

FORGOTTEN REALMS®

RIOS DE PRATA



A TRILOGIA DAS
PLANÍCIES GELADAS

RA SALVATORE

Tradução de Mário Matos

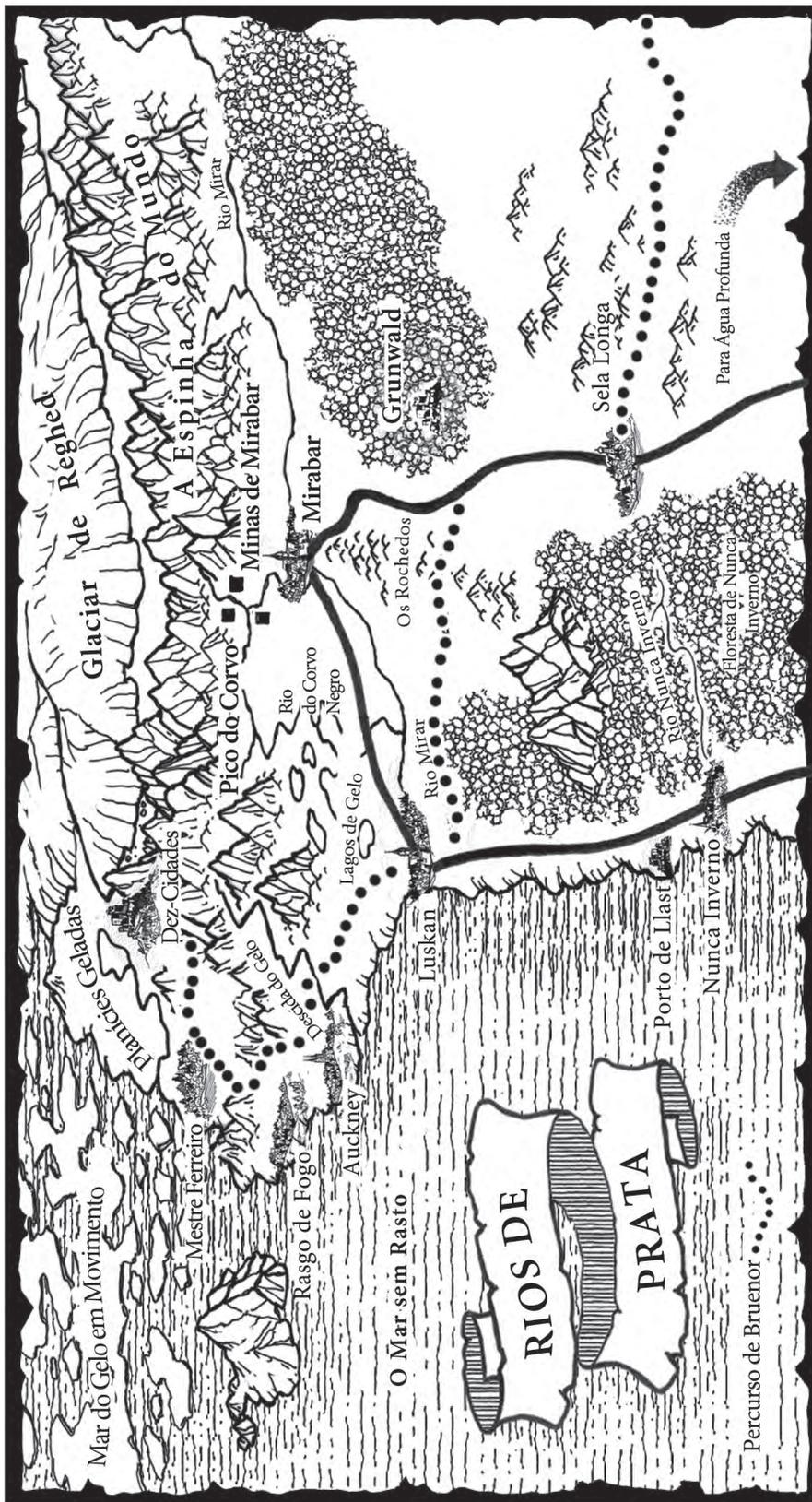
*A presente obra respeita as regras
do Novo Acordo Ortográfico.*



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
Para quem quer fugir da rotina



Como tudo o que faço, *Rios de Prata*
é dedicado à minha esposa, Diane,
e às pessoas mais importantes das nossas vidas
Brian, Geno e Caitlin.



*Escavámos as nossas tocas e vastas grutas
Deitámos inimigos duendes em túmulo rasos
E hoje o nosso trabalho ainda mal começou
Nas minas cortadas por rios de prata*

*Sob a rocha brilha o metal
As tochas reluzem em filões prateados
Para lá do olhar do sol que tudo espia
Nas minas onde correm rios de prata*

*Os martelos cantam sobre o puro mithral
Como nas minas dos anões nos tempos de outrora
O trabalho de um artífice nunca está completo
Nas minas onde correm rios de prata*

*Aos deuses dos anões cantamos o nosso louvor
É pôr mais um duende em campa rasa
E sabemos que o nosso trabalho ainda mal começou
Na terra onde correm rios de prata*



Prólogo

Num trono negro, num lugar escuro, empoleirava-se o dragão das sombras. Não era muito grande, mas o mais vil de entre todos; a sua simples presença eram trevas; as garras eram espadas desgastadas por mil vezes mil matanças; a mandíbula estava sempre quente do sangue das vítimas; o hálito negro era o desespero.

Um manto de corvo eram as suas escamas testadas, de um negro tão rico que brilhava em muitas cores, uma fachada cintilante de beleza para um monstro sem alma. Os seus sequazes chamavam-lhe Tremor da Escuridão e prestavam-lhe todas as honras.

Ganhando forças com o decorrer dos séculos, como todos os dragões fazem, Tremor da Escuridão mantinha as asas dobradas para trás e não se movia, a não ser para engolir um sacrifício ou para punir um subalterno insolente. Fizera a sua parte para conquistar aquele lugar, desalojando dali o grosso do exército de anões que lá permanecera para confrontar os seus aliados.

Como comera bem nesse dia! As peles dos anões eram rijas e cheias de tendões, mas uma mandíbula de dentes afiados como navalhas era perfeita para esse tipo de refeição.

E agora eram os inúmeros escravos do dragão que faziam todo o trabalho, trazendo-lhe comida e atendendo a todos os seus desejos. Chegaria o dia em que precisariam do poder do dragão novamente, e Tremor da Escuridão estaria pronto. O imenso monte de tesouros pilhados debaixo do dragão era o que lhe alimentava a força e, nesse aspeto, Tremor da Escuri-

dão era insuperável entre os da sua espécie, porque detinha um tesouro que ia além da imaginação do mais abastado dos reis.

E uma hoste de sequazes leais, escravos voluntários do dragão das trevas.

* * *

O vento frio que dava o nome a Icewind Dale, as Planícies Geladas, uivava-lhes aos ouvidos, com o seu lamento incessante a impedir a conversa casual de que os quatro amigos geralmente desfrutavam. Iam para oeste, atravessando a tundra estéril, e o vento, como sempre, vinha do leste, atrás deles, acelerando o ritmo já rápido do grupo.

A postura e o bater determinado dos passos refletiam a ânsia de uma recém-iniciada demanda, mas o rosto de cada um dos aventureiros revelava um ponto de vista diferente em relação a essa jornada.

O anão, Bruenor Battlehammer, tronco inclinado para diante, as pernas atarracadas marchando sob o corpo e o nariz pontiagudo projetando-se acima da barba ruiva e esvoaçante, ia à frente. Parecia petrificado, separado das pernas e da barba; o machado cheio de marcas e tantas vezes usado era carregado com firmeza pelas mãos rudes, sempre em diante; o escudo, ornamentado com o brasão da caneca espumante, vinha amarrado firmemente às costas da mochila; e a cabeça, protegida por um capacete com chifres e cheio de mossas, nunca se voltava para os lados. Os olhos também não se desviavam do caminho, e raramente piscavam. Bruenor iniciara esta jornada para encontrar a antiga terra natal do clã Battlehammer e, embora soubesse perfeitamente que as prateadas galerias da sua infância estavam a centenas de quilómetros de distância, seguia em frente com passos pesados e com o fervor de alguém que vê que a sua meta há tanto tempo esperada se encontra finalmente à vista.

Ao lado de Bruenor, o enorme bárbaro também estava ansioso. Wulfgar acompanhava-o sem dificuldade, porque os grandes passos das suas pernas compridas igualavam com facilidade o ritmo apressado do anão. Havia uma certa urgência na figura dele, como um animal feroso dominado por rédea curta. Nos olhos claros ardiam-lhe chamas ávidas de aventura, tão nítidas como nos olhos de Bruenor — mas, ao contrário do anão, o olhar de Wulfgar não se fixava na estrada reta à sua frente. Era como um rapazinho que deixa o lar pela primeira vez para ir ver o mundo, e olhava continuamente em redor, absorvendo cada imagem e cada sensação que a paisagem tinha para oferecer.

Viera para ajudar os amigos nesta aventura, mas também para expandir os horizontes do seu próprio mundo. Passara toda a juventude dentro dos

limites naturais das Planícies Geladas, que restringiam as suas experiências às antigas tradições dos companheiros de tribo e aos povos pioneiros de Dez-Cidades.

Wulfgar sabia que havia mais para lá disto, e estava determinado a aprender tanto quanto pudesse.

Drizzt Do'Urden estava menos interessado no que o rodeava; era uma figura envolta numa capa, caminhando rápida e desembaraçadamente ao lado de Wulfgar. O passo ligeiro denunciava a herança élfica, mas as sombras do capuz puxado para a frente sugeriam mais do que isso. Drizzt era um drow, um elfo negro, habitante do mundo subterrâneo e sem luz. Passara vários anos na superfície, renegando a sua herança, mas descobrira que nunca conseguiria evitar a aversão do seu corpo ao Sol.

Por isso, recolhia-se na sombra do capuz, com passos indiferentes, quase resignados, porque esta viagem era apenas uma continuação da sua existência: mais uma aventura, numa série inacabável de aventuras. Ao renegar o seu povo da negra cidade de Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden tinha voluntariamente adotado uma vida de nómada. Sabia que nunca seria verdadeiramente aceite na superfície; o seu povo era considerado demasiado vil (e com razão) para que até mesmo as comunidades mais tolerantes o acolhessem. A estrada era agora o seu lar; estava sempre em viagem, para fugir à angústia inevitável de acabar por ser forçado a sair de um lugar que, com o tempo, poderia chegar a amar.

Dez-Cidades tinha sido um refúgio temporário. Essa povoação dos lugares mais remotos e selvagens dava guarida a uma grande quantidade de párias e foragidos, e embora Drizzt nunca tivesse sido visivelmente bem-vindo, a sua reputação como guardião das fronteiras das cidades, duramente adquirida, granjeara-lhe um certo grau de respeito e de tolerância por parte de muitos dos colonos. Mas Bruenor era um amigo verdadeiro, e Drizzt tinha voluntariamente seguido o anão nesta viagem, embora receando que o tratamento que iria receber assim que deixasse a área de influência da sua reputação não seria muito civilizado.

De vez em quando, Drizzt deixava-se ficar para trás por uns metros, para ver como se ia aguentando o quarto membro do grupo. Arquejando, Regis, o halfling, era o último membro da equipa (não por sua escolha); tinha uma barriga demasiado protuberante para a estrada, e pernas curtas demais para acompanhar a passada inclemente do anão. Estava agora a pagar pelos meses de luxo de que desfrutara no palacete de Brin Shander; Regis amaldiçoava a reviravolta da sorte que o forçara a fazer-se à estrada. O seu maior amor era o conforto, e esforçava-se por aperfeiçoar as artes de comer e dormir com a mesma diligência com que um rapaz com sonhos de heroísmo treina com a sua primeira espada. Os amigos tinham ficado

verdadeiramente surpreendidos quando se juntara ao grupo, mas também felizes por o terem como companhia; e até mesmo Bruenor, tão desesperado por voltar a ver sua antiga terra natal, tivera o cuidado de não impor um ritmo que fosse muito além da capacidade de Regis para os acompanhar.

Regis estava indubitavelmente a esforçar-se até aos limites da sua resistência, e sem as suas habituais reclamações. Porém, e contrariamente aos companheiros, cujos olhos se dirigiam para a estrada à sua frente, Regis não parava de olhar de relance por sobre o ombro, na direção de Dez-Cidades e do lar que tão misteriosamente abandonara para tomar parte nesta jornada.

Drizzt notou isso com alguma preocupação. Regis estava a fugir de alguma coisa.

Os companheiros continuaram em direção a oeste durante vários dias. A sul, os picos nevados das escarpadas montanhas da Espinha do Mundo corriam paralelamente ao seu trajeto. Essa cordilheira marcava o limite sul das Planícies Geladas, e os companheiros mantinham-se em alerta, esperando que ela acabasse. Quando os picos mais ocidentais desaparecessem e dessem lugar a terreno plano, dirigir-se-iam para sul, descendo o desfiladeiro entre as montanhas e o mar, deixariam por completo as Planícies Geladas, e percorreriam os últimos cento e cinquenta quilómetros até à cidade costeira de Luskan.

Regressando à estrada todas as manhãs, antes que o Sol nascesse por detrás deles, prosseguiam a caminhada até avistarem as últimas linhas purpúreas do crepúsculo, altura em que paravam para acampar, aproveitando os últimos momentos antes de a brisa fria se transformar no glacial vento noturno.

Depois, estavam de volta à estrada mais uma vez, antes da aurora, com cada um deles avançando encerrado na solidão das suas próprias expectativas e dos seus próprios temores.

Era uma viagem silenciosa, a não ser pelo murmúrio incessante do vento leste.



PARTE I

BUSCAS

Rezo para que nunca se acabem os dragões do mundo. Digo-o com toda a sinceridade, ainda que tenha tomado parte na morte de uma das grandes serpentes. Porque o dragão é o inimigo quintessencial, o maior dos adversários, o epítome incontestável da devastação. O dragão, acima de todas as outras criaturas, incluindo demónios e diabos, evoca imagens de sombrio esplendor, com a grande fera enroscada e adormecida sobre o maior dos tesouros. Os dragões são o derradeiro teste do herói e o maior medo das crianças. São mais velhos do que os elfos e mais agarrados à terra do que os anões. Os grandes dragões representam a fera sobrenatural, o elemento fundamental do que é animalesco, a parte mais sombria da nossa imaginação.

Os magos não lhes conhecem as origens, apesar de acreditarem que um grande mago, um deus dos magos, deve ter desempenhado algum papel na criação destes monstros. Os elfos, com as suas longas fábulas que explicam a criação de cada aspeto do mundo, têm muitas histórias antigas sobre as origens dos dragões, mas acabam por admitir que na verdade não fazem realmente a menor ideia de como os dragões surgiram.

A minha própria convicção é, de longe, a mais simples e, contudo, a mais complicada. Acredito que os dragões apareceram no mundo imediatamente após a criação da primeira raça pensante. Não dou crédito a nenhum deus ou mago por essa criação,

mas sim à mais básica imaginação, feita de medos invisíveis, desses primeiros mortais racionais.

Criámos os dragões como criámos os deuses, porque precisamos deles; porque, algures no fundo dos nossos corações, reconhecemos que um mundo sem dragões é um mundo em que não vale a pena viver.

Há muitas pessoas nesta terra que querem uma resposta, e uma resposta definitiva; uma resposta para tudo na vida, e mesmo para tudo o que poderá haver depois da vida. Estudam e testam, e porque uns poucos encontram respostas para algumas perguntas simples, pressupõem que deve haver respostas para todas as perguntas. Como era o mundo antes de existirem as pessoas? Será que nada existia a não ser trevas antes do Sol e das estrelas? Será que existia alguma coisa? O que éramos nós, cada um de nós, antes de nascermos? E, mais importante de tudo, o que sere-mos depois de morrermos?

Por compaixão, espero que esses que fazem as perguntas nunca encontrem o que procuram.

Um autoproclamado profeta apresentou-se em Dez-Cidades, negando a possibilidade de um pós-vida, alegando que as pessoas que tinham morrido e depois sido ressuscitadas pelos clérigos nunca tinham, na verdade, chegado a morrer, e que as alegações dessas pessoas sobre experiências do além-túmulo eram uma elaborada ilusão dos seus próprios corações, um ardil para facilitar o caminho em direção ao nada. Porque isso era tudo o que havia, dizia ele: um vazio, um nada.

Nunca na minha vida ouvi falar de alguém que implorasse tão desesperadamente para que lhe provassem que estava errado.

Porque o que nos restará se não prevalecer nenhum mistério? Que esperança poderemos encontrar, se soubermos todas as respostas?

O que é isto que há dentro de nós, então, que quer negar tão desesperadamente a magia e desvendar o mistério? Medo, presumo, baseado nas muitas incertezas da vida e na incerteza maior ainda da morte. Deixemos esses medos de lado, digo eu, e vivamos livres deles, porque se dermos apenas um passo para trás e observarmos a verdade do mundo, descobriremos que, de fato, há magia à nossa volta, inexplicável por meio de números e fórmulas. Que outra coisa, senão magia, é a paixão evocada pelo discurso arrebatador do comandante antes da batalha desespe-rada? Que outra coisa, se não magia, a paz que uma criança

*encontra nos braços da mãe? O que é o amor, se não magia?
Não... não gostaria de viver num mundo sem dragões, assim
como não gostaria de viver num mundo sem magia, porque esse
seria um mundo sem mistério e um mundo sem fé.
E essa, receio que seria a ilusão mais cruel de todas para qual-
quer ser consciente e racional.*

— Drizzt Do 'Urden



UM PUNHAL NAS COSTAS

Trazia a capa fechada e bem junto ao corpo, apesar da pouca luz que entrava pelas janelas com cortinas, porque assim era a sua existência: dissimulada e solitária. O estilo do assassino.

Enquanto outras pessoas se ocupavam das suas próprias vidas, deleitando-se com os prazeres da luz do Sol e com a agradável visibilidade dos seus vizinhos, Artemis Entreri permanecia nas sombras, com as órbitas dilatadas dos seus olhos focadas no estreito caminho que teria de tomar para completar a sua mais recente missão.

Era efetivamente um profissional, talvez o melhor de todo o território dos Reinos no seu cruel ofício; e quando farejava o rasto da presa, a vítima nunca lhe escapava. Por isso, o assassino não se incomodou com a casa vazia que encontrou em Brin Shander, a cidade principal das dez povoações dos ermos das Planícies Geladas. Entreri já suspeitava de que o halfling tivesse fugido de Dez-Cidades. Mas isso não importava; se aquele era realmente o mesmo halfling que vinha a seguir desde Calimport, a mais de mil e quinhentos quilómetros a sul, os progressos que fizera superavam as suas expectativas. O alvo não tinha mais do que duas semanas de vantagem, e o rasto estaria bem fresco.

Entreri percorreu a casa calmamente e em silêncio, procurando pistas sobre a vida que o halfling aí levara e que lhe dariam vantagem quando se desse o inevitável confronto. Foi recebido pela desordem em todas as salas: o halfling partira à pressa, provavelmente consciente de que o assassino estava a apertar-lhe o cerco.

Entreri encarou isso como um bom sinal, que lhe fez crescer ainda mais as suspeitas de que este halfling, Regis, era o mesmo Regis que servira o Pasha Pook, anos antes, na distante cidade do Sul.

O assassino sorriu maliciosamente enquanto pensava que o halfling saberia que estava a ser perseguido, porque isso tornava a caçada mais desafiante, e Entreri avaliava a sua perícia de caçador comparando-a com capacidade da futura vítima para lhe se esconder. Entreri sabia, contudo, que o resultado final era bastante previsível, dado que as pessoas assustadas acabavam invariavelmente por cometer um erro fatal.

O assassino encontrou o que procurava na gaveta de uma escrivaninha do quarto principal. Fugindo à pressa, Regis esquecera algumas precauções que ocultariam a sua verdadeira identidade. Entreri pegou no pequeno anel e pô-lo diante dos olhos brilhantes, estudando a inscrição que identificava claramente Regis como membro da guilda de ladrões do Pasha Pook, em Calimport. Entreri fechou a mão em volta do pequeno anel, e um sorriso malévolo abriu-se-lhe no rosto.

— Encontrei-te, meu ladrãozeco — riu-se para a sala vazia. — O teu destino está traçado. Não tens para onde fugir!

A mudança abrupta da expressão de Entreri revelou o seu estado de prontidão, assim que se ouviu o ruído de uma chave a entrar na porta da frente da grande casa, ecoando na imponente escadaria. Enfiou o anel num bolso e esgueirou-se, silencioso como a morte, para as sombras dos pilares do pesado corrimão da escada.

As grandes portas duplas abriram-se, deixando passar um homem e uma rapariga, avançando pelo átrio, à frente de dois anões. Entreri conhecia aquele homem: era Cassius, o porta-voz de Brin Shander. Aquela fora, em tempos, a sua casa, mas tinha renunciado à posse vários meses antes, em favor de Regis, depois dos gestos heroicos do halfling durante a batalha da cidade contra o malévolo mago Akar Kessell e os seus sequazes duendes.

Entreri também já vira a rapariga humana antes, embora ainda não tivesse percebido qual a ligação entre ela e Regis. Mulheres bonitas eram uma raridade nesta colónia remota, e a rapariga era, efetivamente, uma exceção. Os cabelos brilhantes desciam em cachos castanhos avermelhados que dançavam alegres em redor dos ombros; a luz intensa dos olhos azuis escuros era capaz de aprisionar irremediavelmente qualquer homem nas suas profundezas.

O assassino sabia o nome da rapariga: era Catti-brie. Vivia com os anões no vale a norte da cidade, mais especificamente com o chefe do clã, Brue-nor, que a adotara como filha doze anos antes, quando um ataque-surpresa de duendes a deixara órfã.

Este encontro poderia acabar por se revelar valioso, ponderava Entreri.

Junto aos pilares do corrimão, aguçou os sentidos para ouvir a discussão que decorria lá em baixo.

— Só se foi embora há um dez-dias! — argumentava Catti-brie.

— Um dez-dias inteiro sem notícias... — retorquiu Cassius, claramente preocupado. — E a minha bela casa vazia e desprotegida. Até a porta da frente estava destrancada, quando passei por aqui há uns dias!

— Deste a casa a Regis — lembrou-o Catti-brie.

— Emprestei-a! — rugiu Cassius, ainda que, de facto, a casa tivesse sido uma oferta. O porta-voz arrependera-se imediatamente de entregar a Regis a chave daquele palácio, a habitação mais imponente a norte de Mirabar. Olhando para trás, Cassius compreendia que se deixara arrebatado pelo entusiasmo com a inesperada vitória sobre os duendes, e desconfiava de que Regis tinha intensificado um pouco mais essas emoções, usando os supostos poderes hipnóticos do colar com o rubi. Tal como outros tinham sido também eles iludidos pelo persuasivo halfling, Cassius acabara mais tarde por ter uma visão muito diferente dos acontecimentos, num panorama que mostrava Regis muito mais desfavoravelmente.

— Pouco importa o nome que lhe dê — respondeu Catti-brie. — Não deverias apressar-te tanto a concluir que Regis abandonou a casa.

O rosto do porta-voz ficou vermelho de fúria.

— Tudo daqui para fora, ainda hoje! — exigiu. — Tens a minha lista. Quero tudo o que seja do halfling fora da minha casa! Tudo o que aqui estiver quando eu voltar, amanhã, será meu por direito adquirido! E aviso já: exigirei compensações se alguma parte da minha propriedade estiver em falta ou se tiver sido danificada! — rodou sobre os calcanhares e saiu porta fora, agastado.

— Está mesmo de pelo na venta com isto! — riu-se Fender Mallot, um dos anões. — Nunca vi ninguém como Regis quando se trata de perder a lealdade dos amigos e ganhar o ódio de velhos companheiros.

Catti-brie anuiu, concordando com a observação de Fender. Sabia bem que Regis brincava com encantamentos mágicos, e imaginava que os paradoxais relacionamentos do halfling com aqueles que o cercavam fossem um infeliz efeito colateral da sua leviandade.

— Achas que foi com Drizzt e Bruenor? — perguntou Fender. Ao cimo da escadaria, Entreri mudou de posição, ansioso.

— Sem dúvida — respondeu Catti-brie. — Passaram o inverno todo a pedir-lhe que se unisse a eles na busca por Mithral Hall, e certamente que o facto de Wulfgar também ter ido ainda fez aumentar mais a pressão.

— Nesse caso, o meia-leca há de estar a meio caminho de Luskan, se não mesmo mais longe — conjeturou Fender. — E Cassius tem razão em querer a casa de volta.

— Então, vamos começar a recolher tudo — disse Catti-brie. — Cassius já tem bens de mais, não precisa de acrescentar também as coisas de Regis ao seu tesouro.

Entreri recostou-se contra o corrimão. O nome de Mithral Hall era-lhe desconhecido, mas conhecia bem o caminho para Luskan. Sorriu novamente, indagando-se se conseguiria alcançá-los antes que chegassem à cidade portuária.

No entanto, e antes disso, sabia que ainda poderia haver ali alguma informação valiosa para obter. Catti-brie e os anões começaram a reunir os bens do halfling e, enquanto passavam de uma sala para outra, a negra sombra de Artemis Entreri, silenciosa como a morte, seguia-os. Nunca suspeitaram da sua presença, e nunca poderiam saber que a leve ondulação das cortinas era mais do que uma corrente de ar a entrar pelas frestas das janelas, nem desconfiar de que aquela sombra atrás de uma cadeira era desproporcionadamente longa.

Conseguiu manter-se suficientemente perto para ouvir quase toda a conversa, e Catti-brie e os anões quase não falavam de outra coisa que não fosse dos quatro aventureiros e da sua viagem até Mithral Hall. Mas estes esforços de Entreri de pouco lhe valeram. Já sabia tudo sobre os famosos companheiros do halfling; toda a gente de Dez-Cidades falava deles constantemente: de Drizzt Do'Urden, o renegado elfo drow, que abandonara a sua gente de pele de ébano nas profundezas dos Reinos e vagueava pelas fronteiras de Dez-Cidades como um guardião solitário contra as invasões aos desertos das Planícies Geladas; de Bruenor Battlehammer, destemido chefe do clã de anões que vivia nas Planícies Geladas, perto do Marco de Kelvin; e, principalmente, de Wulfgar, o portentoso bárbaro capturado e criado por Bruenor até à idade adulta, e que regressara com as suas tribos selvagens das Planícies Geladas para ajudar a defender Dez-Cidades contra o exército de duendes, e que depois impulsionara a trégua entre todos os povos das Planícies Geladas. Um acordo que tinha salvado — e prometia enriquecer — as vidas de todos os envolvidos.

«Parece que te rodeaste de aliados formidáveis, halfling», refletiu Entreri, encostando-se ao espaldar de uma grande cadeira, enquanto Catti-brie e os anões passavam para uma sala contígua. «Mas de pouco te servirão. Já és meu!»

Catti-brie e os anões trabalharam durante quase uma hora, enchendo dois grandes sacos, sobretudo de roupa. Catti-brie estava espantada com a quantidade de bens que Regis tinha acumulado desde o seu suposto ato de heroísmo contra Kessell e os duendes — e que eram, na sua maioria, ofertas de cidadãos agradecidos. Conhecendo bem a paixão do halfling pelo conforto, a rapariga não conseguia compreender o que dera a Regis

para fugir assim estrada fora, atrás dos outros. Mas o que realmente a deixava pasmada era o facto de Regis não ter contratado carregadores, para poder levar consigo pelo menos alguns dos seus pertences. E quanto mais tesouros descobria ao percorrer a grande casa, mais a intrigava todo este cenário de saída à pressa. Isto não era nada típico de Regis. Tinha de haver algum outro fator, alguma coisa escondida que ainda não tinha descortinado.

— Bom, já temos aqui mais do que podemos carregar, e de qualquer maneira já é a maior parte das coisas dele! — declarou Fender, puxando um dos sacos para um ombro musculoso. — Por mim, o resto pode ficar para Cassius!

— Não darei a Cassius o prazer de se apossar de coisa nenhuma — retorquiu Catti-brie. — Podemos ainda encontrar mais objetos de valor por aí. Levem vocês os sacos para os nossos quartos na estalagem. Eu vou terminar o trabalho aqui.

— Ah, estás a ser boa demais para esse Cassius — resmungou Fender. — Bruenor tinha razão quando disse que Cassius é um homem que gosta demasiado de contar o que é seu!

— Sê justo, Fender Mallot — retorquiu Catti-brie, apesar de um sorriso de concordância contrariar a aspereza do tom da sua voz. — Cassius serviu bem as cidades durante a guerra, e tem sido um bom chefe para o povo de Brin Shander. Sabes tão bem como eu que Regis tem o dom de deixar até os gatos com o pelo eriçado!

Fender deu uma gargalhada, concordando.

— Apesar de todo o jeito que esse meia-leca tem para conseguir tudo o que quer, acabou por deixar para trás uma longa fila de vítimas zangadas! — bateu no ombro do outro anão, e dirigiram-se para a porta da casa. — Não te atrases, rapariga — gritou Fender para Catti-brie. — Temos de voltar para as minas. Amanhã, o mais tardar!

— Preocupas-te demais, Fender Mallot — disse Catti-brie, rindo.

Entreri refletiu sobre esta última troca de palavras e, mais uma vez, um sorriso abriu-se-lhe no rosto. Conhecia bem o rasto dos encantamentos mágicos. As «vítimas zangadas» que Fender mencionara eram exatamente como as pessoas que o Pash Pook tinha ludibriado em Calimport. Pessoas que tinham sido encantadas pelo colar do rubi.

As portas duplas fecharam-se com um estrondo. Catti-brie ficou sozinha na grande casa — ou assim pensava.

Ainda estava a pensar sobre o estranho desaparecimento de Regis. As suas suspeitas persistentes de que alguma coisa estava errada, de que faltava uma peça naquele quebra-cabeças, começaram a fazer crescer nela a sensação de que alguma coisa também estava errada ali mesmo, na casa.

De súbito, Catti-brie começou a reparar em cada ruído e em cada sombra à sua volta. O tiquetaque de um relógio de pêndulo. O restolhar das cortinas. O ruído de um rato a correr por dentro das paredes de tabique.

Os olhos da rapariga dardejaram de volta para as cortinas, que ainda ondulavam ligeiramente devido a um último movimento. Poderia ter sido uma corrente de ar através de uma fresta na janela, mas a rapariga, em alerta, desconfiava de outra coisa. Agachando-se instintivamente, e deitando a mão ao punhal que trazia à cintura, lançou-se em direção à porta aberta logo ao lado das cortinas.

Entreri movera-se rapidamente. Desconfiando que mais haveria ainda para descobrir em Catti-brie, e nada disposto a deixar passar a oportunidade proporcionada pela saída dos anões, tinha deslizado para uma posição mais favorável para um ataque, e esperava agora pacientemente metido no estreito nicho criado pela porta aberta, equilibrando-se aí com a destreza de um gato no peitoril de uma janela. Ficou à escuta da aproximação dela, com o punhal rodopiando descontraidamente na mão.

Catti-brie pressentiu o perigo assim que chegou perto da porta e viu a silhueta que caía ao seu lado. Mas, por muito rápidas que fossem as suas reações, o seu punhal não saíra ainda por metade da bainha quando os dedos delgados de uma mão fria se fecharam sobre a sua boca, abafando um grito, e a lâmina afiada de um punhal cravejado de joias lhe desenhava uma fina linha na garganta.

Ficou atordoada e espantada. Nunca vira um homem movimentar-se tão rapidamente, e a precisão letal do ataque de Entreri abalou-a. Uma súbita tensão nos músculos dele demonstrou-lhe que, se persistisse em desembainhar a arma, estaria morta muito antes de poder usá-la. Largando o punho da arma, não fez mais nenhuma tentativa de resistência.

A força do assassino também a surpreendeu, quando a ergueu com facilidade até uma cadeira. Era um homem pequeno, esguio como um elfo, mais ou menos da altura dela, mas todos os músculos do seu físico compacto estavam na melhor das aptidões para o combate. A própria presença dele exalava uma aura de força e uma confiança inabalável. Também isso deixava Catti-brie nervosa, porque não se tratava da arrogância atrevida de um jovem exuberante, mas sim da serena superioridade de alguém que já enfrentara mil combates e nunca conhecera a derrota.

Os olhos de Catti-brie nunca largaram o rosto de Entreri enquanto este a amarrava rapidamente à cadeira. Os traços angulosos, as maçãs do rosto proeminentes e o queixo largo eram ainda mais acentuados pelo corte direito do cabelo negro e lustroso. A sombra da barba que lhe escurecia o rosto dava a impressão de que, por mais vezes que se barbeasse, nunca de-

sapareceria. No entanto, longe de parecer descuidado, tudo aquele homem demonstrava controlo. Catti-brie poderia até considerá-lo atraente, se não fossem os olhos.

O cinzento daqueles olhos não tinha brilho. Sem vida, destituídos de qualquer sinal de compaixão ou humanidade, os olhos mostravam este homem como um instrumento de morte, e nada mais.

— Que queres tu de mim? — perguntou Catti-brie, quando conseguiu recuperar a coragem.

Entreri respondeu-lhe com uma dolorosa estalada na cara.

— O colar do rubi! — exigiu subitamente. — O halfling ainda tem o colar do rubi?

Catti-brie debateu-se para reprimir as lágrimas que lhe enchiam os olhos. Estava desorientada e fora apanhada desprevenida, e não conseguiu responder imediatamente à pergunta do homem.

O punhal cravejado de joias cintilou diante dos olhos dela e contornou-lhe lentamente a circunferência do rosto.

— Não tenho muito tempo — declarou Entreri secamente. — Vais dizer-me o que preciso de saber. Quanto mais demorares a responder, mais dor sentirás.

As palavras eram calmas e foram pronunciadas com honestidade.

Catti-brie, que crescera para se tornar uma mulher forte sob a tutela do próprio Bruenor, deu consigo assustada. Já enfrentara e derrotara duendes, e até mesmo um horrendo troll, certa vez, mas este assassino impassível aterrorizava-a. Tentou responder, mas o queixo tremia-lhe e não a deixava pronunciar as palavras.

O punhal cintilou novamente.

— Sim, Regis ainda o tem! — guinchou Catti-brie, com uma lágrima a desenhar-lhe uma linha solitária no rosto.

Entreri acenou com a cabeça e fez um leve sorriso.

— E está com o elfo negro, com o anão e o bárbaro — disse descontraidamente. — E todos estão na estrada para Luskan. E daí vão para um lugar chamado Mithral Hall. Fala-me sobre Mithral Hall, minha querida jovem — passou a lâmina pelo seu próprio rosto e o fio aguçado cortou um pequeno tufo de barba. — Onde fica isso?

Catti-brie deu-se conta de que a sua incapacidade para responder seria provavelmente o seu fim.

— Eu... eu não sei... — balbuciou com ousadia, recuperando um certo grau da disciplina que Bruenor lhe ensinara, apesar de os seus olhos nunca abandonarem o brilho da lâmina mortal.

— Que pena... — respondeu Entreri. — Uma carinha tão bonita...

— Por favor — disse Catti-brie com toda a calma que conseguiu diante

do punhal que avançava na sua direção. — Ninguém sabe! Nem sequer Bruenor! Encontrar esse lugar é a demanda dele.

A lâmina deteve-se subitamente e Entreri virou a cabeça para o lado, com os olhos semicerrados e todos os músculos tensos e em prontidão.

Catti-brie não ouvira a maçaneta da porta a rodar, mas a voz grave de Fender Mallot, ecoando pelo corredor, explicou os gestos do assassino:

— Eh, onde estás, rapariga?

Catti-brie tentou gritar «Fujam!», e que a sua própria vida se danasse, mas um golpe rápido de Entreri, com as costas da mão, atordoou-a e fez a palavra sair como um grunhido indecifrável.

Com a cabeça oscilando de um lado para o outro, a rapariga só conseguiu focar a visão quando Fender e Grollo, de machados nas mãos, irromperam pela sala. Entreri estava pronto para recebê-los, com o punhal cravejado numa das mãos e um sabre na outra.

Por um instante, Catti-brie encheu-se de alívio. Os anões de Dez-Cidades eram um batalhão obstinado de guerreiros com punhos de aço e, entre os membros do clã, a perícia de Fender só ficava atrás da de Bruenor.

Depois, recordou-se de quem iam ter de enfrentar e, apesar da aparente vantagem dos anões, as suas esperanças foram varridas por uma onda de constatações irrefutáveis. Já vira a rapidez estonteante dos movimentos do assassino, a precisão extraordinária dos seus golpes.

Com a repulsa a entupir-lhe a garganta, não foi sequer capaz de gritar um aviso ofegante para que os anões fugissem.

Mas mesmo se soubessem a extensão do horror que havia no homem que estava diante deles, Fender e Grollo nunca se esquivariam à luta. O ultraje deixa cego o guerreiro anão para qualquer consideração pela sua segurança pessoal e, quando os dois anões viram a sua tão amada Catti-brie amarrada à cadeira, a sua investida contra Entreri surgiu por instinto.

Impelidos por uma fúria desenfreada, os primeiros ataques abateram-se com toda a força que conseguiam reunir. Pelo contrário, Entreri começou vagarosamente, encontrando um ritmo e permitindo que a pura fluidez dos seus movimentos ganhasse ímpeto. Por vezes, quase parecia incapaz de aparar ou evitar os golpes ferozes. Alguns erravam o alvo por pouco, e esses golpes quase certos incitavam Fender e Grollo a avançar cada vez mais.

Contudo, mesmo vendo os amigos a tomar a iniciativa no ataque, Catti-brie compreendeu que estavam em dificuldades. As mãos de Entreri pareciam conversar uma com a outra, tão perfeito era o complemento dos movimentos de ambas enquanto posicionavam o punhal cravejado e o sabre. Os movimentos sincronizados dos pés mantinham-no completamente equilibrado ao longo da contenda. Era uma dança feita de esquivas, golpes e contragolpes.

A dança dele era uma dança de morte.

Catti-brie já vira isto antes, já vira estes métodos que revelavam o melhor espadachim de todas as Planícies Geladas. A comparação com Drizzt Do'Urden era inevitável; a graciosidade e os movimentos de ambos eram muito semelhantes, com cada parte dos seus corpos trabalhando em harmonia.

Mas continuavam a ser vincadamente diferentes, numa polaridade de moral que alterava subtilmente a aura da dança.

Em combate, o ranger drow era um instrumento de beleza digno de se contemplar, um atleta perfeito que se dedicava com um fervor inultrapassável ao caminho da integridade que escolhera seguir. Porém, Entreri era meramente aterrorizante, um assassino sem sentimentos que desviava insensivelmente os obstáculos do seu caminho.

O ímpeto inicial do ataque dos anões começava agora a abrandar, e tanto Fender como Grollo tinham um olhar estupefacto por o chão ainda não estar manchado do vermelho do sangue do seu oponente. Mas enquanto os ataques deles iam perdendo velocidade, o ímpeto de Entreri não parava de aumentar. As armas dele eram um borrão indistinto, e cada golpe era seguido por mais outros dois que faziam os anões perder o equilíbrio.

Os movimentos dele eram desenvoltos. A energia era infindável. Fender e Grollo mantinham uma postura exclusivamente defensiva, mas, mesmo dedicando todas as suas forças a bloquear os ataques, ambos sabiam que era apenas uma questão de tempo até que a lâmina assassina lhes rompesse a guarda.

Catti-brie não viu o golpe fatal, mas viu nitidamente a linha de sangue brilhante que apareceu marcando de um lado ao outro a garganta de Grollo. O anão continuou a lutar por mais alguns instantes, sem perceber o motivo da sua dificuldade em recuperar o fôlego. Depois, estupefacto, Grollo caiu de joelhos, levou às mãos à garganta e, gorgolejando, caiu nas trevas da morte.

A fúria incitou Fender, ultrapassando a exaustão. O seu machado rodopiava e golpeava selvaticamente, clamando por vingança.

Entreri brincou com ele, levando mesmo a charada a ponto de o golpear na têmpora com o lado rombo do sabre.

Ultrapassado, insultado e perfeitamente ciente de que tinha sido superado, Fender lançou-se numa última carga suicida, esperando fazer o assassino cair com ele.

Entreri desviou-se da desesperada investida com uma gargalhada divertida, pôs fim à luta enterrando o punhal cravejado no peito de Fender, e completou a ação com um golpe poderoso do sabre que rachou o crânio do anão quando este passou a cambalear por ele.

Horrorizada demais para gritar ou chorar, Catti-brie observou, incapaz de reagir, enquanto Entreri retirava o punhal do peito de Fender. Convencida da sua morte iminente, fechou os olhos quando o punhal avançava na sua direção, e sentiu o metal aquecido pelo sangue do anão a encostar-se à sua garganta.

E depois o deslizar provocador do fio da arma contra a sua pele macia e vulnerável, enquanto Entreri rodava lentamente a lâmina na mão.

Torturante. Uma promessa, uma dança de morte.

E depois acabou. Catti-brie abriu os olhos exatamente no momento em que a pequena arma regressava à bainha na cintura do assassino. Afastara-se um passo.

— Compreende... — ofereceu como explicação para a sua misericórdia — Eu só mato os que se me opõem. Assim sendo, talvez três dos teus amigos da estrada para Luskan escapem à lâmina. Só quero o halfling.

Catti-brie recusou render-se ao terror que o assassino lhe despertava. Manteve a voz firme e prometeu friamente:

— Estás a subestimá-los. Dar-te-ão luta.

Com serena confiança, Entreri respondeu:

— Então, também eles morrerão.

Catti-brie nunca poderia vencer uma guerra de nervos com aquele frio assassino. A única resposta que tinha para ele era de desafio. Cuspiu-lhe, sem recear as consequências.

O assassino respondeu com um simples e doloroso golpe com as costas da mão. Os olhos de Catti-Brie encheram-se de lágrimas e a dor cegou-a, mergulhando-a nas trevas. Mas, enquanto caía na inconsciência, ainda conseguiu ouvir, por alguns segundos, a gargalhada fria e cruel, que depois foi desaparecendo enquanto o assassino deixava a casa.

Torturante. Uma promessa de morte.



A CIDADE DAS VELAS

Bem, lá está ela, rapaz: a Cidade das Velas — disse Bruenor para Wulfgar enquanto olhavam para Luskan, mais abaixo, empoleirados num pequeno monte a alguns quilómetros a norte da cidade.

Wulfgar apreciou o panorama com um profundo suspiro de admiração. Luskan dava abrigo a mais de quinze mil almas, embora fosse pequena, comparada com as grandes cidades do Sul e com a vizinha mais próxima, Água Profunda, algumas centenas de quilómetros adiante, descendo ao longo da costa. Mas, para o jovem bárbaro, que passara todos os seus dezotoito anos entre as tribos nómadas e as pequenas povoações de Dez-Cidades, o porto marítimo fortificado parecia realmente grande. Uma muralha rodeava Luskan, com torres de vigia estrategicamente colocadas a intervalos irregulares. Mesmo à distância, Wulfgar conseguia distinguir as silhuetas escuras de muitos soldados percorrendo as muralhas, com as pontas das lanças brilhando sob a luz do novo dia.

— Não é um convite promissor — notou Wulfgar.

— Luskan não recebe visitantes de ânimo leve — disse Drizzt, que viera atrás dos dois amigos. — Podem abrir os portões para os mercadores, mas os viajantes comuns são geralmente mandados de volta.

— O nosso primeiro contacto está ali — rugiu Bruenor. — E tenho intenção de entrar!

Drizzt assentiu e não insistiu mais no assunto. Contornara Luskan na sua viagem inicial até Dez-Cidades. Os habitantes da cidade, na maioria humanos, encaravam os rostos diferentes com desdém. Costumavam ne-

gar a passagem até mesmo aos elfos da superfície e aos anões. Drizzt desconfiava de que os guardas fariam mais a um elfo drow do que simplesmente expulsá-lo.

— Acende a fogueira para o pequeno-almoço — continuou Bruenor, com um tom zangado que refletia a sua determinação de que nada haveria de o desviar do seu caminho. — Levantaremos o acampamento bem cedo e chegaremos aos portões antes do meio-dia. Onde anda esse maldito *Bar-rigudo*?

Drizzt olhou por sobre o ombro, na direção do acampamento.

— A dormir — respondeu, embora a pergunta de Bruenor fosse meramente retórica. Desde que os companheiros tinham partido de Dez-Cidades, Regis era o primeiro a adormecer e o último a acordar (e nunca sem auxílio).

— Pois bem, é dar-lhe um pontapé! — comandou Bruenor. Virou na direção do acampamento, mas Drizzt segurou-o pelo ombro.

— Deixa o halfling dormir — sugeriu o drow. — Talvez seja melhor chegarmos ao portão de Luskan à luz menos reveladora do anoitecer.

O pedido de Drizzt deixou Bruenor confuso por apenas um instante — o tempo de observar mais de perto o rosto taciturno do drow e reconhecer a trepidação nos seus olhos. Tinham-se tornado tão próximos durante aqueles anos de amizade que Bruenor se esquecia frequentemente de que Drizzt era um desterrado. Quanto mais se afastassem de Dez-Cidades, onde Drizzt era conhecido, mais seria avaliado pela cor da pele e pela reputação do seu povo.

— Certo, deixemo-lo dormir — concedeu Bruenor. — Quem sabe se um pouco de sono não me faria bem, também!

Levantaram o acampamento ao final da manhã e adotaram um ritmo descontraído, para descobrirem, mais tarde, que tinham avaliado mal a distância até à cidade. Passava já bastante do anoitecer, e já se tinham adentrado nas primeiras horas de escuridão quando por fim chegaram ao portão norte da cidade.

A estrutura era tão pouco acolhedora como a reputação de Luskan: uma única porta revestida a ferro, cravada na muralha de pedra, entre duas torres baixas e anguladas, encontrava-se firmemente encerrada diante deles. Uma dúzia de cabeças cobertas por gorros de pele assomaram ao parapeito por cima do portão, e os companheiros sentiram muitos olhos — e, provavelmente, flechas — assestados sobre eles desde a escuridão no cimo das torres.

— Quem são vocês, que vêm até aos portões de Luskan? — inquiriu uma voz vinda da muralha.

— Viajantes do norte — respondeu Bruenor. — Um cansado grupo vindo da distante Dez-Cidades, nas Planícies Geladas!

— O portão fechou ao pôr-do-sol — respondeu a voz. — Vão-se embora!

— Filho de um gnoll sem pelo! — resmungou Bruenor em voz baixa. Bateu com o machado na palma da mão, como se estivesse disposto a derubar a porta à machadada.

Drizzt pousou uma mão apaziguadora sobre o ombro do anão, porque os seus ouvidos sensíveis tinham reconhecido claramente o estalido distinto de uma manivela de besta a retesar.

Depois, inesperadamente, Regis assumiu o controlo da situação. Puxou as calças, que lhe tinham escorregado sob a barriga proeminente, e enfiou os polegares no cinto, tentando parecer importante. Atirou os ombros para trás e pôs-se à frente dos companheiros.

— O teu nome, bom senhor? — gritou para o soldado na muralha.

— Sou o Guarda da Noite do Portão Norte. E é tudo o que precisas de saber! — veio a resposta ríspida. — E quem...

— Regis. Primeiro Cidadão de Brin Shander. Decerto já ouviste o meu nome ou viste as minhas esculturas em marfim.

Os companheiros ouviram murmurar lá em cima, e depois houve uma pausa.

— Sim, já vimos o artesanato de um halfling de Dez-Cidades. És tu?

— Herói da guerra dos duendes e mestre entalhador — declarou Regis, fazendo uma vénia. — Os porta-vozes de Dez-Cidades não ficarão contentes se souberem que fui mandado de volta para a escuridão da noite diante do portão do nosso principal parceiro comercial.

De novo houve murmúrios, e depois um silêncio mais prolongado. Daí a pouco, os quatro amigos ouviram um som de algo a raspar atrás da porta — uma grade a ser erguida, sabia Regis — e depois o estrondo dos ferrolhos a caírem no chão. O halfling olhou por cima do ombro, para os surpreendidos amigos, e fez um sorriso de troça.

— Diplomacia, meu rude amigo anão — riu-se.

A porta abriu-se apenas um pouco e dois homens deslizaram para fora, desarmados, mas cautelosos. Era bastante óbvio que estavam bem protegidos a partir da muralha. Soldados de rostos sombrios acotovelavam-se ao longo dos parapeitos, escrutinando cada movimento dos estranhos através das miras das suas bestas.

— Sou Jierdan — disse o mais forte dos dois homens, embora fosse difícil avaliar o seu tamanho exato, devido às muitas camadas de peles que vestia.

— E eu sou o Guarda da Noite — disse o outro. — Mostrem-me o que trouxeram para negociar.

— Negociar? — repetiu Bruenor, furioso. — Mas quem falou em nego-

ciar? — bateu com o machado na palma da mão mais uma vez, levando os soldados, mais acima, a remexer-se nervosamente. — Isto parece-te a arma de um malcheiroso mercador?

Tanto Regis como Drizzt avançaram para acalmar o anão, mas Wulfgar, tão tenso como Bruenor, manteve-se de lado, com os braços enormes cruzados sobre o peito e o olhar austero a trespassar o insolente porteiro.

Os dois soldados recuaram defensivamente, e o Guarda da Noite falou novamente, desta vez à beira da fúria.

— Primeiro Cidadão — perguntou a Regis —, porque bates à nossa porta?

Regis colocou-se à frente de Bruenor e equilibrou-se firmemente diante do soldado.

— Hum... Uma pesquisa preliminar do mercado — disse atabalhoadamente, tentando inventar uma história ao mesmo tempo que ia falando. — Tenho algumas esculturas especialmente refinadas para o mercado desta temporada, e quero certificar-me de que tudo, incluindo o preço que será pago pelo artesanato, está devidamente acertado para se fechar a venda.

Os dois soldados trocaram sorrisos de entendidos.

— Vieste de muito longe só para isso... — murmurou secamente o Guarda da Noite. — Não teria sido melhor vires simplesmente com a caravana que trará a mercadoria?

Regis remexeu-se desconfortavelmente, percebendo que aqueles soldados eram demasiado experientes para caírem nos seus embustes. Debatendo-se contra o seu próprio bom senso, meteu a mão sob a camisa, à procura do pendente com o rubi, sabendo que os poderes hipnóticos deste seriam capazes de convencer o Guarda da Noite a deixá-los passar, mas relutante em mostrar a pedra e expor ainda mais o seu rasto ao assassino que sabia que não haveria de estar muito longe.

Porém, subitamente Jierdan endireitou-se ao reparar na figura ao lado de Bruenor. A capa de Drizzt Do'Urden tinha-se desviado ligeiramente, revelando a pele negra do seu rosto.

Como que seguindo a deixa, o Guarda da Noite também ficou tenso e, seguindo o olhar do seu companheiro, discerniu rapidamente a causa da repentina reação de Jierdan. Relutantemente, os quatro aventureiros levaram as mãos às armas, prontos para um combate que não desejavam.

Mas Jierdan pôs fim à tensão tão depressa como a iniciara, estendendo o braço por sobre o peito do Guarda da Noite e dirigindo-se diretamente ao drow.

— Drizzt Do'Urden? — perguntou calmamente, procurando a confirmação da identidade que já adivinhara.

O drow anuiu, surpreendido com este reconhecimento.

— O teu nome também chegou a Luskan, juntamente com as lendas das Planícies Geladas — explicou Jierdan. — Perdoa a nossa surpresa — e fez uma vénia. — Não vemos muitos dos da tua raça aos nossos portões.

Drizzt assentiu novamente, mas não respondeu, incomodado com aquela invulgar reverência. Nunca antes um guarda se dera ao incómodo de lhe perguntar o nome ou as intenções. E o drow compreendera rapidamente que era melhor evitar por completo os portões, esgueirando-se antes, silenciosamente, sobre as muralhas de uma cidade no meio da escuridão e procurando os bairros mais rudes, onde tinha pelo menos alguma hipótese de passar despercebido pelas esquinas escuras, com os demais foragidos. Seria que o seu nome e os seus feitos heroicos lhe tinham granjeado um certo grau de respeito, mesmo ali, tão longe de Dez-Cidades?

Bruenor virou-se para Drizzt e piscou os olhos, com a sua raiva dissipada pelo facto de ver que o amigo recebia finalmente o respeito que lhe era devido por parte de um estrangeiro.

Mas Drizzt não estava convencido. Nunca se atreveria a esperar tal coisa: isso deixava-o demasiado vulnerável a sentimentos que tanto se tinha esforçado por ocultar. Preferia proteger-se nas suas suspeitas e com a sua vigilância, tanto como no capuz escuro da sua capa. Espicçou o ouvido curioso enquanto os dois soldados se afastavam para uma conversa em privado.

— Não me importa o nome dele — ouviu o Guarda da Noite a sussurrar para Jierdan. — Nenhum elfo drow há de passar pelo meu portão!

— Estás a cometer um erro — respondeu Jierdan. — Estes são os heróis de Dez-Cidades. O halfling é realmente Primeiro Cidadão de Brin Shander; o drow, um *ranger* com uma reputação mortal, mas inegavelmente honrada; e o anão... repara no brasão da caneca de cerveja a espumar no escudo... é Bruenor Battlehammer, chefe do clã das Planícies Geladas.

— E quem é o gigante bárbaro? — perguntou o Guarda da Noite, usando um tom sarcástico, numa tentativa de parecer pouco impressionado, embora estivesse obviamente um pouco nervoso. — Que espécie de renegado poderá ser aquele ali?

Jierdan encolheu os ombros.

— O seu tamanho imponente, a sua juventude e uma certa dose de controlo atípico para a idade... Parece improvável que aqui esteja, mas pode bem ser o jovem rei das tribos de que falaram os contadores de histórias. Não devemos mandar embora estes viajantes; as consequências poderiam ser graves.

— O que pode Luskan ter a recear dessas povoações insignificantes das Planícies Geladas? — desdenhou o Guarda da Noite.

— Existem outros portos comerciais — retorquiu Jierdan. — Nem todas

as batalhas são travadas à espada. A perda do artesanato de Dez-Cidades não seria bem vista pelos nossos mercadores, nem pelos navios mercantes que entram no porto todas as temporadas.

O Guarda da Noite examinou os quatro estrangeiros mais uma vez. Não confiava minimamente neles, apesar das sensacionais declarações do seu companheiro, e não os queria na cidade. Mas também sabia que, se as suas suspeitas fossem infundadas e fizesse alguma coisa que comprometes-se o comércio do artesanato, o seu próprio futuro não seria risonho. Os soldados de Luskan respondiam perante os mercadores, que não perdoavam facilmente os erros que emagrecessem as suas bolsas.

O Guarda da Noite deixou cair os braços, derrotado.

— Entrem, então — disse para os companheiros. — Mantenham-se junto à muralha e avancem até às docas. Na última rua fica o Cutelo, e ficarão lá bem quentes!

Drizzt estudou os passos orgulhosos dos amigos enquanto passavam pela porta e supôs que também eles teriam ouvido partes da conversa. Bruenor confirmou-lhe essas suspeitas quando se afastaram das torres de vigia, seguindo pela rua ao longo da muralha.

— Já viste, elfo — riu-se o anão alto, dando uma cotovelada em Drizzt e parecendo obviamente satisfeito. — Parece que as histórias deixaram as planícies, e já nos conhecem até mesmo aqui, bem ao sul. Que dizes a isto?

Drizzt encolheu os ombros novamente e Bruenor riu-se, presumindo que o amigo estava simplesmente constrangido por toda aquela fama. Regis e Wulfgar também partilhavam da alegria de Bruenor, e o grande homem deu ao drow uma palmada jovial nas costas, enquanto se colocava na liderança do grupo.

Mas o desconforto de Drizzt era mais do que constrangimento. Percebera, ao entrar, o sorriso no rosto de Jierdan; um sorriso que era de algo mais do que admiração. E apesar de não duvidar de que as histórias da batalha contra o exército de duendes de Akar Kessell tivessem alcançado a Cidade das Velas, Drizzt considerou estranho que um simples soldado soubesse tanto sobre ele e os seus amigos, enquanto o guarda, responsável exclusivamente por decidir quem podia entrar na cidade, não sabia de nada.

As ruas de Luskan eram formadas por edifícios de dois e três andares, num reflexo do desespero do povo por se pôr em segurança entre as altas muralhas da cidade, e longe dos perigos sempre presentes das selváticas terras do Norte. Ocasionalmente, havia uma torre — talvez um posto de guarda, ou talvez a mansão de um cidadão proeminente, ou a sede de uma guilda, a mostrar a sua superioridade — que se erguia acima dos telhados. Sendo uma cidade reservada, Luskan sobrevivia, e prosperava até, na perigosa fronteira, mantendo sempre uma atitude de alerta, que frequente-

mente raiava a paranoia. Era uma cidade de sombras, e os quatro visitantes sentiam nesta noite, intensamente, os olhares fixos, curiosos e perigosos que os espiavam através de cada buraco escuro, enquanto avançavam.

As docas abrigavam a parte mais miserável da cidade, onde abundavam ladrões, foragidos e mendigos pelos becos estreitos e sombrias vielas. Uma perpétua neblina baixa vinha do mar, transformando as já sombrias ruas em caminhos ainda mais misteriosos.

Assim era a viela onde os quatro amigos se viram a entrar, a última ruela antes dos próprios cais, uma viela particularmente decrepita chamada Rua da Meia-Lua. Regis, Drizzt e Bruenor compreenderam imediatamente que tinham penetrado num antro de vagabundos e rufias, e cada um levou uma das mãos à sua arma. Wulfgar avançou abertamente, destemido, embora também pressentindo a atmosfera ameaçadora. Sem se aperceber de que aquela era área atipicamente difícil, estava determinado a abordar com uma mente aberta a sua primeira experiência com a civilização.

— Eis o lugar — disse Bruenor, apontando para um pequeno grupo, provavelmente de ladrões, reunido diante da porta de uma taberna. A tabuleta por cima da porta, já gasta pelo tempo, dizia que o local se chamava «O Cutelo».

Regis engoliu em seco, com uma assustadora mistura de emoções brotando dentro dele. Nos seus anos de juventude como ladrão em Calimport, frequentara muitos sítios como este, mas essa familiaridade com o ambiente ainda aumentava mais a sua apreensão. A atração proibida por negócios concretizados nas sombras de uma perigosa taberna, sabia-o bem, podia ser tão letal como os punhais escondidos de cada bandido em cada mesa.

— Querem mesmo entrar aí? — perguntou aos amigos, temeroso.

— E nem penses contrariar-me! — rosnou Bruenor. — Sabias bem o que tinhas pela frente quando te juntaste a nós nas planícies. Não comeces agora com queixumes!

— Estarás bem protegido — interveio Drizzt, para reconfortar Regis.

Com evidente orgulho devido à sua inexperiência, Wulfgar deu ainda mais ênfase à declaração:

— Que motivo teriam para nos fazer mal? É claro que nada fizemos de errado — perguntou. E depois proclamou, alto e bom som, para desafiar as sombras: — Nada receies, pequeno amigo. O meu martelo afastará quem se levantar contra nós!

— A arrogância dos jovens... — resmungou Bruenor enquanto ele, Regis e Drizzt trocavam olhares incrédulos.

A atmosfera dentro do Cutelo estava de acordo com a decadência e a desordem que caracterizavam o local no exterior. A parte do edifício ocupada pela taberna era uma única sala ampla, com um balcão comprido de-

fensivamente colocado ao canto da parede do fundo, virado diretamente para a porta. Uma escada subia de um lado do balcão até ao segundo piso da casa. Uma escada utilizada mais frequentemente por mulheres muito pintadas e excessivamente perfumadas e pelos seus mais recentes companheiros, do que pelos hóspedes da estalagem. Na verdade, os marinheiros mercantes que chegavam a Luskan vinham normalmente a terra apenas para breves períodos de emoção e divertimento, regressando depois à segurança dos seus navios, quando conseguiam fazê-lo antes que o inevitável sono da embriaguez os deixasse vulneráveis.

Mas acima de tudo, a taberna do Cutelo era uma sala para os sentidos, com uma miríade de sons, de imagens e de aromas. O cheiro do álcool, que ia desde a cerveja forte e do vinho barato às beberagens mais raras e potentes, insinuava-se em cada canto. Uma nuvem de fumo de ervas exóticas, tal como a névoa lá fora, tornava difusa a dura realidade das imagens, transformando-as em sensações mais suaves e mais oníricas.

Drizzt dirigiu-se a uma mesa desocupada, encafuada ao lado da porta, enquanto Bruenor se aproximava do balcão para negociar a estada. Wulfgar ia atrás do anão, mas Drizzt conteve-o.

— Vai para a mesa — disse-lhe. — Estás demasiado excitado para esse tipo de negócios; Bruenor pode tratar disso.

Wulfgar ia para protestar, mas foi interrompido.

— Anda daí — interveio Regis. — Senta-te aqui comigo e com Drizzt. Ninguém se mete com um velho e forte anão, mas um halfling minúsculo e um elfo magricela podem parecer uma boa oportunidade de diversão para os brutamontes daqui. Precisamos do teu tamanho e da tua força para travar essas atenções indesejáveis.

O queixo de Wulfgar subiu perante o elogio, e avançou intrepidamente até à mesa. Regis lançou a Drizzt uma piscadela de olho cúmplice e virou-se para o seguir.

— Muitas lições aprenderás nesta viagem, meu jovem amigo — murmurou Drizzt olhando para Wulfgar, mas demasiado baixo para que o bárbaro pudesse ouvi-lo. — Estás muito longe do lar.

Bruenor voltou do balcão carregado com quatro canecas de hidromel e a resmungar em surdina.

— Temos de despachar bem depressa os nossos assuntos aqui — disse para Drizzt — e de voltar para a estrada. O preço de um quarto neste ninho de orcs é um roubo descarado!

— Estes quartos não foram feitos para se passar uma noite inteira — troçou Regis.

Mas o mau humor de Bruenor persistiu.

— Despacha-te a beber — disse para o drow. — O Beco do Rato não é

muito longe daqui, segundo me disse a rapariga do balcão, e pode ser que consigamos estabelecer contacto ainda esta noite.

Drizzt anuiu e sorveu o hidromel, sem realmente ter vontade de beber, mas com a esperança de que uma bebida entre amigos pudesse deixar o anão mais descontraído. O drow também estava ansioso por deixar Luskan, receando que a sua própria identidade — e mantinha o capuz ainda mais baixo sob a luz bruxuleante das tochas da taberna — pudesse trazer-lhes mais problemas. E preocupava-se ainda mais por causa de Wulfgar, jovem e orgulhoso, e que estava fora do seu elemento natural. Os bárbaros das Planícies Geladas, apesar de impiedosos em combate, eram inegavelmente honrados, e baseavam toda a estrutura da sua sociedade em códigos rígidos e inflexíveis. Drizzt receava que Wulfgar fosse uma presa fácil para as falsas ilusões e para a perfídia da cidade. Na estrada, nas terras selvagens, o martelo de Wulfgar mantê-lo-ia em segurança; mas aqui era provável que se visse em situações traiçoeiras que envolveriam punhais dissimulados, e em que a sua poderosa arma e a sua destreza em batalha seriam de pouca ajuda.

Wulfgar esvaziou a caneca de um único gole, limpou os lábios com cuidado e pôs-se em pé.

— Vamos — disse para Bruenor. — De quem é que estamos à procura?

— Senta-te e cala a boca, rapaz — repreendeu-o Bruenor, olhando em volta para ver se teriam atraído alguma atenção indesejada. — O trabalho desta noite é comigo e com o drow. Não há lugar para um guerreiro grande demais como tu! Ficas aqui com o *Barrigudo*, de boca fechada e com as costas viradas para a parede!

Wulfgar voltou a afundar-se na cadeira, humilhado, mas Drizzt ficou aliviado por ver que Bruenor, aparentemente, tinha chegado às mesmas conclusões que ele sobre o jovem guerreiro. Mais uma vez, Regis salvou um pouco do orgulho de Wulfgar.

— Mas é claro que não vais com eles! — disparou para o bárbaro. — Não tenho nenhuma vontade de ir, mas também não me atreveria a ficar aqui sozinho. Deixa Drizzt e Bruenor irem divertir-se para um beco qualquer frio e fedorento. Nós ficaremos aqui e aproveitaremos uma bem merecida noite de boa diversão!

Drizzt deu um leve toque no joelho de Regis, por baixo da mesa, como sinal de agradecimento, e levantou-se para sair. Bruenor bebeu com grandes goles o conteúdo da sua caneca e saltou da cadeira.

— Vamos lá embora, então — disse para o drow. Depois, olhando para Wulfgar, acrescentou:

— Toma conta do halfling, e cuidado com as mulheres! São malévolas como ratos famintos e a única coisa que querem morder é a tua bolsa!

Bruenor e Drizzt viraram para o primeiro beco depois do Cutelo, com o

anão, nervoso, a montar guarda à entrada enquanto Drizzt seguia em frente mais alguns passos e penetrava na escuridão. Depois de convencido de que estava a sós e em segurança, Drizzt retirou da bolsa uma pequena estatueta de ónix, finamente esculpida na forma de uma pantera, e colocou-a no chão à sua frente.

— Guenhwyvar — chamou em voz baixa. — Vem, minha sombra.

O chamamento de Drizzt atravessou os planos até ao lar astral da entidade da pantera. O grande felino despertou do sono. Muitos meses se tinham passado desde que o seu amo o chamara, e o felino estava ansioso por servi-lo.

Guenhwyvar saltou através da teia dos planos, seguindo uma luz cintilante que só podia ser o chamamento do drow. Daí a nada, o felino estava no beco com Drizzt, e imediatamente em alerta naquele ambiente desconhecido.

— Encaminhamo-nos para uma perigosa teia, receio — explicou Drizzt. — Preciso de olhos que cheguem aonde os meus não são capazes de chegar.

Sem mais demora, e sem emitir um som sequer, Guenhwyvar saltou para um monte de escombros, daí para uma ombreira meio arruinada, e daí para o cimo dos telhados. Satisfeito e sentindo-se agora muito mais seguro, Drizzt deslizou de volta para a rua onde Bruenor o esperava.

— Então, onde está esse maldito gato? — perguntou Bruenor, com tom de alívio na voz por Guenhwyvar não estar realmente junto do drow. A maioria dos anões desconfiava de qualquer magia que não fosse a dos encantamentos mágicos que lançavam sobre as suas armas, e Bruenor não morria de amores pela pantera.

— Está onde mais precisamos dela — respondeu o drow. Começou a descer a Rua da Meia-Lua. — Nada receies, poderoso Bruenor. Os olhos de Guenhwyvar estão acima de nós, ainda que os nossos olhos não possam retribuir o seu olhar protetor!

O anão olhou em volta, nervoso, com gotas de suor a aparecerem na base do elmo com chifres. Conhecia Drizzt havia já muitos anos, mas nunca se habituara ao felino mágico.

Drizzt escondeu o sorriso sob o capuz.

Todas as vielas, cheias de montes de entulho e de lixo, pareciam iguais enquanto avançavam pelas docas. Bruenor perscrutava cada nicho sombrio com uma desconfiança vigilante. À noite, a sua visão não era tão boa como a do drow e, se conseguisse ver no escuro tão bem como Drizzt, teria agarrado o cabo do machado ainda com mais força.

Mas o anão e o drow não estavam muito preocupados. Estavam longe de parecerem os bêbedos habituais que costumavam cambalear por aque-

las paragens à noite, e não eram presas fáceis para os ladrões. As inúmeras marcas no machado de Bruenor e o balouçar das duas cimitarras no cinturão do drow bastariam para manter à distância a maioria dos rufias.

No labirinto de ruas e vielas, demoraram bastante tempo a encontrar o Beco do Rato. Ficava muito perto dos cais, corria paralelamente ao mar, e era aparentemente intransponível por entre a densa neblina. Armazéns baixos e compridos alinhavam-se de ambos os lados, e caixas e caixotes partidos enchiam a rua, reduzindo, em muitos sítios, a já estreita passagem a uma largura de uma pessoa apenas.

— Que sitiozinho tão agradável para um passeio numa noite escura — comentou Bruenor secamente.

— Tens a certeza de que é esta é mesmo a tal viela? — perguntou Drizzt, igualmente pouco entusiasmado por aquela área diante deles.

— Segundo o que me disse o mercador em Dez-Cidades, se há alguém vivo que me pode arranjar o mapa, esse alguém é Sussurro. E o local onde encontrar Sussurro é o Beco do Rato... Sempre no Beco do Rato.

— Então, avancemos de uma vez por todas — disse Drizzt. — Negócios escuros é melhor que sejam tratados rapidamente.

Bruenor entrou lentamente no beco, adiante de Drizzt. Mal tinham avançado uns três metros quando o anão pensou ter ouvido o estalido de uma besta a retesar. Parou e olhou para Drizzt.

— Estamos a ser vigiados — sussurrou.

— Naquela janela entaipada, em cima e à direita — esclareceu Drizzt, porque a sua excecional visão noturna e o seu ouvido admirável tinham determinado a origem do som. — Espero que seja apenas uma precaução. Talvez seja um bom sinal de que o teu contacto estará aqui por perto.

— Nunca chamaria a uma besta apontada à minha cabeça um bom sinal! — contrapôs. — Mas vamos em frente, então. Mantém-te alerta. Este lugar tresanda a perigo! — e voltou a abrir caminho por entre os escombros.

Um movimento à esquerda revelou que também desse lado havia olhos assestados neles. Mas, mesmo assim, prosseguiram, sabendo que não poderiam ter esperado outra coisa quando tinham saído do Cutelo. Contornando uma última pilha de tábuas partidas, viram um vulto esguio encostado a uma das paredes do beco, envolto num manto e protegido contra o frio da neblina noturna.

Drizzt inclinou-se até à altura do ombro de Bruenor.

— Será aquele? — murmurou. O anão encolheu os ombros e respondeu:

— Quem mais haveria de ser? — e deu mais um passo em frente; fincou os pés no chão com firmeza, de pernas bem abertas, e dirigiu-se ao vulto.

— Procuo um homem a que chamam Sussurro — disse Bruenor. — Serás tu, por acaso?

— Sim e não — veio a resposta. O vulto virou-se na direção deles, mas o manto bem fechado pouco revelava.

— Que brincadeira é essa? — desafiou Bruenor.

— Sim, sou Sussurro — respondeu o vulto, deixando o manto deslizar um pouco para trás. — Mas não sou um homem, de certeza!

Agora conseguiam ver claramente que a personagem que se dirigira a eles era, na verdade, uma mulher, uma figura sombria e misteriosa de longos cabelos negros, olhos dardejantes e teimosos que demonstravam experiência e um profundo conhecimento das regras da sobrevivência nas ruas.



O Cutelo foi ficando cada vez mais cheio enquanto a noite ia avançando. Entravam grupos de marinheiros mercantes, vindos dos navios, e os habitantes locais dedicavam-se rapidamente a explorá-los. Regis e Wulfgar mantiveram-se na mesa do canto, com o bárbaro de olhos arregalados com a curiosidade perante o que via à sua volta, e o halfling absorto numa cautelosa observação.

Regis reconheceu imediatamente os sarilhos a virem na sua direção sob a forma de uma mulher. Não era jovem, e tinha aquele aspeto desgastado tão comum na zona do porto, mas o vestido, bastante revelador em todos os sítios onde, precisamente, o vestido de uma senhora não o deveria ser, escondia todos os defeitos físicos por detrás de uma panóplia de insinuações. A expressão no rosto de Wulfgar — com o queixo quase ao mesmo nível da mesa, pensou Regis — confirmava os receios do halfling.

— Bem-vindo, grande homem — disse a mulher com suavidade, sentando-se confortavelmente na cadeira ao lado do bárbaro.

Wulfgar olhou para Regis e quase soltou uma gargalhada de incredulidade e embaraço.

— Não és de Luskan — prosseguiu a mulher. — E também não tens a aparência de nenhum dos mercadores que estão atracados no porto. De onde és?

— Do Norte — balbuciou Wulfgar. — Das Planícies... Geladas.

Regis não via tanto atrevimento numa mulher desde os seus anos em

Calimport, e achou que devia intervir. Havia algo de maldoso naquele tipo de mulheres, uma perversão do prazer que era demasiado extraordinária. O fruto proibido que se tornava fácil. Subitamente, Regis deu consigo a ter saudades de Calimport. Wulfgar seria presa fácil para as manhas daquela criatura.

— Somos pobres viajantes — explicou Regis, sublinhando o «pobres» num esforço por proteger o amigo. — Sem uma moeda sequer, mas com muitos quilómetros ainda por percorrer.

Wulfgar olhou com curiosidade para o companheiro, sem perceber bem a razão da mentira.

A mulher examinou Wulfgar mais uma vez e deu um estalo com os lábios.

— Que pena — murmurou. E depois perguntou a Regis:

— Nenhum dinheiro?

Regis encolheu os ombros, em sinal de impotência.

— Que pena, mesmo — repetiu a mulher, levantando-se para abandonar a mesa.

O rosto de Wulfgar ficou corado com um vermelho intenso assim que começou a compreender os verdadeiros motivos daquele encontro.

Algo também se agitou dentro de Regis. Um anseio pelos dias de antes, quando percorria a zona mal afamada de Calimport, incitou-lhe o coração de tal maneira que não conseguiu resistir. Agarrou o braço da mulher enquanto ela passava por ele.

— Nenhum dinheiro... — explicou, perante o olhar de interrogação dela — a não ser isto — e puxou do rubi, tirando-o de debaixo do colete, balançando-o na ponta da corrente. As cintilações atraíram imediatamente o olhar ávido da mulher, e a joia mágica mergulhou-a no seu transe hipnótico. A mulher voltou a sentar-se, desta vez na cadeira mais próxima de Regis, sem que os seus olhos deixassem por um segundo o maravilhoso rubi que rodopiava.

Só a confusão impedia Wulfgar de irromper num acesso de ultraje perante uma tal deslealdade, e a confusão de pensamentos e emoções que lhe ia na mente revelava-se através de um simples olhar de perplexidade.

Regis percebeu a expressão do bárbaro, mas ignorou-o com um encolher de ombros e a sua típica propensão para não ligar a emoções negativas como a culpa. Que o amanhecer do dia seguinte deixasse a nu a sua manha; essa conclusão não seria o suficiente para reduzir a vontade de desfrutar daquela noite.

— A noite de Luskan traz consigo um vento frio — disse para a mulher. Esta pousou uma das mãos no braço dele.

— Vamos encontrar-te uma cama bem quente, não te preocupes.
O sorriso do halfling ia de orelha a orelha.
Wulfgar quase caiu da cadeira.

* * *

Bruenor recuperou rapidamente a compostura, não querendo insultar Sussurro, nem deixá-la perceber que a surpresa dele por encontrar uma mulher lhe dava uma ligeira vantagem. Contudo, ela sabia a verdade e o seu sorriso deixou Bruenor ainda mais atordoado.

Vender informações num sítio tão perigoso como a zona do porto de Luskan implicava constante negociação com assassinos e ladrões e, mesmo com uma forte estrutura de apoio, era uma ocupação que exigia coragem. Poucos de entre os que procuravam os serviços de Sussurro conseguiam esconder a sua evidente surpresa quando encontravam uma mulher jovem e atraente a exercer esta atividade.

O respeito de Bruenor pela sua informadora em nada diminuiu, porém, apesar da surpresa, porque a reputação de Sussurro chegara-lhe depois de atravessar centenas de quilómetros. Continuava viva, e só esse facto já provava ao anão que se tratava de uma mulher formidável.

Drizzt estava bastante menos espantado com esta descoberta. Nas cidades escuras dos elfos drow, as mulheres ocupavam normalmente posições mais elevadas do que os homens, e eram geralmente mais letais. Drizzt compreendia a vantagem que Sussurro tinha sobre os clientes masculinos que tendiam a subestimá-la, nas sociedades dominadas pelos homens das perigosas terras do Norte.

Ansioso por terminar os negócios e regressar à estrada, o anão foi direto à finalidade do encontro.

— Preciso de um mapa — disse Bruenor. — E disseram-me que poderia consegui-lo por teu intermédio.

— Tenho muitos mapas — respondeu a mulher calmamente.

— Um mapa do Norte — explicou Bruenor. — Do mar até ao deserto, e que nomeie corretamente todos os lugares, de acordo com os costumes das raças que por lá vivem!

Sussurro fez que sim com a cabeça.

— O preço será elevado, meu bom anão — disse Sussurro, com os olhos a cintilar com a mera ideia do ouro.

Bruenor atirou-lhe uma pequena bolsa de pedras preciosas.

— Isto deve chegar — resmungou, sempre desgostoso por ter de gastar dinheiro.

Sussurro despejou o conteúdo da bolsa na mão e examinou as pedras.

Quando voltou a guardá-las, meneou a cabeça, consciente do valor considerável das joias.

— Espera aí! — protestou Bruenor assim que ela começou a prender a bolsa ao cinturão. — Não levas as minhas pedras enquanto eu não vir o mapa!

— Mas é claro — respondeu a mulher com um sorriso apaziguador. — Espera aqui. Regressarei daqui a pouco com o mapa que desejas — e atirou a bolsa de volta para Bruenor, girando subitamente sobre os calcanhares, fazendo esvoaçar o manto e levando consigo uma onda de neblina. Por entre essa agitação, viu-se um súbito clarão e a mulher desapareceu.

Bruenor deu um salto para trás e agarrou o punho do machado.

— Que traíçoeria magia vem a ser esta? — gritou.

Drizzt, que não ficara impressionado, levou uma mão ao ombro do anão.

— Calma, poderoso anão — disse Drizzt. — Foi apenas um pequeno truque para ocultar a saída dela pelo meio da neblina e da luz — apontou para uma pequena pilha de tábuas. — Foi para ali, para aquele cano de esgoto.

Bruenor acompanhou a linha desenhada pelo braço do drow e descontraiu-se. Quase não se conseguia ver, mas ali estava um buraco destapado, cuja tampa gradeada se encontrava encostada à parede do armazém, a pouca distância do sítio onde se encontravam.

— Conheces este tipo de coisas melhor do que eu, elfo — declarou o anão, perturbado pela sua falta de experiência em lidar com os malfeitores de rua de uma cidade. — Será que ela quer fazer um negócio limpo? Ou vamos ficar aqui sentados como presas fáceis à espera que os comparsas dela nos roubem tudo?

— Não, em ambos os casos — respondeu Drizzt. — Sussurro não estaria viva se entregasse os seus clientes aos ladrões. Mas também não tenho grandes esperanças de que um negócio com ela, seja ele qual for, se revele um negócio justo para nós.

Bruenor percebeu que, enquanto falavam, Drizzt desembainhara lentamente uma das cimitarras.

— Então, não era uma armadilha, hem? — perguntou o anão novamente, apontando para a arma desembainhada.

— Da parte da gente dela, não — respondeu Drizzt. — Mas as sombras escondem muitos outros olhos.

* * *

Muitos olhos, além dos de Wulfgar, recaíam agora também sobre o halfling e a mulher.

Os rufias mais empedernidos da zona do porto de Luskan divertiam-se muito, frequentemente, a atormentar criaturas de menor estatura física, e os halflings contavam-se entre os seus alvos favoritos. Nessa noite, em particular, um homem enorme e gordo, de sobranceiras peludas e uma barba abundante que retinha a espuma da caneca sempre cheia, dominava a conversa junto ao balcão, gabando-se de feitos de força impossíveis e ameaçando todos à sua volta com uma valente sova se o caudal de cerveja diminuísse o mínimo que fosse.

Todos os homens reunidos em volta dele junto ao balcão — homens que o conheciam, ou que já tinham ouvido falar dele — abanavam as cabeças num sinal de assentimento entusiástico a cada uma das suas palavras, pondo-o num pedestal feito de elogios destinado a desviar o medo que eles próprios sentiam dele. Mas o ego do homem gordo precisava de mais diversão, de uma nova vítima para intimidar, e, percorrendo a área da taberna, o olhar recaiu naturalmente sobre Regis e o grande — mas evidentemente jovem — amigo do halfling. O espetáculo de um halfling a seduzir a mulher mais cara do Cutelo representava uma oportunidade demasiado tentadora para o gordo simplesmente a ignorar.

— Escuta, minha linda — balbuciou, cuspiendo cerveja entre cada palavra. — Pensas mesmo que um meio homem como esse te vai dar uma grande noitada? — a pequena multidão junto ao balcão, ansiosa por se manter na alta estima do gordo, explodiu numa gargalhada excessivamente entusiasmada.

A mulher já lidara com aquele homem antes, e já vira outros a caírem dolorosamente diante dele. Lançou-lhe um olhar preocupado, mas continuava firmemente presa à atração do pendente com o rubi. Regis, contudo, desviou imediatamente o olhar do homem gordo, voltando a atenção para o sítio onde desconfiava que os sarilhos iriam mais provavelmente começar: o outro lado da mesa, onde estava Wulfgar.

E descobriu que a sua preocupação era justificada. Os nós dos dedos do orgulhoso bárbaro estavam já brancos de tanto apertar as bordas da mesa, e o olhar inflamado revelou-lhe que o amigo estava prestes a explodir.

— Ignora as provocações — admoestou-o Regis. — Isto não merece um segundo do teu tempo!

Wulfgar não se descontraiu nada, e não desviou o olhar do adversário. Poderia ignorar os insultos do gordo, incluindo os que ofendiam Regis e a mulher. Mas Wulfgar entendia a motivação por detrás daqueles insultos. Aproveitando-se dos amigos menos capazes do bárbaro, o rufião desafiava Wulfgar. Interrogou-se sobre quantos outros já teriam sido desafiados por idiota enorme. Talvez tivesse chegado a hora de o gordo aprender a ser um pouco mais humilde.

Reconhecendo em tudo isto um bom potencial para algum divertimento, o grotesco fanfarrão aproximou-se mais alguns passos.

— Chega-te para lá, meia-leca — exigiu, acenando para que Regis se afastasse.

Regis fez um rápido inventário dos clientes da taberna. Certamente haveria muitos que poderiam juntar-se à sua causa contra o gordo e os seus desagradáveis comparsas. Estava lá até um membro da guarda oficial da cidade, grupo que era tido em alta consideração por todos os estratos de Luskan.

Regis interrompeu o seu exame atento por um instante e olhou para o soldado. Que deslocado parecia ali, numa espelunca infestada de pulhas como o Cutelo. Mais curioso ainda, Regis reconheceu esse homem como Jierdan, o soldado do portão que reconhecera Drizzt e que levara a que tivessem podido entrar na cidade algumas horas antes.

O gordo deu mais um passo em direção à mesa, e Regis não teve tempo para avaliar mais todas as implicações disto.

De mãos nas ancas, a imensa bola humana mirou-o de cima abaixo. Regis sentiu o coração a bater, o sangue a correr-lhe nas veias, como sempre acontecia neste tipo de guerra de nervos que marcara os seus tempos em Calimport. Agora, tal como nesses tempos, tinha todas as intenções de arranjar maneira de escapar.

Mas a confiança desvaneceu-se quando se lembrou do seu companheiro. Menos experiente — e Regis diria até sem hesitar «menos sensato!» —, Wulfgar não deixaria o desafio passar sem resposta. A distensão dos músculos das pernas compridas do bárbaro levou-o a ficar em cima da mesa, sem qualquer dificuldade, deixando-o diretamente entre o gordo e Regis. Devolveu o olhar ameaçador do gordo com igual intensidade.

O gordo olhou de relance para os amigos junto ao balcão, com plena consciência de que o distorcido sentido de honra do jovem e orgulhoso oponente o impediria de desferir o primeiro golpe.

— Ora, ora, vejam só... — riu-se, com os lábios contorcidos babando-se de expectativa. — Parece que aqui o rapazola tem qualquer coisa a dizer.

Começou lentamente a virar as costas a Wulfgar, mas depois atirou-se subitamente à garganta do bárbaro, na expectativa de que a inesperada alteração de velocidade apanhasse Wulfgar de surpresa.

Porém, e apesar de inexperiente no que dizia respeito aos costumes das tabernas, Wulfgar conhecia bem o combate. Fora treinado por Drizzt Do'Urden, um guerreiro que estava sempre alerta, e tinha os músculos em plena forma para combater. Antes mesmo que as mãos do gordo lhe chegassem perto da garganta, Wulfgar já lhe tinha agarrado o rosto com uma das suas mãos enormes, ao mesmo tempo que a outra agarrava o gordo pela virilha.

O atordado oponente viu-se erguido em pleno ar.

Por um instante, os espetadores ficaram demasiado espantados para reagir, à exceção de Regis, que bateu com uma mão na testa, incrédulo, e deslizou discretamente para debaixo da mesa.

O gordo era mais pesado do que três homens de estatura média, mas o bárbaro ergueu-o com facilidade acima da cabeça, dois metros e meio acima do chão, e depois ainda mais, até à máxima extensão dos seus braços.

Rugindo de fúria impotente, o gordo gritou uma ordem aos seus partidários para que atacassem. Wulfgar ficou pacientemente à espera do primeiro gesto na sua direção.

O grupo todo pareceu saltar de uma só vez. Mantendo-se calmo, o guerreiro bem treinado apontou para a zona de mais densa concentração de oponentes — três homens — e atirou o seu projétil humano, observando as suas expressões horrorizadas antes de aquela onda de gordura os atropelar e lançar para trás. Depois, o impulso conjunto dos quatro homens fez saltar uma secção inteira do balcão dos suportes, derrubando o infeliz estalajadeiro e atirando-o contra as prateleiras que exibiam os seus melhores vinhos.

A diversão de Wulfgar durou pouco, porque outros desordeiros caíram rapidamente sobre ele. Assentou os calcanhares no chão com firmeza, determinado a manter o terreno, e golpeou violentamente com os punhos esmagadores, varrendo cada um dos opositores para o lado, fazendo-os estatelar-se nos cantos mais distantes da sala.

A luta alastrou subitamente a toda a taberna. Homens que seriam incapazes de mexer um dedo se vissem um homicídio a ser cometido diante dos seus olhos saltaram uns sobre os outros com uma fúria desenfreada perante a visão aterradora do vinho derramado e de um balcão partido.

Poucos dos partidários do gordo foram, porém, retidos pela desordem generalizada. Arremetiam em grande número contra Wulfgar, em onda após onda. Wulfgar manteve bem a sua posição, e nenhum deles conseguia ocupá-lo o tempo suficiente para que chegassem novos reforços. Mesmo assim, o bárbaro estava a ser atingido com a mesma frequência com que acertava os seus próprios golpes. Recebia estoicamente os murros, bloqueando a dor através do seu orgulho e tenacidade combativa, que simplesmente não lhe permitiriam perder.

Do seu novo lugar debaixo da mesa, Regis assistia ao combate enquanto ia bebericando hidromel. Até as criadas se tinham envolvido na refrega, rodopiando pela taberna montadas sobre as costas de um qualquer infeliz lutador, e usando as unhas para tatuarem complicados desenhos nas caras dos homens. Regis percebeu rapidamente que a única outra pessoa

na taberna que não estava envolvida na refrega, além dos que já estavam inconscientes, era Jierdan. O soldado continuava sentado na sua cadeira, em silêncio, indiferente à luta e apenas interessado, aparentemente, em observar e avaliar a destreza de Wulfgar.

Também isso perturbou o halfling, mas, mais uma vez, percebeu que não tinha tempo para ficar a interrogar-se sobre as atitudes estranhas do soldado. Regis sabia desde o início que iria ter de retirar o seu gigantesco amigo daquela confusão, e agora os seus olhos vigilantes já tinham discernido o previsível cintilar do aço. Um canalha mais atrás dos últimos oponentes de Wulfgar sacara de um punhal.

— Raios! — murmurou Regis, pousando a bebida no chão e puxando da sua moca, debaixo de uma prega do casaco. Este género de coisas deixava-lhe sempre um travo amargo na boca.

Wulfgar arremessou dois oponentes para um lado, abrindo caminho para o homem do punhal. Este avançou, olhando para cima, para fixar o grande bárbaro nos olhos. Nem deu por Regis, que saiu disparado por entre as compridas pernas de Wulfgar, com a pequena moca erguida para atacar. A arma atingiu o joelho do homem, estilhaçando-lhe o menisco e fazendo-o cair de braços abertos — com o punhal agora bem à vista — na direção de Wulfgar.

Wulfgar desviou-se do ataque dando um passo para o lado no último segundo e fechou a mão em volta da mão do atacante. Rodando com o impulso, o bárbaro derrubou a mesa e embateu contra a parede. Um apertão esmagou os dedos do atacante contra o cabo da faca, ao mesmo tempo que Wulfgar agarrava a cara do homem com a mão livre e o levantava do chão. Invocando Tempus, o deus das batalhas, o bárbaro, enfurecido pelo aparecimento de uma arma, enfiou a cabeça do homem pelas tábuas da parede e deixou-o ali pendurado, com os pés a trinta centímetros do chão.

Foi uma manobra impressionante, mas teve um preço em tempo para Wulfgar. Quando se voltou de novo para o balcão, foi envolvido por uma saraivada de murros e pontapés vindos de vários atacantes.

* * *

— Aí vem ela — murmurou Bruenor para Drizzt quando viu Sussurro a regressar, ainda que os sentidos aguçados do drow lhe tivessem revelado a aproximação da mulher muito antes de o anão se aperceber. Sussurro tinha partido cerca de meia-hora antes, mas parecera muito mais tempo aos dois amigos, ali no beco, perigosamente expostos aos olhares dos besteiros e de outros malfeitores que sabiam que estavam ali perto.

Sussurro avançou com confiança até junto deles.

— Aqui tens o mapa que desejas — disse para Bruenor, mostrando um pergaminho enrolado.

— Deixa-me, então, vê-lo — exigiu o anão, dando um passo em frente. A mulher retraiu-se e recolheu o pergaminho.

— O preço é mais alto — declarou secamente. — Dez vezes o que ofereceste antes.

O olhar perigoso de Bruenor não a desencorajou.

— Não tens alternativa — sibilou. — Não encontrarás mais ninguém que te possa arranjar isto. Paga o preço e acabemos com o assunto!

— Um momento — disse Bruenor com súbita calma. — O meu amigo tem uma palavra a dizer sobre isto — e Bruenor e Drizzt afastaram-se um passo.

— Já descobriu quem somos — explicou o drow, apesar de Bruenor já ter chegado à mesma conclusão. — E quanto podemos pagar.

— É o mapa? — perguntou Bruenor.

Drizzt assentiu:

— E não tem nenhuma razão para acreditar que corra perigo; não aqui. Tens o dinheiro?

— Sim — respondeu o anão —, mas o nosso caminho ainda é longo, e creio que vamos precisar de mais do que tenho.

— Está decidido, então — respondeu Drizzt. Bruenor reconheceu o brilho que se acendeu nos olhos cor de alfazema do drow. — Quando encontrámos esta mulher, fechámos um negócio justo — proseguiu. — Um negócio que agora teremos de a obrigar a honrar.

Bruenor compreendeu e aprovou. Sentiu começar o formigamento da expectativa no sangue. Virou-se para a mulher e notou imediatamente que ela exibia agora um punhal, em vez do pergaminho. Aparentemente, compreendia a natureza dos dois aventureiros com quem estava a lidar.

Drizzt, apercebendo-se também do rebrilhar do metal, recuou de junto de Bruenor, tentando parecer inofensivo para Sussurro; mas, na realidade, queria colocar-se num ângulo de visão mais favorável para algumas fendas suspeitas que notara na parede — fendas que poderiam ser os vestígios de uma porta secreta.

Bruenor aproximou-se da mulher, de braços estendidos e mostrando as mãos desarmadas.

— Se é esse o preço — resmungou —, não temos outra opção a não ser pagar. Mas tenho de ver o mapa, primeiro!

Confiando em que poderia enfiar o punhal num olho do anão antes que uma das mãos dele conseguisse alcançar o cinturão em busca de uma arma, Sussurro descontraíu-se e levou a mão livre ao pergaminho que tinha sob o manto.

Mas subestimara o seu oponente.

As pernas atarracadas de Bruenor contraíram-se, lançando-o depois suficientemente alto para atingir a cara da mulher com o capacete, esborrachando-lhe o nariz e fazendo-a bater com a cabeça contra a parede. Pegou no mapa e deixou cair a bolsa de joias inicial junto ao corpo frouxo de Sussurro, murmurando:

— Tal como combinámos.

Também Drizzt se tinha posto em ação. Assim que o anão saltara, o drow recorreu à magia da sua raça para conjurar um globo de escuridão em frente à janela onde se ocultavam os besteiros. Nenhuma flecha foi disparada pela janela, mas os gritos irados dos dois homens ecoaram por todo o beco.

Depois, as fendas na parede abriram-se, tal como Drizzt já tinha previsto, e a segunda linha de defesa de Sussurro saiu à carga. O drow estava preparado, com as cimitarras já nas mãos. As espadas cintilaram, usadas apenas com os lados rombos, mas com uma precisão suficiente para desarmar o corpulento rufia que saiu. Depois, apresentaram-se novamente, atingindo o homem na cara; e, no mesmo movimento, Drizzt inverteu o ângulo das armas, dando com um punho, e depois com o outro, nas têmporas do homem. Quando Bruenor se voltou, já com o mapa, tinha o caminho diante dele.

Bruenor observou o trabalho do drow com sincera admiração.

Nesse momento, uma flecha de uma besta embateu na parede, a menos de três centímetros da cabeça do anão.

— São horas de irmos — observou Drizzt.

— A saída vai estar bloqueada, ou eu seja um gnomo barbudo! — disse Bruenor enquanto se aproximavam da saída do beco. Um rugido vindo do prédio ao lado deles, a que se seguiram gritos de horror, deu-lhes algum conforto.

— Guenhwyvar — declarou Drizzt enquanto dois homens envoltos em capas irrompiam na rua à sua frente e fugiam sem sequer olharem para trás.

— Tinha-me realmente esquecido por completo do gato! — exclamou Bruenor.

— Ainda bem que a memória de Guenhwyvar é melhor do que a tua — riu-se Drizzt. E Bruenor, apesar dos seus sentimentos pelo gato, riu-se com ele.

Pararam no fim do beco e inspecionaram a rua. Não havia sinais de problemas, mas a densa neblina proporcionava uma boa cobertura para qualquer possível emboscada.

— Vamos com calma — sugeriu Bruenor. — Daremos menos nas vistas.

Drizzt teria concordado com ele, mas nesse momento uma segunda flecha, disparada de algures mais atrás no beco, embateu numa viga de madeira perto deles.

— Horas de irmos! — disse Drizzt com veemência. Mas Bruenor não precisava de mais encorajamento, porque as suas pequenas pernas já estavam ocupadas com um movimento furioso, enquanto corria para o meio da neblina.

Avançaram pelas curvas e ziguezagues do labirinto de ratos que era Luskan, com Drizzt a passar graciosamente por cima de barreiras de escombros e Bruenor simplesmente a atravessá-las à força. Daí a pouco, começaram a ficar mais confiantes em que não estavam a ser seguidos, e adotaram um passo mais tranquilo.

O branco de um sorriso despontava por entre as barbas ruivas do anão, que continuava sempre a espreitar por cima do ombro, com uma expressão satisfeita e trocista no rosto. Mas quando se virou para olhar para a rua à sua frente, saltou subitamente para o lado, debatendo-se à procura do machado.

Dera de caras com o felino mágico.

Drizzt não conseguiu conter o riso.

— Tira-me esta coisa daqui! — exigiu Bruenor.

— Com bons modos, meu bom anão — retorquiu o drow. — Lembra-te de que foi Guenhwyvar quem nos abriu o caminho de fuga.

— Tira-a daqui! — exigiu Bruenor novamente, sacudindo o machado, pronto a atacar.

Drizzt fez uma festa no pescoço musculado do poderoso felino.

— Não lhe lrigues, meu amigo — disse para o felino. — É um anão, e é incapaz de apreciar a magia mais refinada!

— Bah! — rosnou Bruenor, embora respirando com um pouco mais de facilidade enquanto Drizzt dispensava o felino e voltava a guardar a estatueta de ónix na bolsa.

Chegaram à Rua da Meia-Lua pouco depois, parando num último beco em busca de sinais de alguma emboscada. Perceberam imediatamente que tinha acontecido qualquer coisa, porque diversos homens feridos passavam a cambalear, ou a ser amparados, pela entrada do beco.

Depois, viram o Cutelo e duas formas familiares sentadas na rua mesmo em frente.

— Que estão vocês a fazer aqui? — perguntou Bruenor quando se aproximaram.

— Parece que nosso grande amigo responde a insultos com socos — disse Regis, que saíra da refrega sem um arranhão.

A cara de Wulfgar, porém, estava inchada e ferida, e mal conseguia abrir

um dos olhos. Sangue seco — uma parte do qual era dele próprio — cobria-lhe os punhos e a roupa.

Drizzt e Bruenor olharam um para o outro, não muito surpreendidos.

— E os nossos quartos? — resmungou Bruenor.

Regis abanou a cabeça.

— Duvido muito.

— E o meu dinheiro?

O halfling sacudiu de novo a cabeça.

— Bah! — rugiu Bruenor, dirigindo-se com passos firmes para a porta do Cutelo.

— Se fosse a ti... — começou Regis a dizer. Mas depois encolheu os ombros e decidiu deixar que Bruenor descobrisse por si mesmo.

O choque de Bruenor foi completo quando abriu a porta da taberna. Havia mesas partidas, vidros e clientes inconscientes por todo o lado. O estalajadeiro estava caído sobre uma parte do balcão despedaçado, com uma criada a envolver-lhe a cabeça ensanguentada com ligaduras. O homem que Wulfgar tinha enfiado pela parede ainda estava pendurado molemente pela cabeça, a gemer baixinho, e Bruenor não conseguiu evitar um sorriso perante a obra do poderoso bárbaro. De vez em quando, uma das criadas, ao passar pelo homem pendurado enquanto limpava a sala, dava-lhe um pequeno empurrão, divertindo-se a vê-lo a balouçar.

— Que desperdício de bom dinheiro — concluiu Bruenor, voltando a sair pela porta, antes que o estalajadeiro reparasse nele e lançasse as criadas atrás dele. — Que zaragata dos diabos! — disse para Drizzt quando voltou para perto dos companheiros. — Toda a gente participou na refrega?

— Todos, menos um — respondeu Regis. — Um soldado.

— Um soldado de Luskan, aqui? — perguntou Drizzt, surpreendido pela óbvia inconsistência.

Regis fez que sim.

— E o mais curioso — prosseguiu — é que era o mesmo soldado, aquele Jierdan, que nos deixou entrar na cidade.

Drizzt e Bruenor trocaram olhares preocupados.

— Temos assassinos atrás de nós, uma estalagem desfeita à nossa frente, e um soldado que nos presta mais atenção do que deveria — disse Bruenor.

— Horas de irmos — respondeu Drizzt pela terceira vez. Wulfgar olhou para o drow, incrédulo. — Quantos homens derrubaste esta noite? — perguntou Drizzt, abrindo-lhe os olhos para a consequência lógica de que tinham o perigo diante deles. — E quantos deles não estarão ansiosos por uma oportunidade para te enfiar um punhal nas costas?

— Além disso — acrescentou Regis, antes que Wulfgar pudesse respon-

der —, não tenho a menor intenção de partilhar uma cama num beco com um bando de ratos!

— Então, de volta ao portão — disse Bruenor.

Drizzt abanou a cabeça.

— Não quando temos um soldado da guarda tão interessado em nós. Saltemos a muralha, sem que ninguém note a nossa passagem.

Uma hora depois, caminhavam tranquilamente pela planície, sentindo o vento novamente, depois de passada a barreira da muralha de Luskan. Regis resumiu os seus pensamentos, dizendo:

— Era a nossa primeira noite na nossa primeira cidade, e enganámos assassinos, derrotámos um bando de malfeitores e atraímos as atenções da guarda da cidade. Eis um auspicioso começo para a nossa jornada!

— Sim, mas temos isto! — gritou Bruenor, radiante com a expectativa de encontrar a sua terra natal, agora que o primeiro obstáculo, o mapa, fora superado.

Mal sabia ele ou os amigos, no entanto, que o mapa que segurava nas mãos com tanto desvelo marcava várias regiões mortíferas, e que uma delas iria testar os quatro amigos até ao limite... E mais além.



A CONJURAÇÃO

Um ponto de referência impressionante marcava o centro da Cidade das Velas: um estranho edifício que emanava uma poderosa aura de magia. Diferente de qualquer outra estrutura em todos os Reinos Esquecidos, a Torre-Mãe do Arcano parecia literalmente uma árvore de pedra, ostentando cinco altas torres, sendo a central a maior, enquanto as outras quatro, todas da mesma altura, emanavam do tronco principal num gracioso arco de um carvalho. Em parte alguma se conseguiam ver sinais do trabalho de alvenaria; era óbvio para qualquer visitante com conhecimentos que tinha sido a magia, e não o trabalho físico, a produzir aquela obra.

O Arquimago, senhor incontestado da Torre-Mãe, residia na torre central, enquanto as outras quatro recebiam os magos mais próximos na linha de sucessão. Cada uma destas torres menores, que representavam os quatro pontos cardeais, dominava uma face diferente do tronco, e o mago respectivo era responsável por vigiar e influenciar os acontecimentos da direção que supervisionava. Assim, o mago a oeste do tronco passava os seus dias a olhar para o mar e para os navios de mercadores e piratas que navegavam junto ao porto de Luskan.

Uma conversa na torre norte teria interessado aos companheiros de Dez-Cidades nesse dia.

— Fizeste bem, Jierdan — disse Sydney, feiticeira mais jovem e de menor importância da Torre-Mãe, mas que já demonstrara potencial suficiente para conseguir ser admitida como aprendiz de um dos mais poderosos magos da guilda. Não sendo bonita, Sydney importava-se

pouco com a aparência física, dedicando antes as suas energias a uma incansável busca pelo poder. Passara a maior parte dos seus vinte e cinco anos a trabalhar por um objetivo — o título de Feiticeira — e a sua determinação e atitudes deixavam poucas dúvidas quanto à sua capacidade para o conseguir.

Jierdan aceitou o elogio acenando com cabeça, compreendendo a forma condescendente com que este fora proferido.

— Agi apenas conforme fui instruído — respondeu, sob uma capa de humildade e lançando um olhar rápido para o homem de aparência frágil, vestido com uma túnica castanha às manchas que lhe dera o cognome, e que estava de pé a observar o mundo lá de fora pela única janela da sala.

— Porque terão vindo aqui? — murmurou o mago para si mesmo. Virou-se para os outros, e estes encolheram-se instintivamente perante daquele olhar. Era Dendybar, o *Sarapintado*, Senhor da Torre Norte, e apesar de parecer fraco à distância, um exame mais de perto revelava uma força mais poderosa do que a de simples músculos protuberantes. E a sua merecida reputação de dar mais valor à busca pelo conhecimento do que à vida intimidava a maioria dos que se apresentava diante dele.

— Os viajantes indicaram alguma razão para virem até aqui?

— Nenhuma em que eu acreditasse — respondeu Jierdan calmamente. — O halfling falou em prospeção do mercado, mas eu...

— Muito improvável — interrompeu Dendybar, falando mais para si mesmo do que para os restantes. — Esses quatro trazem mais na bagagem do que uma mera expedição comercial.

Sydney pressionou Jierdan, procurando manter-se nas boas graças do Senhor da Torre Norte.

— Onde estão eles agora? — perguntou em tom de exigência.

Jierdan não se atreveu a ripostar à frente de Dendybar.

— Nas docas... Algures — respondeu, encolhendo os ombros.

— Não sabes? — sibilou a jovem feiticeira.

— Deveriam ter ficado no Cutelo — respondeu Jierdan. — Mas a refrega pô-los na rua.

— E tu deverias tê-los seguido! — admoestou Sydney, assediando implacavelmente o soldado.

— Até mesmo um soldado da cidade seria um louco se vagueasse sozinho pelas docas à noite — contrapôs Jierdan. — Não importa onde estejam neste momento. Tenho os portões e os cais sob vigilância. Não poderão sair de Luskan sem que eu saiba!

— Quero que sejam encontrados! — comandou Sydney, mas Dendybar mandou-a calar-se.

— Deixa a vigilância tal como está — disse para Jierdan. — Não deverão partir sem que eu saiba. Estás dispensado. Vem ter comigo novamente quando tiveres alguma coisa a relatar.

Jierdan pôs-se em sentido e virou-se para partir, lançando um último olhar de relance para a sua rival pelas graças do mago enquanto passava por ela. Ele era apenas um soldado, e não um aprendiz de feiticeiro como Sydney; mas em Luskan, onde a Torre-Mãe do Arcano era a verdadeira força oculta por detrás de todas as estruturas do poder da cidade, um soldado fazia bem em procurar o favor de um mago. Os capitães da guarda só conseguiam as suas posições e privilégios com prévio consentimento da Torre-Mãe.

— Não os podemos deixar andar por aí livremente — argumentou Sydney quando a porta se fechou atrás do soldado que saía.

— Por enquanto, não causaram nenhum problema — respondeu Dendybar. — Mesmo que o drow traga consigo o artefacto, demorará anos até que compreenda o seu potencial. Sê paciente, minha amiga. Tenho maneiras de descobrir o que precisamos de saber. As peças deste quebra-cabeças não de encaixar-se muito em breve.

— Custa-me pensar que tamanho poder esteja tão perto do nosso alcance — suspirou a jovem e impaciente feiticeira. — E nas mãos de um principiante!

— Paciência — repetiu o Senhor da Torre Norte.

Sydney acabou de acender o círculo de velas que demarcavam o perímetro da câmara especial e dirigiu-se lentamente até ao braseiro solitário que estava assente num tripé de ferro, imediatamente fora do círculo mágico inscrito no chão. Desapontava-a saber que, assim que o braseiro também estivesse aceso, seria instruída a sair. Saboreando cada momento naquela sala que raramente lhes estava acessível, e que era considerada por muitos como a melhor câmara de conjuração de todas as terras do Norte, Sydney tinha muitas vezes implorado para poder assistir.

Mas Dendybar nunca a deixava ficar, explicando que as inevitáveis perguntas que ela faria acabariam por se revelar uma distração demasiado grande. E, quando se lidava com os mundos inferiores, as distrações mostravam-se geralmente fatais.

Dendybar sentou-se de pernas cruzadas no interior do círculo mágico, entoando para si mesmo mantras que o iam mergulhando num profundo transe meditativo, sem se aperceber sequer das ações de Sydney, que completava os preparativos. Todos os seus sentidos se voltavam para o interior, examinando o seu próprio ser para garantir que estava totalmente preparado para aquela tarefa. Deixara apenas uma janela aberta para o exterior na sua mente, uma fração da sua consciência que ficava à espera de uma única

deixa: o som do ferrolho da pesada porta a ser recolocado no seu lugar depois da saída de Sydney.

As suas pesadas pálpebras abriram-se de repente, com o campo estreito da visão fixando-se unicamente nas chamas do braseiro. Aquelas labaredas seriam a vida do espírito invocado e dar-lhe-iam uma forma tangível enquanto Dendybar o mantivesse preso no plano material.

— *Ey vesus venerais dimin dou* — começou o mago, entoando lentamente, primeiro, e depois acelerando até um ritmo sustentado.

Arrebatado pela insistente atração da invocação, como se a magia, assim que recebia uma centelha de vida, se conduzisse a si própria até à conclusão do encantamento, Dendybar avançou pelas várias modulações e sílabas arcanas com facilidade, com o suor do rosto a refletir mais antecipação do que nervosismo.

O mago sarapintado deleitava-se com as invocações, dominando a vontade de seres que estavam para lá do mundo mortal por meio da mera persistência do seu considerável poder mental. Aquela sala representava o culminar dos seus estudos, a prova irrefutável do vasto alcance dos seus poderes.

Desta vez, tinha como alvo o seu informador favorito, um espírito que verdadeiramente o desprezava, mas que não podia recusar o seu chamamento. Dendybar atingiu o ponto climático da invocação, a nomeação.

— Morkai — chamou em voz baixa.

As chamas do braseiro refulgiram por um instante.

— Morkai! — gritou Dendybar, arrancando o espírito da sua prisão no outro mundo. O braseiro soprou uma pequena bola de fogo, depois extinguiu-se em trevas, com as chamas transmutadas na imagem de um homem que ficou de pé diante de Dendybar.

Os lábios finos do mago contorceram-se. Que ironia, pensou, que o homem cujo assassinato preparara tivesse acabado por se revelar a sua mais preciosa fonte de informação.

O espectro de Morkai, o *Vermelho*, apresentou-se resoluto e orgulhoso, numa imagem digna do poderoso mago que tinha sido em tempos. Ele próprio criara aquela sala, nos tempos em que servira a Torre-Mãe no papel de Senhor da Torre Norte. Mas depois, Dendybar e os seus apaniguados tinham conspirado contra ele, usando o seu aprendiz, em quem confiava, para lhe enfiar um punhal no coração, abrindo assim o caminho para a sucessão ao próprio Dendybar, para alcançar a cobiçada posição na torre.

Este ato tinha colocado uma segunda, e talvez mais significativa, cadeia de eventos em ação, pois fora esse mesmo aprendiz, Akar Kessell, quem acabara por ficar na posse do Fragmento de Cristal, o poderoso artefacto que Dendybar agora acreditava que estaria nas mãos de Drizzt Do'Urden.

As histórias que tinham chegado de Dez-Cidades sobre a batalha final de Akar Kessell mencionavam o elfo como sendo o guerreiro que o tinha derrotado.

Dendybar não podia saber que o Fragmento de Cristal jazia agora enterrado sob uma centena de toneladas de gelo e de rocha na montanha das Planícies Geladas, conhecida como o Marco de Kelvin, perdido na avalanche que matara Kessell. Tudo o que sabia da história era que Kessell, o insignificante aprendiz, quase tinha conquistado todas as Planícies Geladas com o Fragmento de Cristal, e que Drizzt Do'Urden fora o último a ver Kessell com vida.

Dendybar contorcia as mãos ansiosamente sempre que pensava no poder que a relíquia daria a um mago mais instruído.

— Saudações, Morkai, *o Vermelho* — riu-se Dendybar. — Que simpático da tua parte aceites o meu convite.

— Aceito todas oportunidades que tenho para te encarar, Dendybar, *o Assassino* — respondeu o espetro. — Para que possa reconhecer-te quando navegares no barco da Morte pelo reino tenebroso. Então, estaremos novamente em pé de igualdade. . .

— Silêncio! — exigiu Dendybar. Embora não quisesse admitir a verdade, o mago sarapintado temia grandemente o dia em que teria de enfrentar o poderoso Morkai mais uma vez. — Trouxe-te aqui com um propósito — disse para o espetro. — Não tenho tempo para as tuas vãs ameaças.

— Então, diz-me que serviço tenho de executar — sibilou o espetro —, e deixa-me ir embora. A tua presença ofende-me.

Dendybar estava furioso, mas não deu seguimento à discussão. O tempo corria contra um mago envolvido numa magia de invocação, porque manter um espírito no plano material esgotava-o, e a cada segundo que passava enfraquecia-o mais um pouco. O maior risco deste tipo de magia era o de o conjurador tentar manter o controlo durante demasiado tempo, até se encontrar fraco demais para controlar a entidade que tinha invocado.

— Uma resposta simples é tudo o que preciso de ti hoje, Morkai — disse Dendybar, escolhendo cuidadosamente cada palavra enquanto prosseguia. Morkai notou essa cautela e desconfiou de que Dendybar estava a esconder qualquer coisa.

— Então, que pergunta é essa? — pressionou o espetro.

Dendybar manteve o seu ritmo cauteloso, considerando cada palavra antes de a pronunciar. Não queria que Morkai obtivesse qualquer pista sobre as suas razões para procurar o drow, porque o espetro certamente transmitiria essa informação através dos planos. Muitas entidades poderosas — talvez mesmo o próprio espírito de Morkai — partiriam em busca de

uma relíquia tão poderosa como aquela, se tivessem alguma ideia acerca do paradeiro do Fragmento.

— Quatro viajantes, entre eles um elfo drow, chegaram hoje a Luskan vindos das Planícies Geladas — explicou o mago sarapintado. — O que vieram eles fazer à cidade? Porque estão eles aqui?

Morkai perscrutou o seu inimigo mortal, tentando descobrir o motivo da pergunta.

— Isso é uma pergunta que seria melhor fazeres aos guardas da tua cidade — respondeu. — Certamente que os visitantes declararam o que vinham fazer, se entraram pelo portão.

— Mas foi a ti que perguntei! — gritou Dendybar, explodindo subitamente de fúria. Morkai estava a empatar, e cada segundo que passava ia cobrando o seu preço ao mago. A essência de Morkai perdera pouco do seu poder na morte, e lutava teimosamente contra o encanto dominador da magia. Com um gesto rápido, Dendybar desenrolou um pergaminho diante dele.

— Tenho uma dúzia destes já redigida — avisou.

Morkai encolheu-se. Compreendia a natureza da escritura: um rolo de pergaminho que revelava o nome verdadeiro do seu próprio ser. E, uma vez lido, rasgando o véu de secretismo do nome e deixando à vista a privacidade da sua alma, Dendybar invocaria o poder verdadeiro do pergaminho, usando modulações de tom desafinadas para distorcer o nome de Morkai e corromper a harmonia do seu espírito, supliciando-o assim até ao âmago do seu ser.

— Por quanto tempo devo procurar as tuas respostas? — perguntou Morkai.

Dendybar sorriu perante a vitória, embora a sua exaustão continuasse a ser cada vez maior.

— Duas horas — respondeu prontamente, tendo cuidadosamente decidido a duração da busca antes da invocação, e escolhendo um limite de tempo que daria a Morkai oportunidades suficientes para encontrar algumas respostas, mas não o suficiente para permitir que o espírito descobrisse mais do que deveria.

Morkai sorriu, adivinhando os motivos por detrás dessa decisão. Saltou para trás, de repente, e desapareceu numa nuvem de fumo, com as chamas que tinham alimentado a sua forma agora devolvidas ao braseiro, a aguardar o seu regresso.

O alívio de Dendybar foi imediato. Apesar de ainda precisar de se concentrar em manter o portal para os planos, a oposição à sua vontade e o desgaste do seu poder diminuíram consideravelmente quando o espírito desapareceu. A força de vontade de Morkai quase o tinha vencido

durante a audiência, e Dendybar abanou a cabeça, recusando-se a acreditar que o velho mestre fosse capaz, mesmo morto, de manifestar-se com tamanha força. Um arrepio percorreu-lhe a espinha enquanto ponderava sobre se seria sábio conspirar contra alguém tão poderoso. Sempre que invocava Morkai, era lembrado de que o seu próprio dia de Juízo Final haveria de chegar.

Morkai não teve grande dificuldade em descobrir mais sobre os quatro aventureiros. Na verdade, o espetro já sabia muito sobre eles. Interessara-se bastante por Dez-Cidades durante o seu reinado como Senhor da Torre Norte, e a sua curiosidade não morrera juntamente com o corpo. Mesmo agora, observava frequentemente o que acontecia nas Planícies Geladas, e qualquer um que se tivesse preocupado com Dez-Cidades em meses recentes sabia alguma coisa sobre os quatro heróis.

O interesse continuado de Morkai pelo mundo que deixara para trás não era uma característica invulgar no mundo espiritual. A morte alterava as ambições da alma, substituindo o amor pelos ganhos materiais ou sociais pela eterna fome de conhecimento. Alguns espíritos tinham observado os Reinos durante séculos incontáveis, simplesmente recolhendo informações e observando os vivos ocupando-se das suas vidas. Talvez fosse inveja das sensações físicas que já não podiam sentir. Mas, fosse qual fosse o motivo, a riqueza de conhecimentos acumulados num único espírito era muitas vezes superior a todas as obras reunidas em todas as bibliotecas do Reino juntas.

Morkai soube muita coisa nas duas horas que Dendybar lhe concedera. Agora chegara a sua vez de escolher cuidadosamente as palavras. Era forçado a satisfazer as solicitações do conjurador, mas tinha intenção de responder da forma mais críptica e ambígua possível.

Os olhos de Dendybar brilharam quando viu as chamas do braseiro a darem novamente início à sua reveladora dança. Já teriam passado duas horas?, interrogava-se o mago. O repouso parecia-lhe muito mais curto e sentia que não tinha recuperado inteiramente do primeiro encontro com o espetro. Não podia, porém, negar a dança das chamas. Endireitou-se e puxou os tornozelos para mais perto do corpo, recuperando e renovando a posição meditativa, de pernas cruzadas.

A bola de fogo explodiu no auge do seu estertor e Morkai apareceu diante dele. O espetro manteve-se recuado, obedientemente, sem fornecer qualquer informação até que Dendybar a pedisse especificamente. A história completa por detrás da visita dos quatro amigos a Luskan continuava difusa para Morkai, mas descobrira muito sobre a sua demanda, e muito mais do que desejava que Dendybar soubesse. Ainda não tinha discernido as verdadeiras intenções por detrás das perguntas do mago, mas tinha

a certeza de que Dendybar não estava a preparar coisa boa, fossem quais fossem os seus objetivos.

— Qual é o propósito desta visita? — inquiriu Dendybar, furioso com a tática evasiva de Morkai.

— Tu próprio me invocaste — respondeu Morkai manhosamente. — Sou forçado a aparecer.

— Deixa-te de jogos! — rugiu o mago. Olhou fixamente para o espectro, mexendo no pergaminho atormentador, numa ameaça evidente. Bem conhecidos por responderem literalmente, os seres dos outros planos confundiam frequentemente os seus conjuradores, distorcendo o sentido conotativo da formulação exata de uma pergunta.

Dendybar sorriu, numa concessão à lógica simples do espectro e esclareceu a pergunta:

— Qual é a finalidade da visita a Luskan dos quatro viajantes das Planícies Geladas?

— Razões várias — respondeu Morkai. — Um veio em busca da terra natal do seu pai, e do pai do seu pai.

— O drow? — perguntou Dendybar, tentando encontrar alguma forma de fundamentar as suas suspeitas de que Drizzt planeava regressar ao mundo subterrâneo onde nascera com o Fragmento de Cristal. Talvez uma insurreição dos elfos negros, usando o poder do Fragmento? — É o drow que anda à procura da sua terra natal?

— Não — respondeu o espectro, satisfeito por Dendybar se ter desviado por caminhos oblíquos, adiando a linha de interrogatório mais específica e mais perigosa. Os minutos que iam passando depressa começariam a dissipar o domínio de Dendybar sobre o espectro, e Morkai esperava poder encontrar maneira de se libertar do mago antes de revelar demasiado sobre o grupo de Bruenor. — Drizzt Do'Urden renunciou completamente à sua pátria. Nunca há de regressar às entranhas do mundo, muito menos, certamente, com os seus mais caros amigos a reboque!

— Então, quem?

— Um dos outros quatro está a fugir de um perigo que o persegue — prosseguiu Morkai, desviando a linha do interrogatório.

— Quem está à procura da sua terra natal? — perguntou Dendybar mais enfaticamente.

— O anão, Bruenor Battlehammer — respondeu Morkai, forçado a obedecer. — Procura o sítio onde nasceu, Mithral Hall, e os amigos acompanham-no nessa demanda. Porque te interessa isso? Estes companheiros não têm ligação com Luskan e não representam nenhuma ameaça para a Torre-Mãe.

— Não te chamei aqui para responder às tuas perguntas! — rugiu

Dendybar. — Diz-me, então, quem está a fugir do perigo. E que perigo é esse?

— Vê — instruiu o espectro. Com um gesto da mão, Morkai transmitiu para a mente do mago uma imagem de um cavaleiro de capa negra que carregava impetuosamente pela tundra. O freio do cavalo estava branco de espuma, mas o cavaleiro forçava o animal a prosseguir, implacavelmente.

— O halfling está a fugir deste homem — explicou Morkai —, se bem que o objetivo do cavaleiro continue a ser um mistério para mim — revelar algo a Dendybar, mesmo sendo tão pouco, enfurecia o espectro, mas Morkai ainda não conseguia resistir às ordens do inimigo mortal. Sentia, no entanto, as grilhetas da vontade do mago a afrouxar, e desconfiava de que a invocação estava a chegar ao fim.

Dendybar fez uma pausa para considerar as informações.

Nada do que Morkai lhe dissera indicava qualquer ligação direta com o Fragmento de Cristal, mas descobrira, pelo menos, que os quatro amigos não pretendiam permanecer em Luskan por muito tempo. E descobrira um possível aliado, que poderia ser mais uma fonte de informações. O cavaleiro da capa negra devia ser efetivamente poderoso, para conseguir pôr o formidável grupo do halfling a fugir estrada fora.

Dendybar começava a arquitetar as suas próximas manobras quando um súbito e persistente surto da teimosa resistência de Morkai lhe quebrou a concentração. Furioso, lançou ao espectro um olhar ameaçador e começou a desenrolar o pergaminho.

— Insolente! — resmungou. E, embora pudesse ter prolongado o seu domínio sobre o espectro por um pouco mais, se investisse toda a sua energia num confronto de vontades, começou a recitar o rolo de pergaminho.

Morkai estremeceu, embora tivesse levado conscientemente Dendybar a este extremo. O espectro aceitava o suplício, porque este marcava o fim do interrogatório. E Morkai dava-se por feliz por Dendybar não o ter forçado a revelar acontecimentos ocorridos ainda mais longe de Luskan, no vale gelado que ficava para lá das fronteiras de Dez-Cidades.

À medida que a recitação de Dendybar ecoava de forma discordante na harmonia de sua alma, Morkai começou a deslocar o ponto focal da sua concentração ao longo de centenas de quilómetros, voltando à imagem da caravana de mercadores que agora se encontrava a um dia de viagem de Bremen, a mais próxima das Dez-Cidades, e à imagem da corajosa rapariga que se tinha juntado aos mercadores. O espectro consolou-se com saber que a rapariga tinha, pelo menos por agora, escapado às investigações do mago sarapintado.

Não porque Morkai fosse altruísta; nunca fora acusado de ser pródigo nessa virtude. Simplesmente obtinha imensa satisfação de atrapalhar em

tudo o que pudesse o miserável que tinha conspirado para que fosse assassinado.

* * *

As melenas castanho-avermelhadas de Catti-brie ondulavam-lhe nos ombros. Estava sentada em cima do carro que seguia à frente da caravana de mercadores que partira de Dez-Cidades no dia anterior, com destino a Luskan. Sem se deixar incomodar pelo vento gélido, mantinha os olhos na estrada à sua frente, procurando qualquer sinal de que o assassino passara por ali. Transmitira informações sobre Entreri a Cassius, e este encarregara-se de as passar para diante, até que chegassem aos anões. Catti-brie interrogava-se agora se se justificaria a sua partida incógnita com a caravana de mercadores, antes de o Clã Battlehammer poder organizar a sua própria perseguição.

Mas só ela vira o assassino em ação. Sabia bem que, se os anões partissem atrás dele para um ataque frontal, com todas as cautelas postas de lado pelo desejo de vingarem Fender e Grollo, muitos mais do clã morreriam.

Talvez de forma egoísta, Catti-brie decidira que o assassino era um assunto seu. Tinha-a enervado, tinha a despojado dos seus anos de treino e de disciplina, e tinha-a reduzido à imagem de uma criança assustada e a tremer. Mas era agora uma mulher jovem, e já não uma miúda. Precisava de responder pessoalmente a esta humilhação emocional, pois, caso contrário, as cicatrizes persegui-la-iam até ao túmulo, assombrando-a, paralisando-a para todo o sempre ao longo do caminho que tinha seguir até descobrir o seu verdadeiro potencial na vida.

Encontraria os seus amigos em Luskan e alertá-los-ia sobre o perigo que os perseguia, e depois, todos juntos, tratariam de Artemis Entreri.

— Estamos a avançar a bom ritmo — assegurou-lhe o condutor dianteiro, solidário com o desejo de rapidez dela.

Catti-brie não se virou, com o olhar fixado no horizonte plano à sua frente.

— O meu coração diz-me que não é um suficientemente rápido — lamentou-se.

O condutor olhou para ela, curioso, mas sabia que o melhor seria não insistir no assunto. Catti-brie deixara bem claro desde o início que o seu assunto era particular. E, sendo filha adotiva de Bruenor Battlehammer e, segundo era voz corrente, sendo ela própria uma guerreira formidável, os mercadores tinham-se considerado homens de sorte por a terem como companhia, e tinham respeitado os seus desejos de privacidade. Além disso, conforme argumentara com grande eloquência um dos condutores, du-

rante uma reunião informal antes da viagem, «perante a perspectiva de olhar para o traseiro de um boi durante quase quinhentos quilómetros, só pensar em ter essa rapariga como companhia parece-me muito bom»!

Tinham até antecipado a data da partida para a satisfazer.

— Não te preocupes, Catti-brie — tranquilizou-a o condutor —, havemos de te levar até lá!

Com uma sacudidela da cabeça, Catti-brie afastou da cara o cabelo açoitado pelo vento e olhou para o Sol, que se punha no horizonte à sua frente.

— Mas será que vai ser a tempo? — perguntou-se baixinho, sabendo que o sussurro se perderia no vento assim que lhe saísse dos lábios.



Drizzt assumiu a liderança enquanto os quatro companheiros percorriam as margens do rio Mirar, distanciando-se o mais que podiam de Luskan. Apesar de não dormirem há muitas horas, os confrontos na Cidade das Velas tinham-lhes injetado adrenalina nas veias, e nenhum deles se sentia cansado.

Havia algo de mágico no ar nessa noite, um fervilhar acutilante que teria feito o mais exausto dos viajantes lamentar-se por ter fechado os olhos. O rio, que corria rápido e caudaloso devido ao degelo da primavera, rebrilhava à claridade do anoitecer, com as cristas espumosas das ondas a capturar a luz das estrelas, e a devolvê-la sob a forma de salpicos de gotículas refulgentes.

Apesar de normalmente cautelosos, os amigos não conseguiram evitar baixar a guarda. Não sentiam perigo à espreita por perto, e nada sentiam a não ser a frescura penetrante e agradável da noite de primavera e a misteriosa atração do firmamento. Bruenor perdeu-se em sonhos com Mithral Hall; Regis, nas suas recordações de Calimport; e até mesmo Wulfgar, tão desapontado com o seu malogrado encontro com a civilização, sentiu o espírito a elevar-se. Pensava em noites semelhantes a esta na ampla tundra, quando sonhara com o que estava para lá dos horizontes do seu mundo. Agora que estava nesses horizontes, Wulfgar descobria que só faltava uma coisa. Para sua surpresa, e contra os seus instintos aventureiros, que repudiavam pensamentos reconfortantes como esse, desejava que Catti-brie, a mulher por quem se apaixonara, estivesse ali agora, para partilhar com ele a beleza dessa noite.

Se não estivessem tão absortos no seu próprio desfrutar da noite agradável, os outros teriam percebido que havia também uma certa vivacidade adicional no passo ligeiro de Drizzt Do'Urden. Para o drow, estas noites mágicas em que a abóbada celeste se estendia até para lá do horizonte confirmavam a sua confiança na decisão mais importante e mais difícil que alguma vez tomara: a decisão de abandonar o seu povo e a sua terra natal. Não havia estrelas a cintilar sobre Menzoberranzan, a sombria cidade dos elfos negros. Nenhum inexplicável fascínio tocava nas cordas da alma, partindo da fria pedra do teto enorme e escuro da caverna.

— Quanto o meu povo perdeu por caminhar nas trevas... — murmurou Drizzt para a noite.

A atração dos mistérios do céu sem fim levou a exultação do seu espírito para lá dos limites habituais e abriu-lhe a mente para as perguntas sem resposta do multiverso. Era um elfo, mas, apesar da pele negra, permanecia na sua alma um vestígio da alegria harmónica dos seus primos da superfície. Interrogou-se sobre com que frequência estes sentimentos ocorreriam entre o seu povo. Ainda perdurariam no coração de cada drow? Ou teriam tantos séculos de sublimação extinguido as chamas espirituais? Na avaliação de Drizzt, talvez a maior perda que o seu povo tinha sofrido ao retirar-se para as profundezas do mundo tivesse sido a perda da capacidade para filosofar sobre a espiritualidade da existência, simplesmente pelo prazer de pensar.

A aura cristalina do Mirar foi perdendo gradualmente o brilho à medida que a luz da alvorada a ia ofuscando. O nascer do dia chegou como uma surda desilusão para os amigos, enquanto montavam o acampamento num local abrigado, junto às margens do rio.

— Note-se que são poucas as noites assim — observou Bruenor enquanto o primeiro raio de luz despontava sobre o horizonte a oriente. Tinha os olhos cintilantes, numa sugestão do devaneio maravilhado de que o anão, normalmente muito prático, raramente desfrutava.

Drizzt apercebeu-se do brilho sonhador nos olhos do anão e pensou nas noites que ele e Bruenor tinham passado no topo da Escada de Bruenor, o seu local de encontro especial no vale dos anões, em Dez-Cidades.

— Muito poucas — concordou.

Com um suspiro resignado, puseram mãos ao trabalho, com Drizzt e Wulfgar começando a tratar do pequeno-almoço, enquanto Bruenor e Regis examinavam o mapa que tinham obtido em Luskan.

Apesar de todos os seus resmungos e da provocação constante ao halfling, Bruenor pressionara-o a acompanhá-los por uma razão muito concreta, além da amizade. E ainda que o anão disfarçasse muito bem as emoções, ficara realmente muito contente quando Regis aparecera na estrada,

suando e bufando, não muito longe de Dez-Cidades, com a sua oferta à última hora de os acompanhar na demanda.

Mas Regis conhecia as terras a sul da Espinha do Mundo melhor do que qualquer um deles. O próprio Bruenor não saía das Planícies Geladas havia quase dois séculos e, nessa época, não passava ainda de um rapazito imberbe. Wulfgar nunca saía das Planícies Geladas; e a única caminhada longa de Drizzt pela superfície do mundo fora uma aventura noturna, saltando de sombra em sombra e evitando muitos dos lugares que os companheiros teriam agora de investigar, se queriam encontrar Mithral Hall.

Regis percorreu o mapa com os dedos, contando animadamente a Bruenor as suas experiências em cada um dos lugares marcados, e particularmente em Mirabar, a cidade mineira de grande riqueza que ficava ao norte, e em Água Profunda, fiel ao cognome de *Cidade dos Esplendores*, descendo a costa em direção a sul.

Bruenor fez deslizar um dedo pelo mapa, estudando as características do terreno.

— Mirabar seria mais a meu gosto — disse por fim, tamborilando os dedos sobre o símbolo que marcava a cidade encavalitada nas encostas meridionais da Espinha do Mundo. — Mithral Hall fica numa montanha, pelo menos isso eu sei, e não para o lado do mar.

Regis considerou as observações do anão por um momento, e depois mergulhou o dedo sobre outro ponto, a mais de cento e cinquenta quilómetros de Luskan, segundo a escala do mapa, e para o interior.

— Sela Longa — disse. — A meio caminho de Silverymoon e a meio caminho entre Mirabar e Água Profunda. Um bom lugar para procurarmos nossa rota.

— Uma cidade? — perguntou Bruenor. A marca no mapa não passava de um pequeno ponto negro.

— Uma povoação — corrigiu Regis. — Não há lá muita gente, mas há uma família de magos, os Harpells, que vivem lá há muitos anos e conhecem as terras do Norte melhor do que ninguém. Ajudar-nos-iam de boa vontade.

Bruenor coçou o queixo e acenou com a cabeça.

— Uma boa caminhada. E o que poderemos encontrar pelo caminho?

— Os Rochedos — admitiu Regis, um pouco desencorajado ao lembrar-se do local. — Selvagens e cheios de orcs. Quem me dera que houvesse uma outra estrada, mas, mesmo assim, Sela Longa parece-me a melhor opção.

— Todas as estradas do Norte são perigosas — lembrou-lhe Bruenor. Continuaram a examinar o mapa, com Regis a recordar-se de cada vez mais detalhes.

Uma série de marcas invulgares e não identificadas, com três, em especial, que corriam por uma linha quase reta a leste de Luskan e rumo ao aglomerado de rios a sul da Floresta de Nunca Inverno, chamou a atenção de Bruenor.

— Cemitérios ancestrais — explicou Regis. — Lugares sagrados dos Uthgardt.

— Uthgardt?

— Bárbaros — respondeu Regis sombriamente. — Como os das Planícies Geladas. Talvez conheçam melhor a civilização, mas não serão menos ferozes. As diversas tribos estão espalhadas por todas as terras do Norte, errando pelos lugares remotos.

Bruenor resmungou, por compreender o desânimo do halfling, e conhecer também os modos selvagens e a destreza em combate dos bárbaros. Os orcs mostrar-se-iam adversários muito menos formidáveis.

Quando terminaram a conversa, Drizzt já estava a deitar-se à sombra fresca de uma árvore que se debruçava sobre o rio, e Wulfgar ainda tinha metade do pequeno-almoço no prato, que repetira três vezes.

— A tua boca ainda dança com a comida, estou a ver! — gritou Bruenor, ao reparar na minguada porção que tinha sido deixada na panela.

— Uma noite cheia de aventuras — respondeu Wulfgar alegremente. E os amigos ficaram satisfeitos por ver que a refrega na taberna não tinha, aparentemente, deixado sequelas na determinação do bárbaro. — Uma boa refeição, um bom sono, e estarei pronto para a estrada outra vez!

— Pois bem, não te ponhas já muito confortável! — comandou Bruenor. — Tens um dos três turnos de guarda de hoje por tua conta!

Regis olhou em volta, perplexo, sempre rápido a reconhecer um acréscimo da sua carga de trabalho.

— Três? — perguntou. — Porque não quatro?

— Os olhos do elfo são para a noite — explicou Bruenor. — Deixemo-lo estar a postos para encontrar o nosso caminho depois de o dia morrer.

— E para que lado é o nosso caminho? — perguntou Drizzt, da sua cama de musgo. — Chegaram a alguma conclusão quanto ao nosso próximo destino?

— Sela Longa — respondeu Regis. — Trezentos e vinte quilómetros para leste e para sul, contornando a Floresta de Nunca Inverno e atravessando os rochedos.

— Não conheço o nome — respondeu Drizzt.

— É a terra dos Harpells — explicou Regis. — Uma família de magos conhecida pela sua generosa hospitalidade. Passei lá algum tempo quando estava a caminho de Dez-Cidades.

Wulfgar recuou perante esta ideia. Os bárbaros das Planícies Geladas

desprezavam os magos, porque consideravam as artes negras como um poder que apenas era usado pelos cobardes.

— Não tenho a menor vontade de ver esse lugar — declarou secamente.

— E alguém te perguntou? — resmungou Bruenor. E Wulfgar deu consigo a fazer marcha atrás na sua determinação, como um filho que se recusa a prosseguir uma discussão teimosa perante a repreensão do pai.

— Vais gostar de Sela Longa — tranquilizou-o Regis. — Os Harpells merecem efetivamente a reputação de hospitaleiros, e as maravilhas de Sela Longa vão mostrar-te uma faceta da magia que nunca pensaste ver. Aceitarão bem até... — apercebeu-se de que a sua mão apontava involuntariamente para Drizzt e, envergonhado, engoliu as palavras.

O estoico drow, contudo, limitou-se a sorrir.

— Não tenhas medo, meu amigo — consolou Regis. — As tuas palavras soam verdadeiras, e eu já aceitei a minha condição no vosso mundo — parou e devolveu cada um dos olhares desconfortáveis que recaíam sobre a sua pessoa. — Conheço os meus amigos e desembaraço-me dos meus inimigos — declarou, com um tom de ponto final que afastou as preocupações dos outros.

— Pois desembaraças, com a espada — acrescentou Bruenor, numa suave gargalhadinha. Mas os ouvidos aguçados de Drizzt captaram o murmúrio do anão.

— Quando sou obrigado — concordou o drow, sorrindo. Depois, virou-se para o lado para dormir um pouco, confiando totalmente na capacidade dos seus amigos para o protegerem.

Passaram um dia ocioso à sombra, ao lado do rio. Ao fim da tarde, Drizzt e Bruenor cozinharam uma refeição e discutiram o caminho, deixando Wulfgar e Regis dormir profundamente, pelo menos até acabarem de comer a suas devidas porções.

— Vamos seguir o rio por mais uma noite — disse Bruenor. — Depois, para sudeste, atravessando terreno aberto. Isso nos manterá fora do mato, e o caminho abrir-se-á a direito à nossa frente.

— Talvez fosse melhor viajarmos apenas de noite, durante alguns dias — sugeriu Drizzt. — Não sabemos que olhos nos seguem desde a Cidade das Velas.

— Concordo — respondeu Bruenor. — A caminho, então. Uma longa estrada à nossa frente, e outra ainda mais longa depois dessa!

— Longa demais — murmurou Regis, entreabrindo um olho preguiçoso.

Bruenor lançou-lhe um olhar feroz. Estava ansioso por causa da viagem, mas também por estar a levar os amigos para uma estrada perigosa;

e, como defesa emocional, levava como pessoais quaisquer reclamações em relação à aventura.

— Para caminhar, quero eu dizer — explicou-se Regis rapidamente. — Há quintas nesta região; por isso deve haver alguns cavalos por aí.

— Cavalos? Não de custar muito caro, nestas paragens — replicou Bruenor.

— Talvez... — disse manhosamente o halfling. E os amigos adivinharam imediatamente o que ele estava a pensar. Os sobrolhos franzidos de ambos refletiam a desaprovação geral.

— Temos os Rochedos à nossa frente! — argumentou Regis. — Os cavalos podem deixar os orcs para trás, mas sem eles vamos certamente precisar de lutar a cada quilómetro da viagem! E além disso, seria um empréstimo. Poderíamos devolver os animais quando não precisássemos mais deles.

Drizzt e Bruenor não aprovavam o embuste sugerido pelo halfling, mas também não conseguiam refutar sua lógica. Os cavalos seriam decerto uma preciosa ajuda neste ponto da jornada.

— Acorda o rapaz — rosnou Bruenor.

— E quanto ao meu plano? — perguntou Regis.

— Decidiremos quando nos surgir a oportunidade!

Regis ficou satisfeito, confiando em que os seus amigos se decidiriam pelos cavalos. Comeu a sua porção, e depois recolheu os restos parcos da ceia e foi acordar Wulfgar.

Daí a pouco estavam de novo a caminho e, pouco tempo depois, viram as luzes de um pequeno povoado ao longe.

— Leva-nos até lá — disse Bruenor a Drizzt. — Talvez valha a pena tentar o plano do *Barrigudo*.

Wulfgar, que tinha perdido a conversa no acampamento, não compreendeu, mas não disse nada, nem sequer interrogou o anão. Depois do desastre no Cutelo, resignara-se a um papel mais passivo na viagem, deixando que os outros três decidissem os caminhos a tomar. Caminhava sem reclamar e mantinha o pesado martelo em prontidão, para quando fosse necessário.

Avançaram para o interior, afastando-se do rio alguns quilómetros, e depois deram com várias quintas agrupadas no interior de uma robusta cerca de madeira.

— Há cães por aí — observou Drizzt, apercebendo-se dos animais com o seu ouvido excecional.

— Então, o *Barrigudo* que entre sozinho — disse Bruenor.

O rosto de Wulfgar contorceu-se, em sinal de confusão, principalmente porque o olhar do halfling indicava bem que não estava nada entusiasmado com essa ideia.

— Não posso permitir uma coisa dessas — disse o bárbaro intempestivamente. — Se há alguém de entre nós que precisa de proteção é o pequenote. Não me esconderei aqui no escuro enquanto ele avança sozinho para o perigo!

— Ele vai entrar sozinho — repetiu Bruenor. — Não viemos aqui para combater, rapaz. O *Barrigudo* vai arranjar-nos uns cavalos.

Regis sorriu, impotente, completamente enredado na armadilha que Bruenor lhe tinha claramente preparado. Bruenor deixaria que ele se apropriasse dos cavalos, como ele próprio tinha insistido, mas com essa relutante admissão vinha uma certa dose de responsabilidade e de bravura da sua parte. Era a forma encontrada pelo anão para se absolver do seu envolvimento na golpada.

Wulfgar manteve-se firme na sua determinação de ficar ao lado do halfling, mas Regis sabia que o jovem guerreiro poderia inadvertidamente causar-lhe problemas nas delicadas negociações.

— Ficas aqui com eles — explicou ao bárbaro. — Eu consigo tratar disto sozinho.

Reunindo toda a sua coragem, puxou o cinturão por cima da avantajada barriga e partiu em direção ao pequeno povoado.

O rosar ameaçador de vários cães saudou-o quando se aproximou da entrada. Pensou em voltar para trás — o pendente com o rubi não serviria de nada, provavelmente, contra cães ferozes —, mas depois viu a silhueta de um homem a sair de uma das casas e a vir na sua direção.

— Que queres? — inquiriu o agricultor, colocando-se em pose de desafio do outro lado do portão e segurando nas mãos um antigo pique, provavelmente passado de uma geração para a outra na sua família.

— Sou apenas um viajante cansado — começou Regis a explicar, tentando fazer-se tão merecedor de comiseração quanto podia. Mas isso era uma história que o agricultor já ouvira demasiadas vezes.

— Vai-te embora! — ordenou.

— Mas...

— Desaparece!

Numa elevação a pouca distância dali, os três companheiros assistiam ao confronto, embora, àquela luz fraca, somente Drizzt conseguisse ver a cena com clareza suficiente para perceber o que estava a acontecer. O drow via que o agricultor estava tenso, pela maneira que segurava o pique, e conseguia avaliar a determinação profunda que punha na sua exigência, através da expressão carrancuda do homem.

Mas depois Regis retirou qualquer coisa debaixo do colete, e quase imediatamente o agricultor descontraíu-se e aliviou a pressão das mãos sobre a arma. Pouco depois, o portão abriu-se e Regis entrou.

Os amigos esperaram durante várias horas extenuantes, ansiosos, sem mais nenhum sinal de Regis. Pensaram em confrontar os próprios agricultores, receando que alguma cilada ignóbil tivesse sido feita ao halfling. Depois, finalmente, quando a Lua ia já bem para lá do ponto culminante, Regis surgiu ao portão, trazendo dois cavalos e dois potros. Os agricultores e as suas famílias acenavam-lhe em despedida, insistindo em que promettesse visitá-los de novo, caso algum dia passasse de novo por aquelas bandas.

— É espantoso — riu-se Drizzt. Bruenor e Wulfgar limitavam-se a abanar as cabeças, incrédulos.

Pela primeira vez desde que tinha entrado no povoado, ocorreu a Regis que a sua demora podia ter provocado alguma angústia nos amigos. O agricultor insistira muito em que jantasse antes de se sentarem para discutir o negocio que o tinha levado até ali, fosse ele qual fosse, e já que tinha de se mostrar educado (e uma vez que só tinha jantado uma única vez nesse dia), Regis concordou, embora abreviando a refeição o mais que podia e recusando educadamente o convite para repetir o prato por uma quarta vez. Conseguir os cavalos revelar-se-ia muito fácil, depois disso. Só precisou de lhes prometer que deixaria os animais com os magos em Sela Longa, quando ele e os seus amigos prosseguissem viagem a partir daí.

Regis tinha a certeza de que os seus amigos não seriam capazes de ficar zangados com ele por muito tempo. Fizera-os esperar e preocupar-se durante metade da noite, mas o seu trabalho poupar-lhes-ia muitos dias numa estrada perigosa. Depois de uma ou duas horas a cavalgarem sentindo o vento a passar velozmente por eles enquanto avançavam, os companheiros esqueceriam toda a sua ira. E mesmo que não se esquecessem assim com tanta facilidade, para Regis uma boa refeição valia sempre alguns incómodos.

Drizzt levou o grupo a deslocar-se deliberadamente mais para leste do que para que sudeste. Não encontrara nenhuma referência no mapa de Bruenor que lhe permitisse abordar o caminho direto para Sela Longa. Por isso, se tentasse encontrar o caminho direto e errasse, mesmo que por pouco, acabariam por ir dar à estrada principal que vinha da cidade nor-tenha de Mirabar, sem saberem se deveriam virar para norte ou para sul. Seguindo diretamente para leste, o drow tinha a certeza de que alcançariam a estrada a norte de Sela Longa. A viagem teria alguns quilómetros mais, mas talvez isso lhes poupasse vários dias a andarem para trás.

A cavalgada foi fácil e desimpedida durante todo o dia e na noite seguinte; depois, Bruenor decidiu que estavam já suficientemente longe de Luskan para adotarem um plano de viagem mais normal.

— Agora já podemos avançar durante o dia — anunciou ao início da tarde do segundo dia a cavalo.

— Prefiro a noite — disse Drizzt. Acabara de acordar e estava a escovar o seu garanhão negro, esguio, mas possante.

— Eu não — argumentou Regis. — As noites foram feitas para dormir, e os cavalos ficam praticamente cegos para os buracos e as pedras que podem magoá-los.

— Uma solução de compromisso, então — propôs Wulfgar, espreguiçando-se para sacudir dos ossos os últimos vestígios de sono. — Podemos partir depois de o Sol estar no auge, mantendo-o atrás de nós, por causa de Drizzt, e cavalgar até cair a noite.

— Bem pensado, rapaz — riu-se Bruenor. — Parece-me mesmo que já passa do meio-dia. Para os cavalos, então! Horas de partir!

— Bem podias ter guardado as tuas ideias só para até depois do jantar! — resmungou Regis para Wulfgar, colocando com relutância a sela no dorso do seu pequeno potro branco.

Wulfgar correu para ajudar o atrapalhado amigo.

— Mas teríamos perdido meio-dia de viagem — respondeu Wulfgar.

— Isso é que teria sido uma pena... — retorquiu Regis.

Nesse dia, o quarto desde que tinham saído de Luskan, os companheiros chegaram aos rochedos, uma estreita faixa de elevações aguçadas e colinas onduladas. Uma beleza indômita marcava o local, com uma impressão esmagadora de natureza selvagem, que dava a cada viajante que por ali passava uma sensação de conquista, de que era capaz de ser o primeiro a olhar para um ponto qualquer daquela paisagem. E, como sempre acontecia nas zonas selvagens, a emoção da aventura vinha acompanhada por um certo grau de perigo. Ainda mal tinham entrado no primeiro vale do terreno acidentado quando Drizzt viu rastos que conhecia muito bem: a pesada marcha de um bando de orcs.

— Foram feitos há menos de um dia — disse para os seus preocupados companheiros.

— Quantos? — perguntou Bruenor.

Drizzt encolheu os ombros.

— Pelo menos uns dez... Talvez o dobro disso.

— Vamos prosseguir o nosso caminho — sugeriu o anão. — Estão à nossa frente, o que é melhor do que se estivessem atrás de nós.

Quando o crepúsculo chegou, marcando o ponto intermédio da jornada desse dia, os companheiros fizeram uma paragem rápida para deixarem os cavalos pastar num pequeno prado.

O rasto dos orcs ainda estava à frente deles, mas Wulfgar, que assumira a vigia da retaguarda do grupo, mantinha a atenção concentrada lá trás.

— Estamos a ser seguidos — disse, perante os rostos inquiridores dos amigos.

— Orcs? — perguntou Regis.

O bárbaro abanou a cabeça:

— Nenhum que seja como os que já vi. Pelo que me apercebo, quem nos persegue é esperto e cauteloso.

— Pode ser que os orcs daqui conheçam melhor os hábitos das pessoas de bem do que os orcs das Planícies Geladas — disse Bruenor. Mas desconfiava de algo diferente de orcs, e não precisava de olhar para Regis para perceber que o halfling tinha a mesma preocupação. A primeira marcação do mapa que Regis tinha identificado como um cemitério ancestral não podia estar muito longe da posição onde estavam agora.

— De volta aos cavalos — sugeriu Drizzt. — Uma cavalgada rápida poderá melhorar bastante a nossa posição.

— Prossegue até depois de a Lua nascer — concordou Bruenor. — E não pares enquanto não tiveres encontrado um sítio onde possamos resistir ao ataque. Tenho a sensação de que vamos ter luta antes de a aurora nos surpreender!

Não encontraram nenhum sinal concreto durante a cavalgada, que os levou a atravessar praticamente toda a extensão dos Rochedos. Até que o rasto dos orcs desapareceu, mais a norte, deixando-lhes o caminho para a frente aparentemente livre. No entanto, Wulfgar tinha a certeza de que tinha percebido vários ruídos atrás deles, e movimentos na periferia do seu campo visual.

Drizzt teria preferido continuar até que os Rochedos tivessem ficado completamente para trás, mas, naquele terreno agreste, os cavalos tinham atingido o limite da resistência. Parou num pequeno bosque de pinheiros no topo de uma pequena elevação, suspeitando, como os demais, de que olhos hostis os observavam de várias direções.

Drizzt já estava empoleirado no topo de uma das árvores antes que os outros tivessem sequer desmontado. Amarraram os cavalos juntos e posicionaram-se em redor dos animais. Nem sequer Regis conseguiria dormir, porque apesar de confiar na visão noturna de Drizzt, o sangue já lhe começara a correr com rapidez nas veias, com a expectativa do que estava para vir.

Bruenor, veterano de cem batalhas, sentia-se suficientemente confiante na sua destreza em combate. Encostou-se calmamente a uma árvore, com o machado cheio de marcas assente sobre o peito, e uma das mãos bem firme no punho da arma.

Wulfgar, porém, fez outros preparativos. Começou a reunir galhos e ramos partidos e a afiar-lhes as pontas. Procurando obter todas as vantagens possíveis, distribuiu-os por posições estratégicas em volta da área, para que proporcionassem a melhor disposição defensiva possível, usando os bicos

letais para reduzir o número de eixos de aproximação dos atacantes. Ocultou astuciosamente outros paus em ângulos que fariam que os orcs tropeçassem e se empalhassem neles antes de conseguirem alcançá-lo.

Regis, o mais nervoso de todos, assistiu a tudo e observou as diferenças nas táticas dos seus amigos. Sentia que pouco podia fazer para se preparar para esta luta, e esforçou-se apenas por se manter fora do caminho dos outros, para não atrapalhar as suas atividades. Talvez surgisse uma oportunidade para desferir um golpe de surpresa, mas nem sequer considerava essa hipótese nesse momento. A bravura era uma coisa que acontecia espontaneamente no halfling. Não era certamente coisa que alguma vez planeasse.

Com tanto esforço de camuflagem e de preparativos a desviar-lhes a atenção da enervante expectativa, foi quase um alívio quando, cerca de uma hora depois, a ansiedade se tornou realidade. Drizzt sussurrou para os outros que havia movimento nos campos mais abaixo do aglomerado de árvores.

— Quantos? — inquiriu Bruenor.

— Quatro para um, a nosso desfavor. Talvez mais — respondeu Drizzt.

O anão virou-se para Wulfgar:

— Estás pronto, rapaz?

Wulfgar agitou o martelo na direção dele.

— Quatro para um? — riu-se.

Bruenor gostava da confiança do jovem guerreiro, mas sabia que a desvantagem poderia na verdade revelar-se maior, uma vez que não era provável que Regis se envolvesse em combate aberto.

— Deixamo-los vir, ou enfrentamo-los no campo? — perguntou Bruenor a Drizzt.

— Deixa-os vir — respondeu o drow. — O facto de se estarem a aproximar furtivamente demonstra que julgam poder contar com a surpresa como aliada.

— E uma surpresa estragada é de longe muito melhor do que o primeiro golpe — completou Bruenor. — Faz o melhor que poderes com o teu arco quando a coisa começar, elfo. Estaremos à tua espera!

Wulfgar imaginou o fogo que arderia nos olhos cor de alfazema do drow, um rebrilhar letal que traía sempre a calma aparente de Drizzt antes de uma batalha. O bárbaro sentiu-se reconfortado, porque a sede de batalha do drow ultrapassava a dele, e nunca vira as cimitarras sibilantes serem vencidas por nenhum adversário. Sacudiu de leve o martelo novamente e agachou-se num buraco junto às raízes de uma das árvores.

Bruenor enfiou-se entre os corpos possantes de dois dos cavalos, enfiando um pé num estribo de cada um dos animais, e Regis, depois de ter

enchido as esteiras e mantas com folhagem para lhes dar a aparência de corpos adormecidos, fugiu para debaixo da ramagem de uma das árvores.

Os orcs aproximaram-se do acampamento numa formação circular, esperando obviamente um ataque fácil. Drizzt sorriu, esperançoso, ao notar as falhas no círculo; flancos expostos que impediriam um socorro rápido a qualquer grupo isolado. Todo o bando alcançaria o perímetro do pequeno bosque ao mesmo tempo, e seria muito provavelmente Wulfgar, que era quem estava mais perto da orla, quem assestaria o primeiro golpe.

Os orcs aproximaram-se lentamente, com um grupo avançando em direção aos cavalos, e outro em direção às esteiras e mantas. Quatro orcs passaram por Wulfgar, mas o bárbaro esperou mais um instante e deixou que os restantes se aproximassem suficientemente dos cavalos para que Bruenor os pudesse atacar.

Depois, acabou o tempo de se esconder.

Wulfgar saltou do esconderijo com Aegis-fang, o seu martelo de guerra mágico, já em ação.

— Tempus! — gritou para o seu deus das batalhas. E o primeiro golpe, abateu-se esmagador, atirando dois orcs ao chão.

O outro grupo correu para tentar desamarrear os cavalos, para os tirar dali, na esperança de eliminar qualquer rota de fuga.

Mas foram saudados pelo rugido do anão e pelo clamor do seu machado!

Os orcs, surpreendidos, saltaram para as selas; Bruenor rachou um deles ao meio e arrancou a cabeça a outro antes que os restantes dois percebessem sequer que tinham sido atacados.

Drizzt escolheu como alvos os orcs mais próximos dos grupos sob ataque, atrasando o máximo que podia os reforços contra os seus amigos. A corda do arco retesou-se uma, duas, três vezes, e o mesmo número de orcs caíram no chão, com os olhos fechados e as mãos agarrando impotentemente as varas das flechas assassinas.

Estes tiros de surpresa tinham aberto profundas brechas nas fileiras dos inimigos, e agora o drow desembainhara as cimitarras e deixara-se cair da sua posição elevada, confiante em que ele e os seus companheiros conseguiriam rapidamente eliminar o resto do bando. O sorriso do drow não durou muito, porém, porque ao descer notou mais movimentos no campo.

Drizzt caíra no meio de três criaturas, com as espadas já em movimento antes que os seus pés tivessem sequer tocado no chão. Os orcs não foram apanhados completamente de surpresa — um deles vira o drow cair —, mas Drizzt apanhou-os em desequilíbrio, ainda a completarem a volta que poria as suas armas em ação.

Com os golpes rápidos como relâmpagos do drow, qualquer hesitação

significava morte certa, e Drizzt era o único a manter o controle no meio de toda aquela confusão de corpos. As cimitarras desferiam golpes e estocadas em carne orc com uma precisão letal.

As perspectivas de Wulfgar eram igualmente auspiciosas. Enfrentou duas das criaturas e, apesar de serem guerreiros ferozes, os orcs não estavam à altura da força do gigantesco bárbaro. Um deles conseguiu erguer uma arma tosca a tempo de bloquear o golpe de Wulfgar, mas Aegis-fang atravessou essa defesa, quebrando a arma e depois esmagando o crânio do infeliz orc, sem sequer perder velocidade devido ao esforço.

Bruenor foi o primeiro a ter problemas. Os seus ataques iniciais tinham sido perfeitos, o que o deixara com apenas dois oponentes de pé, numa desproporção que o anão apreciava. Mas, no meio da confusão, os cavalos empinaram-se e fugiram, soltando as rédeas dos ramos a que estavam presos. Bruenor caiu no chão e, antes que conseguisse recompor-se, levou um coice de um casco do seu próprio potro na cabeça. Um dos orcs também foi derrubado, mas o último libertou-se da confusão e correu para acabar com o atordoado anão assim que os cavalos fugiram dali.

Felizmente, um daqueles momentos de espontânea bravura apodeitou-se de Regis nesse instante. Saiu sorrateiramente debaixo da árvore, colocando-se silenciosamente atrás do orc. Este era bastante alto, para um orc, e mesmo esticando-se nas pontas dos pés Regis não gostou do ângulo que se lhe apresentava para um golpe na cabeça do monstro. Encolhendo os ombros, resignado, o halfling mudou de tática.

Antes que o orc pudesse sequer dar início ao golpe que acabaria com Bruenor, a moça do halfling subiu por entre as pernas do monstro, abatendo-se contra a virilha e fazendo-o erguer-se do chão. O orc, uivando, levou às mãos ao local doloroso, revirando os olhos sem nexos, e caiu redondo no chão, sem mais ambições de lutar.

Tudo acontecera apenas num instante, mas a vitória ainda não estava conquistada. Mais seis orcs vieram juntar-se à refrega, e dois deles interromperam a tentativa de Drizzt de chegar junto de Regis e de Bruenor, enquanto três outros corriam em auxílio do companheiro solitário que ainda enfrentava o gigantesco bárbaro. Um deles, rastejando na mesma trajetória que Regis tinha seguido, aproximou-se do desprevenido halfling.

No mesmo instante em que Regis percebeu o grito de aviso do drow, uma maçã atingiu-o entre as omoplatas, sugando-lhe o ar dos pulmões e atirando-o ao chão.

Wulfgar estava agora acochado por quatro lados e, apesar da sua fanfaronice antes da batalha, descobriu que não lhe agradava nada aquela situação. Concentrou-se em aparar os golpes, esperando que o drow conseguisse chegar até perto dele antes que as suas defesas sucumbissem.

Encontrava-se numa terrível inferioridade numérica.

Uma espada orc golpeou-lhe uma costela, outra fez-lhe um lanho no braço.

Drizzt sabia que podia derrotar os dois que ainda enfrentava, mas duvidava de que conseguisse fazê-lo a tempo de ainda ajudar o seu amigo bárbaro ou o halfling. E ainda havia mais reforços orcs no campo.

Regis rebolou até ficar mesmo ao lado de Bruenor, e os gemidos do anão tornavam evidente que a batalha tinha terminado para ambos. Depois, o orc surgiu sobre ele, com a maça erguida acima da cabeça e com um sorriso malévolo a rasgar-lhe a feia carantonha. Regis fechou os olhos, sem vontade de assistir ao assestar do golpe que o mataria.

Depois, ouviu o som do impacto... por cima dele.

Assustado, abriu os olhos. Um pequeno machado estava cravado no peito do seu atacante. O orc olhou para o objeto, confundido. A maça caiu inofensivamente para trás do orc, e ele próprio caiu de costas, morto.

Regis não compreendia.

— Wulfgar? — perguntou para o vazio.

Um vulto descomunal, quase tão grande como Wulfgar, saltou por cima dele e precipitou-se sobre o orc, arrancando com ferocidade o pequeno machado do peito da criatura. Era humano e vestia peles como um bárbaro, mas era diferente das tribos das Planícies Geladas: os cabelos deste homem eram pretos.

— Oh, não — gemeu Regis, lembrando-se dos seus próprios avisos a Bruenor acerca dos bárbaros Uthgardt. O homem salvara-lhe a vida, mas, conhecendo a reputação daqueles selvagens, Regis duvidava de que se criasse alguma amizade a partir deste encontro. Começou a sentar-se, desejando transmitir a sua sincera gratidão e afastar quaisquer ideias hostis que o bárbaro pudesse ter em relação a ele. Pensou mesmo em usar o pendente com o rubi para suscitar alguns sentimentos amistosos.

Mas o grandalhão, apercebendo-se do movimento, rodou de repente e deu-lhe um pontapé na cara.

Regis caiu para trás e na escuridão.