

FORGOTTEN REALMS®

FRAGMENTO DE CRISTAL



A TRILOGIA DAS
PLANÍCIES GELADAS

RA SALVATORE

Tradução de Mário Matos



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
Para quem quer fugir da rotina

Planícies Geladas



PARA A MINHA MULHER, DIANE, E PARA BRYAN,
GENO E CAITLIN, PELO SEU APOIO E PACIÊNCIA
DURANTE ESTA EXPERIÊNCIA.

E PARA OS MEUS PAIS, GENO E IRENE, POR ACREDITA-
REM EM MIM, MESMO QUANDO EU NÃO ACREDITAVA.

Sempre que um autor inicia um projecto como este, e especialmente se se trata do seu primeiro romance, há invariavelmente uma série de pessoas que o ajudam a chegar ao fim da tarefa. A escrita de *Fragmento de Cristal* não foi excepção.

Publicar um romance implica três elementos: um grau de talento; uma boa dose de trabalho árduo; e uma boa dose de sorte. Os dois primeiros elementos podem ser controlados pelo autor, mas o terceiro implica estar no local certo no momento certo e encontrar um editor que acredite nas suas capacidades de dedicação à tarefa em mãos.

Assim sendo, os meus maiores agradecimentos à TSR, e especialmente a Mary Kirchoff, por ter apostado num autor que escrevia pela primeira vez e por me ter orientado ao longo do processo.

Escrever nos anos oitenta tornou-se um trabalho de alta tecnologia, tanto como um exercício de criatividade. No caso de *Fragmento de Cristal*, mais uma vez, a sorte esteve do meu lado. Considero-me afortunado por ter um amigo como Brian P. Savoy, que pôs à minha disposição o seu domínio do software para me ajudar a suavizar as arestas mais duras.

Os meus agradecimentos também para os meus opinadores privados, Dave Duquette e Michael LaVigueur, por apontarem os pontos fortes e fracos do primeiro rascunho, ao meu irmão, Gary Salvatore, pelo seu trabalho nos mapas das Planícies Geladas, e ao meu restante grupo de jogo de AD&D®, Tom Parker, Daniel Mallard e Roland Lortie, pela sua continuada inspiração através do desenvolvimento de personagens excêntricas adequadas para usarem o manto de um herói num romance de fantasia.

E, finalmente, ao homem que verdadeiramente me iniciou no mundo do jogo de AD&D®, Bob Brown. Desde que te mudaste para longe (levando o fumo do cachimbo contigo) a atmosfera em volta da mesa de jogo nunca mais foi a mesma.

— R. A. Salvatore, 1988



Prelúdio

O demónio recostou-se no assento que tinha escavado no caule do cogumelo gigante. O lamaçal embatia com um som cavo em volta da ilha rochosa, no eterno vaivém que marcava esta camada do Abismo.

Errtu tamborilou com os dedos guarnecidos de garras, com a cabeça com chifres e semelhante à de um macaco balouçando-se sobre os ombros, enquanto espreitava através da penumbra.

— Onde estás tu, Telshazz? — disse o demónio num silvo, esperando por notícias da relíquia.

Crenshinibon invadia todos os pensamentos do demónio. Com o fragmento na sua posse, Errtu poderia elevar-se acima de toda aquela camada, e talvez mesmo acima de várias camadas.

E Errtu já estivera tão perto de o possuir!

O demónio conhecia o poder do artefacto: Errtu estivera ao serviço de sete *lichs* quando estes tinham combinado as suas malévolas magias para fazerem o Fragmento de Cristal. Os *lichs*, espíritos não-mortos de poderosos magos que se tinham recusado a descansar depois de os seus corpos mortais terem abandonado o reino dos vivos, tinham-se reunido para criar o mais vil dos artefactos jamais feitos, um mal que se alimentava e florescia à custa daquilo que os dedicados ao bem consideravam mais precioso: a luz do Sol.

Mas tinham ido demasiado além até mesmo dos seus consideráveis poderes. O forjar do fragmento tinha mesmo acabado por consumi-los, e Crenshinibon roubara a força mágica que preservava o estado não-morto

dos *lichs* para alimentar os seus próprios primeiros fulgores de vida. As erupções de poder que se seguiram tinham feito Errtu recuar para o Abismo, e o demónio presumira que o fragmento fora destruído.

Mas Crenshinibon não seria assim tão facilmente destruído. Agora, séculos mais tarde, Errtu dera de novo com o rasto do Fragmento de Cristal: uma torre de cristal, Cristal-Tirith, com um coração pulsante que era a exacta imagem de Crenshinibon.

Errtu sabia que a magia estava por perto; o demónio conseguia sentir a presença poderosa da relíquia. Se ao menos tivesse conseguido encontrar aquilo mais cedo. Se ao menos tivesse conseguido chegar perto dela.

Mas então Al Dimeneira chegara; era um ser angelical de tremendo poder. Al Dimeneira banira Errtu de volta para o Abismo com uma única palavra.

Errtu espreitou por entre as nuvens de fumo e a penumbra quando ouviu os passos.

— Telshazz? — chamou o demónio.

— Sim, meu senhor — respondeu o demónio mais pequeno, encolhendo-se enquanto se aproximava do cogumelo transformado em trono.

— Conseguiu-o? — rugiu Errtu. — Al Dimeneira tem o Fragmento de Cristal?

Telshazz encolheu-se e balbuciou:

— Sim, meu senhor Hum, não, não, meu senhor!

Os olhos malévolos e vermelhos de Errtu semicerraram-se.

— Não consegui destruí-lo — apressou-se o demónio mais pequeno a explicar. — Crenshinibon queimou-lhe as mãos!

— Aaah! — troçou Errtu. — Está até mesmo para além dos poderes de Al Dimeneira! Onde está, então? Trouxeste-o, ou continua na segunda torre de cristal?

Telshazz começou a tartamudear de novo. Não queria dizer a verdade ao seu cruel senhor, mas também não se atreveria a desobedecer.

— Não, mestre, não está na torre — murmurou o pequeno demónio.

— Não? — rugiu Errtu. — Onde está então?

— Al Dimeneira atirou-o.

— Atirou-o?

— Por sobre os planos, piedoso senhor! — gritou Telshazz. — Com toda a sua força!

— Por sobre os próprios planos de existência! — rosou Errtu.

— Tentei impedi-lo, mas...

A cabeça chifrada disparou em frente. As palavras de Telshazz saíram num gorgolejar indecifrável enquanto as mandíbulas caninas de Errtu lhe rasgavam o pescoço.

* * *

Bem longe da penumbra sombria do Abismo, Crenshinibon acabou por cair em cima do mundo. Lá bem longe, nas montanhas do norte de Faerun, o Fragmento de Cristal, a derradeira perversão, assentou na neve que cobria uma encosta em forma de taça.

E ficou à espera.





PARTE I

DEZ-CIDADES

Se pudesse escolher que vida viria a ser a minha, seria esta que agora tenho, neste tempo. Estou em paz, ainda que o mundo à minha volta esteja mergulhado em agitação, com a ameaça sempre presente de ataques de bárbaros e de guerras de duendes, dos iétis da tundra e dos gigantescos vermes polares. A realidade da existência aqui nas Planícies Geladas é deveras dura, num ambiente impiedoso, onde um simples erro pode custar a vida.

Esse é o lado fascinante do sítio, o estar mesmo à beira do desastre, mas não por causa de traições, como acontecia na minha terra natal, Menzoberranzan. Consigo aceitar bem os riscos das Planícies Geladas; consigo lidar bem com eles e usá-los para manter os meus instintos de guerreiro bem afinados. Posso usá-los para me lembrarem, todos os dias, da glória e da alegria da vida. Aqui não há complacências, neste lugar onde a segurança não pode ser tida por garantida, onde uma viragem do vento pode acumular neve acima da cabeça, onde um simples passo em falso num barco nos pode deixar cair numa água que nos retira o fôlego e inutiliza os músculos em apenas uns segundos, ou onde um simples erro na tundra nos pode fazer acabar no estômago de um iéti feroz.

Quando se vive com a morte tão de perto, aprecia-se a vida muito melhor.

E quando se partilha essa vida com amigos como aqueles que vim conhecendo ao longo dos últimos anos, então conhece-se verdadeiramente o paraíso. Nunca poderia ter imaginado, durante os meus anos em Menzoberranzan, ou na selva do Subescuro, ou mesmo quando vim inicialmente para o mundo da superfície, que me viria a rodear de amigos como estes. São de diferentes raças, todos os três, e todos eles diferentes de mim; e, no entanto, são mais parecidos com aquilo que há no meu coração do que quem quer que já tenha conhecido, a não ser, talvez, o meu pai Zaknafein e o ranger Montolio, que me treinou nos usos de Mielikki.

Conheci muitas gentes aqui em Dez-Cidades, nas terras selvagens das Planícies Geladas, que me aceitam apesar da minha herança de elfo negro; e, no entanto, estes três, acima de todos os outros, tornaram-se para mim como uma família.

Porquê eles? Porquê Bruenor, Regis e Catti-brie acima de todos os outros? Três amigos que prezo tanto como Guenhwyvar, minha companheira de todos estes anos?

Toda a gente tem Bruenor na conta de rude — essa é a imagem de marca de muitos anões; mas em Bruenor esse traço corre puro. Ou assim ele quer que todos acreditemos. Mas eu sei que não é assim. Conheço o outro lado de Bruenor, o lado escondido, esse lugar suave e caloroso. Sim, tem um coração, ainda que tente esforçadamente escondê-lo! É rude, sim, especialmente na forma de criticar. Aponta os erros sem desculpas e sem julgar, dizendo simplesmente a mais honesta das verdades e deixando ao que errou o trabalho de corrigir, ou não corrigir, a situação. Bruenor nunca permite que o tacto ou a empatia se ponham no caminho e o impeçam de dizer a toda a gente como pode ser melhor!

Mas isso é apenas metade da história no que diz respeito ao anão; o outro lado da moeda é que ele está longe de ser rude. No que toca a elogios, Bruenor não é desonesto, apenas discreto.

Talvez seja por isso que gosto dele. Vejo nele as próprias Planícies Geladas: frias e duras e impiedosas, mas derradeiramente honestas. Mantém-me no meu melhor, a todo o momento, e ao fazê-lo ajuda-me a sobreviver neste lugar. As Planícies Geladas são únicas, assim como Bruenor Battlehammer é único; e se alguma vez conheci uma criatura e uma terra criadas uma para a outra...

Inversamente, Regis representa um alerta para mim acerca dos objectivos e das recompensas de um trabalho bem feito — não que Regis seja alguma vez quem executa o trabalho. Regis lem-


bra-me, tal como Bruenor, suponho, que há mais na vida do que responsabilidades, que há alturas para descontraír e para desfrutar as recompensas recebidas em troca de um bom trabalho e de constante vigilância. É demasiado frouxo para a tundra, demasiado arredondado na barriga e demasiado lento com os pés. A destreza dele em combate simplesmente não existe, e não seria capaz de detectar o rasto de uma manada de renas num manto de neve fresca. E no entanto sobrevive, e até tem sucesso aqui, devido ao seu espírito e à atitude, com uma compreensão melhor certamente do que a de Bruenor, e até mesmo melhor do que a minha, de como acalmar e agradar aos que o rodeiam, de como antecipar, em vez de apenas reagir aos movimentos dos outros. Regis sabe mais do que apenas o que as pessoas fazem; sabe porque o fazem, e essa capacidade de compreender a motivação permitiu-lhe ver para lá da cor da minha pele e da reputação da minha gente. Se Bruenor é honesto na expressão das suas observações, então Regis é honesto a seguir o caminho do seu coração.

E por fim há Catti-brie, maravilhosa e tão cheia de vida. Catti-brie é o oposto da mesma moeda que eu, uma maneira diferente de pensar para chegar às mesmas conclusões. Somos almas gémeas que vemos e avaliamos coisas diferentes no mundo para depois chegarmos ao mesmo sítio. Talvez assim nos confirmemos um ao outro. Talvez que ao ver Catti-brie a chegar ao mesmo ponto que eu, sabendo que ela chegou lá por um caminho diferente, isso me diga que segui verdadeiramente o meu coração. Será isso? Confiarei mais nela do que em mim próprio?

Esta pergunta não é nem uma acusação contra os meus sentimentos, nem qualquer forma de auto-recriminação. Partilhamos crenças acerca dos usos do mundo e de como o mundo deveria ser. Está perto do meu coração, tal como Mielikki, e se encontrei a minha deusa apenas olhando honestamente para o meu próprio coração, então da mesma forma encontrei a minha mais querida amiga e aliada.

Estão todos comigo, todos os três, bem como Guenhwyvar, a minha cara Guenhwyvar. Vivo numa terra de beleza agreste e dura realidade, um lugar onde é preciso ser cauteloso e estar sempre alerta e no máximo das nossas capacidades a todo o momento. Chamo a isto paraíso.

— Drizzt Do'Urden



O INGÉNUO

Quando a caravana de magos da Torre-Mãe do Arcano viu o pico coberto de neve do Marco de Kelvin a erguer-se no horizonte, os magos ficaram mais do que aliviados. A dura viagem desde Luskan até ao remoto aglomerado de fronteira conhecido como Dez-Cidades demorara-lhes mais de três dez-dias.

O primeiro dez-dias não fora muito difícil. O grupo mantivera-se perto da Costa da Espada, e embora estivesse a viajar ao longo dos extremos mais a norte dos Reinos, as brisas de Verão que sopravam vindas do Mar sem Rasto eram suficientemente confortáveis.

Mas depois tinham contornado os extremos mais a oeste da Espinha do Mundo, a cadeia de montanhas que muitos consideravam a fronteira norte de toda a civilização, e virado para as Planícies Geladas, e os magos depressa compreenderam a razão porque tinham sido avisados para não fazerem esta viagem. As Planícies Geladas, mil e quinhentos quilómetros de tundra desolada e selvagem, tinham-lhes sido descritas como uma das terras menos acolhedoras de todos os Reinos, e ao fim de um único dia de viagem ao longo do lado norte da Espinha do Mundo, Eldeluc, Dendybar o Sarapintado e os outros magos de Luskan consideraram essa reputação como bem merecida.

Ladeada por montanhas impraticáveis ao sul, por um glaciar que se espalhava a leste e por um mar inavegável de inúmeros icebergues a norte e a oeste, as Planícies Geladas só eram alcançáveis através da passagem entre a Espinha do Mundo e a costa, por um trilho raramente usado, a não ser pelos mais corajosos dos mercadores.

Durante o resto das suas vidas, duas recordações haveriam de para sempre estar bem presentes nas mentes dos magos, sempre que pensassem nesta viagem; dois factos da vida nas Planícies Geladas que os viajantes nunca esqueciam. O primeiro era o queixume interminável do vento, como se a própria terra estivesse continuamente a queixar-se dos seus tormentos. E o segundo era o vazio do território, com quilómetro após quilómetro de horizontes cinzentos e castanhos.

O destino da caravana marcava os únicos traços que fugiam à regra de toda a região — dez pequenas cidades posicionadas em redor dos três lagos da região, à sombra da única montanha, Kelvin's Cairn. Como toda a gente que alguma vez viera a esta terra inóspita, os magos procuravam o artesanato de Dez-Cidades, as refinadas esculturas entalhadas em marfim, feitas dos ossos da cabeça da truta cabeça-de-martelo, que vivia nas águas dos lagos.

Alguns dos magos, porém, tinham intenções muito menos inocentes.

* * *

O homem maravilhou-se perante a facilidade com que o esguiu punhal deslizou através das dobras das vestes do homem mais velho e depois mergulhou profundamente na carne enrugada.

Morkai o Vermelho virou-se para o aprendiz, com os olhos fixos numa expressão espantada e muito abertos perante a traição por parte do homem que criara como seu próprio filho durante um quarto de século.

Akar Kessell largou o punhal e afastou-se do mestre, horrorizado por o homem mortalmente ferido ainda estar de pé. Não tendo mais espaço para recuar, embateu contra a parede traseira da pequena cabana que os magos de Luskan tinham recebido como alojamento temporário por parte da cidade anfitriã de Porto do Oriente. Kessell estremeceu visivelmente, ponderando sobre as sombrias consequências que enfrentaria, tendo em conta a possibilidade cada vez maior de a perícia mágica do velho mago ter encontrado maneira de vencer até a própria morte.

Que terrível pena lhe imporia o poderoso mestre pela traição? Que tormentos mágicos poderia um verdadeiro e poderoso mago como Morkai conjurar que pudessem ultrapassar as mais agonizantes das torturas comuns por toda a terra?

O velho manteve o olhar firmemente fixo em Akar Kessell, mesmo enquanto a última réstia de luz começava a desvanecer-se nos olhos moribundos. Não perguntou porquê, nem sequer questionou de viva voz Kessell acerca dos possíveis motivos. A obtenção de poder estava implicada algures nisto — era sempre assim com estas traições. O que o deixava confundido

era o instrumento, não o motivo. Kessell? Como podia Kessell, o aprendiz desajeitado cujos lábios entaramelados mal conseguiam conjurar o mais simples dos encantamentos, esperar obter vantagem com a morte do único homem que alguma vez lhe demonstrara mais do que a mais básica consideração?

Morkai o Vermelho caiu morto. Esta era uma das poucas perguntas para que nunca acharia a resposta.

Kessell manteve-se encostado à parede, precisando do seu apoio tangível, e continuou a tremer durante longos minutos. Gradualmente, a confiança que o colocara naquela posição perigosa recomeçou a crescer dentro dele. Era agora o mestre — Eldeluc, Dendybar o Sarapintado e os outros magos que tinham feito a viagem assim lhe tinham dito. Desaparecido o seu mestre, ele, Akar Kessell, receberia devidamente a sua própria câmara de meditação e o próprio laboratório de alquimia na Torre-Mãe do Arcano, em Luskan.

Eldeluc, Dendybar e os outros assim lhe tinham dito.

* * *

— Está feito, então, hem? — perguntou o homem anafado quando Kessell entrou na viela escura que tinha sido designada como ponto de encontro.

Kessell acenou com a cabeça ansiosamente.

— O mago de vestes vermelhas de Luskan não voltará a lançar feitiços! — proclamou em voz demasiado alta para os comparsas.

— Fala baixo, tolo — exigiu Dendybar o Sarapintado, que era um homem de aspecto frágil que se acoitava defensivamente nas sombras da viela escura, no mesmo tom de voz monótono que sempre usava. Dendybar raramente falava sequer, e nunca demonstrava o mínimo vestígio de emoção quando o fazia. Sempre escondido sob o capuz bem puxado para a frente da sua veste, havia algo de frio e sinistro em Dendybar que enervava a maioria dos que o encontravam. Embora o mago fosse fisicamente o mais pequeno e menos imponente da caravana de mercadores que tinham feito a viagem de quinhentos quilómetros até à fronteira de Dez-Cidades, Kessell receava-o mais do que a qualquer dos outros.

— Morkai o Vermelho, meu ex-mestre, está morto — repetiu Kessell em voz mais baixa. — Akar Kessell, daqui em diante chamado Kessell o Vermelho, fica agora nomeado para a Guilda dos Magos de Luskan!

— Acalma-te, amigo — disse Eldeluc, pousando uma mão reconfortante no ombro sempre a tremer nervosamente de Kessell. — Haverá tempo para uma adequada coroação quando regressarmos à cidade.

Sorriu e depois piscou o olho a Dendybar por detrás da cabeça de Kessell.

A mente de Kessell rodopiava, perdida num sonho acordado em que procurava perceber todas as ramificações da sua nomeação anunciada. Nunca mais seria provocado pelos outros aprendizes, rapazes muito mais novos do que ele, que tinham subido na hierarquia da Guilda, degrau após entediante degrau. Agora mostrariam algum respeito, pois saltaria para a frente até mesmo daqueles que o tinham deixado para trás nos primeiros dias de aprendizagem, assumindo doravante a venerável posição de mago.

Enquanto os seus pensamentos sondavam cada pormenor dos dias que haveriam de vir, porém, o rosto radiante de Kessell esmoreceu. Virou-se subitamente para o homem que estava ao seu lado, com as feições tensas como se tivesse acabado de deparar com um erro terrível. Eldeluc e vários outros que estavam na viela ficaram pouco à vontade. Todos eles compreendiam perfeitamente as consequências se o arquimago da Torre-Mãe do Arcano alguma vez soubesse do seu acto mortal.

— A veste? — perguntou Kessell. — Deveria ter trazido a veste vermelha?

Eldeluc não conseguiu conter uma gargalhadinha de alívio, mas Kessell encarou-a meramente como um gesto reconfortante por parte do novo amigo.

«Já devia saber que uma coisa tão trivial bastava para o pôr num estado de nervosismo tão grande», disse Eldeluc para consigo. Mas, para Kessell, limitou-se a dizer:

— Nada receies quanto a isso. O que não falta são vestes na Torre-Mãe. E não pareceria um pouco suspeito apareceres à porta do arquimago a reclamar o lugar vago de Morkai o Vermelho, usando as próprias vestes que o mago assassinado estava a usar quando foi chacinado?

Kessell pensou nisso por um minuto, e depois concordou.

— Talvez — prosseguiu Eldeluc — não devesse sequer usar uma veste vermelha.

Os olhos de Kessell semicerraram-se, em pânico. As velhas dúvidas e incertezas, que o tinham perseguido durante os dias da infância, começaram a fervilhar dentro dele. Que estava Eldeluc a dizer-lhe? Iriam mudar de ideias e não lhe atribuir o lugar que tinha merecidamente conquistado?

Eldeluc tinha usado a ambiguidade da sua afirmação como uma forma de provocá-lo, mas não queria pôr Kessell num estado de dúvida que se tornasse perigoso. Com uma segunda piscadela de olho para Dendýbar, que estava a apreciar plenamente, mas discretamente, este jogo, respondeu à pergunta do pobre desgraçado.

— Queria apenas dizer que talvez uma cor diferente te assentasse melhor. O azul combinaria bem com os teus olhos.

Kessell deu uma gargalhadinha de alívio.

— Talvez — concordou, com os dedos remexendo-se nervosamente.
Dendýbar cansou-se subitamente daquela farsa. Fez sinal ao companheiro para se livrar do incomodativo desgraçado.
Eldeluc conduziu obedientemente Kessell de volta para a entrada da viela.
— Agora vai, regressa aos estábulos — instruiu-o. — Diz ao mestre de lá que os magos partirão para Luskan esta noite mesmo.
— Mas... E o corpo? — perguntou Kessell.
Eldeluc sorriu maliciosamente.
— Deixa-o. Aquela cabana está reservada para mercadores de visita e dignitários do sul. Permanecerá provavelmente vazia até à próxima primavera. Mais um assassinato nesta parte do mundo não causará grandes perturbações, garanto-te; e mesmo que a boa gente de Porto do Oriente chegasse a decifrar o que se passou verdadeiramente, é gente suficientemente sensata para tratar da sua própria vida e deixar os assuntos dos magos de parte!
O grupo de Luskan saiu para a luz fraca do final do dia.
— Agora, vai! — comandou Eldeluc. Procura-nos quando o Sol se puser.
Ficou a ver Kessell, enquanto este, como um rapazinho radiante, se afastava a correr.
— Que sorte termos encontrado um instrumento tão conveniente — notou Dendýbar. — O estúpido aprendiz do mago poupou-nos muitos sarilhos. Duvido que conseguíssemos arranjar maneira de chegar perto daquele velho manhoso. Ainda que só os deuses possam saber porquê, Morkai sempre teve um fraco por este aprendiz desgraçado!
— Suficientemente fraco para a ponta de um punhal! — riu-se uma segunda voz.
— E num local tão apropriado... — comentou outro. — Corpos por explicar não são considerados mais do que um mero fardo adicional para quem trata das limpezas neste posto avançado e pouco civilizado.
O rotundo Eldeluc riu-se alto. A sinistra tarefa estava por fim cumprida; podiam, finalmente, deixar aquele inóspito pedaço de deserto gelado e regressar a casa.

* * *

Os passos de Kessell eram bruscos enquanto caminhava através da cidade de Porto do Oriente até ao estábulo onde os cavalos dos magos tinham ficado guardados. Sentia como se tornar-se um mago fosse mudar todos os aspectos da sua vida diária, como se uma qualquer força mística tives-

se sido de alguma forma imbuída nos seus anteriormente incompetentes talentos.

Saltitava de antecipação perante o poder que iria ser seu. Um gato vadio apareceu-lhe no caminho, lançando-lhe um olhar temeroso enquanto se encolhia.

De olhos semicerrados, Kessell olhou em volta, para ver se havia alguém a observá-lo.

— Porque não? — murmurou. Apontando um dedo mortífero para o gato, pronunciou as palavras que conjuravam um raio de energia. O nervoso felino saltou para longe perante essa visão, mas nenhum raio mortal o atingiu, ou sequer caiu perto.

Kessell olhou para a ponta do dedo chamuscada e indagou-se sobre o que teria corrido mal.

Mas não ficou propriamente desiludido. A unha enegrecida era o efeito mais forte que jamais conseguira obter daquele encantamento em particular.



NAS MARGENS DE MAER DUALDON

Regis, o halfling, o único da sua espécie num raio de centenas de quilómetros em qualquer direcção, cruzou os dedos atrás da cabeça e recostou-se contra o manto de musgo que cobria o tronco da árvore. Regis era baixo, mesmo pelos padrões da sua raça diminuta, com o topo dos cabelos castanhos encaracolados mal chegando perto do metro de altura; mas a barriga estava amplamente inchada pelo gosto por uma boa refeição — ou várias, consoante as oportunidades que se apresentassem.

O pau torto que lhe servia de cana de pesca subia acima dele, preso entre dois dos dedos dos pés peludos, e pairava sobre o lago sossegado, perfeitamente espelhado na superfície calma de Maer Dualdon. Suaves ondulações percorreram o curso da imagem quando a bóia de madeira pintada de vermelho começou a saltitar levemente. A linha tinha flutuado em direcção à margem e estava pendurada frouxamente na água, e por isso Regis não conseguiu sentir o peixe a mordiscar o isco. Daí a uns segundos, o anzol estava limpo, mas não havia presa nenhuma; mas o halfling não sabia disso, e haveriam de passar horas até que se desse ao trabalho de verificar. Não que isso lhe importasse alguma coisa, de qualquer forma.

Esta viagem era por prazer, não em trabalho. Com o Inverno a chegar, Regis calculava que esta poderia muito bem ser a sua última excursão do ano até ao lago; não era adepto de pesca no Inverno, como alguns dos fanaticamente gananciosos humanos de Dez-Cidades. Além disso, o halfling já tinha marfim suficiente acumulado, de outras pessoas, para o manter ocupado durante todos os sete meses de neves. Era verdadeiramente um

bom exemplo para a sua raça pouco ambiciosa, esculpindo um pouco de civilização numa terra onde pouca existia, a centenas de quilómetros do mais remoto posto que pudesse ser devidamente chamado de cidade. Outros halflings nunca vinham tão longe para norte, nem mesmo durante os meses de Verão, preferindo o conforto dos climas do sul. Também Regis teria alegremente feito as malas e partido de regresso ao sul, se não fosse um pequeno problema que tinha com um certo mestre de uma destacada guilda de ladrões.

Um bloco de dez centímetros de «ouro branco» estava ao lado do halfling reclinado, juntamente com vários instrumentos delicados de esculpir. O início de um focinho de cavalo começara a eliminar os ângulos rectos do bloco. Regis tivera a intenção de trabalhar nele enquanto pescava.

Regis tinha sempre intenções de fazer muitas coisas.

— Está um dia demasiado bom — racionalizara. Uma desculpa que, com ele, parecia nunca se esgotar.

Desta vez, porém, ao contrário de muitas outras, havia verdadeiramente alguma credibilidade nela. Parecia que os demónios do clima que dobravam esta dura terra à sua vontade férrea tinham feito gazeta; ou então, talvez estivessem apenas a ganhar forças para um Inverno brutal. O resultado era um dia de Outono como os das terras civilizadas mais ao sul. Um dia raro, na verdade, para a terra que acabara por ser conhecida por Planícies Geladas, nome bem merecido devido às brisas de leste que pareciam estar sempre a soprar para lá, trazendo consigo o ar frio do glaciar de Reghed. Mesmo nos poucos dias em que os ventos mudavam, pouco alívio havia, porque Dez-Cidades era ladeada a norte e a oeste por quilómetros de tundra deserta e depois por mais gelo: o Mar do Gelo em Movimento. Só as brisas do sul traziam algum alívio, e qualquer vento que tentasse chegar a esta área desolada vindo dessa direcção era geralmente bloqueado pelos altos picos da Espinha do Mundo.

Regis conseguiu manter os olhos abertos por algum tempo, espreitando por entre a ramagem das árvores para as nuvens roliças e brancas enquanto estas deslizavam pelo céu, impulsionadas pelas ligeiras brisas. O Sol despejava um calor dourado, e o halfling sentia-se tentado, de vez em quando, a tirar o colete. Porém, sempre que uma nuvem tapava os raios de calor do Sol, Regis era lembrado de que era Eleint na tundra. Daí a um mês nevaria. Daí a dois, as estradas a sul e a oeste, para Luskan, cidade mais próxima de Dez-Cidades, seriam impraticáveis para toda a gente, a não ser os mais empedernidos ou os mais loucos.

Regis olhou para o outro lado da longa baía que se espalhava para lá do pequeno local de pesca. O resto de Dez-Cidades estava a aproveitar também o bom tempo desse dia; os barcos de pesca estavam todos ao largo,

cruzando-se e rivalizando para encontrarem os seus «pontos de pesca» especiais. Por mais vezes que visse isto, a ganância dos humanos nunca deixava de espantar Regis. Antes, na terra a sul de Calimshan, o halfling subira rapidamente os degraus na hierarquia até à posição de Mestre-Associado de uma das mais importantes guildas de ladrões da cidade costeira de Calimport. Mas, tal como ele via a coisa, a ganância humana cerceara-lhe a carreira. O seu Mestre de Guilda, Pasha Pook, possuía uma maravilhosa coleção de rubis — pelo menos uma dúzia deles — cujas faces tinham sido tão engenhosamente lapidadas que quase pareciam lançar um encantamento hipnótico a quem quer que os visse. Regis maravilhava-se com as pedras cintilantes sempre que Pook as punha em exposição e, afinal de contas, só tinha tirado uma delas. Até este dia, o halfling não conseguira perceber por que razão o Pasha, que tinha nada menos do que mais onze pedras daquelas, ainda estava tão zangado com ele.

— Maldita ganância humana — dizia Regis sempre que os homens do Pasha apareciam noutra cidade que o halfling tivesse tomado como lar, forçando-o a estender o seu exílio até terras ainda mais distantes. Mas agora já não precisava de usar essa frase havia mais de um ano e meio, desde que chegara a Dez-Cidades. Os tentáculos de Pook tinham longo alcance, mas este posto de fronteira, no meio da mais inóspita e selvagem terra imaginável, ficava ainda mais para lá desse alcance, e Regis sentia-se bastante satisfeito com a segurança do seu novo santuário. Havia aqui riqueza, e para aqueles suficientemente destros e talentosos para serem entalhadores, alguém que conseguisse transformar o osso semelhante a marfim de uma truta de cabeça-de-martelo numa escultura artística, podia-se conseguir uma vida confortável com uma quantidade de trabalho mínima.

E com o artesanato de Dez-Cidades a tornar-se rapidamente o último grito da moda no sul, o halfling pretendia sacudir a habitual letargia e transformar o seu recém-descoberto novo trabalho num negócio florescente.

Um dia...

* * *

Drizzt Do'Urden avançava silenciosamente, com as botas macias de cano curto mal fazendo remexer a poeira. Mantinha o capuz da capa castanha sobre as ondas revoltas da cabeleira branca e movia-se com uma graça tão sem esforço que um observador poderia pensar que não passava de uma ilusão, de uma ilusão de óptica do mar castanho que era a tundra.

O elfo negro apertou mais a capa. Sentia-se tão vulnerável à luz do Sol como um humano se sentiria no meio da escuridão da noite. Mais de meio

século a viver muitos quilómetros debaixo de terra não tinham ainda sido apagados por vários anos na superfície iluminada. Até esse dia, a luz do Sol continuava a cansá-lo e a deixá-lo estonteado.

Mas Drizzt viajara toda a noite e sentia-se forçado a prosseguir. Já estava atrasado para o seu encontro com Bruenor no vale dos anões, e vira os sinais.

As renas tinham começado a sua migração de Outono para sudoeste, para perto do mar, e no entanto nenhum humano seguira a manada. As cavernas a norte de Dez-Cidades, que eram sempre ponto de paragem para os bárbaros nómadas no seu regresso à tundra, nem sequer tinham sido reabastecidas para fornecer novos mantimentos para as tribos na sua longa caminhada. Drizzt compreendia as implicações disto. Na vida bárbara normal, a sobrevivência das tribos dependia de seguirem a manada das renas. O aparente abandono dos costumes tradicionais era mais do que simplesmente um pouco estranho.

E Drizzt ouvira o rufar dos tambores de batalha.

O subtil rufar deslizava pela planície deserta como um trovão distante, em padrões normalmente reconhecíveis apenas para as outras tribos bárbaras. Mas Drizzt sabia o que ele implicava. Era um observador que compreendia o valor de se reconhecer amigo ou inimigo, e muitas vezes usara a sua destreza em dissimular-se para observar a rotina diária e as tradições dos orgulhosos nativos das Planícies Geladas, os bárbaros.

Drizzt estugou o passo, levando-se aos limites da sua resistência. Em cinco breves anos, acabara por se importar com o aglomerado de vilas conhecido por Dez-Cidades e com os povos que lá viviam. Tal como tantos outros dos proscritos que tinham acabado por se fixar ali, o drow não tinha encontrado mais nenhum lugar nos Reinos que o acolhesse. Mesmo aqui, era apenas tolerado pela maioria; mas, na camaradagem silenciosa dos proscritos, pouca gente o importunava. Tinha sido mais afortunado do que muitos; encontrara novos amigos que eram capazes de olhar para além da sua herança de raça e de ver o seu verdadeiro carácter.

Ansiosamente, o elfo negro semicerrou os olhos e olhou para o Marco de Kelvin, a montanha solitária que marcava a entrada para o vale rochoso dos anões, entre o Maer Dualdon e o Lac Dinneshere, mas os seus olhos cor de violeta, maravilhosas orbes que rivalizavam com os olhos de uma coruja à noite, não conseguiam discernir nada entre o borrão provocado pela luz do dia que lhe permitisse avaliar a distância.

Mais uma vez, encolheu a cabeça sob o capuz, preferindo uma corrida às cegas à tontura de uma exposição prolongada ao Sol, e mergulhou de novo nos negros sonhos de Menzoberranzan, do mundo subterrâneo e sem luz dos seus ancestrais. Os elfos negros tinham, na verdade, em tempos vivido

na superfície, dançando debaixo do Sol e das estrelas com os seus primos de pele mais clara. No entanto, os elfos negros eram assassinos malévolos e desapiedados, ultrapassando em tudo a enorme tolerância normal dos primos. E na inevitável guerra entre as nações élficas, os drow tinham sido escorraçados para as entranhas da terra. Aí tinham fundado um mundo de negros segredos e negras magias, e lá tinham permanecido, satisfeitos. Ao longo dos séculos, tinham-se multiplicado e florescido e tinham-se tornado de novo fortes, adaptando-se aos usos de misteriosas magias. Tinha-se tornado mais poderosos do que até mesmo os seus primos da superfície, cuja destreza com as artes arcanas, debaixo do calor dador de vida do Sol, eram um passatempo, e não uma necessidade.

Como raça, porém, os drow tinham perdido qualquer desejo de ver o Sol e as estrelas. Tanto os corpos como as mentes se tinham adaptado às profundezas, e felizmente para todos os que viviam sob a luz do Sol, os malévolos elfos negros contentavam-se com permanecer onde estavam, apenas vindo à superfície ocasionalmente para um raide ou uma pilhagem. Tanto quanto Drizzt sabia, era o único da sua raça a viver na superfície. Aprendera a tolerar um pouco a luz, mas ainda sofria da fraqueza que esta impunha, hereditariamente, à sua gente.

Mesmo assim, e mesmo considerando a sua desvantagem sob estas condições diurnas, Drizzt sentiu-se ultrajado pela sua própria falta de cuidado quando dois iétis da tundra, parecidos com ursos, com a sua camuflagem de pêlos esfarrapados ainda tingida de castanho pelo Verão, subitamente lhe apareceram à frente.

* * *

Uma bandeira vermelha ergueu-se no convés de um dos barcos de pesca, assinalando uma boa pescaria. Regis viu-a subir mais e mais.

— Um barco de dois metros, ou mais — murmurou o halfling em aprovação quando a bandeira chegou ao topo do mastro. — Esta noite vai haver cantoria nalguma casa!

Um segundo barco correu a pôr-se ao lado daquele que tinha içado a bandeira que assinalava o local de boa pesca, embatendo contra o barco ancorado, com a pressa. As duas tripulações imediatamente desembainharam as armas e enfrentaram-se, embora mantendo-se ambas nos barcos. Sem mais nada entre ele e os barcos a não ser água, Regis ouvia claramente os gritos dos comandantes.

— Eh, estás a roubar-me a pesca! — gritava o comandante do segundo barco.

— Estás mareado! — retorquiu o comandante do primeiro barco. —

Esta aqui nunca foi tua! É o nosso peixe, e foi pescado com justiça! Agora desaparece com o teu reles barco malcheiroso antes que te mandemos borda fora!

Previsivelmente, a tripulação do segundo barco já estava a saltar as amuradas e a rodopiar armas diante do comandante do primeiro barco, antes mesmo que este tivesse terminado a frase.

Regis voltou a desviar os olhos para as nuvens; a disputa nos barcos não tinha para ele nenhum interesse, ainda que os ruídos da luta fossem evidentemente perturbantes. Aquelas escaramuças eram vulgares nos lagos, sempre por causa do peixe, e especialmente quando alguém dava com um cardume grande. Geralmente, não eram demasiado graves; era mais fanfaronice e trocas de palavras azedas do que combates verdadeiros, e só muito raramente alguém acabava mesmo gravemente ferido ou morto. Mas havia exceções. Numa escaramuça envolvendo nada menos do que sete barcos, três tripulações inteiras e metade de uma quarta, tinham sido retalhadas e deixadas a boiar nas águas ensanguentadas. Nesse mesmo dia, esse lago em particular, que era o mais a sul dos três, tinha visto o seu nome mudar de Dellon-lune para Águas Vermelhas.

— Ah, pequenos peixinhos, quantos sarilhos vocês trazem — murmurou suavemente Regis, ponderando sobre a ironia do caos que os peixes prateados geravam nas vidas das gentes gananciosas de Dez-Cidades. As dez comunidades deviam a sua própria existência à truta cabeça-de-martelo, com a sua cabeça descomunal em forma de punho, e com as espinhas da mesma consistência que o mais fino marfim.

Os três lagos eram o único lugar do mundo onde se sabia haver tais peixes, e embora a região fosse inóspita e desértica, dominada por humanóides e bárbaros e exibindo frequentes tempestades capazes de arrasar os mais sólidos edifícios, o apelo da riqueza rápida trazia gente desde os recantos mais distantes dos Reinos.

Inevitavelmente, eram tantos os que desistiam e partiam de volta como os que chegavam de novo. As Planícies Geladas eram uma terra estéril, sem cor, com um clima impiedoso e incontáveis perigos. A morte era um visitante habitual dos habitantes das cidades, apanhando facilmente aqueles que não fossem capazes de lidar com as duras realidades das Planícies.

Mesmo assim, as cidades tinham crescido consideravelmente no século que passara desde que as trutas cabeça-de-martelo tinham sido descobertas. Inicialmente, as nove cidades junto aos lagos não eram mais do que pardieiros onde cada pescador pioneiro tinha colocado a sua pretensão sobre um local de pesca particularmente bom. A décima cidade, Bryn Shander, ainda que agora fosse murada e tivesse vários milhares de habitantes,

não passava de um vale praticamente deserto com uma cabana solitária onde os pescadores se encontravam uma vez por ano, trocando histórias e bens com os mercadores de Luskan.

Nos primeiros tempos de Dez-Cidades, um barco, nem que fosse apenas uma canoa com um único homem, nos lagos cujas águas estavam geladas todo o ano o suficiente para matar em poucos minutos quem tivesse o azar de cair borda fora, era uma visão rara; mas agora, cada cidade dos lagos tinha uma frota de barcos à vela, com a sua bandeira. Só Targos, a maior das cidades pesqueiras, podia colocar mais de cem barcos no Maer Dualdon, sendo alguns deles escunas de dois mastros com tripulações de dez homens ou mais.

Um grito de morte ecoou de um dos barcos em combate, e o clamor do aço contra aço fazia-se ouvir claramente. Regis interrogou-se, e não pela primeira vez, se as pessoas de Dez-Cidades não estariam melhor sem o peixe que só trazia sarilhos.

O halfling tinha, porém, de admitir que Porto do Oriente tinha sido um porto de abrigo para ele. Os seus dedos magros e destros tinham-se adaptado facilmente aos instrumentos de entalhador, e fora até eleito como porta-voz no Conselho de uma das cidades. Era verdade que Bosque Solitário era a mais pequena e mais a norte das Dez-Cidades, um lugar onde se acoitavam os mais proscritos dos proscritos, mas Regis considerava, mesmo assim, essa nomeação como uma honra. E também era bastante conveniente. Sendo o único entalhador em Bosque Solitário, Regis era a única pessoa com razões ou o desejo para viajar regularmente até Bryn Shander, principal aglomerado e mercado de Dez-Cidades. Isso mostrara ser um enorme benefício para o halfling. Tornara-se o principal correio para levar as pescarias de Bosque Solitário para o mercado de peixe de Bryn Shander, por uma comissão que era de um décimo do valor dos bens. Só isso bastava para o manter abastecido de marfim o suficiente para ter uma vida desafogada.

Uma vez por mês, durante o Verão, e três vezes por mês durante o Inverno, desde que o clima o permitisse, Regis tinha de estar presente no Conselho e de cumprir as suas obrigações como porta-voz. Essas reuniões tinham lugar em Bryn Shander e, embora normalmente se reduzissem a nada mais do que quezílias menores acerca de territórios de pesca entre as cidades, duravam apenas, habitualmente, umas poucas horas. Regis considerava a sua presença nelas como um pequeno preço a pagar por manter o monopólio em matéria de viagens ao mercado mais a sul.

A refrega nos barcos depressa terminou, com apenas um homem morto, e Regis mergulhou de novo no desfrute sossegado das nuvens que passavam. O halfling olhou por cima do ombro para as dezenas de cabanas de madeira baixas que salpicavam a paisagem por entre as fileiras cerradas

de árvores que formavam Bosque Solitário. Apesar da fama dos seus habitantes, Regis achava esta cidade a melhor da região. As árvores proporcionavam uma certa dose de protecção contra os ventos uivantes e bons postos de defesa para as casas. Só a distância em relação a Bryn Shander impedira a cidade do bosque de se tornar um membro mais proeminente de Dez-Cidades.

Abruptamente, Regis puxou o pendente com o rubi de debaixo do colete e olhou fixamente para a maravilhosa pedra preciosa de que se tinha apropriado, subtraindo-a ao anterior mestre, a mil ou mais quilómetros a sul dali, em Calimport.

— Ah, Pook — murmurou, rindo —, se ao menos me pudesses ver agora!

* * *

O elfo deitou as mãos às cimitarras embainhadas junto às ancas, mas os iéti avançavam rapidamente. Instintivamente, Drizzt saltou para a esquerda, sacrificando o flanco oposto, para deter o ataque do monstro que estava mais perto. O braço direito ficou impotente, colado ao seu lado, enquanto o iéti o abraçava com os grandes braços, mas conseguiu manter o braço esquerdo suficientemente livre para desembainhar a segunda arma. Ignorando a dor do abraço do iéti, Drizzt apertou firmemente o punho da cimitarra contra a anca e usou o balanço do ataque do segundo monstro para o empalar com a lâmina recurvada.

Nos estertores frenéticos da morte, o segundo iéti afastou-se, levando consigo a cimitarra.

O outro monstro restante fez Drizzt cair no chão, com o seu peso. O drow usava a mão livre freneticamente para impedir os dentes mortais de lhe apanharem a garganta, mas sabia que era apenas uma questão de tempo até o seu adversário mais forte acabar com ele.

Subitamente, Drizzt ouviu um estalido seco. O iéti estremeceu violentamente. A cabeça do monstro contorceu-se de uma forma bizarra, e uma massa de sangue e miolos escorreu-lhe pela cara, vinda da testa.

— Estás atrasado, elfo! — chegou-lhe a voz roufenha e familiar.

Bruenor Battlehammer avançou por cima das costas do oponente morto, sem reparar no facto de que o pesado monstro repousava sobre o seu amigo elfo. Apesar do desconforto acrescido, o nariz longo e pontiagudo, e frequentemente partido, do anão, bem como a sua barba grisalha, mas ainda ruiva como fogo, surgiram como um alívio para Drizzt.

— Já sabia que havia de te encontrar metido em sarilhos, se saísse à tua procura!

Sorrindo de alívio, e também perante os maneirismos do anão sempre surpreendente, Drizzt conseguiu rastejar como um réptil de debaixo do monstro, enquanto Bruenor tratava de libertar o machado do crânio duro do iéti.

— Cabeça dura como um carvalho congelado — resmungava o anão. Assentou os pés por detrás das orelhas do iéti e puxou o machado até o libertar com um potente puxão. — Onde está aquele teu tareco, afinal?

Drizzt rebuscou na mochila por um momento e tirou de lá uma estatueta de ónix representando uma pantera.

— Dificilmente eu consideraria Guenhwyvar como um gato — disse Drizzt com uma reverência carinhosa. Rodopiou a estatueta nas mãos, sentindo os intrincados pormenores da peça, para se assegurar de que não tinha sido danificada sob o peso do iéti.

— Bah, um gato é um gato — insistiu o anão. — E porque não está ele contigo quando precisas dele?

— Até mesmo um animal mágico precisa do seu descanso — explicou Drizzt.

— Bah — menosprezou Bruenor de novo. — É mesmo um dia mau quando um drow, e ainda por cima drow ranger, é apanhado desprevenido numa planície aberta por dois iétis da tundra! — Bruenor lambeu a lâmina do machado manchado de sangue, e depois cuspiu, enojado. — Vis animais! — resmungou. — Nem sequer dá para comer as malditas coisas!

Bateu com o machado no chão, para limpar a lâmina, e bateu os pés com força enquanto caminhava de regresso ao Marco de Kelvin.

Drizzt voltou a guardar Guenhwyvar na mochila e foi recuperar a cimitarra, cravada no outro monstro.

— Vem daí, elfo — troçou o anão. — Temos mais de sete quilómetros de caminho para fazer!

Drizzt abanou a cabeça e limpou a lâmina ensanguentada na pelagem do monstro morto.

— Vai andando, Bruenor Battlehammer — murmurou sob o sorriso. — E fica sabendo, para teu prazer, que cada monstro que aparecer ao longo do nosso caminho há-de dar pela tua passagem e manter a cabeça bem escondida!



A ASSEMBLEIA DO HIDROMEL

Muitos quilómetros a norte de Dez-Cidades, ao longo da tundra sem trilhos e até ao limite mais a norte de todos os Reinos, os gelos do Inverno já tinham endurecido o chão, numa cobertura branca e lisa. Não havia montanhas ou árvores que bloqueassem a mordedura gélida do vento impiedoso de leste, trazendo o ar gelado do Glaciar de Reghed. Os grandes icebergues do Mar do Gelo em Movimento deslizavam lentamente, com o vento a uivar ao passar pelos picos altos, numa sinistra recordação da estação que se aproximava. E no entanto, as tribos nómadas que passavam ali o Verão não tinham ainda viajado juntamente com a migração das manadas de renas para sudoeste, ao longo da costa, até ao mar mais hospitaleiro do lado sul da península.

A planura interminável do horizonte era quebrada num pequeno recanto por um acampamento solitário, que era o maior aglomerado de bárbaros tão a norte em mais de um século. Para acomodar os chefes das respectivas tribos, várias tendas de peles de veado tinham sido erguidas num padrão circular, e cada uma delas estava rodeada pelo seu próprio anel de fogos-de-campo. No centro deste círculo, uma enorme tenda de pele de veado tinha sido erigida, concebida para receber todos os guerreiros de cada tribo. Os homens das tribos chamavam-lhe Hengorot, «A Assembleia do Hidromel», e para os bárbaros do norte este era um local de reverência, onde comida e bebida eram partilhados em brindes a Tempos, o Deus da Batalha.

Os fogos em redor da Assembleia ardiam mansamente nessa noite, pois o Rei Heafstaag e a Tribo do Alce, a última a chegar, eram esperados no

acampamento antes do nascer da Lua. Todos os bárbaros já reunidos no acampamento estavam concentrados no Hengorot e tinham começado as festividades pré-assembleia. Grandes canecas de hidromel ornavam cada mesa, e braços de ferro bem-dispostos surgiam a cada momento, com frequência cada vez maior. Embora as tribos guerreassem frequentemente umas com as outras, em Hengorot todas as diferenças eram postas de lado.

O Rei Beorg, um homem robusto com caracóis louros bem aparados, uma barba que começava a ficar branca e rugas de experiência profundamente gravadas no rosto bronzeado, estava solenemente sentado à cabeceira da mesa principal. Representando o seu povo, mantinha-se muito direito e alto, com os ombros largos bem direitos. Os bárbaros das Planícies Geladas eram uns bons trinta centímetros mais altos do que o cidadão médio de Dez-Cidades, crescendo como se tirassem vantagem da vastidão deserta da tundra.

Eram, de facto, muito parecidos com a sua terra. Tal como o chão que calcorreavam, os seus rostos quase sempre barbudos eram bronzeados pelo Sol e enrugados pelo vento constante, o que lhes dava uma aparência endurecida como a do couro, com uma máscara quase sem expressão e carrancuda que não recebia bem os desconhecidos. Desprezavam a gente de Dez-Cidades, que consideravam fracos caça-fortunas que não possuíam nenhum valor espiritual, qualquer que fosse.

No entanto, um desses caça-fortunas estava agora entre eles, no meio da mais reverenciada das suas assembleias. Ao lado de Beorg estava deBernezan, o homem do sul de cabelo escuro, o único homem na tenda que não era nascido e criado nas tribos bárbaras. O sorrateiro deBernezan mantinha os ombros defensivamente encolhidos enquanto olhava em volta nervosamente para toda a assembleia. Estava bem ciente de que os bárbaros não gostavam nada de estranhos, e que qualquer um deles, mesmo o mais jovem servo, o poderia partir ao meio com apenas um casual golpe das enormes mãos.

— Mantém-te sossegado! — instruiu Beorg ao homem do sul. — Esta noite erguerás as tuas canecas de hidromel com a Tribo do Lobo. Se eles pressentirem o teu medo... — e deixou o resto pairar no ar; mas deBernezan sabia bem como os bárbaros lidavam com a fraqueza. O pequeno homem respirou fundo, para se acalmar, e endireitou os ombros.

Mas também Beorg estava nervoso. O Rei Heafstaag era o seu principal rival na tundra, comandando uma força tão dedicada, numerosa e disciplinada como a sua. Ao contrário dos habituais raids bárbaros, o plano de Beorg exigia a conquista total de Dez-Cidades, a escravidão dos pescadores que sobrevivessem e depois viver à grande à custa da riqueza que estes colhessem dos lagos. Beorg via isto como uma oportunidade para o

seu povo abandonar a normal e precária existência nómada e encontrar uma dose de luxos que nunca tinha conhecido. Tudo dependia agora da concordância de Heafstaag, um rei brutal e interessado apenas na sua própria glória e pilhagens triunfantes. Mesmo que a vitória sobre Dez-Cidades fosse conseguida, Beorg sabia que teria de, no final, lidar com o seu rival, que não abandonaria facilmente o fervoroso gosto pelo sangue que o tinha colocado no poder. Essa era uma ponte que o rei da Tribo do Lobo teria de atravessar mais tarde; a questão principal, por agora, era a conquista inicial, e se Heafstaag se recusasse a alinhar, as tribos menores dividir-se-iam nas suas alianças com as duas maiores. Poderia haver uma guerra logo no dia seguinte. Isso seria devastador para todo o povo, pois mesmo os bárbaros que sobrevivessem às batalhas iniciais estariam depois perante uma outra batalha brutal contra o Inverno. As renas tinham partido havia muito para as pastagens a sul, e as grutas ao longo do caminho não tinham sido abastecidas antecipadamente, como era hábito. Heafstaag era um chefe ardisoso; sabia que, nesta fase já tão adiantada, as tribos seriam forçadas a seguir o plano inicial, mas Beorg receava as condições que o seu rival iria impor.

Beorg reconfortou-se com o facto de não terem surgido conflitos de maior entre as tribos reunidas e, nesta noite em que todos se reuniam na assembleia comum, a atmosfera era de irmandade e jovialidade, com todas as barbas ensopadas em espuma. A aposta de Beorg fora que as tribos poderiam unir-se contra um inimigo comum e sob a promessa de uma prosperidade continuada. Tudo tinha corrido bem até aqui.

Mas o rude Heafstaag continuava a ser a chave de tudo.

* * *

As pesadas botas da coluna de Heafstaag faziam estremecer o chão sob a sua marcha determinada. O próprio enorme rei de um só olho liderava o cortejo, com os seus grandes passos balouçados, típicos dos nómadas da tundra. Intrigado pela proposta de Beorg e preocupado com a chegada do Inverno, o duro rei escolhera marchar sem parar durante as frias noites, parando apenas por breves períodos para comer e descansar. Embora fosse acima de tudo conhecido pela feroz eficiência em batalha, Heafstaag era um chefe que media bem cada passo que dava. A marcha impressionante daria ainda mais imponência ao respeito que o seu povo recebia dos guerreiros das outras tribos, e Heafstaag era rápido a aproveitar todas as vantagens que pudesse obter.

Não que esperasse quaisquer complicações no Hengorot. Tinha Beorg em grande consideração. Por duas vezes já se encontrara com o rei da Tribo do Lobo no campo da honra, sem nenhuma vitória clara. Se o plano de Be-

org fosse tão promissor quanto parecera inicialmente, Heafstaag alinharia, insistindo apenas num quinhão igual de liderança com o rei louro. Não dava crédito à ideia de que os homens das tribos, uma vez conquistadas as cidades, pudessem terminar o seu estilo de vida nómada e contentar-se com um novo estilo, a comerciar trutas cabeça-de-martelo; mas estava disposto a permitir a Beorg que tivesse as suas fantasias, se estas lhe proporcionassem a emoção da batalha e da vitória fácil. Deixaria que saqueassem e fosse garantido o calor durante o longo Inverno que se aproximava, e depois então mudaria o acordo original e redistribuiria o saque.

Quando as luzes do acampamento ficaram à vista, a coluna apressou o passo.

— Cantem, meus bravos guerreiros! — ordenou Heafstaag. — Cantem com garra e com força! Que aqueles que estão reunidos estremeçam ao ouvir a aproximação da Tribo do Alce.

* * *

Beorg estava de ouvido atento à chegada de Heafstaag. Conhecendo bem as táticas do rival, não ficou minimamente surpreendido quando as primeiras notas do Cântico de Tempos lhe chegaram, vindas do breu da noite. O rei louro reagiu de imediato, subindo para cima de uma mesa e exigindo silêncio a todos os reunidos.

— Ouvi, homens do norte! — clamou. — Atentai no desafio do cântico!

O Hengorot foi imediatamente tomado por uma onda de agitação, enquanto os homens saltavam dos lugares e corriam a reunir-se aos grupos das respectivas tribos. Todas as vozes se ergueram no refrão comum ao Deus da Batalha, cantando actos de bravura e mortes gloriosas no campo da honra. Esses versos eram ensinados a cada rapazinho bárbaro a partir do momento em que aprendesse a dizer as primeiras palavras, pois o Cântico de Tempos era de facto considerado como uma medida da força de uma tribo. A única variação nas palavras, de tribo para tribo, era o refrão que identificava os cantores. Agora, os guerreiros cantavam num tom em crescendo, pois o desafio do cântico era o de determinar qual dos apelos ao Rei da Batalha era o mais claramente audível para Tempos.

Heafstaag conduziu os seus homens directamente para a entrada do Hengorot. Dentro da assembleia, os gritos dos homens da Tribo do Lobo estavam naturalmente a abafar os de todos os outros, mas os guerreiros de Heafstaag igualavam a força dos homens de Beorg.

Uma a uma, as tribos menores calaram-se sob o domínio do Lobo e do Alce. O desafio prolongou-se entre as duas tribos remanescentes durante vários minutos, com nenhuma das tribos a querer ceder a superioridade

aos olhos da sua divindade. Dentro da Assembleia do Hidromel, homens das tribos derrotadas levaram nervosamente as mãos às armas. Mais de uma guerra tinha irrompido nas Planícies devido ao desafio do cântico não conseguir determinar claramente um vencedor.

Por fim, a cortina da tenda abriu-se, deixando passar o porta-estandarte de Heafstaag, um jovem alto e orgulhoso, com olhos observadores que avaliaram cuidadosamente tudo o que o rodeava e que pareciam desmentir a sua idade. Levou um osso de baleia aos lábios e lançou uma nota clara. Simultaneamente, de acordo com a tradição, ambas as tribos pararam de cantar.

O porta-estandarte atravessou a assembleia em direcção ao rei anfitrião, sem nunca pestanejar nem desviar o olhar do rosto imponente de Beorg, embora Beorg pudesse ver que o jovem reparava nas expressões que estavam assestadas nele. Heafstaag escolhera bem aquele arauto, pensou Beorg.

— Bom Rei Beorg — começou o porta-estandarte quando toda a comção cessou — e todos os reis aqui reunidos. A Tribo do Alce pede para entrar no Hengorot e partilhar convosco o hidromel, para que possamos reunir-nos num brinde a Tempos.

Beorg estudou o arauto por mais um momento, testando-o para ver se conseguia abalar a compostura do jovem com uma demora inesperada.

Mas o arauto nem pestanejou, nem desviou o olhar fixo e penetrante, mantendo a posição de queixo erguido, firme e confiante.

— Permitido — respondeu Beorg, impressionado. — E sede bem-vindos — e depois acrescentou em surdina: — É uma pena que Heafstaag não possuía a tua paciência.

— Anuncio Heafstaag, Rei da Tribo do Alce — proclamou o arauto com voz clara, — filho de Hrothulf o Forte, filho de Angaar o Bravo; três vezes matador do grande urso; duas vezes conquistador de Termalaine, ao sul; que venceu Raag Doning, Rei da Tribo do Urso, em combate singular, de uma só estocada — e isto suscitou um remexer desconfortável nos da Tribo do Urso, e especialmente no seu rei, Haalfdane, filho de Raag Doning.

O arauto prosseguiu por vários minutos, listando cada feito, cada honra, cada título acumulado por Heafstaag durante a sua longa e ilustre carreira.

Tal como o desafio do cântico era uma competição entre as tribos, também a listagem de títulos e feitos era uma competição pessoal entre homens, especialmente reis, cujo valor e forças se reflectiam directamente nos seus guerreiros. Beorg receara este momento, pois a lista do seu rival excedia até mesmo a sua. Sabia que uma das razões por que Heafstaag chegara em último era para que a sua lista pudesse ser apresentada a todos os que lá estavam, homens que já tinham, por isso, ouvido o próprio arauto de Beorg em audiência privada à sua chegada, dias antes. Era a vantagem do

rei anfitrião ter a sua lista lida a cada tribo que vinha à assembleia, enquanto os arautos dos reis que estavam de visita só podiam falar para as tribos que já estivessem presentes quando chegavam. Ao chegar em último, e num momento em que todas as outras tribos já estariam reunidas, Heafstaag apagava essa vantagem.

Por fim, o porta-estandarte terminou e voltou a atravessar a sala, abrindo a cortina que servia de porta da enorme tenda, para deixar entrar o seu rei. Heafstaag avançou confiante pelo Hengorot, de modo a enfrentar Beorg.

Se os homens tinham ficado impressionados com a lista de feitos de Heafstaag, também não ficaram decerto desapontados com a aparência. O rei de barbas vermelhas tinha quase dois metros de altura, com um peito em forma de barril que amesquinhava até o de Beorg. E Heafstaag exibia orgulhosamente as cicatrizes de batalha. Um dos olhos tinha-lhe sido arrancado por um chifre de uma rena, e a mão direita tinha sido inutilizada por uma luta com um urso polar. O Rei da Tribo do Alce já vira mais batalhas do que qualquer outro homem da tundra, e segundo todas as aparências estava pronto para muitas outras, e ansioso até por elas.

Os dois reis olharam-se severamente, e nenhum deles pestanejou ou desviou o olhar, nem por um instante.

— O Lobo ou o Alce? — perguntou por fim Heafstaag, naquela que era a pergunta adequada após um desafio do cântico sem vencedor claro.

Beorg teve o cuidado de dar a resposta mais adequada:

— Foi um bom recontro e bem lutado — disse Beorg. — Deixemos que sejam os ouvidos de Tempos apenas a decidir, ainda que o próprio Deus se veja em dificuldades para fazer uma escolha tão difícil!

Com as formalidades devidamente postas de parte, a tensão abrandou no rosto de Heafstaag. Sorriu amplamente para o rival.

— Gosto em ver-te, Beorg, Rei da Tribo do Lobo. É-me agradável enfrentar-te e não ver o meu próprio sangue a manchar a ponta da tua espada letal!

As palavras amigáveis de Heafstaag apanharam Beorg desprevenido. Não poderia ter esperado melhor começo para o conselho de guerra. Devolveu o elogio com igual fervor:

— Nem eu ter de me esquivar ao golpe do teu certo machado!

O sorriso sumiu-se abruptamente do rosto de Heafstaag quando reparou no homem de cabelos escuros ao lado de Beorg.

— Que direito, seja por valor ou por sangue, tem este fraco representante do sul de se encontrar na Assembleia do Hidromel de Tempos? — exigiu saber o rei de barbas vermelhas. — O lugar dele é com os seus, ou, quando muito, junto das mulheres!

— Dá-me o benefício da tua complacência, Heafstaag — explicou-se

Beorg. — Este é deBernezan, um homem de grande importância para a nossa vitória. Valiosa é a informação que me trouxe, pois tem vivido em Dez-Cidades por mais de dois Invernos.

— Então, que papel tem ele a desempenhar? — insistiu Heafstaag com urgência na voz.

— Informou-me — insistiu Beorg.

— Isso é passado — disse Heafstaag. — Que valor tem ele agora para nós? Certamente não poderá combater ao lado de guerreiros como os nossos.

Beorg lançou um olhar a deBernezan, engolindo amargamente o seu próprio desprezo para com aquele cão que tinha traído a sua própria gente numa miserável tentativa de encher os bolsos.

— Apresenta os teus argumentos, homem do sul. E que Tempos possa encontrar um lugar neste campo para os teus ossos!

DeBernezan tentou futilmente rivalizar com o olhar férreo de Heafstaag. Pigarreou e falou tão alto e confiantemente quanto podia.

— Quando as cidades forem conquistadas e as suas riquezas confiscadas, precisareis de alguém que conheça os mercados do sul. Eu sou esse homem.

— A que preço? — rosnou Heafstaag.

— O de uma vida confortável — respondeu deBernezan. — Uma posição de respeito e nada mais.

— Bah! — desdenhou Heafstaag. — Se traiu os dele, também nos trairá a nós!

O gigantesco rei sacou do machado que trazia à cintura e avançou para deBernezan. Beorg fez uma careta, sabendo que este momento crítico poderia deitar a perder todo o seu plano.

Com a mão aleijada, Heafstaag agarrou os cabelos oleosos de deBernezan, puxando a cabeça do homem diminuto para o lado e expondo-lhe a carne do pescoço. Fez o poderoso machado ganhar balanço em direcção ao alvo, com o olhar fixo no rosto do homem do sul. Mas, mesmo indo contra as regras inabaláveis da tradição, Beorg ensaiara bem deBernezan para esse momento. O pequeno homem fora avisado, sem margem para dúvidas, de que se tentasse lutar morreria, de qualquer forma. Mas se aceitasse o golpe e Heafstaag estivesse apenas a testá-lo, a sua vida seria provavelmente poupada. Reunindo toda a sua força de vontade, deBernezan fixou o olhar no de Heafstaag e nem pestanejou perante a aproximação da morte certa.

No último momento, Heafstaag desviou o golpe do machado, e a lâmina assobiou passando a um cabelo de distância da garganta do homem do sul. Heafstaag libertou o homem, mas continuou a mantê-lo fixo no seu olhar intenso de um só olho.

— Um homem honesto aceita todos os juízos dos seus reis escolhidos — declarou deBernezan, tentando manter a voz tão calma quanto podia.

Uma aclamação ergueu-se de todas as bocas reunidas no Hengorot e, quando esmoreceu, Heafstaag virou-se para enfrentar Beorg.

— Quem liderará? — perguntou o gigante bruscamente.

— Quem venceu o desafio do cântico? — respondeu Beorg.

— Bem visto, bom rei — cumprimentou Heafstaag para o rival. — Juntos, então, tu e eu; e que ninguém conteste a nossa autoridade!

Beorg anuiu.

— A morte a quem se atreva a fazê-lo!

DeBernezan suspirou profundamente, aliviado, e mudou a posição das pernas defensivamente. Se Heafstaag, ou até Beorg, alguma vez notassem a poça entre os seus pés, a sua vida estaria certamente perdida. Mudou a posição das pernas de novo e olhou de relance à sua volta, horrorizado quando deu com o olhar fixo do jovem porta-estandarte assestado nele. O rosto de deBernezan empalideceu, já à espera da humilhação que se seguiria e da própria morte. Mas o porta-estandarte virou costas subitamente e sorriu, divertido, mas num gesto de piedade sem precedentes entre a sua gente dura, sem dizer nada.

Heafstaag ergueu os braços acima da cabeça e levou os olhos ao tecto, juntamente com o machado. Beorg pegou no machado e imitou imediatamente esse movimento.

— Tempos! — clamaram em unísono.

Depois, olhando-se fixamente mais uma vez, rasgaram as cotas de malha dos braços com os machados, manchando as lâminas com o próprio sangue. Num movimento simultâneo, giraram e lançaram as armas através da sala, encontrando o alvo num barril de hidromel. Imediatamente, os homens que estavam mais perto pegaram em canecas e acorreram a apanhar as primeiras gotas do hidromel que corria e que tinha sido abençoado com o sangue dos seus reis.

— Concebi um plano que espero que aproves — disse Beorg para Heafstaag.

— Mais tarde, nobre amigo — respondeu o rei de um só olho. — Deixemos que esta noite seja apenas um momento de canções e bebida para celebrar a nossa próxima vitória — deu uma palmada no ombro de Beorg e piscou o único olho. — Alegra-te com a minha chegada, pois estavas muito mal preparado para uma assembleia como esta — disse depois, com uma gargalhada gutural. Beorg olhou para ele com curiosidade, mas Heafstaag lançou-lhe apenas uma segunda grotesca piscadela de olho para acalmar as suas suspeitas.

Subitamente, o robusto gigante estalou os dedos na direcção dos seus lugar-tenentes, batendo com o cotovelo ao mesmo tempo no seu rival, para o avisar do que aí vinha.

— Tragam as raparigas! — comandou.



O FRAGMENTO DE CRISTAL

Só havia escuridão. Felizmente, não se conseguia lembrar do que se passara, nem de onde estava. Apenas escuridão, uma escuridão reconfortante.

Depois, um ardor intenso começou a crescer-lhes nas faces, roubando-lhe a tranquilidade da inconsciência. Gradualmente, sentiu-se obrigado a abrir os olhos, mas mesmo semicerrando-os, o brilho era demasiado intenso e cegava-o.

Estava caído de cara para baixo na neve. Havia montanhas que se elevavam a toda a sua volta, com os picos irregulares e aguçados e espessas calotes de neve a lembrar-lhe de onde se encontrava. Tinham-no deixado ali caído na Espinha do Mundo. Tinham-no deixado ali para morrer.

A cabeça de Akar Kessell latejava quando finalmente conseguiu levantá-la. O Sol brilhava com força, mas o frio brutal e os ventos agrestes afastavam qualquer calor que os raios brilhantes trouxessem. Era sempre Inverno naqueles lugares a grande altitude, e Kessell tinha apenas vestes ligeiras para o protegerem da mordedura mortal do frio.

Tinham-no deixado para morrer.

Cambaleou, enterrado na neve até aos joelhos, e olhou em redor. Bem mais abaixo, ao fundo de uma profunda ravina e em direcção a norte, de regresso aos trilhos da tundra que os haveriam de levar em redor da imponente cadeia de montanhas impossíveis de atravessar, Kessell viu os pontos negros que assinalavam a caravana dos magos, que começara a sua longa jornada de regresso a Luskan. Tinham-no enganado. Percebia agora que

não fora mais do que um peão das malévolas intenções deles de se livrarem de Morkai o Vermelho.

Eldulac, Dendybar o Sarapintado e os outros.

Nunca tinham tido qualquer intenção de lhe dar o título de mago.

— Como pude ser tão estúpido? — queixou-se Kessell.

Imagens de Morkai, o único homem que alguma vez lhe mostrara alguma dose de respeito, passaram-lhe pela mente numa tontura de culpabilidade. Lembrou-se de todas as alegrias que o velho mago lhe tinha permitido experimentar. Morkai transformara-o, certa vez, num pássaro, para que Kessell pudesse sentir a liberdade do voo; e outra vez num peixe, para que experimentasse o mundo estranho das águas.

E tinha agradecido a esse homem maravilhoso com uma punhalada.

Bem longe já nos trilhos, os magos ouviram ainda o angustiado grito de Kessell, que ecoou nas encostas das montanhas.

Eldulac sorriu, satisfeito por o seu plano ter sido executado na perfeição, e esporeou o cavalo.

* * *

Kessell cambaleou pela neve. Não sabia porque estava a andar — não tinha para onde ir. Não tinha escapatória possível. Eldulac deixara-o numa depressão em forma de tigela, cheia de neve, e com os dedos dormentes, devido ao frio, não tinha nenhuma hipótese de trepar dali para fora.

Tentou de novo conjurar um fogo mágico. Estendeu a mão para o céu e entre os dentes que batiam pronunciou as palavras do encantamento.

Nada.

Nem sequer uma pluma de fumo.

Por isso, começou de novo a caminhar. As pernas doíam-lhe; acreditava até que já tivesse perdido vários dedos do pé esquerdo. Mas não se atreveu a descalçar a bota para confirmar a mórbida suspeita.

Começou a caminhar em redor da depressão em forma de tigela mais uma vez, seguindo o mesmo rasto que deixara da primeira vez que fizera o percurso. Subitamente, deu consigo a desviar-se em direcção ao centro. Não sabia porquê e, no seu delírio, não parou para tentar compreender. Todo o mundo se transformara para ele num borrão branco. Um borrão branco gelado. Kessel sentiu-se a cair. Sentiu a mordedura gelada da neve no rosto, mais uma vez. Sentiu a dormência que assinalava o fim da vida das suas extremidades.

Depois... sentiu calor.

Imperceptível, inicialmente, mas tornando-se cada vez mais forte. Algo estava a chamá-lo. Estava por baixo dele, enterrado debaixo da neve, mas

mesmo através da barreira gelada, Kessell sentia o brilho e o calor que davam vida.

Escavou. Guiando visualmente as mãos, que não conseguiam sentir o trabalho que faziam, escavou pela sua vida. E então deu com qualquer coisa sólida e sentiu o calor intensificar-se. Esforçando-se por afastar a neve restante do objecto, conseguiu por fim libertá-lo. Não conseguia compreender o que via. Culpou disso o seu estado delirante. Nas suas mãos geladas, Akar Kessell segurava o que parecia um cubo de gelo. No entanto, o calor que irradiava atravessava-o, e sentiu de novo as picadas, desta vez assinalando não a dormência, mas o renascer das suas extremidades.

Kessell não fazia ideia do que se estava a passar, e não se importava minimamente. Por agora, tinha encontrado esperança de vida, e isso bastava. Apertou o fragmento de cristal contra o peito e regressou em direcção à parede rochosa da depressão, procurando a área mais abrigada que pudesse encontrar.

Sob uma pequena saliência, escondido numa pequena área onde o calor do cristal tinha afastado a neve, Akar Kessell sobreviveu à sua primeira noite na Espinha do Mundo. O seu companheiro de cama era o Fragmento de Cristal, Crenshinibon, uma relíquia antiga, senciente, que esperara durante eras incontáveis até que alguém como ele aparecesse na depressão. Acordado de novo, estava nesse mesmo momento a ponderar a forma como haveria de controlar Kessell, já de si tão falho de vontade própria. Era uma relíquia encantada nos primeiros dias do mundo, uma perversão que estivera perdida durante séculos, para desespero daqueles senhores do mal que procuravam o seu poder.

Crenshinibon era um enigma, uma força do mais negro mal, que ia buscar poder à luz do dia. Era um instrumento de destruição, uma ferramenta para magias, um abrigo e um lar para aqueles que o tivessem em seu poder. Mas acima de todos os poderes de Crenshinibon estava a força que dava ao possuidor.

Akar Kessell dormiu confortavelmente, sem consciência do que lhe viesse a parar às mãos. Sabia apenas — e apenas isso lhe importava — que a sua vida ainda não chegara ao fim. Depressa perceberia as implicações de tudo isto. Perceberia que nunca mais desempenharia o papel de capacho de miseráveis pretensiosos como Eldulac, Dendybar o Sarapintado e os outros.

Tornar-se-ia o Akar Kessell das suas fantasias, e todos se prostrariam diante dele.

— Respeito... — murmurou das profundezas do seu sonho, de um sonho que Crenshinibon lhe estava a impor.

Akar Kessell, Tirano das Planícies Geladas.

* * *

Kessell despertou para um amanhecer que pensara que nunca veria. O Fragmento de Cristal preservara-o durante a noite, e no entanto fizera muito mais do que simplesmente impedi-lo de congelar. Kessell sentia-se estranhamente alterado nessa manhã. Na noite anterior apenas estivera preocupado com a quantidade da sua vida, interrogando-se sobre quanto tempo conseguiria simplesmente sobreviver. Mas agora cogitava sobre a qualidade da sua vida. A sobrevivência já não era uma questão; sentia a força a fluir dentro dele.

Um veado branco percorria a orla da depressão.

— Caça — murmurou Kessell. Apontou um dedo na direcção da presa e disse as palavras de comando de um encantamento, ardendo de excitação enquanto sentia a energia que lhe corria pelo sangue. Um assustador raio branco disparou da mão de Kessell e o veado caiu no local onde estava. — Caça — murmurou de novo, fazendo mentalmente o animal erguer-se no ar e vir na sua direcção sem ter de pensar duas vezes, ainda que a telequinésia fosse um encantamento que não fizera sequer parte do considerável repertório de Morkai o Vermelho. Ainda que o Fragmento não lho tivesse permitido, Kessell o ganancioso não parou para ponderar no súbito aparecimento de capacidades que sentia que há muito deveria ter.

Agora tinha comida e calor, devido ao Fragmento. No entanto, um mago tem de ter um castelo, pensou. Um local onde possa praticar os seus negros segredos sem ser perturbado. Olhou para o Fragmento em busca de uma resposta para este dilema e encontrou um segundo cristal ao lado do primeiro. Instintivamente, ou assim presumiu (embora na realidade fosse mais uma sugestão subconsciente de Crenshinibon que o guiava), Kessell percebeu o seu papel em concretizar o próprio pedido. Soube imediatamente qual era o Fragmento verdadeiro, através do calor e da força que dele emanava, mas este segundo fragmento também o intrigava, tendo uma própria aura de poder igualmente impressionante. Pegou na cópia do Fragmento e levou-o até ao centro da depressão, depositando-o na neve espessa.

— *Ibssum dal abdur* — murmurou sem saber porquê, ou sequer sem saber o significado.

Kessell afastou-se para trás quando sentiu a força dentro da imagem da relíquia a começar a expandir-se. Apanhava os raios do Sol e puxava-os para dentro das suas profundezas. A área em redor da depressão caiu nas sombras enquanto o objecto roubava a própria luz do dia. Começou a pulsar com uma luz interior, rítmica.

E depois começou a crescer.

Alargou na base, quase preenchendo por completo a depressão, e por

algum tempo Kessell recebeu ser esmagado contra as paredes rochosas. E em consonância com o alargamento da base do cristal, o topo também se ergueu para o céu da manhã, mantendo as dimensões alinhadas com a sua fonte de energia. Depois, ficou completo, ainda uma imagem exacta de Crenshinibon, mas agora de proporções gigantescas.

Uma torre cristalina. De alguma maneira — a mesma como Kessell sabia tudo acerca do Fragmento de Cristal — soube o seu nome.

Cryshal-Tirith.

* * *

Kessell teria ficado contente — pelo menos por agora — com ficar em Cryshal-Tirith e saciar-se com os desafortunados animais que por ali vagueassem. Vinha de uma família de camponeses de magros recursos e sem ambições, e embora se gabasse de ter aspirações que iam para além do seu estatuto social, sentia-se intimidado pelas implicações do poder. Não compreendia porquê, nem como, aqueles que tinham conquistado poder e tinham subido acima da comum ralé, e mentia até a si mesmo, desdenhando dos feitos dos outros e, inversamente, menorizando a falta dos seus próprios feitos, atribuindo ambos às meras escolhas do destino.

Agora que tinha o poder ao seu alcance, não fazia ideia nenhuma do que fazer com ele.

Mas Crenshinibon esperara demasiado tempo para ver o seu regresso à vida limitado a ser uma cabana de caça de um mesquinho humano. A tibieza de Kessell era, na verdade, um atributo favorável do ponto de vista de Crenshinibon. Ao longo de um certo tempo poderia persuadir Kessell a seguir praticamente qualquer curso de acção com as suas mensagens nocturnas.

E Crenshinibon tinha tempo. A relíquia estava ansiosa por de novo sentir o sabor da conquista, mas uns poucos anos não pareciam demasiado tempo para um artefacto que tinha sido criado nos alvares do mundo. Moldaria o sorumbático Kessell até o transformar num digno representante do seu poder, transformaria o homem fraco numa mão com uma luva de aço para usar como forma de entregar as suas mensagens de destruição. Fizera-o centenas de vezes nas lutas iniciais do mundo, criando e nutrimdo alguns dos mais formidáveis e cruéis oponentes da lei em qualquer dos planos.

Podia voltar a fazê-lo.

Nessa mesma noite, Kessell, dormindo no confortavelmente adornado segundo nível de Cryshal-Tirith, sonhou sonhos de conquista. Não violentas campanhas contra cidades como Luskan, nem à escala de uma

batalha contra um posto de fronteira como Dez-Cidades, mas sim um início menos ambíguo e mais realista para o seu reino. Sonhou que forçara uma tribo de duendes à servidão, usando-os para assumirem os papéis de servos, tratando de atender a todos os seus desejos e necessidades. Quando acordou no dia seguinte lembrou-se do sonho e achou que a ideia lhe agradava.

Mais tarde nessa mesma manhã, Kessell explorou o terceiro nível da torre, um compartimento igual aos outros, feito de cristal suave, mas duro como pedra, e este em especial cheio de vários engenhos de magia. Subitamente apoderou-se dele uma necessidade imperiosa de fazer um determinado gesto e pronunciar uma palavra arcana de comando que presumiu que deveria ter ouvido alguma vez quando na presença de Morkai. Obedeceu ao sentimento e viu, maravilhado, as dimensões dentro das profundezas de um dos espelhos que havia no compartimento a alargarem-se subitamente e a rodopiarem numa neblina cinzenta. Quando a neblina se dissipou, uma imagem começou a aparecer focada.

Kessell reconheceu a área representada como um vale por onde passara, a pouca distância do trilho por onde viera, e onde Eldulac, Dendybar o Sarapintado e os outros o tinham deixado para morrer.

A imagem da região pululava de duendes atarefados a construir um acampamento. Estes eram, presumivelmente, nómadas, pois bandos de guerreiros raramente levavam consigo fêmeas e crias mais jovens para os seus raides. Centenas de grutas salpicavam as encostas destas montanhas, mas não eram suficientemente numerosas para conter as tribos de orcs, duendes, ogres e até monstros mais poderosos. A competição pelos abrigos era feroz, e as tribos menores de duendes eram geralmente forçadas a permanecer à superfície, escravizadas ou chacinadas.

— Que conveniente! — divertiu-se Kessell, interrogando-se se o tema do seu sonho teria sido uma coincidência ou uma profecia. Noutra impulso súbito, enviou a sua vontade através do espelho em direcção aos duendes. O efeito disto espantou-o.

Em simultâneo, todos os duendes, aparentemente confusos, se viraram na direcção da força invisível. Os guerreiros pegaram apreensivamente nas mocas e nos machados de ponta de pedra, e as fêmeas e crias reuniram-se atrás do grupo.

Um duende maior, presumivelmente o chefe, erguendo a moca defensivamente à sua frente, deu alguns passos cautelosos, diante dos soldados.

Kessell coçou o queixo, ponderando sobre a extensão do seu recém-adquirido poder.

— Vem até mim! — disse ao chefe dos duendes. — Não me podes resistir!

* * *

A tribo chegou à depressão pouco tempo depois, mantendo-se a uma distância segura enquanto tentava perceber exactamente o que era aquela torre e de onde tinha vindo. Kessell deixou-os maravilharem-se com o esplendor do novo lar, e depois chamou de novo o chefe, compelindo o duende a aproximar-se de Cryshal-Tirith.

Contra a própria vontade, o grande duende avançou, afastando-se das fileiras da sua tribo. Lutando contra cada passo que dava, avançou directamente até à base da torre. Não conseguia ver nenhuma porta, pois a entrada para Cryshal-Tirith era invisível para todos, excepto as criaturas dos planos exteriores e aqueles a quem Crenshinibon, ou quem o detivesse, permitisse a entrada.

Kessell conduziu o aterrorizado duende para o primeiro nível da estrutura. Uma vez lá dentro, o chefe duende permaneceu absolutamente imóvel, os olhos dardejando em redor freneticamente, em busca de alguma indicação sobre a força esmagadora que o levara até ali, àquela estrutura de cristal ofuscante.

O mago (título devidamente atribuído ao possuidor de Crenshinibon, mesmo que Kessell nunca tivesse sido capaz de o merecer pelos seus próprios actos) deixou a miserável criatura esperar por algum tempo, aumentando-lhe o medo. Depois, apareceu ao cimo da escada, por uma porta secreta espelhada. Olhou para baixo, para a desgraçada criatura e soltou gargalhadinhas de euforia.

O duende tremeu visivelmente ao ver Kessell. Sentia a vontade do mago a impor-se sobre ele mais uma vez, forçando-o a cair de joelhos.

— Quem sou eu? — perguntou Kessell enquanto o duende grunhia e uivava.

A resposta do chefe duende foi-lhe arrancada do interior por uma força a que não poderia resistir.

— Meu senhor.



Bruenor subiu o declive rochoso com passos bem calculados, com as botas a encontrarem os mesmos apoios que sempre usava quando subia até ao ponto alto do extremo sul do vale dos anões. Para os povos das Dez-Cidades, que muitas vezes viam o anão alcandorado meditativamente naquele local, aquela alta coluna de pedras na falésia rochosa que circundava o vale tornara-se a Escada de Bruenor. Logo abaixo do anão, a oeste, ficavam as luzes de Termalaine, e para lá delas as águas negras do Maer Dualdon, salpicadas ocasionalmente pelas luzes de presença de um barco de pesca cuja tripulação resoluta se recusasse teimosamente a regressar a terra até ter dado com um cardume de cabeças-de-martelo.

O anão estava bem acima da tundra e da mais baixa das inúmeras estrelas que brilhavam na noite. A cúpula celestial parecia polida pela brisa gélida que soprava desde que o Sol se pusera, e Bruenor sentia como se tivesse escapado das grillhetas que o prendiam à terra.

Neste local encontrava os seus sonhos e estes levavam-no sempre de volta à antiga casa. Mithrall Hall, lar dos seus pais, e dos deles antes deles, onde rios de metal corriam rica e profundamente e os martelos dos ferreiros anões ressoavam em louvor de Moradin e Dumathoin. Bruenor era apenas um rapazito imberbe quando o povo se adentrara demasiado nas entranhas do mundo e fora rechaçado pelas coisas negras dos buracos escuros. Era agora o membro mais velho sobrevivente do seu pequeno clã e o único entre eles que testemunhara os tesouros de Mithrall Hall.

Tinham construído um novo lar no vale rochoso entre os dois lagos mais a norte dos três, muito antes de quaisquer humanos, a não ser os bárbaros, terem vindo para as Planícies Geladas. Eram um pobre resquício daquilo que em tempos fora uma próspera sociedade de anões, um bando de refugiados perseguidos e abatidos pela perda da terra natal e da sua herança. Continuavam a diminuir de número, com os mais velhos a morrerem tanto de velhice quanto de tristeza. Embora a mineração debaixo dos campos da região fosse boa, os anões pareciam destinados a desvanecer-se no esquecimento.

Quando Dez-Cidades começara a florescer, porém, a sorte dos anões alterara-se consideravelmente. O seu vale já não era apenas o norte de Bryn Shander, e estava tão próximo da principal cidade como qualquer outra das vilas piscatórias; e os humanos, frequentemente em guerra entre si e rechaçando invasores, negociavam de bom grado as maravilhosas couraças e armas que os anões forjavam.

Mas mesmo com a melhoria das suas vidas, Bruenor, em particular, ansiava por recuperar a antiga glória dos seus ancestrais. Via a chegada de Dez-Cidades como uma paragem temporária num problema que não seria resolvido até que Mithrall Hall fosse recuperado e restaurado.

— Uma noite fria para poiso tão alto, meu amigo — disse uma voz atrás dele.

O anão voltou-se para encarar Drizzt Do'Urden, embora apercebendo-se de que o elfo estaria invisível contra o fundo escuro do Marco de Kelvin. Do seu ponto de visão privilegiado, a montanha era a única silhueta que quebrava a linha ininterrupta do horizonte do norte. A montanha fora assim chamada porque fazia lembrar um monte de rochas propositadamente empilhadas; as lendas bárbaras afirmavam que era, na verdade, uma sepultura. E era certo que o vale onde os anões agora viviam não se parecia com nenhuma outra paisagem natural. Em todas as direcções, a tundra espalhava-se plana e deserta. Mas o vale apenas tinha escassas faixas dispersas de terra salpicando por entre rochedos e paredes de pedra maciça. Isso, e a montanha na sua fronteira norte, eram as únicas características da paisagem em todas as Planícies Geladas com alguma quantidade mensurável de rocha, como se tivessem sido ali colocadas por erro por algum deus nos primeiríssimos dias da criação.

Drizzt notou a expressão embaçada nos olhos do amigo.

— Procuras a visão que só a tua memória consegue ver — disse, bem ciente da obsessão do anão com a sua antiga terra-mãe.

— Uma visão que hei-de voltar a ter! — insistiu Bruenor. — Lá chegaremos, elfo.

— Nem sequer sabemos o caminho.

— As estradas podem ser encontradas — disse Bruenor. — Mas não enquanto não as procurarmos.

— Um dia, meu amigo... — aquiesceu Drizzt. Nos poucos anos que ele e Bruenor levavam como amigos, o anão incitara-o constantemente a acompanhá-lo na sua aventura em busca de Mithrall Hall. Drizzt considerava a ideia disparatada, pois ninguém com quem alguma vez tivesse falado tinha alguma ideia quanto à localização do antigo lar dos anões, e Bruenor só se conseguia recordar de imagens fragmentárias de galerias prateadas. Mesmo assim, o drow era sensível aos desejos mais profundos do amigo, e respondia sempre aos apelos de Bruenor com uma promessa de «um dia».

— Temos coisas mais urgentes, neste momento — lembrou Drizzt a Bruenor.

Antes, nesse mesmo dia, numa reunião na sala de audiências dos anões, o drow tinha transmitido as suas descobertas.

— Tens a certeza de que eles virão, então? — perguntava-lhe agora Bruenor.

— A carga deles abalará as rochas do Marco de Kelvin — respondeu Drizzt enquanto abandonava a escuridão da sombra da montanha e se reunia ao amigo. — E se Dez-Cidades não se unir contra eles, toda a gente estará condenada.

Bruenor agachou-se e virou os olhos para sul, para as luzes distantes de Bryn Shander.

— Coisa que não farão, estúpidos casmurros! — murmurou.

— Poderão fazê-lo, se a tua gente for ter com eles.

— Não! — rosnou o anão. — Lutaremos ao lado deles, se optarem por se unir, e então desgraçados bárbaros! Vai ter com eles, se assim desejas, e boa sorte para ti, mas nada levas dos anões. Vamos ver que raça e honra conseguem os pescadores reunir.

Drizzt sorriu perante a ironia da recusa de Bruenor. Ambos sabiam bem que o drow não tinha a confiança das cidades, nem era abertamente bem recebido em nenhuma delas, a não ser em Bosque Solitário, onde o seu amigo Regis era o Porta-voz. Bruenor notou o olhar de Drizzt, e custava-lhe tanto a ele como ao drow que assim fosse, ainda que o elfo fingisse, estoicamente, que não era bem assim.

— Devem-te mais do que alguma vez saberão — declarou Bruenor, lançando um olhar de simpatia para o amigo.

— Nada me devem!

Bruenor abanou a cabeça.

— Porque te importas? — resmungou. — Estás sempre a preocupar-te e a zelar por gente que não te demonstra nenhuma boa vontade. Que lhes deves tu?

Drizzt encolheu os ombros, com dificuldade em encontrar uma resposta. Bruenor tinha razão. Quando o drow chegara pela primeira vez àquela terra, o único que lhe tinha demonstrado alguma amizade fora Regis. Muitas vezes escoltara e protegera o halfling ao longo das primeiras léguas da jornada desde Bosque Solitário, em volta da tundra aberta a norte do Maer Dualdon, e em direcção a Bryn Shander, quando Regis ia à cidade principal em negócios ou a reuniões do Conselho. Tinham-se mesmo conhecido numa dessas viagens: Regis tentara fugir de Drizzt, porque tinha ouvido rumores terríveis acerca dele. Felizmente para ambos, Regis era um halfling que era geralmente capaz de manter um espírito aberto acerca das pessoas e de fazer os seus próprios juízos relativamente ao carácter delas. Não demorou muito para que se tornassem amigos bastante unidos.

Mas até este dia, Regis e os anões eram os únicos da região a considerar o drow como um amigo.

— Não sei porque me importo — respondeu Drizzt com honestidade. Os seus olhos voltaram-se para trás, para a antiga pátria, onde a lealdade era meramente um artifício para se obter vantagem sobre um inimigo comum. — Talvez me importe porque me esforço por ser diferente da minha gente — disse, tanto para si mesmo, como para Bruenor. — Talvez me importe porque sou diferente da minha raça. Talvez seja mais próximo dos povos da superfície. Pelo menos, essa é a minha esperança. Importo-me porque tenho de me importar com alguma coisa. Tu não és assim tão diferente, Bruenor Battlehammer. Importamo-nos, porque de contrário as nossas vidas seriam vazias — Bruenor lançou-lhe um olhar curioso. — Podes negar-me o que sentes pelos povos das Dez-Cidades, mas não o podes fazer a ti mesmo.

— Bah — desdenhou Bruenor. — Claro que me importo com eles! A minha gente precisa do comércio com eles!

— Casmurro — murmurou Drizzt, sorrindo. — E Catti-brie? — insistiu. — Então e a rapariga humana que ficou órfã naquele raide sobre Termalaine, há anos? A pobre criança que acolheste e criaste como tua própria filha? — Bruenor ficou contente por a cobertura da noite lhe proporcionar alguma discrição, impedindo que se visse como estava a corar. — Continua ainda a viver contigo, ainda que tu próprio tenhas de admitir que já poderia regressar para os da sua raça. Poderá ser que te importas com ela, meu anão rude?

— Ah, cala essa boca — resmungou Bruenor. — É uma boa serviçal e torna-me a vida um pouco mais fácil, mas não te ponhas com ideias acerca dela!

— Casmurro! — repetiu Drizzt mais uma vez, agora mais alto. Tinha mais uma cartada para jogar nesta discussão. — Então e eu? Os anões não

são propriamente muito apreciadores dos elfos da superfície, quanto mais dos drow. Como justificas a amizade que me tens demonstrado? Nada tenho para te oferecer em troca, a não ser a minha própria amizade. Porque te importas comigo?

— Trazes-me notícias quando... — Bruenor calou-se subitamente, percebendo que Drizzt o tinha encurralado.

Mas o drow não insistiu mais no assunto.

E assim os amigos ficaram a observar em silêncio enquanto as luzes de Bryn Shander se apagavam, uma após outra. Apesar da sua dureza exterior, Bruenor percebia como eram verdadeiras algumas das afirmações que o drow tinha feito; acabara por se importar com as pessoas que se tinham instalado nas margens dos três lagos.

— Que tencionas então fazer? — perguntou o anão por fim.

— Pretendo avisá-los — respondeu Drizzt. — Subestimas os teus vizinhos, Bruenor. São feitos de massa mais consistente e dura do que tu julgas.

— De acordo — disse o anão. — Mas as minhas questões têm a ver com o carácter deles. Todos os dias os vemos a lutar nos lagos, e sempre por causa do maldito peixe. As pessoas agarram-se às suas próprias cidades, e se os duendes tomarem as outras, nada se ralam! Agora, terão de me mostrar a mim e aos meus que têm vontade para lutarem juntas!

Drizzt tinha de admitir a verdade das observações de Bruenor. Os pescadores tinham vindo a tornar-se cada vez mais competitivos nos últimos anos, à medida que a truta cabeça-de-martelo se afastava para águas cada vez mais profundas dos lagos e se tornava mais difícil de apanhar. A cooperação entre as cidades estava num ponto baixo, porque cada cidade tentava ganhar vantagem económica sobre as cidades rivais em volta dos lagos.

— Vai haver Conselho em Bryn Shander daqui a dois dias — prosseguiu Drizzt. — Creio que ainda teremos algum tempo antes que os bárbaros venham. Embora receie atrasos, não acredito que conseguíssemos reunir todos os porta-vozes mais cedo do que isso. Demorarei esse tempo a instruir Regis devidamente sobre o curso de acção que deverá tomar com os seus pares, pois deverá ser ele a segurar as pontas contra a invasão que se aproxima.

— Aquele barrigudo? — desdenhou Bruenor, usando o epíteto que sempre usava para troçar do apetite insaciável do halfling. — Só se senta no Conselho para assim manter a sua barriga gorda bem fornecida! Dar-lhe-ão ainda menos ouvidos a ele do que te darão a ti, elfo!

— Subestimas o halfling, mais ainda do que subestimas os habitantes das Dez-Cidades — respondeu Drizzt. — Lembra-te sempre de que ele tem a pedra.

— Ah! Uma pedra bem lapidada, mas não mais do que isso — insistiu Bruenor. — Eu próprio já a vi e não me fez nenhum encantamento.

— A magia dela é demasiado subtil para os olhos de um anão, e se calhar não suficientemente forte para penetrar nessa tua cabeçorra dura — riu-se Drizzt. — Mas está lá; vejo-a claramente e conheço a lenda de tais pedras. Regis pode ser capaz de influenciar o Conselho mais do que julgas. E certamente mais do que eu conseguiria. Esperemos que assim seja, pois sabes tão bem como eu que alguns dos porta-vozes poderão mostrar relutância em aprovar qualquer plano de união, quer por arrogância e para mostrar independência, quer por acreditarem que um raide bárbaro contra alguns dos seus rivais menos protegidos poderá até ajudá-los nas ambições egoístas. Bryn Shander é a chave, mas a cidade principal só será levada a entrar em acção se as principais cidades piscatórias, e Targos em especial, se unirem.

— Sabes que Porto do Oriente ajudará — disse Bruenor. — São sempre eles que conseguem reunir todas as cidades.

— E Bosque Solitário também, com Regis a falar por eles. Mas Kemp de Targos decerto acredita que a sua cidade amuralhada é suficientemente forte para resistir sozinha, enquanto a sua rival, Termalaine, teria grande dificuldade em conter as hordas bárbaras.

— Não é nada provável que ele se reúna a qualquer coisa que inclua Termalaine. E depois ainda terás mais problemas, drow, porque sem Kemp nunca conseguirás que Konig e Dineval se calem!

— Mas é aí que entra Regis — explicou Drizzt. — O rubi que possui pode fazer coisas maravilhosas, garanto-te!

— Lá estás tu a falar dos poderes da pedra — resmungou Bruenor. — Mas o Barrigudo afirma que o seu antigo mestre tinha doze dessas coisas — argumentou. — Ora as magias poderosas não aparecem assim às dúzias!

— Regis disse que o mestre tinha doze pedras semelhantes — corrigiu Drizzt. — Na verdade, o halfling não tinha maneira nenhuma de saber se todas as doze, ou sequer alguma das outras, eram mágicas.

— Então porque havia o homem de dar a única com poderes ao Barrigudo?

Drizzt deixou a pergunta sem resposta, mas o seu silêncio depressa levou Bruenor à mesma conclusão inevitável. Regis tinha um certo jeito para se apropriar de coisas que não lhe pertenciam, ainda que o halfling tivesse explicado a pedra como uma oferta...



6 BRYN SHANDER

Bryn Shander era diferente de todas as outras comunidades de Dez-Cidades. A sua bandeira orgulhosa erguia-se bem alto no topo de uma colina no meio da tundra seca entre os três lagos, logo depois da ponta mais a sul do vale dos anões. Não havia barcos a navegar com a bandeira desta cidade em nenhum dos lagos, mas ninguém discutia que se tratava não só do centro geográfico da região, mas também do seu centro de actividade.

Era aqui que as principais caravanas de mercadores de Luskan aportavam, era aonde os anões iam comerciar, e era onde a grande maioria dos artesãos, entalhadores e avaliadores de esculturas em marfim tinham a sua residência. A proximidade de Bryn Shander vinha apenas em segundo lugar, depois da quantidade de peixe pescado, quando se tratava de determinar o sucesso e dimensão das cidades piscatórias. Assim, Termalaine e Targos, nas margens mais a sul do Maer Dualdon, e Caer-Konig e Caer-Dineval, nas margens ocidentais do Lac Dinneshere, quatro cidades a menos de um dia de viagem da cidade principal, eram as cidades dominantes dos lagos.

Altos muros rodeavam Bryn Shander, tanto para protecção contra os ventos gelados, como contra invasões de duendes ou de bárbaros. Lá dentro, os edifícios eram semelhantes aos das outras cidades: estruturas baixas, de madeira, excepto que em Bryn Shander estavam mais compactamente junto umas das outras e era frequente a subdivisão de uma casa por várias famílias. Congestionada como estava, porém, havia uma boa dose de conforto e de segurança na cidade, que era o maior pedaço de civilização que se podia saborear num raio de quinhentos desolados quilómetros.

Regis sempre apreciara os sons e os cheiros que o acolhiam quando passava pelos portões de madeira reforçada a ferro da muralha norte da cidade principal. Embora a uma escala menor do que nas grandes cidades do sul, a agitação e a vozearia dos mercados abertos de Bryn Shander e a multidão de vendedores de rua lembravam-lhe os seus dias passados em Calimport. E, tal como em Calimport, a gente das ruas de Bryn Shander era uma verdadeira exposição de todas as raças e origens de todos os Reinos. Gente do deserto, alta e de pele escura, misturava-se com viajantes de pele clara dos Moonshaes. As sonoras fanfarrônicas dos rudes homens do sul e dos robustos homens da montanha que trocavam fantasiosas histórias de amores e batalhas numa das muitas tabernas ecoavam por quase todas as esquinas.

E Regis absorvia tudo, porque embora o local tivesse mudado, o ruído permanecia o mesmo. Se fechasse os olhos enquanto deslizava por uma das ruelas estreitas, quase conseguia recuperar o gosto pela vida que conhecera anos antes em Calimport.

Desta vez, porém, o assunto que o halfling tinha de tratar era tão grave que amortecia a sua eterna boa disposição. Ficara horrorizado com as sinistras notícias que o drow lhe trouxera e estava nervoso com o facto de ser o mensageiro que teria de as levar ao Conselho.

Longe da barulhenta zona dos mercados da cidade, Regis passou pela residência apalaçada de Cassius, porta-vozes de Bryn Shander. Este era o maior e mais luxuoso edifício de todas as Dez-Cidades, com uma frente ornada de colunas e trabalhos artísticos em baixo-relevo adornando todas as paredes. Tinha sido originalmente construído para as reuniões dos dez porta-vozes, mas à medida que o interesse pelos Conselhos ia esmorecendo, Cassius, hábil na diplomacia e não desdenhando o uso de táticas mais robustas, apropriara-se do palácio para sua residência oficial e mudara o Conselho para um armazém vago escondido numa esquina remota da cidade. Vários dos restantes porta-vozes se tinham queixado sobre esta mudança, mas embora as cidades piscatórias pudessem muitas vezes exercer alguma influência sobre a cidade principal em matérias de interesse público, poucos recursos tinham num assunto tão trivial para a população em geral como este. Cassius percebia bem a posição da sua cidade e sabia bem como manter a maioria das outras comunidades sob controlo. A milícia de Bryn Shander podia derrotar as forças combinadas de quaisquer cinco das outras nove cidades juntas, e os agentes de Cassius mantinham o monopólio sobre as ligações necessárias com os mercados essenciais do sul. Os outros porta-vozes podiam resmungar acerca da mudança de local de reunião, mas a sua dependência em relação à cidade principal impedi-los-ia sempre de tomarem qualquer atitude contra Cassius.

Regis foi o último a entrar na pequena assembleia. Olhou em volta, para os nove homens que estavam reunidos em redor de uma mesa, e percebeu o quanto estava realmente deslocado ali. Fora eleito porta-voz porque mais ninguém em Bosque Solitário se ralava o suficiente para se dar ao trabalho de ter assento no Conselho, mas os seus pares tinham chegado aos seus postos por meio de feitos heróicos e valorosos. Eram os líderes das suas comunidades, os homens que tinham organizado a estrutura e as defesas das suas cidades. Cada um dos porta-vozes vira uma dezena de batalhas, e até mais, pois atacantes duendes ou bárbaros caíam sobre Dez-Cidades mais frequentemente do que dias de sol. Era uma simples regra da vida nas Planícies Geladas que quem não conseguisse lutar não conseguia sobreviver, e os porta-vozes do Conselho eram alguns dos mais hábeis guerreiros de todas as Dez-Cidades.

Regis nunca se sentira intimidado pelos porta-vozes antes, porque normalmente nada tinha para dizer no Conselho. Bosque Solitário, uma cidade isolada e escondida por entre um aglomerado compacto de árvores, não pedia nada a ninguém. E com uma frota de pesca insignificante, as outras três cidades com quem partilhava o Maer Dualdon não lhe impunham nenhuma exigências. Regis nunca oferecia uma opinião, a não ser que fosse instado, e tivera sempre o cuidado de votar em todos os assuntos de forma a seguir o consenso geral. E se o Conselho se via dividido por algum assunto, Regis simplesmente seguia o líder, Cassius. Em Dez-Cidades, nunca se podia errar ao seguir Bryn Shander.

Nesse dia, porém, Regis deu consigo intimidado pelo Conselho. As notícias sinistras que trazia consigo deixavam-no vulnerável às táticas agressivas dos porta-vozes e às suas represálias muitas vezes iradas. Concentrou a atenção nos dois porta-vozes mais importantes, Cassius e Bryn Shander e Kemp de Targos, enquanto estes se sentavam à cabeceira da mesa rectangular e tagarelavam. Kemp tinha a aparência rude de um homem da fronteira: não muito alto, mas de peito amplo, com braços grossos e muscudos, e um ar severo que assustava tanto amigos, como inimigos.

Cassius, no entanto, quase não parecia um guerreiro. Era de complexão baixa, com cabelos grisalhos bem aparados e um rosto que nunca mostrava o menor indício de barba. Os seus grandes e brilhantes olhos azuis pareciam para sempre fixados num contentamento interior. Mas quem quer que já tivesse visto o porta-voz de Bryn Shander levantar uma espada em combate ou liderar uma carga no campo de batalha não tinha nenhuma dúvida relativamente às suas proezas em combate ou à sua bravura. Regis gostava verdadeiramente daquele homem, mas tinha o cuidado de não se deixar colocar numa situação que o deixasse vulnerável. Cassius tinha reputação de conseguir sempre o que queria à custa de outros.

— Silêncio — ordenou Cassius, batendo na mesa com o pequeno martelo.

O porta-voz anfitrião abria sempre as reuniões com as Formalidades da Ordem, a leitura dos títulos e propostas oficiais que tinham originariamente sido concebidas para dar ao Conselho uma aura de importância, impressionando especialmente os rufiões que por vezes apareciam para falar em nome de comunidades mais remotas. Mas agora, com a decadência do Conselho como um todo, as Formalidades da Ordem só serviam para atrasar o fim da reunião, para tristeza de todos os dez porta-vozes. Consequentemente, as Formalidades eram reduzidas cada vez mais, a cada vez que o grupo se reunia, e já tinha havido até conversas sobre simplesmente acabar com elas.

Quando a lista ficou, por fim, completa, Cassius dedicou-se aos assuntos importantes.

— O primeiro assunto da agenda — disse, mal olhando para as anotações expostas à sua frente — tem a ver com a disputa territorial entre as cidades irmãs de Caer-Konig e Caer-Dineval, no Lac Dinneshere. Vejo que Dorim Lugar de Caer-Konig trouxe os documentos que prometeu na última reunião, por isso passo-lhe a palavra. Porta-voz Lugar!

Dorim Lugar, um homem forte, de compleição escura e cujos olhos nunca pareciam parar de dardejar em todas as direcções nervosamente, quase saltou da cadeira quando foi chamado.

— Tenho nas minhas mãos — gritou, com um punho cerrado onde segurava um pergaminho antigo — o acordo original entre Caer-Konig e Caer-Dineval, assinado pelos chefes de ambas as cidades — e apontou um dedo acusador na direcção do porta-voz de Caer-Dineval —, incluindo a tua assinatura, Jensin Brent!

— Um acordo assinado durante tempos de amizade e com espírito de boa vontade — retorquiu Jensin Brent, um homem mais novo, de cabelos dourados, com um rosto inocente que muitas vezes lhe dava a vantagem sobre pessoas que o consideravam ingénuo. — Desenrola esse pergaminho, Porta-voz Lugar, e deixa que o Conselho o veja. Verão que não há aí nenhuma provisão relativamente a Porto do Oriente — e olhou em redor, para os outros porta-vozes. — Porto do Oriente mal podia ser chamada de vilória sequer na altura em que o acordo para se dividir o lago em dois foi firmado — explicou, e não pela primeira vez. — Não tinham sequer um único barco na água.

— Colegas porta-vozes! — gritou Dorim Lugar, fazendo sobressaltar alguns deles na sua letargia, que já se começara a instalar. Este mesmo debate já dominara os quatro Conselhos anteriores, sem ganhos nenhuns para qualquer um dos lados. O assunto revestia-se de pouca importância ou in-

teresse para todos os porta-vozes, excepto estes dois e o de Porto do Oriente. — Decerto Caer-Konig não pode ser culpabilizada pelo crescimento de Porto do Oriente — argumentou Dorim Lugar. — Quem poderia ter previsto o crescimento de Porto do Oriente? — perguntou, referindo-se à estrada estreita e bem aplanada que Porto do Oriente construíra até Bryn Shander. Fora uma jogada engenhosa e mostrara ser um factor de fomento para a pequena cidade do recanto mais a sudeste de Lac Dinneshere. Combinar o apelo de uma comunidade remota com o acesso fácil a Bryn Shander tornara Porto do Oriente a comunidade de crescimento mais rápido de todas as Dez-Cidades, com uma frota imponente que crescera até rivalizar com os barcos de Caer-Dineval.

— Pois, quem, de facto? — retorquiu Jensin Brent, agora com um pouco de nervosismo a transparecer por detrás da sua fachada calma. — É óbvio que o crescimento de Porto do Oriente pôs Caer-Dineval em dura competição pelas águas do sul do lago, enquanto Caer-Konig navega livremente na metade norte. E no entanto Caer-Konig tem-se negado simplesmente a renegociar os termos originais do acordo para compensar este desequilíbrio! Não podemos prosperar sob tais condições!

Regis sabia que tinha de agir antes que a discussão entre Brent e Lugar escapasse ao controlo. Duas reuniões anteriores já tinham sido interrompidas por causa destes debates inflamados, e Regis não podia permitir que o Conselho se desintegrasse antes que lhes contasse acerca do ataque bárbaro iminente.

Hesitou, tendo de admitir para si mesmo mais uma vez que não tinha outra opção e não podia recuar na sua missão urgente; o seu porto de abrigo seria destruído, se nada fizesse. Embora Drizzt o tivesse tranquilizado falando-lhe do poder que possuía, continuava a ter dúvidas acerca da verdadeira magia da pedra. Contudo, devido à sua própria insegurança, traço de personalidade vulgar entre as gentes mais pequenas, Regis deu consigo a confiar cegamente nos juízos de Drizzt. O drow era provavelmente a pessoa mais instruída que jamais conhecera, com uma experiência que ia muito para além do que Regis podia sequer imaginar. Este era o momento para agir, e o halfling estava determinado a dar uma hipótese ao plano do drow.

Cerrou os dedos em volta do pequeno martelo de madeira que estava pousado na mesa à sua frente. Parecia pouco familiar ao toque, e foi então que percebeu que era a primeira vez que usava o instrumento. Bateu com ele levemente na mesa, mas os outros estavam atentos ao duelo de gritos que irrompera entre Lugar e Brent. Regis relembrou a si mesmo a urgência das notícias do drow, mais uma vez, e bateu ousadamente o martelo na mesa, desta vez com força.

Os outros porta-vozes viraram-se imediatamente para o halfling, com

expressões espantadas nos rostos. Regis raramente falava nas reuniões, e mesmo assim só quando forçado por uma pergunta directa.

Cassius de Bryn Shander bateu também com o martelo.

— O Conselho dá a palavra ao Porta-Voz, hum, ao Porta-voz de Bosque Solitário — disse. E pelo tom hesitante Regis pôde perceber que Cassius tivera de se esforçar por levar o pedido de palavra do halfling a sério.

— Colegas porta-vozes... — começou Regis, hesitante, com a voz a sair quase como um guincho. — Com todo o devido respeito para com a seriedade do debate entre os porta-vozes de Caer-Dineval e Caer-Konig, julgo que temos um problema mais urgente para discutir — Jensin Brent e Dorim Lugar ficaram lívidos perante a interrupção, mas todos os outros olhavam com curiosidade para o halfling.

«Bom começo», pensou Regis. «Tenho a atenção deles por completo».

Pigarreou, tentando controlar a voz e soar de forma um pouco mais convincente.

— Soube, para além de qualquer dúvida, que as tribos bárbaras se estão a reunir para um ataque concertado a Dez-Cidades!

Embora tivesse tentado tornar o anúncio dramático, Regis deu consigo a olhar para nove homens apáticos e confundidos.

— A não ser que forjemos uma aliança — prosseguiu, com o mesmo tom de urgência, — a horda bárbara arrasará as nossas comunidades uma após outra, chacinando todos os que se lhe opuserem!

— Certamente, Porta-Voz Regis de Bosque Solitário — disse Cassius numa voz que pretendia ser calma, mas era, na verdade, condescendente, — que já tivemos assaltos de bárbaros antes. Não há necessidade de...

— Nada como este! — gritou Regis. — Todas as tribos se aliaram. Os ataques anteriores eram de uma tribo contra uma cidade, e geralmente saímos-nos bem. Mas como se aguentaria Termalaine, ou Caer-Konig, ou até mesmo Bryn Shander, contra a força combinada de todas as tribos das Planícies Geladas?

Alguns dos porta-vozes recostaram-se nas cadeiras para ponderar sobre as palavras do halfling; os outros começaram a falar entre si, alguns com perturbação, outros com descrença e zangados. Por fim, Cassius voltou a bater com o martelo, exigindo silêncio na sala.

Depois, com a sua habitual fanfarronice, Kemp de Targos levantou-se lentamente da cadeira.

— Posso falar, amigo Cassius? — perguntou com delicadeza desnecessária. — Talvez eu possa colocar esta notícia grave no devido contexto.

Regis e Drizzt tinham partido de alguns pressupostos quanto às alianças quando tinham planeado as acções do halfling no Conselho. Sabiam que Porto do Oriente, fundada e florescendo sobre o princípio da irmanda-

de entre comunidades de Dez-Cidades, abraçaria abertamente o conceito de uma defesa comum contra a horda bárbara. Da mesma forma, Termalaine e Bosque Solitário, as duas cidades mais acessíveis e mais atacadas das dez, aceitariam de bom grado toda a ajuda oferecida.

No entanto, até mesmo o Porta-voz Agorwal de Termalaine, que tanto teria a ganhar com uma tal aliança defensiva, se manteria em silêncio se Kemp de Targos se recusasse a aceitar o plano. Targos era a maior e mais poderosa das nove cidades piscatórias, com uma frota com o dobro do tamanho da segunda maior.

— Colegas membros do Conselho — começou Kemp, inclinando-se para a frente sobre a mesa para aparecer ainda maior aos olhos dos seus pares. — Tentemos saber mais acerca desta história do halfling antes de começarmos a preocupar-nos. Já escorraçamos invasores bárbaros, e até piores, vezes suficientes para termos confiança em que as defesas até da menor das nossas cidades é adequada.

Regis sentiu a tensão a crescer enquanto Kemp desenrolava o seu discurso, assente em pontos pensados para destruir a credibilidade do halfling. Drizzt decidira logo no início que Kemp de Targos era a chave de tudo, mas Regis conhecia o porta-voz melhor do que Drizzt e sabia que Kemp não seria facilmente manipulável. Kemp ilustrava as táticas da poderosa cidade de Targos com os seus próprios maneirismos. Era grande e imponente, dado a súbitos e frequentes ataques de fúria violenta que intimidavam até mesmo Cassius. Regis tentara desviar Drizzt desta parte do plano, mas o drow fora inabalável.

— Se Targos aceitar a aliança com Bosque Solitário — raciocinara Drizzt, — Termalaine juntar-se-lhe-á de bom grado; e Bremen, sendo a única outra cidade do lago, não terá outra opção senão alinhar. Bryn Shander certamente não se oporá a uma aliança unificada das quatro cidades do lago maior e mais próspero, e Porto do Oriente fará a sexta entrada para o pacto, criando uma maioria clara.

As restantes não teriam então alternativa senão juntar-se ao esforço comum. Drizzt acreditava que Caer-Dineval e Caer-Konig, receando que Porto do Oriente recebesse especial consideração nos futuros Conselhos, exibiriam com pompa a sua lealdade, na esperança de ganharem o favor de Cassius. Bom Hidromel e Buraco de Dougan, as duas cidades de Águas Vermelhas, embora relativamente a salvo de uma invasão vinda do norte, não se atreveriam a pôr-se de parte das outras oito comunidades.

Mas tudo isto não passava de especulação esperançosa, como Regis claramente compreendia agora, ao ver Kemp olhando para ele fixamente do outro lado da mesa.

Drizzt concordara que o maior obstáculo à formação da aliança seria

Targos. Com a sua arrogância, a poderosa cidade poderia acreditar que seria capaz de sustentar um ataque bárbaro. E se realmente conseguisse sobreviver a um tal ataque, a destruição de alguns dos seus concorrentes poderia na verdade mostrar-se uma vantagem.

— Dizes apenas que soubeste de uma invasão... — começou Kemp. — Onde recolheste esta informação tão valiosa e, sem dúvida, tão difícil de obter?

Regis sentiu as gotas de suor a criarem-se nas têmporas. Sabia aonde a pergunta de Kemp o levava, mas não havia maneira de evitar a verdade.

— Soube por um amigo que viaja pela tundra — respondeu com honestidade.

— O drow? — perguntou Kemp.

Com o pescoço inclinado para olhar para cima e Kemp crescendo acima dele, Regis depressa deu consigo forçado a ficar na defensiva. O pai do halfling avisara-o certa vez de que estaria sempre em desvantagem ao lidar com humanos, porque eles tinham fisicamente de olhar para baixo ao falar com ele, como fariam com as suas próprias crianças. Em momentos como este, as palavras do pai soavam como dolorosamente verdadeiras a Regis. Limpou a humidade do lábio superior.

— Não posso falar por todos vós — prosseguiu Kemp, adicionando uma gargalhada para fazer o aviso do halfling parecer um absurdo, — mas eu tenho demasiado trabalho sério a fazer para me ir agora esconder só com base na palavra de um elfo drow!

E o robusto porta-voz riu-se de novo, e desta vez não se riu sozinho.

Agorwal de Termalaine ofereceu algum inesperado apoio à causa em declínio do halfling.

— Talvez devêssemos deixar o Porta-voz de Bosque Solitário prosseguir. Se as suas palavras são verdadeiras...

— As palavras dele são ecos das mentiras de um drow! — rosnou Kemp. — Não lhes deis atenção. Já antes escorraçámos os bárbaros e...

Mas depois também Kemp foi interrompido, quando Regis se levantou de um salto e bateu na mesa do Conselho. Esta era a mais precária parte do plano de Drizzt. O drow mostrara ter muita fé nela, descrevendo-a muito casualmente, como se não tivesse nenhum problema. Mas Regis sentia o desastre iminente a cercá-lo. Apertou as mãos atrás das costas e tentou parecer controlado, para que Cassius não tomasse nenhuma atitude imediata contra as suas táticas invulgares.

Durante a diversão proporcionada por Agorwal, Regis fizera deslizar o colar com o rubi para fora do colete. Rebrilhava agora no seu peito enquanto andava para trás e para diante, tratando a mesa como se fosse o seu palco privativo.

— Que sabeis do drow para o desprezardes assim tanto? — pergun-

tou aos restantes, e especialmente a Kemp. — Poderá algum de vós dizer o nome de uma única pessoa a quem ele tenha causado mal? Não! Acusais o drow pelos crimes da sua raça, e contudo já algum de vós alguma vez pensou que se Drizzt Do'Urden anda no meio de nós é porque rejeitou os usos da sua raça?

O silêncio na sala convenceu Regis de que ou tinha sido bastante convincente, ou completamente absurdo. Em todo o caso, não tão arrogante ou tolo que pensasse que o seu pequeno discurso fosse o suficiente para cumprir a tarefa.

Avançou para enfrentar Kemp. Desta vez, era ele quem olhava de cima para baixo, mas o porta-voz de Targos parecia prestes a desatar a rir às gargalhadas.

Regis tinha de agir rapidamente. Inclinou-se ligeiramente e levantou a mão até ao queixo, aparentemente para o coçar, mas na verdade para fazer girar o colar com o rubi. Depois, manteve o silêncio do momento, pacientemente, e contou tal como Drizzt o tinha instruído. Passaram dez segundos e Kemp não pestanejava sequer. Drizzt dissera que isso seria o suficiente, mas Regis, surpreendido e apreensivo pela facilidade com que tinha desempenhado a tarefa, deixou passar mais dez segundos antes de se atrever a testar as crenças do drow.

— Certamente vedes a sensatez de nos prepararmos para um tal ataque — sugeriu Regis calmamente. Depois, num sussurro que só Kemp podia ouvir, acrescentou: — Esta gente espera de ti orientação, grande Kemp. Uma aliança militar só poderia aumentar ainda mais a tua estatura e influência.

O efeito foi espantoso.

— Talvez haja mais a ponderar nas palavras do halfling do que inicialmente acreditámos — disse Kemp mecanicamente, com os olhos vítreos sem largarem o rubi.

Espantado, Regis endireitou-se e fez a pedra deslizar rapidamente de novo para debaixo do colete. Kemp sacudiu a cabeça como se para clarear as ideias depois de um sonho confuso, e esfregou os olhos secos. O porta-voz de Targos não parecia recordar-se dos últimos momentos, mas a sugestão do halfling estava enraizada profundamente na sua mente. Kemp descobriu, para próprio espanto, que a sua atitude mudara.

— Deveríamos ouvir bem as palavras de Regis — declarou sonoramente. — Pois nada perdemos em forjar uma tal aliança, ao passo que as consequências de nada fazer podem revelar-se realmente graves.

Rápido a aproveitar qualquer vantagem possível, Jansin Brent saltou da cadeira:

— O Porta-Voz Kemp fala com sensatez — disse. — Contai com a gente de Caer-Dineval, sempre apoiante dos esforços comuns da Dez-Cidades, entre o exército que há-de repelir as hostes bárbaras!

Os restantes porta-vozes alinharam atrás de Kemp, como Drizzt esperara, com Dorim Lugar exibindo uma lealdade ainda mais aparatosa do que a de Brent.

Regis tinha muito de que se orgulhar quando saiu do Conselho, mais tarde nesse dia, e as suas esperanças quanto à sobrevivência de Dez-Cidades tinham regressado. No entanto, o halfling viu os pensamentos esmagados pelas implicações do poder que descobrira no rubi. Esforçou-se por descobrir a maneira mais segura de transformar o seu poder recém-descoberto, de cooperação forçada, noutra que trouxesse lucros e conforto.

— Que simpático da parte do Pasha Pook ter-me oferecido esta pedra! — disse para consigo enquanto passava o portão de Bryn Shander e se dirigia para o local combinado, onde se encontraria com Drizzt e Bruenor.



A TEMPESTADE QUE SE AVIZINHA

Começaram de madrugada, correndo pela tundra como um vento revoltoso. Animais e monstros, e até ferozes iétis, fugiam diante deles, aterrorizados. O chão gelado estremecia sob o bater das pesadas botas, e o murmúrio do interminável vento da tundra estava soterrado sob a força dos seus cânticos, dos cânticos ao Deus da Batalha.

Marcharam longamente pela noite fora e estavam de partida novamente antes dos primeiros raios da alvorada; mais de dois mil guerreiros bárbaros sedentos de sangue e vitória.

* * *

Drizzt Do'Urden estava quase a meio caminho da encosta norte do Marco de Kelvin, com a capa bem apertada contra o vento amargo que uivava por entre os penhascos da montanha. O drow passara todas as noites ali, desde o Conselho de Bryn Shander, com os olhos violeta sondando a escuridão da planície à cata dos primeiros sinais da tempestade que se avizinhava. A pedido de Drizzt, Bruenor arranjava maneira de Regis ficar junto do drow. Com o vento mordendo-o como um animal invisível, o halfling estava encolhido entre dois penhascos, como protecção adicional contra os elementos inclementes.

Se lhe tivessem dado a escolher, Regis teria ficado bem enroscado na sua própria cama macia em Bosque Solitário, ouvindo o murmúrio suave das ramagens das árvores do outro lado das paredes acolhedoras. Mas percebia

que, como porta-voz, toda a gente esperava dele que ajudasse a levar por diante o curso de acção que sugerira no Conselho. Tornou-se rapidamente evidente para os outros porta-vozes e para Bruenor, que participara nas reuniões subsequentes de estratégia, como representante dos anões, que o halfling não seria grande ajuda na organização das forças ou na concepção dos planos de batalha; por isso, quando Drizzt dissera a Bruenor que ia precisar de um correio para ficar de vigia consigo, o anão fora rápido a fazer que Regis se oferecesse para a tarefa.

Agora, o halfling sentia-se completamente miserável. Os pés e dedos estavam completamente dormentes por causa do frio, e doíam-lhe as costas de estar sentado contra a pedra dura. Esta era já a terceira noite ao relento, e Regis resmungava e queixava-se constantemente, pontuando o seu desconforto com um espirro ocasional. Durante todo esse tempo, Drizzt mantivera-se imóvel e ignorando as condições terríveis, com a sua estóica dedicação ao dever sobrepondo-se a qualquer desconforto pessoal.

— Quantas mais noites teremos de esperar? — queixou-se Regis. — Uma destas manhãs... Amanhã, de certeza... Dão connosco mortos de frio e congelados nesta maldita montanha!

— Não receies, meu pequeno amigo — respondeu Drizzt com um sorriso. — O vento fala de Inverno. Os bárbaros virão bem depressa, determinados a chegar antes das primeiras neves — precisamente enquanto dizia isto, o drow notou uma minúscula centelha de luz pelo canto do olho. Levantou-se subitamente, assustando o halfling, e virou-se na direcção da centelha, com os músculos tensos, os olhos esforçando-se por detectar um sinal de confirmação.

— O que... — começou Regis. Mas Drizzt calou-o com um gesto da mão. Um segundo ponto de luz brilhou na linha do horizonte.

— Os teus desejos cumpriram-se — disse Drizzt com convicção.

— Vêm aí? — murmurou Regis. Os seus olhos não eram nem de longe tão apurados como os do drow à noite.

Drizzt ficou de pé, em silêncio, concentrado por alguns minutos, tentando mentalmente medir a distância dos fogos de campo e calcular o tempo que os bárbaros demorariam a completar a sua jornada.

— Vai ter com Bruenor e Cassius, meu pequeno amigo — disse por fim. — Diz-lhes que a horda chegará à Passagem de Bremen quando o Sol nascer, amanhã.

— Vem comigo — disse Regis. — Certamente não te deixarão de fora quando levores tais notícias.

— Tenho uma tarefa mais importante em mãos — respondeu Drizzt. — E agora vai! Diz a Bruenor, e só a Bruenor, que me encontrarei com ele na Passagem de Bremen à primeira luz da alvorada.

E com isto, o drow avançou pela escuridão. Tinha uma longa viagem pela frente.

— Aonde vais? — perguntou Regis, mais atrás, para a escuridão.

— À procura do horizonte do horizonte — ouviu o grito vindo da noite. E depois ficou apenas o murmúrio do vento.

* * *

Os bárbaros tinham acabado de montar o acampamento, pouco antes de Drizzt chegar perto do perímetro exterior. Estando já tão perto de Dez-Cidades, os invasores tinham uma guarda bem montada; a primeira coisa que Drizzt notou foi que tinham colocado muitos homens de vigia. Mas, apesar de estarem bem alerta, as fogueiras ardiam mansas e era de noite: a hora do drow. Os guardas, normalmente bastante eficazes, não eram oposição para um elfo de um mundo que não conhecia a luz, que era capaz de conjurar uma escuridão mágica que nem mesmo os olhos mais aguçados conseguiam penetrar e que podia levar consigo como uma capa. Invisível como uma sombra na escuridão, com passos tão silenciosos como os de um gato, Drizzt passou pelos guardas e entrou nos círculos mais interiores do acampamento.

Apenas uma hora antes, os bárbaros tinham estado a cantar e a falar da batalha que teriam no dia seguinte. No entanto, nem mesmo a adrenalina e a sede de sangue que lhes corriam nas veias eram capazes de afastar a exaustão derivada da longa e forçada marcha. A maioria dos homens dormia profundamente, com as respirações pesadas e rítmicas soando de forma tranquilizadora para Drizzt enquanto este seguia o seu caminho por entre eles, em busca dos chefes, que estariam, sem dúvida, a ultimar os planos de batalha.

Várias tendas estavam agrupadas dentro do acampamento. Apenas uma delas, no entanto, tinha guardas à entrada. A cortina que servia de porta estava fechada, mas Drizzt conseguia discernir o brilho de velas lá dentro, e conseguia ouvir vozes rudes, que muitas vezes se erguiam iradas. O drow deslizou para a parte de trás da tenda. Felizmente, não fora permitido a nenhum guerreiro montar a cama perto da tenda, e por isso Drizzt estava razoavelmente isolado. Como precaução, retirou a estatueta da pantera da mochila. Depois, pegando num fino punhal, abriu um pequeno buraco na tenda de pele de veado e espreitou.

Havia oito homens lá dentro — os sete chefes bárbaros e um homem mais pequeno e de cabelo escuro, que Drizzt percebeu que não podia ser de origem do norte. Os chefes estavam sentados no chão, num semicírculo em volta do homem do sul, que estava de pé, fazendo-lhe

perguntas sobre o terreno e sobre as forças que encontrariam no dia seguinte.

— Deveríamos destruir primeiro a cidade dos bosques — insistia o homem mais possante, e provavelmente o maior homem que Drizzt já vira e que usava o símbolo do Alce. — Depois então poderemos seguir o teu plano relativamente à cidade chamada de Bryn Shander.

O homem mais pequeno pareceu absolutamente contrariado e ultrajado, embora Drizzt conseguisse perceber que o medo que sentia do enorme rei bárbaro lhe temperaria a resposta.

— Grande Rei Heafstaag — respondeu hesitante, — se as frotas de pesca avistarem sarilhos em terra e aportarem antes de chegarmos a Bryn Shander, encontraremos um exército que superará o nosso em número, à nossa espera dentro das sólidas muralhas dessa cidade.

— Não passam de fracos homens do sul! — rugiu Heafstaag, inchando o peito possante orgulhosamente.

— Poderoso rei, garanto-te que o meu plano satisfará a tua sede de sangue de gente do sul — respondeu o homem de cabelos escuros.

— Então fala, deBernezan de Dez-Cidades. Prova o teu valor para a minha gente!

Drizzt pôde perceber que esta última frase tinha incomodado o que se chamava deBernezan, pois o tom da exigência do rei bárbaro mostrava o seu desprezo pelo homem do sul. Sabendo como os bárbaros geralmente encaravam os forasteiros, o drow compreendeu que o menor erro durante qualquer parte desta campanha custaria provavelmente a vida ao pequeno homem.

DeBernezan meteu a mão no cano de uma bota e tirou de lá um rolo de pergaminho. Desenrolou-o e pô-lo diante dos reis bárbaros, para que pudessem vê-lo. Era um mapa tosco, apenas esboçado, com as linhas ainda mais esborratadas pelas mãos nervosas do homem do sul, mas Drizzt podia ver claramente muitos dos traços distintivos que assinalavam Dez-Cidades na planície normalmente sem marcas.

— Para oeste do Marco de Kelvin — explicou deBernezan, correndo um dedo ao longo da margem ocidental do maior lago representado no mapa — há uma faixa de terreno elevada e sem obstáculos chamada Passagem de Bremen, que vai para sul entre a montanha e o Maer Dualdon. Da nossa posição, esta é a rota mais directa para Bryn Shander, e o caminho que creio que deveríamos seguir.

— A cidade nas margens do lago — pensou Heafstaag — deve então ser a primeira que esmagaremos!

— Essa é Termalaine — respondeu deBernezan. — Todos os seus homens são pescadores e estarão ao largo, no lago, enquanto avançarmos. Aí, não encontrarias grandes adversários!

— Não deixaremos nenhum inimigo vivo atrás de nós! — rugiu Heafstaag. E vários outros reis gritaram a sua concordância.

— Não, claro que não — disse deBernezan. — Mas não serão precisos muitos homens para derrotar Termalaine quando os barcos estão ao largo. Deixai que o Rei Haalfdane e a tribo do Urso saqueiem essa cidade, enquanto o resto das forças, lideradas por ti mesmo e pelo Rei Beorg, avança sobre Bryn Shander. Os fogos da cidade saqueada farão regressar os barcos, e até mesmo barcos de outras cidades do Maer Dualdon, para Termalaine, onde o Rei Haalfdane poderá destruí-los nas docas. É importante mantê-los longe do ponto forte que é Targos. A gente de Bryn Shander não receberá ajuda dos outros lagos a tempo e terá de suportar sozinha a nossa carga. A Tribo do Elk flanqueará a base da colina abaixo da cidade e cortará qualquer hipótese de fuga ou qualquer reforço de última hora.

Drizzt observou atentamente enquanto deBernezan descrevia a segunda divisão das forças bárbaras no seu mapa. A mente do drow já estava a gizar planos iniciais de defesa. A colina de Bryn Shander não era muito elevada, mas a base era ampla, e os bárbaros que teriam de contorná-la ficariam a uma grande distância da força principal.

Uma distância demasiado grande para receberem reforços.

— A cidade cairá antes do pôr-do-sol! — declarou deBernezan triunfante. — E os vossos homens saciar-se-ão com o maior saque de todas as Dez-Cidades!

Um súbito coro de aplausos ergueu-se, vindo dos reis sentados, perante a declaração de vitória do homem do sul.

Drizzt encostou-se contra a tenda e pensou no que tinha acabado de ouvir. Este homem de cabelos escuros, chamado deBernezan, conhecia bem as cidades e compreendia as suas forças e fraquezas. Se Bryn Shander caísse, nenhuma resistência organizada poderia ser formada para escorraçar os invasores. De facto, a partir do momento em que controlassem a cidade fortificada, os bárbaros seriam capazes de atacar a seu bel-prazer qualquer uma das outras cidades.

— Mais uma vez, demonstreste-me o teu valor — ouviu o rei Heafstaag dizer para o homem do sul.

E as conversas que se seguiram disseram-lhe que o plano tinha sido aceite como definitivo. Drizzt concentrou depois os sentidos apurados no acampamento à sua volta, procurando o melhor caminho para sair dali. Reparou subitamente em dois guardas que vinham na sua direcção, conversando. Embora estivessem demasiado longe para que os seus olhos humanos o pudessem ver como mais do que apenas uma sombra projectada no lado da tenda, sabia que qualquer movimento que fizesse os alertaria seguramente.

Agindo imediatamente, Drizzt deitou a estatueta da pantera para o chão.

— Guenhwyvar! — chamou em voz baixa. — Vem até mim, minha sombra!

* * *

Algures num recanto do vasto plano astral, a entidade da pantera movia-se em passos rápidos, mas subtis, enquanto perseguia a entidade do veado. Os animais deste mundo natural cumpriam estes papéis vezes incontáveis, seguindo a ordem harmoniosa que guiava as vidas dos seus descendentes. A pantera agachou-se para preparar o salto final, pressentindo a doçura da morte que se aproximava. Este golpe era a harmonia da ordem natural, a finalidade da existência da pantera, e a carne a sua recompensa.

Parou de imediato, porém, quando ouviu o chamamento do seu verdadeiro nome, compelida, acima de quaisquer outras directivas, a responder ao chamamento do seu senhor.

O espírito do grande felino desceu rapidamente o longo e escuro corredor que marcava o vazio entre os planos, procurando a solitária pinta de luz que era a vida no plano material. E depois apareceu ao lado do elfo negro, sua alma gémea e senhor, agachando-se nas sombras junto às peles que formavam um abrigo humano.

Compreendeu a urgência do chamamento do seu amo e rapidamente abriu a mente para as instruções do drow.

Os dois guardas bárbaros aproximaram-se cautelosamente, tentando discernir as formas escuras que estavam junto à tenda dos reis. Subitamente, Guenhwyvar saltou na direcção deles e passou num voo poderoso para lá das espadas que desembainharam. Os guardas rodopiaram as armas futilmente e correram atrás do felino, lançando gritos de alerta para o resto do acampamento.

Na excitação de toda aquela diversão, Drizzt movimentou-se calmamente, afastando-se numa direcção diferente. Ouviu os gritos de alarme enquanto Guenhwyvar corria por entre os locais onde os guerreiros dormiam, e não pôde deixar de sorrir quando o felino passou por um grupo em particular. Ao verem a pantera, que se movia com tanta rapidez e graciosidade que mais parecia ser apenas o espírito de um felino, a Tribo do Tigre, em vez de o perseguir, caiu de joelhos e ergueu as mãos ao céu, agradecendo em altas vozes ao deus Tempos.

Drizzt não teve grande dificuldade em escapulir-se do perímetro do campo, porque todas as sentinelas acorriam na direcção de onde vinha toda

aquela excitação. Quando o drow chegou à escuridão da tundra, virou para sul, em direcção ao Marco de Kelvin, e correu através da planície deserta, concentrando-se ao mesmo tempo em finalizar um plano letal de defesa. O céu disse-lhe que havia menos de três horas antes da alvorada, e sabia que não se podia atrasar para o encontro com Bruenor, se queria que a emboscada fosse devidamente preparada.

O ruído dos bárbaros apanhados de surpresa depressa se desvaneceu, à excepção das preces da Tribo do Tigre, que prosseguiriam até ao alvorecer. Uns minutos mais tarde, Guenhwyvar estava a trotar com leveza ao lado de Drizzt.

— Cem vezes me salvaste já a vida, minha amiga de confiança — disse Drizzt enquanto dava palmadinhas no pescoço musculado do felino. — Mais de cem vezes, até!

* * *

— Têm estado a discutir e a fanfarronar há mais de dois dias — notou Bruenor enojado. — Uma verdadeira bênção, que um inimigo maior tenha finalmente chegado!

— É melhor chamar os bárbaros que aí vêm por outro nome — respondeu Drizzt, com um sorriso a transparecer nas feições habitualmente severas. Sabia que o seu plano era sólido e que a batalha desse dia seria vencida pela gente de Dez-Cidades. — Agora vai e monta a armadilha; não tens muito tempo.

— Já começámos a despachar as mulheres e crianças para os barcos, assim que o Barrigudo nos trouxe as tuas notícias — explicou Bruenor. — Expulsaremos essa peste das nossas fronteiras antes de o dia estar acabado! — o anão iniciou a caminhada abrindo bem as pernas, no seu habitual estilo balanceado, e bateu com o machado no escudo, para dar ênfase às palavras. — Tens bom olho para o combate, elfo. O teu plano apanhará os bárbaros de surpresa, e mesmo assim ainda dividirá a glória em partes iguais entre todos os que precisam dela.

— Até Kemp de Targos deverá ficar satisfeito — concordou Drizzt.

Bruenor bateu no braço do amigo e virou-se para partir.

— Lutarás ao meu lado, então? — perguntou, por cima do ombro, embora já soubesse a resposta.

— Como deve ser — assegurou-lhe Drizzt.

— E o gato?

— Guenhwyvar já desempenhou o seu papel nesta batalha — respondeu o drow. — Em breve mandarei a minha amiga de volta ao seu lar.

Bruenor ficou satisfeito com a resposta; não confiava no estranho ani-

mal do drow. «Não é natural», disse para si mesmo enquanto descia a Passagem de Bremen para ir ao encontro das hostes reunidas de Dez-Cidades.

Bruenor estava demasiado longe para que Drizzt conseguisse perceber as palavras finais, mas conhecia suficientemente bem o anão para perceber o sentido geral dos seus resmungos. Compreendia o mal-estar que Bruenor, e muitos outros, sentiam quando estavam perto do felino místico. A magia era uma parte proeminente do submundo da sua raça, um facto necessário da vida quotidiana, mas era muito mais rara e muito menos entendida entre a gente vulgar da superfície. Os anões, em especial, sentiam-se geralmente muito desconfortáveis com a magia, a não ser no que dizia respeito às suas armas magicamente forjadas, que muitas vezes eram feitas por eles próprios.

O drow, porém, nunca sentira a menor ansiedade acerca do felino, desde o primeiro dia em que o conhecera. A estatueta pertencera a Masoj Hunëtt, um drow de elevada posição de uma família eminente da grande cidade de Menzoberranzan, e fora um presente de um demónio maior em troca da ajuda que Masoj lhe dera num assunto relativo a uns gnomos incomodativos. Drizzt e o felino tinham cruzado os caminhos muitas vezes ao longo dos anos na cidade negra, muitas vezes em encontros planeados. Partilhavam uma empatia um com o outro que transcendia a relação que o felino tinha com o seu então amo.

Guenhwyvar salvara mesmo Drizzt de uma morte certa, sem que lho tivesse sido pedido, e como se estivesse desde sempre a vigiar aquele drow, que não era ainda seu senhor. Drizzt saíra sozinho de Menzoberranzan numa viagem a uma cidade vizinha quando caíra presa de um pescador das profundezas, uma criatura semelhante a um caranguejo das cavernas escuras, que geralmente encontrava um nicho acima do chão de um túnel e depois deixava cair uma teia invisível e pegajosa. Como um pescador, esta criatura ficara à espera; e como um peixe, Drizzt caíra na armadilha. Os fios pegajosos tinham-no enredado por completo, deixando-o indefeso enquanto era puxado para cima ao longo da parede do corredor.

Não vira qualquer esperança de sobreviver a este encontro e compreendera claramente que uma morte terrível estava seguramente à sua espera.

Mas então aparecera Guenhwyvar, saltando por entre as rachas e saliências ao longo da parede até ficar ao mesmo nível do monstro. Sem olhar à sua própria segurança e sem seguir ordens de ninguém, o felino carregara sobre o pescador das profundezas, fazendo-o cair do seu nicho. O monstro, procurando apenas a segurança, tentara fugir, mas Guenhwyvar atacara vingativamente, como se para o punir por ter ousado atacar Drizzt.

Tanto o drow como Guenhwyvar souberam, a partir desse dia, que estavam destinados a andar sempre juntos. No entanto, o felino não tinha

o poder para desobedecer à vontade do seu senhor, e Drizzt não tinha o direito de reclamar a estatueta a Masoj, até porque a casa Hun'ett era muito mais poderosa do que a família de Drizzt, na hierarquia muito estratificada do submundo.

E assim, o drow e o felino tinham mantido a sua relação ocasional como companheiros distantes.

Pouco depois, no entanto, dera-se um incidente que Drizzt não poderia ignorar. Guenhwyvar era muitas vezes levada em raides com Masoj, quer contra casas drow inimigas, quer contra outras criaturas do submundo. O felino cumpria geralmente as ordens com eficiência, ajudando com gosto o seu senhor em batalha. Num raide em particular, porém, contra um clã de svirfnebli — os gnomos mineiros e pacatos das profundezas que de vez em quando tinham o azar de dar de caras com os drow no seu habitat comum — Masoj fora longe demais na sua maldade.

Depois do assalto inicial ao clã, os gnomos sobreviventes tinham fugido, espalhando-se pelos corredores das minas labirínticas. O raide fora bem sucedido; os tesouros desejados tinham sido capturados e o clã tinha sido desbaratado, e obviamente não voltaria a incomodar os drow. Mas Masoj quisera mais sangue.

Tentara usar Guenhwyvar, a orgulhosa e majestosa caçadora, como seu instrumento de chacina. Mandara o felino perseguir os gnomos um após outro, até todos serem aniquilados.

Drizzt e vários outros drow tinham testemunhado esse espectáculo. Os outros, na sua característica vilania, tinham considerado isto uma boa diversão; mas Drizzt vira-se completamente enojado. Mais ainda, reconheceu a expressão de humilhação cravada nas feições do orgulhoso felino. Guenhwyvar era uma caçadora, não uma assassina, e usá-la neste papel era criminosamente degradante, já para não falar nos horrores que Masoj infligira depois aos inocentes gnomos apanhados.

Esse fora, na verdade, o ultraje final de uma longa série de ultrajes que Drizzt já não conseguia suportar. Sempre soubera que era diferente dos outros em muitos aspectos, muito embora receasse frequentemente ser mais próximo deles do que julgava. Mas raramente era impassível, considerando a morte de alguém como mais importante do que o mero desporto que representava para a vasta maioria dos drow. Não saberia dar um nome a isso, pois nunca encontrara na língua dos drow uma palavra que falasse de um tal traço de personalidade; mas para os habitantes da superfície que mais tarde viriam a conhecer Drizzt, isso chamava-se consciência.

Dez-dias seguintes, Drizzt conseguira apanhar Masoj sozinho no exterior de Menzoberranzan. Sabia que não poderia haver recuos depois de dar o golpe fatal, mas não hesitara, mergulhando a cimitarra entre as costelas

da sua vítima. Fora a única vez em toda a sua vida que matara um da sua própria raça, num acto que o revoltava profundamente, apesar dos sentimentos que tinha em relação à sua raça.

Depois, pegara na estatueta e fugira, pretendendo apenas encontrar mais um de entre os incontáveis buracos negros do vasto submundo para dele fazer o seu lar. Mas acabara por vir para a superfície. E então, sem conseguir ser aceite, e sendo até mesmo perseguido, por uma cidade após outra do muito povoado sul, pusera-se a caminho até à fronteira selvagem de Dez-Cidades, que era um cadinho de proscritos, o último posto avançado da humanidade — e onde conseguira ser, pelo menos, tolerado.

Não se importava muito com as atitudes de desconfiança que recebia, mesmo aqui. Encontrara a amizade do halfling, dos anões e da filha adoptiva de Bruenor, Catti-brie.

E tinha Guenhwyvar ao seu lado.

Deu uma palmadinha no pescoço musculoso do felino e saiu da Passagem de Bremen para procurar um buraco escuro onde pudesse descansar antes da batalha.



CAMPOS SANGRENTOS

A horda entrou na Passagem de Bremen pouco antes do meio-dia. Estavam ansiosos por anunciar a sua gloriosa carga com uma canção de guerra, mas compreendiam que uma certa dose de circunspecção era vital para o derradeiro sucesso do plano de batalha de deBernezan.

DeBernezan sentiu-se reconfortado pela visão familiar de velas que salpicavam as águas do Maer Dualdon enquanto caminhava ao lado do Rei Haalfdane. A surpresa seria completa, acreditava deBernezan; depois, com um divertimento irónico, notou que alguns dos barcos já mostravam a bandeira vermelha de uma boa pescaria.

— Mais riquezas para os vitoriosos — murmurou.

Os bárbaros ainda não tinham começado o cântico quando a Tribo do Urso se separou do grupo principal e se dirigiu para Termalaine, mas a nuvem de poeira que deixavam no seu rasto diria a qualquer observador precavido que algo fora de vulgar se estaria a passar. Avançaram para Bryn Shander e soltaram os primeiros gritos de guerra quando o estandarte da cidade principal surgiu diante dos seus olhos.

As forças combinadas de quatro cidades do Maer Dualdon estavam escondidas em Termalaine. O objectivo era derrotar rapidamente e com toda a força a pequena tribo que atacaria a cidade, surpreendendo-a e arrasando-a o mais depressa possível, para depois acorrer a Bryn Shander, pondo o resto da horda entre duas frentes. Era Kemp de Targos quem estava encarregue desta operação, mas este concedera o primeiro golpe a Agorwal, porta-voz da cidade.

Tochas incendiaram os primeiros edifícios da cidade enquanto o exército selvagem de Haalfdane corria para ela. Termalaine vinha em segundo lugar em população, depois de Targos, de entre as nove cidades piscatórias mas estava a crescer e era uma cidade arejada, com casas espalhadas por uma grande área e com largas avenidas entre elas. Os habitantes desta cidade tinham conseguido manter uma certa privacidade e uma boa dose de espaço para respirar, dando à cidade um ar semi-deserto que dissimulava o número da população. Mesmo assim, deBernezan pressentiu que as ruas pareciam demasiado desertas. Mencionou as suas preocupações ao rei bárbaro, ao seu lado, mas Haalfdane garantiu-lhe que os ratos tinham corrido a esconder-se ao ouvirem a aproximação do Urso.

— Façam-nos sair dos buracos e incendeiem-lhes as casas! — rugiu o rei bárbaro. — Que os pescadores no lago ouçam os gritos das suas mulheres e vejam o fumo da sua cidade a arder!

Mas então uma flecha embateu com um baque surdo no peito de Haalfdane, cravando-se-lhe no coração. O bárbaro, surpreendido, olhou para baixo, horrorizado, para a flecha ainda a vibrar, mas não conseguiu sequer pronunciar uma palavra final antes que a escuridão da morte se fechasse em seu redor.

Com o seu arco de boa madeira, Agorwal de Termalaine calara o Rei da Tribo do Urso. E ao sinal do disparo de Agorwal, os quatro exércitos do Maer Dualdon ganharam vida.

Saltaram dos telhados de cada edifício, das vielas e das portas de cada rua. Perante o feroz assalto dessa multidão, os confusos bárbaros perceberam imediatamente que a batalha estaria rapidamente perdida e terminada. Muitos foram abatidos antes mesmo que pudessem desembainhar as espadas.

Alguns dos invasores mais experientes em combate conseguiram formar pequenos grupos, mas as gentes de Dez-Cidades, que lutavam pelos lares e pelos entes queridos, e que estavam armadas com armas e escudos finamente forjados pelos ferreiros anões, abateram-se imediatamente sobre eles. Destemidamente, os defensores empurraram o que restava dos invasores, esmagando-os sob o peso da sua superioridade numérica.

Numa viela à entrada de Termalaine, Regis saltou para detrás de uma pequena carroça, para se esconder, enquanto dois bárbaros em fuga passavam por ele. O halfling debatia-se com um dilema pessoal: não queria ser chamado covarde, mas também não tinha nenhuma intenção de saltar para a batalha dos grandes. Quando o perigo passou, saiu de detrás da carroça e tentou descortinar qual seria o seu próximo passo.

Subitamente, um homem de cabelos escuros, membro da milícia de Dez-Cidades — supôs Regis — entrou na viela e deu com ele. Regis sabia

que o seu pequeno jogo das escondidas estava terminado, e que chegara o momento de se afirmar.

— Dois desses miseráveis passaram agora mesmo por aqui — disse ousadamente para o homem de cabelos escuros. — Anda! Se formos rápidos, ainda os apanhamos!

Mas deBernezan tinha outros planos. Numa tentativa desesperada de salvar a vida, decidira escapulir-se para uma viela e sair por outra, disfarçado de membro das forças de Dez-Cidades. Não tinha a menor intenção de deixar testemunhas vivas da sua traição. Avançou firmemente para Regis, com a fina espada em prontidão.

Regis pressentiu que os modos do homem que se aproximava não estavam correctos.

— Quem és tu? — perguntou, embora, por qualquer razão, já não esperasse resposta. Pensava conhecer praticamente toda a gente da cidade, mas não lhe parecia que alguma vez tivesse visto este homem. Já tinha a suspeita desconfortável de que este homem seria o traidor que Drizzt descrevera a Bruenor. — Porque não te vi chegar com os outros quando...

DeBernezan apontou a espada aos olhos de Regis. O halfling, hábil e sempre em alerta, conseguiu desviar-se do caminho da lâmina, mas esta ainda lhe raspou o lado da cabeça, e o balanço do seu movimento fê-lo cair. Com uma calma sem emoção e um sangue frio perturbadores, o homem dos cabelos escuros avançou de novo.

Regis conseguiu pôr-se de pé e recuar, mantendo a mesma distância do atacante. Mas depois bateu contra a carroça. DeBernezan avançava agora metodicamente. O halfling não tinha mais para onde fugir.

Desesperado, Regis puxou o fio com o rubi, tirando-o do colete.

— Por favor, não me mates — suplicou, segurando a pedra brilhante pelo fio e deixando-a dançar sedutoramente. — Se me deixares viver, dar-te-ei isto e mostrar-te-ei onde poderás encontrar muitas mais como ela! — Regis sentia-se agora ligeiramente encorajado pela aparente hesitação de deBernezan perante a visão da pedra. — É sem dúvida uma bela pedra, e vale bem o tesouro de um dragão!

DeBernezan manteve a espada diante dele, mas Regis contou os segundos que passavam enquanto o homem de cabelo escuro não pestanejava. A mão esquerda do halfling começou a ficar mais firme, enquanto a direita, escondida atrás das costas, agarrava firmemente o cabo da pequena mas pesada maça que Bruenor lhe forjara pessoalmente.

— Anda, vê melhor... — sugeriu Regis suavemente.

DeBernezan, firmemente sob o encantamento da pedra brilhante, baixou-se para examinar melhor a fascinante dança de luz.

— Isto, realmente, nem sequer é justo — lamentou-se Regis em voz

alta, confiante em que deBernezan estava alheado de tudo o que pudesse dizer nesse momento. Bateu com a ponta bicuda da maça na nuca do homem curvado.

Regis viu o resultado do seu trabalho sujo e encolheu os ombros distraidamente. Limitara-se a fazer o que era necessário.

Os sons da batalha nas ruas aproximavam-se da viela e distraíram-no das suas contemplanções. Mais uma vez, o halfling agiria por instinto. Meteu-se debaixo do corpo do inimigo caído, e depois remexeu-se de forma a dar a aparência de que tinha ficado preso pelo peso do homem maior.

Quando verificou os danos provocados pelo ataque inicial de deBernezan, viu que por pouco não ficara sem uma orelha. Esperou que a orelha sangrenta fosse ferimento suficientemente grave para dar credibilidade a esta imagem de uma luta até à morte.

* * *

O grupo principal da força bárbara chegou à longa e pouco íngreme colina que levava até Bryn Shander, sem saber o que tinha acontecido aos seus camaradas em Termalaine. Aí, as forças dividiram-se de novo, com Heafstaag a liderar a Tribo do Alce, pelo lado leste da colina, e Beorg a levar o resto da horda directamente para a cidade amuralhada. Agora entoavam os cânticos de guerra, esperando com isso enervar ainda mais as gentes surpreendidas e aterrorizadas de Dez-Cidades.

Mas por detrás das muralhas de Bryn Shander havia um cenário bem diferente daquele que os bárbaros imaginavam. O exército da cidade, juntamente com as forças de Caer-Konig e de Caer-Dineval, estava em prontidão, com arcos, lanças e baldes de óleo a ferver.

Numa reviravolta irónica, a Tribo do Alce, longe da vista das muralhas da cidade, lançou gritos de satisfação quando os primeiros gritos de morte soaram mais acima na colina, pensando que as vítimas seriam os imprevistos habitantes de Dez-Cidades. Uns segundos depois, enquanto Heafstaag levava os seus homens à volta, pela curva mais a leste da colina, também eles deram de caras com o desastre. Os exércitos de Bom Hidromel e Buraco de Dougan estavam solidamente entrincheirados e à espera, e os bárbaros tiveram dificuldade sequer em perceber o que lhes tinha caído em cima.

Depois dos primeiros momentos de confusão, porém, Heafstaag conseguiu recuperar o controlo da situação. Estes guerreiros tinham passado por muitas batalhas juntos, e eram homens calejados e experientes, que não conheciam o medo. Mesmo com as pesadas baixas do ataque inicial, não estavam em desvantagem numérica perante as forças que tinham à sua

frente, e Heafstaag estava confiante em que poderia vencer rapidamente os pescadores, e colocar os seus homens em posição.

Mas depois, gritando enquanto avançava em carga, o exército de Porto do Oriente avançou pelo acesso de leste e pressionou o flanco dos bárbaros. E Heafstaag, ainda não muito abalado, tinha acabado de dar ordens aos seus homens para tomarem as posições adequadas para se protegerem do novo adversário, quando noventa guerreiros anões experientes e pesadamente couraçados se abateram sobre eles por trás. Os anões de rostos sombrios avançaram pelas forças da Tribo do Alce como uma cunha, abatendo bárbaros como uma gadanha a cortar ervas daninhas.

Os bárbaros lutavam com bravura, e muitos pescadores morreram nas encostas de leste de Bryn Shander. Mas a Tribo do Alce estava em desvantagem numérica e flanqueada, e o sangue bárbaro corria mais abundante do que o sangue dos seus inimigos. Heafstaag esforçava-se freneticamente por reunir os seus homens, mas qualquer resto de ordem e de formação estavam a desaparecer rapidamente em seu redor. Para maior horror e desgraça, o rei gigante descobriu que todos os seus guerreiros morreriam naquele campo se não encontrassem maneira de fugir ao círculo de inimigos e regressar à segurança da tundra.

O próprio Heafstaag, que nunca antes retirara em batalha, liderou a fuga desesperada. Ele e todos os guerreiros que conseguiu reunir correram contornando a horda de anões, procurando um caminho entre estes e o exército de Porto do Oriente. A maioria dos homens da Tribo foram retalhados pelas lâminas dos homens de Bruenor, mas alguns conseguiram libertar-se do círculo e saíram a correr em direcção ao Marco de Kelvin.

Heafstaag conseguiu fugir ao cerco, matando dois anões enquanto passava, mas subitamente viu-se engolido por uma nuvem impenetrável de escuridão. Carregou a direito por dentro dela e saiu do outro lado, para a luz, e para dar de caras com um elfo negro.

* * *

Bruenor tinha mais sete entalhes para adicionar ao seu machado de guerra, e estava a tratar do oitavo — um jovem bárbaro alto, demasiado jovem sequer para ter barba no rosto bronzeado, mas que era quem trazia o estandarte da Tribo do Alce, com a compostura de um guerreiro experiente. Bruenor avaliou com curiosidade o olhar fixo e o rosto calmo, enquanto se aproximava do jovem. Surpreendeu-o não encontrar o fogo selvagem da sede de sangue dos bárbaros a marcar as feições do jovem, mas antes uma profundidade observadora e compreensiva. O anão deu consigo a lamentar verdadeiramente ter de matar alguém tão jovem e tão

invulgar, e a sua piedade fê-lo hesitar ligeiramente enquanto os dois iniciavam o combate.

Feroz, como a sua herança de raça ditava, o jovem não mostrou medo, e a hesitação de Bruenor dera-lhe a vantagem do primeiro golpe. Com precisão mortífera, abateu o pau do estandarte sobre o adversário, partindo-o ao meio. O golpe espantosamente forte fez uma moosa no elmo de Bruenor e obrigou o anão saltar para trás. Duro como a pedra da montanha que minava, Bruenor pôs as mãos nas ancas e olhou fixamente para o jovem, que quase deixou cair a arma, tão espantado estava por o anão continuar de pé.

— Rapazola tonto — rugiu Bruenor enquanto fazia o rapaz cair, batendo-lhe nas pernas. — Ainda nunca ninguém te disse para não bateres na cabeça de um anão?

O jovem tentou desesperadamente pôr-se de pé outra vez, mas Bruenor atingiu-o na cara com o escudo de ferro.

— Oito! — rugiu o anão enquanto corria em busca do número nove. Mas ainda olhou para trás por cima do ombro, por um momento, para avaliar o jovem caído. E abanou a cabeça perante aquele desperdício de alguém tão alto e recto, com olhos inteligentes a condizer com a proeza física, numa combinação invulgar entre os nativos ferozes e selvagens das Planícies Geladas.

* * *

A raiva de Heafstaag duplicou quando reconheceu no seu novo oponente o elfo drow.

— Cão embruxado! — rosnou, erguendo o poderoso machado para o céu.

Enquanto o bárbaro dizia isto, Drizzt agitou um dedo e chamas púrpura contornaram o rei dos pés à cabeça. Heafstaag rugiu de horror perante o fogo mágico, ainda que essas chamas não lhe queimassem a pele. Drizzt avançou então, com as duas cimitarras a assobiar e a golpear, uma ao alto, a outra ao baixo, e demasiado rápidas para que o rei bárbaro pudesse contrariá-las ambas.

O sangue escorria-lhe agora de muitas pequenas feridas, mas Heafstaag parecia capaz de menosprezar as picadas das esguias cimitarras como nada mais do que um pequeno desconforto. O grande machado desceu em arco, e embora Drizzt conseguisse desviar-lhe o caminho, o esforço deixou-lhe o braço dormente. O bárbaro rodopiou o machado de novo. Mas desta vez, Drizzt foi capaz de saltar para longe do alcance daquele varrimento mortal e, ao acabar o movimento de rotação, Heafstaag ficou desequilibrado e sem defesa para um contra-ataque. Drizzt não hesitou, levando uma das espadas a mergulhar profundamente no flanco do rei bárbaro.

Heafstaag uivou de agonia e lançou um golpe com as costas da mão, em retaliação. Drizzt pensara que este último golpe seria fatal, mas ficou completamente surpreendido quando o lado rombo do machado de Heafstaag se esmagou contra as suas costelas e o fez voar para trás. O bárbaro atacou com rapidez, disposto a acabar com este perigoso oponente antes que ele pudesse recuperar o equilíbrio.

Mas Drizzt era ágil como um gato. Aterrou rebolando e ergueu-se de novo para enfrentar a carga de Heafstaag com uma das cimitarras firmemente em parada. Com o machado erguido acima da cabeça, inofensivamente, o surpreendido bárbaro não conseguiu sustentar o próprio ímpeto antes de esmagar a barriga contra a ponta afiada da cimitarra. Mesmo assim, olhou fixamente para o drow e começou a rodopiar o machado. Já convencido da força sobre-humana do bárbaro, Drizzt mantivera-se em guarda. Enfiou a segunda lâmina logo abaixo da primeira, rasgando o abdômen de Heafstaag de um lado ao outro.

O machado de Heafstaag caiu inofensivamente no chão enquanto este se agarrava à ferida, tentando desesperadamente manter as tripas lá dentro. A enorme cabeça abanou para um lado e para o outro, o mundo rodopiou à sua volta, e sentiu-se a cair infundavelmente.

Vários dos outros homens da tribo, em fuga desordenada e com os anões nos calcanhares, apareceram nesse momento e agarraram o rei antes que este caísse no chão. Tão grande era a sua dedicação a Heafstaag que dois deles ergueram-no e levaram-no consigo, enquanto os outros se viravam para enfrentar a onda de anões que chegava, sabendo que iriam certamente ser chacinados, mas esperando dar aos seus camaradas tempo suficiente para levarem o rei para segurança.

Drizzt rebolou para longe dos bárbaros e saltou para se pôr de pé, pretendendo perseguir os dois que levavam Heafstaag. Tinha uma sensação irritante de que o terrível rei sobreviveria mesmo às últimas feridas, e estava determinado a acabar o trabalho. Mas quando se ergueu, também ele viu o mundo a andar à roda. Uma parte da capa estava ensopada no seu próprio sangue, e subitamente apercebeu-se de que estava com dificuldade em recuperar o fôlego. O sol brilhante do meio-dia queimava-lhe os olhos e estava encharcado em suor.

Drizzt caiu na escuridão.

* * *

Os três exércitos que esperavam atrás das muralhas de Bryn Shander tinham rapidamente despachado a primeira linha de invasores e depois tinham empurrado os restantes bárbaros pela colina abaixo. Sem se deixar

abater e pensando que o tempo jogaria a seu favor, o resto da horda feroz reagrupara-se em volta de Beorg e começara uma nova marcha cautelosa e firme contra a cidade.

Quando os bárbaros ouviram a carga que se aproximava pela colina a leste, presumiram que Heafstaag tinha terminado a sua batalha desse lado da colina, soubera da resistência diante do portão principal e estava de regresso para os ajudar a entrar na cidade. Então, Beorg reparou em bárbaros que fugiam para norte, em direcção ao Estreito Gelado, a faixa de terreno na direcção oposta à Passagem de Bremen e que passava pelo Lac Dinneshere e pelo lado oeste do Marco de Kelvin. O rei da Tribo do Lobo soube que a sua gente estava em sarilhos. Sem dar nenhuma explicação que não fosse o ataque da ponta da sua lança a qualquer um que ousasse questionar as suas ordens, Beorg começou a fazer os seus homens virar na direcção oposta à da cidade, esperando reagrupar-se com Haalfdane e com a Tribo do Urso, e salvar tantos dos seus quanto pudesse.

Antes que pudesse sequer completar essa inversão de marcha, deu com Kemp e os quatro exércitos de Maer Dualdon atrás dele, com as fileiras bem cerradas e escassamente enfraquecidas pelo recontro de Termalaine. De lá das muralhas saíram os exércitos de Bryn Shander, Caer-Konig e Caer-Dineval, e rodeando a colina vinha Bruenor, liderando os anões e os três restantes exércitos de Dez-Cidades.

Beorg ordenou aos homens que formassem um círculo cerrado.

— Tempos está a observar-nos! — gritou-lhes. — Deixai-o orgulhoso do seu povo!

Restavam quase oitocentos bárbaros, e combatiam com a confiança de terem a bênção do seu deus. Mantiveram a formação durante quase uma hora, cantando e morrendo, até que as linhas caíram e o caos se instalou.

Menos de cinquenta escaparam com vida.

* * *

Depois dos embates finais, os guerreiros exaustos de Dez-Cidades dedicaram-se à sinistra tarefa de avaliar as suas perdas. Mais de quinhentos dos seus companheiros tinham sido mortos, e outros duzentos acabariam por morrer em breve devido aos ferimentos sofridos; no entanto, esse preço não era elevado, tendo em conta os dois mil bárbaros que jaziam mortos nas ruas de Termalaine e nas colinas de Bryn Shander.

Muitos heróis se tinham revelado nesse dia, e Bruenor, embora ansioso por regressar ao campo de batalha a leste, em busca de companheiros desaparecidos, fez uma pausa enquanto o último desses heróis era levado colina acima até Bryn Shander.

— Barrigudo?! — exclamou Bruenor.

— O nome é Regis — retorquiu o halfling do alto do seu poleiro, cruzando orgulhosamente os braços sobre o peito inchado.

— Respeito, meu bom anão! — exigiu um dos homens que levavam Regis. — Em combate singular, o Porta-Voz Regis de Bosque Solitário abateu o traidor que trouxe a horda até às nossas portas, embora tivesse sido terrivelmente ferido durante o combate!

Bruenor riu-se divertido enquanto o cortejo passava.

— Há-de haver, de certeza, mais nessa história do que me estão a contar, aposto! — e riu-se para os companheiros, igualmente divertidos. — Que eu seja um gnomo barbudo se assim não é!

* * *

Kemp de Targos e um dos seus lugar-tenentes foram os primeiros a chegar junto da silhueta caída de Drizzt Do'Urden. Kemp bateu no elfo negro com a ponta da bota manchada de sangue, recebendo em resposta um resmungo semi-inconsciente.

— Está vivo — disse Kemp para o seu lugar-tenente, divertido. — Que pena.

Pontapeou de novo o elfo ferido, e desta vez com algum entusiasmo. O outro homem riu-se em aprovação e ergueu um pé para se juntar à diversão.

Subitamente, um punho enluvado abateu-se contra o rim de Kemp com força suficiente para lançar o porta-voz por cima de Drizzt e fazê-lo rebolar pela colina abaixo. O lugar-tenente rodou e agachou-se, mas mesmo a tempo de receber o segundo murro de Bruenor em cheio na cara.

— Aqui tens para ti também! — rugiu o enraivecido anão, enquanto sentia o nariz do homem a partir-se sob o seu punho.

Cassius de Bryn Shander, vendo o incidente de mais acima na colina, gritou irado e correu encosta abaixo em direcção a Bruenor.

— Deverias aprender a ser mais diplomata! — admoestou.

— Fica onde estás, filho de um porco dos pântanos! — foi a resposta ameaçadora de Bruenor. — Devem a Drizzt as vossas nojentas vidas e as vossas casas — rugiu bem alto, para que todos em redor o ouvissem. — E tratam-no como se fosse a peste!

— Cuidado com as tuas palavras, anão! — respondeu Cassius, levando uma mão hesitante ao punho da espada.

Os anões formavam agora um círculo em redor do chefe, e os homens de Cassius rodeavam-no também.

Depois, uma terceira voz fez-se ouvir.

— Cuidado com as tuas próprias palavras, Cassius — avisou Agorwal de Termalaine. — Eu próprio teria feito o mesmo a Kemp, se tivesse a coragem do anão! — E apontou para norte. — O céu está limpo — gritou. — Se não fosse o drow, estaria enegrecido com o fumo e as cinzas de Termalaine!

O porta-voz de Termalaine e os seus companheiros avançaram até junto das linhas de Bruenor. Dois dos homens ergueram cuidadosamente Drizzt do chão.

— Nada receies pelo teu amigo, valente anão! — disse Agorwal. — Será bem tratado na minha cidade. Nunca mais eu, ou alguém da minha cidade, o ajuizaremos apenas pela cor da pele e pela reputação da sua raça!

Cassius estava ultrajado.

— Afasta os teus soldados de Bryn Shander! — gritou para Agorwal, embora numa ameaça sem significado, pois os homens de Termalaine já estavam de partida.

Satisfeito por ver que o drow estava em mãos amigas, Bruenor e o seu clã partiram em busca do que restava dos seus no campo de batalha.

— Não esquecerei isto! — gritou-lhe Kemp, lá mais abaixo na colina.

Bruenor cuspiu na direcção do porta-voz de Targos e prosseguiu o caminho, inabalável.

E assim aconteceu que a aliança dos povos de Dez-Cidades durou apenas enquanto houve um inimigo comum.