbek.

— Quem você disse que conhecia, Belwas? — a elfa demonstrava uma aparência resoluta e pouco amigável em meio à curiosidade.

— Aquele homem com a capa estranha... Eu vi ele no enterro! E agora passa com as caixas de ferro do nobre? Isso 'tá me cheirando a falcatrua daquelas que fedem...

— Só há um jeito de descobrir... — concluiu o meio-elfo.

Arzayla estava decidida na missão de recuperar a gema perdida.

— Eu irei! Se alguém quiser desistir, este é o momento.

A elfa levantou-se num movimento e caminhou depressa com os ombros abaixados, sem fazer o menor barulho. Lans foi atrás e, em questão de segundos, os outros tomaram a decisão de segui-la. Eles mantiveram-se agachados, aproveitando o arco de pedra do portão para bloquear supostos olhos hostis vindos da fazenda. Ela parou em frente à rocha negra. Uma marca pálida, quase desaparecida,

expunha um crânio branco, inserido num triângulo isósceles com a ponta principal para baixo.

— Alguém já viu isso antes? — perguntou ela, sussurrando.

Todos ergueram os ombros, alheios ao seu significado. Quando Arzayla sacou o punhal, prestes a bater na marca como o homem fizera, o gnomo a segurou.

— Espere! Quero checar se há pistas do paradeiro do capitão...

Eles obedeceram. O gnomo recuou, pegou o símbolo de barro do deus Ilmater, pendurado no seu pescoço, e iniciou a reza. Os olhos negros mudaram de cor, adquirindo tons mais claros e alvos, e sua cabeça passou a girar, mirando a visão nas superfícies à sua volta, a maioria para um ponto além do chão.

— Ah, eu sabia! O cofre que Draper levou, achando que continha as pérolas, está abaixo do solo naquela direção e não muito longe do casarão — anunciou ele, satisfeito pela descoberta.

— Então o maldito capitão está lá embaixo! — bradou Belwas.

— Não disse isso. Só consigo detectar a localização de um objeto que conheça previamente, não pessoas. Torço para Draper estar lá! — esclareceu o gnomo.

Arzayla suspirou baixinho. Para ela, havia um objeto muito mais importante a ser encontrado e, caso estivesse separado de Draper, seria ainda melhor. Uma pena que não pudesse pedir ao gnomo.

Lans percebeu os pensamentos dela e fitou a amiga, curioso. Ela retribuiu com um olhar indicando que o segredo seria mantido.

— Formidável! Pelos meus cálculos, se essa passagem nos levar a sudoeste, estaremos na direção correta... — completou Jevish.

Arzayla bateu com o punhal na marca pelo mesmo número de vezes. Sem demora, as linhas do crânio e do triângulo apareceram cintilantes e a passagem abriu-se à frente deles, totalmente escura.

Eles pararam para ouvir possíveis sons vindos lá de baixo.

Silêncio total.

Mesmo desconhecendo o caminho e indagando o motivo da luz ter se apagado, eles decidiram agir depressa.

– Como iremos retornar? – perguntou Jevish, indeciso.

– Não sei, mas seria bom conseguirmos capturar um deles com vida para nos revelar o segredo da saída... – alertou Lans.

– Capturar? Zolbek capturar todos inimigos com vida!

Arzayla tomou a iniciativa e desceu as escadas, cautelosamente, seguida por Lans. Depois, desceram Belwas, Jevish e Zolbek. O ar lá embaixo era quente e úmido e havia um forte cheiro de mofo. A passagem se fechou assim que os pés de Zolbek deixaram o último degrau. A falta de iluminação obrigou Lans e Zolbek a pôr as mãos nos ombros de quem ia na frente. Contudo, para a elfa, o anão e o gnomo, o breu permitia, ao menos, discernir a posição das paredes o suficiente para guiar os amigos. Assim eles seguiram, sem poder se comunicar, marchando furtivamente e evitando gestos bruscos, que os pusessem em risco.

Muitos passos adiante, a passagem fez um desvio alongado para a esquerda, por onde eles percorreram até se depararem com uma porta de madeira quebrada e encostada para bloquear a passagem, sem maçaneta ou fechadura. Pelo vão inferior, do tamanho de dois dedos, corriam fracos raios de luz amarelada e eles ouviram vozes animadas e gargalhadas celebrando alguma vitória.

– O que faremos? – sussurrou o anão, no ouvido de Lans.

– Só há um jeito... E não há espaço para conversas...

– Eles podem ser inocentes... – observou o gnomo.

Arzayla aproximou o ouvido da porta e levou o dedo aos lábios a fim de pedir silêncio a todos.

– Isso num é nada! – uma voz áspera exclamou. – Com a grana do patrão, vou pra Beregost montá com o meu primo uma taverna com garçonetes fantasiadas de ninfas! E juro pelo meu sangue que ajudarei a falir aquela bodega do bobo malabarista...

— Pur'que Beregost? — um homem indagou, em meio a risadas.

— Meu primo tem uns conhecidos na região e ele 'tá começando a ganhá dinheiro pesado atacando as caravana! — vangloriou-se a voz. — É o plano perfeito! Se os viajantes e mercadores não quisé gastá na taverna, a gente pega o dinheiro na estrada!

O ambiente encheu-se de risos e gargalhadas. Arzayla anunciou o que ouvira pela porta e o grupo zangou-se.

— Deixe-me preparar para o ataque... — solicitou Lans, pondo a mão no peito e pronunciando palavras ininteligíveis. Em segundos, de sua palma saiu um brilho intenso que atravessou o seu corpo e passou a rodeá-lo, emitindo uma tênue luminância, quase invisível, que lhe garantiria uma proteção mágica.

Jevish aproveitou e pegou o frasco do suor de Ilmater, o líquido sagrado que usava para limpeza espiritual e proteção contra o mal. Após rezar, ele deixou pingar uma gota em Belwas, Lans e Zolbek e observou o lampejo azulado confirmar que estavam abençoados. Arzayla respirou fundo para tomar fôlego, ajeitou o arco nas mãos, olhou no rosto dos amigos e chutou para derrubar a porta.

O aposento funcionava como uma sala precária, cavada na terra. A iluminação era providenciada por tochas acopladas a ganchos de pedra fincados nas paredes. Havia duas passagens para aposentos à direita e à esquerda e um largo corredor ao centro, obstruído por barras de ferro entrecruzadas. No interior, podia-se ver três mesas e seis cadeiras de madeira, um armário com utensílios de cozinha, um barril de vinho sustentado por grossas toras de coqueiro e dois baús grandes. Quatro homens, sentados à mesa, bebiam o líquido púrpura de um odre, enquanto o quinto, de joelhos, examinava uns objetos nos baús.

A abertura repentina da porta concedeu aos homens somente o tempo de deixá-los boquiabertos, porque, no segundo passo, a elfa apontou o arco e atirou as flechas no peito de dois homens durante

o saboroso gole. Lans moveu-se para a direita, abrindo o campo de visão, e com um gesto das mãos, lançou uma seta de energia negro-esverdeada, atingindo o estômago do homem que se encontrava ao lado. O veneno mágico corroeu as suas entranhas, eliminando-o no mesmo instante. Belwas resolveu tomar o lado esquerdo, deslizou como uma célere raposa, deu a volta na mesa e, quando o inimigo curvou-se diante do golpe veloz da cimitarra, ele ergueu a espada curta e fincou-a no seu ventre, arrancando um vigoroso esguicho de sangue e um lânguido gemido daquela boca desdentada.

Jevish pisou dentro da sala, preparado para conjurar a sua arma mágica flutuante, mas percebeu que a situação estava sob controle e decidiu esperar. Zolbek, com o machado pendurado às costas e as mãos livres, avançou para o sujeito ajoelhado e desferiu um soco tão forte que o pôs para dormir instantaneamente.

Eles olharam ao redor para se certificarem da segurança. Só um continuava vivo e teria boas respostas a dar quando despertasse.

— Vou investigar as outras salas, procurem por quaisquer pistas!
— avisou o meio-elfo, caminhando para o aposento adjacente.

Lans cruzou a passagem à direita da porta que vieram e avistou seis finos colchonetes feitos de tiras de couro e lã. Ao lado de cada um, havia um baú médio para guardar pertences pessoais.

Belwas entrou e foi direto nos baús, mas antes de arrebentar os cadeados com a espada, Lans o interrompeu, sussurrando.

— Agora não, vamos esperar até estarmos seguros...

Belwas obedeceu a contragosto.

Zolbek adentrou a sala à esquerda e avistou caixas amontoadas junto a barris, caixotes e uma arca. O cheiro entregava o propósito do lugar, um aposento para estocagem de comidas e bebidas.

— É só uma sala de refeições, um estoque de mantimentos e um quarto para dormirem. Nosso objetivo é para além deste corredor. Procurem nos bolsos se há alguma chave... — observou Lans.

Eles remexeram as calças dos homens até que Belwas encontrou um molho de chaves. Entre elas, destacava-se uma bem maior que as demais e a ponta quadrada era do mesmo tamanho da abertura vista nas barras de ferro. O anão inseriu-a na fechadura e com um leve clique, destrancou o caminho.

Na sala central, Jevish e Arzayla tentavam reanimar o homem desmaiado, mas, ao deduzir que não havia tempo, ela o amordaçou e amarrou, firmemente, os seus braços e pernas. Isto garantiria que ele não iria a lugar algum antes que retornassem.

O corredor adiante era extenso e o seu fim permanecia invisível, dada a ausência de claridade. Por ser mais largo, permitia que dois deles caminhassem lado a lado. Eles avançaram devagar, Tateando as paredes e deslocando-se, novamente, em máxima furtividade.

Mais adiante, eles viram uma câmara iluminada por archotes de pedra e braseiros no chão. Ao pisarem nela, um repentino terror os dominou, quebrando a respiração lenta e arrepiando os seus ossos. A câmara possuía quatro portas e estavam todas abertas. Das duas situadas no lado esquerdo, a mais próxima deles revelava uma sala com mesa para oito lugares, e a seguinte, um apertado quarto com cama simples. À direita, um cômodo com dois armários e, na porta adjacente, outro quarto, porém, com uma cama mais requintada.

Na parede oposta, uma lareira foi cavada para dentro da terra e, acima dela, via-se a pintura de um homem velho e careca, vestindo um robe negro com listras brancas. Era o quadro de Erdhar, só que este incluía o desenho de um crânio branco inserido num triângulo invertido, na altura de seu peito. Dentro da lareira, três caixas com os minérios do Onda Voadora jaziam empilhadas. À frente delas, um baú com tampa aberta revelava incontáveis moedas de prata e um pedaço de pergaminho soterrado. Porém, o objeto mais visível era a bandeja de prata, acima das caixas, sustentando um coração humanóide atravessado por uma adaga de ossos, feita do úmero de

uma criatura. Por último, no canto superior à direita, eles puderam divisar uma passagem estreita para fora da câmara. Todo o piso era composto de blocos de pedra alinhados perfeitamente.

Curiosamente, o ar estava frio, embora eles não estivessem tão distantes dos aposentos anteriores, onde a incômoda temperatura os fazia suar. De passo em passo, os cinco avançaram para o centro da câmara enquanto sentiam uma energia pesada sobre os ombros, ancorando os seus movimentos e arrancando-lhes o fôlego. Jevish, com dificuldade, tomou coragem e foi investigar a lareira de perto.

— Por Ilmater, eu não posso acreditar... — murmurou o gnomo, choramingando. Ele pegou o pergaminho e o abriu para vasculhar as palavras e obter a certeza de suas suspeitas. Lans aproximou-se dele à medida que os outros investigavam as outras portas. Quando Jevish expeliu uma forte engasgada, todos focaram nele.

— A-aquele... A-aquilo que está na bandeja... — sua voz aflautada parecia ter perdido a afinação, tamanho o terror. — É o coração do senhor Rawlin... — comunicou ele, afastando-se da lareira a plenos soluços e tossindo violentamente, até desabar no chão, desolado.

Lans aproveitou para ler e quando terminou a última frase, o seu estômago revirou-se, disposto a regurgitar o bode atolado. A carta revelava informações precisas sobre como um indivíduo chamado Sodrark deveria desarmar as armadilhas para invadir a residência do nobre e, após matá-lo, como deveria remover, cuidadosamente, o coração da vítima, de maneira que pudesse mantê-lo intacto para o Ritual dos Ossos. Ela foi assinada por um tal de Scythel Morrow e Sodrark receberia de pagamento pelo serviço, os trinta mil bicos de prata que estavam no baú.

Lans levou a mão à boca para interceptar uma golfada que subia pela sua garganta. Ele olhou para Jevish e viu uma massa de pele enrugada e roupas esfarrapadas, inconsolável e estirada ao chão, pranteando pela alma do amigo. Zolbek e Belwas curvaram-se para

consolá-lo, passando a mão nos seus ombros. Arzayla assistia tudo à distância, com enorme pena do gnomo, mas ávida por encontrar logo a gema perdida numa das gavetas dos aposentos.

— O que é esse Ritual dos Ossos? — indagou Lans. Mesmo tendo ficado angustiado pela crueldade do ato, seu esmero e curiosidade se punham acima dos outros sentimentos.

Jevish fitou o rosto de Lans com a expressão assustadora de um ser que enfrenta uma profunda transformação mental, indo do vale da desesperança para o cume de uma montanha de pura repulsa e ódio. O meio-elfo jamais imaginaria que Jevish, algum dia, poderia se manifestar de tal forma.

— O Ritual dos Ossos... — iniciou ele, numa voz suave e em alto contraste com a chama que incendiava nos seus olhos negros. — É um ritual realizado pelos sacerdotes de um deus caído, conhecido como o Lorde dos Ossos, para aprisionar as almas de determinados seres... — revelou, pausando para recuperar o fôlego. — Um ritual perpetrado por mentes doentes que se engajam na arte abominável de absorver espíritos para obter seus conhecimentos e concentrar poderes malignos...

Lans, Belwas e Zolbek ficaram estupefatos com a descrição tão repugnante. O gnomo continuou.

— Agora com a mente mais aclarada, compreendo o que o crânio branco e o triângulo representam... Se o capitão estiver envolvido com essa gente, teremos encrencas!

No exato momento em que Jevish terminou de pronunciar essas palavras, o grupo ouviu vozes vindo da passagem estreita, no canto superior à direita da câmara. Rapidamente, eles correram para os aposentos e esconderam-se por trás das paredes. O gnomo avançou para pegar o coração e quando foi se esconder, já era tarde demais, então, abrigou-se entre o baú e a parede da lareira.

Dois homens adentraram a câmara, conversando.

— E lembre-se... Daqui a umas semanas, quando ocorrer o leilão, quero que arremate tudo, tudo! São ordens do patrão! — a voz era inconfundível, Draper estava ali, diante deles, no mesmo aposento, a poucos metros de distância.

— E irei cumpri-las... Nos vemos quando você voltar da floresta! — exclamou o homem da capa negro-acinzentada e cabelos longos amarrados numa trança. Depois, eles se cumprimentaram.

Ao se virarem para entrar nos quartos, a elfa, empunhando o seu arco próximo ao rosto, pisou firme no chão de pedra, produzindo um sonoro baque. Lans bateu a língua no céu da boca, emitindo o ruído que reprovava a atitude da amiga, pois acabavam de perder a vantagem da surpresa. Draper e o companheiro pularam para trás, sobressaltados e confusos por essa súbita aparição. A elfa mirava o arco no coração do seu alvo e seguia dando passos adiante.

— Fim da linha, capitão... — anunciou ela, com uma expressão de severidade e revolta. — Devolva-me o que me deve e viverá!

Draper olhou fundo nos olhos azul-acinzentados da elfa e fez o que qualquer um faria na mesma situação, levantou os braços para mostrar vulnerabilidade. No entanto, o homem de cabelo trançado pôs a mão no cabo de seu facão embainhado na cintura e moveu-se para se colocar à frente do capitão. Só que a meio caminho, Belwas e Zolbek saíram do esconderijo e frearam sua trajetória. O capitão levou um susto, mas soube controlar os ânimos.

— Nossa, vejam isso... Contratou os meus seguranças? — Draper não conseguiu conter o riso. — E cadê aquele seu amigo, elfa?

Arzayla permaneceu apontando o arco para ele. Belwas reparou com atenção no homem ao lado de Draper e se aproximou.

— Ei... Você 'tava no enterro do Rawlin! Quem é você?

— Ninguém — respondeu Draper, removendo o sorriso da boca. — Como chegaram até aqui? O que fizeram com meus homens? — um repentino tremor nos lábios evidenciava um lapso de ira.

— Não interessa... — interrompeu a elfa. — Vamos, capitão... Eu quero saber onde está o objeto que você me roubou...

Belwas e Zolbek se entreolharam, confusos pelas palavras dela.

— Calma... — completou Draper, revirando o olhar. — Não disse que quando tudo estivesse em segurança, eu entraria em contato? Pois bem, achei que ainda era arriscado marcar o nosso encontro, ainda mais depois de descobrir que a minha cabeça está a prêmio... — as palavras, a entonação e a inflexão de sua voz eram perfeitas, o trabalho de um exímio vigarista dos mares. Porém, a elfa não cairia duas vezes na mesma cilada.

— Cale-se! Eu sei que você utilizou algum efeito mágico para me confundir... Não vim ouvir desculpas, quero respostas! — vociferou a elfa, retesando com força a corda do arco.

— Capitão, não precisa terminar desta forma — anunciou Lans, saindo do esconderijo e evitando olhar para Jewish e entregar a sua posição vantajosa.

— Você! — exclamou o capitão, com raiva. Ele começou a baixar os braços, mas quando viu que Arzayla ia atirar, levantou-os. — Eu poderia amaldiçoar o dia que deixei vocês entrarem no meu barco, se não fosse pelo glorioso destino... — interrompeu ele, receoso de revelar mais detalhes.

— Foi Rawlin que deu a permissão... — interrompeu o meio-elfo.

— Quem você acha que o convenceu, seu imbecil?

Lans recuou diante da resposta, em dúvida sobre a informação. Belwas bateu uma lâmina da espada na outra, sedento por briga.

— Ei, basta uma palavra e eu avanço nele pra você... Vou ter um grande prazer de picotar esse ass...

— Não, Belwas! — interrompeu, abruptamente, o meio-elfo. Ele sabia que a menção do assassinato àquela altura ou a revelação de que descobriram o responsável pela morte do nobre poderia fazê-lo virar o rosto para trás e conferir a bandeja, descobrindo o gnomo

na lareira. — Nosso assunto é sobre o *objeto* que ele deve à ‘Zayla! — disse, enfaticamente, na esperança de ter passado a mensagem.

A elfa, concentrada, concedeu uma última chance ao capitão.

— Devolva a gema agora e a sua vida será poupada!

— Devolver? — retorquiu Draper, coçando as costas da cabeça.

— Infelizmente, será impossível devolver... A gema já se encontra em terras longínquas, viajando para o seu futuro dono... — revelou com desgosto, pois a sua intenção era vendê-la para obter a riqueza dos nobres, uma ideia que não agradara o seu mestre. Além disso, a informação teve a intenção de provocá-la e se proteger, pois se ele morresse ali, ela jamais saberia por onde começar a procurá-la.

— O quê? — a voz de Arzayla apertou-se em fúria. Decidida, ela esticou o arco até o fim e preparou-se para atirar a flecha.

Draper parou para raciocinar. Eram quatro contra dois e ele não teria ajuda dos seus homens, provavelmente mortos nos aposentos anteriores. E a elfa parecia capaz de flechá-lo, ainda que fosse uma ação errônea. Para obter uma vantagem, ele supôs que precisaria quebrar o espírito dos oponentes. Então, olhou para o seu aliado e, por meio de uma singela piscada, avisou-lhe das suas intenções. O homem da capa negro-acinzentada, vagarosamente, depositou sua mão sobre o cabo do facão, preparando-se para surpreendê-los.

— Vocês deveriam ser enforcados pela morte do meu patrão, um nobre benevolente e caridoso com os empregados! — disse Draper, para desespero de Jevish, que mordida o lábio inferior, nutrindo o verdadeiro ódio pelo que ouvia. — Não sei como vocês fizeram pra escapar da prisão, mas tenho certeza que invadir a propriedade do morador mais estimado da vila e chacinar a sangue frio alguns dos seus pobres trabalhadores, certamente, lhes renderá a força! Pode tirar minha vida, elfa! Há mais uns quinze de nós lá em cima... Vão ter de derramar o sangue de todos eles pra saírem daqui impunes!

Arzayla ponderou a fala de Draper e abaixou o arco. Sua mente titubeou com a imaginação de tantas mortes. Ela tinha ido até ali para resolver seu assunto com o capitão e não operar um banho de sangue. Agora, sentia a visão embaçar e a cabeça ficou tonta pelo certo golpe oral do inimigo. Belwas, Zolbek e Lans observavam a cena, receosos pela consequência daquelas informações. Draper constatou o momento favorável e abaixou os braços, confiante.

— Excelente saber que você tem bom senso, elfa... — o capitão se engrandecia a cada palavra dita. Até que ele pisou em falso e nunca descobriu onde errara, pois, ao virar-se para seu companheiro, ele proferiu uma das últimas frases de sua vida.

— Sodrark, suba no casarão pra chamar a...

— Sodrark? — murmurou o gnomo, chorando de raiva. Num ato desesperado, Jevish levantou-se na velocidade do vento e disparou na direção dele, segurando firme o símbolo de Ilmater e proferindo os versos poderosos de uma oração divina criada unicamente para infligir a dor. Um raio de fumaça espessa e negra brotou da palma de sua pequena mão para envolver Sodrark, derrubando-o no chão e fazendo-o se contorcer em agonia. O sentimento era o mesmo de incontáveis lanças incandescentes perfurando o corpo, as costas e as pernas, danificando o sistema nervoso e lacerando a pele.

No susto, Draper aproveitou e mergulhou para longe, dando um rolamento no chão, e entrou no quarto mais próximo, garantindo a proteção da parede. A elfa, que abaixara o arco, atirou a flecha, mas ela passou rente ao corpo do capitão durante o seu ágil movimento. Por um breve momento, Lans e Zolbek olharam para Jevish e a sua aparência aterrorizante de um temível ser soberano do martírio e da dor, apesar de sua expressão facial exibir traços de sofrimento. Belwas foi o único que correu imediatamente atrás de Draper.

Conforme Arzayla punha outra flecha no arco e o anão avançava valente para confrontar o inimigo escondido, Draper preparava o

seu contragolpe. Subitamente, uma explosão na porta fez com que um denso nevoeiro surgisse e se espalhasse pela câmara, ocultando a entrada do quarto e estendendo-se até Jevish e Sodrank. Belwas recuou e Zolbek parou ao seu lado, empunhando o machado. Lans gritou para eles esperarem e andou para a direita, distanciando-se do nevoeiro e mantendo-se num ângulo diagonal para os amigos.

Embora a nuvem fosse escura, eles puderam discernir o capitão saindo do quarto e correndo abaixado por dentro dela até chegar no gnomo e dar um forte chute no seu rosto. Jevish, distraído pela aplicação desprazerosa do castigo, não percebeu a pancada e voou uns três metros. Seu corpo bateu violentamente contra a parede da câmara e ele desmaiou instantaneamente.

Sem poder mirar no capitão, Arzayla atirou a flecha em Sodrank enquanto o mesmo se erguia, recuperado da aflição divina. Porém, desta vez, a dolorosa ponta de cristal da flecha élfica era real e ele pôs a mão no ombro para arrancá-la. Furioso, ele sacou o facão e quis se vingar, deslocando-se para enfrentá-la. O meio-elfo pôs-se no meio dos dois e vendo-o sozinho à sua frente, sem correr o risco de ferir um dos amigos, tocou o próprio estômago com a mão. Em seguida, ele utilizou a boca para expelir um gás contendo gotículas venenosas, que atingiu Sodrank em cheio, arrancando-lhe um grito de horror. Em compensação, o ato não fora capaz de interromper o movimento do braço do oponente e Lans levou uma dura facada na barriga. Arzayla soltou um gemido de preocupação.

No outro confronto, o nevoeiro ia se dissipando quando Draper surgiu, embainhando as *Rapiers Gêmeas de Calimshan*, cujas duas lâminas escarlates emitem o intenso e reluzente brilho das chamas e gotejam um líquido amarelo-avermelhado como se tivessem sido derretidas nos Nove Infernos. Além disso, o corpo do capitão havia se transformado e estava agora turvo e embaçado, expondo o seu contorno sem nitidez. Belwas e Zolbek coçaram os olhos julgando

que as vistas ficaram embaçadas, contudo, era apenas a mágica de ilusão favorita de Draper, a qual gerava uma grande desvantagem para os ataques desferidos contra ele.

Os três se engalinharam, rodopiando as espadas e o machado. A ofensiva era do capitão, que manejava as rapiers com habilidade e destreza. Ele sabia que numa luta de cinco lâminas, o primeiro erro seria fatal. Quando o machado passou rente à sua cabeça, Draper aproveitou para interromper ambos os ataques de Belwas e chutá-lo para ganhar distância. Zolbek usava a finta para escapar do corte pelo flanco e o próprio machado para bloquear o golpe frontal. O recuo deu tempo do anão analisar e elaborar uma investida atípica. Ele avançou, aguardou o movimento de Zolbek, agachou-se e pôs o peso todo nos pés para lançar-se para cima e fincar as espadas por baixo da pélvis do capitão. No entanto, Draper foi capaz de puxar o braço de Zolbek para si, fazendo com que ele se tornasse o alvo do anão. Zolbek soltou um urro de dor e as perfuradas só não fizeram um estrago maior porque Belwas retirara a força do golpe quando percebeu o rumo que elas teriam.

Arzayla acertou a coxa direita de Sodrark na tentativa de frear a sua agressividade e proteger o meio-elfo. Ela sabia que se o amigo fosse atingido novamente, estaria correndo risco de vida. Por outro lado, Lans criava lâminas espectrais, uma atrás da outra, fazendo-as girar em movimentos rápidos à sua frente a fim de causar danos ao inimigo sempre que ele ousasse uma investida. Quando isto não dava certo, ele apelava para a inscrição de símbolos mágicos no ar, adquirindo uma breve resistência para prevenir os golpes de facão. Após algumas tentativas frustradas, Sodrark fez uma ousada finta, fingiu que atacaria por um lado, mas girou astuciosamente o punho para deixar o facão passar rasgando o peito do meio-elfo. Antes de cair, Lans só teve tempo de berrar por ajuda.

— Zolbek, proteja a ‘Zayla! — e desmaiou em seguida, levando a elfa a um grito de exasperação. Ela procurou se afastar da ameaça trajada de capa negro-acinzentada para ganhar tempo.

Imediatamente, Zolbek desvencilhou-se do combate e afastou-se, esquivando-se habilmente de uma estocada lateral do capitão que teria arrancado um naco do seu musculoso abdômen. Belwas e Draper continuaram desferindo golpes, fintando e se defendendo como podiam. A luta estava equilibrada, apesar de Belwas mostrar-se mais lento e com dificuldade de superar a mágica defensiva do oponente. Tanto que, num descuido do anão, uma rapier atingiu o braço que empunhava a cimitarra, arrancando um rugido de ódio e fazendo um corte cuja sensação era a da pele ardendo em chamas. Draper sorriu maliciosamente, o anão tampouco era páreo para ele e agora teria de lutar com uma lâmina a menos.

Zolbek aproximou-se da elfa e a protegeu tal qual uma muralha de carne humana. Ao conferir o estado de Sodrark, ele reparou nos ferimentos graves no ombro e na coxa, além da pele semi-derretida devido ao veneno. Num ataque, ele alavancou o machado e deixou-o cair pesadamente sobre o outro ombro, mas Sodrark usou o facão para impedir uma morte instantânea. Todavia, ele desconsiderou a perspicácia do adversário, que antevira a defesa, deixou o machado seguir o percurso pendular até que o cabo surgisse para cima. Com um giro rápido das mãos, Zolbek segurou a lâmina e acertou o cabo no queixo de Sodrark, deixando-o meio zozno. A elfa aproveitou a deixa e conseguiu uma flechada certa, debilitando a agilidade do assassino. No balanço seguinte da arma, Zolbek atingiu o tórax de Sodrark em cheio, produzindo um gigantesco talho de onde jorrou litros de sangue que inundaram os pés do musculoso vencedor.

Sem tempo de conferir o resultado, Zolbek e Arzayla viraram-se inconsolados ao ouvirem o ruidoso tombo do corpo de Belwas no piso de pedra. Ao passo que ela preparava outra flecha, ele encarou

o rival com olhos que assemelhavam-se a duas orbes fervilhantes. As veias saltaram no pescoço e os músculos retesaram, mantendo uma dureza de fazer inveja ao aço. Cada respiração era uma rajada intensa de ventania que prenuncia a vindoura tempestade. Linhas de tensão estalaram por todo o rosto e ele bufava e espumava pela boca, na iminência de liberar o seu implacável surto de adrenalina. Imediatamente, o machado foi erguido e passou a rodopiar no ar, produzindo o som que anunciava a total ausência de misericórdia e fazia Draper estremecer no canto. Para completar, Zolbek emitiu um rugido de fúria que congelou os ossos do inimigo e, em seguida, saltou rumo à realização da vingança.

O capitão, mesmo temeroso diante da imponente visão, reparou que os dois estavam enfileirados. Sentindo que era a sua chance de empatar as forças, ele embainhou as rapiers e preparou suas mãos para uma ígnea surpresa. Quando Zolbek estava a meio caminho, o capitão fez emanar de si um jato de labaredas ardentes que atingiu os alvos numa linha reta. O bárbaro fora levemente chamuscado e manteve-se na rota. Porém, as chamas engolfaram por completo a elfa, incendiando seus cabelos e transformando-a numa tocha viva. Ela resistiu por um tempo, mas sucumbiu diante dos danos.

Por sorte, Jevish despertou com a gritaria. Ao verificar o cenário do combate, o corpo de Arzayla em chamas atraiu imediatamente a sua atenção e ele correu para apagar o fogo com as vestes velhas e esfarrapadas. Depois, tocou-a acima do peito e iniciou a reza para estabilizar as suas funções vitais. O ataque de Zolbek passou rente ao corpo do capitão, salvo pela magia que envolvia o seu corpo. Ele sacou as rapiers rapidamente e preparou-se para a luta.

O duelo dos dois últimos combatentes anunciava uma batalha de pura sanguinolência. Os choques de metal contra metal produziam faíscas que inflamavam a ferocidade e as intenções mortais de cada um. Draper demonstrava maiores êxitos, acertando com as rapiers

o corpo do bárbaro, embora em lugares não-letais e apenas feridas superficiais. Contudo, Zolbek sentia que precisava apenas de uma investida precisa para rachar o adversário. Com um jogo de pernas adquirido dos mestres de sua tribo na Floresta Fria, ele conseguiu explorar a soberba do capitão e o levou para o canto da câmara. O suor escorria pelo seu rosto e fazia arder os olhos quando percebeu uma brecha. A luz dos archotes podia ser usada para fazê-lo mirar para além da aparência turva e inexata da mágica de ilusão. Então, ele aguardou o assalto duplo das rapiers, bloqueou uma estocada e, deixando a outra feri-lo propositalmente no quadril, ele girou para tomar impulso e cravar o machado duplo no trapézio do capitão, praticamente separando a cabeça do resto do corpo.

Após o devastador e derradeiro golpe, Zolbek viu Draper perder as forças e cair. Num último suspiro de agonia, o capitão examinou a horrenda fissura e balbuciou as palavras finais.

— Impossível... Tenho de liderar... Não é a minha hora... Acorde-me para a vingança, mestre... — murmurou, com dificuldade, antes de mergulhar para o abismo.

— Eu pensar você ser ambicioso e ousado, mas generoso e bom... — lamentou Zolbek, dando-lhe as costas para ir averiguar o estado de Belwas. O bárbaro da Floresta Fria ainda não estava totalmente convencido de que fizera a coisa certa, apesar de compreender que a razão para a incitação de sua fúria jamais seria algo errado.

Havia muitos cortes nos braços, nas pernas e na barriga do anão, mas ele não sangrava, pois os ferimentos pareciam cauterizados. O gnomo correu para investigar o meio-elfo e, imediatamente, rezou e tocou a sua pele para cicatrizar o profundo corte feito pelo facão.

— Não podemos ficar aqui... — refletiu Jevish. — Se vierem mais deles, será o nosso fim...

— Como fugir e carregar eles? — indagou Zolbek.

O gnomo parou, sem resposta. Voltar pelo mesmo caminho seria impossível e ele desconhecia o trecho à frente. Ele virou-se e viu a passagem estreita no canto superior à direita. Valia a tentativa.

— Vá com cuidado por ali e me informe o que estiver lá!

Zolbek levantou-se e tomou o caminho. Uns metros adiante, ele avistou uma precária escada formada por finas tábuas de madeira horizontalmente acopladas à parede rugosa de terra. Bem acima, no teto, ele enxergou um alçapão redondo com puxador de ferro.

Ao retornar para a câmara, Jevish colocava duas peças de cobre, uma em cada olho do capitão, e salpicava um pouco de sal marinho no seu rosto, finalizando com as preces de Ilmater.

Zolbek esperou o que parecia ser um estranho ritual.

— Que isso? Perder dinheiro com ele?

— Pronto, isso deve mantê-lo protegido... E a nós também, caso haja outras forças atuando neste lugar... — confessou o gnomo, sem dar muita importância às palavras do bárbaro. — Você não ouviu o que ele disse antes de morrer? Isso é para prevenir que se levante!

Zolbek coçou a cabeça, confuso pela informação. Depois, juntos, recolheram os corpos caídos. Sodrak e Draper foram arrastados para o canto da lareira. Arzayla, Belwas e Lans, colocados próximo à entrada da câmara.

— Preciso que você fique aqui, cuidando deles... Se soubéssemos onde estamos e tivesse certeza de que você conseguiria fugir, então pediria que fosse o contrário... Mas sou menor, mais baixo e posso me esgueirar pelos cantos e escapar sem ser visto...

Zolbek mostrou sinais de incerteza e Jevish percebeu.

— Retornarei sem demora... E lembre-se de ficar de tocaia, caso alguém desça aqui para investigar o motivo do barulho — explicou, conferindo o estado do coração de Rawlin no bolso de suas vestes.

O bárbaro abaixou a cabeça, fazendo sinal de positivo. O gnomo apressou-se para subir as escadas de tábuas e empurrar o alçapão.

Lentamente, feixes de luz da fria manhã invadiram o ambiente. Ele olhou em volta e viu ferramentas agrícolas, montes de palha e feno, uma carroça vazia e caixotes de madeira empilhados. Mesmo que houvesse dúvida de onde poderia estar, o cheiro nauseabundo denunciava o local: o alçapão ficava dentro do celeiro de Erdhar.

Jevish fez um tremendo esforço para sair da estreita abertura e buscar a proteção das pilhas de feno. Só quando sentiu a atmosfera tranquila, parou para visualizar o território. Havia duas fileiras de cinco vacas e uma área cercada no canto, com oito porcas gordas, amamentando seus filhotes. No outro lado, um estábulo adjacente, abrigava sete cavalos de tração, utilizados no arado dos campos.

Após um breve intervalo silencioso, as vacas iniciaram mugidos, seguidos pelo relinchar dos cavalos e o grunhido das porcas, como se os animais desejassem revelar a presença do estranho para seus donos. Em pouco tempo, o gnomo ouviu vozes se aproximando.

— Ei, vai vê se tem comida, os animais ‘tão esquisito!

— ‘Tá, mas depois ‘cê qui’vai limpá as fézi...

Com um movimento ágil, Jevish mergulhou para dentro de uma pilha de feno antes do homem se aproximar, carregando um balde para encher os compartimentos de alimentação das baias. Quando terminou, ele saiu pela porta traseira.

Jevish viu uma escada apoiada na viga de sustentação, a qual lhe permitiria subir ao telhado e ter uma ampla visão da fazenda.

Lá de cima, ele observou o grande casarão de Erdhar a sudoeste, com alguns homens a postos, fazendo a segurança em seu entorno. Dois deles estavam sentados no alpendre, conversando. Outros dez espalhavam-se pela propriedade, indo e vindo, de acordo com suas funções. A leste e a nordeste, ele admirou o mar verde tomado de pontos amarelados das plantações de trigo percorrendo os muitos hectares de terra, e riscos malhados de preto e branco para além da colina, onde ficavam as criações de caprinos do nobre. Porém, seu

foco estava mesmo voltado para o sul, para o caminho que teria de percorrer até chegar à estrada e à sua liberdade.

Jevish pensou por uns instantes. A trilha de pedras polidas até o portão era inviável. Ainda que ninguém estivesse cuidando deste trecho, os olhos poderiam ser facilmente direcionados para lá e ele ser percebido à distância. Por outro lado, poderia ir pela plantação, correndo o perigo de um cachorro captar o seu faro. Nada parecia seguro e eficaz para a fuga sem que a tranquilidade fosse quebrada. Então, em meio ao nascente desespero, ele soube como escapar.

O gnomo desceu entusiasmado de volta ao celeiro com a mente girando em alta rotação, pois um plano ia sendo arquitetado. Para colocá-lo em prática, ele teria de contar com a inteligência da sua raça, a astúcia de sua experiência, a fé na sua crença e a boa e velha sorte dos bondosos. Ele mal podia esperar para ver os resultados.

Os raios solares começavam a esquentar logo cedo pela manhã e uma brisa úmida com odor de notas suaves de maresia cortava o ar. O céu azulado, adornado de nuvens brancas e macias, prometia um verdadeiro dia de primavera antecipada, um equilíbrio perfeito de frio e calor. Na frente do suntuoso casarão de quatro andares, uma meio-elfa, revestida de tatuagens ao longo da pele pálida e cabeça raspada atrás com cabelos pretos curtos caindo no rosto, observava a imensidão da fazenda. Ela vestia uma toga negro-acinzentada, de um tipo idêntico à capa de Sodrark. Ela chamou um dos homens.

— Você aí, vá verificar porque os dois ainda não subiram...

O sujeito, sabiamente, parou o que fazia e foi cumprir as ordens. Nesse momento, as duas portas do celeiro se abriram com um forte estrondo. Sem entender, todos olharam naquela direção. Então, de repente, um som estrepitoso de trovão eclodiu dentro do celeiro,

fazendo com que as vacas e os cavalos, enlouquecidos, saíssem em disparada na direção das plantações de trigo. Os homens próximos ao celeiro correram às pressas para interceptá-los, convocando os demais a pegarem suas montarias e ajudarem a perseguir-los.

Os lábios da meio-elfa não conseguiram conter o seu sentimento de raiva ao notar, lá ao longe, uma pequena criatura montada num cavalo de tração, tendo dificuldade para manejar as rédeas e cruzar a fazenda rumo à estrada. Determinada, ela desceu os degraus do alpendre e pegou, entre as pedras polidas da trilha, um pedaço de obsidiana negra do tamanho de seu punho. Em seguida, esfregou-a na parte de trás da cabeça raspada, fazendo brilhar a tatuagem do chafariz de pedra, e atirou-a com ferocidade para atingir o gnomo.

Jewish fugia quicando sobre o cavalo de tração, pois suas pernas curtas não alcançavam os estribos. Toda vez que o animal tinha de realizar curvas, ele tentava, às duras penas, manter-se agarrado, prometendo uma prece matinal extra para cada sucesso. Próximo à cerca, ele ouviu um objeto cair ao seu lado, a uns dois metros de distância. Imediatamente, a ponta de uma massa rochosa irrompeu do solo, como uma gigante e afiada estalagmite, a qual teria partido ambos ao meio, não fosse pela rápida reação da montaria. O gnomo conseguiu passar os braços nas rédeas e segurou-se firme, evitando a queda que traria o seu fim.

À distância, a meio-elfa contemplou o erro fatal, bufou de ódio e entrou no casarão. Ela entendia as consequências da terrível falha.

O cavalo saltou sobre a cerca de troncos e cordas de cânhamo e Jewish, resfolegando de aflição e pânico, por fim, chegou à estrada, seguindo paralelamente ao Rio Windling, de volta à vila. Lá longe, os homens ainda corriam alucinadamente para agarrar os animais e um enorme estrago era visível nas plantações. O gnomo conferiu o coração de Rawlin e deu um suspiro melancólico. Seria a prova determinante para incriminar e condenar o dono da fazenda.