

FORGOTTEN REALMS®

PÁTRIA
A TRILOGIA DO ELFO NEGRO VOLUME I
RA
SALVATORE

Tradução de Mário Matos



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
Para quem quer fugir da rotina



Introdução

Por Ed Greenwood

Ah, os drow. Dedos esguios fechando-se em volta de um cálice de cristal fino, encerrando um vinho brilhante em dedos tão escuros como as trevas a toda a volta. Lábios cruéis e mentes mortiferamente ágeis, com que não se deve brincar.

Os jogadores mais experientes lembram-se bem da pequena surpresa do final dos módulos dos Gigantes, do elo que fazia deles apenas a primeira parte daquilo que viria a ser a primeira aventura épica publicada para o jogo avançado de *Dungeons & Dragons*. Essas aventuras levaram intrépidos aventureiros a ficar cara a cara (e espada contra espada), pela primeira vez, contra os sinistros e letais drow.

Os elfos negros com pele de obsidiana, magros, belos e cruéis, estavam entre as mais fascinantes criações de Gary Gygax. Quase todo o jogador ou *Dungeon Master* que jogasse ou espreitasse um jogo dos módulos «D» queria mais: mais sobre o estranho mundo do *Underdark* — do Subescuro — com os seus fungos e as suas estranhas irradiações, as suas caravanas de lagartos. Por toda a parte havia os drow, com as setas lançadas pelos pequenos arcos de mão avançando à sua frente, com os pesados dardos dos seus *atlatais* seguindo-se depois, e com as suas cruéis sacerdotisas de chicotes nas mãos, guinchando ordens na escuridão de veludo.

O Cofre dos Drow foi a nossa primeira cidade subterrânea, e os jogadores ficaram francamente fascinados pelos seus clãs em guerra e pelas Casas drow. Reconhecíamos um vilão verdadeiro e letal quando o víamos — e acima de todos, a sinistra Deusa Aranha, Lolth (ou, se preferirem, Lloth),

com o seu domínio em forma de teia e os seus portais para outros planos ou mundos, e as suas *yochlol*. Mortífera, e no entanto fascinante.

Um dos que responderam ao seu suave e sinistro apelo foi Bob Salvatore. Mais do que qualquer outro escritor, trouxe os drow à vida na página impressa, dando-nos o heroísmo de Zaknafein Do'Urden e do seu famoso filho, Drizzt. Se pusermos de parte as deusas aranhas, Drizzt é claramente o mais conhecido e mais influente elfo negro, não apenas entre as gentes de superfície do mundo de *Forgotten Realms*, mas em todos os jogos de fantasia. Tal como as aventuras que apresentaram os drow eram clássicos, Drizzt é uma personagem clássica; nobre e mortífero, torturado e no entanto triunfante — e que pode bem sobreviver-nos a todos.

Foi minha orgulhosa tarefa dar aos jogadores regras e descrições dos elfos negros, por mais de uma vez — mas foi Bob quem nos deu Menzoberranzan com toda a sua decadência, intrigas selvagens e negro esplendor, no grande romance *Pátria*. Foi Bob quem nos mostrou um elfo negro a erguer-se dessa cidade sinistra para coisas maiores, mais brilhantes. Nessas sagas, os leitores encontraram inspiração, e é meu prazer apresentar as obras clássicas que estão nestas páginas mais uma vez. Enquanto me recosto na cadeira, com a sombra de Elminster acenando em concordância por detrás das minhas costas, invejo aqueles que conhecerão Drizzt pela primeira vez aqui: a excitação está à espera dessa gente afortunada. Pela minha parte, fico muito contente por Bob ter trazido Drizzt para o meu mundo, para os *Realms* que todos agora partilhamos, e digo de novo, como um amigo diria para outro: Tecedor de Lendas, eu te saúdo!

Prefácio

Por R.A. Salvatore

Queriam Drizzt.

Os leitores da trilogia *Icewind Dale* queriam Drizzt; o pessoal da TSR queria Drizzt; e — bem, para ser honesto quanto a isso — eu também o queria. Queria descobrir de onde tinha ele vindo, e por que razão tinha agido daquela forma durante as três histórias de *Icewind Dale*¹: semi-louco, a maior parte do tempo com boa disposição, mas com um lado negro. Sei que isso soa estranho; estamos aqui a falar de uma personagem de ficção, e de uma personagem que eu criei; por isso, não deveria o passado dele ter uma importância mínima, ou ser talvez completamente irrelevante? Não poderia eu fazer dele aquilo que desejasse?

Numa só palavra: não.

É isso que é interessante nas personagens de ficção: têm tendência para se tornar reais — e não apenas reais para as pessoas que as lêem, mas surpreendentemente tridimensionais também para o autor. Acabo sempre por amar, odiar, admirar ou desprezar as personagens que crio nos meus livros. Para que isso aconteça, cada uma delas tem de agir de forma consistente no âmbito das suas experiências, quer esses acontecimentos apareçam ou não no livro.

¹ Nota de tradutor: A personagem de Drizzt do'Urden surgiu pela primeira vez na trilogia *Icewind Dale* constituída pelos livros *The Crystal Shard*, *Streams of Silver* e *The Halfling's Gem* (que a Saída de Emergência publicará brevemente). A Trilogia do Elfo Negro consiste numa prequela escrita posteriormente que revela as origens de Drizzt.

Assim, quando a minha editora da TSR me telefonou, em finais de 1989 ou inícios de 1990, pouco tempo antes da publicação de *The Halfling's Gem*, e me propôs que fizesse mais uma trilogia, sendo esta a pormenorizar o passado de Drizzt Do'Urden, isso quase não me surpreendeu. Os livros da *Icewind Dale* tinham sido bastante bem sucedidos. Sabia, pelas muitas cartas que tinha recebido e pelas muitas pessoas com quem tinha falado em sessões de autógrafos, que Drizzt, por qualquer razão, se destacava das outras personagens.

Nessa altura, recebia em média dez cartas de leitores por semana, e pelo menos oito de entre essas dez afirmavam que Drizzt era a personagem favorita. Perguntavam-me repetidamente como tinha ele chegado aonde estava e como se tornara aquilo que era. O pessoal da TSR, evidentemente, também andava a ouvir as mesmas perguntas.

Assim, pediram-me uma trilogia que antecederesse a anterior e, como tenho três filhos para sustentar, e porque estava nessa altura a planear deixar o meu emprego de dia ainda nesse ano (o que acabei por fazer em Junho de 1990), e acima de tudo porque também eu queria esclarecer o mistério por detrás desta personagem, aceitei de bom grado.

Sabia onde Drizzt fora concebido, evidentemente; no meu gabinete, no meu emprego de dia. E sabia quando ele tinha nascido: Julho de 1987, logo a seguir a ter sido aceite a minha proposta de escrever *The Crystal Shard*, e mesmo antes de ter começado realmente a escrever o livro.

Foi um dos mais estranhos episódios da minha carreira de escritor. Na altura em que comecei a escrever o que me tinha sido proposto, o cenário de *Forgotten Realms* não era mais do que um protótipo e um único romance, o excelente *Darkwalker on Moonshae*, de Doug Niles. Quando a TSR me pediu que escrevesse um livro para os *Realms*, mandou-me tudo o que tinham, e que consistia em... *Darkwalker on Moonshae*. Assim, acabei por acreditar que as Ilhas Moonshae eram o cenário de *Dark Realms*.

Bom, as Moonshae não são um sítio assim tão grande. Qualquer narrativa épica a ter lugar nessa região, nessa altura, teria de, pelo menos, mencionar o enredo e personagens do excelente livro de Doug. Fiquei encantado com a ideia de trabalhar com Douglas Niles, mas não queria roubar-lhe as personagens. Cheguei a uma solução de compromisso que implicava usar Daryth, do livro de Doug, para apresentar o herói do meu livro: Wulfgar, filho de Beornegar, das tribos bárbaras de Icewind Dale.

Quando mais tarde descobri o verdadeiro tamanho e amplitude dos *Realms* e me foi dito que a TSR não queria partilhar personagens (como tinham feito na saga *Dragonlance*), fiquei verdadeiramente aliviado, e a coisa ficou por aí — por algum tempo.

Depois, a proposta foi aceite e, quando Mary Kirchoff, então editora sénior do departamento editorial da TSR, me disse que eu iria escrever o segundo livro dos *Forgotten Realms*, lembrou-me que agora que tínhamos colocado o cenário do livro a milhares de quilómetros do território de Doug, precisava de uma personagem complementar para Wulfgar. Garanti-lhe que iria pegar nisso de imediato e voltaria com alguma ideia na semana seguinte.

— Não, Bob — respondeu-me, usando palavras que pareço ouvir com bastante frequência da parte dos meus editores. — Não está a perceber. Vou agora mesmo para uma reunião, para vender esta proposta. Preciso de uma personagem complementar.

— Agora? — respondi eu, com a ingenuidade de quem nunca estivera no mundo da edição.

— Agora mesmo — respondeu-me, com uma certa malícia.

E foi então que aconteceu. Não sei como. Não sei porquê. Simplesmente respondi:

— Um drow.

Houve uma pausa, seguida das palavras, num tom vagamente hesitante:

— Um elfo negro?

— Pois — respondi, ganhando mais confiança, à medida que a personagem começava a ganhar uma forma mais definida na minha cabeça. — Um ranger drow.

A pausa foi mais longa, desta vez. Depois, quase num sussurro, com o receio de ter de ir contar isto aos chefes evidente no tom de voz, perguntou-me:

— E como se chama ele?

— Drizzt Do'Urden, de Daermon N'ashezbaernon, Nona Casa de Menzoberranzan.

— Ah... — outra pausa. — Podes soletrar-me isso?

— Nem por sombras.

— Um ranger drow?

— Pois.

— Drisst? — perguntou.

— Drizzt — corriji eu, pela primeira de 7,3 milhões de vezes.

— Muito bem — concordou a confundida editora, provavelmente pensando que poderia fazer-me mudar de ideias mais tarde.

Mas não consegui, claro. Isto é uma homenagem a Mary Kirchoff: deixava a pessoa criativa que contratava tratar das coisas criativas e depois esperava para ver os resultados, antes de puxar pelo machado (o que nunca chegava a acontecer).

Assim nasceu Drizzt. Alguma vez o fiz correr num jogo? Não. Há alguém em quem o tenha baseado? Não. Simplesmente apareceu, inesperadamente, com muito pouca conjectura prévia. Era para ser uma personagem complementar, afinal de contas; uma peça curiosa com um ligeiro desvio. Sabem como é: como Robin está para Batman, ou Kato para A Vespa Verde.

Não foi assim que acabou por acontecer. No primeiro capítulo de *The Crystal Shard*, Drizzt corria pela tundra e era emboscado por um iéti. Na página três eu já sabia.

Drizzt seria a estrela de tudo aquilo.

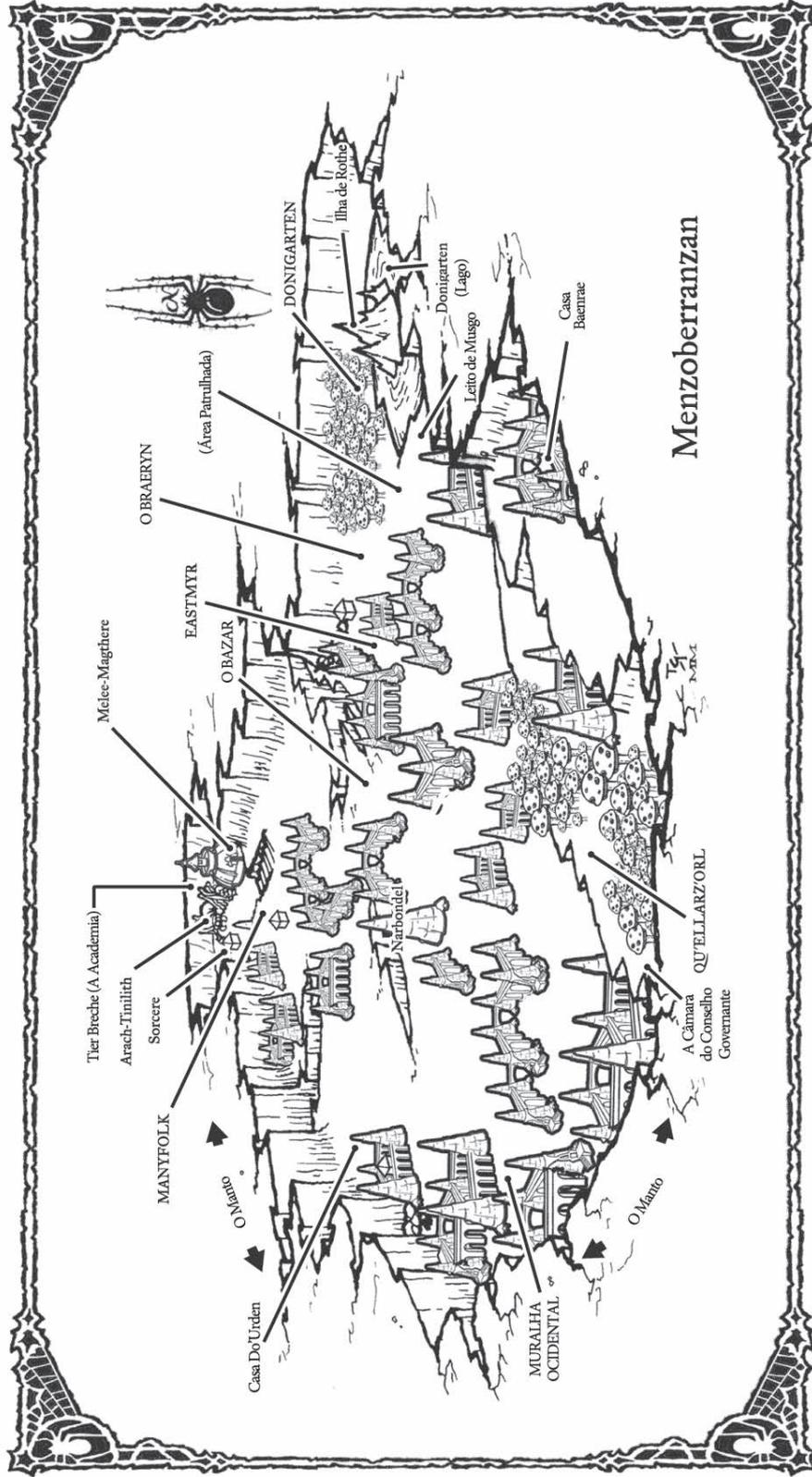
Estava agora, pois, pronto para me sentar e escrever a trilogia, para contar a história deste ranger drow, de como tinha acabado por ser a personagem que conhecêramos na trilogia *Icwind Dale*. Queria fazer qualquer coisa diferente, algo mais intenso e mais pessoal. Dado que adoro descrever acção, e especialmente cenas de batalha, não queria escrever os livros de um ponto de vista de primeira pessoa. Tive a ideia dos ensaios que Drizzt escreve para prefaciá-los cada secção dos livros, e penso que terei recebido mais cartas sobre esses ensaios do que alguma vez recebi sobre qualquer outra coisa que tenha escrito.

À medida que a trilogia de Drizzt começava a ganhar forma, surgiram algumas inconsistências. Isso já era de esperar. A forma como tinha adquirido a pantera, ou mesmo a sua idade, tal como tinha sido descrito na trilogia *Icwind Dale*, não parecia adequado à existência anterior dele. Decidi que a trilogia Elfo Negro não deveria ser limitada por aquilo que tinha sido dito antes, e por isso, se o leitor olhar com atenção, verá que alguns pormenores mudaram em edições subsequentes de *The Crystal Shard*.

Suponho que isso seja apropriado, dado que esta história — que em breve contará com onze livros, quatro contos, e que ainda está a crescer — parece ter uma vida própria. É uma coisa em crescimento e em mutação e nem sempre avança nas direcções que previra. Pensei que estava morta e, pasme-se, está a respirar de novo, tão forte como antes. Vou ter de cortar aqui e ali, porque, no fim, quero que toda a história seja coerente e crível dentro do contexto do género de fantasia.

A verdade, pura e simples, é que escrevi esta história por apenas uma razão: queria contá-la. Queria que as pessoas a apreciassem.

Espero que o leitor aprecie.



Menzoberranzan

Tier Breche (A Academia)

Arach-Tinlith

Sorcere

Melaec-Magthere

O BRAERYN

(Area Patrollhada)

EASTMYR

O BAZAR

MANTYFOLK

O Mar do Oeste

Casa Do Urden

Narbondel

DONIGARTEN

Ilha de Kothic

Donigarten (Lago)

Leito de Mungo

MURALHA OCIDENTAL

O Mar do Leste

A Câmara do Conselho Governante

QUELLARZ'ORL

Casa Baernae





Prelúdio

Nunca uma estrela agracia esta terra com a luz tremeluzente de mistérios de um poeta, nem o Sol manda para aqui os seus raios de calor e de vida. Isto é o Subescuro, o mundo secreto por debaixo da palpitante superfície dos Reinos Esquecidos, cujo céu é um tecto de pedra sem coração e cujas paredes mostram o cru cinzento da morte à luz dos archotes dos loucos habitantes da superfície que tenham a infelicidade de aqui cair. Este não é o mundo deles, não é o mundo da luz. A maioria dos que aqui vêm sem ter sido convidados já não regressa.

Aqueles que conseguem escapar e regressar à segurança dos seus lares da superfície, esses regressam alterados. Os seus olhos viram as trevas e o sombrio agoiro do Subescuro.

Escuros corredores serpenteiam pelo reino do negrume, por percursos sinuosos que ligam cavernas grandes e pequenas, com tectos altos ou baixos. Picos de pedra tão afiados como os dentes de um dragão adormecido apontam para baixo numa ameaça muda, ou erguem-se para bloquear o caminho dos intrusos.

Há aqui um silêncio profundo e aziago, o sussurro de um predador contido, prestes a saltar. Demasiadas vezes, o único som, a única coisa que relembra aos viajantes do Subescuro que não perderam por completo o sentido da audição, é o eco de um distante pingar de água, batendo como o coração de uma fera, correndo por entre as pedras escorregadias até aos profundos lagos de água gelada do Subescuro. O que haverá para lá da superfície, imóvel como ónix, desses lagos, apenas se pode tentar adivinhar.

Que segredos esperam os bravos, que horrores aguardam os tolos, apenas a imaginação pode revelar — até que a imobilidade seja perturbada.

Isto é o Subescuro.

* * *

Há aqui bolsas de vida; cidades tão grandes como as da superfície. Dobrada alguma das incontáveis esquinas e curvas da pedra cinzenta, um viajante poderia subitamente dar consigo no perímetro de uma dessas cidades, em contraste total com o vazio dos corredores. Estes sítios não são, porém, portos de abrigo; só o viajante mais insensato o poderia presumir. São o lar das mais malignas raças de todos os Reinos e, entre elas, das mais notórias: os *duergar*, os *kuo-toa* e os *drow*.

Numa dessas cavernas, com três quilómetros de largura e trezentos metros de altura, ergue-se Menzoberranzan, um monumento à graça do outro mundo, derradeiramente mortífera, que caracteriza a raça dos elfos *drow*. Menzoberranzan não é uma grande cidade, pelos padrões *drow*: apenas vinte mil elfos negros aqui vivem. Onde, em eras passadas, houve uma caverna vazia com estalactites e estalagmites toscamente formadas, ergue-se agora o engenho artístico, com fila após fila de castelos esculpidos na pedra, pairando numa aura de magia. A cidade é perfeição de formas, em que nem uma pedra foi deixada na sua aparência original. Este sentido de ordem e de controlo, porém, não passa de uma cruel fachada, de uma ilusão enganadora que esconde o caos e a maldade que regulam os corações dos elfos negros. Tal como as suas cidades, são um povo belo, elegante e delicado, com feições angulosas e ameaçadoras. Contudo, os *drow* são os senhores deste mundo sem regras, os mais fatais de entre os mortíferos, e todas as outras raças tomam cautelosa atenção à sua passagem. A própria beleza empalidece diante da ponta da espada de um elfo negro. Os *drow* são os sobreviventes, e isto é o Subescuro, o vale da morte — a terra dos pesadelos sem nome.



PARTE I

ESTATUTO

Estatuto: em todo o mundo dos drow, não há palavra mais importante do que esta. É o chamamento da sua — da nossa — religião, o incessante apelo das esfaimadas fibras do coração. A ambição domina o bom senso e diante dela a compaixão é deitada fora, e tudo em nome de Lolth, a Rainha Aranha.

A ascensão ao poder na sociedade drow é um simples processo de assassinato. A Rainha Aranha é uma deidade do caos, e ela e as suas altas sacerdotisas, as verdadeiras governadoras do mundo drow, não vêem com maus olhos os indivíduos ambiciosos que carregam punhais envenenados.

Evidentemente, há regras de comportamento; toda a sociedade tem de fazer gala de as ter. Cometer assassinato abertamente ou fazer a guerra é chamar a si o simulacro da justiça, e as penas aplicadas em nome da justiça drow são impiedosas. Cravar um punhal nas costas de um rival durante o caos de uma batalha maior, ou nas sossegadas sombras de uma viela, contudo, é algo de muito aceitável — até mesmo aplaudido. A investigação não é o forte da justiça drow. Ninguém se rala o suficiente para que alguém se dê ao trabalho de o fazer.

Estatuto é o caminho de Lolth, a ambição que ela alimenta para manter o caos, para manter os seus «filhos» drow no rumo desejado de auto-cativeiro. Filhos? Peões, mais correctamente; marionetas da Rainha Aranha, bonecos presos pelos fios impercep-

tíveis, mas inquebráveis, da sua teia. Todos sobem as escadas da Rainha Aranha; todos caçam para seu prazer; e todos caem presas dos que andam à caça do seu prazer.

Estatuto é o paradoxo do mundo da minha gente, a limitação do nosso poder dentro da nossa fome de poder. É ganho por meio de traição e convida à traição contra aqueles que a ganham. Os mais poderosos de entre os de Menzoberranzan passam os seus dias espreitando por cima do ombro, à cata dos punhais que poderão encontrar a caminho das suas costas. Geralmente, as suas mortes ocorrem pela frente.

— Drizzt Do'Urden



A um habitante da superfície poderia passar imperceptível, mesmo estando apenas a vinte centímetros de distância. Os pés almofadados do lagarto que lhe servia de montada eram demasiado suaves para serem ouvidos, e a armadura flexível e perfeitamente manufacturada que tanto ele como a montada envergavam dobrava-se e encolhia-se com os movimentos de ambos, tão bem como um fato que tivesse crescido colado às suas peles.

O lagarto de Dinin trotava num passo leve, mas rápido, flutuando por cima do solo irregular, pelas paredes, e até correndo pelo tecto do longo túnel. Os lagartos subterrâneos, com os seus pés pegajosos e macios de três dedos, eram a montada de eleição, simplesmente por causa desta capacidade para escalam as pedras com tanta facilidade como uma aranha. Atravessar terreno sólido não deixava rastros no mundo iluminado da superfície, mas quase todas as criaturas do Subescuro possuíam infravisão, a capacidade para ver no espectro infra-vermelho. As pegadas deixavam um resíduo de calor que podia ser facilmente detectado, se seguissem um rumo previsível ao longo do chão de um corredor.

Dinin firmou-se com força à sela, enquanto o lagarto corria por uma parte do tecto e depois se lançava numa descida em ziguezague até um ponto mais adiante da parede. Dinin não queria ser seguido.

Não tinha luz que o guiasse, mas também não precisava de nenhuma. Era um elfo negro, um drow, um primo de pele de ébano daquelas gentes silvânicas que dançavam debaixo das estrelas na superfície do mun-

do. Para os olhos superiores de Dinin, que traduziam subtis variações de calor por imagens vívidas e coloridas, o Subescuro estava longe de ser um lugar sem luz. As cores de todo o espectro deslizavam diante dele na pedra das paredes e do chão, aquecidas por alguma fissura distante ou alguma corrente de ar quente. O calor das coisas vivas era o mais discernível, o que permitia ao elfo negro ver os seus inimigos em pormenores tão intrincados como os que qualquer habitante da superfície poderia ver à luz plena do dia.

Normalmente, Dinin não deixaria a cidade sozinho; o mundo do Subescuro era demasiado perigoso para passeios solitários, até mesmo para um elfo drow. Este dia, porém, era diferente. Dinin tinha de ter a certeza de que nenhum olhar drow inimigo dava pela sua passagem.

Um suave fulgor mágico azul, tremeluzindo por detrás de uma arcada trabalhada, disse ao drow que estava perto da entrada da cidade, e por isso fez abrandar o passo do lagarto. Poucos usavam este estreito túnel, que dava para Tier Breche, secção norte de Menzoberranzan, dedicada à Academia; e ninguém, a não ser as mestras e mestres, instrutores da Academia, podia passar por aqui sem atrair as suspeitas.

Dinin ficava sempre nervoso quando chegava a este ponto. Das centenas de túneis que davam para a caverna principal de Menzoberranzan, este era o melhor guardado. Para lá da arcada, estátuas gémeas de gigantes aranhas montavam uma sentinela silenciosa. Se um inimigo passasse, as aranhas animavam-se e atacavam, e soavam alarmes por toda a Academia.

Dinin desmontou, deixando o lagarto confortavelmente alapado a uma parede, à altura do seu peito. Enfiou a mão por baixo do colarinho do *piwafwi*, a capa mágica de protecção, e retirou a bolsa de trazer ao pescoço. Daí tirou a insígnia da Casa Do'Urden, uma aranha segurando várias armas em cada uma das oito patas, e gravada com as letras «DN», de Daermon N'áshezbaernon, designação antiga e formal da Casa Do'Urden.

— Esperarás aqui pelo meu regresso — sussurrou Dinin para o lagarto, enquanto lhe mostrava a insígnia. Como acontecia com todas as casas drow, a insígnia da Casa Do'Urden continha vários encantamentos mágicos, um dos quais dava aos membros da família um controlo absoluto sobre os animais da casa. O lagarto obedecer-lhe-ia infalivelmente, mantendo a sua posição como se estivesse enraizado na pedra, e mesmo que um gordo rato, seu petisco favorito, dormitasse a poucos centímetros das suas mandíbulas.

Dinin respirou fundo e avançou com desenvoltura até à arcada. Podia ver as aranhas observando-o de cima, da sua altura de três metros. Era um drow da cidade, não um inimigo, e podia passar por qualquer outro túnel

sem preocupações, mas a Academia era um lugar imprevisível; Dinin já ouvira dizer que as aranhas muitas vezes recusavam a entrada — ferozmente — até mesmo a drow, se não tivessem sido convidados.

Não podia ser atrasado por receios e possibilidades, lembrou a si próprio. O seu assunto era da máxima importância para os planos de batalha da família. Olhando em frente, e para longe das aranhas ameaçadoras, passou por elas e chegou ao solo da Tier Breche.

Desviou-se para um lado e esperou, primeiro para se assegurar de que não havia ninguém à espreita por perto, e depois para admirar a vista arrebatadora de Menzoberranzan. Ninguém, fosse drow ou não, jamais olhara a partir deste local sem uma sensação de maravilhamento perante a cidade drow. Tier Breche era o ponto mais elevado do chão da caverna de três quilômetros, permitindo uma vista panorâmica do resto de Menzoberranzan. O recinto da Academia era estreito, contendo apenas três estruturas que compunham a escola drow: Arach-Tinilith, a escola em forma de aranha de Lolth; Sorcere, a torre graciosamente recurvada e espiralada da feitiçaria; e Melee-Magthere, a estrutura piramidal um pouco feia onde os guerreiros masculinos aprendiam o seu ofício.

Para lá de Tier Breche, através das colunas de estalagmites ornamentadas que marcavam a entrada para a Academia, a caverna descia rapidamente na distância e abria-se largamente, indo até bem para lá da linha de visão de Dinin, a ambos os lados, e mais longe do que os seus olhos podiam ver. As cores de Menzoberranzan eram triplamente fortes para os sensíveis olhos do drow. Os padrões de calor de várias fissuras e fontes quentes rodopiavam por toda a caverna. Púrpuras e vermelhos, amarelos vivos e azuis subtis, todas as cores se cruzavam e mesclavam, corriam pelas paredes e pelas estalagmites, ou deslizavam singularmente em linhas entrecruzadas contra o fundo de pedra cinzenta e pálida. Mais restritas do que esta graduação natural e generalizada de cores do espectro infravermelho eram as regiões de magia intensa, como as aranhas por que Dinin acabara de passar, e que brilhavam virtualmente de energia. Por fim, havia as verdadeiras luzes da cidade, fogo feérico e esculturas iluminadas das casas. Os drow tinham orgulho na beleza dos seus desenhos, e colunas especialmente ornamentadas ou gárgulas perfeitamente esculpidas estavam quase sempre banhadas em luz mágica permanente.

Mesmo desta distância, Dinin conseguia divisar a Casa Baenre, Primeira Casa de Menzoberranzan. Contava com vinte pilares de estalagmite e metade desse número em estalactites gigantescas. A Casa Baenre existira durante cinco mil anos, desde a fundação de Menzoberranzan, e durante todo esse tempo os trabalhos de aperfeiçoamento da arte da casa nunca tinham parado. Praticamente cada centímetro da imensa estrutura brilha-

va de fogo feérico, azul nas torres mais avançadas e púrpura brilhante na enorme cúpula central.

A luz crua de velas, estranhas ao Subescuro, tremeluzia por detrás de algumas janelas das casas mais distantes. Só as sacerdotisas ou os magos podiam acender esses fogos — como Dinin bem sabia —, que eram uma pena necessária no seu mundo de pergaminhos e rolos.

Isto era Menzoberranzan, a cidade dos drow. Vinte mil elfos negros viviam aqui; vinte mil soldados do exército do mal.

Um sorriso perverso passou pelos lábios finos de Dinin quando pensou em alguns dos soldados que haveriam de morrer nessa noite.

Dinin estudou Narbondel, o enorme pilar central que servia de relógio de Menzoberranzan. Narbondel era a única maneira que os drow tinham de marcar a passagem do tempo, num mundo que, a não ser assim, não conhecia a passagem de dias ou estações. Ao fim de cada dia, o Arquimago nomeado pela cidade lançava os seus fogos mágicos para a base deste pilar de pedra. O feitiço aí permanecia ao longo de todo o ciclo — um dia completo, à superfície — e espalhava gradualmente o calor pela estrutura de Narbondel, até que toda ela rebrilhasse a vermelho no espectro infravermelho. O pilar estava agora completamente escuro, arrefecido desde que os fogos do mágico tinham expirado. Outro mago estaria agora precisamente junto à base do pilar, calculou Dinin, pronto para reiniciar o ciclo.

Era meia-noite, a hora combinada.

Dinin afastou-se das aranhas e da saída do túnel e avançou cautelosamente por um lado de Tier Breche, procurando as «sombras», ou padrões de calor da parede, que esconderiam eficazmente o contorno das temperaturas do seu próprio corpo. Chegou por fim a Sorcere, a escola de feitiçaria, e deslizou pela estreita viela entre a base curva da torre e a parede exterior de Tier Breche.

— Estudante ou mestre? — chegou-lhe o já esperado sussurro.

— Só um mestre pode caminhar no exterior de Tier Breche, durante a morte negra de Narbondel — respondeu Dinin.

Uma figura pesadamente envolta numa capa contornou o arco da estrutura para se colocar à frente de Dinin. O estranho ficou na posição habitual de um mestre da Academia drow, com os braços à frente e dobrados pelos cotovelos, as mãos unidas, uma em cima da outra, diante do peito.

Essa pose era a única coisa que parecia normal a Dinin neste mestre.

— Saudações, ó Sem Rosto — disse Dinin, por sinais, no código gestual e silencioso da linguagem drow, tão pormenorizada como a palavra falada. O tremor nas suas mãos traía porém a calma aparente do rosto, pois a visão deste feiticeiro deixava-o mais perto do limite dos nervos do que alguma vez estivera.

— Segundo Rapaz Do’Urde — respondeu o feiticeiro no código gestual.
— Tens o meu pagamento?

— Serás recompensado — gesticulou Dinin secamente, recuperando a compostura das primeiras manifestações do seu temperamento. — Atreves-te a duvidar das promessas de Malice Do’Urden, Matrona Mãe de Darmon N’áshezbaernon, Décima Casa de Menzoberranzan?

O Sem Rosto recuou, sabendo que tinha errado.

— As minhas desculpas, Segundo Rapaz Do’Urden — respondeu, caindo sobre um joelho numa atitude de rendição. Desde que alinhara com esta conspiração, o feiticeiro receara que a sua impaciência lhe custasse a vida. Fora apanhado pelos violentos efeitos de uma das suas próprias experiências mágicas, tendo-lhe essa tragédia derretido todos os traços faciais e deixado apenas um ponto em branco de massa viscosa e esverdeada. A Matrona Malice Do’Urden, reputadamente mais hábil do que qualquer outro habitante da cidade na mistura de poções e mezinhas, oferecera-lhe uma réstia de esperança de que não podia prescindir.

Nenhuma piedade encontrou caminho até ao coração empedernido de Dinin, mas a Casa Do’Urden precisava do feiticeiro.

— Terás a tua mezinha — prometeu Dinin calmamente. — Assim que Alton DeVir esteja morto.

— Com certeza — concordou o feiticeiro. — Esta noite?

Dinin cruzou os braços e ponderou a questão. A Matrona Malice dera-lhe instruções de que Alton DeVir deveria morrer assim que a batalha entre as famílias começasse. Esse cenário parecia agora demasiado limpo, demasiado fácil a Dinin. O Sem Rosto não deixou de perceber a faísca que subitamente iluminou a aura púrpura dos olhos sensíveis ao calor do jovem Do’Urden.

— Espera até que a luz de Narbondel se aproxime do zénite — respondeu Dinin, com as mãos afadigando-se excitadamente nos sinais, e com o esgar assemelhando-se cada vez mais a um sorriso retorcido.

— Deverá o rapaz condenado saber do destino da sua Casa antes de morrer? — perguntou o feiticeiro, adivinhando as maliciosas intenções por detrás das instruções de Dinin.

— Quando o golpe fatal estiver para se abater sobre ele — respondeu Dinin —, que Alton DeVir morra sem esperança.

* * *

Dinin regressou à sua montada e galopou pelos corredores vazios, encontrando um caminho de intersecção que o levaria por outra entrada até à cidade. Entrou pelo lado leste da grande caverna, a secção de produção

alimentar de Menzoberranzan, onde nenhuma família de Menzoberranzan veria que tinha estado fora dos limites de cidade e onde apenas alguns pilares de estalagmite se erguiam acima da pedra lisa. Dinin esporeou a montada ao longo das margens do Donigarten, o pequeno lago da cidade, com a sua pequena ilha coberta de musgos que albergava uma manada de tamanho razoável de criaturas semelhantes a gado chamadas rothe. Uma centena de duendes e de orcs desviou o olhar dos seus deveres de pastar e pescar para seguir a passagem veloz do drow. Sabendo das suas restrições enquanto escravos, tomaram o cuidado de não olhar Dinin nos olhos.

Dinin não lhes teria prestado qualquer atenção, de qualquer forma. Estava demasiado assoberbado pela urgência do momento. Esporeou o lagarto para uma velocidade ainda maior, quando já se encontrava de novo nas planas e sinuosas avenidas entre os castelos brilhantes dos drow. Dirigiu-se para a região centro-sul da cidade, para o jardim de cogumelos gigantes que delimitava a secção das melhores casas de Menzoberranzan.

Ao sair de uma curva apertada, quase atropelou um grupo de quatro bugbears errantes. As gigantescas e peludas criaturas-duendes pararam por um momento, para observar o drow, e depois desviaram-se de forma ostensivamente lenta do seu caminho.

Os bugbears tinham-no reconhecido como membro da Casa Do'Urden, como Dinin percebeu. Era um nobre, um filho de uma alta sacerdotisa, e o seu apelido, Do'Urden, era o nome da sua casa. Dos vinte mil elfos negros de Menzoberranzan, só cerca de mil eram nobres, sendo na verdade filhos das sessenta e sete famílias reconhecidas da cidade. Os restantes eram soldados comuns.

Os bugbears não eram criaturas estúpidas. Distinguiam um nobre de um comum, e ainda que os elfos drow não usassem as insígnias de família à vista, o corte em bico e bem arranjado dos seus cabelos brancos e o padrão distinto de linhas vermelhas e púrpura do seu piwafwi preto disse-lhes o suficiente para saberem quem ele era.

A urgência da missão pressionava Dinin, mas não poderia ignorar o gesto dos bugbears. A que velocidade teriam dispersado, se fosse membro da Casa Baenre ou de uma das sete casas governantes? — interrogou-se.

— Já vão aprender a respeitar a Casa Do'Urden! — sussurrou o elfo negro, enquanto fazia o lagarto dar a volta e carregar sobre os bugbears. Estes começaram a correr, entrando por uma viela pejada de pedras e lixo.

Dinin ficou satisfeito ao invocar os poderes inatos da sua raça. Convocou um globo de escuridão — impenetrável tanto para a visão normal, como para a visão infravermelha — e lançou-o no caminho das criaturas em fuga. Calculou que fosse pouco sensato chamar dessa forma as atenções para si próprio, mas um momento depois, quando ouviu os trambolhões

e as imprecações surdas dos bugbears a tropeçarem às cegas nas pedras, sentiu que tinha valido a pena correr esse risco.

Com a ira saciada, pôs-se de novo a caminho, seguindo um percurso mais cauteloso pelas sombras de calor. Como membro da décima casa da cidade, Dinin podia andar por onde quisesse na enorme caverna, sem que ninguém o questionasse, mas a Matrona Malice tinha deixado bem claro que ninguém ligado à Casa Do'Urden deveria ser apanhado perto do jardim dos cogumelos.

Não era aconselhável zangar a Matrona Malice, mãe de Dinin; mas, afinal de contas, tratava-se apenas de uma regra. Em Menzoberranzan, havia uma regra que se sobrepunha a todas as outras, que eram menores: não ser apanhado.

No extremo sul do jardim dos cogumelos, o impetuoso drow encontrou aquilo que procurava: um grupo de cinco enormes pilares que iam do chão até ao tecto e que tinham sido escavados interiormente, transformando-se num labirinto de câmaras; estavam ligados por parapeitos de pedra e metal e por pontes. Gárgulas que brilhavam a vermelho, e que eram o padrão da casa, olhavam fixamente para baixo, instaladas numa centena de nichos, como sentinelas silenciosas. Esta era a Casa DeVir, Quarta Casa de Menzoberranzan.

Um aglomerado de cogumelos altos pejava este local, sendo um em cada cinco deles um uivante, um fungo senciente, assim chamado (e preferido como guardião) devido aos agudos gritos de alarme que emitia sempre que um ser vivo passava por ele. Dinin manteve uma distância cautelosa, não querendo despertar um dos uivantes, e sabendo também que outros e mais mortíferos guardas protegiam a fortaleza. A Matrona Malice trataria desses.

Um murmúrio expectante pairava no ar desta secção da cidade. Era do conhecimento de todos em Menzoberranzan que a Matrona Ginafae, da Casa DeVir, já não estava nas boas graças de Lolth, a Rainha Aranha, deidade de todos os drow e verdadeira fonte de força de todas as Casas. Tais circunstâncias nunca eram discutidas abertamente entre os drow, mas toda a gente que sabia disto estava à espera que alguma família mais baixa na hierarquia da cidade em breve haveria de atacar a debilitada Casa DeVir.

A Matrona Ginafae e a sua família tinham sido os últimos a saber do desagrado da Rainha Aranha — pois esses eram os modos de sempre de Lolth — e Dinin conseguiu perceber, apenas por sondar o exterior da Casa DeVir, que esta família condenada não tivera muito tempo para erguer defesas de monta. DeVir contava com quase quatrocentos soldados, muitos deles femininos, mas todos os que Dinin agora conseguia ver nos seus postos ao longo dos parapeitos pareciam nervosos e inseguros.

O sorriso de Dinin rasgou-se ainda mais quando pensou na sua própria casa, cujo poder crescia de dia para dia sob a orientação astuta da Matrona Malice. Com as suas três irmãs a aproximarem-se rapidamente do estatuto de altas sacerdotisas, com o irmão já feiticeiro com provas dadas e com o seu tio Zaknafein, melhor mestre de armas de toda a Menzoberranzan, atarefado a treinar os trezentos soldados, a Casa Do'Urden era uma força preparada. E a Matrona Malice, ao contrário de Ginafae, contava com a total confiança da Rainha Aranha.

— Daermon N'ashezbaernon — murmurou Dinin, usando a ancestral e formal referência à Casa Do'Urden. — Nona Casa de Menzoberranzan.

Gostou de como isto soava.

* * *

Do outro lado da cidade, logo depois da varanda brilhando como prata e da entrada em arco que subia a seis metros de altura na parede ocidental da caverna, estavam os principais da Casa Do'Urden, reunidos para delinear os planos finais do trabalho dessa noite. Na cadeira elevada ao fundo da sua pequena sala de audiências estava sentada a Matrona Malice, com a barriga protuberante e nas suas horas finais de gravidez. Ladeando-a nos lugares de honra estavam as três filhas, Maya, Vierna e Briza — a mais velha, recentemente ordenada alta sacerdotisa de Lolth. Maya e Vierna pareciam versões mais novas da mãe — magras e enganadoramente pequenas, muito embora possuidoras de grande força. Briza, porém, quase não trazia em si semelhanças de família. Era grande — enorme, para os padrões drow — e arredondada nos ombros e nas ancas. Os que conheciam Briza calculavam que o seu tamanho era meramente uma circunstância decorrente do temperamento; um corpo mais pequeno simplesmente não conseguiria conter a ira e os acessos de brutalidade da nova alta sacerdotisa da Casa Do'Urden.

— Dinin deve estar a regressar, por esta altura — notou Rizzen, actual patrono da família —, para nos informar se este é o momento certo para atacar.

— Partiremos antes que Narbondel encontre o seu brilho matinal! — respondeu-lhe bruscamente Briza, na sua voz profunda, mas cortante como uma lâmina. Depois dirigiu um sorriso malévolos à mãe, procurando obter dela a aprovação por ter posto o macho no seu lugar.

— A criança chega esta noite — explicou a Matrona Malice ao ansioso marido. — Partiremos, sejam quais forem as notícias que Dinin trazer.

— Será um rapaz — resmungou Briza, sem fazer nenhum esforço por ocultar o seu desapontamento. — O terceiro filho vivo da Casa Do'Urden.

— Para ser sacrificado a Lolth — acrescentou Zaknafein, antigo patrono da sua casa, que agora mantinha a importante posição de mestre de armas. O destro combatente drow parecia bastante agradado com o pensamento do sacrifício, tal como Nalfein, o filho mais velho da família, que estava ao lado de Zak. Nalfein era o primogénito, e não precisava de mais concorrência para além de Dinin dentro das fileiras da Casa Do'Urden.

— De acordo com os costumes — regozijou-se Briza, enquanto o vermelho dos seus olhos rebrilhava — e para ajudar à nossa vitória.

Rizzen remexeu-se desconfortavelmente.

— Matrona Malice — atreveu-se a dizer —, conheces bem as dificuldades do parto. Não poderá a dor distrair-te...

— Como te atreves a questionar a Matrona Mãe? — disparou imediatamente Briza, deitando a mão ao chicote com cabeças de serpente tão confortavelmente enrolado — e contorcendo-se — no seu cinto.

A Matrona Malice fê-la parar, estendendo uma mão.

— Aprecia o combate — disse a Matrona a Rizzen. — E deixa que as fêmeas da casa tratem dos aspectos importantes da batalha.

Rizzen mudou de posição e baixou os olhos.

* * *

Dinin chegou à vedação magicamente erguida que ligava a barbacã da parede ocidental da cidade a duas pequenas torres de estalagmite da Casa Do'Urden, e que formavam o pátio do edifício. A vedação era de adamantite, o metal mais forte do mundo, e a adorná-la havia cem gravações de aranhas armadas, cada uma delas enfeitada com glifos e encantamentos mortais. O imponente portão da Casa Do'Urden era a inveja de muitas casas drow, mas vendo-a logo depois das casas espectaculares junto ao jardim dos cogumelos, Dinin só conseguiu sentir desapontamento quando olhou para a sua própria morada. O complexo era feio e de certo modo despido, tal como a secção de parede, com a notável excepção da varanda de adamantite e mihtral que corria ao longo do segundo nível, junto à entrada em arco reservada à nobreza da família. Cada balaustrada dessa varanda exibia mil gravações, todas mescladas numa única peça de arte.

A Casa Do'Urden, ao contrário da grande maioria das casas de Menzoberranzan, não estava erguida isolada entre grupos de estalagmites e estalactites. O grosso da estrutura ficava dentro de uma gruta, e embora essa disposição fosse sem dúvida defensável, Dinin deu consigo a desejar que a família pudesse mostrar um pouco mais de grandeza.

Um soldado excitado correu a abrir o portão ao Segundo Rapaz que regressava. Dinin passou por ele rapidamente, sem sequer uma palavra de

saudação, e atravessou o pátio, consciente dos mais de cem olhares curiosos que o seguiam. Os soldados e os escravos sabiam que a missão dele nessa noite tinha algo a ver com a batalha que se esperava.

Nenhuma escadaria levava à varanda prateada do segundo nível da Casa Do'Urden. Também isso era uma medida de precaução concebida para segregar os chefes da casa dos escravos e da população. Os nobres drow não precisavam de escadas; outra manifestação das suas capacidades mágicas inatas conferia-lhes o poder da levitação. Sem praticamente nenhuma consciência desse acto, Dinin deslizou rapidamente pelo ar e pousou na varanda.

Apressou-se pelas arcadas e até ao corredor principal da casa, que estava fracamente iluminado pelas tonalidades suaves de fogo feérico, permitindo a visão no espectro normal de luz, mas não suficientemente fortes para impedir o uso da visão de infravermelhos. A porta metálica ornamentada ao fim do corredor marcava o destino do Segundo Rapaz, e fez uma pausa diante dela para permitir aos seus olhos regressarem ao espectro infravermelho. Ao contrário do corredor, a sala do outro lado dessa porta não tinha nenhuma iluminação. Era a sala de audiências das altas sacerdotisas, a antecâmara da grande capela da Casa Do'Urden. As salas sacerdotais drow, de acordo com os ritos negros da Rainha Aranha, não eram locais de luz.

Quando sentiu que estava preparado, Dinin empurrou a porta e entrou, passando entre as duas guardas sem hesitação e avançando ousadamente até ficar de pé diante da mãe. Todas as três filhas da família semicerraram os olhos quando viram o seu impetuoso e convencido irmão. Entrar sem permissão! Dinin sabia que era isso que estavam a pensar. Se ao menos fosse ele quem iria ser sacrificado nesta noite!

Por muito que gostasse de esticar a corda das limitações do seu estatuto inferior de macho, Dinin não podia ignorar as danças ameaçadoras de Vierna, Maya e Briza. Sendo fêmeas, eram maiores e mais fortes do que ele, e todas as suas vidas tinham treinado o uso dos maléficos poderes sacerdotais drow. Dinin observou as extensões encantadas das sacerdotisas, os temidos chicotes com cabeças de serpente: presos às cinturas das suas irmãs, começavam a contorcer-se em antecipação dos castigos que poderiam aplicar. Os punhos eram de adamantite e bastante vulgares, mas a extensão dos chicotes e as múltiplas cabeças eram serpentes vivas. O chicote de Briza, em especial, um dispositivo maligno de seis cabeças, dançava e contorcia-se, enrolando-se em nós em volta do cinto que o segurava. Briza era sempre a mais rápida a castigar.

A Matrona Malice, no entanto, parecia agradada pela entrada de Dinin. O Segundo Rapaz sabia bastante bem qual era o seu lugar, na sua opinião, e seguia as ordens sem medo e sem questionar.

Dinin reconfortou-se com a calma do rosto da mãe, bem oposta aos rostos aquecidos até ao branco brilhante das três irmãs.

— Está tudo pronto — disse-lhe. — A Casa DeVir está concentrada dentro dos seus aposentos, excepto Alton, evidentemente, que está a fazer os seus estudos em Sorcere.

— Encontraste-te com o Sem Rosto? — perguntou a Matrona Malice.

— A Academia estava muito sossegada esta noite — respondeu Dinin. — O nosso encontro correu na perfeição.

— Concordou com o nosso contrato?

— Alton DeVir será tratado como deve ser — riu-se Dinin. Depois, lembrou-se da ligeira alteração que fizera aos planos de Matrona Malice, retardando a execução de Alton para seu próprio prazer e para uma crueldade ainda maior. Esse pensamento evocou outra lembrança: as altas sacerdotisas de Lolth tinham um enervante talento para ler as mentes. — Alton morrerá esta noite — completou rapidamente a resposta, tranquilizando as outras, antes que o sondassem em busca de mais pormenores.

— Excelente — rosou Briza.

Dinin respirou um pouco mais facilmente.

— Para o antro — comandou a Matrona Malice.

Os quatro machos drow ajoelharam-se diante da Matrona e das suas filhas: Rizen perante Malice, Zaknafein perante Briza, Nalfein perante Maya e Dinin perante Vierna. As sacerdotisas cantaram em uníssono, colocando uma mão delicadamente sobre a testa do seu respectivo soldado, sintonizando-se com a paixão deles.

— Conhecem os vossos lugares — disse a Matrona Malice quando a cerimónia terminou. Depois, fez um esgar devido à dor de mais uma contracção. — Que o nosso trabalho comece.

* * *

Menos de uma hora mais tarde, Zaknafein e Briza estavam juntos na varanda, lá fora, por cima da entrada superior para a Casa Do'Urden. Por baixo deles, no chão da caverna, a segunda e a terceira brigadas do exército da família, as de Rizen e de Nalfein, afadigavam-se a equipar-se com correias de couro e placas de metal — camuflagem contra uma forma distinguível de elfos para olhos drow sensíveis ao calor. O grupo de Dinin, a força de ataque inicial que incluía uma centena de duendes escravos, já tinha partido havia muito.

— Seremos conhecidos depois desta noite — disse Briza. — Ninguém suspeitaria de que uma décima casa se atrevesse a ir contra ou-

tra tão poderosa como a Casa DeVir. Quando os rumores se espalharem após o serviço sangrento desta noite, até Baenre terá em conta Daermon N'ashezbaernon!

Inclinou-se na varanda para ver as duas brigadas a formar fileiras e a começar a avançar, em silêncio, por caminhos separados que as levariam através da sinuosa cidade até ao jardim dos cogumelos e à estrutura de cinco pilares da Casa DeVir.

Zaknafein olhou para as costas da filha mais velha da Matrona Malice, nada desejando mais do que enfiar nelas um punhal. Como sempre, porém, o bom senso de Zak manteve as suas bem treinadas mãos no lugar.

— Tens os artigos? — inquiriu Briza, mostrando para com Zak bastante mais respeito do que quando a Matrona Malice estava protectoramente sentada ao seu lado. Zak era apenas um macho, um comum a quem fora permitido usar o nome da família como seu, porque por vezes servira a Matrona Malice em modos maritais e em tempos fora patrono da casa. Mesmo assim, Briza receava zangá-lo. Zak era o mestre de armas da Casa Do'Urden, um macho alto e musculado, mais forte do que a maioria das fêmeas, e aqueles que já tinham visto a sua ira em combate consideravam que estava entre os melhores guerreiros de qualquer dos sexos em toda a Menzoberranzan. Para além de Briza e da sua mãe, ambas altas sacerdotisas da Rainha Aranha, Zaknafein, com a sua destreza sem rival no uso da espada, era um trunfo da Casa Do'Urden.

Zak pôs para trás o capuz negro e abriu a pequena bolsa do cinto, mostrando várias pequenas esferas cerâmicas.

Briza sorriu com maldade e esfregou as mãos esguias.

— A Matrona Ginfae não ficará nada contente — murmurou.

Zak devolveu-lhe o sorriso e virou-se, para ver os soldados que partiam. Nada dava ao mestre de armas maior prazer do que matar elfos drow, e especialmente sacerdotisas de Lolth.

— Prepara-te — disse Briza, daí a uns minutos.

Zak sacudiu os cabelos espessos da cara e ficou rígido, com os olhos firmemente fechados. Briza moveu uma mão lentamente, iniciando o cântico que activaria o dispositivo. Tocou num ombro de Zak, depois no outro, e depois manteve a varinha imóvel sobre a cabeça dele.

Zak sentiu os borrifos gélidos caindo sobre ele, penetrando-lhe as roupas e a armadura, e até mesmo a pele, até que ele e tudo o que tinha consigo arrefeceu a uma temperatura e tom uniformes. Zak odiava o arrefecimento mágico — dava uma sensação que imaginava que seria como a de estar morto —, mas sabia que, sob a influência daquele borrifo da varinha, ficava indetectável aos olhos sensíveis ao calor das criaturas do Subescuro, tão cinzento como a pedra comum, e impossível de ser notado.

Zak abriu os olhos e estremeceu, mexendo os dedos para se assegurar de que ainda podiam desempenhar a sua arte ao máximo. Olhou de novo para Briza, que já estava a meio do segundo encantamento, que era a convocação. Este demoraria um pouco, e por isso Zak encostou-se à parede e voltou a reflectir sobre a tarefa agradável, embora perigosa, que tinha por diante. Que amável da parte da Matrona Malice deixar todas as sacerdotisas da Casa DeVir para ele!

— Está feito — anunciou Briza ao fim de alguns minutos. Guiou o olhar de Zak para a escuridão abaixo do tecto invisível da imensa caverna.

Zak avistou logo o trabalho de Briza: uma corrente de ar que se aproximava, tingida de amarelo e mais quente do que o ar normal da caverna. Uma corrente de ar vivo.

A criatura, uma conjuração de um plano elementar, rodopiou até pairar logo abaixo da borda da varanda, esperando obedientemente as ordens da convocadora.

Zak não hesitou. Saltou para o meio do torvelinho, deixando que este o mantivesse suspenso acima do chão.

Briza deu-lhe uma saudação final e mandou-o embora.

— Boa luta — disse para Zak, embora este já estivesse invisível no ar por cima dela.

Zak riu-se perante a ironia das palavras de Briza, enquanto a cidade de Menzoberranzan rodopiava por baixo dele. Briza queria certamente as sacerdotisas da Casa DeVir tão mortas quanto ele, mas por razões muito diferentes. Pondo de parte todas as complicações, Zak mataria também alegremente todas as sacerdotisas da Casa Do'Urden.

O mestre de armas pegou numa das suas espadas de adamantite, uma arma drow magicamente criada e incrivelmente afiada.

— Sim, boa luta... — murmurou.

Se ao menos Briza soubesse como seria boa...



A QUEDA DA CASA DEVIR

Dinin notou com satisfação que todos os bugbears vagabundos, ou quaisquer outros elementos das várias raças que compunham Menzoberranzan, incluindo drow, agora se apressavam a fugir do seu caminho. Desta vez, o Segundo-Rapaz da Casa Do'Urden não estava só. Quase sessenta soldados da Casa marchavam em fileiras cerradas atrás dele. Depois deles, igualmente ordenados, embora com muito menos entusiasmo, vinha uma centena de escravos ou raças menores armados — duendes, orcs e bugbears.

Não podia haver dúvidas, para quem os via: uma casa drow avançava para a guerra. Isto não era um acontecimento de todos os dias em Menzoberranzan, mas também não era nada de inesperado. Pelo menos uma vez em cada década, uma Casa decidia que a sua posição na hierarquia da cidade podia ser melhorada através da eliminação de outra casa. Era um empreendimento arriscado, porque todos os nobres da casa «vítima» tinham de ser eliminados e rápida e discretamente. Bastava que um deles sobrevivesse para fazer uma acusação contra o perpetrador, e a casa atacante seria erradicada pelo sistema de «justiça» impiedoso de Menzoberranzan.

Se o ataque fosse executado com perfeição, porém, não haveria repercussões. Toda a cidade, incluindo o Conselho Governante das oito mães principais, aplaudiria secretamente os atacantes pela sua coragem e inteligência, e nem mais uma palavra seria dita sobre o incidente.

Dinin tomou um atalho, não querendo seguir o caminho mais curto entre a Casa Do'Urden e a Casa DeVir. Meia hora mais tarde, pela segunda

vez nessa noite, esgueirou-se pelo extremo sul do jardim dos cogumelos, até ao grupo de estalagmites que sustentava a Casa DeVir. Os seus soldados seguiam em fila atrás dele, ansiosos, preparando as armas e avaliando bem a estrutura que tinham à frente.

Os escravos eram mais lentos nos seus movimentos. Muitos deles olhavam em redor, em busca de uma via de fuga, pois sabiam, no fundo, que estavam condenados nesta batalha. No entanto, receavam mais a ira dos elfos negros do que a própria morte, e não tentariam fugir. Como todas as saídas de Menzoberranzan estavam protegidas por perversa magia drow, para onde haveriam de ir? Todos eles tinham testemunhado os castigos brutais que os elfos drow impunham aos escravos recapturados. A uma ordem de Dinin, saltaram para as suas posições em volta da cerca de cogumelos.

Dinin meteu a mão na grande bolsa e retirou de lá uma folha de metal aquecida. Fez o objecto brilhar por três vezes atrás de si, faiscante no espectro infravermelho, para assinalar a aproximação das brigadas de Nalfëin e de Rikken. Depois, com o habitual exibicionismo, fê-lo girar no ar rapidamente, apanhou-o e voltou a colocá-lo no segredo da bolsa que escondia o calor. Respondendo ao sinal, a brigada drow de Dinin posicionou os dardos encantados nos seus pequenos arcos e apontou aos alvos designados.

Um em cada cinco cogumelos era um uivante, e cada dardo continha um encantamento mágico capaz de calar o rugido de um dragão.

— Dois, Três — contou Dinin, com a mão a assinalar o ritmo, uma vez que nenhuma palavra poderia ser ouvida dentro da esfera de silêncio mágico em que as suas tropas estavam encerradas. Imaginou o «clique» da corda esticada do pequeno arco ao ser libertada, lançando o dardo para o cogumelo uivante mais próximo. E assim aconteceu a toda a volta da Casa DeVir, com a primeira linha de alarme sistematicamente silenciada por três dúzias de dardos encantados.

* * *

Entretanto, no outro lado de Menzoberranzan, a Matrona Malice, as suas filhas e quatro das sacerdotisas comuns da casa estavam reunidas no malévolo círculo de oito de Lolth. Oravam a um ídolo da sua malvada divindade, um baixo-relevo de uma aranha com rosto de drow numa pedra preciosa, e pediam a Lolth que as ajudasse nas suas lutas.

Malice estava sentada à cabeceira, numa cadeira preparada para o parto. Briza e Vierna ladeavam-na, com Briza a segurar-lhe uma mão.

O grupo selecto cantava em uníssono, combinando as energias num único feitiço ofensivo. Um momento mais tarde, quando Vierna, mentalmente ligada a Dinin, percebeu que o primeiro grupo de ataque estava em

posição, o círculo de oito da Casa Do'Urden enviou as primeiras ondas de energia mental intrusivas para a casa rival.

A Matrona Ginafae, as suas duas filhas e as cinco principais sacerdotisas das tropas comuns da Casa DeVir reuniram-se na antecâmara escura da capela principal da casa das cinco estalagmites. Tinham-se reunido ali numa prece solene todas as noites desde que a Matrona Ginafae soubera que tinha caído em desgraça junto de Lolth. Ginafae compreendia o quanto a sua casa estava desprotegida até poder encontrar maneira de apaziguar a Rainha Aranha. Havia mais sessenta e oito casas em Menzoberranzan, das quais vinte poderiam atrever-se a atacar a Casa DeVir quando esta se encontrava em tão óbvia desvantagem. As oito sacerdotisas estavam agora ansiosas, suspeitando, de alguma forma, que esta noite seria cheia de acontecimentos.

Ginafae sentira-o primeiro, como um sopro gelado de confusas percepções que a levaram a gaguejar durante a sua prece de pedido de perdão. As outras sacerdotisas da Casa DeVir olharam nervosamente para ela perante o invulgar atabalhoar das palavras da Matrona, procurando confirmação.

— Estamos sob ataque — sussurrou-lhes Ginafae, com a cabeça já a doer-lhe surdamente sob o ataque crescente das poderosas sacerdotisas da Casa Do'Urden.

* * *

Um segundo sinal de Dinin pôs as tropas escravas em movimento. Continuando a usar a camuflagem como aliada, correram silenciosamente para a cerca de cogumelos e abriram caminho por ela com as espadas de gume largo. O Segundo-Rapaz da Casa Do'Urden observava e apreciava enquanto o pátio da Casa DeVir era assim facilmente invadido.

— Uma guarda não muito bem preparada — murmurou num sarcasmo silencioso perante as gárgulas que brilhavam a vermelho nos muros altos. As estátuas tinham parecido uma guarda tão aterradora antes, nessa noite... Agora, limitavam-se a olhar, impotentes.

Dinin percebeu a expectativa crescente, mas comedida, dos soldados que o rodeavam; a sua sede de combate drow mal se conseguia conter. De vez em quando, havia um sinal de uma morte, quando um dos escravos tropeçava num glifo de vigia, mas o Segundo-Rapaz e os outros drow apenas se riam perante esse espectáculo. As raças menores eram apenas a carne para canhão do exército da Casa Do'Urden. A única razão para trazer os goblinóides até à Casa DeVir era para activarem as armadilhas mortais e as defesas ao longo do perímetro, abrindo o caminho para os elfos drow, que eram os verdadeiros soldados.

A cerca estava agora aberta e o secretismo foi posto de parte. Os soldados da Casa DeVir depararam com os escravos invasores, enfrentando-os no recinto. Dinin mal tinha erguido a mão para dar ordem para o ataque quando os seus ansiosos sessenta guerreiros drow saltaram e carregaram, com os rostos contorcidos por uma aura de malvadez, brandindo ameaçadoramente as armas.

Porém, sustiveram o assalto no momento certo, lembrando-se de que tinham uma última tarefa atribuída. Todos os drow, nobres ou comuns, possuíam certas capacidades mágicas. Convocar uma orbe de escuridão, como Dinin fizera com os bugbears na rua, pouco antes nessa noite, era coisa que até o mais vulgar dos elfos drow conseguia fazer facilmente. E assim acontecia agora, com sessenta soldados da Casa Do'Urden escurecendo o perímetro da cerca da Casa DeVir com orbe após orbe de escuridão.

Apesar de todas as precauções e medidas furtivas, a Casa Do'Urden sabia que muitos olhos estavam a observar o ataque. As testemunhas não eram grande problema; não poderiam identificar, nem se dariam a esse incómodo, a casa atacante. Mas os costumes e as regras exigiam que certas tentativas de manter o secretismo fossem seguidas, de acordo com a etiqueta drow de fazer a guerra. No piscar de um olho vermelho faiscante de drow, a Casa DeVir tornou-se, para o resto da cidade, uma mancha negra na paisagem de Menzoberranzan.

Rizzen aproximou-se por trás do filho mais novo.

— Está a correr bem — gesticulou na intrincada linguagem de dedos dos drow. — Nalfein já entrou pelas traseiras.

— Uma vitória fácil — gesticulou em resposta o arrogante Dinin. — Desde que a Matrona Ginafae e as suas sacerdotisas sejam mantidas à distância.

— Confia na Matrona Malice — foi a resposta de Rizzen. Bateu no ombro do filho e seguiu as suas tropas através da cerca de cogumelos aromada.

* * *

Muito acima do núcleo da Casa DeVir, Zaknafein pairava confortavelmente nos braços de ar do servo aéreo de Briza, observando enquanto o drama se desenrolava. Desse ponto privilegiado de observação, Zak conseguia observar o interior do anel de escuridão e conseguia ouvir no interior do anel de silêncio mágico. As tropas de Dinin, que eram as primeiras tropas drow a entrar, tinham encontrado resistência atrás de cada porta e estavam a ser fortemente batidas.

Nalfein e a sua brigada, as tropas da Casa Do'Urden mais experientes em práticas de magia, entraram pela cerca das traseiras do complexo. Relâmpagos e bolas mágicas de ácido abateram-se no pátio, na base das estruturas da Casa DeVir, abatendo simultaneamente os escravos da Casa Do'Urden e as suas próprias defesas.

Na parte da frente do pátio, Rizen e Dinin comandavam os melhores guerreiros da Casa Do'Urden. As bênçãos de Lolth estavam com a sua casa, pôde Zak perceber quando a batalha começou em força, pois os golpes dos soldados da Casa Do'Urden eram mais rápidos do que os dos seus inimigos, e a sua pontaria mostrava-se mais certa. Em minutos, a batalha já estava a ser travada no interior de todos os cinco pilares.

Zak estendeu o incessante vento para fora dos braços e pôs o servo aéreo em acção. Mergulhou na sua cama de ar e depois deixou-se cair livremente nos últimos metros para o terraço por cima dos aposentos principais do pilar central. De imediato, dois guardas, um deles uma fêmea, se apresaram a vir ao seu encontro.

No entanto, hesitaram, confusos, tentando perceber a verdadeira forma daquele borrão cinzento — e demoraram demasiado.

Nunca tinham ouvido falar de Zaknafein Do'Urden. Não sabiam que a morte se estava a abater sobre eles.

O chicote de Zak disparou como um raio, enrolando-se na garganta da fêmea, enquanto a outra mão conduzia a espada numa série de golpes e defesas com mestria, que deixaram o macho desequilibrado. Zak acabou com ambos num único movimento, atirando a fêmea enrolada no chicote para fora do terraço com um golpe do punho, e desferindo ao mesmo tempo um golpe na cara do macho que o deixou prostrado no chão da caverna.

Zak entrou então, e outro guarda foi ao seu encontro mas caiu aos seus pés.

Zak deslizou pela parede da torre de estalactite, com o seu corpo arrefecido a misturar-se perfeitamente com a pedra. Soldados da Casa DeVir corriam por todo o lado, à sua volta, tentando descortinar alguma defesa contra a legião de intrusos que já tinha conquistado os níveis mais baixos de toda a estrutura e que já tinha tomado por completo dois dos pilares.

Zak não estava preocupado com eles. Calou o tilintar das armas de adamantite, os gritos de ordens e os uivos de morte, concentrando-se, em vez disso, num único som que o levaria até ao seu destino: um cântico frenético, em uníssono.

Descobriu um corredor vazio coberto de relevos de aranhas e que corria até ao centro do pilar. Tal como na Casa Do'Urden, este corredor terminava num grande conjunto de portas duplas ornamentadas, com as decorações dominadas por formas aracnídeas.

— Deve ser aqui — murmurou Zak, ajustando o capuz sobre a cabeça. Uma aranha gigante correu para fora do seu esconderijo e aproximou-se de lado.

Zak caiu para a frente e começou a pontapear aquela coisa, rolando até conseguir enfiar a espada profundamente no corpo bulboso do monstro. Fluidos pegajosos escorreram para o mestre de armas e a aranha estremeceu, num rápido estertor de morte.

— Pois — murmurou Zak, limpando os líquidos da aranha da cara. — Deve ser mesmo aqui.

Empurrou o monstro morto de novo para dentro do esconderijo e enfiou-se também lá dentro, esperançado de que ninguém tivesse dado pela luta.

Pelo som do retinir das armas, Zak conseguia perceber que os combates já quase tinham chegado àquele andar. A Casa DeVir parecia agora, porém, ter as suas defesas em posição, e estava finalmente a resistir.

— Agora, Malice — sussurrou, esperando que Briza, sintonizada com ele, sentisse a sua ansiedade. — Não nos atrasemos!

* * *

Na antecâmara sacerdotal da Casa Do'Urden, Malice e as suas subordinadas continuavam o brutal ataque mental contra as sacerdotisas da Casa DeVir. Lolth ouvia as suas preces mais fortes do que as das suas adversárias, dando às sacerdotisas da Casa Do'Urden os encantos mais poderosos nesse combate mental. Já tinham conseguido facilmente colocar as suas inimigas numa posição defensiva. Uma das sacerdotisas menores do círculo de oito da Casa DeVir tinha sido esmagada pelas insinuações mentais de Briza e jazia morta no chão, a poucos centímetros dos pés da Matrona Ginafae.

Mas o ímpeto tinha abrandado subitamente e a batalha parecia estar a regressar a um nível mais equilibrado. A Matrona Malice, debatendo-se com o parto que estava a chegar, não se conseguia concentrar e, sem a sua voz, os encantamentos do malévolos círculo enfraqueciam.

Ao lado da mãe, a poderosa Briza agarrava-lhe a mão com tanta força que o sangue desaparecera, deixando-a fria — o único ponto frio da fêmea em trabalho de parto — aos olhos das restantes. Briza estudou as contracções e observou a coroa de cabelo branco da criança que estava a nascer, calculando o momento para o parto. Esta técnica de traduzir a dor do parto num encantamento de ataque ofensivo nunca tinha sido usada antes, a não ser nas lendas, e Briza sabia que o momento certo seria o factor crítico.

Sussurrou ao ouvido da mãe, vertendo as palavras de um encantamento mortal.

A Matrona Malice repetiu como um eco o início do encantamento, combatendo o impulso de arquejar e transformando a sua raiva agonizante num poder ofensivo.

— *Dinnen douward ma brechen tol* — implorava Briza.

— *Dinnen douward... maaa... brechen tol!* — uivou Malice, tão determinada a concentrar-se, apesar da dor, que rasgou um lábio com os dentes cerrados.

A cabeça do bebé apareceu, desta vez mais completamente, e desta vez para ficar.

Briza estremeceu e ela própria mal se conseguia lembrar do encantamento. Sussurrou a runa final ao ouvido da Matrona, quase receando as consequências.

Malice recuperou o fôlego e a coragem. Conseguia sentir o formigueliro do encantamento quase tão bem como as dores do parto. Para as suas filhas, de pé em redor do ídolo, olhando-a incrédulas, parecia um borrão vermelho de fúria escaldante, escorrendo linhas de suor que brilhavam tão fortemente como o calor de água a ferver.

— *Abec* — começou a Matrona, sentindo a pressão a crescer cada vez mais. — *Abec*.

Sentiu o calor da pele que se rasgava, o abrupto escorregar do bebé enquanto a cabeça saía, o súbito êxtase do parto.

— *Abec di'nà BREG DOUWARD!* — gritou Malice, empurrando para longe toda a agonia numa explosão final de poder mágico que abalou até as sacerdotisas da sua própria casa.

* * *

Levado pelo impulso de exultação da Matrona Malice, o encantamento abateu-se como um trovão na capela da Casa DeVir, estilhaçou o ídolo de pedra de Lolth, escancarou as portas duplas deixando-as uma pilha de metal retorcido, e atirou com a Matrona Ginfae e as suas subordinadas ao chão.

Zak abanou a cabeça, incrédulo, quando as portas da capela se abateram à sua frente.

— Belo coice, Malice — riu-se Zak enquanto entrava para a capela. Usando a sua infravisão, deu uma olhadela rápida e contou as sete ocupantes vivas da sala escura, todas debatendo-se, a tentar pôr-se de pé, com as vestes em farrapos. Sacudindo de novo a cabeça perante o poder brutal da Matrona Malice, Zak puxou o capuz para cobrir a cara.

Um estalar de chicote foi a única explicação que deu enquanto fazia partir-se um pequeno globo de cerâmica debaixo dos pés. A esfera esti-

lhaçou-se, deixando sair uma pepita que Briza tinha encantado apenas para ocasiões como esta; uma pepita que brilhava com o fulgor da luz do dia.

Para olhos habituados à escuridão, sintonizados para emanações de calor, a intrusão desta radiação aparecia como um relâmpago de agonia. Os gritos de dor das sacerdotisas apenas auxiliaram Zak na sua sistemática caminhada pela sala, e sorria prazenteiramente por baixo do capuz cada vez que sentia a espada morder carne drow.

Ouviu o início de um encantamento a meio do caminho e percebeu que uma das DeVir tinha recuperado o suficiente do ataque para se tornar perigosa. O mestre de armas, porém, não precisava dos olhos para fazer pontaria, e o estalido do chicote arrancou a língua da Matrona Ginfae para fora da boca.

* * *

Briza colocou o recém-nascido sobre o dorso do ídolo aranha e ergueu o punhal cerimonial, fazendo uma pausa para admirar a sua cruel construção. O punhal era um corpo de aranha com oito pernas, eriçado de farpas para imitar pelos, mas com estas voltadas para baixo, para servirem de lâminas. Briza ergueu o instrumento acima do peito do bebé.

— Dá o nome à criança — pediu à mãe. — A Rainha Aranha não aceitará o sacrifício enquanto a criança não tiver nome!

A Matrona Malice abanou a cabeça, tentando perceber o que queria dizer a filha. A matrona investira tudo no momento do encantamento e no parto, e estava quase incoerente.

— Dá nome à criança! — mandou Briza, ansiosa por alimentar a sua faminta deusa.

* * *

— Está perto do final — disse Dinin para o irmão, quando se encontraram num átrio inferior de um dos pilares menos importantes da Casa DeVir.

— Rizen está a vencer tudo até ao topo, e cre-se que o negro trabalho de Zaknafein já estará acabado.

— Duas brigadas de soldados da Casa DeVir já juraram fidelidade ao nosso lado — respondeu Nalfein.

— Já viram o final — riu-se Dinin. — Uma casa serve-lhes tão bem como outra qualquer, e aos olhos dos comuns nenhuma casa vale o sacrifício da morte. A nossa tarefa estará concluída em breve.

— Demasiado depressa para que alguém pudesse dar por isso. — disse Nalfein. — Agora, Do’Urden, Daermon N’áshezbaernon, é a Nona Casa de Menzoberranzan e a Casa DeVir que se dane!

— Atenção! — gritou subitamente Dinin, com os olhos muito abertos num horror simulado, enquanto olhava por cima do ombro do irmão.

Nalfein reagiu imediatamente, girando para enfrentar o perigo atrás de si, mas virando as costas para o verdadeiro perigo. Porque mesmo no momento em que Nalfein percebeu o logro, a espada de Dinin enterrou-se-lhe na espinha. Dinin encostou a cabeça ao ombro do irmão e pressionou a sua cara contra a dele, observando o fulgor vermelho dos seus olhos a abandoná-lo.

— Demasiado depressa para que alguém desse por isso — gracejou Dinin, fazendo eco das palavras do irmão.

Deixou a massa sem vida cair aos seus pés.

— Agora, Dinin é o Rapaz Mais Velho da Casa Do’Urden, e Nalfein que se dane.

* * *

— Drizzt — sussurrou a Matrona Malice. — O nome do rapaz é Drizzt!

Briza segurou com mais força o punhal e começou o ritual.

— Rainha das Aranhas, recebe este infante — começou. Ergueu o punhal, para desferir o golpe. — Drizzt Do’Urden, oferecemos-te como pagamento pela nossa gloriosa vit...

— Espera! — gritou Maya, do outro lado da sala. A sua ligação com o irmão Nalfein tinha subitamente cessado. — Nalfein está morto — declarou. — Esse bebé já não é o terceiro filho vivo.

Vierna olhou intrigada para a irmã. No mesmo momento em que Maya sentira a morte de Nalfein, Vierna, ligada a Dinin, sentira um forte pico emocional. Satisfação? Vierna levou um dedo esguio aos lábios cerrados, interrogando-se se Dinin teria sido o autor desse assassinato.

Briza ainda mantinha o punhal em forma de aranha por cima do peito do bebé, querendo entregá-lo a Lolth.

— Prometemos à Rainha Aranha o terceiro filho vivo — avisou Maya. — E esse já foi dado.

— Mas não em sacrifício — argumentou Briza.

Vierna encolheu os ombros, intrigada.

— Se Lolth aceitou Nalfein, então foi oferecido. Oferecer mais um poderia suscitar a ira da Rainha Aranha.

— Mas não lhe oferecer o que foi prometido seria ainda pior! — insistiu Briza.

— Então, acaba com isso — disse Maya.

Briza segurou o punhal com força e começou de novo o ritual.

— Detém-te! — mandou a Matrona Malice, erguendo-se na cadeira. — Lolth está satisfeita; a nossa vitória está ganha. Dá, pois, as boas vindas ao teu irmão, mais recente membro da Casa Do'Urden.

— É apenas um macho — comentou Briza, com óbvio desprezo, afastando-se do ídolo e da criança.

— Para a próxima faremos melhor — riu-se a Matrona Malice, embora interrogando-se se haveria uma próxima vez. Estava a aproximar-se do quinto século de vida, e os elfos drow, mesmo os mais jovens, não eram uma espécie especialmente fértil. Briza nascera de Malice na jovem idade de cem anos, mas nos quase quatro séculos desde então, Malice apenas produzira mais cinco filhos. Mesmo este bebé, Drizzt, surgira como uma surpresa, e Malice já nem esperava voltar a conceber.

— Basta de cogitações — murmurou Malice para si mesma, exausta. — Haverá muito tempo...

Deixou-se cair de novo na cadeira e mergulhou em sonhos conturbados, embora terrivelmente agradáveis, de poder acrescido.

* * *

Zaknafein caminhou pelo pilar central do complexo DeVir, com o capuz na mão e o chicote e a espada de novo solidamente colocados no cinturão. De vez em quando, soava um alarme de batalha, mas terminava rapidamente. A Casa Do'Urden tinha avançado rapidamente para a vitória, a décima Casa tinha tomado a quarta Casa, e agora tudo o que restava por fazer era eliminar vestígios e testemunhas. Um grupo de sacerdotisas menores passou por ele, tratando dos feridos Do'Urden e animando os cadáveres daqueles que estavam para além das suas capacidades, de forma a que os corpos pudessem afastar-se da cena do crime. No complexo Do'Urden, os que não estivessem para além de qualquer recuperação seriam ressuscitados e postos de novo ao serviço.

Zak virou costas com um arrepió visível enquanto as sacerdotisas avançavam de sala em sala, com o exército de zombies Do'Urden marchando, cada vez mais numeroso, atrás delas.

Por muito desagradável que Zaknafein considerasse este grupo, aquele que se seguia era ainda pior. Duas sacerdotisas Do'Urden lideravam um contingente de soldados pela estrutura, usando magias de detecção para descobrir os esconderijos dos DeVir sobreviventes. Uma delas parou no átrio a apenas alguns passos de Zak, e os seus olhos reviraram-se enquanto sentia as emanações do feitiço. Manteve os dedos esticados à sua frente,

desenhando uma linha, lentamente, como uma macabra varinha, em direcção a carne drow.

— Ali dentro! — declarou, apontando para um painel na base da parede. Os soldados saltaram para o local como uma alcateia de lobos raivosos e rasgaram a porta secreta. Dentro de um pequeno compartimento estavam aninhadas as crianças da Casa DeVir. Estas eram nobres, e não comuns, e não podiam ser levadas dali vivas.

Zak apressou os passos para se afastar daquela cena, mas ouviu ainda vividamente os gritos das crianças indefesas enquanto os soldados Do'Urden esfaimados terminavam o seu trabalho. Agora, estava quase a correr. Saiu do átrio virando uma esquina apressadamente e quase deitou abaixo Dinin e Rikken.

— Nalfein está morto — declarou impassivelmente Rikken.

Zak lançou imediatamente um olhar de suspeita para o filho Do'Urden mais novo.

— Matei o soldado DeVir que cometeu esse acto — assegurou Dinin, sem sequer esconder o sorriso manhoso.

Zak já andava por ali havia quase quatro séculos, e claro que não ignorava os modos desta raça ambiciosa. Os príncipes irmãos tinham vindo, defensivamente, no final das fileiras, com uma multidão de soldados Do'Urden entre eles e o inimigo. Quando, e se, encontrassem um drow que não fosse da sua própria Casa, a maioria dos soldados DeVir sobreviventes já teriam mudado de lado, tornando-se fiéis à Casa Do'Urden. Zak duvidava de que qualquer dos irmãos Do'Urden tivesse entrado em acção contra um DeVir.

— A descrição da carnificina na sala de oração espalhou-se pelas fileiras — disse Rikken ao mestre de armas. — Desempenhaste as tuas funções com a tua habitual perícia, tal como nos habituámos a esperar.

Zak lançou um olhar de desdém ao patrono e seguiu caminho, pelas portas principais da estrutura, lá para fora, para lá da escuridão e do silêncio mágicos, para o escuro amanhecer de Menzoberranzan. Rikken era o actual parceiro da Matrona Malice, mais um numa longa sucessão de parceiros, e nada mais do que isso. Quando Malice se fartasse dele, relegá-lo-ia de novo para as fileiras dos soldados comuns, retirando-lhe o nome Do'Urden, ou eliminá-lo-ia. Zak não lhe devia, pois, qualquer respeito.

Zak afastou-se por entre os cogumelos até ao ponto de observação mais elevado que conseguiu encontrar, e depois deitou-se no chão. Observou, espantado, quando, uns momentos mais tarde, o cortejo do exército Do'Urden, o seu patrono e o filho, os soldados e as sacerdotisas, bem como a lenta fila de duas dúzias de zombies, retomavam o caminho para casa.

Tinham perdido, e deixado para trás, quase toda a sua carne para canhão escrava, mas a fila que agora saía da Casa DeVir era mais longa do que a fila que viera no sentido oposto nessa noite. Os escravos tinham sido substituídos em dobro pelos escravos DeVir capturados e por mais de cinquenta tropas comuns DeVir, que, demonstrando a típica lealdade drow, se tinham juntado voluntariamente aos atacantes. Esses drow traiçoeiros seriam interrogados — magicamente interrogados — pelas sacerdotisas Do’Urden, para se assegurarem da sua sinceridade.

Todos passariam o teste sem falhas, e Zak sabia disso. Os elfos drow eram criaturas de sobrevivência, e não de princípios. Os soldados receberiam novas identidades e seriam mantidos dentro da privacidade do complexo Do’Urden durante alguns meses, até a queda da Casa DeVir se tornar uma história velha e esquecida.

Zak não os seguiu imediatamente. Em vez disso, cortou caminho por entre as fileiras de cogumelos e entrou um recanto discreto, onde se aninhou numa faixa de musgo e ergueu os olhos para a eterna escuridão do tecto da caverna — e para a eterna escuridão da sua própria existência.

Teria sido mais prudente manter-se em silêncio, nessa altura; era um invasor na secção mais poderosa da vasta cidade. Pensou nas potenciais testemunhas das suas palavras, nos mesmos elfos negros que tinham estado a observar a queda da Casa DeVir, e que tinham apreciado profundamente esse espectáculo. Perante este comportamento e uma carnificina como a que esta noite tinha visto, Zak não pôde conter as emoções. O lamento saiu-lhe como uma prece a um deus qualquer que estava para além da sua experiência.

— Que sítio é este que é o meu mundo? Que negro novelo tem o meu coração aprisionado? — sussurrou Zak, no pedido de perdão que sempre fora parte dele. — À luz, vejo a minha pele negra; na escuridão, brilha ofuscante com o calor desta raiva que não consigo evitar. Quem me dera ter a coragem para partir, deste sítio ou desta vida, ou para me opor abertamente à maldade destes que são a minha família. Procurar uma existência que não vá contra aquilo em que acredito, aquilo que considero com fidelidade ser a verdade. Zaknafein Do’Urden, esse é o meu nome, mas não sou um drow, nem por escolha, nem por actos. Que descubram este ser que sou, pois. Que descarreguem a sua ira sobre estes velhos ombros já tão carregados pelo desespero de Menzoberranzan.

Ignorando as consequências, o mestre de armas pôs-se de pé e gritou:

— Menzoberranzan, que inferno és tu?

Um momento mais tarde, e quando nenhuma resposta ecoou da cidade

silenciosa, Zak sacudiu o que restava do frio da magia de Briza dos músculos cansados. Encontrou algum conforto quando sentiu o chicote no cinturão — esse instrumento que tinha arrancado a língua de uma matrona.



Masoj, o jovem aprendiz — coisa que, neste ponto da sua carreira de utilização de magia, significava que não era mais do que um criado de limpezas — inclinou-se sobre a vassoura e observou Alton DeVir a entrar pela porta que dava para o quarto mais alto da espiral. Masoj quase sentiu simpatia pelo estudante, que tinha de entrar e enfrentar o Sem Rosto.

Porém, Masoj sentiu também excitação, sabendo que o fogo-de-artifício que se seguiria entre Alton e o mestre sem rosto valeria bem a pena ser visto. Dedicou-se de novo a varrer, usando a vassoura como desculpa para avançar mais pela sala, até junto da porta.

* * *

— Pediste a minha presença, Mestre Sem Rosto — disse de novo Alton DeVir, mantendo uma mão diante da cara e semicerrando os olhos, devido ao brilho ofuscante das três velas acesas da sala. Alton avançou desconfortavelmente, pé ante pé, pela porta da sala.

Inclinado, a meio do caminho, o Sem Rosto estava de costas para o jovem DeVir. Era melhor despachar este assunto rapidamente, lembrou o mestre a si mesmo. Sabia, porém, que o encantamento que estava agora a preparar mataria Alton antes que este pudesse saber o destino da sua família, antes que o Sem Rosto pudesse cumprir completamente as instruções finais de Dinin Do'Urden. Havia demasiado em jogo. Era melhor despachar isto rapidamente.

— O senhor — começou Alton, de novo; mas, prudentemente, calou as suas palavras e tentou perceber a situação com que se deparava. Era muito invulgar ser chamado aos aposentos privados de um mestre da Academia, antes mesmo de as lições do dia terem começado.

Quando recebera a convocatória, Alton rezeira que tivesse, por qualquer motivo, faltado a alguma das aulas. Isso podia ser um erro fatal em Sorcere. Alton estava perto de concluir os estudos, mas o desprezo de um dos mestres era o suficiente para pôr um fim a isso.

Tinha-se saído bastante bem nas aulas com o Sem Rosto, e acreditara até que o seu misterioso mestre o tinha por favorito. Poderia tratar-se simplesmente de uma cortesia, de uma felicitação pelo seu terminar dos estudos? Não era provável, concluiu Alton, contra as suas esperanças. Os mestres da academia drow não felicitavam os estudantes frequentemente.

Alton ouviu então o cântico em surdina e reparou que o mestre estava a meio de um encantamento. Agora, algo lhe gritava que havia alguma coisa muito errada; havia algo nesta situação que não se enquadrava de forma alguma nos modos e usos estritos da Academia. Alton firmou os pés no chão e contraiu os músculos, seguindo o conselho do lema que era martelado na cabeça de todos os estudantes da Academia, o preceito que mantinha os elfos drow vivos numa sociedade tão devotada ao caos: manter-se alerta.

* * *

As portas explodiram à sua frente, varrendo a sala com lascas de pedra e atirando Masoj de encontro à parede. Este achou que o espectáculo valia bem essas inconveniências e as equimoses nos ombros, quando Alton DeVir saiu cambaleando da sala. As costas e o braço esquerdo do estudante deixavam para trás plumas de fumo, e havia a mais invulgar das expressões de terror e de dor que Masoj jamais vira cravada no rosto do nobre DeVir.

Alton caiu no chão e enrolou-se, desesperado por ganhar algum terreno entre ele e o seu mestre assassino. Conseguiu deslizar e descer pelo chão encurvado da sala e passar pela porta que dava para a sala seguinte, mais abaixo, no preciso momento em que o Sem Rosto apareceu à porta destruída da primeira sala.

O mestre parou para cuspir uma maldição à sua própria falha e para considerar qual seria a melhor maneira de substituir aquela porta.

— Limpa-me isto! — disparou para Masoj, que estava de novo encostado descontraidamente à vassoura, com o queixo repousando sobre as mãos.

Masoj baixou obedientemente a cabeça e começou a varrer as lascas de pedra. Mas levantou os olhos enquanto o Sem Rosto passava por ele e, cautelosamente, começou a segui-lo.

Alton não tinha hipótese de escapar, e esse espectáculo seria bom demais para perder.

* * *

A terceira sala, que era a biblioteca privada do Sem Rosto, era a mais iluminada das quatro dentro da espiral, com dúzias de velas acesas em cada parede.

— Raios partam esta luz! — praguejou Alton, avançando aos tropeções pelo meio daquela luz estonteante até à porta que dava para o átrio dos aposentos do Mestre Sem Rosto e que era a sala mais baixa. Se conseguisse descer da espiral e sair da torre para o pátio da Academia, talvez conseguisse ganhar vantagem sobre o mestre.

O mundo de Alton continuava a ser a escuridão de Menzoberranzan, mas o Sem Rosto, que passara muitas décadas à luz das velas de Sorcere, acostumara os olhos a verem graus de luz, e não de calor.

O átrio estava apinhado de cadeiras e arcas, mas apenas uma vela ali ardia, e Alton conseguia agora ver suficientemente bem para evitar obstáculos ou saltar por cima deles. Correu para a porta e girou a pesada aldraba. Esta girou com bastante facilidade, mas, quando Alton tentou empurrar a porta com o ombro, esta não se mexeu e um relâmpago de energia azul e faiscante atirou-o ao chão.

— Amaldiçoado lugar! — rugiu Alton. O portal estava magicamente selado. Conhecia um feitiço para abrir portas seladas magicamente, como esta, mas duvidou de que a sua magia fosse suficientemente forte para contrariar os feitiços de um mestre. Com a pressa e o medo, as palavras do encantamento correram pela mente de Alton num murmúrio indecifrável.

— Não fujas, DeVir — veio a voz do Sem Rosto desde a sala anterior. — Apenas prolongarás o teu tormento!

— Que a maldição caia sobre ti também! — respondeu Alton, ofegante. Alton esqueceu o estúpido feitiço; nunca lhe viria à mente a tempo. Percorreu a sala com os olhos, à procura de outra opção.

Os olhos de Alton encontraram algo invulgar a meio de uma das paredes, numa abertura entre dois grandes armários. Recuou alguns passos, para ver de um ângulo melhor, mas viu-se apanhado dentro do raio de iluminação de uma das velas, dentro do campo enganador onde os seus olhos captavam tanto a luz como o calor.

Apenas conseguia discernir que esta secção da parede mostrava um brilho uniforme no espectro de calor e que a tonalidade era subtilmente diferente da pedra das paredes. Outra passagem? Apenas podia esperar que

a sua suspeita fosse verdadeira. Correu de novo para o centro da sala, ficou de frente para o objecto e forçou os olhos a afastarem o espectro infravermelho, concentrando-se completamente na luz visível.

Enquanto os seus olhos se adaptavam, aquilo que viu espantou e confundiu o jovem DeVir. Não viu nenhuma porta, nem nenhuma abertura que desse para outra sala. Aquilo para que estava a olhar era um reflexo de si próprio, e de uma parte da sala onde se encontrava. Alton, nos seus cinquenta e cinco anos de idade, nunca vira tal espectáculo, mas já ouvira os mestres de Sorcere falar destes aparelhos. Era um espelho.

Um movimento na porta superior da sala lembrou a Alton que o Sem Rosto estava quase a apanhá-lo. Não podia hesitar enquanto ponderava nas suas opções. Baixou a cabeça e atirou-se contra o espelho.

Talvez fosse um portal de teletransporte para outra secção da cidade, ou talvez uma simples porta para outra sala. Ou talvez, atreveu-se Alton a imaginar nesses poucos segundos de desespero, aquilo fosse um portal interplanar que o levasse para outro plano estranho e desconhecido de existência.

Sentiu o formigueiro da excitação e da aventura a empurrá-lo enquanto se aproximava daquela coisa maravilhosa — depois, apenas sentiu o impacto, o vidro a partir-se e a parede de pedra inamovível atrás dele.

Afinal, talvez fosse apenas um espelho.

* * *

— Olha para os olhos dele — murmurou Vierna para Maya enquanto examinavam o mais recente membro da Casa Do'Urden.

Os olhos do bebé eram verdadeiramente notáveis. Embora a criança estivesse fora do útero havia apenas uma hora, as pupilas das suas orbes disparavam para um lado e para o outro, inquisidoramente. Embora mostrassem o esperado brilho irradiante de olhos que viam no espectro infravermelho, a vermelhidão familiar era tingida por uma sombra de azul, dando-lhes uma tonalidade violeta.

— Cego? — interrogou-se Maya. — Talvez este, afinal, ainda venha a ser oferecido à Rainha Aranha.

Briza olhou para elas, ansiosa. Os elfos negros não admitiam que crianças que mostrassem deficiências físicas vivessem.

— Não é cego — respondeu Vierna, passando a mão por cima da criança e lançando um olhar irado para ambas as suas irmãs. — Segue os meus dedos com os olhos.

Maya viu que Vierna estava a dizer a verdade. Inclinou-se mais para perto do bebé, estudando-lhe o rosto e os estranhos olhos.

— Que vês tu, Drizzt Do'Urden? — perguntou suavemente, não num gesto de carinho para com o bebé, mas para não perturbar a mãe, que descansava na cadeira junto à cabeça do ídolo da aranha. — Que vês tu que nós não conseguimos ver?

* * *

Os vidros estilhaçaram-se debaixo do peso de Alton, abrindo feridas profundas enquanto mudava de posição, num esforço por se pôr de pé. «Que diferença fará isso?», pensava.

— O meu espelho! — ouviu o Sem Rosto dizer, enquanto olhava para cima, para ver o mestre que se lançava sobre ele.

Como parecia enorme a Alton! Tão grande e poderoso, bloqueando completamente a luz das velas naquela pequena alcova entre dois armários, com a sua forma aumentada dez vezes aos olhos da sua indefesa vítima pela simples insinuação da sua presença.

Alton sentiu então uma substância pegajosa descendo sobre ele, uma teia que encontrava pontos de fixação pegajosos nos armários, na parede, no próprio Alton. O jovem DeVir tentou pôr-se de pé num salto e fugir, mas o feitiço do Sem Rosto já o tinha bem preso, aprisionando-o como uma reles mosca teria sido aprisionada na teia de uma aranha.

— Primeiro, a minha porta! — rosou o Sem Rosto. — E agora isto! O meu espelho! Tens ideia de quanto me custou adquirir uma coisa tão rara?

Alton abanou a cabeça, não como resposta, mas para libertar a cara da substância pegajosa.

— Porque não ficaste quietinho e não deixaste o acto ser consumado rapidamente? — resmungou o Sem Rosto, profundamente enojado.

— Porquê? — gaguejou Alton, cuspiendo alguma da substância dos lábios. — Porque hás-de querer matar-me?

— Porque me partiste o espelho! — disparou o Sem Rosto em resposta.

Isto não fazia qualquer sentido, claro; o espelho só fora partido depois do ataque inicial. Mas para o mestre, pensou Alton, nada disto tinha de fazer sentido. Alton sabia que a sua causa estava perdida, mas prosseguiu os esforços para dissuadir o oponente.

— Conheces a minha Casa, a Casa DeVir — disse Alton, indignado. — A quarta Casa da cidade. A Matrona Ginfae não ficará satisfeita. Uma alta sacerdotisa tem sempre meios para descobrir a verdade em tais situações!

— A Casa DeVir? — riu-se o Sem Rosto. Talvez os tormentos que Dinin Do'Urden pedira não estivessem afinal fora de questão. Alton tinha-lhe partido o espelho!

— A Quarta Casa! — cuspiu Alton.

— Jovem tonto — riu-se o Sem Rosto. — A Casa DeVir já não existe. Já não é quarta, nem quadragésima quarta, nada.

Alton deixou-se abater, embora a teia que o envolvia fizesse o seu melhor para lhe manter o corpo erecto. Do que estaria o mestre a falar?

— Estão todos mortos — provocou-o o Sem Rosto. — A Matrona Ginfae já vê Lolth mais claramente, hoje — a expressão de horror na cara de Alton agradou ao mestre desfigurado. — Todos mortos — voltou a rir-se. — Excepto o pobre Alton, que continua vivo para saber as notícias da queda da sua família. Mas esse deslize será agora remediado!

O Sem Rosto ergueu as mãos para lançar um feitiço.

— Quem? — gritou Alton. O Sem Rosto parou e pareceu não compreender. — Que Casa fez isto? — esclareceu o estudante condenado. — Ou que conspiração de Casas trouxe a queda da Casa DeVir?

— Ah, tens de saber isso — respondeu o Sem Rosto, apreciando obviamente a situação. — Suponho que seja teu direito saberes isso antes de te reunires aos teus no reino da morte — um sorriso abriu-se no local onde em tempos tinha havido lábios. — Mas partiste o meu espelho! — rosnou o mestre. — Morre, rapaz estúpido! Descobre tu próprio as respostas!

O peito do Sem Rosto sacudiu-se subitamente e foi abalado por convulsões, vociferando pragas numa língua que estava muito para além da compreensão do aterrorizado estudante. Que vil encantamento tinha aquele cruel mestre preparado para ele, tão arrasador que o seu cântico soava numa língua arcana desconhecida aos ouvidos do culto Alton, tão inominavelmente maligno que a sua semântica quase escapava ao controlo do próprio mestre? O Sem Rosto caiu depois para a frente e morreu.

Atordoado, Alton seguiu a linha do capuz do mestre ao longo das costas — até encontrar a ponta de um dardo. Alton viu como aquele objecto envenenado estremecia ainda devido ao impacto com o corpo, e depois sondou o centro da sala, onde estava o jovem ajudante de limpezas, calmamente de pé.

— Bela arma, ó Sem Rosto! — vangloriou-se Masoj, fazendo rodar um arco nas mãos. Lançou um sorriso malicioso a Alton e ajustou um novo dardo.

* * *

A Matrona Malice içou-se da cadeira e obrigou-se a ficar de pé.

— Saiam da frente! — ordenou às filhas.

Maya e Vierna afastaram-se rapidamente do ídolo da aranha e do bebé.

— Vê os olhos dele, Matrona Mãe — atreveu-se Vierna a sugerir. — São tão invulgares!

A Matrona Malice estudou a criança. Parecia ter tudo no lugar, e ainda bem que assim era, já que Nalfein, o rapaz mais velho da Casa Do'Urden, estava morto, e este rapaz, Drizzt, teria pela frente a difícil tarefa de substituir o valioso filho.

— Os olhos dele — disse Vierna de novo.

A Matrona lançou-lhe um olhar venenoso, mas inclinou-se para ver a que se devia toda aquela agitação.

— Púrpura? — disse a Matrona Malice, espantada. Nunca tinha ouvido falar de tal coisa.

— Não é cego — apressou-se a esclarecer Maya, vendo o desdém a alastrar pelo rosto da mãe.

— Tragam-me uma vela — mandou a Matrona Malice. — Vejamos como são estes olhos perante o mundo da luz.

Maya e Vierna dirigiram-se imediatamente para o gabinete sagrado, mas Briza impediu-as.

— Só uma alta sacerdotisa pode tocar nas coisas sagradas — lembrou-lhes, num tom de voz que trazia em si o peso de uma ameaça. Virou costas pesadamente, dirigiu-se ao gabinete e voltou de lá com uma única vela vermelha consumida até meio. As sacerdotisas esconderam os olhos e a Matrona Malice pôs uma mão cautelosa sobre o rosto do bebé enquanto Briza acendia uma pequena chama — que, a olhos drow, parecia uma intrusão flamejante.

— Traz-ma — disse a Matrona Malice ao fim de um momento para ajustar os olhos.

Briza trouxe a vela até perto dos olhos de Drizzt, e Malice afastou lentamente a mão.

— Não chora — notou Briza, espantada por o bebé aceitar calmamente uma luz tão cegante.

— Púrpura de novo — sussurrou a Matrona, sem prestar nenhuma atenção aos murmúrios da filha. — Em ambos os mundos, os olhos desta criança são púrpura.

Vierna abafou visivelmente um pequeno grito, quando voltou a olhar para o seu pequeno irmão e para as suas órbitas cor de alfazema.

— É teu irmão — lembrou-lhe a Matrona Malice, vendo aquele grito abafado como um sinal do que aí viria. — Quando crescer e estes olhos te penetrarem, lembra-te, na tua vida, que é teu irmão.

Vierna virou costas, quase deixando escapar uma resposta que depois se arrependeria de ter dado. As façanhas da Matrona Malice com quase todos os soldados da Casa Do'Urden — e muitos outros que a sedutora Matrona conseguira afastar de outras Casas — eram quase lendárias em Menzoberranzan. Quem era ela para estar agora a lançar sermões sobre

comportamentos próprios ou impróprios? Vierna mordeu o lábio e esperou que nem Briza, nem Malice estivessem a ler-lhe os pensamentos nesse momento.

Em Menzoberranzan, pensar tais coisas acerca de uma alta sacerdotisa, fossem ou não verdade, levava a uma dolorosa execução.

Os olhos da mãe de Vierna semicerraram-se, e pensou que tinha sido descoberta.

— Cabe-te a ti prepará-lo — disse-lhe a Matrona Malice.

— Maya é mais jovem — atreveu-se Vierna a protestar. — Eu poderia chegar ao nível de alta sacerdotisa em apenas alguns anos, se pudesse manter os meus estudos.

— Ou nunca — lembrou-lhe severamente a Matrona. — Leva a criança para a capela, como deve ser. Ensina-lhe as palavras e ensina-lhe tudo o que terá de saber para servir adequadamente como príncipe mais novo da Casa Do'Urden.

— Tratarei dele — ofereceu-se Briza, com uma mão, inconscientemente, a deslizar para o seu chicote de cabeças de serpente. — Tenho tanto gosto em ensinar aos machos o seu devido lugar no mundo.

Malice olhou-a fixamente.

— És uma alta sacerdotisa. Tens outros deveres mais importantes do que ensinar um varão a falar — depois, disse para Vierna: — O bebé é teu; não me desiludas com isto! As lições que ensinares a Drizzt reforçarão o teu próprio entendimento dos nossos usos. Este exercício de «maternidade» ajudará o teu caminho para vires a ser Alta Sacerdotisa — permitiu a Vierna um momento para considerar a tarefa de um ponto de vista mais positivo, e depois o seu tom tornou-se de novo claramente ameaçador: — Poderá ajudar-te, mas também poderá muito seguramente destruir-te!

Vierna suspirou, mas manteve os seus pensamentos em segredo. A tarefa doméstica que a Matrona Malice acabara de despejar-lhe em cima consumiria a maior parte do seu tempo por pelo menos dez anos. Essa perspectiva não agradava a Vierna: ela e a criança de olhos violeta juntos durante dez longos anos. A alternativa, porém — que era a ira da Matrona Malice Do'Urden — parecia de longe algo pior.

* * *

Alton cuspiu mais um bocado de teia da boca.

— És apenas um criado, um aprendiz — gaguejou. — Por que razão...

— O matei? — terminou Masoj. — Não para te salvar, se era essa a tua esperança — cuspiu no corpo do Sem Rosto. — Olha para mim:

um príncipe da Sexta Casa e estou aqui feito criado de limpezas deste desgraçado.

— Hunètt — interrompeu Alton. — A sexta Casa é Hunètt.

O jovem drow levou um dedo aos lábios cerrados.

— Espera — notou com um sorriso rasgado, um sorriso malicioso e sarcástico — Agora somos a quinta Casa, calculo, se a Casa DeVir foi extinta.

— Ainda não! — rosnou Alton.

— Mas daqui a nada... — assegurou-lhe Masoj, passando os dedos pela corda do arco.

Alton deixou-se cair ainda mais no seio da teia. Ser morto por um mestre já era mau, mas a indignidade de ser morto por um rapaz...

— Calculo que deva agradecer-te — disse Masoj. — Andava a planear matá-lo há muitas semanas.

— Porquê? — questionou Alton. — Porque havias de te atrever a matar um mestre de Sorcere, simplesmente porque a tua família te colocou ao serviço dele?

— Porque ele era arrogante comigo! — gritou Masoj. — Durante quatro anos, fui escravo dele, desse miserável pedaço de animal. Limpava-lhe as botas. Preparava as mezinhas para aquela horrenda cara! Mas alguma vez isso era o suficiente? Não para esse aí — cuspiu de novo para o corpo e prosseguiu, falando mais para si próprio do que para o estudante aprisionado. — Nobres que aspirem à feitiçaria têm a vantagem de ser treinados como aprendizes antes de chegarem à idade adequada para entrarem para Sorcere.

— Claro — respondeu Alton. — Eu próprio fui aprendiz de...

— Mas este queria manter-me fora de Sorcere! — resmungou Masoj, ignorando completamente Alton: — Ter-me-ia mandado à força para Melee-Magthere, para a escola dos guerreiros. Escola de guerreiros! O meu vigésimo quinto aniversário é já daqui a duas semanas — Masoj levantou os olhos subitamente, como se de repente se tivesse apercebido de que não estava sozinho na sala. — Sabia que teria de matá-lo — prosseguiu, falando agora directamente para Alton. — E depois aparecete tu e tornaste tudo muito mais simples. Um estudante e um mestre que se matam um ao outro numa luta? Já aconteceu antes. Quem poria isso em dúvida? Por isso, suponho que te devo agradecer, Alton DeVir de Casa Nenhuma que Valha a Pena Mencionar — brincou Masoj com uma grande e ostensiva vénia. — Isto, antes de te matar, claro.

— Espera! — gritou Alton. — Que ganhas com isso?

— Um álibi.

— Mas já tens o teu álibi e podemos torná-lo ainda melhor!

— Explica-te — disse Masoj, que, aparentemente, não estava particularmente apressado. Até porque o Sem Rosto era um feiticeiro de alto nível; as teias não cederiam tão depressa.

— Liberta-me — disse Alton, com simplicidade.

— Será que és mesmo tão estúpido como o Sem Rosto dizia que eras?

Alton aguentou o insulto com estoicismo — até porque o rapaz é que tinha o arco.

— Liberta-me, para que eu assuma a identidade do Sem Rosto — explicou. — A morte de um mestre levanta suspeitas, mas se ninguém souber que ele está morto...

— Então e isto? — perguntou Masoj, dando um pontapé no corpo.

— Queima-se — disse Alton, com o seu plano desesperado a tornar-se cada vez mais claro. — Que seja Alton DeVir. Já não há Casa DeVir, logo não haverá retaliações, nem perguntas.

Masoj parecia céptico.

— O Sem Rosto era praticamente um eremita — prosseguiu Alton. — E eu estou quase licenciado; decerto poderei lidar com as tarefas simples do ensino básico, ao fim de trinta anos de estudos.

— E o que ganho eu com isso?

Alton riu-se alto, quase ficando soterrado em teias, como se a resposta fosse óbvia.

— Um mestre em Sorcere a quem poderás chamar mentor. Alguém que pode aligeirar-te os anos de estudo.

— E alguém que poderá desfazer-se de uma testemunha assim que lhe der jeito — acrescentou Masoj, matreiro.

— Mas então o que ganharia eu com isso? — disparou Alton. — In-correr na ira da Casa Hunètt, Quinta Casa da cidade? Logo eu, sem família atrás de mim para me proteger? Não, meu jovem Masoj, não sou tão estúpido como o Sem Rosto dizia que eu era.

Masoj bateu com uma unha longa e espessa contra os dentes e considerou as possibilidades. Um aliado entre os mestres de Sorcere? Isso tinha potencial.

Outro pensamento surgiu na mente de Masoj, e foi abrir o armário ao lado de Alton, começando a remexer no conteúdo. Alton estremeceu quando ouviu alguns contentores de cerâmica e de vidro a partirem-se, pensando nos componentes, e até possivelmente nas poções já preparadas, que se poderiam perder devido ao descuido do aprendiz. Talvez Me-lee-Magthere tivesse sido de facto melhor escolha para este rapaz, pensou Alton.

Pouco depois, porém, o jovem drow reapareceu e Alton lembrou-se de que não estava em posição para fazer tais juízos.

— Isto é meu — exigiu Masoj, mostrando a Alton um pequeno objecto preto; era uma pequena e incrivelmente detalhada figura de uma pantera em ónix. — Foi um presente de um miserável dos planos inferiores, por uma ajuda que lhe dei.

— Ajudaste uma tal criatura? — teve Alton de perguntar, achando difícil de acreditar que um mero aprendiz tivesse os recursos necessários para sequer sobreviver ao encontro com um adversário tão imprevisível e tão poderoso.

— O Sem Rosto — e Masoj pontapeou de novo o cadáver — ficou com o crédito e com a estatueta, mas são ambos meus! Tudo o mais que aqui há ficará contigo, claro. Conheço os encantamentos de quase tudo o que aqui há, e mostrar-te-ei o que é o quê.

Ganhando alma com a esperança de que conseguiria afinal sobreviver a este dia horrendo, Alton pouco se importou com a estatueta, de momento. A única coisa que queria era ver-se livre das teias, para poder saber a verdade acerca do destino da sua Casa. Depois, Masoj, como sempre um jovem drow imprevisível, virou-se de repente e afastou-se.

— Onde vais? — perguntou Alton.

— Buscar o ácido.

— Ácido? — Alton disfarçou bem o pavor, muito embora tivesse a terrível sensação de ter compreendido o que Masoj pretendia fazer.

— Vamos querer que o disfarce pareça autêntico — explicou Masoj, como se não fosse nada. — Caso contrário, não seria grande disfarce. Temos de aproveitar a vantagem da teia enquanto esta durar. A teia segurar-te-á.

— Não — Alton começou a protestar, mas Masoj passou por ele sem ligar, com um sorriso malicioso bem escancarado no rosto.

— Parece que dói um bom bocado, e que não será coisa fácil de aguentar, realmente — admitiu Masoj. — Não tens família e não encontrarás aliados em Sorcere, porque o Sem Rosto era desprezado pelos outros mestres — ergueu o arco, apontou-o ao nível dos olhos de Alton e aprontou outro dardo envenenado. — Talvez prefiras a morte.

— Traz o ácido — gritou Alton.

— Para quê? — troçou Masoj, sacudindo o arco. — Que tens tu para viver, Alton DeVir de Casa Nenhuma que Valha a Pena Mencionar?

— Vingança — murmurou Alton, com a ira do seu tom a levar o confiante Masoj a ficar em sentido. — Ainda não aprendeste isso, mas vais aprender, meu jovem pupilo... Nada na vida dá mais alento do que a sede de vingança!

Masoj baixou o arco e olhou para o drow aprisionado com respeito, quase com medo. Mesmo assim, o aprendiz Hunett não pôde avaliar a gra-

vidade da afirmação de Alton até este insistir, desta vez com um sorriso ávido no rosto:
— Traz o ácido.



4 A PRIMEIRA CASA

Quatro ciclos de Narbondel — quatro dias — mais tarde, um disco brilhante azul pairou sobre o caminho de pedra ladeado de cogumelos que levava até ao portão coberto de aranhas da Casa Do'Urden. Os sentinelas viram-no das janelas das duas torres mais exteriores do complexo, enquanto este pairava pacientemente a um metro do chão. As notícias chegaram à família reinante apenas alguns segundos mais tarde.

— Que poderá ser? — perguntou Briza a Zaknafein, quando ela, o mestre de armas, Dinin e Maya se reuniram na varanda do nível superior.

— Uma convocação? — perguntou Zak, quase respondendo ao mesmo tempo. — Não saberemos enquanto não investigarmos.

Subiu para o varandim e saiu para o vazio, levitando depois até ao chão do complexo. Briza fez sinal a Maya e a mais jovem das irmãs Do'Urden seguiu Zak.

— Tem o emblema da Casa Baenre — disse Zak para cima, depois de se ter aproximado mais. Ele e Maya abriram os grandes portões e o disco deslizou para dentro, não mostrando quaisquer movimentos hostis.

— Baenre — repetiu Briza por cima do ombro, para o fundo do corredor, onde a Matrona Malice e Rizzen esperavam.

— Parece que te pedem uma audiência, Matrona Mãe — interveio Dinin, nervosamente.

Malice avançou até à varanda e o marido seguiu-a obedientemente.

— Sabem do nosso ataque? — perguntou Briza no código silencioso. E

todos os membros da Casa Do'Urden, nobres e comuns, partilhavam desse mesmo pensamento desagradável.

A Casa DeVir fora eliminada apenas uns dias antes e um cartão-de-visita da Primeira Matrona Mãe de Menzoberranzan dificilmente poderia ser visto como apenas uma coincidência.

— Todas as casas sabem — respondeu Malice em voz alta, não crendo que o silêncio fosse uma precaução necessária dentro dos limites do seu próprio complexo. — Serão as provas contra nós tão esmagadoras que o Conselho Governante seja forçado a entrar em acção? — olhou fixamente para Briza, com os seus olhos escuros alternando entre o brilho vermelho da infravisão e o verde profundo da aura da luz normal. — Essa é que é a pergunta que temos de fazer.

Malice avançou até à varanda, mas Briza agarrou a parte de trás do seu pesado vestido negro, para a deter.

— Não vais mesmo com essa coisa? — perguntou.

O olhar de Malice, em resposta, mostrou ainda mais espanto.

— Mas é claro que sim — respondeu. — A Matrona Baenre não me convidaria abertamente se me quisesse fazer mal. Nem mesmo os poderes dela são tão grandes que possa ignorar os governantes da cidade.

— Tens a certeza de que ficas em segurança? — perguntou Rizzen, verdadeiramente preocupado. Se Malice fosse morta, Briza tomaria o controlo da Casa, e Rizzen duvidava que a filha mais velha quisesse qualquer macho a seu lado. Mesmo que a maliciosa fêmea desejasse um patrono, Rizzen não queria estar nessa posição. Não era pai de Briza, nem sequer era tão velho como ela. Era evidente que o actual patrono da casa tinha muito em jogo com a continuação da boa saúde da matrona Malice.

— A tua preocupação comove-me — respondeu Malice, sabendo bem quais os verdadeiros receios do marido. Sacudiu-se das mãos de Briza e saiu do varandim, ajeitando o vestido enquanto descia lentamente.

Briza abanou a cabeça desdenhosamente e fez sinal a Rizzen para a seguir de volta para dentro, considerando que não seria sensato deixar a maior parte da família assim exposta a olhares inimigos.

— Queres uma escolta? — perguntou Zak, assim que Malice se sentou no disco.

— Tenho a certeza de que encontrarei uma escolta à minha espera assim que sair do perímetro do nosso complexo — respondeu Malice. — A Matrona Baenre não se arriscará a expor-me a qualquer perigo enquanto estiver ao cuidado da sua Casa.

— De acordo — disse Zak. — Mas queres uma escolta da Casa Do'Urden?

— Se uma tal escolta fosse desejada, teriam chegado dois discos — disse Malice, com um tom de quem encerra o assunto.

A Matrona começava a considerar asfixiantes as preocupações dos que a rodeavam. Afinal, ela era a Matrona Mãe; a mais forte, a mais velha e a mais sábia, e não apreciava que outros tivessem segundas opiniões. Voltando-se para o disco, disse:

— Executa a tua tarefa e despachemos isto!

Zak quase deu uma risada perante a escolha de palavras da Matrona.

— Matrona Malice Do'Urden — disse a voz mágica vinda do disco. — A Matrona Baenre apresenta as suas saudações. Há demasiado tempo que vós duas não vos sentais em audiência.

— Nunca — gesticulou Malice para Zak. — Então leva-me à Casa Baenre! — exigiu Malice. — Não desejo desperdiçar o meu tempo a conversar com uma boca mágica!

Aparentemente, a Matrona Baenre tinha antevisto a impaciência de Malice, porque, sem mais uma palavra, o disco saiu disparado do complexo Do'Urden.

Zak fechou o portão assim que a Matrona saiu, e depois fez sinal aos soldados para se porem em marcha. Malice não queria qualquer companhia abertamente, mas a rede de espionagem Do'Urden seguiria ocultamente todos os passos do veículo Baenre, até aos portões do grande complexo da Casa governante.

* * *

A suposição de Malice quanto a uma escolta provou estar correcta. Assim que o disco deslizou do caminho de entrada da Casa Do'Urden, vinte soldados da Casa Baenre, todos femininos, saíram dos seus esconderijos ao longo da alameda. Formaram um diamante defensivo em volta da Matrona Mãe convidada. Os guardas em cada extremo da formação usavam vestes negras ornamentadas nas costas com um grande desenho, violeta e vermelho, de uma aranha — eram as vestes de altas sacerdotisas.

— As próprias filhas de Baenre — pensou Malice divertida, pois só as filhas de uma nobre podiam chegar a tal posto. Que cuidadosa que a Primeira Matrona Mãe tinha sido para se assegurar de que Malice estaria em segurança durante a sua viagem!

Escravos e drow comuns tropeçavam uns nos outros num esforço frenético para se afastarem do caminho do grupo que se aproximava, enquanto abria caminho pelas ruas sinuosas até ao jardim dos cogumelos. Os soldados da Casa Baenre exibiam as suas insígnias abertamente, e ninguém queria concitar a ira da Matrona Baenre, fosse porque fosse.

Malice arregalava os olhos, em descrença, e esperou que um dia pudesse ter tal poder, antes de morrer.

Uns minutos mais tarde, arregalou de novo os olhos quando o grupo se aproximou da Casa governante. A Casa Baenre tinha vinte altas e majestosas estalagmites, todas interligadas por pontes e parapeitos graciosamente arqueados. Fogos mágicos e feéricos brilhavam de milhares de esculturas, e uma centena de guardas em uniformes sumptuosos circulava por toda a parte em perfeita formação.

Ainda mais cativantes eram as estruturas inversas, as trinta estalactites mais pequenas da Casa Baenre. Desciam do tecto da caverna, com as raízes perdidas na escuridão. Algumas delas estavam ligadas, nas pontas, às estalagmites, enquanto outras pairavam apenas como lanças apontadas. As varandas, encurvando-se como um parafuso, tinham sido construídas ao longo de todas elas, brilhando com uma superabundância de desenhos mágicos iluminados.

Mágica era também a vedação que ligava as bases das estalagmites exteriores, fechando todo o complexo. Era uma teia gigante, prateada, em contraste com o resto do complexo exterior. Havia quem dissesse que tinha sido um presente da própria Lolth, com fios fortes como aço, tão grossos como um braço de um elfo drow. Qualquer coisa que tocasse na vedação de Baenre, mesmo que fosse a mais afiada das armas drow, simplesmente ficaria ali firmemente presa até que a Matrona Mãe acesse a deixá-la partir.

Malice e a sua escolta avançaram directamente para uma secção circular e simétrica da vedação, entre as torres mais altas e mais exteriores. Enquanto se aproximavam, o portão fez um movimento em espiral e rolou para dentro, deixando uma abertura suficientemente grande para a entrada da caravana.

Malice manteve-se sentada em silêncio, tentando não parecer muito impressionada.

Centenas de soldados curiosos observaram o cortejo enquanto este avançava até à estrutura central da Casa Baenre, com a sua grande cúpula violeta. Os soldados comuns abandonaram o cortejo, deixando apenas as quatro sacerdotisas para escoltarem a Matrona até ao interior.

A visão para lá das grandes portas da capela não desapontou Malice. Um altar central dominava o local, com uma fila de bancos que se alongava em espiral por várias voltas ao longo do perímetro da grande sala. Podiam sentar-se ali dois mil drow, e ainda sobrava espaço. Estátuas e ídolos demasiado numerosos para se poderem contar estavam acima do local, rebrihando numa luz negra e serena. No ar, bem acima do altar, pairava uma gigantesca imagem brilhante, uma ilusão óptica em vermelho e preto que,

lenta e continuamente, mudava entre as formas de uma aranha e de uma bela fêmea drow.

— Um trabalho de Gomph, meu principal feiticeiro — explicou a Matrona Baenre do seu trono acima do altar, adivinhando que Malice, tal como todos os que alguma vez tinham visitado a capela, estaria espantada com aquela visão. — Até os feiticeiros têm o seu lugar.

— Desde que saibam que lugar é esse — respondeu Malice, deslizando para fora do disco.

— Concordo — disse a Matrona Baenre. — Os machos conseguem ser tão presunçosos, por vezes. Especialmente os feiticeiros! Mesmo assim, gostava de ter Gomph ao meu lado mais frequentemente, hoje em dia. Foi nomeado Arquimago de Menzoberranzan, sabes? E parece estar sempre a trabalhar em Narbondel, ou noutras tarefas dessas.

Malice limitou-se a acenar com a cabeça e manteve-se calada. Claro que sabia que o filho de Baenre era o feiticeiro principal da cidade. Toda a gente sabia disso. Toda a gente sabia, também, que a filha de Baenre, Triel, era a Matrona Mestra da Academia, uma posição de honra em Menzoberranzan que só ficava atrás do título de Matrona Mãe de qualquer família. Malice tinha poucas dúvidas de que a Matrona Baenre acabaria por arranjar maneira de mencionar isso a meio da conversa, e que não demoraria muito a fazê-lo.

Antes que Malice desse um passo em direcção aos degraus do altar, o mais recente elemento da sua escolta saiu das trevas. Malice estremeceu visivelmente quando viu a coisa, uma criatura conhecida por ilithid, um leitor de mentes. Estava de pé, tinha quase um metro de altura, e uns bons trinta centímetros mais do que Malice, sendo que a maior parte dessa diferença se devia à enorme cabeça da criatura. Brilhando de lodo verde, a cabeça parecia a de um polvo, com olhos brancos como leite e sem pupilas.

Malice recompôs-se rapidamente. Os leitores de mentes não eram desconhecidos em Menzoberranzan, e havia rumores de que um deles era amigo da Matrona Baenre. Estas criaturas, porém, mais inteligentes e mais malignas do que até mesmo os drow, inspiravam quase sempre arrepios de repulsa.

— Podes chamar-lhe Methil — explicou a Matrona Baenre. — O verdadeiro nome dele escapa até à minha capacidade de pronúncia. É um amigo.

Antes que a Matrona Malice pudesse responder, Baenre acrescentou:

— Sim, é claro que Methil me dá uma vantagem nas nossas discussões, e não estás acostumada a ilithids.

Depois, enquanto a boca de Malice se abria em espanto, a Matrona Baenre mandou embora o ilithid.

— Leste os meus pensamentos — protestou Malice.

Poucos se conseguiriam insinuar por entre as barreiras mentais de uma alta sacerdotisa suficientemente bem para lhe lerem os pensamentos, e essa prática constituía um crime da maior gravidade na sociedade drow.

— Não! — explicou a Matrona Baenre, imediatamente na defensiva. — Com o teu perdão, Matrona Malice, Methil lê pensamentos, até mesmo os pensamentos de uma alta sacerdotisa como tu, tão facilmente como eu ou tu ouvimos palavras. Comunica telepaticamente. Dou-te a minha palavra de que nem sequer me tinha apercebido de que não tinhas expressado os teus pensamentos por palavras.

Malice esperou enquanto via a criatura sair da grande sala, e depois subiu os degraus para o altar. Apesar dos seus esforços contra essa acção, não conseguia evitar olhar de vez em quando para a imagem em transformação entre aranha e drow.

— Como está a Casa Do'Urden? — perguntou a Matrona Baenre, simulando delicadeza.

— Bastante bem — respondeu Malice, mais interessada nesse momento em estudar a sua interlocutora do que em conversar. Estavam sozinhas no topo do altar, muito embora uma dúzia de sacerdotisas andassem decerto por ali nas sombras da grande sala, mantendo um olhar vigilante sobre a situação.

Malice já consumira tudo o que podia para esconder o seu desprezo pela Matrona Baenre. Malice era velha, tinha quase quinhentos anos, mas a Matrona Baenre era uma anciã. Os seus olhos tinham visto a ascensão e a queda de um milénio, segundo alguns relatos, muito embora os drow raramente vivessem para além dos setecentos anos, e muito menos para além dos oitocentos. Embora os drow normalmente não demonstrassem a idade — e Malice era ainda tão bela e vibrante agora como fora no seu centésimo aniversário — a Matrona Baenre estava pálida e enrugada. As rugas em volta da boca assemelhavam-se a uma teia de aranha, e mal conseguia manter as pálpebras erguidas. A Matrona Baenre já devia estar morta, notou Malice, mas continuava a viver.

A Matrona Baenre, ainda que parecendo estar tão para além do seu tempo de vida, estava grávida, e o parto seria daí a uma ou duas semanas.

Também nesse aspecto, a Matrona Baenre desafiava a norma dos elfos negros. Gerara filhos vinte vezes, o dobro do que era normal para todas as outras em Menzoberranzan, e desses, quinze tinham sido fêmeas, e todas elas altas sacerdotisas! Dez dos filhos de Baenre eram mais velhos do que Malice.

— Quantos soldados tens agora às tuas ordens? — perguntou a Matrona Baenre, aproximando-se mais, para mostrar interesse.

— Trezentos — respondeu Malice.

— Ah — riu-se a velha drow, levando um dedo aos lábios. — Tinha ouvido dizer que eram trezentos e cinquenta.

Malice fez uma careta, apesar de tentar escondê-la. Baenre estava a provocá-la, referindo-se aos soldados que a Casa Do'Urden tinha adicionado depois do seu raide à Casa DeVir.

— Trezentos — repetiu Malice.

— Com certeza — replicou Baenre, recostando-se de novo.

— E a Casa Baenre tem mil? — perguntou Malice, sem outra razão que não fosse a de se manter em pé de igualdade na conversa.

— Esse é o nosso número desde há muitos anos.

Malice interrogou-se de novo sobre por que razão estaria aquela velha coisa decrépita ainda viva. Decerto mais do que uma das filhas de Baenre aspirava ao lugar da mãe. Porque não teriam elas conspirado para acabar com a Matrona Baenre? E porque não tinha nenhuma delas, e algumas já nas fases finais da vida, saído para formar a sua própria Casa, tal como era a norma para as filhas nobres quando ultrapassavam o quinto século? Enquanto vivessem sob o ceptro da Matrona Baenre, os seus filhos nem sequer seriam considerados nobres, antes sendo relegados para as fileiras dos comuns.

— Já ouviste o destino que teve a Casa DeVir? — perguntou a Matrona Baenre directamente, começando a ficar tão cansada da conversa de circunstância como a sua interlocutora.

— Que Casa? — perguntou Malice interessada. Nesse momento, já não havia Casa DeVir em Menzoberranzan. Para os drow, essa casa já não existia; nunca tinha existido.

A Matrona Baenre deu uma gargalhada.

— Claro — respondeu. — És agora a Matrona Mãe da Nona Casa. Uma grande honra.

Malice assentiu:

— Sim, mas não tão grande como a honra de ser Matrona Mãe da Oitava Casa.

— Sim — concordou Baenre. — Mas a Nona está apenas um degrau abaixo de um lugar no Conselho Governante.

— Isso seria, de facto, uma honra — respondeu Malice. Começava a compreender que Baenre não estava apenas a provocá-la, mas sim, também, a felicitá-la, e a incentivá-la a proezas ainda maiores. Malice rejubilou com esse pensamento. Baenre estava nas melhores graças da Rainha Aranha. Se ela estava satisfeita com a ascensão da Casa Do'Urden, então Lolth também estava.

— Não é uma honra tão grande como poderias pensar — disse Baenre.

— Somos apenas um grupo de velhas fêmeas intrometidas, que se encontram de vez em quando para descobrir maneiras de deitar a mão a coisas que não nos pertencem.

— A cidade reconhece o vosso governo.

— E terá alguma escolha? — riu-se Baenre. — Seja como for, os assuntos dos drow ficam melhor nas mãos das matronas mães das casas individuais. Lolth não admitiria um Conselho que presidisse e que exercesse algo que se assemelhasse, nem que fosse de longe, a um domínio total. Não crês que a Casa Baenre poderia ter já conquistado toda a Menzoberranzan, há muito tempo, se esse fosse o desejo da Rainha Aranha? — Malice endireitou-se orgulhosamente na cadeira, boquiaberta perante palavras tão arrogantes. — Não agora, claro — explicou a Matrona Baenre. — A cidade já é demasiado grande para tal acção, nos tempos que correm. Mas há muito tempo, antes mesmo de tu teres nascido, a Casa Baenre não teria tido grandes dificuldades em executar tal conquista. Mas essa não é nossa atitude. Lolth encoraja a diversidade. Agrada-lhe que as Casas se mantenham, equilibrando-se umas às outras, prontas para lutarem lado a lado, em momentos de necessidade comum — fez uma pausa e deixou que um sorriso assomasse aos lábios gretados. — E prontas a abater-se sobre alguma que caia em desgraça.

Outra referência directa à Casa DeVir, notou Malice, desta vez directamente ligada ao agrado da Rainha Aranha. Malice descontraiu-se da sua postura zangada e considerou o resto da conversa com a Matrona Baenre — quase duas horas — bastante agradável.

Mesmo assim, quando regressou ao disco e flutuou para fora do complexo, para lá da maior e mais forte Casa de Menzoberranzan, Malice não sorria. Perante uma tão aberta exibição de poder, não podia esquecer que a intenção da Matrona Baenre ao convocá-la tivera dois aspectos: felicitá-la privada e cripticamente pelo golpe perfeito; e avisá-la claramente de que não se tornasse demasiado ambiciosa.



Durante cinco longos anos, Vierna devotou quase todos os seus momentos de vigília ao cuidado do bebé Drizzt. Na sociedade drow, este não era tanto um tempo de educação, mas mais um tempo de doutrinação. A criança tinha de aprender as destrezas básicas motoras e de linguagem, como acontecia com as crianças de qualquer raça inteligente; mas um elfo drow tinha também de ser instruído sobre os preceitos que mantinham unida aquela sociedade caótica.

No caso de uma criança macho, como Drizzt, Vierna passava horas intermináveis a lembrá-lo de que era inferior às fêmeas drow. Dado que quase toda esta parte da vida de Drizzt era passada na capela da família, não se encontrava com nenhuns outros machos, a não ser durante os momentos de culto comuns. Mesmo quando toda a gente da Casa se reunia para as cerimónias religiosas, Drizzt permanecia em silêncio ao lado de Vierna, com o olhar obedientemente dirigido para o chão.

Quando Drizzt se tornou suficientemente crescido para seguir ordens, o fardo de Vierna tornou-se menos pesado. Mesmo assim, passava muitas horas a ensinar o irmão mais novo — estavam agora a trabalhar nos intrincados movimentos faciais, de mãos e do corpo do código silencioso. Muitas vezes, porém, Vierna apenas o mandava tratar da interminável tarefa de manter limpa a capela abobadada. A sala era apenas um quinto do tamanho da grande sala de Baenre, mas podia conter todos os elfos negros da Casa DóUrden e ainda sobravam cem lugares.

Ser tutora já não era agora tão mau, pensava Vierna; mas mesmo as-

sim, desejava poder dedicar mais do seu tempo aos estudos. Se a Matrona Malice tivesse nomeado Maya para a tarefa de cuidar da criança, Vierna já poderia ter sido ordenada como alta sacerdotisa. Mas ainda tinha mais cinco anos de deveres para com Drizzt; Maya poderia, por isso, chegar ao alto sacerdócio antes dela!

Vierna sacudiu essa ideia. Não podia dar-se ao luxo de se preocupar com tais problemas. Terminaria as suas funções de tutora dentro de poucos anos. Por volta do seu décimo aniversário, Drizzt seria nomeado príncipe da família e serviria em pé de igualdade à Casa. Se o seu trabalho com Drizzt não desapontasse a Matrona Malice, Vierna sabia que receberia o que lhe era devido.

— Vai até à parede — instruiu Vierna. — Trata daquela estátua — apontou para uma escultura de uma fêmea drow nua, a cerca de seis metros do chão. O jovem Drizzt olhou para cima, confuso. Não podia subir até à escultura e limpá-la ao mesmo tempo que se segurasse a qualquer coisa. Mas Drizzt sabia o preço elevado de qualquer desobediência — ou mesmo de uma hesitação — e por isso estendeu os braços, à procura do primeiro ponto de apoio para subir.

— Não é assim — censurou Vierna.

— Como, então? — atreveu-se Drizzt a perguntar, porque não fazia ideia do que a irmã lhe estava a sugerir.

— Eleva-te pela força de vontade até à gárgula — explicou Vierna.

O pequeno rosto de Drizzt contorceu-se, confuso.

— És um nobre da Casa Do'Urden! — gritou-lhe Vierna. — Ou, pelo menos, um dia hás-de receber essa distinção. Na tua bolsa de trazer ao pescoço trazes o emblema da Casa, que é um objecto de poder mágico considerável.

Vierna ainda não estava convencida de que Drizzt estivesse pronto para tal tarefa; a levitação era uma alta manifestação da magia drow inata, certamente mais difícil de dominar do que banhar objectos em luz mágica ou convocar globos de escuridão. O emblema Do'Urden aumentava estes poderes inatos dos elfos drow, uma magia que emergia normalmente à medida que um drow ia amadurecendo. Enquanto a maioria dos nobres drow podia convocar a energia mágica para levitar pelo menos uma vez por dia, os nobres da Casa Do'Urden, usando a sua insígnia, podiam fazê-lo repetidamente.

Normalmente, Vierna não tentaria isto numa criança macho com menos de dez anos, mas Drizzt demonstrara-lhe ter tanto potencial nos últimos anos que não viu mal algum em tentar.

— Põe-te simplesmente diante da estátua — explicou — e usa a força de vontade para subir.

Drizzt olhou para cima, para a escultura feminina, e depois alinhou os pés mesmo em frente ao objecto. Levou uma mão ao colarinho, tentando sintonizar-se com o emblema. Já antes sentira que a medalha mágica possuía alguma forma de poder; mas fora apenas uma sensação em bruto, uma intuição infantil. Agora que tinha um foco onde se concentrar, Drizzt confirmou as suas suspeitas e sentiu a vibração da energia mágica.

Uma série de inspirações profundas limpou os pensamentos que poderiam distrair a mente do jovem drow. Bloqueou toda a visão do resto da sala; a única coisa que via era a estátua, o seu destino. Sentiu-se a ficar mais leve, os calcanhares ergueram-se, depois ficou apenas nas pontas dos pés, mas já nem sentia peso sobre eles. Drizzt olhou para Vierna, com um sorriso rasgado, de espanto, e depois caiu redondo no chão.

— Macho tonto! — escarneceu Vierna. — Tenta de novo! Tenta mil vezes, se for preciso — deitou a mão ao chicote de cabeças de serpentes. — Se falhares...

Drizzt desviou os olhos dela, amaldiçoando-se. A sua satisfação levava o feitiço a falhar. Mas agora sabia que conseguia fazê-lo, e não tinha medo de ser castigado. Concentrou-se de novo na escultura e deixou a energia mágica acumular-se no corpo.

Vierna também sabia que Drizzt acabaria por ter sucesso. A mente dele era penetrante, mais acutilante do que alguma que ela já vira, incluindo as de outras fêmeas da Casa Do'Urden. E aquela criança era teimosa, também; Drizzt não deixaria a magia derrotá-lo. Vierna sabia que ele ficaria ali diante da estátua a tentar até desmaiar de fome, se tivesse de ser.

Viu-o passar por uma sucessão de pequenos sucessos e falhanços, o último dos quais o fez cair de uma altura de quase dois metros. Vierna encolheu-se, interrogando-se se Drizzt teria ficado seriamente magoado. Mas ele, ferido ou não, nem sequer chorou, mas antes regressou à posição inicial e recomeçou a concentrar-se mais uma vez.

— Ainda é demasiado novo para isso — ouviu-se atrás de Vierna. Esta virou-se na cadeira para ver Briza, de pé atrás dela, com o costumeiro sorriso de escárnio no rosto.

— Talvez — respondeu Vierna. — Mas só saberei depois de o deixar tentar.

— Chicoteia-o quando falha — sugeriu Briza, puxando do seu cruel instrumento de seis cabeças. Deu ao chicote um olhar apreciativo — como se fosse uma espécie de animal de estimação — e deixou que uma cabeça de serpente deslizasse pelo seu pescoço e rosto. — Serve de inspiração.

— Guarda isso — respondeu Vierna. — Compete-me a mim educá-lo, e não preciso da tua ajuda para isso!

— Devias ter mais cuidado com a maneira como falas a uma alta sacerdotisa — avisou Briza, ao mesmo tempo que todas as cabeças de serpente, que eram extensões dos seus pensamentos, se viravam ameaçadoramente para Vierna.

— Tal como tu devias saber que a Matrona Malice saberá se interferires com as minhas tarefas — respondeu Vierna rapidamente.

Briza recolheu o chicote, ao ouvir a menção à Matrona Malice.

— As tuas tarefas... — troçou Briza, com desdém. — És demasiado branda para tal tarefa. As crianças macho têm de ser disciplinadas; têm de aprender o seu lugar.

Mas, percebendo as consequências complicadas da ameaça da irmã, a mais velha virou costas e saiu.

Vierna deixou que Briza tivesse a última palavra. A tutora olhou para Drizzt, que ainda estava a tentar chegar à estátua.

— Basta! — comandou, apercebendo-se de que a criança estava a ficar cansada; mal conseguia agora levantar os pés do chão.

— Eu consigo! — respondeu imediatamente Drizzt.

Vierna gostava da determinação dele, mas não gostou do tom da resposta. Talvez houvesse alguma verdade nas palavras de Briza. Puxou do seu chicote de cabeças de serpente. Um pouco de inspiração talvez ajudasse a avançar.

* * *

Vierna estava sentada na capela, no dia seguinte, a observar Drizzt a trabalhar afincadamente, polindo a estátua da fêmea nua. Levitara toda a altura necessária logo à primeira tentativa, neste dia.

Vierna não pôde deixar de se sentir desiludida por Drizzt não ter olhado para trás, para lhe sorrir com o seu sucesso. Via-o agora, pairando no ar; as mãos quase nem se viam, tal a rapidez com que trabalhava com as escovas. Mas o que mais vivamente conseguia ver era, nas costas nuas do irmão, as cicatrizes que eram a herança da discussão «inspiradora» que tinham tido na véspera. No espectro infravermelho, as linhas desenhadas pelo chicote apareciam com clareza, como riscos de calor nos locais onde as camadas isoladoras de pele tinham sido rasgadas.

Vierna compreendia bem os benefícios de bater numa criança, e especialmente uma criança drow macho. Poucos machos drow se atreviam alguma vez a erguer uma arma contra uma fêmea, a não ser por ordem de outra fêmea.

— Quanto perderemos por causa disso? — interrogou-se Vierna em voz alta. — Quão mais poderia alguém como Drizzt vir a ser?

Quando ouviu a suas próprias palavras ditas em voz alta, Vierna sacudiu rapidamente esses pensamentos blasfemos da cabeça. Aspirava vir a ser uma alta sacerdotisa da Rainha Aranha, Lolth a Impiedosa. Tais pensamentos não estavam de acordo com a sua posição. Lançou um olhar irado para o irmão, transferindo a sua culpa, e voltou a puxar do instrumento de punição.

Teria de voltar a chicotear Drizzt hoje, por causa dos pensamentos sacrílegos que lhe inspirara.

* * *

Assim prosseguiu a relação entre ambos durante mais cinco anos, com Drizzt a aprender as lições básicas da vida na sociedade drow, ao mesmo tempo que limpava interminavelmente a capela da Casa Do'Urden. Para além da supremacia da fêmea drow (lição sempre acentuada pela chicotada maligna do chicote de cabeças de serpente), as lições mais repetidas eram as que diziam respeito aos elfos de superfície. Os impérios do mal unem-se muitas vezes em teias de ódio erguidas contra inimigos fabricados, e não havia ninguém em toda a história do mundo que fosse melhor nisso do que os drow. Desde o primeiro dia em que conseguiam compreender a palavra falada, as crianças drow eram ensinadas de que o que quer que houvesse de errado nas suas vidas poderia ser atribuído aos elfos da superfície.

Sempre que as presas do chicote de Vierna rasgavam as costas de Drizzt, este gritava clamando pela morte dos elfos da superfície. O ódio condicionado raramente era uma emoção racional.