



Edição
Fac-similar



BANDO SEM MARCA

Dilson Vargas Peixoto

méritos
editora

*Fronteira de bacias hidrográficas no
hemisfério norte de Kndarinano.
Região centro-oriental de Rugaru.*

FLORESTA
GRANDE

MIZUM

RIO GRANDE

Rio do Lodo

IXODE

MORRO
VERMELHO

TRÊS QUEDAS

TASIBARANA





Dilson Vargas Peixoto

BANDO SEM MARCA



Edição
Fac-similar

Passo Fundo
2015

méritos
editora

2015 – Versão livro em papel
2023 – Versão fac-similar em e-book/PDF

© Livraria e Editora Méritos Ltda.
Rua do Retiro, 846 - Passo Fundo - RS - CEP 99074-260
Página na internet: www.meritos.com.br
E-mail: sac@meritos.com.br

Charles Pimentel da Silva
Editor

Jenifer B. Hahn
Auxiliar de edição

Dilson Vargas Peixoto
Autor e revisor final

Obs.: O próprio autor responsabilizou-se pela última revisão.

Todos os direitos reservados e protegidos pela lei nº 9.610 de 19/02/1998. Partes deste livro podem ser reproduzidas ou transmitidas, desde que citados o título da obra, o nome do autor, da editora e os demais elementos de referência, conforme normas da ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas.

P377b Peixoto, Dilson Vargas
Bando sem marca / Dilson Vargas Peixoto.
– Passo Fundo: Méritos, 2015. –
260 p.

1. Literatura brasileira 2. Ficção I. Título

Catálogo na fonte: Bibliotecária Marisa Miguellis CRB10/1241

ISBN da versão livro em papel: 978-85-8200-040-3

Impresso no Brasil

“Existem pessoas que querem preservar muito, prendendo animais e plantas em cativeiro, enquanto caçam apenas para suprir sua luxúria.

Esses seres criados em cativeiro não enfrentam os mesmos perigos da liberdade e não têm muita experiência de vida, deixando a fraqueza como descendência.

Falo-vos isso, ouvintes, pois com a cultura é a mesma coisa.

As pessoas que preservam demais sua cultura, não a modificando quando necessário e rechaçando a diferente, criam seus filhos como animais engaiolados.

Filhos esses com pouca experiência de vida, pois não têm contato com outras culturas. Então, eles não conseguem questionar os próprios costumes (porque acreditam que isso é errado), tornando-se fracos em conhecimento e péssimos em respeito”.

(Discurso de Kentra ao povoado de Zinzilru)

Apresentação

O leitor está a poucas páginas de conhecer uma das histórias baseadas em meus escritos, que ainda guardo em casa, sobre novas culturas e sociedades. Esta obra transcorre em outro mundo, com outras espécies e consequentemente com outros povos. Mesmo permeados por sutis diferenças em relação aos humanos, o leitor poderá facilmente entender estes seres como de sua própria espécie, dotados de semelhanças físicas, fisiológicas e sociais... afinal, tudo está construído para ser uma inusitada analogia com os povos que conhecemos hoje em dia e para uma melhor interação com as críticas e propostas de criação de uma nova cultura e sociedade.

A palavra escrita é uma das melhores formas de expressar o que sentimos, o que desejamos. Então, escrevi uma ficção para conectar-me de forma mais aprazível com aquelas pessoas que enxergam além da “pura e bruta” vida cotidiana contemporânea, com todas as suas mazelas e descaminhos. Por isso procurei usar da criatividade e uma maneira que proporcione lazer, porém também criticidade.

É dessa maneira que pretendo entreter o leitor: ficção com reflexão, ao invés de apenas impor ideias. Assim, tornar-se-á evidente para alguns que um personagem é parte da existência de seu criador. Não é mera coincidência que Dja'on, personagem central deste livro, tenha um pensamento e uma visão de mundo tão semelhantes aos meus, sendo ele, confesso, a exposição dos meus pensamentos mais recônditos.

Dito isso, o que aqui está escrito, para quem concordar, pode ser até uma alternativa para viver-se em sociedade, muito embora não desejaria que aqueles que não se sentirem alocados no enredo simplesmente abandonassem a leitura sem ao menos chegar às páginas finais. Satisfação seria se um pedacinho qualquer deste livro promovesse um movimento nas outras formas de ver e de viver este nosso mundo.

O mais importante é que entendam o que puderem e façam o que desejarem com essas informações, sempre lembrando que não veio nenhuma criatura dos céus, nem mesmo dos confins da terra a mim. Não veio uma luz,

tampouco um sonho dizendo o que eu deveria escrever. Isso é fruto apenas de observações sobre o funcionamento dos universos. Para tanto, utilizei do conhecimento humano, principalmente da ciência para ter alguma orientação, pois, apesar de ela ser uma interpretação ilusória da realidade e esta obra tratar-se de uma ficção, alguma realidade há em tudo isso, suficiente para instigar a mente. Bem por isso que o leitor vai notar vários rodapés ao longo do livro, um tanto incomum literariamente falando, mas bem justificados, pelo menos em minha experiência acadêmica.

Também, é claro, utilizei do conhecimento contido em crenças e religiões para dar mais base a algumas questões. Além disso, com íris de biólogo e criticidade de historiador, observei as criaturas e suas obras para adquirir mais algum conhecimento e alguma sabedoria. E, assim, com forte manifestação e vontade, eu escrevi o que aqui está.

Em síntese, creio já haver dito tudo o que se diz para apresentar um livro, podendo o leitor passar direto ao Capítulo I para começar a aventura. Porém, convido ainda para a leitura de mais algumas explicações sobre o porquê de o livro ter sido escrito dessa maneira:

Os seres (falo de tudo o que é dotado de vida na Terra) vivem de acordo com o funcionamento de seus organismos, suas adaptações¹ e seus hormônios. Tanto as características físicas, quanto as bases de funcionamento dos organismos estão intimamente relacionadas às suas heranças, seus ancestrais e pequenas partes que lhes dão singularidades (genes e coisas afins).

Além disso, para o funcionamento adequado de um organismo, a nutrição torna-se outro fator essencial. Através da ingestão de elementos², um corpo mantém sua estrutura, sua coesão, suas percepções e desempenha ações. Assim, fatores físicos, químicos e biológicos explicam o funcionamento dos seres vivos, suas adaptações e até mesmo (podendo ser uma ideia ousada para alguns) as bases de seu comportamento. Porém, será que realmente tais fatores explicam quase plenamente os seres vivos, ou somos levados a acreditar que explicam?

O comportamento dos seres difere em muitos aspectos entre uma espécie e outra (se é que espécies realmente existem), dependendo de seus

¹ Adaptações podem ser consideradas como habilidades de um organismo para desempenhar determinadas ações, bem como para conseguir sobreviver em específicas condições ambientais.

² Sejam os nutrientes simples ou “ligados” a outros formando proteínas, ácidos e toda a gama de formas que podem ser consideradas nutricionais.

fatores íntimos (genótipo) e do ambiente onde vivem. Assim como um macho de pombinha (*Columbina picui*) canta para atrair fêmeas, o humano faz cultura. Ambas as ações são típicas de suas espécies, como que inseridas na existência de sua linhagem. Embora alguns acreditem que a cultura seja oriunda de um raciocínio, creio que ela seja oriunda da simples existência, algo que é natural e instintivo no ser humano, sendo o raciocínio parte desse instinto. Além disso, como ter certeza que outros animais não humanos não possuem cultura? Não possuem cultura porque algumas pessoas não a reconhecem ou não a percebem, embora haja pesquisas provando a existência de cultura em alguns macacos³.

O simples ato de desenhar ou escrever um livro pode ser uma característica natural da espécie humana, algo de seu instinto que foi adquirido ao longo de muitos anos. Mesmo alguns afirmando que os humanos são racionais, pois têm uma inteligência superior e são capazes de pensamentos abstratos elaborados, eu não vejo por essa forma. Não há como afirmar que outros seres são incapazes de pensamento abstrato, pois não somos as outras espécies para saber como elas realmente pensam. Além disso, nossos critérios para classificar um pensamento abstrato podem ser muito limitados frente a gama da complexidade da vida.

Considerando a cultura um aspecto comportamental instintivo, o determinismo pode ser uma explicação atraente, já que os fatores genéticos e ambientais “ditam” o comportamento e a forma das espécies. Porém, às vezes esses determinismos são rompidos, gerando mutações, espécies novas e toda a diversidade de criaturas. Até mesmo as culturas humanas se modificam, algumas vezes lentamente e outras vezes bruscamente através de revoluções⁴ culturais.

Talvez essas modificações sejam apenas determinadas por fatores ambientais e genéticos, mas, também podem ser o rompimento da influência de tais fatores. Por que ficar determinado se é possível esquivar de tal influência? Poucos conseguem isso, já que esses poucos, acredito, são os que agem com vontade própria, e não vontade determinada.

³ No Brasil, macacos capuchinhos usam pedras para afugentar e alertar sobre predadores. Há também o uso de varetas por chimpanzés (*Pan sp.*) para pegarem insetos, bem como o uso de pedras que servem como “bigorna e martelo” neste grupo de animais e nos macacos-prego (*Sapajus sp.*).

⁴ Aqui, “revolução” tem sentido de “estipular algo novo, uma mudança”.

Exemplos de humanos que praticaram esse rompimento não faltam: Siddhartha Gauthama⁵, que excluiu o materialismo e deixou de lado parte de seu modo de vida; Nelson Mandela⁶, que lutou por uma África do Sul mais justa, desejando romper com as diferenças entre negros e brancos; o povo hebreu de uma forma geral, que passou a adorar uma única divindade ao invés de muitas como era comum aos povos antigos; além de muitos casos, em nossas cidades, de pessoas consideradas “loucas” por não seguirem modas e não se deixarem levar pelas influências culturais.

Exemplos de animais não humanos que romperam com as influências são poucos. Isso talvez seja devido à pouca importância que os pesquisadores dão a “coisas fora do padrão” ou a falta de alguém que se interesse por elas. Todavia, eu conheço um exemplo desses, que ocorreu com a última ararinha-azul (*Cyanopsitta spixii*) vivente livre na natureza. Este animal formou casal com uma ave de outra espécie: um maracanã-verdadeiro (*Primolius maracana*). Pode-se falar que devido a ser única, a ararinha-azul escolheu outra espécie disponível para formar um casal. Mas e o maracanã? Ele não é o único de sua espécie, então, porque aceitou a ararinha-azul como parceira? Isso não poderia ter sido um rompimento do determinismo e das influências que formam os “padrões”?

Embora o rompimento não seja total, pois o corpo necessita de algum determinismo genético e ambiental para existir, ele pode ser parcial. Assim, criaturas não alheias às suas próprias vontades e não alheias à sua natureza determinada atingem um equilíbrio, possibilitando entender que o universo é além do que é perceptível. Também, percebem que a existência pode ter sua forma modificada e até “expandida”.

Em revoluções culturais o sentido é praticamente o mesmo: a cultura antiga, determinista dos gostos e comportamentos na sociedade, é questionada e rompida. Com isso, uma cultura nova substitui a antiga, apesar de ela ter influência de sua predecessora (já que a modificação total é bastante improvável). Então, a nova cultura torna-se outro fator determinante numa sociedade, refazendo um ciclo aparentemente infinito.

⁵ Também conhecido como Buda. Ele abandonou seu reino e sua rica família na região do antigo Nepal em busca de maneiras para acabar com o sofrimento. Apesar de ter usado outra cultura para este abandono (ascetismo), Siddhartha criou novos valores, ou seja, o Caminho do Meio, que é como uma moderação entre os extremos.

⁶ Ex-presidente da África do Sul entre 1994 e 1999. Através de sua luta contra a segregação entre brancos e negros, conseguiu acabar com o *Apartheid* e dar direitos iguais às várias etnias de seu país.

Por serem constituídas de criaturas hierárquicas, muitas sociedades humanas possuem indivíduos ou grupos dominantes. Geralmente esses grupos são quem “ditam” a cultura e os gostos, proporcionando-lhes melhor domínio sobre os demais. Dessa maneira, o determinismo social se mantém até seu questionamento e rompimento; ou até se tornar ineficiente em dominar, como exemplo da escrita.

A escrita poderia ter sido um aspecto cultural utilizado por parte da sociedade para exercer domínio (como alguns sacerdotes dos tempos antigos). Mas, a arte de escrever tornou-se tão difundida que, embora ainda seja uma forma de divergência social, não é um artefato de domínio tão poderoso como antes, já que muita gente sabe escrever e ler.

Por isso, utilizando da escrita, criei este livro, que intimamente pretende estimular a criticidade das pessoas e fazê-las perceberem que podem mudar sua cultura e sociedade. Assim, utilizo da própria cultura para querer “destruí-la” ou afastá-la. A melhor arma contra o inimigo é ele próprio.

Muito bem caros leitores... creio que tudo isso sirva para entenderem plenamente o que quero dizer com cada diálogo e ação dos personagens neste livro. Por isso, a indignação de Dja'on também é a minha própria.

Percebo que os humanos querem sempre algo: riqueza, consideração, cópula, força etc., mas nem sempre refletem se tudo isso é necessário e importante. Portanto, para poder criticar as sociedades humanas, inclusive a que eu nasci, tive que me considerar como um não humano. Pode parecer estranho, mas foi necessário... A partir de então, comecei a observar as atitudes humanas e agregar suas interpretações de realidade (conhecimento) até perceber alguma explicação. Tal explicação da realidade (ou que eu senti e considere como sendo a realidade) alertou minha mente, fazendo com que eu percebesse que deveria me afastar da vivência humana, renunciar ao *eu* e observar sem julgar...

Então, a minha indignação para com os humanos, que vem desde a infância, tornou-se mais acentuada. Com a mente alerta, pude usar melhor essa indignação e o sentimento de “há algo errado aqui”. E assim comecei

⁷ Fui criado no Rio Grande do Sul, Brasil, mais especificamente na cidade de Santa Maria, no qual nasci em 1986.

a perceber a necessidade de uma nova cultura, ou qualquer coisa que se assemelhe a uma maneira agradável de viver, apenas viver.

Foi necessário procurar em sociedades diferentes das que eu fui criado, inclusive nas religiões, na ciência e até mesmo em filosofias de vida. Fiz uma procura quase incessante e aparentemente infundável por uma vida equilibrada, com tudo o que gerasse harmonia: tribulações e não tribulações, dificuldades e facilidades, coisas desagradáveis e agradáveis.

Foi assim, com indignação e desejando harmonia na vida, que me foi proporcionada inspiração para escrever. Para mim, uma vida harmoniosa pode ser gerada através de uma mudança sociocultural, em que certos valores poderiam ser transformados, dicotomia de bem e mal extinta e um monte de privilégios extirpados.

Apesar de este livro preservar um resquício de “*método científico*”, procurei narrar com a criticidade adequada para ser entendido.

Para mim, tanto a biologia quanto a história são maravilhosas e explicam muito do que somos e do que fomos. E, assim, tentei romper com parte dos determinismos e me considere igual a qualquer forma de vida, nem superior nem inferior. Ao disponibilizar minhas ideias, que são baseadas em observações, sinto-me vivo e útil ao universo. Com isso, eu não apenas existo como uma forma qualquer, mas como alguém que alertou aos demais sobre uma existência além de suas percepções e gostos, além de suas considerações e ilusões.

Boa leitura!

Dilson Vargas Peixoto,
o autor

Sumário

Apresentação.....	9
<i>Capítulo 1 - Sapiência.....</i>	19
<i>Capítulo 2 - Acampamento</i>	25
<i>Capítulo 3 - No rastro imperial</i>	37
<i>Capítulo 4 - Levantando acampamento.....</i>	42
<i>Capítulo 5 - Ajudando o horror</i>	46
<i>Capítulo 6 - Dominâncias.....</i>	50
<i>Capítulo 7 - A espera.....</i>	56
<i>Capítulo 8 - Sedução.....</i>	58
<i>Capítulo 9 - Surpresa.....</i>	63
<i>Capítulo 10 - Escombros</i>	68
<i>Capítulo 11 - Na marcha imperial.....</i>	75
<i>Capítulo 12 - Seguindo passos</i>	78

<i>Capítulo 13 - Divisões imperiais</i>	86
<i>Capítulo 14 - Desertor</i>	91
<i>Capítulo 15 - Fora da estrada</i>	97
<i>Capítulo 16 - Trato da doença</i>	103
<i>Capítulo 17 - Tambores</i>	109
<i>Capítulo 18 - Conhecendo outros</i>	117
<i>Capítulo 19 - Vilarejo desafortunado</i>	121
<i>Capítulo 20 - Criatura Bruxuleante</i>	124
<i>Capítulo 21 - O Morro Vermelho</i>	129
<i>Capítulo 22 - O segredo da mulher morta</i>	134
<i>Capítulo 23 - Continuando viagem</i>	140
<i>Capítulo 24 - A Floresta Grande</i>	146
<i>Capítulo 25 - Alzum</i>	154
<i>Capítulo 26 - A Fuga</i>	160
<i>Capítulo 27 - Nova estratégia</i>	167
<i>Capítulo 28 - Mais andanças</i>	170
<i>Capítulo 29 - Encontros</i>	176

<i>Capítulo 30 - Decisões</i>	184
<i>Capítulo 31 - Integração com a floresta</i>	189
<i>Capítulo 32 - Momento propício</i>	196
<i>Capítulo 33 - Condutas desagradáveis</i>	209
<i>Capítulo 34 - Agradecimentos e mapas</i>	216
<i>Capítulo 35 - O abandono</i>	220
<i>Capítulo 36 - Conversas</i>	222
<i>Capítulo 37 - Nova formação sociocultural (anotações de Ehserdo)</i>	227
<i>Capítulo 38 - Vai Rk̄hbu!</i>	235
<i>Capítulo 39 - O retorno dos viajantes</i>	240
<i>Capítulo 40 - Outras decisões</i>	245
<i>Capítulo 41 - Novas práticas socioculturais (Outros escritos de Ehserdo)</i>	248
<i>Capítulo 42 - Por fim, o entendimento</i>	255

Capítulo 1
SAPIÊNCIA

Por que não consigo me sentir tranquilo?

O pensativo Dja'on⁸ caminhava em meio a floresta. Ele era um jovem adulto de pele parda, cabelos ondulados e olhos castanhos. Os poucos pelos em sua face denunciavam sua idade, apesar de nem ele próprio saber exatamente quantos anos haviam passado desde seu nascimento.

Ele seguia trilhas de outros animais para chegar ao topo do morro. Apesar da inclinação do terreno e do perigo do trajeto, o jovem estava pouco atento ao que se passava na mata, pois tinha a mente alvoroçada.

Por que nada mais tem a mesma graça?

Dja'on coçou uma das pernas com o pé descalço, abotoou a camisa vermelha e ajustou sua calça marrom. Então, olhou uma árvore de tronco robusto e a subiu com cuidado.

Da copa ele observou o vale, que nada mais era do que um descampado rodeado de morros florestados com marcas de guerra. O rio principal havia sido cortado e suas águas, antes límpidas e abundantes, há tempos estavam poluídas e escassas. Da extinta mata ciliar restaram apenas galhos, cinzas e alguma vegetação pioneira.

Lá em cima, Dja'on procurou se acalmar, pois se sentia deslocado do mundo. Ele era uma pessoa crítica... Crítica até consigo mesmo; talvez por isso a ansiedade o dominasse, causando descontentamentos frequentes.

Imagens perturbadoras e rápidas se formavam em sua cabeça. Nenhuma delas ficava mais do que alguns segundos. Mas era justamente isso que Dja'on queria, pois sabia, pela prática, que esse bombardeio de lembranças e suposições era necessário para sua mente “esvaziar” e acalmar.

⁸ Os nomes terão as pronúncias escritas entre colchetes, usando-se os caracteres do Alfabeto Fonético Internacional. *Dja'on* [dʒaʔon], de *djao* (vida, vontade) e *onm* (outro). Significado do nome: “Outra Vida” ou “Outra Vontade”.

Repentinamente, um barulho na serapilheira o alertou. Um quadrúpede correu para a árvore onde ele estava e a subiu com leveza. Dja'on sorriu ao reconhecer sua amiga raposa-escaladora, companheira de anos em empreitadas na mata, caçadas e aventuras.

— Mesmo afastado do meu povo, tenho alguém para me fazer companhia.

A raposa-escaladora o olhou com ternura e se acomodou em um galho ao lado.

— Sabes, Farejadora, acho que tu és a única criatura em quem realmente confio, apesar de não convivermos diariamente. — O jovem colocou a mão sobre o lombo da raposa, acariciando seu pelo grosso e acinzentado. Então, os dois permaneceram na altura do dossel, admirando o vale e acalmando pensamentos.

O sol estava perto de se pôr quando desceram da árvore. No instante em que pisou no solo, alguma coisa pareceu penetrar a alma de Dja'on. Ele e a raposa-escaladora se sentiram observados, como se alguma coisa ameaçadora estivesse escondida nos arbustos logo à frente.

A vegetação baixa se mexeu e detrás dela surgiu uma pessoa alta, com o corpo coberto de panos sujos. Na face havia pequenas aberturas para os olhos, e nas extremidades estavam à mostra pés e mãos esqueléticos.

Dja'on sentiu um nó no estômago e a raposa-escaladora ficou arrepiada. Aquele ser dava medo, apesar de ambos sentirem conhecer sua presença.

— Quem és tu? — O jovem perguntou tentando aliviar a tensão.

— Não te lembras de mim? — Aquela coisa falou com voz grave e rouca. — Dja'on! Tenho te observado e, sem que tu saibas, batalhado ao teu lado.

— Como sabes meu nome?! Quem és tu?

— Já ouviste falar no guerreiro Rkħbu⁹?

Dja'on ficou pasmo.

— Rkħbu é apenas uma lenda. É um monstro para assustar crianças. E tu és apenas uma pessoa grande, não és uma criatura horrenda... — Ele olhou atentamente para aquelas roupas. — Lembro ter te visto nas batalhas

⁹ [rqçbu].

quando era pequeno. Tu eras o guerreiro que não tinha império e nem povo. Tu eras o matador de exércitos!

— Muitas histórias... Mas eu não destruí sozinho um exército sequer. Não nessa guerra.

— Se destruiu ou não, pouco importa. Tua fama é de matador! — Dja'on procurou os olhos da criatura em meio àquele monte de trapos. — Diga-me, quem realmente és tu?

— Sou Rkħbu, o velhíssimo... — O ser foi tirando as vestes, fazendo os outros dois paralisarem de pavor.

A criatura tinha aparência horrenda. Seus olhos principais, vermelho-enequcidos, pareciam não deixar nada escapar. Nas laterais da cabeça havia mais olhos, pequenos, mas igualmente penetrantes. Seus membros eram longos e suas garras afiadas. Possuía uma cauda e em suas costas havia um par de asas. Todo seu corpo era esquelético, parecendo estar em decomposição.

— Por... Por que te revelaste a nós? — Indagou o jovem, querendo não demonstrar medo.

— Temos muito em comum. Eu e vocês lutamos, mas não tomamos partido.

— O que queres dizer?

— Lutamos para sobreviver, mas não somos a favor de nenhum império.

Por mais estranho que aparentasse, Dja'on encontrou empatia naquelas palavras. Então, já menos tenso, disse:

— Parece que muitos agiram como nós... Eu nasci nessa guerra, mas até hoje não sei bem o motivo de ela ter acontecido.

Rkħbu se sacudiu, parecendo rir.

— Também nasci numa guerra, mas ela foi diferente dessa... Nos meus longos anos de existência, percebi que não existem regras dizendo como serão as coisas. O futuro é incerto, embora haja tendências. As coisas acontecem como consequência de atos anteriores e não porque estava estabelecido para acontecer.

— Mas essa guerra não era prevista? — Dja'on estava pensativo.

A criatura suspirou e disse:

— A guerra foi consequência dos atos dos impérios. Se eles agissem de forma diferente ou não existissem, a Guerra do Caos não teria acontecido.

— E as pessoas que a previram? — Insistiu o jovem, lembrando-se de sua infância.

— As pessoas percebem as consequências que podem ser geradas, mas não são adivinhos. Algumas erram, outras acertam. As que acertam são mais comentadas do que as que erram... Elas apenas percebem o tempo mais propício para algo ocorrer.

— Como os profetas? — Questionou o jovem.

— Isso mesmo. Eles só profetizam por entenderem o funcionamento do mundo, a periodicidade que cada coisa leva para se modificar e completar um ciclo... Mas, também, há os menos entendidos, que falam o que acontecerá apenas por falar.

Nesse momento, um movimento na serapilheira assustou a raposa-escaladora. Porém, não havia nada ali. Dja'on olhou para o lado, coçou o pescoço e perguntou:

— E as pessoas acreditam nesses menos entendidos?

— Acreditam! Mesmo não tendo base suas suposições, inconscientemente as pessoas geram atos para realizarem as profecias. Às vezes até liberam algumas de suas *habilidades dormentes*.

Dja'on fez cara de desentendido:

— Como as pessoas geram atos para realizar as profecias? E que *habilidades dormentes* são essas?

Rkhbu olhou para o céu e viu que o sol estava perto de se pôr. Demonstrou alguma impaciência. Em seguida, dirigiu o olhar aos dois companheiros e disse:

— Para entenderem melhor, vou contar algo que presenciei. No vilarejo de Akfio¹⁰, no antigo reino de Estátuas Douradas, existia um velho curandeiro considerado muito importante. Ele dizia palavras de conforto e esperança, fazendo com que a população do vilarejo o desse credibilidade. Segundo ele, nasceria em meio à selva um estrangeiro de cabelos prateados e olhos esverdeados que afastaria as ruins lideranças daquele povo. Como Akfio era local de comércio, o que o velho falou se espalhou a outros lugares, passando de geração em geração. Dessa maneira, sem se darem conta, as pessoas usaram suas *habilidades dormentes* e selecionaram as aparências que iriam ter seus descendentes...

¹⁰ [aqΘio].

Rk̄hbu fez uma breve pausa para olhar detalhadamente o céu. Apesar de estar bastante atento ao conto, Dja'on não ignorou os ruídos cada vez mais intensos na serapilheira.

A criatura continuou:

— Uma fêmea escutou essas histórias quando estava no ventre da mãe. Já adulta, ela teve um filho de olhos verdes e cabelos cinzentos, fazendo com que muita gente considerasse a profecia real. Assim, o pequenino cresceu ouvindo as façanhas que faria. Acreditando nesse “*destino*”, o rapaz agiu inconscientemente conforme a profecia, conseguindo expulsar a família de líderes de Akfio.

Repentinamente, os três sentiram uma forte presença.

— Tem alguma coisa aqui. — Dja'on ficou assustado.

Rk̄hbu chiou e se sacudiu, parecendo se divertir com a situação.

— Essa presença é de uma existência imaterial, como muitas que existem por aí.

Então, um maço de folhas secas pareceu ter sido deliberadamente arremessado para cima.

— Eu desconfiava de algo parecido... Fale-me mais dessas existências. Veremos se minhas observações estão de acordo com teu conhecimento. — Dja'on estava curioso para saber o que Rk̄hbu tinha a dizer.

— Conforme a percepção de tua espécie, as existências podem ser materiais ou imateriais. Portanto, os seres vivos são existências materiais possuidoras da vitalidade, que nada mais é do que *vontade*.

— Mas algumas existências têm mais vitalidade que as outras.

— É difícil saber o que é vivo e o que não é! — Disse Rk̄hbu com assustador entusiasmo. — Se viver é nascer, desenvolver-se, agir e morrer, então um rio e uma montanha podem ser considerados vivos.

— Como assim? — Indagou Dja'on.

— Rios se formam, mudam, podem gerar outros rios e deixam de existir ao secar. As montanhas também se formam, alteram seus constituintes, dividem-se em outras e são totalmente erodidas. Isso não seria nascer, desenvolver, ter descendentes e morrer? A diferença é que seus ciclos são muito longos para serem percebidos pela maioria dos seres. Eu mesmo nunca vi uma montanha completar sua vida, embora tenha percebido indícios. Mas vi vários rios completarem seus ciclos.

— Então, não há muita distinção entre o vivo e o não vivo, já que a *vontade* é identificada dependendo do quão aguçados são os sentidos de quem a percebe.

Rkhbu piscou seus vários olhos e concluiu:

— Concordo!

A mente do jovem fervilhava... Sem deixar o silêncio encerrar a conversa, irrompeu:

— Por tuas palavras sábias, eu suponho que tens idade avançada.

— Sim! Eu nasci na época da lendária Guerra dos Deuses.

Dja'on foi tomado pela curiosidade e parecia que até a raposa-escaladora queria ouvir a história da criatura. Rkhbu espreguiçou seus braços e pernas, bocejou e esticou as grandes asas antes de continuar:

— Tenho que ir agora. Estou faminto! Daqui a pouco um dos meus alimentos favoritos começa a voar por aí.

O jovem sorriu a contragosto, pois desejava saber mais sobre a Guerra dos Deuses, que ocorrera no Segundo Período¹¹. Mas, a conversa havia durado bastante e o sol desaparecia no horizonte: também era hora de Dja'on ir.

— Nos encontraremos novamente? — Perguntou o jovem.

A criatura o olhou com curiosidade e respondeu:

— Algum dia, quem sabe! Não faço planos, mas sinto que nos encontraremos. — Rkhbu bateu as asas e, ao dar impulso com as patas, atingiu os céus num voo deselegante.

— Também tenho que ir. — O rapaz olhou a raposa-escaladora e passou a mão sobre sua cabeça. Ela retribuiu o olhar com ternura, logo sumindo floresta adentro em um trote leve e gracioso.

Após admirá-la, Dja'on respirou fundo para sentir melhor a presença da existência imaterial e disse:

— Até algum dia.

¹¹ O Segundo Período ocorreu a mais de cinco mil anos atrás.

ACAMPAMENTO

Dja'on atravessou parte da floresta e o campo no vale para ir ao acampamento. Quando chegou, o céu já estava estrelado e apenas a luz das tochas iluminavam as onze tendas de couro.

— Chegas silencioso na escuridão. Achei que o amigo fosse um inimigo. — Disse alguém apoiando uma espada nas costas de Dja'on, assim que ele entrou no acampamento.

— Acalma-te! — O jovem esquivou-se da arma e logo fitou o rosto de Korko¹², um homem de meia idade e semblante nada agradável. Korko manteve os olhos negros fixos no rapaz enquanto perguntava:

— Onde estiveste?

— Não quero dar explicações... — Dja'on deu as costas ao homem e continuou a caminhar.

— Estavas fazendo aliança com alguém? — Sugeriu Korko. — Tu confias demais em gente que mal conheces.

— Como vou confiar em estranhos se não confio nem em mim?! Apenas estava na floresta conversando, se te interessa tanto a minha vida.

— Revelaste onde estamos a alguém?

— Estás louco? — Dja'on parou e virou-se. — Se bem que os seres com quem conversei devem saber há muito tempo onde estamos acampados.

— Seres? Está cheio de assassinos por aí, garoto... Matando gente até do império! — Korko o repreendeu.

Nesse momento chegou Grãdja¹³, uma garota de olhos verdes ameados e cabelos negros ondulados que iam até os ombros. Ela havia sido atraída pela discussão.

— O que está acontecendo aqui? — Ela perguntou.

— Pff! Teu amiguinho anda falando demais. — Disse Korko, que logo se afastou resmungando alguma coisa.

¹² [qorqo].

¹³ [grãdja].

Os outros dois o acompanharam com os olhos, enquanto Grãdja se aproximava de Dja'on.

— Oi. — Ela esfregou o cotovelo no corpo dele como cumprimento.

— Oi.

— Não te vi o dia inteiro...

— Pois é... — O jovem levantou as duas sobrancelhas. — Estava por aí tratando da minha vida. Tu também deves ter tratado da tua, sozinha ou acompanhada.

Grãdja o olhou em silêncio.

— Sabes quando tu desconfias de alguém? — Continuou Dja'on.

— Como assim?

— Mesmo com anos de convivência e opiniões semelhantes, o teu instinto te alerta sobre uma pessoa. Já te aconteceu isso?

— Sim! Ainda mais quando me chamam de “amiga” com facilidade.

— Isso soa tão falso, né?

— Totalmente, mas dependendo da ocasião...

— Ah, pode ser... Mas minha percepção me diz: “há algo errado aqui”.

— De quem tu estás falando? — Grãdja apertou-lhe os ombros, preocupada.

— Não falarei para não fazer intrigas. Por isso prefiro me manter afastado de uns e outros.

— Tu estás falando de Korko, não é mesmo?

Dja'on levantou uma sobrancelha em silêncio. Logo, deu as costas e se dirigiu à sua tenda a alguns passos dali.

— Espera! Tu estás estranho. — A garota chamou. — Eu te conheço... Não é só isso que te incomoda!

O jovem parou e virou o rosto:

— Estás querendo saber mais do que eu quero contar.

— Então tem mais coisa...

Dja'on sorriu e perguntou:

— Queres buscar lenha comigo amanhã?

— Talvez...

Ele olhou Grãdja com ternura uma última vez e adentrou na tenda. Lá dentro ele abraçou seus três irmãos mais velhos, únicos familiares, e se juntou a eles para a refeição. Depois se despiu e se atirou sobre algumas peles no chão, onde dormiu um sono agitado, tendo Rkħbu em mente.

Dja'on acordou cedo no outro dia. Seus olhos ainda estavam pesados, mas ele tinha muito que fazer. Primeiramente, espichou o corpo aqui e ali. Em seguida, comeu algumas frutas secas para depois buscar água num dos poços do flagelado rio. Ao retornar com um balde cheio, encontrou Grãdja sentada sob a sombra num dos cantos do acampamento.

— Vamos buscar lenha? — Dja'on perguntou.

— Te espero aqui para isso! — Ela deu uma piscadela e apalpou um dos seios firmes sob a blusa branca. O rapaz observou aqueles gestos com desejo e timidez, se dirigindo à tenda para deixar o balde e pegar dois sacos vazios.

Então, os dois foram aos morros florestados, se empurrando e se encostando durante a subida. A sorridente Grãdja passou a caminhar à frente, muito possivelmente para exhibir o corpo, mexendo as nádegas que pareciam dançar sensualmente dentro da calça larga e esverdeada.

Apesar de considerá-la atraente, Dja'on tinha em mente apenas a conversa que tivera com Rkħbu.

— Estás muito quieto. O que aconteceu? — Grãdja parou e o olhou profundamente. — Tu estás assim desde ontem de noite.

Dja'on desviou o olhar e disse:

— Estive na mata com o tal Rkħbu.

Fez-se silêncio.

— O terrível e impiedoso guerreiro? O da lenda que nos contavam quando éramos crianças? — Indagou Grãdja com um sorriso de incredulidade.

— Sim. E ele é bem real!

— Como?

— Ele é aquele guerreiro que víamos coberto de panos. Veste-se daquela maneira para não ser reconhecido, creio...

Enquanto catavam lenha, Dja'on falava sobre a conversa com Rkħbu, do exemplo de Akfio e sobre as profecias. Depois de ouvir toda história, Grãdja disse:

— Muita gente é influenciada por essas previsões...

— E são levadas a realizá-las. Creio que assim agem os profetas de pouco entendimento e adivinhos. Eles fazem as pessoas acreditarem neles e inconscientemente influenciam suas ações.

Agora Grãdja entendia porque Dja'on estava tão pensativo. Ela o olhou com curiosidade e perguntou:

— E os adivinhos analisam o comportamento duma pessoa para saberem sobre sua vida, não é mesmo?

— Isso! Alguns deles fazem perguntas, percebendo no que a pessoa acredita e o que ela espera. Então, dizem o que ela quer escutar, dando conforto mental. Mas não há nada de deuses, gente morta ou habilidade de ver o futuro. A adivinhação é apenas suposição de possíveis conseqüências.

Dja'on havia instigado a curiosidade da garota, que perguntou mais uma vez:

— E os deuses... Eles existiram realmente?

O rapaz a olhou com dúvida. Então, uma voz amedrontadora vinda do dossel respondeu:

— Os deuses eram apenas existências, alguns materiais e outros imateriais...

Os dois olharam para cima e viram Rkħbu em uma árvore. Grådja tremeu, largou o saco de lenha e abraçou Dja'on.

— Esse é Rkħbu! — O rapaz sorriu.

A criatura parecia se agradecer do medo da garota. Apesar disso, continuou falando:

— Como os deuses eram seres fortes e habilidosos, as pessoas atribuíram-lhes divindades e os cultuaram. Até eu me tornei um deus!

Dja'on estava curioso para saber mais:

— Que formas tinham os deuses imateriais?

— Nenhuma! As formas atribuídas aos seres imateriais são apenas coisas da mente e têm a ver com a criação da pessoa. Se tu fosses criado acreditando que os imateriais têm chifres, com cifres tu os enxergarias. Mas, se entenderes dos seres imateriais perceberás que não possuem forma definida, embora alguns tenham suas particularidades. Como antigamente as pessoas só sentiam suas presenças, chamavam-nos de deuses e até de espíritos.

Dja'on estava admirado com o conhecimento daquela criatura. Então, desejando saber se o terrível guerreiro concordava com suas observações mais sensíveis, perguntou:

— Existem os espectros, não é mesmo? Pelo que percebi eles podem ser gerados de seres materiais, mas não sei se de imateriais...

— De imateriais também podem ser formados. — Interrompeu Rkħbu.

— Então, eles são partes de uma existência que adquirem vontade própria!

Rk̄hbu mostrou entusiasmo:

— Sim! E como os espectros são vibrações com eletricidade ou magnetismo, estão mais adaptados a lugares úmidos e escuros.

— Eles geralmente são desagradáveis, não é?

— Assim muitos os consideram, pois são gerados de partes egoístas de alguém, como tristeza, apego e rancor. E como o egoísmo quer as coisas para si, ele adquire *vontade* para ser uma existência própria. Só assim consegue se separar da pessoa, gerando um espectro. A maioria das pessoas que geram esses espectros está em estado *expandido*.

— *Expandido*? — Grādja se interessou pela conversa, permanecendo grudada em Dja'on. Rk̄hbu virou a cabeça para os lados, querendo ouvir barulhos distantes, e continuou:

— São seres que expandem sua existência para além de seu corpo. Meu pai era um *expandido* e graças a ele e a seu irmão é que ocorreu a Guerra dos Deuses!

Os jovens permaneceram calados, indicando quererem mais explicações.

— *Expandido* é aquele que consegue agir sem estar restrito ao corpo, manifestando-se em locais distantes. Pode mexer objetos sem encostá-los, pois a existência do *expandido* se mistura a do objeto, que se torna extensão do corpo¹⁴... E geralmente um *expandido* usa suas *habilidades dormentes*.

Dja'on sorriu lembrando-se de suas façanhas ao lado da raposa-escaladora.

— *Habilidades dormentes*? Quais? — Indagou Grādja, impressionada.

— As mais comuns são: atração e repulsão de metais, combustão, comunicação através de sonhos ou pensamentos, cura, invisibilidade¹⁵ e gerar vento¹⁶.

— Como usar de fato as *habilidades dormentes*? — Dja'on quis saber.

¹⁴ Pessoas a quem são atribuídos *poderes psíquicos* nada mais são do que gente em estado *expandido*.

¹⁵ Próximo da camuflagem. A pessoa age muito discretamente, não sendo percebida pelas demais e nem sendo ouvida quando fala.

¹⁶ Gerar vento significa mudar a pressão atmosférica à sua volta, produzindo uma corrente de ar.

— Não pensando nelas, pois quem muito pensa não age... Basta agir, como quando se mexe um braço. Mas, o principal para revelar as *habilidades dormentes* é estar em harmonia consigo e com os universos. Sentimentos de raiva e medo também podem manifestar tais habilidades, como uma forma de defesa...

Subitamente ouviram conversas e passos pesados mais para o interior da floresta. Rkhbu olhou para trás, se preparou para saltar e disse:

— Vão! — A criatura pulou da árvore batendo as asas com grande barulho, logo sumindo sobre o dossel.

— O que ele quis dizer com “vão”? — Grãdja ficou assustada.

— Tem alguma coisa na mata! Pega teu saco de lenha e vamos sair daqui, não estou com uma sensação boa.

Os dois se retiraram a passos largos, embora cautelosos. Desceram uma ladeira e rapidamente alcançaram o campo do vale. Dali eles podiam ver as tendas de seu povo e, conforme caminhavam, percebiam um movimento raro por lá.

— O que está acontecendo? — Grãdja forçou a vista para enxergar uma aglomeração na entrada do acampamento.

Os jovens chegaram sorrateiros, largaram os sacos de lenha e entraram na multidão que se aglomerava ao redor de cinco homens. Entre eles havia um arqueiro. O porta-bandeira carregava uma mochila grande, além de um estandarte triangular azul com bordas douradas e um símbolo no centro. Em sua cintura havia uma espada curta. Outros três também portavam espadas e mochilas, juntamente com escudos pequenos e armas de fogo.

Eles vestiam coletes azuis com botões e bolsos quadrados. Suas camisas, em tom mais escuro, tinham mangas abauladas, que se estreitavam no punho. Um cinto preto e largo, próximo ao peito, prendia a camisa e a calça vermelha, cujas extremidades largas cobriam as botas pretas de cano alto. Quatro dos homens tinham capacetes esverdeados, grossos e redondos, com uma aba que avançava sobre a testa. Apenas um tinha o capacete com detalhes dourados. As vestes e a bandeira indicavam que os cinco pertenciam ao império Ydjā Arzu¹⁷, ou ao que restou dele após a Guerra do Caos.

— Necessitamos de trabalhadores para reconstruírem as cidades. — Disse o de capacete com detalhes dourados, parecendo ser o líder.

¹⁷ [idjā] [arzu]. Ydjā (espécie) e arzu (aliança), ou seja, Espécies Aliadas.

— Aqui não temos trabalhadores. Nossa comunidade vive independente. — Respondeu um homem do acampamento.

— Mas aqui é território imperial. E vocês falam o idioma de Ydjã Arzu! — Retrucou o uniformizado.

— Exatamente! — Intrometeu-se Korko, levantando o queixo. O imperial o olhou fixamente:

— Então... Precisamos de trabalhadores.

— Que tipo de trabalhadores? — Perguntou a anciã Runavra¹⁸, enquanto arrumava seus longos cabelos brancos, que pareciam se mesclar à roupa de peles.

— Trabalhadores apenas, ora. Não há tipos de trabalhadores! — O porta-bandeira se irritou.

Ela o encarou e respondeu:

— Há tipos! Os trabalhadores podem ser voluntários, servos...

— Se ninguém for voluntário, será levado à força! — Interrompeu furiosamente o de capacete dourado.

— Então, para vocês há apenas escravos, servos ou contratados. — Concluiu a anciã.

— Tanto faz, velha. Se continuares assim terei que prendê-la... — O uniformizado foi ríspido.

Grãdja gritou para o imperial se calar, indignada com o tratamento dado a Runavra. Outros o xingaram e cerraram os punhos, prontos para um ataque. Dja'on permaneceu quieto, embora preparado para um possível confronto.

Mas os uniformizados não queriam batalhar. Primeiro, porque estavam cercados. Segundo, estavam em menor número. Então, antes que a tensão piorasse, Korko interveio em voz alta:

— Há algo que possamos fazer ao invés de enviar trabalhadores?

Ele repetiu duas, três vezes até o murmurinho se acalmar. Todos do acampamento queriam ouvir a resposta dos imperiais. Eles conversaram entre si, até que o líder disse:

— Pagar impostos.

Nesse instante o coração de Grãdja acelerou. Sem pensar duas vezes, ela falou colérica:

— O império nunca nos ajudou na guerra e nem depois. Pagar pelo quê?

¹⁸ [runavra].

— Vocês fazem parte do império. Nasceram nele, falam o idioma dele e vivem no território de Ydjã Arzu.

— Estas terras não pertencem a ninguém! E eu nego pertencer a Ydjã Arzu novamente. — Disse a anciã, sendo prontamente apoiada pelos demais. Korko a olhou de soslaio e a corrigiu com arrogância:

— Queiramos ou não, fazemos parte do império.

— Então, o que vão querer? — Indagou o de capacete dourado. — Impostos ou envio de trabalhadores?

A multidão começou a discutir o que seria melhor. A maioria preferia pagar impostos, pois evitaria que alguns fossem afastados da comunidade.

— Decidamos sozinhos, sem a presença deles. — Runavra sugeriu em voz baixa. Todos concordaram.

— Vamos discutir sobre que fazer. — Korko se dirigiu aos imperiais. — Esperem fora do acampamento. Daqui a pouco diremos nossa decisão.

Insatisfeito, mas sem alternativas em curto prazo, o líder uniformizado assentiu. Então, comandou seus subordinados à sombra de uma árvore afastada, onde se atiraram ao chão para descansarem.

— Por que não temos uma montaria? — Reclamou o porta-bandeira massageando as pernas.

— Sabes que nesse vale é mais fácil ver alguém sobre uma montaria do que a pé. Não podemos chamar a atenção. — Disse o de capacete dourado.

No centro do acampamento uma mulher perguntou:

— Pagar tributos ou trabalhar?

— Ou nenhuma das duas coisas?! — Manifestou-se Dja'on, que não via motivos para obedecer ao império. Todos ficaram intrigados, pois não haviam pensado numa terceira alternativa.

Korko o olhou com cara feia e comentou:

— Esse aí conversou com alguém ontem... Ele deve ter chamado os imperiais para cá!

Os olhares se fixaram em Dja'on.

— Ontem conversei apenas com seres da floresta. — Disse o jovem, seguro de si.

— Idiota! — Korko esbravejou. — Não vamos dar atenção à opinião de um louco que fala com bichinhos.

Grãdja ficou irritada. Antes de defender Dja'on falando sobre Rkĥbu, ela olhou o amigo e entendeu seu sinal para permanecer em silêncio.

— Pois eu confio em Dja'on! — Opinou Runavra. — Além do mais, a sua ideia foi a melhor opção até agora.

— Prefiro os impostos. — Korko reclamou. Então, a anciã explicou:

— Os impostos existem para haver a manutenção das cidades e caminhos, para ajudar na prevenção e cura de doenças, além de financiar uma boa educação. Mas, muitas vezes eles são desviados para suprir a ganância de alguém... Estes cinco imperais aí sequer consultaram seus superiores para ver se podiam substituir os trabalhadores por tributos. Será que os tributos não ficarão para eles próprios? Vão para o imperador ou para as cidades das quais não fazemos parte?

— Não interessa o que eles farão. É só pagar e pronto. — Disse Korko, ao que Grådja retrucou:

— Pagar por pagar, sem ganhar nada que nos beneficie, seria o mesmo que deixar que nos roubem. E, ainda assim, teríamos que trabalhar para isso.

Houve silêncio e muita gente pensando. Repentinamente uma jovem vociferou:

— Vamos batalhar contra eles!

— Não digas tolices! Vamos enviar logo trabalhadores... — Korko estava farto daquilo.

— Mas, que tipo de trabalhadores eles querem? — Runavra se intrometeu.

— Novamente os tipos de trabalhadores? — Irritou-se Korko. A velha o olhou com desdém e falou calmamente:

— Lembrem-se dos povos que conhecemos e como as pessoas sustentavam suas sociedades, proporcionando alimento, minerais, construindo e batalhando. Algumas delas eram escravas, outras servas e outras ainda contratadas.

— Ydjá Arzu tinha apenas contratados antes da guerra. — Comentou alguém.

— Mas será que o império, destruído como está, terá como pagar os contratados¹⁹? E será que ainda *usa* contratados? Muitas coisas mudaram com esta guerra.

— Runavra, qual a diferença entre os tipos de trabalhadores? — Perguntou-lhe Dja'on.

¹⁹ Contratado é o mesmo que assalariado, ou seja, trabalhador que recebe remuneração (salário) por sua jornada de trabalho (que pode ser contada em horas).

— Os escravos são submetidos a trabalho forçado. Eles obedecem a um dono²⁰, que os considera meros objetos vivos. O dono dá alimento ao escravo e este trabalha e faz outras coisas em troca. Alguém pode se tornar escravo sendo subjugado por escravistas, sendo prisioneiro de guerra, servindo como pagamento de dívida ou nascendo escravo. Muitos escravos são torturados, ameaçados ou mortos²¹...

Um cochicho discreto se formou. Runavra olhou séria para alguns, esperando se calarem. Feito silêncio, continuou:

— Para ser servo basta um dominar outro, se endividar, desejar proteção de alguém ou nascer na condição servil. O servo trabalha para seu senhor em troca de oportunidades. O senhor, que é diferente do dono, não tem obrigação de sustentar o servo e o servo, diferentemente do escravo, não pode ser comercializado ou trocado, pois não é considerado objeto.

— Então, é melhor ser servo do que ser escravo? — Interrompeu uma jovem, cheia de curiosidade.

— Nenhum dos dois é agradável. O servo tem fidelidade para com o senhor, ou seja, obedece a quem o explora cobrando altos tributos. Mas, dependendo do servo, há certas liberdades, como a de juntar riquezas²² ou comercializar quando o senhor permite²³.

Runavra fez uma breve pausa para recuperar o fôlego.

Logo, continuou: — Já os contratados trabalham em troca de riquezas²⁴, que podem ser acumuladas para contratarem outras pessoas²⁵. Eles também podem ser considerados escravos, pois são dominados pelas fortunas. Nos contratados, a especialização de tarefas geralmente é mais intensa do que na servidão e escravidão. Por causa disso, as pessoas ficam com conhecimentos de ação limitados, muitas vezes gerando descontentamento²⁶.

²⁰ Dono: indivíduo que exerce domínio total (ou quase total), controlando a existência de alguém.

²¹ Corresponde a torturas físicas e mentais (humilhação ou ameaça a um ente querido).

²² O acúmulo de riquezas de um servo se dá de acordo com as regras de sua cultura e religião.

²³ O impedimento da comercialização pelos servos é feito através de leis, crenças criadas ou juramentos. Ocorre o mesmo para escravos comerciantes, com a diferença de que o dono deixa o escravo comercializar como estratégia para conter sua revolta e melhor dominá-lo.

²⁴ Trabalho em troca de riquezas devido ao valor material dado às ações.

²⁵ Uma sociedade que tem como base a mão-de-obra assalariada gera conexão entre os diversos tipos de contratados. Por exemplo, os que constroem podem relacionar-se com os que fazem vasos, pois os vasos destes podem enfeitar as construções daqueles.

²⁶ Os descontentes geralmente fazem uma tarefa por continuar algum costume familiar

Quando a velha falou isso, Dja'on lembrou-se das pessoas que ajudou anos atrás, defendendo o povoado em que viviam. Elas reclamavam dos empregos, trabalhavam apenas para comer, ou nem para isso. Algumas se suicidaram por descontentamento ou por não terem o trabalho reconhecido. Mas, logo essas lembranças desapareceram, fazendo-o voltar a atenção à Runavra, que dizia:

— Também existem os contratados-mercadorias, que recebem pelo trabalho, mas são vendidos a um e outro, igual a escravo... E esses são os tipos de trabalhadores que observei. Qual será que Ydjã Arzu deseja?

O silêncio novamente tomou conta do acampamento. Estava difícil decidir o que falar aos uniformizados.

— Se trabalharmos para o império, ele será nosso dominador. Se pagarmos impostos, ele tirará o que temos e também nos dominará. Por isso, ainda prefiro não fazer duas coisas. — Opinou Dja'on.

— Não digas bobagens. Temos que escolher entre os tributos e os trabalhadores. — Resmungou Korko.

Grãdja apoiou o amigo:

— Quando estávamos guerreando, também disseram que deveríamos escolher um lado. Mas não escolhemos lado algum! Lutamos por nós mesmos. E agora poderemos fazer isso!

— Vamos lutar por nós mesmos! — Disse um homem eufórico, concordado pelos demais.

— Já que querem isso, o que diremos aos imperiais? — Korko quis disfarçar o desconforto.

— Falaremos a verdade, que não obedeceremos ao império. E se eles quiserem levar alguém à força, os atacaremos. — Sugeriu outra pessoa.

Um jovem inquieto questionou:

— Por que não os matamos logo?

Kvélã²⁷, o irmão mais velho de Dja'on, esperava uma pergunta assim. As rugas ao redor de seus olhos ficaram mais aparentes quando deu um sorriso de desdém. Então, alisou sua barba bem cuidada e respondeu:

— Eles agem conforme acreditam que é certo e nos deram opções de escolha. Para que matar mais gente apenas por medo? Sugiro darmos escolhas a eles também: ou sair daqui ou lutar.

ou por obrigação para terem uma fonte de renda.

²⁷ [qvelã], derivação das palavras *kvéd* (descendência) e *leã* (curado).

A grande maioria se admirou com a resposta. Por fim, foi decidido seguir o conselho de Kvélã.

O povo se espalhou armado, já apontando as flechas enquanto cercavam os cinco imperiais. Os uniformizados se levantaram assustados ao verem aquela gente por toda parte. Antes que sacassem suas armas de fogo, Korko disse:

— Não ataquem, vamos dar a resposta. — Ele mexeu três vezes as sobranceiras de forma alternada, no mínimo esquisita, parecendo ser um sinal. O de capacete dourado fez seus subordinados abaixarem as armas.

— Tomaram qual decisão? — Perguntou.

— De não pagar tributos, nem enviar trabalhadores.

Os uniformizados arregalaram os olhos e franziram as testas, levando as mãos às armas que estavam na cintura.

— Se puxarem as armas nós os mataremos! — Disse uma garota retesando a corda do arco.

— O que farão conosco? — O porta-bandeira agora estava assustado.

— Daremos duas opções: sair daqui e não voltar, ou batalhar. — Disse Dja'on.

Os uniformizados silenciaram, cada qual esperando o outro manifestar sua escolha. O superior fechou os olhos, tomou sua decisão e disse:

— Queremos sair daqui.

— Antes, entreguem suas armas de distância. — Disse Dja'on, estendendo lentamente as mãos.

— Por quê? — O líder pareceu indignado.

— Para não nos ataquem de longe. Façam isso e sairão ilesos.

Não encontrando alternativa, os imperiais entregaram o arco e as armas de fogo. Então, um espaço no cerco foi aberto para que pudessem passar.

Quando os cinco já haviam caminhado bastante e estavam longe, as pessoas voltaram ao acampamento. Mas, ainda olhavam o horizonte, atentas à possível aproximação de mais imperiais.

— É melhor segui-los para ver se realmente vão embora. — Dja'on disse a Grãdja.

— Vou junto! Mas antes tenho que avisar a tia e meu irmão. — Ela correu para sua tenda. Dja'on também avisou seus irmãos.

Logo os dois saíram do acampamento, munidos de adagas longas.

NO RASTRO IMPERIAL

Já era de tarde quando saíram do acampamento. O sol estava quente e uma brisa tomava força naquele vale. Por vezes, Dja'on e Grådja passavam por cadáveres bastante apodrecidos, resquícios de batalhas pretéritas. Mas os dois estavam acostumados com aquela cena e seu típico cheiro de morte.

— Dja'on! Parece que aquele ali se mexeu. — Disse Grådja assustada, apontando com todos os dedos esticados para um defunto.

— Talvez seja algo comendo suas entranhas... Vamos andando, não podemos perder os imperiais de vista.

— Para onde será que vão? — Sussurrou a garota. — Eles devem ter vindo de bem longe.

— É difícil alguém viajar muito sem uma montaria. Ainda mais gente sedentária como os imperiais. Deve haver algum acampamento de Ydjã Arzu por perto.

Os uniformizados margearam um pequeno córrego até sua montante na mata. Os jovens os seguiram, comunicando-se por sinais ao adentrarem na floresta.

As pisadas fortes e as conversas altas dos imperiais os levaram a um acampamento. Grådja e Dja'on se esconderam atrás de arbustos para observar.

Havia cerca de 40 barracas armadas entre as árvores. Não foi aberta clareira alguma, talvez para poderem se camuflar melhor na floresta. Todas as pessoas daquele acampamento vestiam roupas de Ydjã Arzu, como um pequeno exército escondido à espera de ordens.

— O que aconteceu que voltaram com essas caras? — Perguntou um homem musculoso, todo vestido de azul. Ele tinha um casaco que ia até os joelhos e um brinco de argola na orelha direita. Apesar de ter um corpo vigoroso, sua face enrugada indicava que possuía idade avançada.

— Senhor! Eles se recusaram a trabalhar, nos cercaram, tiraram nossas armas de distância e nos mandaram embora. — Respondeu o de capacete dourado, decepcionado.

— Ora, ora, ora! Não vieram como trabalhadores... Então teremos que cobrar altos tributos deles. — Raciocinou o homem.

— Tentamos isso, senhor, mas eles também não aceitaram.

— O QUÊ?! É um atrevimento. Querem enfrentar Ydjã Arzu? Vamos mostrar a eles quem manda nessas terras!

Nesse momento, pessoas com roupas camufladas desceram o morro para se juntarem ao grupo. A cor das vestes se misturava tão bem à da mata que seria difícil vê-los se ficassem imóveis.

— Conseguiram alguma coisa? — Perguntou o homem musculoso.

— Senhor, capturamos Rkħbu!

Dja'on sentiu um aperto no estômago ao ouvir tal coisa.

— Agora a fera será domada, vamos! — Alegrou-se o homem, fechando os botões de cima de seu casaco. O acampamento se agitou. Muitos guerreiros pegaram os armamentos e logo andaram em fileiras mata adentro.

Dja'on olhou para Grãdja e sussurrou:

— Vamos atrás deles.

— Não! É melhor voltarmos. — Ela estava aflita.

— Temos que ajudar Rkħbu.

— Como? Somos apenas dois contra uma multidão!

— Daremos um jeito... Se não quiseres ir, volta e informa nosso povo sobre esse acampamento. — Dja'on se preparou para caminhar abaixado. Antes que pudesse dar um passo, Grãdja segurou seu braço e disse:

— Não voltarei sozinha. Irei contigo.

Então, os dois seguiram sorrateiramente os uniformizados, subindo o morro até um platô. Lá em cima os imperiais se amontoavam em volta de algo, que os jovens supuseram ser Rkħbu. Alguns riam e comentavam sobre a captura, enquanto outros se esforçavam para deixar o prisioneiro imobilizado.

— Tragam o acampamento para cá! Não quero arriscar perder esse tesouro transportando-o à toa. — Disse o musculoso a alguns de seus subordinados, que desceram em direção às barracas.

Repentinamente, Dja'on e Grädja sentiram uma forte presença. Justo neste momento o homem musculoso dirigiu o olhar para onde eles se escondiam. Parecia que os sentia, embora não conseguisse vê-los. A garota tremeu de medo, fazendo o rapaz encostar a mão em sua perna tentando acalmá-la.

Mas, um barulho no outro lado da floresta chamou a atenção do homem. Ele foi averiguar e encontrou um galho grosso, que havia caído do dossel. Ao ver isso, Dja'on imediatamente pensou em suas *habilidades dormentes* e em seu possível estado *expandido*.

Com aquele galho em mãos, o musculoso se juntou aos demais imperiais e começou a espancar o prisioneiro. Gemidos horripilantes ecoaram pela floresta.

— Se ele for forte como diziam as lendas, conseguirá sair dessa. — Grädja tentou consolar o amigo.

— Não sei se é tão forte! Talvez tenham exagerado sobre sua força, ou ele está fraco demais... — Dja'on puxou a garota. — Vamos sair daqui.

Os dois se afastaram dos imperiais para pensarem com calma numa maneira de libertar Rkñbu. Mas nada vinha a suas mentes. Logo, o som de algo se arrastando pela floresta os alertou, fazendo-os se esconderem em meio a cipós. O que quer que fosse se aproximava lentamente, parecendo não distinguir o melhor lugar para caminhar. E o barulho também chamou a atenção dos imperiais.

Seis uniformizados passaram às pressas por Dja'on e Grädja sem os perceberem.

— Senhor! Encontramos alguém aqui. — Gritou um deles.

— Não o deixem escapar. — O musculoso passou correndo.

Não tardou a voltar com um sorriso estampado no rosto, dessa vez à frente dos subordinados. Três dos soldados carregavam alguém: um homem seminu e desnutrido.

— Deve ser um refugiado. — Disse o musculoso. — Deem comida a ele e o ensinem os costumes de Ydjā Arzu. Se ele está vivo é porque tem resistência. Deve dar um bom servo ou guerreiro.

Os imperiais se afastaram, mas logo outros chegaram para patrulhar o lugar.

Dja'on fez sinal a Grãdja para permanecerem escondidos em silêncio. Só quando estava entardecendo é que os patrulheiros se juntaram aos seus companheiros. Então, o rapaz puxou a garota pela mão e ambos se aproximaram novamente para verem a situação dos prisioneiros.

Rkhbu estava com a boca, asas, mãos e pés bem amarrados. Apesar do homem musculoso e parte dos inimigos estarem mais para baixo desmontando acampamento, não havia como os dois chegarem mais perto sem serem vistos. Mas, Dja'on tinha esperança de que algo os ajudaria.

Repentinamente três uniformizados involuntariamente derrubaram as armas. O quarto começou a convulsionar e caiu ao chão. Alguns imperiais ficaram alvoroçados, tentando acudir o companheiro, enquanto outros simplesmente não conseguiam se mover.

— Agora é a hora. — Dja'on tirou sua adaga da cintura.

— O que está acontecendo? — Perguntou Grãdja.

— Não sei, mas vamos aproveitar..

Os dois saíram do esconderijo e se puseram a correr em meio aos gritos dos imperiais. Quatro deles avançaram para atacar a dupla, mas uma força invisível os nocauteou. Dja'on juntou um pedaço de pau e o arremessou em cheio num outro imperial que estava bem próximo.

— Rkhbu! — Vociferou o rapaz ao chegar diante do prisioneiro. — Tentarei romper as cordas com a adaga...

— Rápido! Tem mais imperiais vindo. — Grãdja se abaixou para ajudá-lo a cortar as amarras.

Vendo aquilo, um soldado sacou a arma de fogo e atirou contra os jovens. Mas sua mira era ruim e o projétil se perdeu em algum lugar na mata.

— Corta, corta, corta! — Sussurrava Dja'on, tentando manter a calma, pois sabia que a paciência deixaria a ação mais eficiente. Quando finalmente arrebutaram as amarras das asas de Rkhbu, Grãdja disse:

— Vai! Vo! Não há tempo para tirar o resto das cordas.

Rkhbu batia as asas desordenadamente, não tendo impulso para voar.

— Vai, Rkhbu! Sai. — Repetiu Dja'on, quando um tiro atingiu seu ombro.

Enquanto o imperial colocava outra munição em sua arma, os dois jovens se afastaram correndo. No alvoroço eles escutaram mais três tiros, que não os atingiram.

Nesse momento o homem musculoso apareceu furioso no platô. Ele havia sido atraído pelo barulho da confusão. Ao ver o prisioneiro sem as amarras das asas, gritou:

— RKHBU!

Ele se dirigiu imediatamente à criatura, que tentava se livrar das cordas que prendiam seus pés e mãos, impedindo-o de voar.

Dja'on e Grãdja estavam embrenhados na mata com três uniformizados em seu encalço. De surpresa, surgiram mais três imperiais camuflados na frente dos jovens, derrubando-os. Apesar da resistência, os dois foram imobilizados e desarmados. Grãdja gritava tentando se libertar, só conseguindo despertar risos e deboches dos imperiais.

— Agora temos uma fêmea! — Disse um deles.

— Quem será o primeiro? — Perguntou outro.

— Eu, quem mais seria? Eu a capturei.

— Garanto que o general vai reclamar esse privilégio para si. — Resmungou um deles.

— Isso se ele não a quiser unicamente para si.

LEVANTANDO ACAMPAMENTO

— Dja'on e Grådja ainda não retornaram? — A velha Runavra perguntou aos três irmãos do jovem.

— Ainda não. Temo que tenham sido mortos por alguma fera ou capturados pelos imperiais. — Disse Kvéla, olhando o sol desaparecer no horizonte.

— Acho que as feras não seriam um problema para Dja'on. — A anciã respondeu.

— Se eles não voltarem pela manhã, teremos que procurá-los.

Runavra colocou a mão no ombro de Kvéla e disse:

— Sabes que irão sozinhos. O povo decidiu partir o mais rápido possível para evitar que os imperiais retornem com reforços.

Kvédik²⁸, terceiro irmão e único de olhos verdes, fitou a silhueta da anciã e perguntou:

— Que horas partirão?

— Quando a constelação das três aparecer... Alguns até já desmontaram as tendas.

— Então, partirão daqui a pouco! — Ele ficou espantado.

— Sim! É isso que a maioria do povo deseja. — A anciã suspirou e deu as costas aos irmãos, indo ajudar a desmontar o acampamento sob a luz de algumas tochas.

Kvéla observou relâmpagos ao longe e disse:

— Vai chover.

— Tomara que Dja'on chegue antes da chuva. — Kvédik sentiu o aroma dos seres que liberam o “cheiro de terra molhada”.

— Não te aborças por isso... Ou te esqueces das vantagens que Dja'on tem nas tempestades?

²⁸ [qvédiq], derivação das palavras *kvéd* (descendente) e *adik* (verde).

Kvédik sorriu:

— É mesmo! Lembras quando ele desapareceu na mata em pleno aguaceiro?

— Lembro! O pai dele e a nossa mãe estavam loucos o chamando. Acharam que algum inimigo o havia capturado.

— E só não o capturaram por causa da chuva...

— Cansei de esperar. — Interrompeu Dãxk²⁹, o outro dos irmãos. — Adiantarei nossa ida arrumando algumas coisas. Depois, quando eles voltarem, só faltará desarmar a tenda.

Dãxk era um homem que não deixava as tarefas para a última hora. Sua face desconfiada sustentava olhos negros e lábios carnudos, algo revelador de sua personalidade, diziam alguns. Seus cabelos emaranhados contrastavam com sua limpa camisa amarela e calça bege bem cuidada.

Kvélã o olhou e sorriu discretamente:

— Vamos! Ficar aqui não ajudará Dja'on a apressar o passo.

Então, os três irmãos entraram em sua tenda. Começaram enrolando painéis e pederneiras em panos, fazendo pequenas trouxas. Ao pegar um bastão, Kvédik disse:

— Dja'on deixou sua arma predileta...

— Vocês lembram como formamos o povo? — O sorridente Kvélã o interrompeu.

— Pouco! — Dãxk virou-se para ele. — Lembro-me mais do ataque que os seguidores³⁰ fizeram à nossa cidade. Que correria!

— A mãe nos puxava de um lado a outro e o pai nos escondia em meio aos excrementos. — Lembrou-se Kvédik, que era muito pequeno na época.

— E quando saímos do esconderijo fedendo... — Disse Kvélã suspirando. — A primeira coisa que vimos foi o corpo do pai.

— Como foi que encontramos a mãe? — Perguntou Kvédik.

— Estávamos na rua e ela veio correndo não sei de onde. Depois nos levou junto aos sobreviventes.

— Lembro que foi um massacre. Esperamos por dias o império³¹ nos levar a outro lugar ou nos dar comida. — Esbravejou Kvédik. — Mas

²⁹ [dãʃq], derivação das palavras *dãg* (dificuldade) e *xkʃ* (descansar).

³⁰ Trata-se de pessoas um império denominado de Seguidores de Farlorókh [ʃarloroʃqç].

³¹ Referindo-se aí a Ydjã Arzu, império ao qual a cidade pertencia.

nada fizeram. Somente alguns guerreiros foram ver a cidade e levaram muitas meninas.

— Lembro-me delas chorando. Depois disso, ninguém mais quis saber de Ydjā Arzu. — Falou Dāxk.

— Não foi só por isso que o império passou a ser odiado. Antes do massacre, os líderes da cidade alertaram sobre a existência de seguidores nos arredores. Mas os “superiores” não lhes deram atenção, alegando que estava “tudo sob controle”... E além dos altos tributos, quem estudava para ser guerreiro ficava lá na capital. Não voltava nem para defender os parentes.

— Runavra não pertencia à nossa cidade, né? Onde a encontramos? — Perguntou Kvédik.

— Numa das estradas que ia para as montanhas, se não me engano. Ela veio com a mãe de Grādja e os parentes dela. Tinha mais gente também. Fomos todos juntos até Al-Nu-Kai³² pedir ajuda ao império. — Respondeu Kvélã.

— E eles não ajudaram, né? Lembro que os guerreiros só diziam “*uá*” e “*estamos muito ocupados*”, logo nos expulsando das ruas. — Dāxk sorriu ironicamente. — Isso quando não nos mandavam de uma construção à outra, pedindo documentos e nos fazendo esperar por dias. O pessoal reclamava muito dessa burocracia³³ que atrapalhava tudo. Não podíamos receber suprimentos, pois não tínhamos documento de identificação. Nem adiantou falar que tudo havia sido queimado na invasão da cidade. Foi nessa confusão que conhecemos Korko e os outros...

— Eles tentaram nos ajudar com os documentos. Estávamos em quase quarenta pessoas. — Comentou o mais velho dos irmãos.

— Mas nosso povo chegou a ter mais gente, não foi? — Perguntou Kvédik.

— Sim! Quase sessenta pessoas quando encontramos os refugiados das Terras Áridas³⁴. — Empolgou-se Kvélã.

³² [al] [nu] [qai].

³³ A burocracia também gerava revolta, pois era bastante ligada às hierarquias, ou seja, às dominâncias. Ao invés de ser um *facilitador de processos*, a burocracia tornou-se um “*dificultador*” de ações. Em muitas sociedades humanas atuais a real utilidade da burocracia é questionável, pois ela prima por uma impessoalidade utópica na execução de ações. Mas, tal impessoalidade é inexistente, uma vez que as ações (e a própria burocracia) são feitas por pessoas que, mesmo sem querer, colocam suas características no que quer que façam.

³⁴ Terras Áridas era uma confederação de povos que vagavam pelas regiões mais áridas de diferentes impérios.

— O pai de Dja'on veio de lá, né? — Questionou Dãxk.

— Ele e mais alguns. Foi nesse tempo que passamos a sobreviver por nós mesmos, já que nem Terras Áridas nem Ydjã Arzu nos ajudavam.

Dãxk continuou:

— Lembro-me de uma discussão sobre carregar bandeiras, como a de Ydjã Arzu mista a das Terras Áridas, já que ambos eram mais ou menos aliados. Alguns diziam que isso nos protegeria, mas sei lá por que o império e Terras Árias se tornaram inimigos. Daí, ser pego com alguma bandeira seria pior do que sem... Por isso os guerreiros sem uniforme se tornaram mais numerosos.

— E os assassinos? Lembro que comentavam muito deles... — Kvédik ficou sério.

— Isso mesmo. Eram pessoas dispostas a matar qualquer um que aparecesse a sua frente. — Kvélá riu.

— E as coisas estranhas? Lembram-se da montanha que surgiu toda vermelha numa noite? — Questionou Kvédik.

— Talvez por isso aquele tempo fosse chamado de Guerra do Caos, devido a essas coisas improváveis... — Falou Kvélá, quando uma trovoadas interrompeu a conversa.

A porta de couro da tenda se abriu, fazendo algumas velas tremeluzirem e outras apagarem. Runavra adentrou com uma mulher e um garoto, que pela aparência estava no início da puberdade. Eram a tia e o irmão de Grãdja.

— Nós partiremos. — Disse a anciã, olhando atentamente cada um dos irmãos de Dja'on. — Creio que os dois sabem o que fazem. Afinal de contas, já enfrentaram muitas batalhas.

— Por favor, digam a Grãdja que partimos com o povo. — Falou a tia, com os olhos cheios de lágrimas.

Um silêncio mórbido se fez entre eles. Repentinamente, ela se abraçou em Kvélá, depois em Dãxk e por último em Kvédik. Seu sobrinho fez o mesmo, porém tímida e mecanicamente.

— Cuidem-se! — Disse a velha depois dos abraços.

Fora da tenda os irmãos se despediram dos demais. Alguns falavam “até depois”, outros “tchau” e ainda outros “adeus”. Também havia os silenciosos, que apenas se despediam inclinando o rosto.

Dãxk lacrimejou ao ver vinte e um companheiros e companheiras se afastarem silenciosamente sob a luz dos relâmpagos.

AJUDANDO O HORROR

Era noite e o vento anunciava chuva, enquanto Dja'on e Grãdja eram levados ao acampamento imperial. À medida que se aproximavam do local, podiam ver as luzes das tochas iluminando o homem musculoso ao lado de Rkħbu. Ele esperava seus subordinados trazerem o outro prisioneiro.

Mas, inesperadamente, uma força invisível tirou o indivíduo seminu das mãos dos imperiais e o arremessou contra o musculoso, fazendo-o tombar.

— O que foi aquilo? — O uniformizado que segurava Grãdja parou. Os demais também interromperam a caminhada.

Dois imperiais ajudaram seu líder vigoroso a se levantar, enquanto o prisioneiro desnutrido se erguia desajeitado. Nesse momento, algo passou ao lado de Dja'on e atacou um dos soldados, derrubando-o.

O homem que segurava Grãdja se assustou, gritou e a empurrou para frente. Os que seguravam Dja'on também o soltaram e ficaram calados.

— Impossível! — Disse um dos imperiais tremendo, tentando pegar sua arma de fogo. Dja'on olhou o inimigo derrubado e viu um corpo pernetado em cima dele. Mas era um corpo putrefato, que se mexia, arranhando e mordendo: estavam diante de um morto!

— Esse parece o defunto que vi se mexer quando vínhamos! — Disse Grãdja apavorada. Antes que pudessem pensar, um tiro foi ouvido e alguém gritou:

— ELE NÃO MORRE!

Os olhares se dirigiram rapidamente para onde estavam o musculoso e Rkħbu. O indivíduo seminu estava decapitado, mas continuava caminhando.

Esse era o momento para Dja'on e Grãdja escaparem. O jovem pegou a espada curta do imperial tombado, puxou a companheira pelo braço e correu, adentrando na mata escura.

Os imperiais não se preocuparam em reaver os prisioneiros, pois queriam se livrar logo dos assustadores mortos-vivos. Então, eles atacaram em

grupo os cadáveres e os fizeram em pedaços. O homem musculoso olhou Rkħbu e vociferou:

— Foste tu, não foste? — Ele chutou o prisioneiro. — Saiba que esses truques não vão te libertar!

Dja'on e Grådja estavam escondidos na vegetação próxima dali quando um relâmpago se manifestou. Ao escurecer novamente, os dois viram algo plasmático flutuar pela floresta, emitindo uma débil luminosidade amarelo-esverdeada.

— O que é isso? — Grådja sentiu presenças próximas. E ainda mais daquelas formas apareceram, agora se dirigindo aos uniformizados.

Houve novamente alvoroço entre os imperiais. Alguns caíam sem motivo e outros sentiam seus membros paralisarem.

— Fica aí! — Disse Dja'on a Grådja, segurando firme a espada curta. Ele se deslocou rapidamente pela floresta, aproveitando o barulho que o vento forte fazia para disfarçar seus passos.

Não demorou a chegar perto de Rkħbu, que estava quieto e ensanguentado. Ao redor da criatura havia alguns imperiais trêmulos, enquanto o homem musculoso sussurrava alguma coisa medonha de olhos fechados.

Dja'on chutou uma tocha próxima, que se apagou no chão. Então, passou a se orientar pela claridade dos relâmpagos, caminhando entre os adversários, empurrando uns e se esquivando de outros.

O vento parou por um instante e a chuva logo começou a cair.

Com dois golpes certos Dja'on cortou as amarras das pernas e dos braços de Rkħbu. Mas, antes de o rapaz fugir, o musculoso segurou sua roupa.

— Aonde vais, imbecil? — Perguntou o homem, furioso. Outros imperiais apareceram e uma espada foi levantada para ferir o jovem.

Antes que o golpe fosse dado, Rkħbu se jogou sobre os uniformizados, fazendo o musculoso cair agarrado a Dja'on. No chão e com o corpo molhado, o jovem se contorceu até se livrar dos braços inimigos.

— Vamos! — Disse Rkħbu, já sem a mordaça.

— Por ali! Grådja está escondida.

Após se juntarem à garota, os três correram pela mata sob a chuva forte. Rkħbu tomou a frente, sendo visto apenas pelo clarão dos constantes relâmpagos. Eles só pararam para recuperar o fôlego quando acreditaram estar longe o bastante dos imperiais.

— Por que não voas, Rkħbu? — Perguntou Dja'on.

— Não quero ser atingido por nenhum desses raios.

Depois de acalmados a respiração e os batimentos cardíacos, continuaram a corrida até a chuva ficar menos intensa.

O ombro de Dja'on latejava com o ferimento do tiro. Apesar disso, ele e seus companheiros procuraram um local mais camuflado, se atiraram ao chão e dormiram sem se importarem com a umidade.

O sol estava brilhante na manhã seguinte. Os dois jovens acordaram com a claridade e se espreguiçaram vagarosamente sobre o chão úmido. Grãdja sentou-se sobre a serapilheira e tossiu, pois sua garganta estava inchada.

— Que fome! — Reclamou Dja'on ao se levantar e se espichar. Ele pôs a mão no ombro direito, tentando amenizar a dor do ferimento. Era um machucado considerável. Então, entregou a espada curta e reta a Grãdja, dizendo:

— Tira esse projétil do meu ombro.

Ela pegou a espada e começou a mexer no machucado. Dja'on suspirava suportando a dor. Logo o projétil saiu e ele agradeceu à garota esfregando suas bochechas nas dela.

Nesse instante Rkħbu acordou. Bocejou, esticou o pescoço para ver ao redor e falou:

— Vamos procurar comida... — Ele se levantou e pôs-se a caminhar. Os jovens sorriram e o seguiram.

— O que eram aqueles defuntos andantes? — Grãdja queria explicações para o que aconteceu. Rkħbu respondeu:

— Aqueles defuntos não andavam por conta própria. Eu os comandeí.

— Como? Tu estavas amarrado! — A garota inquietou-se.

— Estava como um *expandido*... E eu tenho uma afinidade com mortos, coisa de família. — Explicou Rkħbu, parecendo se divertir.

Dja'on o indagou:

— Por que não te *expandiste* para se libertar?

— Pois era justamente isso que estava tentando fazer. Queria que os defuntos cortassem as amarras, mas aí vocês apareceram e eu os agradeço...

— Não entendo como conseguiram te capturar. As lendas dizem que tu és muito forte. — Grãdja estava confusa.

— Ultimamente ando fraco. Minha existência se acaba... Mas, mesmo assim, uma daquelas pessoas de Ydjā Arzu quer parte da minha existência para se fortalecer, dominar os inimigos e reconstruir o império.

— Só pode ser aquele musculoso... — Supôs Dja'on.

— Esse mesmo! Ele é conhecido como General das Almas, pois não sei como se alimenta de existências imateriais e de partes de vidas materiais. O General das Almas tem uma grande manifestação como *expandido*, sente as pessoas sem vê-las e as ataca de longe.

Grãdja e Dja'on se entreolharam.

— E as coisas coloridas que perambulavam pela floresta? — Continuou o rapaz. — São seres imateriais, não é mesmo?

— Sim! Eles atacaram os imperiais por causa do General das Almas, que é considerado uma ameaça para eles.

— E por que o General ainda batalha, se o império está destruído? — Grãdja se interessou pelo assunto.

Rkħbu virou a cabeça, olhou um tronco podre e caminhou até lá.

— Não entenderam que ele tem interesses próprios? — Disse o ser alado, quebrando parte do tronco. — Esse é o motivo. Ele diz batalhar em nome do imperador escolhido, mas na realidade só quer ser o dono de tudo.

Rkħbu pegou algumas larvas do tronco e comeu.

— Como alguém pode ser *dono de tudo*? — Dja'on sentou-se ao lado do peculiar banquete. A criatura o olhou um tanto reticente e falou:

— A maioria dos que vivem em bandos, ou essa coisa que chamam de sociedade, obedece a alguém que os domina. Muitas vezes essa dominância é uma liderança e é isso que o General das Almas quer.

Capítulo 6

DOMINÂNCIAS

Rk̄hbu pegou um punhado de larvas, colocou na boca e engoliu. Depois, olhou para Dja'on e Grādja dizendo:

— Eu não sei que tipo de dominância o General das Almas quer fazer.

— Tu me lembras de uma velha do povo, que fala dos diferentes tipos das coisas. — Dja'on sorriu.

Rk̄hbu pareceu achar graça:

— Às vezes temos que classificar para as pessoas e nós mesmos entendermos. Mas, aconselho vocês a não classificarem demais, pois a classificação está apenas na nossa mente e não é real...

— Nunca pensei sobre tipos de dominância. — Dja'on retomou o assunto. Rk̄hbu arranhou a madeira podre procurando mais larvas quando começou a explicar:

— A forma mais comum de um indivíduo dominar outro é pelo uso da *força*, em que os mais fortes amedrontam os mais fracos e os dominam. Assim agiram muitos impérios, dominando outros povos através de atitudes físicas ou mentais. Quando não há guerreiros cuidando e controlando, há pensamentos e ideias que fazem isso. Algum povo que se diz superior, que diz que é descendente de deuses ou escolhido por alguma divindade, quer inevitavelmente dominar outro povo. E há um motivo simples: se o outro te considerar superior, ele te obedecerá, e tu poderás dizer o que ele pode ou não fazer. Há pessoas, ainda, que se aproveitam da boa consideração que os outros lhes têm para dominá-los.

Rk̄hbu se calou brevemente para observar a reação dos dois jovens. Seus olhares curiosos e suas faces desejando mais conhecimento o fizeram continuar:

— Foi isso que aconteceu quando Farlorók̄h criou seu império: ele passou a ser bastante respeitado por ser um forte guerreiro; mas, se aproveitou disso para dominar sua gente. Farlorók̄h juntou guerreiros e atacou outros

povos, que foram dominados e governados conforme seus valores. Então, para ser obedecido, ele enviava guerreiros para castigar quem era contrário às suas ideias... Com o tempo, o império se tornou tão vasto que Farlorókh teve que escolher sublíderes, pessoas de sua confiança, os administradores. E isso o ajudou a melhor dominar o amplo território. Depois que Farlorókh desapareceu, a liderança ficou para os sublíderes, que passaram a formar um grupo de dominadores. E dessa maneira, a *dominação por um*³⁵ foi sustentada.

Dja'on e Grãdja estavam bastante atentos, pois, afinal, era a história de um dos famosos impérios.

— Como esses sublíderes receberam a liderança de Farlorókh, pode-se dizer que praticaram a *dominação por herança*. Nela, um descendente (ou alguém escolhido) recebe um domínio de seus pais, como muitos reis do passado. Já a *dominação por dívidas* acontece quando um devedor é dominado até pagar o que deve. Todas essas dominações podem levar ao *domínio territorial*, que é mais fácil de perceber, pois está diretamente relacionado a lugares.

— Em todos esses exemplos podem ser usados guerreiros, não é mesmo? — Dja'on questionou.

— Sim. E os guerreiros também são usados por pessoas que fazem a *dominação por riqueza*. Essas pessoas ricas³⁶ reúnem em torno de si os interessados em suas posses, retribuindo aqueles que os agradam...

— Mas muita gente quer ser rica. — Interrompeu Grãdja, lembrando-se de pessoas que havia conhecido na infância.

— Muitos querem ser ricos para serem bem vistos e até obedecidos. Porém, a maioria dessas pessoas apenas imita as práticas de um rico, acumulando coisas desnecessárias³⁷. Assim, se tornam ansiosas e nunca estão satisfeitas com o que têm.

Rkhbu fez uma pausa para balançar o tronco podre em busca de mais alguma larva. Não encontrando, farejou o ar e caminhou. Dja'on e Grãdja rapidamente o seguiram, enquanto ele falava:

³⁵ A *dominação por um* representa casos de absolutismo e ditadura, seja esta feita por um indivíduo ou um grupo. No caso de dominação por grupos, insere-se aqui a corporotocracia.

³⁶ Qualquer indivíduo que possua muitas coisas consideradas de valor, como metais, pedras preciosas, terras, dinheiro ou, dependendo do lugar, recursos alimentares. Esse termo também se aplica a *donos de capital*.

³⁷ Prática do consumismo.

— O pior é quando as pessoas escolhem quem vai dominá-las. Ydjã Arzu era assim antes da guerra: sua população escolhia líderes conhecidos apenas por nome ou por prometerem coisas absurdas... Em uma estratégia para ser escolhido, quem queria a liderança abraçava desconhecidos, dava comida a famintos e remédio a doentes; mas, chegando ao cargo desejado, o eleito ignorava essas pessoas e apenas desfrutava dos privilégios de sua função...

— Isso me lembra de uma batalha perto dos Campos Amarelos. — Disse Dja'on. — Lá, conhecemos pessoas que haviam escolhido um líder para tomar posse de umas propriedades. Nós lutamos a favor dos proprietários, pois eles nos permitiram montar acampamento em suas terras. Quando capturamos o tal líder, perguntamos para quê queria as terras. Ele respondeu: "Para plantar e dividir com todos". Mas, descobrimos que ele nem sequer sabia manejar uma enxada, muito menos plantar ou interpretar as épocas do ano.

— Aí o mataram ou o entregaram aos proprietários? — Perguntou Rkhbu.

— O soltamos! Havíamos feito acordo de defender as terras enquanto estivéssemos nelas, não de matar seus invasores... Anos depois, soubemos que aquele líder tinha conseguido se apossar de alguns terrenos, mas não vivia neles, pois os vendera e estava brigando por novos, que também seriam vendidos...

Rkhbu pareceu sorrir e se pronunciou:

— Ao menos as pessoas sabiam quem as liderava. Às vezes, elas nem sabem quem as domina.

— Como não sabem? — Grãdja questionou.

— Às vezes, quem domina é um desconhecido, que se esconde atrás de um falso líder. Até mesmo o representante escolhido pode ser apenas um manipulado³⁸. Isso é estratégia para o dominante não sofrer represálias.

Rkhbu subiu numa árvore e chutou alguns galhos, fazendo pequenas frutas caírem aos companheiros. Lá de cima, com a boca cheia, continuou:

³⁸ Rkhbu refere-se aos governantes fantoches, que servem de bode-expiatório. Isso também vale para candidatos que são financiados e apoiados por alguém que tem interesse nos privilégios do cargo.

— Há, também, o *domínio especializado*, onde um grupo de pessoas faz as regras, outro as avalia, outro as executa³⁹ e ainda outro é responsável por contatar povos distintos. Esse domínio evita a *dominação por um*, ou pelo menos tenta, embora algumas vezes as duas dominâncias se juntem.

Rkħbu atirou-se de cima da árvore. Suas asas se abriram suavizando a queda.

Nesse momento, uma presença passou pelos três e os deixou arrepiados. Os jovens se entreolharam desconfiados, mas Rkħbu permaneceu calmo, como se estivesse acostumado com aquele tipo de coisa. Então, continuou caminhando, olhando atentamente para os elementos da floresta.

— Não sei qual é a pior forma de ser dominada... — Grãdja reiniciou o assunto.

— A pior das dominações é a *cultural*, que controla pensamentos, ações e gostos dos indivíduos. Nela, quem pensa contrário ou diferente da cultura dominante é considerado louco, excluído do convívio social ou condenado.

— Talvez eu entenda isso... — Dja'on ficou pensativo. Rkħbu continuou:

— Antigamente, nestas terras havia diferentes povos, cada um com seu idioma e seus costumes. Para o império Ydjã Arzu ser formado, tais povos foram subjugados, passando a falar o idioma dos dominadores e adotando os costumes deles.

— Mas, o império Ydjã Arzu nasceu de uma aliança entre povos e não de conquistas! — Interrompeu Grãdja, lembrando as histórias da velha Runavra.

— Qual a diferença? — Questionou Rkħbu, respondendo a si mesmo: — Conquistando se usa a força, mas fazendo alianças se usa a persuasão. Ambas são dominações! Quando Ydjã Arzu se tornou império, uma cultura dominou as demais: todas as decisões imperiais foram baseadas apenas nos valores de Namilômicos e Under Uad⁴⁰⁻⁴¹.

³⁹ Regras são o mesmo que leis. Aí se refere aos poderes executivo, judiciário e legislativo.

⁴⁰ [under][uad].

⁴¹ Ydjã Arzu foi formado como uma aliança de povos dentro do Império dos Namilômicos. Essa aliança recebeu apoio de um grupo de estrangeiros denominado Under Uad. A partir da formação de Ydjã Arzu como império, o idioma oficial foi o misto entre Under Uad e Namilômicos. Por isso, outros povos pertencentes ao império foram obrigados a abandonar seu linguajar característico.

Dja'on pensou, questionando a origem de seus próprios valores culturais. Rkħbu esperou os dois se autocriticarem em silêncio e prosseguiu:

— Com o tempo, Ydjā Arzu passou a ser bem considerado pelos povos vizinhos. Aproveitando isso, o império inventou roupas, músicas e modos de comportamento, dizendo serem os melhores⁴². E muitos dominados acreditaram nessas baboseiras, passando a imitar Ydjā Arzu...

— Por que alguém imitaria outra pessoa? — Perguntou Grādja. Rkħbu a olhou sarcástico e respondeu:

— Imitam para chamarem atenção e para se inserirem em um grupo⁴³. Por isso, algumas pessoas dizem gostar de algo que não lhes agrada, apenas para se aproximarem de alguém...

— E depois elas pensam: “Como eu pude gostar daquilo?”... Justamente porque eram influenciadas! — Dja'on complementou sorridente.

Rkħbu ficou satisfeito com o comentário e continuou:

— Isso mesmo, influência! Nesses casos, a tolice maior que vi foi alguém brigar para defender algo que o dominava⁴⁴. Com religiosos isso é tão frequente! E com gente que defende líderes e ideologias, então?!⁴⁵ Não sei qual o pior!

Dja'on o olhou fixamente e perguntou:

— Se tudo isso é dominância, então as relações entre os indivíduos se baseiam em brigas para ver quem domina quem?

⁴² Rkħbu refere-se à moda, estilos musicais e algumas condutas sociais, como etiqueta.

⁴³ Em casos observados pelo autor, o fenômeno da *internet* parece ser um domínio cultural. Pessoas que não se relacionam no meio virtual são, por vezes, consideradas *anormais*. Isso é exemplo do poder de tal domínio: faz os dominados acreditarem na essencialidade do que não é essencial, procurando uniformizar os gostos de acordo com alguns valores.

⁴⁴ Assemelha-se a casos observados pelo autor de intolerância musical, em que indivíduos adeptos a um estilo musical discriminam pessoas que ouvem outro estilo, por vezes atribuindo *falta de cultura*. Isso é como a *briga* entre música popular brasileira (famosa MPB) *versus* o “som” realmente popular como *axé*, *funk*, pagode, sertanejo etc. Porém, o pior caso é quando indivíduos anti-imperialistas consideram *realmente música* apenas as canções oriundas do domínio cultural a que estão submetidos (como *rock and roll* e seus derivados).

⁴⁵ Indivíduos que seguem radicalmente uma ideologia parecem não saber conviver com opiniões contrárias, como se tivessem medo da invalidez de suas ideias. Pessoas radicalmente ideológicas não percebem que são dominadas por um ou mais líderes/pensadores (ou pelas ideias). Muitas ideologias ignoram aspectos da vida social, por vezes os considerando entorpecentes (especialmente religiões e pensamentos não científicos), quando na realidade a própria ideologia tem esse efeito sobre as pessoas. Da mesma forma que um religioso fervoroso é fanático pelas suas ilusões, um idealista fervoroso é fanático pelas suas fantasias.

— Nem sempre. — Respondeu Rkhbu. — Alguns povos seguem culturas diferentes apenas por considerarem agradáveis... É como se tivessem dois caminhos para descer um morro. Na tua cultura se desce o morro pelo poente, na minha pelo nascente⁴⁶, que é mais curto e fácil. Então, tu passaste a descer o morro pelo nascente, ao contrário de teus costumes. Aí tu não foste dominado, pois seguiste o outro caminho por livre escolha.

— E como seria alguém ser dominado culturalmente nesse exemplo? — Indagou Grãdja, ao que Rkhbu explicou:

— Seria assim: como eu sou bem considerado, disse que para descer o morro é preciso beijar todos os arbustos. Então, vocês passam a acreditar nisso e me imitam, descendo o morro pelo poente, como diz tua cultura, mas beijando arbustos, como eu digo que é certo.

Rkhbu se calou e subiu em outra árvore. Dja'on olhou para o céu, apertou os olhos e disse:

— Então, podemos criticar nossos valores culturais para ver se somos dominados ou não. Isso nos deixará conscientes para fazermos aquilo que realmente queremos, e não porque a maioria faz. Creio que cada um deva procurar a cultura que mais lhe agrada. Se não existir, que criem outra!

Rkhbu olhou contente para o rapaz e, inesperadamente, disse:

— Talvez nos vejamos algum dia.

A criatura deu um impulso e voou sobre a floresta. Dja'on e Grãdja entreolharam-se, concordando em voltar ao acampamento.

⁴⁶ Poente: esquerda; nascente: direita.

Capítulo 7
A ESPERA

Os três irmãos de Dja'on passaram a noite no local do velho acampamento. Com exceção da barraca, tudo estava arrumado para partirem ao raiar do dia. O resto do povo havia caminhado toda a madrugada e já estava longe dali.

Pela manhã, Kvédik se levantou silenciosamente e saiu da tenda. Ao olhar o horizonte, percebeu alguém se aproximando.

— Tem alguém lá! — Ele alertou seus irmãos, que rapidamente puseram em pé e saíram da barraca, esperançosos que fosse Dja'on. Mas, a pessoa vinha da direção em que o povo havia partido e tinha o caminhar diferente do caçula.

— Não é Korko? — Sussurrou Däxk, espantado. Kvélá fixou o olhar naquele indivíduo e fez uma cara feia:

— O que ele está fazendo aqui?

— KORKO! KORKO! — Kvédik gritou acenando. O homem também acenou, acelerando o passo.

— Pensei que partiriam de manhã cedo! — Disse Korko ao se aproximar. — Todos do povo estão esperando vocês para continuarmos a caminhada...

— Dormimos demais. — Sorriu Kvélá.

— Dja'on e Grãdja não apareceram? — O homem olhou para longe.

— Nem sinal deles. — Respondeu Kvédik.

— Aqueles jovens tolos... Não sei por que seguiram os imperiais.

— Para evitar um contra-ataque, ora. — Däxk contestou com rispidez. Korko o desdenhou e disse:

— Acho que vocês devem se juntar ao povo. Espero não ter convencido os outros a esperá-los à toa!

Os irmãos ficaram pensativos. Kvédik suspirou e perguntou:

— Vamos atrás dos dois ou não?

— Ainda não sei... — Kvéla coçou a cabeça e Korko rapidamente opinou:

— Os dois são espertos e encontrarão o povo, se estiverem vivos...

— Mas eles saberão para qual direção fomos? — Dãk estava incrédulo.

— Não se preocupem! — Respondeu Korko. — Nunca vi Dja'on se perder. Além disso, é mais fácil encontrar uma multidão num vale do que dois numa floresta.

— Mas não custa tentar. Vamos atrás deles primeiro! — Retrucou Dãk.

— E farão isso com a tenda nas costas? — O homem ironizou.

— Não. Alguém fica aqui enquanto outros procuram.

— Daí esses outros poderão se perder e serão ainda mais pessoas para esperarmos. — Korko ficou irritado com a proposta. Os irmãos se olharam e, por fim, Kvéla concluiu:

— Realmente é melhor irmos ao povo, Dãk.

Então, os três irmãos começaram a desmontar a tenda. Korko os observava e seguidamente olhava para a direção de onde vieram os imperiais.

Repentinamente, Kvédik parou o que estava fazendo e comentou:

— Parece que tem alguém aqui.

— Tem sim! Eu, tu, Kvéla e Korko.

Kvédik olhou descontente para Dãk e continuou:

— Falo de outra coisa, algo que parece estar conosco.

— Também sinto essa presença... — Confirmou Kvéla.

— Deve ser a imaginação de vocês! — Korko interveio. — Vamos logo para o acampamento, o pessoal está esperando.

Capítulo 8

SEDUÇÃO

Por terem corrido em disparada na noite anterior, Dja'on e Grådja acabaram se perdendo na floresta. Mas, o rapaz permanecia calmo, dando tranquilidade à amiga, que confiava em suas experiências na mata para retornarem ao vale.

— Agora que sinto os machucados de ontem! — Grådja quebrou o silêncio desconfortável.

— Eu também! — Dja'on parou e tirou a camisa úmida. Ela se aproximou:

— Deixa-me ver teus ferimentos.

Grådja analisou alguns cortes superficiais no peito e nos braços de Dja'on. Um machucado grande perto da orelha chamou sua atenção. Ela apoiou-se no ombro do amigo e encostou a cintura na mão dele. Um de seus peitos roçava no braço dele, enquanto ele a olhava de canto.

— É só um arranhão, nada mais! — Ela sussurrou no ouvido.

— Tens certeza?

— Sim! — Grådja passou a outra mão perto da ferida, logo deslizando os dedos nos cabelos do companheiro. A respiração dele ficou forte, enquanto ela insistia em controlar a sua.

Repentinamente, Dja'on agarrou a cintura dela. A garota o puxou pela nuca e lambeu seus lábios. Então, se beijaram.

Suas línguas se roçavam e seus corpos se esfregavam. As mãos de Dja'on sentiam as curvas do corpo dela, especialmente dos seios. Enquanto se desvencilhava de suas roupas, Grådja baixou as calças do companheiro e imediatamente pegou em seu membro rijo.

Não demorou a ambos estarem deitados completamente nus na floresta. O êxtase que sentiam fê-los esquecer, por alguns instantes, de seu povo, seus medos e seus inimigos. Os dois se enroscavam, se esfregavam, se lambiam e se mordiam levemente.

Ela buscou o peito de Dja'on com a boca, descendo até sua barriga. Logo estava cheia de sua dureza, enquanto ele se contorcia para alcançar a língua na fenda da jovem.

Os dois estavam entregues aos prazeres corporais, mas cientes de que ali poderiam gerar um descendente. Por isso, em meio a sussurros e gemidos, uma decisão unânime, mas não comunicada, prevaleceu. Finalmente, líquidos quentes escorreram pelos lábios de ambos, derramando-se ao chão.

Suas expressões eram de quem havia acordado de um prazeroso delírio. Embora desejassem descansar, levantaram-se e tiraram a serapilheira dos corpos. Dja'on colocou suas roupas no ombro. Grãdja vestiu suas calças, amarrou a blusa na cintura e calçou os sapatos de couro.

— Vamos?! — Ele sorriu.

— Vais assim? Sem roupa?

— Ela está molhada. Quando sair da mata ou sentir frio, coloco.

Os dois começaram a descer uma ladeira, se segurando em ramos e troncos. Enquanto se deslocavam, Dja'on produzia sons guturais breves e grossos, que repetia periodicamente. Grãdja o olhou de uma maneira estranha e perguntou:

— O que estás fazendo?

— Chamando uma amiga. Ela pode estar perto.

— Quem? — Ela pareceu enciumada.

— É uma raposa-escaladora.

Grãdja olhou o jovem com desdém.

Ao contrário do que esperavam, encontraram outra subida florestada no final da ladeira.

— Nos perdemos novamente, não é? — A garota estava impaciente. Dja'on parou e colocou a calça. Então, olhou a posição do sol por entre o dossel e disse:

— Creio que sim... Teremos que atravessar essa ladeira. Mas não sei se chegaremos ao vale rapidamente.

Não demorou aos dois subirem a ladeira, que era menos íngreme que a anterior.

— Está ouvindo esse “fi fi”? — Perguntou Dja'on, parando inesperadamente.

— Sim, o que tem?

— São seres que habitam a borda da floresta. Devem estar perto de algum campo. Vamos segui-los para encontrarmos a saída.

Os dois continuaram. À medida que avançavam, a mata se tornava mais clara e o terreno mais aplainado. Logo dava para ver amontoados de gramíneas por entre as árvores.

— Aqui está... *outro* vale! — Disse Dja'on ao chegarem numa clareira. — Olha em volta. Estamos cercados de morros! O vale do acampamento só tem morros de dois lados, não de todos.

Grãdja imediatamente tirou o sorriso do rosto e perguntou:

— Então, nós teremos que caminhar tudo o que corremos e ainda passar pelos imperiais?

— Não. Acho que não.

— E agora, o que vamos fazer?

— Continuar seguindo o sol. Vamos atravessar rápido esse campo.

Então eles correram até o outro lado. Quando novamente adentraram na mata, Dja'on reiniciou os ruídos com a garganta. Não demorou a ter uma resposta. Os dois esperaram até a raposa-escaladora aparecer entre a vegetação. Ele sorriu e se juntou à criatura, fazendo sinal para Grãdja aguardar.

Os dois pareciam se gostar muito. A raposa-escaladora o lambia enquanto ele a abraçava. Logo, ambos se aproximaram da garota.

— Não tenhas medo. — Disse Dja'on. — Estende a mão para ela cheirar.

A garota fez o que foi pedido.

— Esta é Grãdja. Fugimos de alguns inimigos e ajudamos Rkħbu a escapar deles. Agora estamos perdidos. Temos que voltar ao acampamento.

A raposa-escaladora observou Dja'on como quem o entendesse. Então, deu as costas, avançou alguns passos e olhou para trás.

— Vamos segui-la. — Disse Dja'on.

A criatura foi à frente num trote leve. Assim, atravessaram ladeiras e pedregulhos até chegarem ao vale. Nele, caminharam ao local onde antes estava o povo.

— Então eles levantaram acampamento... — Disse Grãdja olhando para as marcas das tendas.

— Pelo que entendi, alguém esteve aqui pela manhã. — Falou Dja'on, analisando o comportamento da raposa-escaladora. — Mas já devem estar longe. Melhor descansarmos hoje e partirmos amanhã. Certamente montarão acampamento em outro lugar e aí os alcançaremos.

Nesse instante, um calafrio percorreu o corpo de Grådja:

— Sinto alguma coisa aqui.

— Imaterial? — Dja'on perguntou ao léu, não conseguindo interpretar resposta alguma.

Então, com aquela presença constante, os dois jovens e a raposa-escaladora foram procurar um lugar para dormir entre as árvores. Já estava anoitecendo e logo eles pegaram no sono, exaustos.

Neste momento, Korko e os três irmãos chegaram ao acampamento de seu povo.

— Por que não montaram o resto? — Dãxk indagou ao ver apenas duas tendas em pé.

— Runavra crê que devemos seguir viagem, mas, por mim, nem teríamos desmontado acampamento. — Resmungou Korko.

— Melhor não arriscar. Concordo com ela. — Comentou Kvélã.

— E deixar teu irmão para trás?

— Ué, mas não foste tu que nos aconselhaste a virmos pra cá? — Retrucou Dãxk.

— Bom, é que...

— De qualquer forma, Dja'on e Grådja são espertos, sabem se virar. Não podemos pôr em perigo todo o povo... — Respondeu Kvélã. Mas Dãxk estava intrigado:

— Estás estranho, Korko, até parece que nunca batalhaste ao nosso lado.

— Claro que batalhei! E lembro-me das nossas estratégias antes dos conflitos... Mas agora são outros tempos. Creio que não há necessidade de temermos os imperiais.

Kvédik o olhou desconfiado:

— Dãxk tem razão. Antes tu havias dito para nós seguirmos o acampamento, pois Dja'on e Grãdja conseguiriam nos achar. E agora estás preocupado deixá-los para trás. Não entendi bem isso, Korko.

O homem enrugou a testa descontente e, por fim, disse:

— Se o acampamento for muito longe e ficar se mudando, eles nunca chegarão... Mas, vamos parar de falar e cumprimentar o pessoal. — Ele se juntou às pessoas que se aproximavam.

Os irmãos se abraçaram nos conhecidos e comentaram como haviam passado a noite. O sumiço dos dois jovens deixou o povo tenso.

— Não podemos esperar mais... — Disse Runavra abraçada na tia de Grãdja. — Os dois nos encontrarão, se estiverem vivos.

— Continuaremos caminhando? — Alguém perguntou em voz alta. A anciã se desvencilhou dos braços da mulher e disse:

— Caminharemos lentamente! O que importa é nos afastarmos dos imperiais.

Já estava bem escuro quando o povo seguiu viagem. Apenas duas pessoas à frente seguravam uma pequena lâmpada cada, iluminando o caminho e tentando não chamarem muita atenção de quem os visse de longe.

Capítulo 7
SURPRESA

Grãdja acordou na madrugada, quando as duas luas que orbitavam o mundo discretamente iniciavam a fase crescente. A garota permaneceu sentada até os primeiros raios solares iluminarem a região. Então, levantou-se pensativa e se dirigiu à borda da floresta, ouvindo o cantarolar das criaturas diurnas.

— Te afliges por não termos chegado ao acampamento? — Dja'on se aproximou.

— Um pouco. Mas estou pensando no que ouvi à noite. Ou sonhei, não sei...

— Acho que também ouvi algo. Pareciam gritos, passos e conversas no campo?

— Sim! Isso mesmo. Será que foi nosso povo?

— Creio que não. Nosso povo não faz tanto barulho ao se deslocar.

— Será que foram os imperiais? — Grãdja arregalou os olhos. Dja'on sentiu um aperto no estômago e disse:

— Se forem os imperiais, temos que avisar o povo o mais rápido possível. — Ele correu até a raposa-escaladora e a cutucou para que acordasse. Nesse momento, a presença do ser imaterial se manifestou mais forte.

Então, eles seguiam pela borda do mato, atentos a qualquer movimentação ou som suspeito.

Depois de algum tempo de caminhada rápida e corridas curtas, a raposa-escaladora farejou o ar e se dirigiu ao campo. Os jovens a seguiram.

— Nosso povo esteve acampado aqui. — Disse Dja'on após analisar a vegetação pisoteada e as marcas de fogueira.

— E novamente partiram... — Concluiu Grãdja entristecida.

— Estranho isso! — O rapaz se abaixou diante alguns seixos empilhados. — Nosso povo não faz esses amontoados de pedras.

— Coisas de Korko. Ultimamente ele pegou a mania de amontoar pedras quando não tinha o que fazer. — A garota desdenhou.

Dja'on se levantou, olhou para onde os rastros se dirigiam e perguntou:

— Vamos descansar ou continuar caminhando?

— Continuar, mas antes tenho que tomar água. — Disse Grådja indo ao rio. Os demais a acompanharam. Depois de saciarem a sede, partiram.

O anoitecer chegou rápido. Quanto mais escuro ficava, mais se podiam ver clarões que pareciam focos de incêndio ao longe. Também se ouviam gritos, dependendo da direção do vento.

Dja'on sentiu um aperto no peito e assoviou para a raposa-escaladora, que estava mais adiante. Ela parou e esperou os dois jovens.

— Parece que há uma batalha lá! — Disse ele entregando à Grådja a espada que havia tomado dos imperiais.

— Será que nosso povo ataca alguém?

— Ou alguém ataca nosso povo... — Dja'on respondeu e correu para a floresta. — Vamos por aqui!

— E a batalha?

— É melhor corrermos pela borda. Se houver perigo, nos metemos na mata. — Disse ele, pegando um pedaço de pau do chão.

Depois de correrem bastante, chegaram bem perto do alvoroço: seu povo estava sendo atacado pelos imperiais. Duas tendas desarmadas queimavam, enquanto algumas pessoas corriam desesperadas tentando fugir.

— Desgraçados! — Reclamou Grådja lacrimejando. — Vou matá-los!

Ela correu na direção da batalha. Dja'on e a raposa-escaladora a seguiram.

O rapaz chegou de surpresa atrás de um imperial e o derrubou com uma paulada na nuca. Outro inimigo avançou e Dja'on quebrou o porrete na cabeça do oponente. Então, tomou dele a espada curta e o degolou ali mesmo.

A raposa-escaladora mordida outros imperiais, se esquivando de seus golpes. Grådja, com mais cautela, atacava os desprevenidos, enquanto procurava desesperadamente por seu irmão e sua tia.

Quando já estavam no centro do conflito, depararam-se com Dãxk brigando contra dois uniformizados. Dja'on correu e matou um deles pelas costas, ao tempo que Grãdja também abateu o outro por trás.

— Vocês estão vivos! — Dãxk mostrou um largo sorriso.

Dja'on olhou para o chão e notou um corpo ensanguentado ao lado do seu irmão. Era o cadáver de Kvéla!

O rapaz não lamentou, muito menos demonstrou tristeza. Ao contrário, encarou a morte do consanguíneo com naturalidade, preocupando-se apenas em sobreviver e ajudar os que ainda viviam.

O alvoroço era grande. Apesar de estarem desmontadas, agora todas as tendas pegavam fogo. Seis conhecidos apareceram correndo, e entre eles estava a tia de Grãdja.

— FUJAM! — Gritou um deles.

Logo atrás veio o General das Almas segurando duas espadas. Ele moveu o braço e fez uma tenda incandescente ser arremessada contra a mulher.

— Desgraçado! — Grãdja correu em sua direção.

— Não vai! — Dja'on a seguiu, deixando seu irmão para trás. Os fugitivos se juntaram a Dãxk, buscando proteção. Mas, nesse momento, mais imperiais apareceram e os cercaram.

Grãdja segurou firme a espada, pronta para atacar o General das Almas. Entretanto, algo a paralisou.

— Achas que consegues me atacar com isso? Tola! — Disse ele olhando-a furiosamente. A garota sentiu um aperto no peito, mal conseguindo respirar.

Antes de Dja'on se aproximar do líder imperial, um soldado pegou a arma de fogo e disparou contra o rapaz. Dja'on sentiu uma ardência no braço e parou assustado.

Vendo seu amigo em perigo, a raposa-escaladora pulou no soldado. Mas o inimigo foi mais rápido, protegendo-se com o cotovelo e a derrubando ao chão. Então, ele apontou a espada à raposa, que fugiu para o interior do acampamento.

— Posso sentir o cheiro do medo de vocês. — Vociferou o General das Almas.

Cinco outros imperiais se aproximaram e se posicionaram ao lado do General. Eles só esperavam as ordens para disparar.

Dja'on olhou para trás e viu Dãxk e parte do povo cercados. Correr era o mesmo que antecipar o fuzilamento. Mas ficar parado o levaria à subjugação. Sem alternativa, o jovem fechou os olhos e inesperadamente viu além.

Ele enxergou o acampamento, os imperiais e seu povo. Viu o General das Almas e várias existências sofrendo à sua volta.

“Sentimentos de raiva e medo também podem manifestar tais habilidades, como uma forma de defesa...”. Dja'on lembrou-se de Rkhbu falando das *habilidades dormentes*.

Repentinamente, alguém com medo e fúria foi percebido atrás dos inimigos. Dja'on sentiu que o conhecia e que deveria distrair os imperiais. Então, abriu os olhos e disse:

— General das Almas! Sei o que tens em teu íntimo. Sei quem tu dominas para ser tão poderoso!

— CALA-TE, imbecil! — O homem ficou ainda mais furioso. — Tu nem eras nascido quando eu já batalhava a favor do império.

Em uma súbita vontade, Dja'on falou:

— Tu não me conheces!

Um vento forte e rápido soprou nesse instante. Pó e folhas secas atingiram a face dos inimigos, enquanto o fogo se agitou violentamente contra eles.

A pessoa que estava atrás dos imperiais aproveitou o momento para disparar uma flecha. O vento parou e o projétil acertou em cheio as costas do General. O homem se curvou e, neste exato instante, Grãdja se libertou da paralisia.

— Ionko!⁴⁷ — Disse ela recuperando o fôlego. Era seu irmão que havia flechado o líder uniformizado.

Os cinco imperiais se viraram e se realinharam em frente ao garoto trêmulo. Então, avançaram em sua direção, uns gritando, outros disparando as armas de fogo. Mas Ionko correu rápido e desapareceu na escuridão da noite.

⁴⁷ [ionqo].

Nessa confusão, a raposa-escaladora e o imaterial se juntaram a Dja'on e Grådja para atacarem. O povo estava desarmado e a maioria dos projéteis das armas de fogo já havia sido usada.

Subitamente, o General das Almas se aproximou. Nem parecia ter sido ferido. Esbravejou, chamando de tolos os jovens que ousaram desafiar-lo. Mesmo sem encostar nas tendas, ele as arremessou em direção aos adversários.

— FUJAM! — Gritou Dãxk.

Dja'on correu à floresta e a raposa-escaladora o seguiu. Grådja, ao contrário, foi pega pelos imperiais e arrastada para junto dos prisioneiros.

Dja'on se escorou numa árvore e sentou em silêncio, concentrando-se para escutar se os imperiais o haviam seguido... Nada! Apenas os gritos no vale.

A raposa-escaladora se aproximou do jovem. Pelo som de suas passadas ela mancava.

— Vem aqui. — O rapaz estendeu a mão e apalpou sua pelagem, percebendo alguns cortes. Pelos suspiros e gemidos, ela sentia muita dor, mas não restava nada mais a fazer naquela noite. Melhor seria permanecer escondido para tentar libertar os outros, do que se entregar ou morrer enfrentando um exército.

Capítulo 10
ESCOMBROS

Pela manhã, Dja'on acordou com dor no ferimento perto do bíceps. Ele empunhou a espada curta e enfiou a ponta no machucado. Então, trancou a respiração, suportando a dor até tirar um pequeno projétil dali.

Ele levantou e olhou a raposa-escaladora, que se lambia. Mas, um gemido no interior da floresta chamou sua atenção.

Os dois caminharam sorrateiramente na direção dos sons até encontrarem Dãxk deitado. Apenas uma tanga cobria suas partes íntimas. O resto da roupa ele mesmo havia rasgado para conter o sangue dos ferimentos.

— Tu foste flechado! — Disse Dja'on ao ver perfurações no irmão. Algumas flechas o próprio Dãxk havia arrancado, mas outras ainda estavam em sua pele.

— Acho que estou bem... Eles têm péssima mira.

— Vira-te que vou tirar isso. — Dja'on segurou firme a espada para tirar uma flecha da perna do irmão, que gemeu e se contorceu.

— Tirei!

— Agradecido. — Falou Dãxk aos suspiros, encarando a raposa-escaladora.

— Esta é minha amiga, Dãxk. É geralmente com ela que eu caminho pelas matas... Silenciosa, este é meu irmão.

— Silenciosa?

— Esse é um dos muitos nomes que eu a chamo. Agora, estende a mão para ela te cheirar.

Feito isso, Dãxk sorriu e propôs:

— Vamos ver o que sobrou do acampamento?

— Vamos... — Um movimento na serapilheira interrompeu Dja'on.
— Ah! E esse é um imaterial.

— Quem? O quê?

— Não viste uma agitação no chão? E não sentes essa presença?

— Sinto uma presença forte aqui... Mas não foi o vento que mexeu as folhas do chão?

A existência imaterial continuou a revirar a serapilheira. Dja'on sorriu:

— Agora sentes algum vento?

— Não! — Dāxk arregalou os olhos.

— Eu disse, é um imaterial.

Dāxk se levantou com dificuldade, se apoiando no tronco da árvore. Dja'on o ajudou.

— Não vais dar nome a esse bicho imaterial?

— Não precisa denominá-lo se sabes quem ele é. Para falar dele às outras pessoas, basta dizer qualquer nome que o lembre...

— Às vezes não te entendo, Dja'on!

O rapaz olhou o irmão com ternura e perguntou:

— Vamos?

Eles caminharam silenciosos pela mata, descendo o morro lentamente. Quando chegaram à borda da floresta, viram uma pessoa vagando entre os destroços da batalha. Então, se dirigiram a ela.

Os três passaram por cadáveres, sangue seco e restos carbonizados de tendas. Também havia roupas, mantimentos e utensílios ainda queimando. Para sua surpresa, quem andava por ali era Rkĥbu. Com suas garras, a criatura arrancou o braço de um defunto e começou a comê-lo.

Dāxk parou e sussurrou ao irmão:

— Não te aproximes daquilo.

— Eu o conheço, fica tranquilo. — Respondeu o jovem, se dirigindo à criatura.

— Dja'on! — Disse Rkĥbu de boca cheia, olhando o rapaz com seus olhos laterais.

— O que estás fazendo?

— Comendo! — Rkĥbu virou o rosto para os irmãos.

— Mas é um braço! — Vociferou Dāxk, um pouco afastado.

— E daí? Um braço de bicho morto. Nunca comeste nenhum animal?

— Eu já comi sim... — Falou Dja'on.

— Mas essa carne é de gente! — Dāxk interrompeu o irmão, se aproximando. Rkĥbu virou todo o corpo, sacudiu-se como numa gargalhada e perguntou:

— E gente não é bicho? Vocês e eu não somos bichos? Qual a diferença?
Dãxk prontamente respondeu:

— Gente inventa, sabe o que é bom e o que é ruim, e reconhece os semelhantes.

Rkħbu pareceu rir mais ainda, só que dessa vez acompanhado de Dja'on.

— Aves inventam ninhos e cantos! — Comentou a criatura. — E se as espécies não se reconhecessem, jamais lutariam por territórios, por bandos ou por acasalamento...

Dja'on suspirou e disse:

— Concordo com ele, irmão. Se os outros bichos não soubessem o que é bom ou ruim, nenhuma presa fugiria do predador, os seres comeriam de tudo e não escolheriam as companhias que mais lhes agradassem.

— Pode ser... Mas essa criatura está comendo a *nossa* espécie! — Dãxk pareceu indignado.

— Morto! Alguém *morto* da tua espécie. — Falou Rkħbu.

— Dja'on, daqui a pouco ele vai nos atacar e nos devorar! — Dãxk disse em voz baixa.

— Se eu quisesse devorar vocês já teria feito. — Rkħbu arrancou mais um naco de carne. — Mas não como qualquer um! Se for para caçar, eu prefiro aqueles suculentos seres que voam ao entardecer.

— Que criatura é essa afinal? — Dãxk sussurrou mais perto do irmão.

— Ele é Rkħbu!

Dãxk ficou pasmo.

— Rkħbu! Este é meu irmão.

— Suspeitei por algumas semelhanças... — Disse a criatura, continuando a comer o braço.

— Vamos ver o que restou aqui. — Dja'on deu as costas. Assustado, Dãxk o seguiu, olhando constantemente para trás. A raposa-escaladora o acompanhou num trote gracioso.

Os três procuravam algum sobrevivente ou algo que pudessem aproveitar em meio aqueles destroços. Dãxk achou uma luneta, que amarrou na cintura. Já Dja'on encontrou seu cajado, levemente chamuscado, mas ainda bom.

Quando se depararam com o corpo de Kvéla, os irmãos se abraçaram condoídos e choraram. A raposa-escaladora sentou-se ao lado. E ali eles permaneceram por alguns instantes...

Rkhbu se aproximou. Dja'on olhou para a criatura e comentou:

— Era nosso irmão.

— Não vão enterrá-lo ou arranjar algum túmulo, como fazem muitos de tua espécie?

— Para quê? Ele está morto e não irá sentir o que fizermos.

Dãxk olhou o irmão com reprovação e disse:

— Vamos construir um túmulo, sim! Não só a Kvéla, mas a todos os mortos do nosso povo.

— Deixa que sirvam de alimento a outros seres. — Opinou o rapaz.

— E o respeito aos mortos?

Dja'on pôs a mão no ombro de Dãxk e apontou o cajado para o horizonte:

— Irmão! O que vês?

— Morros, floresta e essas coisas.

— Para nós e cada uma dessas coisas existirem alguém teve que morrer. Matamos para nos alimentar, portanto, os mortos *são* o alimento!

— Mas nós somos diferentes! — Protestou Dãxk.

— Diferentes em quê?

— Somos superiores. Eles são apenas bichos e plantas.

— Nossa espécie se mata em guerras idiotas para pertencer a algum povo! Brigamos para sermos dominados. Isso é ser superior? — Dja'on se indignou. — Nós comemos, excretamos, copulamos, morremos e apodrecemos como esses bichos e plantas. Onde está a superioridade nisso?

— Mas nossos companheiros estão mortos e devem ser respeitados!

— Sim! Estão mortos. MORTOS! Não adianta querer agradá-los agora. Se quiseres construir algum túmulo, constrói! Mas não terá minha ajuda. Queres lembrar-se de Kvéla? Guarda-o na memória. Se esquecer dele, esqueceu e fim! Sem essa de querer lembrar através de túmulos. Muita gente nem sabe que nós existimos e vive muito bem assim!

Dja'on se afastou com a raposa-escaladora. Olhando para seu irmão, ele disse uma última coisa:

— Uns morrem para outros viverem, Dãxk, uns morrem para outros viverem. É assim que funciona...

O rapaz caminhou mais um pouco e se sentou ao lado dum cadáver imperial, analisando sua face. Dali viu Rkħbu levantar voo em direção aos morros, parecendo satisfeito com a discussão.

Cansado daquilo, o jovem cruzou os braços sobre os joelhos, apoiando neles sua cabeça. Então, cochilou por um breve momento...

Dja'on acordou assustado com os grunhidos da raposa-escaladora. Ele olhou para os lados e viu alguém de estatura baixa se aproximar com um arco em mãos. Prontamente reconheceu ser o irmão de Grãdja.

— Ionko! — O rapaz correu e abraçou o garoto, que se pôs a soluçar.

— DÃXX! VEM AQUI! — Dja'on gritou. Não demorou a seu irmão aparecer mancando, mas sorrindo por encontrar alguém de seu povo.

O garoto afastou o rosto do peito de Dja'on e logo correu para abraçar Dãxk. Ionko estava descalço, embarrado, com as calças rasgadas e a camisa ensanguentada. Em seus cabelos crespos estavam pendurados restos de plantas aquáticas.

Dando tapas para limpar a cabeleira do menino, Dja'on perguntou:

— Onde te escondeste?

— No rio, até todo mundo sair.

Os irmãos riram da peripécia do garoto.

— Tã és forte. — Dja'on bagunçou ainda mais os cabelos de Ionko.
— Conseguiste ferir o General das Almas com uma flecha!

— Aquele grandalhão se chama General das Almas? — O garoto estava assustado.

— Sim! E parece que é o líder dos imperiais.

— Ele matou Runavra.

— Ele já deve ter matado muita gente, assim como nós.

— E essa raposa-escaladora, o que faz aqui?

— Não tenhas medo. É minha amiga. Apenas estende a mão para ela te cheirar.

Têmeroso, Ionko estendeu a mão. A raposa-escaladora o cheirou e o lambeu, logo retornando ao lado de Dja'on.

— Vocês viram um bicho horrível no acampamento? — O garoto perguntou aos irmãos. — Eu tive medo dele também.

— Ele é Rkhbu. — Explicou Dja'on. — Já debes ter ouvido falar... Ele é a mesma pessoa coberta de trapos que às vezes víamos ao longe.

— Ele é muito feio e estava comendo gente!

— Feio, mas sábio...

— E onde está Grãdja?

— Creio que ela tenha sido levada pelos imperiais...

— Eu não vi o corpo dela por aqui! — Comentou Dãxk. — E nem de Kvédik.

— E a tia?

— Tua tia está morta... — Dãxk fez o garoto chorar com a resposta.

Os irmãos esperaram Ionko se acalmar. Ele limpou as lágrimas na manga da camisa e olhou para os companheiros em busca do que fazer, já que não tinha mais seu povo. Dãxk parecia ter uma ideia:

— Creio que mais alguns tenham sido levados vivos.

Dja'on sorriu, entendendo o irmão. Então, disse:

— Melhor tu procurares algo para levar, Ionko. Não pegues muita coisa, apenas o essencial.

— Para onde vamos?

— Atrás dos imperiais, não é isso Dãxk?

— Isso mesmo. Vamos tentar trazer nossa gente de volta, principalmente Grãdja e Kvédik.

Ionko se animou e correu pelos escombros, pulando os cadáveres. Dãxk observou o garoto e comentou:

— Para tentarmos resgatar alguém, temos que ter uma boa estratégia.

— Tenho uma ideia, mas precisaremos de roupas imperiais. — Disse Dja'on.

— Para quê?

— Para disfarce, irmão!

— Falando nisso, vou tirar as roupas de Kvélá e usá-las. Elas estão inteiras e me servem bem!

Ionko retornou com algumas coisas: um casaco, uma pele grande, uma adaga e novas flechas para seu arco inseparável.

Dja'on comentou com o garoto o motivo para não fazerem túmulos. Também, apresentou-lhe o Imaterial, que era fortemente sentido por todos naquele momento.

Depois de Dãxk retornar, foram procurar comida nos arredores. Acharam alguns pães amassados pelo chão e colheram frutas nos arbustos. Em seguida, pegaram um toco em brasas e cauterizaram seus piores ferimentos para não infeccionarem.

Anoiteceu e os companheiros sentaram-se bem juntos, conversando em voz baixa. Nenhuma fogueira foi acesa para não chamar a atenção de possíveis inimigos.

Ionko acariciava a raposa-escaladora e, disso, veio o interesse em saber como Dja'on a conheceria. O jovem explicou:

— Foi numa batalha lá perto dos Rochedos Marrons. Nosso povo estava em fuga... Eu me embrenhei na floresta e vi a Silenciosa sendo perseguida pelos nossos inimigos. Eu a ajudei e ela também me ajudou. Mas veio mais gente atrás. Então, nos escondemos no buraco duma árvore caída. Depois de o perigo acabar, eu voltei para junto do povo. Mas a Silenciosa passou a me seguir de longe, sempre nos arredores da mata. Nos dias seguintes nos trocamos comida. E desde então nos tornamos amigos.

— Ela é o mesmo animal que víamos nas batalhas? — Indagou Dãxk.

— Sim! E ela não batalhava para defender território, como muitos diziam... Ela *nos* ajudava! — Respondeu Dja'on.

NA MARCHA IMPERIAL

Os sobreviventes da batalha foram feitos prisioneiros, tendo as mãos amarradas umas nas dos outros. À sua volta os imperiais gritavam para andarem rápido, ora os xingando e ora os empurrando. À frente, o General das Almas conversava com alguém sem uniforme.

— O que ele está fazendo lá? E por que não está amarrado? — Perguntou-se Grãdja ao reconhecer o acompanhante do General.

— Não me digas que é Korko? — Sussurrou um rapaz ao seu lado. Grãdja olhou para trás para enxergar os outros e concluiu:

— É ele mesmo.

— Será que negocia para nos soltarem? — Indagou Kvédik, que estava com a mão amarrada à de Grãdja.

— Não sei... — Disse a garota.

Pararam de caminhar ao entardecer e alguns imperiais foram incumbidos de alimentar os prisioneiros. Eles se divertiam metendo alimento com terra na boca dos cativos, ou até mesmo atirando comida para pegarem no ar.

— Uh! Bonitinha! Vem aqui comer, vem! — Disse um soldado mostrando um pedaço de carne a Grãdja. — Não queres comidinha?

— Não! — Ela foi ríspida, embora seu olhar demonstrasse fome.

— Trata de comer isso! Não queremos ninguém caindo de fome e atrasando a viagem. — O uniformizado agarrou a cabeça da garota e meteu a carne em sua boca. Para evitar afronta, Kvédik comeu o que lhe deram sem responder à zombaria.

Não demorou a todos dormirem, cansados tanto da batalha quanto da caminhada.

Na manhã seguinte, uma sobreposição de sons acordou a todos. Quando Grãdja abriu os olhos, viu um uniformizado tocar uma corneta, colocando os demais em movimento.

— Em pé! — Ordenou um soldado aos prisioneiros amontoados. — O General deseja falar com vocês.

Os cativos se levantaram e o líder imperial se aproximou sorridente:

— Sou o General das Almas, o reconstrutor de Ydjã Arzu. Vocês serão levados a Alzum⁴⁸, para a glória do império.

Nesse momento, um homem com uniforme de camisa clara e capacete de mesma cor se aproximou a passos lentos. Ele se posicionou ao lado do General e olhou os prisioneiros.

— Aquele não é... — Sussurrou Grãdja.

— Korko! — Completou Kvédik.

O General cruzou os braços e sorriu sarcasticamente. Então, disse:

— Talvez vocês já conheçam Kroiho Rriot⁴⁹...

— Esse aí é o Korko! — Disse Grãdja.

— Ah, claro, apenas Korko para vocês. — O General gargalhou. Kvédik olhou bem para o antigo companheiro e perguntou:

— O que tu fizeste?

— Apenas levei o império até vocês. — Debochou Kroiho.

— Como? — Perguntou Grãdja enraivecida.

— Simples. Tu se lembras das pedrinhas amontoadas?

— Lembro... — Kvédik pensou por um instante. — Era para indicar onde *estávamos*!!

Os cativos começaram a murmurar. Grãdja encheu os pulmões e vociferou:

— Depois desses anos junto conosco... Tu nos traístel! Sujo! Desgraçado!

Um soldado caminhou rápido até ela e a fez se calar com um tapa na cara. Korko suspirou risonhamente e comentou:

— Nunca fui do povo de vocês. Sempre lutei para o império continuar existindo.

— Então, por que não lutaste contra nós desde o início? — Uma mulher queria entender aquela atitude.

⁴⁸ Alzum [alzum]: cidade fortificada numa montanha. Seu nome provém das palavras *alzi* (morada, casa) e *ûurm* (ferimento).

⁴⁹ [qroiho] [rriot].

— Não devo explicações a ninguém! — Korko riu. — Exceto ao General. — E ambos deram as costas gargalhando, se dirigindo aos cozinheiros.

Os prisioneiros começaram a xingar Korko. Até avançaram alguns passos para tentarem agarrá-lo. Mas, os imperiais se aproximaram com pedaços de paus e começaram a bater.

— Se não se calarem, perderão suas línguas imundas! — Disse um deles erguendo a espada. — Elas são a última coisa de que precisamos.

Assim, os prisioneiros foram contidos, calando-se indignados.

No desjejum serviram-lhes apenas restos da comida dos imperiais. Em seguida, os cativos foram postos de forma que pudessem ser constantemente vigiados durante a caminhada à cidade de Alzum.

— Os últimos boatos que tive daqui das Três Quedas são de bandos de seguidores. — Disse o General das Almas a alguns subordinados.

— Coloque os prisioneiros à frente. Se caso alguém atacar, eles morrerão primeiro e não a gente. — Sugeriu Korko.

Então, o General escolheu Grãdjá e um rapaz para irem a uma elevação rochosa à frente. Não demorou aos dois subirem e descerem acompanhados de quatro imperiais. Os uniformizados relataram o que haviam visto ao ouvido do General, que disse:

— Vamos para leste!

SEGUINDO PASSOS

Na mesma manhã, Dja'on e seus companheiros beberam água no rio e coletaram alguns frutos para consumirem durante a viagem.

— Pelas marcas no chão e pelo que a Farejadora percebeu, eles foram para direção de onde viemos. — Disse o rapaz.

— Então, os imperiais nos seguiram sabe-se lá desde onde! — Resmungou Dãxk, olhando o horizonte.

— Mas agora nós vamos segui-los! — Dja'on sorriu. — Estão com tudo que precisamos? Nenhum peso a mais para nos atrasar?

— Creio que isso seja o suficiente. — Comentou Ionko, averiguando o que tinha na cintura: um saco de couro com pederneiras, uma adaga e um laço. Depois, apalpou as costas para conferir o arco e uma pele presa em sua aljava cheia de flechas. Satisfeito, amarrou um pano vermelho na cabeça, escondendo a cabeleira.

Dãxk, por sua vez, tinha uma luneta, uma adaga e uma espada curta amarradas na cintura. Nas costas havia pendurado um escudo oval de madeira e couro pertencente ao império, embora sem símbolos. E, para se proteger do frio, levava um pano dobrado no ombro.

— Eu tenho o essencial... — Dãxk olhou o irmão dos pés à cabeça. — E tu não vais pôr um calçado?

— Não gosto de usar. Mas estou levando meias se acaso sentir frio nos pés.

Além de sua roupa costumeira, Dja'on levava outra camiseta amarrada na cabeça para se proteger do sol, uma capa, algumas peles na cintura, uma espada curta e seu cajado. Nas costas carregava uma mochila com duas roupas imperiais (nenhuma para o tamanho de Ionko).

Assim, juntamente com o Imaterial e a raposa-escaladora, partiram do local da batalha, deixando os mortos aos carniceiros e decompositores. Embora quisessem libertar seu povo, eles tinham motivos para não cami-

nharem muito rápido. Primeiro porque estavam feridos, segundo porque deveriam estar descansados para enfrentar o perigo.

A caminhada durou quatro dias, desde o nascer ao pôr-do-sol. Por vezes saíam da trilha para caçar, colher ou buscar plantas para tratarem os piores ferimentos. Quando chegaram ao final do vale, tiveram que adentrar numa floresta densa e baixa. Ali o rio deixava de ter um aspecto calmo, pois se transformava em três pequenas corredeiras cercadas por árvores. A mata ciliar estava devastada em algumas partes, resquício da Guerra do Caos.

Houve um momento em que escutaram sons semelhantes a lâminas e barrinhas de ferro se batendo. Então, Dja'on explicou que era o canto de aves que estavam em período de acasalamento. Apesar de melancólico, aquele canto era belo e trazia tranquilidade aos viajantes.

Pelos rastros e objetos deixados para trás, o grupo percebeu que os imperiais haviam subido uma ladeira. Apesar de íngreme, era um dos acessos mais fáceis àquela região.

— Por onde eles foram? — Dãxk identificou diversas trilhas na mata.
— Aqui os rastros se multiplicam!

— Parece que se separaram. — Dja'on analisou o chão, enquanto a raposa-escaladora farejava mais adiante.

Dãxk parou na frente do irmão:

— Para onde iremos agora?

— Acho melhor irmos atrás de Grãdja. Ela é o único parente de Ionko.
— Dja'on respondeu olhando para o garoto, que perguntou:

— Como saberemos para onde ela foi?

— Talvez a Silenciosa descubra... — O rapaz fez um som gutural, chamando a raposa-escaladora para perto. — Lembras o cheiro de Grãdja? Sabes para onde ela foi?

A raposa cheirou o chão e logo subiu numa árvore. Lá em cima farejou o ar e grunhiu olhando para uma elevação próxima.

— É para lá! — Concluiu Dja'on.

Repentinamente, a serapilheira se agitou. Folhas se elevaram a cerca de meio metro, formando uma espiral que se movia para vários lados. O rapaz parou para olhar aquela movimentação.

— Vamos logo. — Opinou Dãxk, desdenhando a manifestação.

Então eles seguiram a raposa-escaladora, subindo uma elevação rochosa. Naquele lugar, arbustos se espichavam entre as gramíneas que cresciam

nas fendas das rochas. A raposa pulava habilidosamente de pedra em pedra, chegando ao topo num instante. Mas, teve que esperar seus companheiros, que não tinham a mesma agilidade. Quando chegaram, ela farejou mais um pouco e sentou. Ali a presença do Imaterial não foi mais sentida.

— O que aconteceu? — Dja'on perguntou ofegante. A raposa-escadora olhou o rapaz, baixou a cabeça e o encarou novamente.

— O que foi, Dja'on? — Dãxk subia o último trecho, sendo ajudado por Ionko.

— Acho que a Farejadora perdeu o rastro!

Dãxk bufou.

— Mas valeu chegar até aqui! — Disse o garoto, apreciando a vista do alto.

Ao oeste dava para ver um pouco das corredeiras por entre as árvores. Ao norte a floresta continuava, apresentando um sulco por onde passava o rio. Ao sul podiam ver o vale de onde vieram. Já, ao leste havia partes desmatadas, pontos brancos que se assemelhavam a casas e algo que parecia uma trilha de terra.

Dãxk tirou a luneta da cintura para averiguar se aquilo era realmente um caminho. Ele mexeu a cabeça de um lado a outro e concluiu:

— Há uma estrada lá!

Dja'on e Ionko olharam para onde a luneta estava direcionada, forçando a vista para enxergar melhor. Parte da estrada parecia adentrar na mata mais próxima. Outra parte ia por um descampado, se perdendo além da visão.

— Tem uma multidão chegando à estrada. — Dãxk focou melhor.

— Deixa-me ver! — Disse Dja'on, pegando a luneta. — É mesmo. Muita gente! Parecem os imperiais.

Dja'on cutucou o garoto, que pegou a luneta. Ele mexeu a cabeça à procura da estrada e logo constatou:

— A maioria se veste igual e no meio deles há uns com roupas diferentes.

— Então eles foram para leste... — Dja'on sorriu. — O Imaterial queria nos dizer isso, eu acho.

— Será que os alcançaremos? — Ionko preocupou-se com a distância que estavam. Dãxk virou-se para o garoto e comentou:

— Se pararem por mais tempo, sim. Somos em menor número e nos locomovemos mais rápido.

— Eles também devem ter passado por aqui para ver qual caminho tomar. — Dja'on observava a raposa-escaladora querendo descer o rochedo.

Então, eles saíram daquele elevado e voltaram à floresta. Nela, novamente sentiram a presença do Imaterial.

— Lá de cima vimos os imperiais ao leste. Era isso que querias nos dizer, né, Imaterial?! — Dja'on sorriu, notando a existência incorpórea se deslocar mais à frente, mexendo a serapilheira e, involuntariamente, espantando criaturinhas que se escondiam nela. A raposa-escaladora caminhou ao seu lado farejando e, por vezes, abocanhando algum bichinho suculento.

Chegaram à estrada ao entardecer. O caminho era de terra avermelhada, com floresta no lado esquerdo e descampado no outro lado. Dja'on olhou em volta e comentou:

— Aqui é uma região mais aberta e será mais fácil nos verem. Melhor dormirmos dentro da mata, mas não tão longe da estrada.

— Existe um lugar onde podemos descansar sem ter animais caminhando em cima de mim? — Reclamou Ionko. Dja'on riu e comentou:

— Tu te acostumarás com isso. É só não dares muita atenção a eles.

— Às vezes não consigo dormir! — Continuou o menino.

— Tu tiveste coragem de ferir o General, mas tens medo de pequeninos seres? Coragem, Ionko! — Dãxk falou rispidamente.

Quando encontraram um lugar aprazível dentro da floresta, Dja'on largou as roupas imperiais, ajeitou a mochila vazia nas costas e foi caçar com a raposa-escaladora.

Em silêncio e à espreita, os dois viram uma gorda galinha-melancólica. Cautelosamente, a raposa-escaladora se aproximou por trás da ave e pulou em suas costas, mordendo seu pescoço e a abatendo.

Aquela era uma boa caça, embora não o suficiente para saciar a fome de todos. Por isso, continuaram a procurar comida.

— Para quem come qualquer coisa e sabe procurar, a mata proporciona um banquete. — Dja'on sussurrou à amiga ao encontrar fungos comestíveis. Ele encheu a mochila daquela iguaria, também coletando alguns invertebrados que havia encontrado na serapilheira. Considerando aquilo suficiente, os dois retornaram aos companheiros.

Dja'on saiu do escuro da mata e foi para perto da discreta fogueira. A raposa-escaladora veio logo atrás, com a galinha-melancólica na boca.

— Finalmente! — Dãxk sorriu. Ionko correu para ver o que Dja'on trouxe.

— Come apenas os cogumelos e deixa alguns para nós. — O rapaz disse ao garoto. — Os bichinhos terão que ser assados para matar possíveis parasitas. Com a penumbra não pude selecioná-los bem.

Ionko pegou dois cogumelos e os colocou na boca. Sorriu de forma estranha, provavelmente pelo gosto peculiar que sentiu. Dja'on pegou a galinha e começou a depená-la, sendo cuidadosamente vigiado pela raposa-escaladora. Enquanto isso, Dãxk se afastou segurando um galho incandescente.

— Esse aí vai fazer suas necessidades... — Disse Ionko segurando o riso e contagiando Dja'on, que riu baixinho.

Mas a animação durou pouco, pois escutaram o barulho de vegetação sendo quebrada, seguido de sons de passos apressados. Imediatamente o rapaz pegou seu cajado e Ionko bateu atrás de si até achar o arco e alguma flecha. A raposa-escaladora ergueu as orelhas, olhando fixamente para onde Dãxk havia ido.

O que vinha não parecia se importar com o que estava à frente. Repentinamente, Dãxk saiu sorridente da escuridão, segurando um cacho grande de frutos amarelos.

— Encontrei essas frutinhas saborosas!

— Ótimo! — Disse Dja'on, aliviado. — Teremos o que comer durante a viagem...

Dãxk largou o cacho e começou a ajudar no preparo da janta. Pegou a mochila do irmão e pôs-se a separar fungos de invertebrados. Feito isso, abriu uma cova rasa ao lado da fogueira, colocou os bichinhos nela e os cobriu com folhas, terra e, por último, brasas. Enquanto isso, Dja'on continuava despenando a galinha-melancólica.

— Quer que eu faça algo? — Perguntou-lhe Ionko.

— Procura um galho resistente para servir de espeto.

O garoto foi buscar nos arredores.

— Silenciosa! — Dja'on chamou a companheira, terminando de arrancar as vísceras da galinha-melancólica. — Sei que gostas do bucho, então pega.

A raposa-escaladora pegou as entranhas no ar e as devorou com vontade.

— Pode ser este? — Ionko se aproximou com um pedaço de pau quase reto e já sem a casca.

— Está ótimo! — Dja'on pegou a haste e espetou a ave numa das extremidades, cravando a outra no chão perto da fogueira. — Vai demorar um pouco para ficar pronto...

Os companheiros sentaram-se ao redor do fogo, compartilhando os fungos e as frutas. Aquela era uma comida leve e adequada para preparar o estômago para o “prato principal”. Não demorou aos invertebrados estarem assados. Dãxk os tirou da cova e provou um:

— Crocantes!

Dja'on pegou um punhado e colocou no colo. Aquilo seria suficiente para ele e para a raposa-escaladora.

— Imaterial! Coma se quiseres... — Disse o jovem. A existência imaterial se manifestou ao lado do fogo, fazendo as chamas tremeluzirem, mas nenhum pedacinho foi consumido. Talvez aquele não fosse seu tipo de alimentação...

Depois de aplacarem parte da fome, cortaram alguns pedaços da galinha, que estava quase toda assada. E assim, lentamente, eles comeram toda a ave, bem como os fungos e invertebrados. Aquele banquete lhes daria energia para os próximos dias, se acaso não encontrassem uma refeição tão farta. Satisfeitos, os viajantes foram dormir, deixando a digestão fazer o seu papel.

O desjejum da manhã não exigiu mais que algumas frutas. Após fazerem suas necessidades e Dja'on se espichar, os cinco retornaram à estrada. Os rastros imperiais ainda eram visíveis naquela terra vermelha.

— Para onde levarão o pessoal? — Perguntou Ionko, esfregando os olhos.

— Creio que para alguma cidade... — Dãxk analisava o caminho.

À medida que avançavam, mais entravam no descampado e mais se afastavam da floresta. Por isso, uma árvore ou outra crescia solitária na beira da estrada, como que para fazer sombra ao viajante esbaforido. Também, aqui e acolá despontavam casas parcialmente destruídas ou apareciam animais desconfiados pastando ao longe. Pelo aspecto dos campos e das construções, aquela era região de antigas fazendas abandonadas.

Dja'on parou diante de uma pedra na beira da estrada, tentando ler algo:

— Três Que-das... — Ele apontou para a direção de onde vieram. — Não consigo ler o que está escrito nessa outra parte.

Dãxk se aproximou do irmão e leu outra parte, também com dificuldade:

— Pelo que diz aí, estamos indo para a “Ser-ra da Vis-ta”.

Aquela manhã estava bastante quente. Isso fez com que a evaporação formasse nuvens pesadas, que precipitaram pela tarde.

Os viajantes aproveitaram a chuva forte para se divertirem, jogando punhados de barro uns nos outros. Mas, quando perceberam que a chuva logo ia acabar, deixaram de lado as brincadeiras para se lavarem.

Quando as nuvens se dispersaram e o sol apareceu novamente, o calor ficou pior. Além da temperatura da estação, o vapor aumentava a sensação térmica.

— O que acham de caminharmos pela noite? — Sugeriu Dja'on, abanando-se. — Iremos mais rápido sem esse mormaço.

— Concordo. — Seu irmão sorriu, se dirigindo à sombra de uma árvore. — Está muito quente! Já estou ficando tonto e meus ferimentos na perna ainda doem.

— E tu, Ionko, o que desejas fazer? — O rapaz perguntou ao garoto.

— O que vocês acharem melhor... Mas de noite não é muito escuro?

Dja'on olhou para o céu e respondeu:

— Essa região é aberta. Será bem mais claro que na floresta... Além disso, as luas estão mudando de fase, ficando maiores e mais brilhantes.

Ao ver a raposa-escaladora se dirigir para onde estava Dãxk, Dja'on perguntou:

— Silenciosa, tu queres o quê?

Ela olhou para o amigo, piscou duas vezes e se deitou na sombra.

Dǎxk riu: — Acho que ela já escolheu o que quer fazer.

Os demais também acharam graça, mas o rapaz continuou a perguntar:

— Imaterial! O que tu decides?

— Tu entendes o que esse imaterial fala? — Dǎxk indagou sorridente.

— Se é que ele fala...

— Se quiseres caminhar de dia, mexa o capim daquele lado. — Dja'on apontou todos os dedos da mão direita para um lado da estrada, logo estendendo o braço esquerdo para o outro. — E se quiseres viajar de noite, mexa o capim desse lado.

Ionko franziu a testa e perguntou:

— O Imaterial entende o que vocês falam?

Os irmãos soltaram uma gargalhada.

— Pode ser que não! — Disse Dja'on.

— Decidido! Vamos descansar e caminhar à noite. — Dǎxk se deitou e suspirou. Dja'on e Ionko se juntaram a ele. E ali, os viajantes ficaram à espera do anoitecer.

DIVISÕES IMPERIAIS

Mesmo sob a chuva os imperiais caminharam sem descansar. Só pararam ao avistarem duzentos outros uniformizados se aproximando pelo leste.

A multidão marchava rápido e estava armada. Quando passou pelos prisioneiros e demais imperiais, seus soldados colocaram a mão direita sobre o ombro esquerdo como cumprimento e sinal de reconhecimento. Um dos líderes das centúrias gritou para o último soldado correr até o General.

— Senhor! Foi avistada uma pequena corte de seguidores nas proximidades do rio Iasibarana⁵⁰. — Informou o uniformizado em postura ereta, com o olhar dirigido para a testa de seu superior.

— O que seria uma “pequena” corte, soldado? — O General das Almas o olhou ríspidamente.

— Cerca de 560 homens, senhor!

O semblante do General demonstrou surpresa. Ele não esperava encontrar um grupo grande de Seguidores de Farlorókh ainda disposto a lutar.

— Por que os outros não pararam?

— Senhor! Temos pressa, pois os de seguidores estão com gigantes e lá temos poucos guerreiros. Nós somos o seu reforço, senhor.

— Que gigantes?

— Os tulrukólis⁵¹, senhor.

O General ficou transtornado, quase gritando ao homem:

— E de onde os tulrukólis vêm, soldado?

— Não sabemos, senhor!

— Eles vêm de outro continente, imbecil. São muitos?

— Pelo que nos informaram, são vinte.

O musculoso se acalmou:

⁵⁰ [iasí?barana].

⁵¹ [tulruqplis]. Espécie bípede de grande porte oriunda do continente Grin [grin], ao sul.

— Então são sobreviventes das outras batalhas... Estás dispensado, soldado!

O uniformizado inclinou seu tórax num cumprimento e se afastou correndo para assumir sua posição entre os guerreiros.

— Kroiho! — Chamou o General. — Quero dois machos fortes desse teu povinho. Eles irão comigo a Iasibarana.

— Escolherei os dois.

— Depois, junta alguns soldados e leva essa gente a Alzum.

— Assim farei. — Disse Korko, que logo se dirigiu aos prisioneiros para escolher dois homens vigorosos.

Os escolhidos foram apresentados ao General. Um deles era Kvédik.

— Esses estão bons... — Disse o General. — Tirem as roupas deles e pintem o símbolo de Ydjã Arzu em seus corpos.

— Como queiras, senhor! — Um soldado puxou a corda para os dois andarem. Kvédik estava pálido.

Aos risos, os imperiais rasgaram as roupas dos dois prisioneiros, passando as mãos em suas nádegas. Kvédik não sabia como se defender, pois estava amarrado e cercado de inimigos. Logo, os mais jovens uniformizados pegaram os pedaços das roupas, os mergulharam em potes com tintas e começaram a desenhar o símbolo imperial nos escolhidos. Enquanto pintavam, um deles cantarolava:

*Não desejam o império // Do império agora são
Brigarão por Ydjã Arzu // Viverão ou morrerão?*

Os demais soldados caminhavam ansiosos de um lado a outro, pegando as armas e se despedindo. Não demorou a Korko se aproximar novamente dos cativos.

— Vocês irão comigo a Alzum. — Disse ele a dez imperiais que vigiavam os prisioneiros.

— E o General das Almas? — Indagou um deles.

— Ele tem uma batalha a resolver em Iasibarana. — Korko deu as costas e se afastou. Os imperiais se olharam e um deles disse:

— Me alivio por ir a Alzum e não a Iasibarana.

— Tens medo de batalhar? — Retrucou outro, mais gordo.

— Se tivesse medo já teria dado um jeito de fugir daqui. — O vigilante embrabeceu. — Apenas prefiro não batalhar, principalmente quando não há necessidade.

— Sempre há necessidade de batalhar! — Continuou o gorducho.

— Então vai lá e diz isso. Troca de lugar com alguém. — Disse outro uniformizado, acabando com a discussão.

Grãdja os olhava de soslaio, torcendo para que começassem uma briga. Mas, eles eram disciplinados e evitavam ser castigados.

Korko levantou as mãos e falou em voz alta:

— Os que eu escolhi, vamos andando!

— Levantem! — Um imperial batia sua espada na de outro para chamar a atenção. — Vocês ouviram, levantem!

Os prisioneiros se levantaram de má vontade e reiniciaram a caminhada, afastando-se do General das Almas, que logo sumiu de vista. Grãdja, com muito sono, lutava para não dormir na viagem. Só se alertou quando um de seus sapatos atolou no barro da estrada.

Vendo isso, um soldado limpou a garganta e cutucou o companheiro. Ele se aproximou dela e sussurrou:

— Coitada, deixou o sapatinho no barro. Agora está com um pezinho de fora. — Ele apertou a nádega da jovem, rindo.

O outro soldado pôs para fora seu membro viril e o passou nas mãos amarradas de Grãdja. Ela resmungava, tentando se afastar deles. Os demais imperiais sussurravam alguma coisa; alguns sorriam enquanto outros permaneciam sérios.

Mesmo bem à frente, Korko estava atento ao que acontecia lá no fundo. Ele diminuiu discretamente o ritmo de caminhada até ficar para trás. Então, viu um soldado abraçando Grãdja pelas costas e tapando sua boca, enquanto esfregava o órgão ereto em suas mãos amarradas; ao mesmo tempo, outro apertava os seios dela.

— Como alguém respeitará Ydjã Arzu se o império é feito por imbecis como vocês? — Disse Korko de surpresa, cravando a ponta de sua espada nas costas do homem que abraçava Grãdja. — Creem que podem fazer o que querem porque o General não está aqui? Idiotas!

Todos ali pararam e os dois imediatamente largaram a garota. Korko forçou mais a espada contra as costas do homem, dizendo:

— Isso é para todos aqui verem o exemplo que damos a gente assim...
Gente que não respeita uma cativa indefesa.

Mas o molestador tentou se justificar:

— É apenas uma prisioneira! Quantos povos indefesos nós não atacamos?

Korko franziu a testa e falou:

— Nenhum povo é indefeso quando está com as mãos livres para se defender. Apenas atacamos povos despreparados! — Ele fez uma breve pausa para engolir a saliva. — Esta é uma prisioneira de guerra, mas também é gente de Ydjã Arzu. É gente que ajudará na reconstrução do império!

Ele virou o rosto para o outro soldado e disse:

— Tira a calça do teu amigo e a rasga em tiras. Vamos!

O imperial tirou as botas e a calça do companheiro. Depois, fatiou a vestimenta com uma faca.

— Aqui está!

— Agora, amarra o pênis do teu amigo nas mãos dele. — Disse Korko com a ponta da espada ainda fincada no molestador. — Se ele deseja mãos em seu pênis, terá as próprias.

Grãdja e alguns cativos não contiveram o sorriso. Eles acharam aquela humilhação engraçada. Alguns imperiais olhavam assustados àquela cena, enquanto outros riam discretamente.

— E isso é para todos aprenderem que o império Ydjã Arzu não tolera qualquer coisa. — Disse Korko em voz clara, tirando a espada das costas do soldado. — Se alguém deseja participar de algum grupo ou país, deve aceitar suas regras e lideranças. Se algum soldado aqui não aceita o modo como Ydjã Arzu existe, nossas regras e nossos valores, que saia do império e se torne nosso rival!

Ele deu alguns passos à frente e, sem olhar para trás, fez sinal aos dois:

— Quero vocês lá na frente.

Assim, imperiais e prisioneiros continuaram a caminhada rumo a Alzum.

Pela forma como Korko a defendeu, Grãdja percebeu que as pessoas não são totalmente ruins, mas também não são inteiramente boas. Ser bom ou ruim depende da situação em que o indivíduo está. Embora considerasse Korko um traidor, ela se sentiu grata pelo que ele fez naquele momento,

mesmo sabendo que aquilo poderia ser uma estratégia para o império ser obedecido.

Era noite quando o General das Almas chegou a Iasibarana com seus guerreiros. As duas centúrias de reforço já se deslocavam lentamente em fileiras, defendendo-se dos inimigos.

— Apaguem as tochas! Passem isso adiante. — Falou o General aos mais próximos, evitando fazer gritaria. Então, todas as tochas do grupo foram apagadas.

As duas luas crescentes despontaram no horizonte, clareando a praia entre algumas pequenas nuvens. Só assim foi possível ver que o conflito era travado na areia, afastado do grupo do General das Almas, que estava na restinga.

— Vamos cercá-los. — Disse ele caminhando em meio aos guerreiros, dividindo-os em dois grupos, cada qual levando um prisioneiro. Um dos grupos foi pela esquerda das duas centúrias, tendo como guias dois homens mais velhos. O outro, em que estava Kvédik, dirigiu-se pela direita, liderado pelo próprio General.

Antes de se aproximarem dos inimigos, os cativos foram desamarrados e receberam duas espadas cada. Kvédik e o outro foram postos à frente dos guerreiros, sendo os primeiros a enfrentarem os oponentes.

Assim, o General das Almas levou o reforço do reforço de seu decadente império. Os inimigos foram encurralados, fazendo Ydjá Arzu ter vantagem sobre Seguidores de Färlorókh na batalha de Iasibahara.

Para Kvédik, batalhar era a única alternativa, pois caso se recusasse a lutar, não estaria livre do ataque de os seguidores. Ora, os inimigos eram hostis simplesmente porque ele estava pintado com as cores imperiais. Portanto, lutar ao lado do General das Almas era uma maneira de tentar salvar a própria vida.

DESERTOR

Era de tardinha quando Ionko se acordou com insetos o picando. Não adiantava esfregar as mãos nas pernas, nem abanar perto da orelha, pois os mosquitos não se afastavam.

— Que bichos incomodativos! — O garoto resmungou, se pondo em pé. Dãxk se tapeou e concordou:

— Nem me fala... Não sei como Dja'on consegue dormir com esses bichos picando.

— Estou acordado. — Disse o rapaz deitado ao lado da raposa-escaladora. — Só tenho preguiça de abrir os olhos e me levantar.

Dãxk e Ionko riram.

— Vamos, irmão. Está anoitecendo, melhor continuarmos andando.

Dja'on se levantou e começou a se espichar.

— O que estás fazendo? — Perguntou Ionko, curioso com aqueles movimentos.

— Me alongando. Isso me deixa mais disposto! — O rapaz estava apoiado em um pé só, segurando o outro no finalzinho das costas. — Se quiseres fazer...

O garoto o acompanhou, estendendo-se aqui e flexionando-se ali. Quando acabaram, Dãxk sugeriu:

— Vamos?

Então, eles continuaram a caminhar pela estrada, aproveitando os últimos raios solares do dia.

Inesperadamente, Ionko pulou sorridente:

— Me sinto leve!

Dja'on sorriu e explicou o motivo:

— É por causa dos alongamentos. Também me sinto assim.

— Da próxima vez os acompanharei nos alongamentos para sentir essa leveza. — Disse Dãxk.

Logo anoiteceu e eles ficaram em silêncio para escutar a movimentação nos arredores. Caminhar na escuridão, sem uma luz sequer, era um desafio para Dja'on e os de seu povo, embora não fosse obstáculo para a raposa-escaladora e a existência imaterial.

— Ela está bem? — Dãxk sussurrou a Dja'on ao ouvir as expirações da raposa-escaladora.

— Ela faz esses sons para podermos segui-la.

Depois de algum tempo, as duas luas surgiram clareando a região. Assim, os andarilhos puderam ver melhor a estrada e distinguir as forma nos arredores. Por vezes, aves noturnas atravessavam o caminho em voos rasantes, quietos e acrobáticos.

Repentinamente, gemidos e pisadas foram ouvidas no campo. Os viajantes olharam para o horizonte à esquerda e viram uma forma bípede cambaleante tomar.

— Há alguma coisa lá! — Dja'on saiu da estrada, acompanhado da raposa-escaladora.

— Fica mais afastado, Ionko. Se acontecer algo, tu foges! — Disse Dãxk empunhando a espada e indo atrás do irmão.

Eles seguiram o faro da raposa-escaladora. Não demorou a encontrarem uma pessoa caída.

— Me ajudem!

— Um imperial! — Disse Dja'on ao reconhecer a forma do uniforme.

— Por que ajudar um inimigo? — Dãxk falou rispidamente, aparecendo atrás do irmão.

— Não... Não sou mais inimigo.

— Tu és de Ydjā Arzu... Nós conseguimos ver teu uniforme graças às luas. — Comentou Dãxk.

Dja'on olhou de soslaio o consanguíneo e se abaixou para desarmar o imperial. Tirou dele a espada e a faca, entregando-as ao irmão. Depois, colocou o brago do homem em volta do pescoço e tentou levantá-lo.

— Não queres me ajudar? — Dja'on ironizou. Dãxk guardou as armas na cintura e o ajudou. O uniformizado gemia e respirava fundo, tentando amenizar a dor que sentia.

Ao ver os dois trazendo o homem, Ionko perguntou:

— Vocês viram que ele é imperial?

— Sim... — Dja'on e Dãxk sentaram o homem na beira da estrada. O rapaz apoiou as duas mãos no cajado e olhou o uniformizado de perto:

— Parece que ele tem mais problemas que nós!

Dãxk se posicionou ao lado do irmão e solicitou:

— Agora, fala o que aconteceu.

Depois de tossir e tomar fôlego, o imperial começou com as explicações:

— Sou Auhu⁵², nascido nos arredores de Tinaikḥ⁵³. Estava batalhando contra os Seguidores em Iasibarana, mas decidi abandonar a batalha... Não quero mais servir a um general idiota que vive falando em reconstruir Ydjã Arzu... Não quero mais seguir aquela cultura idiota de gente que se acha superior... Cansei daquilo! Só permaneci no império para não decepcionar meu pai...

Apesar das dificuldades, Auhu os surpreendeu por sua indignação. Há tempos que os viajantes não ouviam um imperial proferir palavras tão fortes contra o império em que vivia.

— Então, tu és um desertor. — Concluiu Dja'on após um momento de silêncio.

— Sim, um desertor...

— Ou covarde... — Simplificou Dãxk. Auhu comentou:

— Talvez seja... Quando abandonei a batalha, encontrei reforços imperiais e eles me pararam para saber o que acontecia. Foi aí que falei que estava desertando... — Ele fez uma pausa para recuperar o fôlego. — Então eles me bateram... Não sei como consegui fugir.

— Provavelmente foste ágil... — Falou Dja'on, indicando que queria saber mais.

— Eles não foram atrás de mim porque estavam atrasados para batalhar. — Continuou Auhu. — Até vi outro grupo de Ydjã Arzu se aproximando, mas dessa vez eu me escondi.

Dja'on sorriu, satisfeito com o que ouviu. Então, disse:

— Temos mais um que não luta a favor de impérios...

— E tu acreditas nisso? — Protestou Dãxk.

⁵² [auhu]

⁵³ [tinaikç]

— Não tenho motivos para acreditar, mas tampouco para não acreditar. Só de saber que ele é um desertor, fico contente.

Ionko bufou, comentando:

— Mesmo não querendo batalhar, ele é um imperial. E imperiais são ruins!

— O ruim e o bom são relativos. — Dja'on colocou o cajado sobre o ombro. — Por exemplo, nós consideramos ruins as batalhas imperiais. Mas quem acredita no império considera isso bom. Para nós é bom comer ovos, mas para as aves de quem tiramos os ovos isso é ruim.

O garoto protestou:

— Mesmo assim, ele continua sendo um imperial!

Dja'on o olhou e explicou:

— Nossos pais também eram imperiais. O próprio Dãxk nasceu no império! Pensa Ionko: se tu estivesse muito ferido e aparecessem imperiais, tu não os pedirias ajuda?!

O garoto ficou quieto. Dja'on virou-se para o desertor e perguntou:

— Auhu, consegues caminhar?

— Posso tentar...

O rapaz entregou seu cajado e o ajudou a levantar.

— Ele irá conosco? — Ionko sussurrou a Dãxk.

— Talvez... Temos que decidir ainda. E ele pode ser útil para nos levar até Grãdja.

— Quem? — O desertor ouviu a conversa e ficou curioso.

— Prisioneiros... — Respondeu Dja'on. — Sabes para onde o império os leva?

Depois de pensar um pouco, Auhu falou:

— Para Alzum ou Ixode⁵⁴... Mas creio que para Alzum.

— E o que fazem com eles? — O garoto imediatamente interveio.

— Os prisioneiros trabalham e... — Fez uma pausa, enquanto caminhava lentamente. — Mas é um trabalho que eu não desejaria para ninguém.

— Esses lugares são perto daqui? — Dãxk perguntou.

⁵⁴ [ifode], Lugar Fronteiriço, derivado das palavras *wii* (lugar) e *txôd* (limite).

— Alzum fica na beira do rio Grande, antes das montanhas Mitondones⁵⁵. Essa estrada vai até lá. E Ixode fica no caminho... — O desertor gemeu e logo tombou. — Não consigo continuar.

— Tenta caminhar! — Disse Ionko, enquanto os irmãos ajudavam o desertor a levantar.

— É fácil entrar nesses lugares? — Dja'on desejava mais informações.

Auhu riu breve e forçosamente, apoiado nos irmãos. Então, respondeu:

— Alzum parece uma fortaleza natural. Pelo que sei, é o único lugar de Ydjã Arzu que ficou intacto nessa guerra... Se alguém conseguir entrar, eu acho muito difícil sair.

— Melhor tu descansares e continuarmos conversando amanhã... — Falou Dãxk. — Vamos para fora da estrada para ficarmos mais seguros.

Depois de acomodarem o desertor, os viajantes se afastaram um pouco para discutirem a sós e aos sussurros. Nessa conversa decidiram deixar Auhu caminhar com eles e, ao menos temporariamente, dar um voto de confiança a ele. Então, se acomodaram ao seu lado, sempre prontos para qualquer ataque repentino.

Durante a aurora, Dja'on fez seus alongamentos e partiu para forragear com a raposa-escaladora. Retornou quando já estava mais claro, trazendo um pequeno lagarto, fungos, larvas, caracóis e plantas medicinais. Dãxk o informou:

— Auhu tem cortes numa perna, hemorragias perto das costelas e mais um monte de ferimentos pelo corpo.

Dja'on olhou o desertor sentado ao lado do irmão. Ele estava sem a camisa rasgada, sem o colete e as botas. Agora, com o sol, suas características podiam ser vistas detalhadamente. Tinha a pele parda, pouco mais escura que os demais. Seus olhos castanho-claros eram levemente puxados, sobranceiras retas e expressivas. Seu rosto tinha poucos pelos, assim como seu peito bem definido. Auhu era um pouco mais baixo que Dja'on, mas um homem de grandes dimensões.

⁵⁵ [mitondones]

— E... E há quanto tempo desertaste? — Gaguejou Dja'on, tirando a comida da mochila e tomando cuidado para não revelar as roupas imperiais que estavam nela.

— Faz dois dias que desertei... — Respondeu Auhu. Dãxk ignorou a conversa e comentou:

— Acho que hoje será quente... — Ele colocou caracóis e larvas para assar na fogueira que Ionko fizera de má vontade. — Caminharemos no calor?

— Eu opto por descansarmos e esperarmos anoitecer, como ontem. O que acham? — Disse Dja'on entregando algumas ervas medicinais para Auhu pôr em suas feridas.

Ionko o olhou com reprovação, ao que o rapaz continuou:

— Ainda não nos recuperamos totalmente...

— A comida logo ficará pronta! — Falou Dãxk, evitando que o desertor soubesse demais sobre eles. Auhu olhou para trás e disse:

— Sinto sempre alguém perto de mim...

Então, Dja'on falou o que sabia sobre a existência imaterial.

Eles dormiram pela tarde, alternando-se na vigília. Quando anoiteceu, continuaram a caminhada. Nenhum vento soprava para amenizar o calor, fazendo os viajantes permanecerem num passo vagaroso.

FORA DA ESTRADA

Já estava amanhecendo quando a raposa-escaladora ficou agitada ao redor de algumas pegadas, cavando no barro seco.

— O que foi? — Dja'on se aproximou e viu um sapato metade enterrado. Ionko o reconheceu imediatamente:

— É de Grãdja!

— Eles realmente passaram por aqui...

Dãxk olhou para trás e viu um movimento estranho ao longe. Pegou a luneta, olhou através dela e disse:

— É melhor sairmos da estrada e nos escondermos, rápido! Parece que há imperiais se aproximando!

— Deve ser o pessoal vindo de Iasibarana. — Comentou Auhu. Então, os viajantes correram para trás de uma coxilha, se enfiando em meio a arbustos.

— Melhor subirmos o morro e vermos para onde eles vão. — Dja'on sussurrou ao irmão.

Os dois subiram discretamente, caminhando abaixados. Lá em cima, deitado em meio ao capim, Dãxk olhou novamente pela luneta.

— É aquele tal General das Almas entrando na estrada. — Disse.

— Nosso povo está com ele?

— Pelo que vejo, não. Apenas uniformizados. — Dãxk fez sinal para o irmão se abaixar mais.

— O que será que aconteceu? Era para ele *estar* com nosso povo...

— Se aquele sapato realmente for de Grãdja, eles devem ter se separado.

Os irmãos se calaram, esperando os imperiais passarem. O grupo do General das Almas cruzou em marcha rápida e silenciosa. Os dois olharam mais uma vez para os imperiais e constaram: seu povo não estava com eles.

Então, Dja'on e Dãxk desceram a coxilha. Mas tiveram uma surpresa ao se aproximarem dos companheiros: um casal esfarrapado com foices

afiadíssimas estava com eles. A mulher tinha longos cabelos negros, vestia um saiote que ia até o joelho e blusa comprida. O homem tinha cabelos avermelhados e usava um saiote pouco mais comprido que o da parceira.

— Se me morder você morre. — Disse a mulher para a raposa-escaladora, que rosnava mostrando os dentes. O sotaque denunciava que ela não era daquela região, nem mesmo de Ydjã Arzu.

— Não adianta apontar essa flecha para mim. Eu o matarei antes de você me ferir. — Disse o homem a Ionko, enquanto segurava Auhu por trás, ameaçando o degolar com a foice.

Nesse momento, os irmãos chegaram empunhando as espadas.

— Solta-o! — Solicitou Dja'on, ao que o homem retrucou:

— Matarei vocês todos antes que me firam mortalmente.

A mulher cheirou o ar e vociferou:

— Parem! — Ela baixou a foice. — Jixto⁵⁶, sinto que eles não têm marca.

— Como não, Eřgu⁵⁷? Este aqui está marcado e a minha foice quer o sangue dele.

— Não seja precipitado... Esse aí não seguiu com os outros que têm a mesma marca.

O homem ruivo olhou para o assustado Auhu e afastou a foice do seu pescoço, exclamando:

— Um desertor!

— Não queremos sangue de sem marca. — A mulher tentou explicar.

— Que marca é essa? — Dja'on indagou, segurando firme sua espada. Auhu aproveitou o momento para se afastar lentamente do homem, indo para junto de Ionko.

— Marcas de império, reino e essas besteiras. — Sorriu a mulher.

Jixto mordeu os lábios, olhou para a direção que foram os imperiais e disse:

— Eřgu! Eu quero matar! Não posso arrancar nem uma cabecinha agora?

— Arranque daqueles que passaram. — Ela respondeu. Inesperadamente o ruivo fechou os olhos e se sacudiu:

⁵⁶ [ziχto].

⁵⁷ [eřgu].

— Esse imaterial que vocês têm não dá sossego. Não te queremos!

— Quem são vocês, afinal? — Dãxk queria explicações. A mulher o encarou e respondeu:

— Nos chamavam de assassinos...

Os viajantes ficaram mais assustados.

— Antes que nos perguntem, somos de outro continente... — Disse Jiřxto. — E ainda lhes dou um conselho: evitem andar pelas estradas em locais de confronto. Nós os seguimos de longe graças a isso. Deixem de ser tolos!

Nesse instante, Dja'on lembrou-se dos muitos animais que conhecia. As presas raramente se arriscavam andar nas trilhas de predadores, geralmente usando regiões fechadas para se camuflarem melhor e se esconderem rapidamente, caso necessário.

“Eu já deveria ter aprendido isso. Se estivéssemos em tempos de paz não haveria problemas andarmos pelas estradas. Mas em tempos de guerra os caminhos se tornam uma armadilha para tolos”, pensou Dja'on.

— Vocês são felizes por não terem marca. — Eřgu deu as costas aos viajantes e fitou o horizonte.

— Agora nós acabaremos com alguns daqueles marcados que passaram por aqui. — Disse Jiřxto. Dja'on o olhou surpreso e comentou:

— Eles são muitos para vocês dois.

— Você tem muito que aprender, jovem! — Disse a mulher, se afastando. Jiřxto se aproximou de Dja'on e o encarou fixamente para dizer:

— Se os inimigos são numerosos, *voce* tem que encurralá-los e não o contrário. Assim, eles vêm aos poucos e, à medida que uns morrem, os outros pulam os mortos para te enfrentar. E, também, você pode fingir ser um deles e os apunhalar pelas costas.

O ruído se virou e caminhou a passos largos até a companheira. De lá, disse em uma voz risonha:

— Ah! E é possível atacá-los de surpresa e em silêncio.

Então o casal se afastou com seus saíotes esvoaçando ao vento.

— Que gente é essa? — Auhu estava assustado. — Achei que iria morrer.

— Serão os assassinos do tempo em que éramos crianças? — Dãxk olhava fixamente para os dois cada vez mais longe. — Diziam que atacavam os impérios e matavam sem motivo!

Enquanto guardava a flecha na aljava, Ionko comentou:

— Eles não parecem novos...

— Nós fomos muito tolos. — Disse Dja'on. Seu irmão o olhou com curiosidade:

— O que foi?

— Andamos nos mostrando demais.

— Pelo menos saímos da estrada para dormir. — Retrucou Dãxk.

— Isso é o de menos, irmão. Nós *caminhamos* pela estrada. Qualquer um poderia nos ver de longe como pontinhos móveis. Os caminhos servem para irmos mais rápido de um lugar a outro, mas a velocidade no deslocamento prejudica a discrição.

— Então, é melhor caminharmos fora da estrada? — Perguntou Ionko.

— Sim... Como não conseguimos andar rápido por causa dos ferimentos, a estrada é de pouca valia. E também... — Dja'on olhou para Auhu. — Melhor usarmos roupas camufladas.

— Aí já é excesso de medo em ser visto. — Reclamou Dãxk. Dja'on olhou as vestes dos demais, comentando:

— Temos que ser sorrateiros... Além disso, roupas camufladas nos ajudarão a caçar. Certamente conseguiremos mais comida se nossas presas não nos verem.

— Concordo... — Ionko admitiu. — Mas quem tem a roupa mais escandalosa aqui é Auhu.

Dja'on olhou o desertor dos pés à cabeça e disse:

— Tira a roupa e veste as peles e panos que temos.

— E se fizer frio? — Protestou Ionko. — O que usaremos para nos aquecer? Já estou com um pouco de frio agora!

Dja'on observou o céu e disse:

— É verão e dificilmente fará frio.

— Tenho mesmo que fazer isso? — Perguntou o desertor.

— Se quiseres ir conosco, sim. — O rapaz sorriu para ele.

Então, Auhu se despiu ali mesmo. Dja'on o cuidava enquanto desamarrava as peles da cintura. Não percebeu que o desertor também o fitava quando seus olhos se encontraram. O rapaz sentiu um frio no estômago, desviando rapidamente o olhar.

Auhu colocou algumas peles sobre o peito e os ombros. O pano que Dãxk carregava se tornou um saiote.

— Creio que vou sentir muito calor. — Disse o desertor, analisando as peles.

— Se passares calor, tira a roupa. — Sugeriu Dja'on, enquanto guardava o uniforme de Auhu junto com as roupas imperiais.

— Mas...

— As vestimentas servem para aquecer e proteger. Se não tens necessidade de usá-las, não as uses!

— Agora entendo porque às vezes tu saías pelado da tenda. — Ionko sorriu entre algumas tosses. Os demais riram, apesar de Dãxk permanecer sério. Ele disse:

— Ainda não me conformo... Vocês lembram como aqueles dois chegaram?

— Vieram do nada! — Auhu gesticulou. — Simplesmente apareceram de trás dos arbustos e me pegaram.

— Não vimos coisa alguma, nem a raposa-escaladora sentiu o cheiro deles. — Disse Ionko em palavras rápidas. Dja'on virou o rosto para os lados e concluiu:

— Talvez eles tenham vindo *contra* o vento, por isso a Silenciosa não os farejou. Foram bastante espertos... Mas, o sol já está ficando forte. Vamos andando?

— Dessa vez por fora da estrada. — Dãxk o lembrou.

E assim eles continuaram a jornada pelo campo, paralelamente à estrada. Agora os viajantes estavam mais atentos, silenciosos e cuidadosos.

Como haviam passado toda noite caminhando, era hora de descansarem. Então, se dirigiram a um pequeno capão de mato afastado do caminho.

Era uma florestinha relativamente baixa, com uma ou outra árvore sobressaindo às demais. No centro havia uma vertente, cuja água límpida escorria silenciosamente para o campo e lá se espalhava.

Fungos despontavam por todos os cantos, a maioria deles impalatáveis. Invertebrados caminhavam, voavam, corriam e roíam por todo lado. Por vezes, alguma ave voava tímida de um galho a outro, apenas vocalizando, enquanto algum pequeno mamífero corria sobre a serapilheira.

Apesar da lembrança dos assassinos o perturbar, Dja'on admirou vários elementos da mata. Naquele momento ele não reclamou nem desejou, apenas procurou sentir o lugar.

— Por isso não percebemos a aproximação deles! — Disse, repentinamente. Dãxk o olhou com curiosidade:

— Como assim?

— Nós só pensamos em andar, quando deveríamos estar mais integrados à região.

O rapaz fechou os olhos e respirou fundo, sentindo o frescor da umidade escondida nas sombras. Logo percebeu vários cheiros: alguns eram leves e de difícil percepção, outros mais fortes. Mas, o melhor de todos era o odor combinado de vários odores, característico de uma floresta. Ainda de olhos fechados, comentou:

— Quantas pessoas não pertencem ou não querem pertencer a uma nação?! Eu mesmo não gosto da cultura do império, nem da do meu povo... — Ele abriu os olhos. — Realmente preciso de novos costumes... Ou, até mesmo, deixar de valorizar algumas coisas.

Então, se acomodou junto aos companheiros. As folhas das árvores balançavam ao vento, proporcionando um ruído bastante convidativo a um bom e profundo sono. E assim passaram parte do dia.

TRATO DA DOENÇA

Logo ia entardecer. Ionko estava cabisbaixo e tremendo.

— Estou com frio.

Dja'on encostou na sua testa e constatou:

— Estás com febre!

— Não podemos caminhar com ele nesse estado. — Falou Dãxk, pondo a mão sobre o braço de Ionko. Auhu se abaixou ao lado do garoto:

— O que mais sentes?

— Meu corpo todo dói... E não consigo respirar direito.

— Há algum remédio com vocês? — Perguntou o desertor.

— Não pensamos em carregar medicamentos. — Dãxk se lamentou.

— Não precisamos disso. Temos as plantas a nossa volta... — Dja'on olhou para a mata e logo para o garoto. — Não te deixes vencer pela doença, Ionko.

— Precisamos tirar ele daqui para se curar. — Auhu se lembrou de como era tratado.

— Levá-lo para onde? — Retrucou Dja'on. — Deixa-o sentir o mundo.

— Tens certeza? — Dãxk estava incrédulo.

— Vamos tentar! É assim que eu me curo... Só se a doença for muitíssimo forte usaremos outro método⁵⁸.

⁵⁸ Refere-se à cura através de outras existências ("natureza"), em que o doente utiliza suas energias para se revigorar. Para isso, o enfermo deve se deslocar para estimular o corpo, evitando ficar em edificações onde há concentração de agentes patogênicos (maior contaminação). Tal estímulo é mínimo ou ausente em indivíduos que ficam deitados em um mesmo lugar. Embora cada doença tenha sua forma específica de tratamento, aconselha-se primeiramente usar esse método. Se depois os sintomas persistirem ou piorarem, a doença deve ser tratada por especialistas com métodos específicos. A cura pelos especialistas torna-se mais eficiente e rápida após o enfermo descansar em contato com outras existências.

— Mas ele ficará pior! — Auhu interveio. Dja'on sorriu, ignorando a ambos:

— Ionko, não penses na doença e tenta não dar atenção a ela⁵⁹. — O garoto o olhou atento. — Tê acostuma com as dores e tenta transformá-las em diversão ou prazer⁶⁰.

— Como transformar dor em diversão? — Dãxk debochou, abrindo os braços.

— Não a considerando ruim. A dor e a doença são essenciais para tornarem os seres fortes e resistentes. Sem elas haveria só gente fraca.

Dãxk fez cara de desgosto:

— Pode ser, mas não sei como ele fará isso.

— Deixa-o descansar. Seu instinto o guiará para a cura. — Dja'on tapou o garoto com sua camiseta, sua capa e o uniforme de Auhu.

— Tudo isso?

— Eu sei que passarás calor. Então, aproveita para suar...

Mal Dja'on terminou de falar e Ionko saiu de baixo das roupas. Ele se arrastou até uma raiz e vomitou. Auhu o olhou com nojo e comentou:

— Deve ser alguma coisa que ele comeu.

— Ele comeu o mesmo nós. — Disse Dãxk. — E lembro que dias atrás ele já estava com frio e não comia muito. Deve estar doente há algum tempo.

— Eu também percebi isso. — Observou Dja'on. — Mas, vamos deixá-lo vomitar em paz. Está se purificando.

— Purificando? — Auhu acentuou a expressão de nojo.

— Sim! Vômito, diarreia e suor são maneiras de o corpo matar ou expulsar o que causa doenças.

— Nunca havia pensado por esse lado. — Surpreendeu-se o desertor.

— Nem eu! Onde aprendeste isso, irmão?

— Apenas observei e fiz o que senti que me curaria.

⁵⁹ Pensar e falar constantemente em enfermidades aumenta a importância que é dada às doenças, podendo causar sintomas psicológicos. Portanto, é aconselhável falar em doenças apenas para prevenir sobre as formas de contágio e diagnosticá-las para serem tratadas. Dja'on também indica que o doente apenas ficará curado se desejar a cura.

⁶⁰ Em muitas espécies a dor e o prazer estão misturados, principalmente no momento da cópula. Nesse caso, Dja'on fala da dor como um estímulo a viver.

Após vomitar, Ionko retornou para baixo das roupas, tremendo de frio. A raposa-escaladora deitou aos seus pés. Então, ele logo se aqueceu e começou a suar.

Enquanto Dãx procurava ervas medicinais, Dja'on preparava um alimento pastoso com o que haviam encontrado. Ele esmagava polpas de frutas no escudo do irmão.

— Não vais esquentar? — Auhu se aproximou para ver o que ele fazia.

— Alimentos frios dão alívio a um doente. Os quentes causam repulsa.

— E por que não das as frutas inteiras?

— As comidas esmagadas são mais fáceis de digerir. E o corpo dele precisa absorver nutrientes o mais rápido possível para se recuperar.

Auhu colocou a mão em seu ombro e disse sorridente:

— Tu és conhecedor das doenças, Dja'on.

O rapaz o olhou com ternura e comentou:

— A doença é a desarmonia do corpo...

— E quando alguém está envenenado, é desarmonia também?

— De certa forma sim. O corpo não está em harmonia com o veneno.

Isso varia de ser para ser.

Os dois conversaram um bom tempo sobre as enfermidades. Quando o assunto acabou, Dja'on se levantou e acordou Ionko para comer.

— Onde dói?

— Nos músculos.

O garoto sentou, pegou o escudo e o colocou no colo. Comeu pouco e, quando terminou a refeição, voltou a deitar.

Dja'on afastou as roupas que serviam de cobertura e começou a massagear Ionko, cantando:

*A cura que vem e mora em ti/ A cura que afasta a dor
A cura que vem e mora em ti/ A dor que se afastará*

Esse canto foi sucedido por uma melodia de palavras sem sentido⁶¹:

⁶¹ É essencial o uso de mensagens para dores musculares em geral. Já os cantos tranquilizam o doente. Emprega-se palavras sem sentido para o enfermo não compreender e nem criticar as frases, deixando a mente calma. Assim, ele relaxa como se ouvisse uma

[bei ontre ohoi
qonoi ofaiʔã
ti ohei moiʔa
veo ine o ioi
seveʔre qaiã
miʃ miʔia]

Auhu o observou curioso, perguntando-se o que queriam dizer aquelas palavras. Mas isso pouco importava, pois a forma como eram cantadas dava tranquilidade.

Dãxk retornou interrompendo a cantoria do irmão:

— Trouxe algumas ervas. Foi difícil achá-las...

— Deixa secarem. Se Ionko não melhorar, as daremos a ele.

— Não é melhor dar agora? — Auhu sugeriu.

— Ainda não. Remédios só devem ser usados quando o corpo não conseguir se recuperar sozinho. Veremos como Ionko estará amanhã⁶². — Dja'on virou-se para o garoto e voltou a cantar palavras sem sentido.

Já estava noite quando Dãxk e Auhu acenderam uma fogueira discreta. Ionko ficou deitado num lugar mais escuro, evitando a luz que fazia doer os olhos e a cabeça.

Reunidos em volta do fogo, Auhu perguntou:

— O que tu cantavas, Dja'on?

— Sons sem sentido. — O rapaz sorriu.

— Eu desconfiava... Tu és louco. — Dãxk o desdenhou.

— Só porque faço coisas diferentes eu sou louco? — Dja'on ficou indignado. — Se viver como eu quero é loucura, prefiro ser demente a ser um manipulado culturalmente.

Dãxk se calou, formando um silêncio constrangedor. Mas o desertor quebrou o clima ruim entre os irmãos:

chuva leve. Além do ritmo, o importante no canto é o desejo-intensão de curar.

⁶² Dja'on refere-se ao uso bastante moderado de medicamentos. Quem usa remédios para qualquer dor torna-se sem resistência às enfermidades e, ainda, pode se viciar. Para uma boa saúde, o uso de remédios é evitado, a não ser se a dor ou os sintomas da doença beirem ao insuportável.

— Poderias explicar o motivo dos cantos sem sentido? Não me xinga...

Dja'on olhou o desertor e depois para a fogueira, dizendo:

— As palavras não tem significado, é o ritmo que importa. Apenas cantei para Ionko se acalmar. Assim ele conseguirá descansar melhor.

Na manhã seguinte, Auhu perguntou enquanto Dja'on se alongava:

— Vi Dãxk fazer isso também. É uma prática da comunidade de vocês?

— Não! — O rapaz riu. — Isso são apenas alongamentos. Eles dão mais ânimo. Se quiseres, faz também!

— Eu não sei fazer...

— Apenas me imita.

Então, os dois exploraram os movimentos de suas articulações. O desertor sentiu músculos que não sabia que existiam e descobriu movimentos que não imaginava fazer.

O dia foi ficando bastante claro e Ionko ainda dormia um sono profundo. Aproveitando que Dãxk havia saído para fazer suas necessidades, Auhu começou a sondar Dja'on:

— Vocês estão *mesmo* atrás dos imperiais e querem enfrentá-los?

O rapaz o olhou e deu um sorriso discreto:

— Não vou falar... Pelo menos ainda não.

O desertor deu uma risada forçada, golpeando levemente o ombro do companheiro. Dja'on retribuiu, começando uma divertida luta. Ele quis derrubar Auhu, que protestou sorridente:

— Estou em desvantagem me apoiando nesse cajado. Espera eu me recuperar para ver quem derruba quem.

A raposa-escaladora entrou na diversão, pulando e mordendo levemente um e outro.

Quando Dãxk retornou eles pararam com a brincadeira. Nesse momento, Ionko estava se levantando.

— Estás melhor? — Dãxk perguntou.

— Um pouco. — O garoto caminhou lentamente.

— Não é melhor voltares a descansar?

— Não aguento mais ficar deitado. Quero andar um pouco.

Dja'on sugeriu:

— Já que queres caminhar, vamos procurar comida?

— Mas tu não disseste que ele tinha que descansar para se recuperar?

— Protestou Dãxk.

— Sim! E descansou... Se ele não se sente bem parado, então tem que fazer alguma coisa.

— E catar comida não é uma atividade cansativa?

— Calma, irmão. Só vamos ver se achamos algumas frutas.

Dãxk e Auhu olharam Ionko para saber sua opinião. Após uma e outra fungada, o garoto falou:

— Eu preciso me mexer...

Então, Ionko, Dja'on e a raposa-escaladora foram procurar comida. Surpreendentemente, o garoto esqueceu a dor que sentia por estar focado em achar alimento. Ele suave e espirrava, mas nem por isso desistiu de caminhar.

Quando retornaram, Ionko foi direto deitar⁶³.

— Ele cansou! — Dãxk reclamou ao irmão.

— Eu também cansei... Quando ele acordar vai estar melhor. Queres algum fruto?

⁶³ Após o descanso, o doente deve fazer alguma atividade leve para melhorar a circulação sanguínea e suar (indicado principalmente pra gripes e resfriados, observação do autor que se cura deste modo). Depois, deve descansar novamente se sentir necessidade.

Capítulo 17
TAMBORES

Depois de comerem alguma coisa, Dja'on e a raposa-escaladora foram explorar a pequena mata. Ao ver algumas aves pulando de galho em galho, batendo as asas e girando como se dançassem, o rapaz teve uma ideia:

— Nossos alongamentos poderiam ser danças... E nossas danças, movimentos de batalha. — A raposa-escaladora o olhou como quem não se importasse.

Tum!

Um som forte e distante repentinamente ecoou pela floresta.

— Ouviste isso?

Tum-tum!

Os dois seguiram o som, se esgueirando pela vegetação da borda da mata. Dali, avistaram doze pessoas: quatro eram *rumna*⁶⁴ como Dja'on e o restante era da espécie *snafox*⁶⁵. Pelas roupas curtas e justas de coloração escura, pertenciam ao degradado império de Seguidores de Farlorókh.

Os *rumna* pulavam de mãos dadas, com um deles girando seu colete vermelho-escuro sobre a cabeça. Havia dois de cada sexo. Seus pelos negros e olhos de mesma cor os faziam parecerem parentes, principalmente os machos, que eram idênticos, talvez gêmeos. Eles usavam o cabelo ondulado cobrindo a testa, enquanto elas tinham a longa cabeleira amarrada em três partes.

Cinco dos *snafox* eram da etnia *siofgarés*⁶⁶ e se vestiam de modo semelhante: um casaco justo que ia até perto do tornozelo. Considerando seus dois pares de chifres, eram pouco mais altos que os *rumna*. Distinguiam-se entre si principalmente pela cor dos casacos e tamanho dos cornos.

O de casaco azul tinha chifres anteriores maiores que os posteriores, todos retos. O de cinza apresentava os chifres da frente mais abertos que os

⁶⁴ [rumna].

⁶⁵ [sna?hoʃ].

⁶⁶ [sioʒgares].

de trás. Pela forma corporal e guampas reduzidas, o de amarelo era fêmea. A outra tinha casaco vermelho, corpo mais cheio e chifres também pequenos. O de verde possuía uma longa “barba” branca e cornos enormes, cujos anteriores pendiam para baixo com a ponta voltada para cima, enquanto os posteriores, menores e retos, projetavam-se aos lados.

Em vez de sapatos, os *siofgarés* usavam uma proteção nos dois dedos de cada pé. No pescoço tinham colares grossos de fibras, sementes e ossos, com algum resquício de ouro. Somente o de azul e a de amarelo carregavam mochilas.

— O que estão fazendo? — Dja’on sussurrou à companheira, que olhava fixamente aquela gente. — Parece que dançam!

Os outros três *snahox* eram da etnia *rgarirb*⁶⁷, tendo quase a metade do tamanho de um *rumna*. Suas bocas grandes mostravam dentes afiados, enquanto suas orelhas pontudas balançavam. A pele cinza esverdeada contrastava com os olhos alaranjados. Sobre a cabeça chata havia pequeninos chifres dispostos paralelamente em duas fileiras. Seus queixos possuíam dois cornos diminutos projetados para frente.

Os três também calçavam sapatos no formato dos dois dedos delgados. Além disso, usavam calças justas e um pano enrolado no tórax, deixando os braços à mostra. Em suas costas carregavam pequenos sacos, talvez contendo seus pertences.



⁶⁷ [xgarirb].

Aqueles seres não eram estranhos para Dja'on e para raposa-escaladora, pois ambos já haviam convivido ou batalhado com suas espécies. O que mais chamava atenção era que aquela gente segurava apenas instrumentos musicais.

Os *rgarirb* batiam em tambores proporcionais ao seu tamanho e a *siorgarés* de vermelho os acompanhava num maior. Uma *rumna* balançava um chocalho de cabaça, enquanto saltitava com os companheiros alegres em direção à mata.

Dja'on cutucou a raposa-escaladora para saírem dali. Então, caminharam sorrateiros mais para o interior da pequena floresta. Quando estavam a uma distância considerável da borda, puseram-se a correr.

Chegando onde haviam descansado, Dja'on disse aos companheiros:

— Tem gente de Seguidores se aproximando!

O barulho dos tambores ficou mais acentuado, ecoando entre as árvores. Dãxk olhou assustado para o irmão e perguntou:

— Não encontraste Auhu? Ele foi te procurar quando ouviu os batiques.

— Não o vi.

Repentinamente, os tambores silenciaram. Dja'on olhou para Ionko e sussurrou:

— Estás melhor?

— Sim! Nem parece que estava doente.

— Ótimo... — O rapaz sorriu. — Podes ajudar Dãxk a juntar nossas coisas? Procurarei Auhu para sairmos daqui o quanto antes.

Dja'on pegou a espada e fez sinal à raposa-escaladora, retornando à borda da mata. Ao verem Auhu sentado no chão cercado pelo grupo de músicos, os dois se esconderam para observar.

Com um sotaque arrastado, um dos gêmeos *rumna*, o de brinco, perguntou ao assustado desertor:

— Estavas com medo de ser atacado?

— Um... Um pouco. Meu ferimento na perna doeu... — Auhu gaguejou.

— Se tu não tivesses caído e enroscado nos cipós fazendo tanto barulho, jamais saberíamos que estavas aqui. — O homem sorriu, enquanto seu irmão traduzia a conversa para os companheiros. Uma das mulheres balançou o chocalho, movendo a cabeça de um lado a outro, rindo.

— Tu és de Ydjā Arzu para falar esse idioma? — Perguntou Auhu.

— Da fronteira... Nós somos de Seguidores de Farlorókh!

Ao ouvir isso, Dja'on saiu de trás dos arbustos, perguntando:

— Seguidores de Farlorókh ainda existe?

O grupo se assustou, tirando o sorriso do rosto. Fechando o punho, o gêmeo de brinco perguntou:

— Quem és tu?

— Ele está comigo... — O desertor respondeu, olhando para a raposa-escaladora saindo de trás da vegetação. — Os dois estão comigo!

Os irmãos cochicharam em seu idioma com os demais, que instantaneamente riram. Logo, o de brinco disse:

— Nem nós sabemos se Seguidores de Farlorókh ainda existe! — Ele sorriu. — Não temos notícia de nenhum governante. Só de gente desesperada fugindo de batalhas e querendo viver.

Dja'on ficou aliviado. Então, comentou:

— Algumas pessoas querem reconstruir Ydjā Arzu. Por mim, o império não precisava ser reconstruído. — Ele baixou a voz. — Nenhum dos impérios!

Os gêmeos traduziram aos seus companheiros, que vibraram de alegria. Um dos *siorgarés* bateu forte no tambor, os *rgarirb* pularam e as duas irmãs se requebraram ao som do chocalho.

Feito silêncio, Auhu disse:

— Mas havia Seguidores de Farlorókh batalhando contra Ydjā Arzu em Iasibarana.

O gêmeo sem brinco traduziu com desgosto. Então, o *siorgarés* de cinza se aproximou de Auhu e o olhou fixamente. Bateu o pé no chão e balançou os chifres de um lado a outro, expressando em uma voz grossa:

— [*rqu oqru 0arloroqç soa γχ*] ?⁶⁸ — Ele empurrou o desertor com o joelho, fazendo-o cair de costas. Imediatamente a raposa-escaladora pulou à frente de Auhu para defendê-lo. Mas o *siorgarés* de azul interveio, tentando chutá-la. Para proteger sua amiga, Dja'on pegou o colar do de azul e torceu, puxando o adversário ao chão. O *siorgarés* se apoiou nas mãos para não esfolar a cara no solo, sendo enforcado pelo próprio colar.

⁶⁸ Tradução da frase: Tu mataste gente dos Seguidores de Farlorókh?. (Literalmente: ? Criaturas acabadas [de] O Seguir Farlorókh devido [a] ti – *R+qu oq+ru Farlorókh soa r̄r*).

Dja'on escorou sua espada no lombo do *siořgarés* e olhou para o grupo, sem dizer uma palavra. Vendo seu companheiro em perigo, os gêmeos gritaram em seu idioma, fazendo os demais cessarem a investida. Na oportunidade, Auhu pegou o cajado, se levantou e foi para junto da raposa-escaladora.

— DĂXK! IONKO! IMATERIAL! — Dja'on vociferou, frouxando a força do *siořgarés*. E ele chamou mais uma vez os companheiros.

— Vocês estiveram em Iasibarana, não é? — Auhu indagou o grupo. Os gêmeos se assustaram, respondendo juntos:

— Lutamos pouco.

Auhu sorriu discretamente e os provocou ainda mais:

— Concluo que fugiram da batalha... São desertores?!

Os irmãos traduziram a conversa aos companheiros, que pareceram descontentes. Os *siořgarés* bufaram, enquanto os *řgarirb* erguiam as mãos pronunciando palavras pesadas, provavelmente algum xingamento.

— Por que fugiram? — Dja'on quis saber, apertando a força do adversário. O gêmeo de brinco olhou seu companheiro em perigo e depois dirigiu o olhar ao rapaz, explicando:

— Os inimigos eram muitos...

— Mas Iasibarana não fica na direção de onde vocês vieram. Fica na direção oposta! — Retrucou Auhu.

— Estávamos indo para lá! — Continuou o gêmeo. Seu irmão traduzia toda a conversa aos companheiros.

Neste momento, Dăxk, Ionko e a existência imaterial chegaram correndo. O grupo os encarou, ainda mais assustado.

— Para que obedecer a impérios? — Dja'on indagou inesperadamente, soltando o *siořgarés*, que se arrastou tossindo para junto dos demais.

Todos o olharam com curiosidade. Então, o rapaz continuou:

— Vocês não parecem guerreiros!

O de brinco olhou os companheiros e explicou:

— Seguidores de Farlorókĥ não usam uniformes...

— Usam sim! — Auhu se intrometeu. — Quando os guerreiros não usam uniformes, usam símbolos de seu país.

— E nem símbolos vocês têm! — Complementou Dja'on.

Depois da tradução, os de seguidores começaram a murmurar. A *siorgarés* de vermelho se irritou, bateu o pé e dirigiu a palavra aos gêmeos. Os dois ficaram cabisbaixos, e, por fim, falaram em jogral:

— Fugimos de Iasibarana quando os vigias nos informaram dos inimigos.

— Procuramos gente perdida do nosso império...

— Agora, voltamos para lá atrás de sobreviventes.

Dja'on concluiu:

— Uma expedição de resgate!

— Sim! — Responderam os dois.

— Por que não nos falaram antes? — Auhu se indignou.

— Ora, porque não queríamos... — Disse o de brinco.

— Não os conhecemos. — Acrescentou o outro gêmeo.

— Mas não precisamos brigar... — Dja'on sugeriu.

Fez-se silêncio por alguns instantes, havendo muitos olhares desconfiados. Nenhum dos grupos sabia como proceder diante do outro.

— Me chamo Auhu, vindo de Ydjã Arzu... — Ele os testou, olhando para cada um daquele grupo. Depois de mais alguns segundos de tensão silenciosa, continuou: — Mas sou um desertor!

O homem de brinco pareceu ficar mais aliviado. Então, dando um passo à frente, perguntou:

— Qual teu sobrenome?

— Tinaikħ Auhu Krendo II Foibe Xose⁶⁹.

Os gêmeos ergueram as mãos, contentíssimos.

— Nós também somos Krendo! — Disse o outro homem.

Auhu pouco se impressionou. Esse sobrenome era comum no império e fora dele, sendo originário de um clã amplamente difundido no passado.

O gêmeo de brinco explicou:

— Nós nascemos numa das fronteiras pacificadas de Ydjã Arzu com Seguidores de Farlorókħ. Lá aprendemos os dois idiomas.

⁶⁹ [tinaiqç] [auhu] [qrendo] [sio] [Θoibe] [fjose]. No sistema de denominação de Ydjã Arzu, primeiramente coloca-se o local de nascimento, seguido do nome corriqueiro. Após, dois sobrenomes femininos: da mãe e da avó paterna (representado por Krendo II, pois ambas possuíam o mesmo sobrenome, usando-se numeração para evitar repetição); e dois sobrenomes masculinos: do pai (Foibe) e do avô materno (Xose).

Ao ouvir isso, Dja'on reparou nas rugas de ambos. Certamente não eram tão jovens, mas vigorosos e aparentemente bem saudáveis.

— E qual o nome de vocês? — Quis saber o desertor.

— Briko-Lai Krendo Gohe Xoexo Kiaos. — Disse o de brinco.

— Briko-Loge Krendo Gohe Xoexo Kiaos⁷⁰. — Apresentou-se o outro.

— Nascidos em Briko, então?

— NÃO! — Gritaram os dois. — Nascidos em Terra Velha Airûdi⁷¹.

Briko é nosso nome⁷².

Dja'on pensou em como seria seu próprio sobrenome. Ele nunca havia se importado com isso até então, embora soubesse de onde vieram seus pais. Os gêmeos o olharam e Briko-Loge perguntou:

— E qual o teu nome e sobrenome?

— Sei apenas meu nome, que é Dja'on.

— Tu mentes! — Disse Briko-Lai.

— Não minto! — O jovem respondeu, espantado.

Nesse momento, Dâxk tentou lembrar algum sobrenome que tivesse ouvido quando criança. Já se alterando, Briko-Lai continuou:

— Impossível alguém não ter sobrenome!

— É tão importante saber o sobrenome? — Dja'on não entendia aquela reação.

— Claro que é, pois assim saberei como tu foste criado, mesmo sendo adotado.

— E como saberás isso, se tu não conheces quem me criou e nem o modo como vivi? — Continuou Dja'on.

Briko-Lai se calou e seu irmão assumiu a conversa:

— Mas saber sobrenomes é um costume nosso!

Assim, o rapaz compreendeu que aquilo era uma prática cultural. Então, disse:

— Agora vocês terão que abandonar esse costume, pois eu não tenho sobrenome. Só sei que nasci na Floresta Grande, no Bosque das Árvores Grossas.

⁷⁰ Para ambos os nomes: [briqo?lai] e/ou [briqo?loge] [krendo] [gohe] [foefo] [qiaos].

⁷¹ [airûdi].

⁷² O modo de denominação em algumas regiões do império Seguidores de Farlorókħ era semelhante ao de Ydjā Arzu, com apenas uma exceção: não se acrescentava o local de nascimento aos nomes.

Os de Seguirores olharam para Dāxk, que logo foi adiantando a conversa:

— Eu sou Dāxk, irmão de Dja'on por parte de mãe. Também não sei meu sobrenome.

Aproveitando o ensejo, o garoto se apresentou:

— E eu sou Ionko. Sem outra denominação.

As fêmeas *rumna* também falavam os dois idiomas, pois eram irmãs dos Briko. A mais nova se chamava Araia e a mais velha Kamaiaia. Já os demais, que não sabiam o idioma de Ydjã Arzu, foram apresentados por Briko-Loge. Os *rgarirb* se denominavam Slasje, Kernr e Iorhje. Os *siorgarés* eram: Kuvéra Ragnam, o de azul; Ixjiohde, o de verde; Rerrtra, o de cinza; Gouhrram, a de amarelo, e Mirklio, a de vermelho⁷³.

A tensão entre os dois grupos foi se dissipando após as apresentações. Informar os nomes era uma forma de voto de confiança, pelo menos para os de Seguidores de Farlorókħ.

Estando mais calmos, alguns *siorgarés* se sentaram cansados da viagem. Mas, um movimento incomum na serapilheira os assustou.

Dja'on riu da reação deles. Acocando-se ao seu lado, começou a fazer gestos e explicar:

— O que move as folhas é uma existência imaterial. Ela nos acompanha há algum tempo. Nós a chamamos apenas de Imaterial...

Os Briko traduziam tudo para companheiros. E, surpreendentemente, o conhecimento do rapaz parecia complementar as lendas antigas...

⁷³ [araia], [qamaiaia], [slasʔ3e], [qernʔr], [iorhʔ3e], [quvéra][ragʔnam], [ifʔ3iohde], [rerrʔtra], [gouhʔram], [mirqlio].

CONHECENDO OUTROS

O que mais intrigava aqueles de Seguidores de Farlorókh era o modo de vida dos viajantes. Para eles, era impensável não pertencer a um império ou país, por menor que fosse.

— Como é viver sem Estado? — Perguntou Briko-Lai.

— Não sei explicar, porque nasci fora de um... — Dja'on respondeu. Auhu coçou o queixo e disse:

— Nesse pouco tempo como desertor, eu me senti mais livre.

Lai ficou curioso:

— Como assim?

— Em Ydjã Arzu eu tinha muitas coisas que não necessitava para viver...

— Nunca ouvi alguém reclamar da abundância...

— É que essas coisas me perturbavam. Deixa-me pensar num exemplo...

Briko-Loge traduziu aos seus companheiros, que, pela fisionomia, queriam mais explicações. Auhu olhou a mata e logo fitou um dos tambores que estava no chão. Então, continuou:

— Vocês pareciam felizes quando chegaram aqui, pois dançavam e faziam música. Por que estavam tão contentes?

Ante o silêncio dos doze, Auhu insistiu:

— Preciso que me respondam para eu dar fundamento ao meu exemplo.

Os de Seguidores conversaram entre si. Os *siořgarés* inclinavam os chifres para trás falando em vozes grossas, enquanto os *řgarirb* gesticulavam constantemente. Depois da discussão, Briko-Loge expôs:

— Aqui sentimos tranquilidade. Tivemos vontade de dançar e assim fizemos!

— Se estivessem numa cidade em teu império, dançariam na rua? —
Auhu os olhou sério.

— Não! Óbvio que não!

— Por quê?

— Nos chamariam de loucos. — Loge riu debochadamente.

— Mesmo se tivessem vontade de cantar e dançar?

— Sim!

Auhu deu um sorriso discreto e explicou:

— Se eu ainda estivesse em Ydjã Arzu, me preocuparia em fazer o que me dissessem para fazer. Estaria reprimido e cuidaria da reputação... Mas, como desertor, percebi que para viver tranquilamente não preciso ter um símbolo, uma “*marca*”, como me disseram. E que para uma boa vivência temos que estar junto de quem nos é agradável. — Nesse momento ele olhou para Dja'on.

Os *siorgarés* chiaram, demonstrando satisfação com o que ouviram por intermédio de Briko-Lai. Dja'on se admirou com a percepção de Auhu. Então, lembrando-se das conversas com Rkhbu, comentou:

— É difícil achar alguém que nos é agradável e, principalmente, uma cultura que nos dê satisfação... — Os olhares se direcionaram ao rapaz. — Creio que, para vivermos tranquilamente, devemos perceber o que nos é verdadeiramente necessário e agradável.

— Como saber isso? — Um dos seguidores perguntou.

— Se questionando: o que vocês valorizam tem realmente importância ou é imitação da valorização dos outros?

Os gêmeos traduziram a pergunta e seus companheiros cochicharam algumas possíveis respostas. Dja'on continuou falando pausadamente:

— É como dançar. Vocês não dançariam nas ruas duma cidade, pois alguém os fez acreditar que isso não é bom... — Ele olhou os companheiros. — Respondam para si: vocês vivem como querem, ou vivem o que os outros querem que vocês vivam?

Todos ali ficaram silenciosos e pensativos. Dja'on acrescentou:

— Creio que se não encontrarmos uma sociedade aprazível, devemos criar uma nova!

Briko-Lai franziu a face e disse:

— Não existe sociedade sem problemas ou dificuldades!

— Não confundas sociedade agradável com sociedade sem problemas. A dificuldade nos dá aprendizado e experiência, coisa que a facilidade pouco nos proporciona.

Auhu perguntou ao rapaz:

— Então, a facilidade é como o conforto?! — Os demais o olharam, curiosos. — Certa vez, conheci um homem que se deslocava seguidamente por meio de carroças. Isso o fez engordar e ter o fôlego enfraquecido. Aí, consultou um entendido em bem-estar que lhe recomendou fazer exercícios físicos. Sei lá se por ignorância, preguiça ou comodismo, o homem passou a andar em círculos e levantar ferros, mas não abandonou o uso de carros. Pouco adiantava o esforço que fazia, pois cada vez que cansava adquiria um conforto a mais. E isso piorou sua saúde.

— Ótimo exemplo... — Dja'on ficou satisfeito, sentindo uma formiga subir sua perna. — Por isso creio que devemos abandonar alguns valores para criarmos um novo modo de viver.

Kuvéra Ragnam falou aos gêmeos e Briko-Loge o traduziu:

— Kuvéra disse que não há necessidade de fazer um novo modo de vida. Os países já protegem o povo e tentam dar condições para as pessoas viverem bem. Eu também concordo com isso.

Dja'on queria que a conversa chegasse nesse ponto. Ele balançou a perna, afastando a formiga, riu baixo e disse:

— O país realmente protege e dá condições ao povo, ou faz isso para controlá-lo?

Loge traduziu e Kuvéra Ragnam ficou pensativo. Dja'on continuou:

— Pode ser que o Estado tenha se originado para essa função: proteger sua gente e proporcionar uma vida melhor. Mas, noto que os Estados querem que nos sintamos agradecidos para ficarmos devendo favores.

Um murmurinho se formou, mas o rapaz não se calou:

— O Estado nos cobra tributos, nos manda para guerras, nos diz como devemos trabalhar e onde devemos viver. Por isso, creio que é melhor criar uma sociedade não ligada a um país... Obviamente que para viver em sociedade são necessárias certas formas de conduta, mas isso é básico de qualquer convívio social amistoso.

Depois de traduzir, Briko-Loge reproduziu novamente as palavras de Kuvéra Ragnam:

— E se o país fornecesse tudo, sem cobrar depois? Isso não seria melhor do que não pertencer a uma bandeira?

— Não! — Dja'on respondeu enfaticamente. — Pertencer a uma bandeira muitas vezes gera rivalidades e brigas. Isso porque uns se consideram melhores que os outros... — Fez uma breve pausa para suas palavras serem traduzidas. — Um país que dá tudo ao povo é como uma mãe que mimama o filho. Quando a criança não tiver os pais, não saberá viver por conta própria.

Dja'on se calou, pois considerava entediante uma única pessoa falar por muito tempo. Além disso, essa era uma maneira de dar oportunidade ao outro para falar, sem interrupções. Ora, o rapaz considerava as interrupções uma forma de alguém tentar dominar a conversa e ser o centro das atenções⁷⁴.

Como ninguém havia se manifestado, ele finalizou, sorridente:

— Esta é a minha opinião. Tirem suas próprias conclusões sobre isso tudo⁷⁵.

Nesse momento, a floresta já estava em penumbra e uns mal podiam ver o rosto dos outros. Mas a conversa pareceu conectá-los de alguma forma... Todos estavam pensativos.

Então, eles passaram a noite ali na borda da mata, conversando aos sussurros até adormecerem.

⁷⁴ O monólogo torna a conversa entediante e pouco eficiente. Já a intromissão brusca, que impede a conclusão de um assunto, é geralmente praticada por gente que quer chamar a atenção.

⁷⁵ Tal frase é falada para evitar a imposição de opiniões. Assim, o ouvinte percebe que aquilo não é uma verdade absoluta, mas apenas uma simples opinião que pode ser criticada ou não.

VILAREJO DESAFORTUNADO

Enquanto Dja'on conversava com os de Seguidores de Farlorókh, Korko e os prisioneiros seguiam por uma trilha antiga fora da estrada principal. Logo chegaram a um pequeno povoado de aspecto pouco animador.

As casas de madeira eram lateralmente emendadas, com mofo cobrindo muitas paredes. A água pútrida dos esgotos se empossava na beira das ruas largas, exalando um odor desagradável.

Korko sorria aos habitantes daquele lugar, que olhavam com curiosidade os prisioneiros e, principalmente, o imperial sem calças. Após conseguirem informações com uns e outros, dirigiram-se a um casarão de pedras, única construção do vilarejo feita de material mais resistente.

A edificação não era alta, embora fosse muito mais larga que as demais. Suas janelas eram pequenas, horizontais e dispostas acima do nível das janelas verticais e estreitas das demais residências.

Os prisioneiros entraram por uma passagem quase retangular, cujo arco servia de molde para a borda superior das grandes portas. Percorreram um corredor cheio de espelhos, que refletiam uns nos outros a luz solar que entrava pelas janelas e vidros situados em partes do telhado.

— Estamos em Ixode, o vilarejo conquistado por nós nessa guerra. — A voz de Korko ecoou pelo corredor. — Mas prefiro chamar esse lugar de Ærgã⁷⁶, o prostíbulo!

Depois do corredor havia uma sala grande, iluminada da mesma forma. Em seu centro, pisos quadriculados em amarelo e roxo formavam desenhos geométricos de significado estético. Em cada uma das quatro paredes havia uma porta com dois bancos retangulares de madeira em cada lado.

Korko gesticulou para os prisioneiros serem acomodados no centro da sala. Ele foi a uma das portas, cerrou o punho e bateu forte três vezes,

⁷⁶ [ærgã]: Inclinação (ou rampa) do Flerte, derivado das palavras *ãřd* (inclinação) e *agr* (flerte).

aproximando o ouvido para escutar alguma resposta. Alguém do outro lado urrou e Korko voltou próximo aos companheiros, esperando pacientemente com os braços para trás.

A porta se abriu violentamente, batendo na parede com um estrondo. Quase fechou sozinha com a pancada, se não fosse uma mão delicada e lisa a impedir.

Para a surpresa de muitos, saiu dali um homem alto, gordo, sem pelos e de cabeleira bem penteada. Sua fisionomia era tão feia que Grãdja se assustou ao vê-lo. Ele usava roupas bastante curtas: uma bermuda que mostrava o início das nádegas e uma camisa brilhosa que expunha a barriga. Também, tinha sandálias douradas que pareciam arrebentar a qualquer momento.

— Clientes ou mercadorias? — Perguntou aquela intrigante criatura, com uma voz forçosamente afeminada.

— Os dois! — Sorriu Korko. O homem apertou os olhos miúdos e deu uma gargalhada, também forçada.

— KROIHO? KROIHOZINHOOO! — Gritou ele. — Quantos anos tu não vens aqui. Achei que tivesses morrido! Tu continuas a mesma coisa, só mais velho! Ó! Ó! QUE PRAZER EM VÊ-LO! — Começou a saltitar na direção de Korko.

— NÃO! Não te aproximes de mim, Tumbiol⁷⁷. Sabes que não suporto tuas frescuras.

O gordo Tumbiol parou de súbito, permanecendo com um sorriso no rosto:

— Bobinho...

— Tu engordaste muito. — Disse Korko.

— Não pude me conter. Fiquei só aqui cuidando das coisas, vendo os anos passarem e recebendo os mais diferentes guerreiros.

— Diferentes guerreiros? Não me digas que andas tendo casos com gente de Seguidores.

— Todos sabem que sim! Os tolos que sobrevivem das batalhas vêm aqui aliviar a tensão... Eles sabem que aqui ninguém vai atacá-los. Pelos menos acreditam nisso.

— E o que fazes com eles?

⁷⁷ [tumbiol].

— Dou a eles as mais doentes. Então, eles saem daqui pior do que vieram... — Tumbiol olhou para os prisioneiros. — E esses aí, são mercadorias? Serão meus?

— Não! São gente do império. Mas aquele ali é teu. — Korko apontou para o imperial sem calças. O gordo saltitou até ele, o olhou de perto e gritou, causando riso nos outros imperiais.

— Se me permites... — Korko elevou a voz. — podemos dormir aqui com essa gente? Creio que alguns de meus guerreiros se divertirão com tuas meninas.

— Óbvio que podem...

— Mas acho que eles não têm muita coisa para dar em troca.

— Que deem o que tiverem! — Tumbiol colocou o braço sobre o soldado. — Este aqui também se tornará uma das minhas meninas.

O sem calças gritou apavorado, tentando se livrar do braço pesado. Mas Tumbiol era forte, o calando com uma bofetada.

Então, Grãdja permaneceu por um dia trancafiada com seu povo naquela sala, recebendo alimentação e água. Alguns imperiais foram tentar o negócio sexual daquela localidade, voltando embriagados para dormir. Korko também tinha ido se divertir com as fêmeas de nascença.

No meio da tarde do dia seguinte, os prisioneiros foram levados embora do vilarejo, deixando lá os soldados molestadores. Durante a breve estadia em Ixode, Grãdja não pronunciou uma reclamação sequer, temendo ser deixada com o bizarro Tumbiol, que abanava e gritava se despedindo dos visitantes.

CRIATURA BRUXULEANTE

Cedo da manhã, após os alongamentos, Dja'on e a raposa-escaladora foram à vertente saciar a sede. Quando o jovem baixou a cabeça para molhar o rosto, sentiu que estava sendo observado. A raposa-escaladora rosnou e ele olhou rapidamente para frente.

Logo ali, atrás dos arbustos, parecia haver uma grande fera de dentes afiados e olhos negros e ameaçadores. Não dava para ver exatamente sua forma devido a pouca luminosidade daquela manhã nublada.

Dja'on se levantou lentamente, controlando sua respiração e batimentos cardíacos. Então, subitamente sentiu a fera: ela estava com medo! O rapaz começou a chorar e tremer, fazendo a raposa-escaladora se agitar à sua volta, aflita. Seu pranto ecoou pela pequena mata, acordando seus companheiros. Dãxk se alvorçoou, os Briko se perguntaram o que acontecia e os *siorgarés* ficaram amedrontados.

Sem tardar, todos foram procurar por Dja'on, o encontrando imóvel na beira da vertente. Seus olhos estavam semicerrados e sua respiração mal era ouvida. A raposa-escaladora estava deitada ao seu lado.

— Estás bem? — Dãxk perguntou, mas não houve resposta. Lentamente Dja'on aproximou o rosto de uma árvore e esfregou as bochechas no tronco, indicando que gostava muito dela.

— [qχχu?u] [bε]! — Sussurrou Ixjiohde. Seus companheiros olharam-no assustados.

— O que ele disse? — Indagou Ionko a Briko-Loge.

— “Criatura bruxuleante”, no dialeto de seus avós. É uma velha lenda *siorgarés*. Dizem que esse ser aparece às pessoas em pequenas matas no meio do campo... Ele deixa a pessoa louca, fazendo barulhos à sua volta para atormentá-la. Ninguém até hoje conseguiu descrever com exatidão a forma que tem.

Briko-Lai complementou:

— Dizem que quem não teme a criatura sente uma profunda tristeza e chora até atingir a tranquilidade.

Inesperadamente, Dja'on falou:

— O mundo se modifica aos poucos. — Um calafrio tomou conta de todos. — Sinto isso há tempos. Não são as únicas que me pedem isso...

As árvores balançaram com a brisa. Algumas rangeram.

— Sentes isso? — Auhu perguntou a Dãkk.

— Sim, parece haver várias presenças aqui.

— Será o Imaterial? — Ionko estava assustado.

— Essa presença é mais forte que a do Imaterial. — Explicou Auhu. A existência imaterial mexeu a serapilheira ao lado, dando a entender que estava quieta ali e que não era com ela que Dja'on conversava.

Repentinamente, Ixjiohde começou a lacrimejar e soluçar, tremendo as mãos. Os de Seguidores olharam-no assustados, perguntando o que acontecia.

— [dũ]! [χufu]! — Disse ele, suspirando.

— Traduz, por favor! — Dãkk pediu.

— Tristeza! Medo!

— É o que a floresta sente... — Disse Dja'on. — Na verdade, essa pequena mata é quase totalmente formada por uma única árvore.

Ouvindo isso, todos observaram a vegetação. A grande maioria da flora era da mesma espécie: o que pareciam árvores eram apenas ramos de um mesmo indivíduo subterrâneo.

Dja'on continuou:

— A floresta fala conosco de seu jeito, fazendo-nos sentir o que sente... E parece que ela sente uma ameaça.

— Que ameaça? — Auhu quis logo saber.

— Eu não entendi...

— Viste alguma criatura feroz? — Briko-Lai queria saber sobre a Criatura Bruxuleante. Dja'on explicou:

— Quando senti uma fera, eu a vi; mas depois me acalmei e percebi que ela era irreal. Seus dentes eram fungos cônicos e seus olhos besouros...

— [qχχuʔu] [be]! — Kuvéra Ragnam apontou para uma coloração azul bruxuleante que subia e descia nas profundezas da mata. Nesse

momento, os galhos da grande árvore subterrânea rangeram, derrubando cascas e folhas, enquanto nuvens cada vez mais escuras cobriam o céu.

Ixjiohde tremeu. Ele lembrou-se das histórias antigas e macabras que sua mãe contava sobre a Criatura Bruxuleante, que dizia ter “*forma desformada*”. Era algo pouco entendível. Slasje falou alguma coisa em voz baixa e Briko-Loge traduziu:

— Ele disse que esse medo é diferente, que é bom e que o faz se sentir vivo.

Repentinamente, a brisa parou. As cascas deixaram de cair, os animais silenciaram e o bruxuleio azul não foi mais visto.

Os viajantes se olharam aflitos. Não ousaram fazer um barulho sequer, com medo de atraírem a atenção do que pudesse estar ali.

— [tu]! — Uma ave escondida atrás dos galhos rompeu o silêncio, assustando a todos. Então, as mais variadas espécies voltaram a cantar, enquanto o sol se revelava.

Parecia que os viajantes haviam saído de um transe. Eles se sentiam leves e com a mente vazia. Antes de se pronunciarem um bando de mariposas saiu do interior da mata e voou aos céus. O curioso nelas era que possuíam o dorso das asas azuis.

Ixjiohde olhou admirado para aqueles seres alados. Ele encostou-se a um dos galhos da grande árvore e suspirou, logo recitando poemas sobre a lenda de seus ancestrais. À medida que falava, Briko-Loge e Briko-Lai traduziam num jogral sussurrado:

Criatura Bruxuleante/ Das matas solitárias/ Dá medo e tristeza a quem vê/ Fera com forma desformada/ Que corre azul pelas sombras/ Enlouquece o covarde/ Entristece o corajoso/ Criatura Bruxuleante/ De olhos negros/ Azul resplandecente das sombras

— Agora entendi! — Disse Dja'on. — Aquelas mariposas azuis saem de casulos negros como besouros para se acasalarem. Seus ovos são rapidamente gerados e postos no chão. Deles eclodem larvas que se enterram e comem a planta que forma essa floresta... A mãe falava que no tempo da vó as mariposas azuis eram raras e as galinhas-escavadoras abundantes. Agora, as mariposas são muito numerosas e as galinhas-escavadoras estão

praticamente extintas de tanto serem caçadas. Acho que os impérios não afetam apenas quem vive neles...

Depois da tradução, Ixjiohde falou por meio de Briko-Loge:

— Como não há mais galinhas-escavadoras para comerem as larvas, as mariposas proliferam-se aos montes, acabando com essa planta.

— Como sabem disso? — Auhu indagou, intrigado. Ixjiohde respondeu em palavras sábias, que os gêmeos traduziram em jogral:

— Observando! A observação proporciona sabedoria e conhecimento.

— Na observação há admiração, aprendizado, respeito e aflição por tudo sumir.

Dja'on sorriu e complementou:

— E a verdadeira observação consiste em não procurar qualidades nem defeitos. Por isso, observam-se as coisas como são, sem atributos bons ou ruins. Só assim se pode entender.

Dessa maneira, a conversa sobre a Criatura Bruxuleante terminou. Eles estavam pensativos com o que tinham presenciado e, além disso, famintos. Então, dividiram-se em grupos para procurarem comida, conseguindo três caças que foram assadas.

Enquanto esperavam a comida ficar pronta, Araia e Kamaiaia cantavam e dançavam sensualmente, olhando para Dãxk e Ionko. Sua animação se espalhou para os demais, que logo começaram a tocar os tambores e dançar.

Brigo-Loge se aproximou discretamente das irmãs e lhes disse em seu idioma:

— Exibir-se é um ato de cortejo. Mas não se exibam demais, porque a exibição exagerada gera arrogância e antipatia.

— E isso pode afastar as pessoas. — Completou o outro irmão.

As mulheres sorriram para os gêmeos e puxaram Ionko e Dãxk pela mão até um local mais afastado.

Apesar do nervosismo, o garoto não se conteve e agarrou Araia com desejo. E ali, em uma parte fechada da mata, Ionko teve sua primeira relação como um ser reprodutor. Um pouco mais afastados estavam Dãxk e Kamaiaia, se apertando e se esfregando, atentos à aproximação de alguém.

Quando a comida já estava pronta, o casal mais velho retornou, seguido de Ionko e Araia. Eles sentaram-se diante da fogueira com os demais.

— Pudemos nos recuperar bem nesses dias aqui na mata. — Disse Dãxk, após engolir um pedaço de carne, fingindo que nada tinha acontecido.

— Por isso é melhor nós partimos logo. — Dja'on sugeriu, reunindo os seus companheiros numa conversa paralela.

— Continuaremos a andar por fora da estrada? — Perguntou Auhu.

— Sim! — Responderam os irmãos.

Após se alimentarem e trocarem mais informações com os seguidores, os viajantes anunciaram sua partida. Os *sioygarés* chiaram de tristeza e Briko-Loge comentou:

— Nunca conhecemos gente de outros impérios, ou sem impérios, de tão agradável companhia como vocês.

— Não querem vir conosco? — Briko-Lai sorriu maliciosamente a Dãxk e Ionko.

— Sabes que não temos império. — Respondeu-lhe Dãxk, tentando disfarçar um sorriso.

— E eu não quero mais pertencer a um. — Complementou Auhu, desdenhando o convite. Dja'on suspirou e sorriu aos demais:

— Então, aqui nos despedimos. Agradecido por tudo!

Os gêmeos também agradeceram, embora só depois entendessem que o rapaz era grato pela companhia e pelo aprendizado que proporcionaram. Dãxk, Auhu e Ionko também se despediram com gratidão, enquanto Dja'on sussurrava à floresta. Não demorou aos viajantes partirem rumo ao campo.

Dja'on parou e olhou uma última vez a mata lá atrás. Jurava que podia ver alguém escondido entre a vegetação, mirando-os tristemente. Ou isso era coisa de sua imaginação ou realmente alguém os observava. Mas ele não iria retornar para averiguar. Então, continuou no mesmo passo de seus companheiros, dando-se conta de que já considerava Auhu parte de seu povo.

— Ou bando! — Disse para si. — Um bando de quatro *rumma*, uma raposa-escaladora e uma existência imaterial. Somos tão diferentes, mas damos certo juntos.

— Falaste algo? — Dãxk o questionou.

— Estou pensando alto. — Finalizou o jovem.

O MORRO VERMELHO

Apesar de o céu limpar, a tarde não ficou tão quente graças ao vento leste. A mata da Criatura Bruxuleante já estava longe, escondida nas irregularidades do terreno. Por vezes, a estrada (situada à esquerda) também sumia da visão, oculta por alguma elevação.

— Sabes se falta muito para chegarmos a alguma das cidades? — Dãxk perguntou a Auhu.

— Para Ixode... — Ele apertou os olhos tentando ver mais longe. — Creio que falta pouco. E Alzum não deve estar muito distante também. Já consigo ver os cumes nevados de Mitondones.

Faixas brancas que pareciam nuvens eram vistas no horizonte. Se fossem olhadas com atenção, era possível perceber que tinham uma forma peculiar e que um azul-acinzentado lhes dava sustentação.

Dja'on e Ionko pararam imediatamente para enxergarem melhor. Dãxk também parou, pegou a luneta da cintura e a colocou no olho direito.

— E ali há um morro vermelho! — Disse ao ver uma formação mais próxima.

O morro estava a uma distância considerável dos viajantes, que não o tinham notado até aquele momento. Ele se destacava do campo pelo topo escarpado de rocha vermelha. Na sua base havia uma floresta de árvores baixas, que subia pela face sul.

Os viajantes queriam chegar ao Morro Vermelho antes do pôr-do-sol. Caminharam silenciosamente a passos largos, por vezes pisando em algum alagado que refrescava os pés.

Mas eles demoraram. O sol já estava oculto no horizonte quando chegaram ao monte. A claridade se esvanecia em uma penumbra que vinha discreta pelo leste, espreitando cantos e enchendo baixadas.

Os viajantes entraram quietos na mata que crescia na base do Morro Vermelho, parando em uma clareira antes que ficasse escuro demais.

— Caminhamos relativamente bastante hoje. — Comentou Dãxk, sentando-se sobre algumas folhas mortas. Dja'on deitou-se e fechou os olhos, ouvindo os seres noturnos começarem suas conversas e exibições. Alguns sons lembravam um pequeno martelo batendo na cerâmica. Barulhos semelhantes a sussurros despontavam de um lado a outro, enquanto roncões melodiosos das mais variadas entonações se respondiam e se complementavam mutuamente.

Ionko pegou alguma comida na mochila de Dja'on e falou, um pouco tímido:

— Foi estranho o que aconteceu comigo.

— Quê? — Auhu perguntou de olhos fechados.

— Eu e uma “seguidora” ficamos meio juntos...

Dja'on e Auhu riram. O desertor sentou-se rapidamente, arregalando os olhos para tentar ver Ionko naquela escuridão.

Contendo o riso, Dãxk comentou:

— Vocês copularam. Não tenhas vergonha disso.

— E por que foi estranho? — Perguntou Dja'on, ainda de olhos fechados.

— Não é aquela maravilha que dizem.

Dja'on riu e explicou:

— As pessoas dão valor demais à cópula. E a primeira vez geralmente é sem graça, porque tu não tens muita experiência.

— Foi agradável e sem graça ao mesmo tempo. E quando acabou, apenas acabou. Não sei como explicar.

— É porque acaba mais rápido do que começa. — Comentou Dãxk.

— Isso é assim! — Auhu opinou. — Por mais sem graça que tenha sido, quando a vontade volta é um pouco difícil controlar.

— Aí usa a mão! — Dja'on divertiu o pessoal, que gargalhou. Logo as risadas acabaram com um “*aiá*” suspirado por Auhu, fazendo-se novamente silêncio entre os viajantes.

Uma neblina se formou, esfriando ainda mais a floresta. Os andarilhos se encolhiam tapados com peles ou panos. A raposa-escaladora deitou-se junto a Dja'on, para ambos aproveitarem o calor um do outro.

Repentinamente, a escuridão foi rompida por um clarão. Inicialmente, Dja'on não deu importância, voltando a dormir. Porém, novamente um clarão atingiu seus olhos fechados, seguido de outro e mais outro.

O rapaz despertou, mas permaneceu deitado. Pelo que viu de soslaio, luzes emanavam por entre as árvores, piscando em fortes rajadas que se espalhavam pela neblina.

Então, ele se levantou lentamente. A raposa-escaladora já havia acordado e estava em algum lugar daquela floresta. Logo, uma luz apareceu em meio aos viajantes, acordando a todos.

— O que é isso? — Auhu imediatamente se pôs em pé, bastante assustado. E a luz se apagou.

— Parece fogo-fátuo. — Dja'on sussurrou. — Mas aqui nem banhado é!

Vagalumes piscavam em voos silenciosos e larvas caminhavam na serapilheira, emanando um brilho amarelado. Enquanto isso, luzes pálidas se manifestavam mais adiante.

— Onde está a raposa-escaladora? — Ionko perguntou.

— Não sei. Quando acordei, a Silenciosa não estava aqui.

— Nem a presença do Imaterial eu sinto. — Complementou Auhu.

— Nem eu! — Disse o garoto.

Os viajantes pegaram seus armamentos e foram ver de perto aquelas luzes. Então, chegaram a uma baixada com cheiro de metano. Ali encontraram a raposa-escaladora admirando os fogos-fátuos e sentiram o Imaterial.

Dja'on cavou um pouco o solo com o pé para ver se era úmido, mas a terra estava seca.

— Fogos-fátuos aparecem em encharcados. Mas aqui o solo é seco! — Disse ele, perturbado.

— Será alguma assombração? — Auhu olhava para os lados, assustado. Seus companheiros sentiram um frio na espinha e viraram para trás, deparando-se com o espectro de uma mulher ensanguentada, que se arrastava com uma espada em mãos. Seu olhar era vazio e suas tripas estavam para fora.

A mulher começou a gemer e a caminhar ao redor dos viajantes. Ela emanava luz própria quando um fogo-fátuo se apagava. Ionko tremia de medo e a raposa-escaladora rosnava arrepiada.

Repentinamente, em meio a um forte gemido, ela simplesmente sumiu.

— O que foi aquilo? — Dãxk estava muito assustado.

— Nunca vi algo parecido. — Dja'on estava pasmo, sentindo o Imaterial bem próximo de si, como se também temesse.

— Vou sair daqui! — Sussurrou Ionko, caminhando a passadas rápidas. Mas, inesperadamente ele foi jogado para trás, passando por cima dos companheiros e caindo perto de onde as luzes emanavam.

A mulher reapareceu diante do garoto e o olhou fixamente. Em uma atitude instintiva, Dja'on se aproximou dela e a golpeou com a espada. A arma atravessou o seu suposto corpo sem feri-la. Mesmo visível, ela era uma existência imaterial!

— Suspeitava disso. — Sussurrou Dja'on.

— É uma alma penada! — Disse Auhu, lembrando-se das histórias de assombração que ouvia quando criança. Dãxk o olhou e perguntou:

— E o que essas coisas fazem?

— Pelo que sei, assustam e podem machucar alguém. Dizem que ficam em volta do lugar onde morreram.

— Do corpo? — Dja'on perguntou enfaticamente.

— Sim!

A alma gemeu afastando-se do choroso Ionko, que, naquele momento de medo, lembrou-se de sua irmã e seu povo. Dãxk ajudou o garoto a levantar, enquanto os demais observavam a mulher caminhar em círculos.

— Me ajudem a cavar! — Dja'on se abaixou onde os fogos-fátuos se manifestavam, sendo ajudado pela raposa-escaladora.

— Para quê? — Auhu estava confuso.

— O corpo dela pode estar enterrado aqui.

— Como sabes? — Continuou o desertor.

— Fogos-fátuos surgem de coisas em decomposição. Deve ter algo aqui.

Os cinco puseram-se a cavar, às vezes usando as espadas. Quanto mais cavavam, mais intenso ficava o cheiro de metano, alimentando alguma chama rápida sobre suas cabeças. Logo, a terra seca deu lugar a um lodo negro e fedorento.

— Achei algo! — Auhu tirou do lodo um fragmento de osso de membro. A alma gemeu forte, aproximou-se dos viajantes e os olhou com tristeza.

Dja'on se levantou e a analisou, controlando o medo. Assim, concluiu como ela havia morrido: um golpe na barriga, que lhe tirou as vísceras, e outro golpe fatal no pescoço.

— Tu estás morta. Não tens o que fazer aqui! — Disse para a mulher, que gemeu com o olhar triste, mexendo a cabeça de um lado a outro.

— Isso aqui era um campo de batalha! — Disse Dãxk ao tirar do lodo duas espadas antigas carcomidas.

— Esse arenito deve ter caído em cima dos defuntos... — Dja'on entendeu o motivo dos fogos-fátuos. — E esse lodo pode ser o líquido dos mortos!

Seus companheiros tiraram imediatamente as mãos do solo.

— Saiam do meu jardim! — Uma voz horripilante se manifestou na escuridão da floresta, fazendo a alma sumir. — Deixem minha gente aqui!

Os viajantes ficaram paralisados de medo, como se algo os segurasse firmemente. Dja'on juntou forças e começou a cantar com a voz trêmula, dançando em passos desengonçados:

*Esse espectro na mata/ Tenta assustar para existir/ Mas a ninguém ele mata/
Eu de ti não vou fugir/ Cantamos afastando medo/ Medo do que não se pode ter
medo/ Temos a coragem como segredo*

Logo, o jovem pronunciou palavras sem sentido, fazendo sinais com a cabeça para os companheiros também cantarem e dançarem.

O apoio repentino do grupo pareceu ter surtido efeito. O espectro silenciou e sua presença se tornou insignificante. A mulher morta reapareceu como se tivesse apreciado a dança e o canto. Ela se dirigiu em silêncio a um amontoado de pedras cobertas de musgos e ali parou.

O SEGREDO DA MULHER MORTA

Naquele momento, o grupo percebeu a face da alma se deformar lentamente. Isso fez Dja'on se lembrar de suas conversas com Rkñbu.

— Essa é a forma que ela quer que a vejamos. — Disse ele. — Não significa que ela seja assim.

Em seguida, a alma se deformou totalmente, tornando-se um vulto branco, que continuava parado ao lado do monte de pedras.

— O que ela faz ali? — Ionko estava arrepiado, querendo respostas.

— Talvez haja alguma coisa que ela cuida. — Disse Auhu.

— Ela cuida? — Dja'on queria saber mais sobre almas penadas, pois teve raríssimos contatos com histórias desse tipo. Auhu explicou:

— Dizem que se as almas não ficam em volta do corpo, ficam cuidando algum objeto a que são apegadas. E essa pode ser sua função: de guardiã.

— Para que cuidar simples pedras? — Dãxk não entendia a situação, ao que Dja'on supôs:

— Pode ser alguma coisa embaixo delas...

— Vamos ver isso quando for dia. — Sugeriu Ionko, ainda com medo. — Não quero ficar mais aqui perto desses mortos.

Todos concordaram e, antes que algo a mais acontecesse, saíram rapidamente daquela baixada. À medida que se afastavam, menos sentiam as presenças perturbadoras.

Quando chegaram onde estavam seus pertences, sentaram-se silenciosos e vigilantes, ainda visualizando o brilho dos fogos-fátuos por entre a vegetação. Apesar de tentarem permanecer acordados, o cansaço os fez adormecer. Devido ao medo, Ionko teve sonhos rápidos e leves, se acordando com qualquer barulho da floresta.

Nesse descanso, formaram-se pesadelos. Neles havia uma bela mulher de saia verde até os joelhos e blusa comprida sob uma formosa armadura. Ela tinha um broche na blusa e uma coroa brilhante na cabeça...

Em seu pesadelo, Auhu percebeu que a mulher era a alma penada. Ela feriu sua boca com golpe de adaga, dizendo “*eu não cuido*”. O desertor pegou a espada que tinha na cintura e golpeou a adaga, que foi feita em pedaços ao cair no chão. Do solo, apareceram fogos-fátuos que o cercaram e se tornaram guerreiros ensanguentados. Um deles tinha um aspecto cruel e cortou a cabeça de um dos companheiros, arremessando-a contra Auhu, que sentiu o baque onde tinha o ferimento na perna. Quando olhou a cabeça rolando no chão, percebeu que era de Dja'on.

— Impossível! Isso é enganação e é só um sonho. Não pode ser Dja'on. Ele não é um guerreiro teu. — Disse Auhu. Com isso, a cabeça se transformou na de Dãxxk, enquanto o guerreiro cruel assumia a forma de Ionko.

— Mata ele! Ele é de Ydjã Arzu. — Dizia o guerreiro.

— Não! Isso é só um sonho! — Insistiu. Então, o guerreiro cruel tornou-se um vulto negro, que se fazia sentir como um espectro. Esse vulto ficou à volta de Auhu, enquanto a mulher chorava e gemia ao seu lado. Tamanha foi a desolação e a ansiedade que sentiu, que Auhu acordou de forma súbita.

A raposa-escaladora sonhou com seus companheiros paralisados de medo e chorando, enquanto a alma gemia aos ouvidos deles, segurando uma adaga brilhante como o sol. A raposa correu para alcançá-los, mas jamais se aproximou, tampouco conseguiu vocalizar.

Olhando para o lado ela viu o Imaterial triste, emanando um brilho agradável e não muito forte. Alguma coisa sombria e fria o envolvia: era um espectro que o devorava. A raposa-escaladora tentou ajudá-lo, mas suas pernas paralisaram.

Repentinamente, ela se viu em um campo cheio de fogos-fátuos. Lindo, embora desolador. Ali seus companheiros haviam sumido de vista. Porém, logo apareceram muitos mortos à sua volta e de cada um deles saía um daqueles fogos. Ela se sentiu triste e sozinha. Não havia nada vivo ao seu redor.

Inesperadamente, ela ouviu os gritos de sofrimento de seus parceiros. Juntando todas as forças, conseguiu correr até suas pernas travarem completamente. Então, lembrou-se das criaturas aladas que conhecia, perguntando-se se não poderia voar também. Assim, abanando a cauda, atingiu uma altura considerável, vendo lá de cima o Morro Vermelho e o brilho dos fogos-fátuos por entre as árvores. Quando pousou no topo do

morro, não viu sinal da mulher nem do espectro, apenas seus companheiros mortos e cadavéricos.

A raposa-escaladora se desesperou com a solidão. Mas ficou mais aflita quando quis sair do morro, deparando-se com penhascos por todos os lados. Mesmo tentando, ela não conseguia voar novamente. E essa agonia a fez acordar ofegante e pensativa.

Não se sabe se o Imaterial sonhou algo, se é que existências imateriais sonham...

No sonho de Dãxk a mulher dançou sensualmente, dizendo “*Venha ser meu rei*” em tom triste e melancólico. Embora soubesse que não deveria ceder à tentação, ele tocou no corpo dela, sentindo prazer e arrependimento.

Nesse pesadelo, os fogos-fátuos formaram um corredor que levava a um palácio no alto do Morro Vermelho. Dãxk e a mulher subiram até lá. Ela gritava raivosa em seu ouvido, arrastando-o pela mão até a beira do morro, onde tentou derrubá-lo. Repentinamente, as mãos dela se inflamaram num fogo pálido, queimando o braço de Dãxk. Ele se acordou assustado, sentindo o braço arder com o feixe de luz solar que passava pelos ramos da floresta.

Dja'on, por sua vez, sonhou que estava num exército. À frente dele ia um guerreiro de olhos ameaçadores e a bela mulher. Inesperadamente, ela surgiu atrás do jovem, gritando e dando tapas.

— A coroa! Tu não vais nos tirar a coroa. — Dizia ela em prantos.

— Cuida disso com tua vida! — Auhu apareceu entre aquela gente.

— Não deixes que a peguem.

A face de Auhu rapidamente se transformou na de Dãxk e a mulher tornou-se Ionko. Então, a terra começou a ser jogada sobre suas cabeças até todos estarem enterrados. Dja'on se sentiu sufocado, vendo por debaixo da terra a luz dos fogos-fátuos. E assim ele acordou antes do alvorecer, assustado e ofegante.

Seu coração acelerado foi aos poucos adquirindo um ritmo mais lento. Pelo que conseguia ver entre uma claridade e outra, seus companheiros estavam dormindo. Até Ionko parecia cochilar sentado, embora estivesse alerta. Mais calmo, os olhos de Dja'on tornaram-se pesados e ele voltou a dormir, continuando o pesadelo:

Ele já havia saído de baixo da terra, ansioso por não ter conseguido tirar seus companheiros do subsolo. Porém, a lembrança de que havia acordado e visto Dãxk, Auhu, Ionko e a raposa-escaladora dormindo o confortou. Sabia que aquilo não era real e se tratava de um sonho.

Então, contra a tendência de sua mente, Dja'on manipulou o pesadelo. Primeiro, aproximou-se da mulher chorosa no meio da floresta.

— O que aconteceu aqui? Eu vim te ajudar!

— Ela é minha e tu não a levarás! — Disse alguém atrás de Dja'on. Ele se virou e viu o guerreiro de olhos ameaçadores. Tomado de um súbito conhecimento, o rapaz disse:

— Sai daqui, espectro!

O guerreiro o olhou, assustado.

“Sai daqui espectro tolo/ Nenhuma alma vais pegar/ Não somos o teu consolo/ E vamos te exterminar”

Dja'on cantou isso três vezes até sentir algumas cutucadas. Então ele acordou, vendo a raposa-escaladora esfregar o rosto em seu braço. O sol já brilhava forte nesse momento.

— Ela está alegre com todos nós. — Disse Dãxk ao ver seu irmão despertando. Dja'on esfregou suas bochechas nas dela, também demonstrando contentamento. Então, se levantou, se espreguiçou e disse:

— Sonhei com guerreiros e uma mulher. Acho que era aquela alma.

— Eu nem dormi de medo daquela coisa. — Disse Ionko um tanto sonolento. — Parecia que ainda nos espreitava.

— Eu também sonhei com guerreiros. — Comentou Auhu.

E, assim, os viajantes relataram seus sonhos enquanto comiam o que tinham de reserva. Curiosos com o que havia ocorrido, resolveram retornar à baixada da floresta para investigar o monte de pedras.

Dãxk, Dja'on e a raposa-escaladora foram na frente. Auhu e Ionko estavam mais para trás, temerosos. Eles ainda podiam sentir a presença das entidades naquele local, como se estivessem escondidas nos cantos escuros da mata.

— Deem-nos licença para vermos o que há aqui. — Dja'on sussurrou às plantas antes de arrancá-las de cima do monte. Então, depois de retirarem a vegetação e a terra sobre os pedregulhos, começaram a desmanchar o monte.

Quando já haviam afastado parte dos seixos, Dja'on mexeu na terra escura que havia dentro da pilha, encontrando uma pequena caixa. Ela era de metal claro como prata, mas, dependendo da perspectiva, reluzia como ouro ou cobre. Em sua base e tampa havia inscrições, e as laterais estavam cheias de imagens finamente desenhadas.

— Olhem isso! — Disse Auhu, observando um dos lados da caixa. Dãxk espichou o pescoço para ver melhor e constatou:

— São figuras de guerreiros em perfil, armados com espadas longas. Eles estão de costas para outra pessoa...

Dja'on virou o lado da caixa para si e disse:

— Parece que essa outra pessoa tem uma coroa que emana raios. A adaga que ela segura sobre a cabeça está envolta por um círculo... Ela também tem um broche!

Em outro lado da caixa havia representações de seres delgados, que pareciam voar com grandes asas. Eles circulavam uma montanha, cuja base apresentava finas formas abstratas semelhantes a árvores. No terceiro lado havia guerreiros mortos, diferentes dos de espadas longas. Sobre eles estava a pessoa com a coroa e a adaga, em perfil, cortando as amarras de indivíduos com braços estendidos. Por fim, na última lateral havia um mapa contendo dois rios e uma floresta cercada por montanhas.

Dja'on percebeu que as escrituras estavam gravadas numa forma antiga de falar. Então, entregou a caixa para Auhu e pediu:

— Consegues ler isso?

Na tampa havia a seguinte inscrição:

*Palavras voam aos não crentes e jamais são agarradas pelas suas mentes.
Voam os alados que nos deram a habilidade do ar. Nosso(a) líder ostenta a coroa feita das pedras do alto e do metal dos ventos.*

Objeto que esconde a coroa do(a) líder. Objeto que esconde sua adaga preci(~~itegrvet~~), feita pelos habilidosos do fogo e do metal em (~~itegrvet~~).

Em cabeça (~~itegrvet~~) cabe a coroa do Ar Trêmulo. Coroa que o(a) líder ostentará no topo de uma montanha, onde o ar ruma (~~itegrvet~~) as direções.

Na base da caixa estava escrito o seguinte:

Recipiente do Ar Trêmulo.

Guerra dos Habilidosos.

Gente à procura do maior habilidoso do ar de Mitondones. Coroa de quem ouvimos falar e sonhamos existir.

Pertences protegidos por nós, gente do ar: Protegidos pela protet(itēgfvet), serva do Ar Trêmulo, (itēgfvet).

Recipiente do (itēgfvet)mulo.

— Quem será “Ar Trêmulo”? — Perguntou Ionko, com um gesto de quem esperava um “*não sei*” como resposta.

— Se é do tempo da Guerra dos Habilidosos, como está escrito, isso é de mil oitocentos e pouco. — Comentou Auhu, lembrando-se de suas aulas quando criança.

— E em que ano estamos? — Indagou Ionko.

Dāxk e Dja'on não sabiam responder, permanecendo em silêncio.

— Dois mil e alguma coisa... — Disse Auhu, pensativo. — Os anos foram tão estranhos que não sei ao certo. Há tempos não ouço alguém falar a contagem dos dias.

— Vamos abrir logo isso. — Dja'on pegou a caixa e forçou a abertura com a espada.

Dentro havia três objetos prateados: uma coroa detalhada com fios dourados, um broche com a pintura gasta e uma adaga com o cabo em forma de seres alados. Eram os mesmos que a mulher usava sonhos!

Auhu pegou a coroa e a olhou com atenção, sentindo um peso sobre as costas, como se alguém estivesse sentado em seu lombo.

— Parece que tem alguma coisa me apertando!

Os demais sentiram uma presença forte e calafrios.

— Quebra isso! — Dja'on falou enfaticamente, tomando a coroa e a destruindo com uma pedra. Nesse momento, a alma apareceu gemendo entre as árvores.

— Sai! — Dja'on se sacudiu tentando tirar os calafrios. — Não tens mais o que cuidar agora! — Ele juntou alguns pedaços da coroa e colocou de volta na caixa.

A alma se encolheu num canto escuro e desapareceu.

— Chega disso! — Dāxk ficou em pé. — O tempo está passando e ainda estamos aqui em volta dessa assombração. Vamos subir logo o morro para ver onde deveremos ir.

CONTINUANDO VIAGEM

No topo do Morro Vermelho os viajantes podiam ver a estrada cortando os campos ao leste. Em alguns pontos havia construções aparentemente abandonadas, resquícios dos antigos latifúndios. Capões de mato despontavam lá e acolá. Ao fundo, a Floresta Grande se estendia para o norte, como uma mancha verde escura. Atrás dela erguiam-se as montanhas nevadas de Mitondones.

Ao nordeste, entre o Morro Vermelho e a Floresta Grande, podia-se enxergar um aglomerado de casas sobre uma elevação. Segundo Auhu, aquilo poderia ser Ixode.

O trajeto que percorreram estava para oeste. Dja'on tentava deduzir quais daqueles vários capões de mato seria a floresta da Criatura Bruxuleante. Bem mais ao longe dava para avistar a mata ciliar do rio Três Quedas, que se dirigia ao sul num verde acinzentado. E isso foi o que conseguiram ver lá de cima, pois a vegetação da face meridional do morro impedia a visão longínqua.

Depois de olharem pela luneta, Dja'on jogou alguns fragmentos da coroa lá do alto. Então, desceram o Morro Vermelho e rumaram em direção à suposta Ixode, esperançosos por encontrar seu povo.

A caminhada foi silenciosa como de costume. Os últimos acontecimentos os impediram de andar à noite, conforme o combinado. Por isso, para não se demorarem tanto, tiveram que se arriscar a viajar em dia claro.

Quando o sol estava em seu ápice e o dia mais quente, eles pararam em uma velha represa para descansarem e tomarem banho.

— Melhor dos ferimentos? — Dja'on perguntou a Auhu quando já estavam dentro do açude.

— Sim! Em breve não precisarei do cajado para me apoiar.

Dja'on sorriu e jogou água no deserto para comemorar. O outro revidou, iniciando uma divertida “guerra d’água”, com eles se empurrando

e se puxando. Ionko, Dãxk e a raposa-escaladora os olhavam da margem enquanto comiam alguns tubérculos que haviam encontrado.

Depois de saírem da água, os dois se juntaram aos companheiros para comerem. Dja'on aproveitou o momento para deixar alguns fragmentos da coroa dentro da represa e no campo ali em volta.

Não demorou a continuarem a viagem. Mesmo mais descansados, eles se arrastavam devido o calor, sentindo a cabeça latejar sob o sol forte. Então, há uns cinco quilômetros da represa decidiram fazer outra pausa, dessa vez na sombra de uma antiga cerca de pedras.

A estrutura indicava o limite de velhas propriedades. Na Guerra do Caos, muitas dessas cercas de pedras haviam sido desmanchadas para servir de matéria-prima a fortalezas ou projéteis para catapultas. Por sorte, aquela ali ainda estava em pé.

— Até na sombra faz calor. — Dãxk reclamou.

— Se não gostas do clima, muda-te para outra região! — Dja'on falou, irritado pelo cansaço. Auhu o olhou e disse:

— Cama! Foi apenas um comentário.

— Ele iria falar mal do tempo. Eu o conheço!

— E qual o problema? — Seu irmão retrucou.

— Me indigno quando as pessoas reclamam demais e só pensam em seu conforto... Para nós o calor pode ser insuportável, mas para outras criaturas ele pode ser essencial... — Dja'on se afastou dos companheiros.

— Às vezes ele é assim... — Disse Dãxk, sentando-se ao lado da raposa-escaladora. — Se irrita fácil.

— Não parecia... — Auhu olhou o rapaz se aconchegando sob alguns arbustos.

— Mas geralmente ele é calmo... Penso que todas as pessoas mudam constantemente de humor, mas poucas demonstram.

— As pessoas que se controlam demais se tornam falsas! — Comentou Ionko.

Auhu ouviu atentamente os dois e decidiu seguir Dja'on. Quando se aproximou do rapaz, propôs:

— Vamos caçar?

— Depois! Agora estou irritado... Não fales comigo.

O desertor recostou-se ao seu lado. Então, os dois ficaram ali em silêncio.

O calor estava tão intenso que distorcia as imagens perto do solo. Dja'on tirou a camisa para se refrescar, chamando a atenção de Auhu.

— Tu estás muito quente. — Disse ele colocando a mão no braço de Dja'on.

— Tu também estás. — O rapaz retribuiu ao toque e ao olhar, dessa vez o encarando por mais tempo. Mas a timidez logo interveio, fazendo os dois desviarem os olhos e recolherem as mãos. Porém, seus dedos mínimos souberam como se encontrar ali no chão, deixando-os quase de mãos dadas, mesmo que um não ousasse olhar para o outro.

Algum animal nas gramíneas chamou atenção de ambos. Dja'on se levantou vagarosamente, caminhou a passos cautelosos e, então, pulou sobre pequenas moitas. Quando ergueu a mão, mostrou o que havia capturado: um dorso-de-casca.

A criatura tremia, suas orelhas e patas estavam encolhidas, e seus olhos lacrimejavam. Mesmo tendo garras fortes, ela não tentou ferir Dja'on, pois sabia que seus membros não alcançariam onde ele a segurava.

— Nos alimentaremos de ti. Agradeço por existir. — Sussurrou Dja'on, logo aproximando a criatura de Auhu. — Por favor, agradece por ela existir e a mata com minha espada que deixei ali no chão.

O desertor pegou a espada, agradeceu ao dorso-de-casca e o degolou com um golpe. Dja'on pronunciou dois urros fortes e baixos, chamando a raposa-escaladora, que veio de orelhas erguidas num trote leve.

— Aqui tem sangue. Sei que gostas. — Ele aproximou o dorso-de-casca da Silenciosa, que pareceu sorrir, pondo-se a lamber o talho no pescoço até o sangue parar de jorrar.

Em seguida, os três foram catar tubérculos, pequenos vertebrados e invertebrados. Retornaram conversando e rindo para junto de Dãxk e Ionko, os acordando com o barulho.

— Nós caçamos! — Dja'on tirou algumas coisas da mochila. — Se não for incômodo, podem preparar a comida?

A raposa-escaladora largou ao lado de Dãxk o dorso-de-casca que trazia na boca. Segurando a caixa e o cajado, Auhu olhou sorridente para os dois com caras de sono e disse:

— Os animais estão um pouco zonzos hoje. Só tivemos que encontrar seus esconderijos.

— Me alegre por terem feito a parte mais difícil. — Sorriu Dãxk, se espreguiçando.

— Difícil, mas divertido... Acho que vocês ficaram com a parte mais entediante. — Comentou Dja'on, colocando a caixa na mochila, enquanto se sentava à sombra da cerca com Auhu e a raposa-escaladora.

Dãxk tirou os pelos e as penas das caças. Ionko arrancou parte da vegetação do solo para fazer uma fogueira sob o sol. Para alimentar o fogo, usou plantas secas e galhos dos arbustos. Depois, ele e Dãxk tiraram algumas pedras da cerca e as colocaram perto da fogueira, acomodando sobre elas as carnes a serem assadas.

Dja'on se deitou, apoiando a cabeça sobre a perna sã de Auhu, ao mesmo tempo em que fazia cafuné com os pés na raposa-escaladora. O desertor o olhou nos olhos, tentando conter um sorriso. Timidamente passou a mão nos cabelos do companheiro, que suspirou e adormeceu. Assim, os dois cochilaram até a comida ficar pronta. Após se fartar e guardar as sobras na mochila, Dja'on pegou outro pedaço da coroa do Ar Trêmulo e o meteu numa fresta da cerca.

Eles resolveram partir pelo entardecer. Antes de continuarem a caminhada, Dja'on e a raposa-escaladora subiram a cerca de pedras para ver se havia alguém por perto. Olharam aqui e lá, até que viram dois redemoinhos levantando a terra seca da estrada, ao norte. O rapaz chamou os companheiros para cima da cerca.

Dãxk olhou os redemoinhos pela luneta e disse:

— Eles parecem dançar em volta um do outro.

Quando os turbilhões de ar se aproximaram, os viajantes sentiram presenças vivas. Os redemoinhos carregaram as cinzas da fogueira, penas e pelos das caças, parecendo se enfeitar enquanto dançavam na face leste da cerca.

— Lembram imateriais... — Comentou Auhu.

— Estarão aqui pela caixa do Ar Trêmulo? — Sussurrou Ionko.

— Por quê? — Perguntou Dãxk, não associando o nome ao que via. Seu irmão explicou:

— Porque parecem ser habilidosos do ar... São ventos! — Ele colocou a mochila para frente e tirou a caixa de metal, falando em voz alta: — Este é o tesouro do Ar Trêmulo.

As entidades não pareciam estar interessadas naquilo. Dja'on desceu do muro, deu alguns passos à frente e colocou a caixa aberta no chão, afastando-se em seguida.

Os dois pequenos redemoinhos se aproximaram e mexeram na caixa. A tampa foi jogada ao lado e um fragmento da coroa foi levado, refletindo a luz do sol. Então, as duas manifestações de ar se deslocaram para o sudeste até sumirem de vista.

— Aquelas coisas só queriam uma lasquinha desse tal tesouro. — Dãxk sorriu.

— Acho que isso não tem valor para eles. — Dja'on retribuiu o sorriso, juntando a caixa e a colocando dentro da mochila. — Vamos?

Assim, continuaram a viagem. O sol havia se posto e algumas estrelas já apareciam. Dja'on analisou algumas nuvens carregadas e disse:

— As luas estão nascendo mais tarde... Não enxergaremos a estrada para nos guiarmos daqui do campo...

Dãxk olhou para o céu e comentou:

— Realmente as luas estão aparecendo mais perto do amanhecer. Mas nos atrasaremos ainda mais se as esperarmos... Que tal irmos pela estrada, nem que seja essa noite?

Dja'on o olhou, pensou e concluiu:

— Dificilmente alguém nos verá de noite, já que não carregamos tochas. O que acham?

Os demais aceitaram o risco de irem pelo caminho. Então, caminharam rapidamente pelo campo até a estrada antes que ficasse escuro demais. Quando chegaram, a luz solar era vista apenas como uma faixa clara no céu azul escuro. À frente viam uma luminosidade e uma fumaça ameaçadora, indicando um incêndio grande.

— Parece que o fogo vem da direção de Ixode... — Auhu estava pensativo. Dãxk e Dja'on o olharam com pavor.

— Tem alguém vindo ali na frente! — Dja'on viu a silhueta de duas pessoas na estrada. Auhu ficou assustado:

— Não adianta nos escondermos, já devem ter nos visto.

Dãxk concordou e acrescentou:

— Eles podem ter vindo daquele incêndio. É nossa chance de saber-mos o que aconteceu. Mas, temos que estar preparados para um confronto.

Dja'on segurou firme sua espada. Ionko preparou seu arco. Assim, eles se dirigiram às duas pessoas que vinham pela estrada. Para surpresa, as pessoas eram os assassinos.

Jiřxto sorriu ao reconhecer os viajantes. Então, disse:

— Ora, ora! Se não são os sem marca. Vão lá ver a nossa “pequena” fogueira?

— Que fogo é aquele? — Perguntou Dja'on.

— Aquele é o incêndio que fizemos em Ixode! — O ruivo parou em frente aos viajantes. — Agora o prostíbulo está destruído. Acabou a diversão imperial.

Auhu ficou embasbacado:

— Por que atacaram esse vilarejo?

— Era um lugar de imperiais... — Eřgu mexeu nos cabelos.

— E, além do mais, temos nossos motivos. — Jiřxto baixou sua foice.

— Vocês não têm um povo ao qual pertençam? — Dja'on os olhou fixamente. Eřgu gargalhou e disse:

— Nós não conseguiríamos viver em sociedade. O que nós fazemos não é aceito pela maioria das pessoas...

— E nós mataríamos alguns do nosso povo. — Interrompeu Jiřxto.

— Por isso vivemos sozinhos. Se não conseguimos viver em sociedade, então vivemos sem ela.

Auhu os questionou, com um pouco de medo:

— Vocês matam apenas quem vive em sociedade?

— Não! — Eřgu continuou sorridente. — Não temos nada contra quem vive em sociedade. Somos contra quem tem marca, se é que me entendem.

— Aqueles imperiais que vocês seguiram estavam lá? — Dăxk queria saber. Jiřxto o olhou seriamente e logo sorriu:

— Não! Eles foram reto... — Ele passou pelos viajantes de cabeça baixa. — Se vocês pretendem atacar os imperiais, nós não atrapalharemos.

Eřgu passou entre eles e disse:

— Só não se tornem como os imperiais e não temam a morte. — Deu as costas e sumiu com o companheiro pela escuridão que se adensava no oeste.

A FLORESTA GRANDE

Embora relutantes e curiosos, os viajantes acreditaram nos assassinos e não pararam para verificar o que havia sobrado de Ixode. Enquanto caminhavam, o vento persistente trazia umidade de longe. Não demorou a um ar gelado soprar, fazendo cair pingos grossos e esparsos, que se tornaram menores e mais próximos. Assim, precipitou uma chuva fria com vento.

Devido ao frio, os andarilhos iam a passos curtos, rijos e de braços cruzados. Não tinham ideia de onde se abrigar, pois não enxergavam longe. Dãxk estava mais à frente com Ionko. Dja'on e Auhu caminhavam lado a lado, encostando-se para aproveitarem o calor um do outro. A raposa-escaladora estava mais atrás com os olhos semicerrados, enquanto o Imaterial estava em algum lugar entre eles.

Amanheceu um dia cinzento, frio e chuvoso. De onde estavam não podiam ver as montanhas Mitondones, pois a localidade era baixa. Além disso, a chuva e as nuvens impediam visões longínquas.

A estrada subia uma coxilha para depois descer a um rio. Ela seguia por uma ponte relativamente grande. A estrutura era feita de pedras e possuía rachaduras bem visíveis. Os viajantes se abrigaram sob ela, escondidos entre os pilares grossos.

Nas margens do rio havia grandes depósitos de lama, indicando a altura que a água atingia na época de cheias. Do barranco lamacento saíam plantas de diferentes formas adaptadas a locais encharcados.

Dja'on tirou suas roupas e as torceu. Os demais também fizeram isso, deixando Auhu um tanto constrangido. O rapaz foi nu ao rio beber água, enquanto os outros se vestiam. Auhu o olhava de soslaio, admirando seu corpo. Quando retornou para junto dos companheiros, Dja'on recolocou as roupas já menos úmidas e comentou:

— Esse rio parece castigado, mas sua água não é ruim!

— Pelo que sei, tiravam barro dele para as lavouras e pastos a oeste, e para os pomares que iremos atravessar. — Auhu explicou. — Por isso se chama Rio do Lodo.

Enquanto ouvia o companheiro, Dja'on percebia que muitas árvores da margem oposta estavam dispostas paralelamente umas às outras, formando corredores. Eram baixas e semelhantes. Entre elas cresciam arvoretas nativas da floresta, de espécies que precediam os indivíduos maiores de matas escuras e antigas.

— Tomara que haja frutas nos pomares... — Disse Dãxk.

Dja'on se sentou junto a Auhu e cruzou os braços, encostando o cotovelo nele. Para o rapaz era comum sentar-se próximo a outros e dormir acompanhado em tempos frios, sem desejar atos sexuais. Porém, ele sentia algo diferente com relação ao deserto.

— Sabes se estamos muito longe da outra cidade, Auhu? — Ionko olhou.

— Depende do que tu consideras longe. — Respondeu-lhe. — Só sei que estamos mais perto que longe.

— Há mais algum descampado para atravessarmos? — Dãxk perguntou, se aconchegando ao lado de Auhu para aproveitar seu calor. Ionko encolheu-se ao lado de Dãxk, tremendo de frio, enquanto a raposa-escaladora recostou-se em Dja'on.

— Pelo que lembro, agora é só floresta.

— Então, teremos que caminhar obrigatoriamente pela estrada, se não poderemos nos perder. — Comentou Dja'on. — Ainda mais que eu não conheço nada dessa parte da floresta...

— E caminharmos de dia, pois de noite não enxergaremos muita coisa na mata... — Complementou seu irmão.

— Estou com fome! — Exclamou Ionko. Dja'on espiou por entre as estruturas da ponte, dizendo:

— Auhu disse que na outra margem há pomares...

O garoto sorriu:

— Vamos lá comer?

— Vai! — Disse Dãxk, espichando as pernas. — Eu ficarei aqui. Estou cansado.

Receoso em ir sozinho, Ionko olhou os demais e perguntou:

— Alguém quer ir comigo?

— Eu irei! — Dja'on se levantou. — Vamos, Auhu?

O desertor o olhou com um semblante duvidoso. Ele queria acompanhar Dja'on, mas estava cansado e não desejava se molhar novamente. Apesar disso, seguiu o impulso do momento e decidiu acompanhá-los.

— Tu vais, Silenciosa? — A raposa-escaladora olhou o amigo e continuou deitada. Então, os três subiram a ponte e atravessaram-na a passos largos.

Os pomares estavam cheios de frutos de diversas espécies. Para derubarem alguma baga do alto, Ionko e os demais atiravam algum caroço, pedra ou pedaço de pau. Dja'on agradecia a cada pé de onde coletava frutos, aconselhando Ionko e Auhu a fazerem o mesmo, como respeito à planta.

Depois de se fartar, o garoto perguntou:

— Vocês voltarão?

— Ficarei aqui mais um pouco. — Disse Dja'on, olhando para Auhu.

— Também ficarei.

Ionko saiu do mato e correu pela ponte para se juntar a Dãxk e a raposa-escaladora. Ele os deu alguns frutos que havia trazido, encolhendo-se entre os dois para se aquecer.

Dja'on se aproximou de Auhu para pegar mais algumas frutas. Encostou-se no desertor e cheirou seu cabelo. Auhu o olhou profundamente nos olhos. Os dois sentiram seus membros se animarem e imediatamente passaram as mãos nas virilhas um do outro.

Eles tremiam de nervosos, como se seus corpos fossem fracos demais para a grande descarga de hormônios. Logo, suas mãos percorreram seus peitorais sob a roupa. Prontamente arriaram as calças entre abraços calorosos e esfregadas de rostos.

Seus prazeres se encontraram em lambidas, mordidas leves e apertos, sempre de olhos abertos para captarem o movimento em volta. E assim ficaram por algum tempo na floresta, entregues aos prazeres corporais, não se importando com a chuva fraca que caía...

Estando satisfeitos e aliviados, os dois retornaram para junto dos companheiros, sorridentes e de mãos limpas.

— Fartaram-se, pela demora! — Palpitou Dãxk.

— Bastante! — Dja'on ironizou, deitando-se ao lado do irmão. Auhu deitou-se por ali também e logo ambos entraram em sono profundo.

— Vamos! — Dǎxk sacudia o irmão para acordá-lo, pois era o único que não havia levantado.

Dja'on se ergueu lentamente e se alongou. Depois, pegou a mochila, constatando se não havia deixado algo para trás. Já era de tarde. A chuva tinha dado uma trégua e o sol começava a aparecer entre as nuvens.

Enquanto cruzavam a ponte, Dja'on parou e tirou a caixa da mochila. Então, pegou o broche e o atirou no rio junto com alguns fragmentos da coroa. Auhu esperou o rapaz, ao tempo que os demais continuavam a passos lentos.

A raposa-escaladora ia à frente de todos. Ela farejava bastante, provavelmente percebendo os vários animais que usaram a estrada antes. Quando se deparava com algum invertebrado suculento, devorava-o com avidez, além de parar para tomar água nas poças.

A paisagem não mudava muito ao longo do caminho. Os antigos pomaes atraíam diferentes animais, que gritavam e cantavam por toda parte. Em alguns trechos havia fileiras de árvores da mesma espécie. E nesses lugares o silêncio era predominante.

— Plantas para lenha e papel! — Disse Auhu, olhando aquelas árvores iguais. Isso respondeu os pensamentos de Dja'on, que se perguntava por que plantariam uma espécie que não proporcionava alimento. Como observador atento, ele percebeu que aquelas árvores não eram nativas do continente. Mais à frente havia uma picada estreita num lado da estrada, provavelmente levando a alguma construção abandonada.

Dja'on constantemente olhava para trás a fim de ver se não eram seguidos. Os ouvidos de todos estavam atentos a qualquer som, fosse de imperiais ou de algum animal perigoso.

Mais tarde caiu outra chuva fraca, fazendo as aves se agitarem. Algumas davam piruetas no ar e desciam até o solo, saltitando e ciscando. Outras gritavam enquanto se deslocavam nos galhos, juntando espécies diferentes para forragearem em vários estratos florestais. Umas até ficaram paradas, olhando curiosas os viajantes.

Dja'on jogou alguns fragmentos da coroa entre as plantas daquele lugar alegre. Ele pouco se importava com a chuva. Gostava de estar entre

as árvores e aquela estrada lhe era aprazível, principalmente porque, a cada passo que davam, as espécies nativas da floresta se tornavam mais conspícuas.

Pelo entardecer os viajantes chegaram a uma parte preservada da Floresta Grande. Os pomares haviam sido abruptamente interrompidos, limitados por cercas de arame farpado que os separavam da mata nascida nos tempos mais antigos. A chuva havia parado e as nuvens estavam dispersas, fazendo as copas das árvores se banharem na iluminação avermelhada do sol baixo.

— Depois de tanto desmatamento e plantação, finalmente um lugar praticamente intocado. — Disse Dja'on com satisfação.

— Meu pai falava que o império proibia qualquer desmatamento ou caçada depois das cercas dos pomares. — Disse Auhu. — Mas é óbvio que havia pessoas que caçavam e desmatavam aqui, mesmo arriscando receberem multas ou serem presas. Alguns diziam que essa parte ficou preservada para servir de reserva ao império, caso precisasse. E também para proteger melhor Alzum, que fica escondida no final dessa estrada.

— Estamos indo mesmo para Alzum? Isso não é uma emboscada? — Uma desconfiança foi despertada em Dãxk ao se dar conta que estavam perto dos imperiais e de seu povo.

— Não é emboscada! Estamos indo a Alzum... Apesar de eu ter estado na cidade umas duas vezes, lembro-me do caminho.

— Espero que não estejas nos enganando.

Auhu ficou calado e olhou para Dja'on, procurando uma resposta em seus olhos. Mas, seu companheiro apenas deu um sorriso forçado e ergueu as sobrancelhas. Então, o desertor fez sinal e os dois ficaram para trás.

— Não gosto da desconfiança do teu irmão. — Sussurrou Auhu.

— Ele tem seus motivos para desconfiar. Não te incomodes com isso.

— Eu realmente não gosto. Parece que a qualquer momento enfiarei uma espada em suas costas.

— Reclama para ele e não para mim! Sempre há um motivo para o comportamento das pessoas. Elas podem ser desagradáveis porque algo as aflige. É como uma defesa... E algumas vezes o “não gostar” pode ser um gosto reprimido.

Auhu ficou pensativo e Dja'on chamou seu irmão para perto.

— Fala o que tens a dizer! — Disse ele para Auhu. Dãxk olhou para o desertor com desconfiança.

— Eu não tenho o que falar! — Auhu ficou surpreso, sem saber o que fazer no momento.

— Por favor, Auhu. Evita intrigas. — Dja'on olhou o companheiro com ternura, fazendo-o entender a situação. Então, adquirindo coragem, o desertor disse:

— Dāxk! Eu não gosto da desconfiança que tens com relação a mim.

Dāxk olhou rispidamente para ele e seu irmão. Pela sua fisionomia, ele estava cansado e irritado com a fatigante caminhada, mas procurou se acalmar e respondeu:

— Auhu... Nós te conhecemos pelo caminho. Tu eras um imperial e geralmente os imperiais nos ferem. Essa desconfiança que tenho eu não escondo. Se eu estiver errado, ignora meus atos. Se és realmente um desertor e não estás nos enganando, perdoa-me... Terei essa desconfiança até o tempo decidir extingui-la. Antes ela tinha acalmado, mas agora, mais perto dessa tal cidade, ela reapareceu.

Dāxk deu as costas e continuou a caminhar à frente.

— Peço que tenhas paciência. — Dja'on olhou nos olhos de Auhu. — As criaturas não confiam umas nas outras rapidamente. Ou tu confias totalmente em nós?

— Eu não sei.

— Sê sincero. Expressa tua verdadeira opinião! Quem se ofende com simples palavras é porque reconheceu seus próprios atos desagradáveis, ou é um egoísta que deseja que todos o gostem e o obedeçam... — Dja'on deu as costas, deixando Auhu parado e pensativo.

Logo, o desertor caminhou a passos largos, mal se apoiando no cajado. Aproximou-se do companheiro e disse em voz baixa:

— Não confio totalmente em vocês.

Dja'on o conformou com um sorriso, dizendo:

— Não se deve confiar exageradamente em alguém, mas também não se deve desconfiar exageradamente.

Os viajantes entraram fundo na mata para passarem a noite. O Imaterial e a raposa-escaladora foram conhecer o lugar, andando aqui e ali, enquanto animais curiosos se aproximavam para ver os andarilhos dormindo. Pouco antes do alvorecer eles acordaram com o canto das aves, preparando-se para caminhar logo que ficasse mais claro.

Então, após os alongamentos e o jejum, retornaram à estrada, silenciosos. Os viajantes caminharam o dia todo, fazendo breves paradas. Aquela floresta tropical de árvores altas era ao mesmo tempo acolhedora e ameaçadora. Todos estavam mais pensativos, talvez devido a sua proximidade de Alzum. Nisso, Auhu percebeu que não necessitava mais do apoio do cajado, entregando-o a Dja'on.

No final do dia, Dja'on, Ionko e a raposa-escaladora foram caçar.

— Não conseguirei subir aí! — Disse o garoto a Dja'on, que subia em uma árvore fina. A raposa-escaladora o seguiu.

— Faz como eu fiz. Teus braços doerão porque não estás acostumado. Mas, com a prática conseguirás subir facilmente. — Disse o rapaz.

— Eu preciso *mesmo* subir aí?

— Eu aconselho. Se não queres não subas, mas sai dessa trilha. Algum animal andou bem onde tu estás parado.

Ionko olhou para os lados, analisando a vegetação. Demorou a perceber que ali havia uma trilha: a serapilheira estava amassada, alguns galhos baixos quebrados e uma parte do solo sem vegetação. Então, o garoto tentou subir na árvore, não conseguindo em duas tentativas. Encorajado por Dja'on, teve êxito na terceira.

— Estou com os pulsos sangrando. — Disse Ionko.

— É porque os raspaste no tronco. Geralmente isso acontece até teres prática. A descida é pior! Agora, faz silêncio para as criaturas não perceberem que estamos aqui. Tenta não te mexer e deixa o arco bem preparado.

E, assim, os três esperaram empoleirados. Alguns mosquitos começaram a importuná-los, obrigando Dja'on a fazer sinais para Ionko os ignorar. Cada vez ficava mais escuro e mais difícil de enxergar. Barulhos de passos foram ouvidos e uma forma escura apareceu na trilha, caminhando lentamente, mas atenta.

Dja'on cutucou para Ionko atirar na criatura. O garoto se acomodou e retesou a corda do arco, fazendo os galhos balançarem e alertarem a caça. Ela levantou as orelhas e farejou o ar, logo baixando a cabeça e andando mais rápido. Nesse instante Ionko disparou a flecha, que zuniu por entre as folhas, passando bem perto do animal. Mas o projétil não acertou o alvo, fazendo a caça fugir.

— Nem todas as caçadas são bem sucedidas. — Dja'on procurou consolar o garoto. — Tê trouxe aqui para aprenderes a caçar melhor na floresta, sem a ajuda de armadilhas.

— Subi aqui para nada!

— Tu subiste para aprender... E um dia de fome não mata ninguém! Vamos descer.

Dja'on desceu primeiro, escorregando um pouco pelo tronco. Ionko foi logo atrás, abraçando-se na árvore e se raspando mais ainda. Já a raposa-escaladora desceu com agilidade.

— Agora estou mais machucado. — Disse o garoto, sentindo uma ardência nos braços.

— Eu também. Isso é comum. — Dja'on se aproximou de onde ouvira a flecha cair e tateou perto do solo. Tirou o projétil do chão e o devolveu ao garoto. Então, voltaram para junto dos demais.

— Não conseguimos nada! — Disse Dja'on.

— Tudo bem, nós achamos alguns bichinhos. Dá para enganar a fome. — Disse Dãxk.

No outro dia, já na estrada, os viajantes perceberam que a floresta continuava alta até o trecho onde acabava a trilha. Depois, a mata se tornava baixa e o solo pedregoso.

Lá na frente havia dois morros transversais um ao outro, com paredes naturais esbranquiçadas. Pelo que se via, pareciam ter um topo plano e arborizado. Uma vegetação rala crescia nas fendas das rochas da base.

Auhu suspirou ao avistar aquelas elevações e saiu da estrada puxando Dja'on pela roupa. Ele sussurrou chamando os demais. Quando estes se aproximaram, o desertor disse em voz baixa:

— Naqueles morros está Alzum... Achei que demoraríamos mais para chegar. Temos que tomar mais cuidado a partir de agora...

Capítulo 25
ALZUM

As atenções se voltaram ao que Auhu podia explicar sobre a região:

— Ao leste corre um rio, atrás da cidade. Alguns dizem que é um braço do rio Gigante, cheio de corredeiras. Outros dizem que é outro rio. Sendo ou não parte do rio Gigante, o chamam de rio Grande.

Dãxk olhava constantemente pela luneta. Avistou uma escavação de pedreira que formava um platô a meia altura dos morros. Em sua beirada havia construções antigas, tomadas por árvores.

— Onde é a entrada da cidade? — Perguntou Dãxk, guardando a luneta.

— Para lá! — Auhu apontou com a cabeça para a face sul dos morros. — É uma passagem estreita entre as rochas e geralmente é vigiada.

Dãxk ficou pensativo e preocupado:

— Como entraremos?

— Disfarçados de imperiais. — Dja'on sorriu. Auhu o olhou espantado e comentou:

— Como conseguirão roupas imperiais sem chamar atenção?

Dja'on sorriu mais ainda e disse:

— Tenho roupas imperiais na mochila. As peguei de alguns mortos...

— Por isso não me deixavas mexer na mochila! — Auhu ficou surpreso. — Desse jeito, até conseguiremos entrar disfarçados. Mas creio que nós quatro não iremos fazer muita coisa...

— Nós seis! — Dja'on o corrigiu. — Isso se a Silenciosa e o Imaterial quiserem nos ajudar.

— É melhor tentarmos ver a cidade para depois decidirmos qualquer estratégia. — Dãxk opinou. Auhu suspirou e perguntou:

— Antes, me digam: de quem vocês estão realmente atrás?

Os irmãos e Ionko o olharam e ficaram em silêncio. Então, Dja'on disse:

— Estamos atrás do nosso povo que foi levado pelos imperiais. Queremos tirá-lo de lá!

— Provavelmente há mais povos em Alzum além do de vocês. Se houvesse uma maneira de rebelar todos eles... — Auhu sugeriu.

— Para isso temos que entrar, principalmente para termos certeza de que nosso povo está na cidade. — Disse Dãxk.

Então, eles contornaram sorrateiramente os morros à distância. À medida que se deslocavam, viam que as duas elevações formavam uma meia lua.

Dãxk usou novamente a luneta. Viu que estradas saíam do platô do meio e subiam o penhasco mais atrás. Só pôde constatar isso ao perceber uma pessoa caminhando lá em cima. Nada mais da cidade podia ser visto dali.

— Melhor ficarmos escondidos aqui nos arbustos até anoitecer. — Opinou Dãxk, ainda reticente.

Pela noite foram vistas luzes nos morros. Algumas formavam linhas, provavelmente lamparinas colocadas ao longo dos caminhos.

Os viajantes dormiram um sono perturbado. Eles acordaram antes do alvorecer, discutindo sobre quem iria se aproximar de Alzum. Ora, seria mais fácil um grupo ser visto do que um ou dois indivíduos. Por isso, Dja'on e a raposa-escaladora foram escolhidos para observarem mais de perto a cidade.

Os dois caminharam sorrateiramente pela vegetação baixa nos arredores dos morros. Em certo trecho, ouviram vozes e barulho de água. Então, esperaram a aurora para poderem ver melhor.

Da fenda que separava os morros saía um pequeno córrego que precipitava em uma pequena cascata. Sobre esta corredeira havia uma ponte ligando um caminho estreito a uma escadaria que adentrava na fissura. Ali perto estavam três vigias.

— Muitos guerreiros seriam encurralados naquele caminho... — Sussurrou Dja'on, olhando para as duas montanhas. — E se subirem os morros seriam facilmente vistos.

Depois de analisarem o lugar mais um pouco, os dois voltaram para junto dos companheiros, olhando constantemente para trás a fim de ver se não eram seguidos.

Dja'on os informou:

— Realmente é uma passagem estreita e vigiada. Se formos muito discretos, talvez consigamos entrar escalando os morros. Mas não sei como nos esconderíamos lá dentro...

— Então, vamos entrar disfarçados de imperiais. — Dãxk sugeriu. Auhu o olhou com desdém e comentou:

— Mas certamente os vigias nos farão perguntas.

— Tens alguma sugestão do que poderíamos falar para eles? — Dja'on o perguntou. O desertor pensou um pouco e disse:

— Vocês poderiam ser refugiados de Tinaikh, que foram capturados pelos seguidores. E nós nos encontramos na batalha em Iasibarana...

— Tu falarás que desertou? — Ionko perguntou.

— Não sei o que farão comigo se souberem que desertei. — Auhu sorriu.

Os viajantes criaram várias histórias que pudessem ajudar seu ingresso na cidade. Tratariam de simular a melhor delas no momento em que estivessem de frente aos imperiais. Então, foram à borda da mata e ali se vestiram com os uniformes que trouxeram.

Dja'on se aproximou de Ionko, o abraçou e disse:

— Como não há roupa para ti, fica aqui com a raposa-escaladora e o Imaterial... E esconde nossas coisas, de preferência. — O rapaz pegou a caixa de metal.

— Levarás a caixa? — Perguntou Auhu.

— Sim! Ela poderá evitar perguntas. Será um presente ao General das Almas, para a reconstrução da história do império e essas coisas. Só espero que não nos encontremos com ele e ele não me reconheça...

Auhu arregalou os olhos, querendo mais informações:

— Ele já te viu de perto?

— Duas vezes.

— Não sei se ele irá te reconhecer, ainda mais com essas roupas imperiais. — Disse Dãxk.

— Não podemos arriscar. O General é esperto. — Auhu pegou a caixa. — Eu levo isso.

— E ninguém vai te reconhecer, Auhu? — Perguntou Ionko.

— Como estive na cidade duas vezes por ter sido convocado, conheço pouca gente de lá. Não é qualquer um que sabe onde fica Alzum... Alguns imperiais caminham quilômetros à procura da cidade, mas só os melhores guerreiros e gente “importante” sabem onde ela fica.

— Então, tu deves ter sido um dos melhores guerreiros... — Dāxk supôs.

— Talvez... As vezes que o exército me levou a Alzum foi para protegermos a cidade.

— É melhor que poucos te conheçam... — Dja'on sorriu, pegando seu cajado e mudando de assunto. — E, a partir de agora, sou manco. Acho que essa é uma boa desculpa para levar o cajado, não é?

Os demais riram. Dāxk colocou a mão sobre o ombro de Ionko e aconselhou:

— Cuidado para não ser visto... Se demormos mais de cinco dias, é porque fomos pegos. — Ele abraçou o garoto. Auhu também se despediu dos companheiros.

Os três logo adentraram na floresta, voltando propositalmente à estrada para serem vistos como se viessem de longe. Além das roupas imperiais, eles carregavam suas armas. O dia estava quente e Dja'on se incomodava com o monte de roupas, principalmente com os calçados. Seu descontentamento contribuiu para que o arrastar de perna fosse mais convincente.

No final da estrada os três passaram a caminhar por uma trilha entre a vegetação baixa. Desceram uma ladeira e dobraram ao sul, deixando os morros à esquerda. Logo, a trilha tornou-se mais aberta em uma curva que ia para leste. Dali, eles viram um imperial chamar seu companheiro de trás das rochas, para juntos abordarem os viajantes.

— Como saíram de Alzum? — Um dos guardas perguntou rispidamente.

— Não saímos porque não entramos! — Respondeu-lhe Dāxk, já irritado em ter que dar satisfações. — É desse jeito que o glorioso Ydjã Arzu trata as pessoas que conseguiram fugir do inimigo?

Os imperiais se olharam um tanto envergonhados.

— De onde vocês vêm? — Perguntou o outro, menos rude.

— Do covil dos seguidores! — Disse Auhu.

— Se quiserem saber onde nascemos, somos todos dos arredores de Tinaikĥ. — Dja'on continuou sua caminhada disforme, deixando para trás os dois guardas.

— E-e! Aonde vais? — Perguntou o primeiro soldado.

— Ora, vou nadar no rio! — Dja'on respondeu com ironia, fazendo seus companheiros controlarem a risada.

— Espera aí, manco! — O soldado se virou para os demais. — O que trazem aí?

Auhu olhou para a caixa e a aproximou do rosto do guarda, dizendo:

— Um presente ao General das Almas. Uma relíquia histórica, se tu queres saber...

Os dois soldados se olharam e concordaram ao balançarem a cabeça.

— Podem passar. — Disse o primeiro.

Os três continuaram a caminhada, se deparando com outro imperial sentado escondido atrás das rochas. Ele os olhou e os cumprimentou, logo cochichando com os dois guardas que vinham atrás. Nesse ponto, os andarilhos deixaram de ser seguidos e puderam atravessar tranquilamente a ponte em curva, chegando, enfim, às escadas na fenda entre os morros.

A estreita escadaria era limitada por paredes dos dois lados. Estruturas de madeira e ferro se apoiavam nas rochas para impedir algum eventual desmoronamento. Sobre a fenda havia um telhado com partes de moscovita, que permitia a passagem de luz.

No final da escadaria, lá em cima, havia uma pequena sala com o pé direito de cerca de dois metros de altura. Em uma das paredes havia uma passagem larga, sustentada por pilares triangulares de pedras cinzentas sobrepostas. Ao saírem da sala, os viajantes tiveram que proteger os olhos da intensa iluminação solar. Depois de se acostumarem com a claridade, viram que haviam chegado ao platô do meio.

No centro do platô, e mais próximo deles, se erguia uma edificação alta com bandeiras imperiais. Ela dividia em duas a estrada pavimentada que começava na passagem pela qual saíram.

À direita dos viajantes ficava um casarão quadrado, com uma grande bandeira de Ydjã Arzu sobre o telhado pouco inclinado. Ele era cercado por um muro que vinha desde o paredão da montanha oriental lá atrás. No lado norte do casarão havia um pomar e uma pequena casa.

À esquerda dos andarilhos havia mais casas, todas de pedras sobrepostas e de dois andares, construídas umas ao lado das outras. As três ruas entre as casas subiam por um dos paredões, levando a três edificações pequenas

encravadas nas rochas. Depois, essas ruas convergiam em um caminho íngreme que dava acesso a uma construção comprida, cercada por árvores no topo da montanha ocidental.

A cidade era majoritariamente cercada por paredes, indicando que antigamente ali funcionava uma antiga pedreira. Muitas pessoas perambulavam pelo platô, a maioria com roupas leves de cores imperiais. Nos lugares mais afastados pastavam descansadamente os corredores-da-várzea, criaturas que serviam de montaria e recurso alimentar.

Auhu, Dãxk e Dja'on deram alguns passos pela estrada pavimentada, dirigindo-se à edificação alta à frente. Quando olharam à direita, viram uma casa antes oculta pelo prédio da passagem. Era uma construção cinza como as demais, com duas arvoretas na frente. E, sentado sob a sombra de uma delas estava um imperial mais velho, aparentando estar no início da senilidade.

— Não os conheço! — Disse o homem. — De onde vocês vêm?

— Vimos fugidos do covil dos seguidores. — Disse-lhe Auhu, confiante.

— Auhu? — O velho sorriu. — Tu estás vivo?!

O desertor apertou os olhos, tentando lembrar quem era ele. A voz e a fisionomia daquele homem lhe eram familiares. Quando o analisou melhor, sentiu um aperto no peito e sorriu:

— Pai?! Pensei que estivesse morto!

Capítulo 26
A FUGA

O velho se levantou e abraçou o seu filho. Contente, Auhu fez as devidas apresentações, não revelando o propósito de estarem em Alzum. O homem se chamava Egaho⁷⁸ e tinha um rosto alegre, bem marcado pela idade. Ele pediu para os viajantes o seguirem.

— Como chegaste aqui? — Auhu perguntou. — Pensei que tivesses morrido.

— Eu não estava em Tinaikh quando ela foi atacada, lembra?! — O homem virou o rosto para trás e sorriu. — Só consegui voltar à cidade quando estava tudo destruído e ninguém estava lá. Então, vivi algum tempo nos escombros procurando algo que indicasse onde o pessoal se refugiava...

O homem parou, pensando para onde deveria levá-los. Então, tomou o caminho à direita da edificação alta. Assim, os viajantes puderam ver que o córrego cruzava sob aquele prédio e por baixo da estrada pavimentada. E, mais adiante, havia uma construção comprida sobre a água, ligando os dois morros.

— Enfim, encontrei alguns registros e aqui estou! — Egaho continuou. — O império está decadente, mas ainda é perigoso. Bom que trouxeram um presente ao General. É melhor adulá-lo do que ignorá-lo, ainda mais com essas feras nos rondando.

— Que feras? — Perguntou Dja'on.

— Kuiû⁷⁹! As grandes selvagens que considerávamos extintas. Anteontem elas mataram dois soldados na entrada da cidade.

— Anteontem?! — Dãxk ficou agoniado por ter deixado Ionko na floresta.

— Iap! — Confirmou o velho.

Dja'on olhou para as pessoas em volta e perguntou: — Para onde tu nos levarás?

— Ao General! Esse é meu dever...

⁷⁸ [egaho].

⁷⁹ [kui'û], derivado das palavras *kui* (criatura) e *ûû* (perigo, perigoso).

O rapaz ficou assustado, tentando arranjar uma desculpa para não ir com Egaho.

— Teremos que trabalhar como essa gente aqui em Alzum? — Perguntou Dãxk, referindo-se às pessoas sem roupas imperiais.

— Como esses conquistados? — Egaho riu. — Nem, nem, nem! Você terá tarefas leves ou batalhas. Essa gente aí é usada para reconstruir ou manter as estruturas da cidade.

— Estamos longe, pai?

— Nem, nem, nem! Bem ali está o General. — Disse o velho, dirigindo-se ao casarão quadrado na parte leste de Alzum.

No muro que circundava o casarão havia um portão de metal com dois guardas. Antes de chegarem mais perto, Dja'on parou e reclamou:

— Minha perna dói. Não sei se vou conseguir continuar. — Ele sentou-se no chão.

— Te ajudaremos a andar. — Egaho se aproximou do rapaz.

— Não! — Dja'on falou enfaticamente. — Nem meus companheiros eu permito que me ajudem. Não serei carregado como uma criança de colo até o grande General.

— Melhor vê-lo do que não vê-lo. — Egaho arregalou os olhos.

— Pai! — Auhu interveio. — Por favor, entende. Deixa-o aqui...

— Nem, nem, nem! Ele *deve* ir até o General! — Egaho esbravejou.

— É melhor assim. Por favor, confia em mim. Só isso eu te peço, pai.

— Ah, vocês ainda me causarão problemas! Vamos... — O homem foi em frente balançando a cabeça, sendo seguido por Auhu e Dãxk. Dja'on ficou sentado na estrada.

Depois de passarem o portão de ferro, eles entraram no casarão por uma porta larga que dava acesso a um salão grande. Parte da história de Ydjã Arzu era representada em relevo nas paredes daquele salão, interrompida por duas janelas acima da porta e duas pequenas passagens nas laterais. No teto estava pintado o símbolo imperial. À frente havia uma escadaria pela qual os viajantes subiram, chegando a outra porta grossa, menor e com o mapa da região entalhado nela.

Egaho bateu três vezes e escutou uma voz grossa vinda lá de dentro:

— Entra!

O velho abriu a porta e entrou com seus acompanhantes numa sala pouco iluminada. Dãxk sentia calafrios. As paredes laterais tinham janelas amplas que “corriam” horizontalmente, tapadas por cortinas escuras. No

canto direito havia uma mesa grande cheia de papéis e mapas. Algumas cadeiras a cercavam. O lado esquerdo da sala estava reservado a quatro estantes com livros e alguns baús. No fundo havia uma mesa pequena e atrás dela uma confortável poltrona, onde sentava o General das Almas. Atrás dele existia uma janela estreita, rodeada por armas penduradas e uma pequena bandeira imperial. Pelo odor do ambiente, ele tinha fumado alguma mistura de ervas.

— Deixem a porta aberta. — Levantou-se o General das Almas com cara de entediado, fazendo sinal para eles se aproximarem. — O que trazes?

— Pessoas fugidas dos seguidores, senhor! — Disse Egaho, numa postura firme. O General analisou Auhu e Dãxk, fixando o olhar na caixa de metal.

— Isto é um presente para a reconstrução dos registros de Ydjã Arzu. — Disse Auhu, abaixando a cabeça numa reverência e colocando a caixa sobre a mesa.

Depois, começou a se apresentar. Ele falou de seu parentesco com Egaho, da batalha em Iasibarana e de um suposto cativo. Logo, foi a vez de Dãxk dar explicações sobre sua origem. Antes que dissesse seu nome, alguém o interrompeu ao bater na porta aberta. Os viajantes olharam para trás e se depararam com a figura de um velho imperial, que tinha a testa franzida. Dãxk disfarçou um sorriso ao reconhecê-lo: era Korko.

— Entra! — Disse o General das Almas.

Korko olhou os viajantes, mas não reconheceu Dãxk de imediato naquelas roupas. Ele se aproximou da mesa a passos largos e virou o rosto para analisar os dois mais atentamente. Sua fisionomia tornou-se rude.

— Dãxk?! Desde quando és de Ydjã Arzu? — Korko perguntou. Dãxk não sabia o que responder...

— Conheces estes dois? — Perguntou o General das Almas, curioso.

— Apenas este. — Korko sorriu. — Ele é Dãxk, um dos desaparecidos daquele povinho em que eu viva.

O General gargalhou:

— Então, ele veio se entregar?

— Eu não tenho motivos para me entregar! — Dãxk colocou a mão sobre o cabo de sua espada. Korko o olhou com desdém e comentou, com sarcasmo:

— Ele deve ter vindo para te matar ou para salvar a gente dele.

— O que estás dizendo, Korko? — Dãxk o olhou assustado.

— Eu levei Ydjā Arzu ao teu povo! Agora, nos agradeça por isso!

Furioso, Dāxk rapidamente tirou a espada da cintura e tentou golpear o traidor. Mas o General o impediu com a sua, esticando os braços sobre a mesa. As armas se chocaram em um golpe forte, dando tempo para Korko e Egaho imobilizarem Dāxk. Auhu permanecia parado, atônito com o que acontecia.

— Me soltem! — Dāxk se debatia. — Korko! Tu és um traidor! Korko...

— Quietos! — Disse o General, com uma voz imponente. — Tu deves ter nos seguindo ou alguém te trouxe aqui. — Ele olhou para Auhu.

Percebendo que a situação iria piorar, Auhu saiu correndo da sala. O General pulou sobre a mesa e foi em perseguição. Antes de alertar os guardas, Auhu já estava fora dos portões da murada.

— FOJE! FOJE! — Ele gritou a Dja'on, que ainda simulava dores nas pernas.

— Onde está Dāxk?

— Ele foi pego! Corre antes que nos peguem também!

Dja'on viu que três imperiais e o General vinham atrás de Auhu. A correria chamou atenção da população de Alzum, que parou suas atividades para ver o que acontecia. Enquanto isso, mais guardas armados se juntavam à perseguição.

Auhu e Dja'on atravessaram o pórtico rapidamente, vindo de soslaio uma flecha cruzar perto deles. Desceram os degraus aos tropeços, logo chegando à pontezinha. Atravessaram-na ouvindo os gritos dos soldados atrás. Os dois cruzaram rápido por um dos vigias no caminho estreito. Lá embaixo, no pé do morro, passaram pelos outros dois, que ficaram sem entender a correria. Só quando ouviram um “*pega os fugitivos*” é que foram atrás dos andarilhos, gritando.

Antes que alguém os alcançasse ou ferisse, Dja'on e Auhu já haviam percorrido um longo trecho da estrada. Ocultos pelo relevo, eles adentraram na mata, do lado oposto de onde ficara Ionko. Ali se esconderam, pulando os emaranhados de plantas até estarem bem embrenhados.

Dāxk foi desarmado por soldados e levado como prisioneiro à construção comprida sobre o córrego. Ele entrou num salão amplo, com muitas janelas altas e argolas de ferro nas paredes. No lado oposto ao que entrara

havia uma porta escancarada, possibilitando ver as casas do outro lado do platô.

Naquele salão estava Grãdja, limpando o chão. A algazarra e gritaria de Dãxk chamaram sua atenção, fazendo ela rapidamente o reconhecer. Ela olhou para os lados e viu que muitos soldados haviam se retirado ou estavam distraídos.

Dãxk foi levado a um corredor com muitas celas, sendo trancafiado na terceira delas. Sem dizer nada, os soldados deram as costas e saíram.

Então, Grãdja adentrou sorrateiramente na sala das prisões.

— O que fazes aqui, Dãxk?

Ele ficou surpreso ao reencontrá-la.

— Vim tentar tirar vocês daqui. Eu, Dja'on e Ionko.

— Ionko? Como e onde ele está?

— Espero que esteja bem. Ele ficou na floresta nos esperando... — Dãxk suspirou. — Korko ajudou os imperiais a me capturarem. Foi ele quem tirou o meu disfarce!

Os olhos de Grãdja pareceram faiscar. Ela fechou a mão no vestido surrado, respirou fundo e contou resumidamente o que havia acontecido. Depois, saiu dali para evitar ser vista conversando com um prisioneiro recente.

Não havia apenas um povo subjogado em Alzum. Gentes dos mais diversos lugares trabalhavam ali. Algumas pessoas estavam acorrentadas em cavernas, cavando cada vez mais fundo para aquela ser a nova capital imperial. Ideias de revolta estavam por todo lado, mas eram pouco comentadas devido aos delatores, já que um cativo poderia receber privilégios ao revelar conspirações.

Mesmo assim, Grãdja começou a espalhar comentários do que havia ouvido de Dãxk. Algumas pessoas ficaram contentes por saberem que alguém havia tentado libertá-las e que gente estava nos arredores de Alzum. Assim, as ideias de revolta tornaram-se mais fortes, com alguns falando aos amigos mais próximos sobre a necessidade de fazerem um levante para ajudarem os inimigos de Ydjã Arzu.

Quando o General das Almas retornou à sua sala, encontrou Egaho e Korko o esperando.

— Explica-me o que aconteceu, Egaho! — Ele largou a espada sobre a mesa e logo se sentou na poltrona, furioso.

— Honestamente não sei, senhor! — Egaho estava temeroso.

— Sabias que teu filho ainda vivia?

— Não, senhor!

— Por que ele fugiu e estava com aquele outro? — O General das Almas franziu a testa para os dois que estavam diante da mesa.

— Para mim isso também está confuso, senhor.

Korko o olhou, indignado, e perguntou:

— Ele não é teu filho?

— Iap!

— Tens que saber alguma coisa, então.

— Ele é apenas meu filho. Não sei de seus pensamentos, nem de suas vontades secretas. Talvez ele seja um desertor, aquele sacana...

O General das Almas analisou a fisionomia de Egaho, percebendo sua franqueza. Ele coçou o queixo, dirigiu o olhar para Korko e depois fitou novamente Egaho. Então, perguntou:

— Tens algo a mais para falar?

— Não, senhor... — Ele fez uma reverência, logo se lembrando de Dja'on. — Minto! Iap! Tenho algo a mais para dizer.

— Por favor, homem, fala direito. — Korko interveio.

— Havia outro com eles, senhor.

— Mais um?

— Iap! Ele disse que não conseguia andar e ficou sentado na estrada. Eu insisti para ele vir...

— Eu o vi correndo. — Disse o General. — Ele te enganou, porque correu como se não sentisse as pernas! Acho que ele pertencia ao teu povinho, Korko!

— Como ele é?

Egaho deu as características do desconhecido e mencionou seu nome. Pela descrição, Korko o identificou como sendo realmente Dja'on. Depois dessas informações, o pai de Auhu foi dispensado.

— Tenho que ver o que fazer com esse Egaho inútil e com aqueles porteiros vagabundos... — Comentou o General, pensando num castigo para seus subordinados.

Enquanto isso, nuvens tempestuosas se formavam sobre a floresta. Antes que os imperiais adentrassem mais na mata em busca dos fugitivos, uma chuva violenta começou a cair.

O vento forte fazia as árvores ringirem, quebrando os galhos de algumas. Relâmpagos iluminavam a escuridão da chuva, enquanto trovões ensurdecedores faziam qualquer barulho da selva silenciar. Essa tempestade obrigou os imperiais a darem uma pausa nas buscas.

Dja'on agradeceu a chuvarada, puxando Auhu para ambos irem até a mata do outro lado da estrada. Então, correram por entre as árvores, temendo que alguma caísse sobre eles.

Passado algum tempo, a tempestade acalmou, embora a chuva continuasse a cair fraca. Dja'on fez sons guturais enquanto andava sorrateiro perto da borda da floresta.

De repente, ele e Auhu sentiram a presença do Imaterial. Logo, a raposa-escaladora e Ionko se aproximaram.

— Nos escondemos dos imperiais! — Disse o garoto, assustado. — Onde está Dãxk?

— Depois te explicaremos. Vamos tirar essas roupas e pegar o que precisamos, rápido! — Disse Dja'on.

Eles tiraram as roupas imperiais e as esconderam, vestindo novamente os trajes que usavam em viagem. Dja'on pegou a luneta e a colocou na mochila junto com algumas peles. Antes de a chuva parar, já haviam entrado fundo na floresta, caminhando em direção ao oeste.

— Conta o que aconteceu, Auhu. Só te vi sair correndo e gritando. — Sussurrou Dja'on enquanto olhava por entre a vegetação a estrada à direita.

— Um homem tirou o disfarce de Dãxk...

— Quem?

— Não sei... Dãxk parecia conhecê-lo. Ele o chamou de Kroko, Korko, algo assim.

Dja'on e Ionko ficaram embasbacados. Querendo uma confirmação, o rapaz perguntou:

— Como ele era?

Auhu deu uma descrição do que lembrava do homem.

— Talvez seja por isso que Korko insistia tanto para obedecermos os imperiais... — Disse Dja'on em voz baixa. Ionko ficou pensativo, triste com o que havia ouvido.

NOVA ESTRATÉGIA

Auhu, Ionko, Dja'on, a raposa-escaladora e a existência imaterial seguiram paralelamente à estrada por dentro da mata. Depois de passarem por duas elevações, foram para o sul, querendo adentrar mais na floresta. Mas, encontraram uma clareira, que atravessaram correndo. Na mata do outro lado continuaram caminhando, pretendendo ir mais fundo na selva. Porém, outra clareira grande foi encontrada.

Dja'on ficou intrigado e resolveu investigar como as árvores haviam “desaparecido” daquele lugar. Pelas marcas nas bases dos troncos, tinham sido derrubadas por machados e serrotes. Os buracos onde outrora se fixavam as raízes de muitas árvores também eram visíveis.

Duas trilhas grandes atravessavam a floresta em torno do desmatamento: uma se dirigia ao leste e outra ao oeste. Por elas que as toras poderiam ter sido arrastadas. Depois de vasculharem mais um pouco o local, os viajantes pegaram a trilha do oeste.

A captura de Dãxk remoía na mente de Dja'on, que não sabia se deveria suspeitar de alguma armação de Auhu. A notícia da traição de Korko e a maneira desesperada como o desertor fugiu de Alzum impediam qualquer fundamento para suspeitas. Mesmo assim, Dja'on não estava tão confiante.

O rapaz deixou seus pensamentos de lado quando chegou ao fim da trilha. Eles haviam encontrado outro desmatamento. Então, Dja'on arriscou uma explicação para aquilo:

— Parece que os imperiais usam bastante essa floresta... Quem vê da estrada acha que a região é abandonada. Isso pode servir para enganar alguém que tente procurar Alzum.

Querendo evitar imperiais que poderiam estar por aquelas derrubadas, os viajantes resolveram entrar na floresta e se dirigir novamente ao sul. Mas, tiveram outra surpresa: havia mais um desmatamento com trilhas que iam de leste a oeste. Então, foram à outra mata entre os desflorestamentos e ali se sentaram em silêncio.

Eles estavam cabisbaixos e nenhuma solução vinha à mente. Auhu dava breves cochilos de tão cansado. Repentinamente, Dja'on se levantou de forma brusca e disse:

— Vou pensar! Não me chamem até eu voltar. — Ele se dirigiu a uma árvore e começou a subi-la. Lá no alto se acomodou o mais distante do solo que pôde chegar.

Por entre a copa das árvores, Dja'on via os vestígios das derrubadas em meio à mata. Ao leste podia vislumbrar os morros de Alzum, e atrás deles um rio refletia os raios solares que saíam de entre as nuvens. Ao fundo estava a cordilheira Mitondones, se erguendo alta e imponente.

Aves de variadas espécies estavam no mesmo estrato florestal de Dja'on. Elas cantarolavam, divertiam-se, brigavam e forrageavam. Outros pequenos animais de diferentes linhagens se juntaram a elas, atentos a qualquer som que significasse *perigo*.

Aqueles animais pareciam não se importar com a presença do rapaz, embora o olhassem com curiosidade. Repentinamente, emitiram seus sons de alerta: era a raposa-escaladora se aproximando.

As aves gritaram freneticamente dando rasantes violentos, obrigando a raposa a ficar abaixo do amigo para se proteger. Percebendo que ela não atacaria, pararam com seus chamados de alerta e se afastaram dos dois, continuando suas atividades.

— Um bando misto⁸⁰. — Sussurrou Dja'on, pensativo.

Perto do anoitecer, a raposa-escaladora foi procurar comida. Nesse momento, os animais do bando misto já haviam se dispersado, embora alguns indivíduos ainda se deslocassem juntos. Ionko e Auhu forragearam nos arredores, conseguindo apenas algumas larvas que consumiram um tanto a contragosto.

Dja'on tentava se entregar à floresta, inspirando fundo para sentir coisas além de sua visão. Logo já era noite e o céu estava parcialmente nublado. Então, as criaturas noturnas se manifestaram: algumas como vultos voadores, outras vocalizando ou mostrando sua bioluminescência.

Um vento leve do sudeste fez Dja'on balançar de um lado a outro na copa da árvore. Enquanto isso, Ionko e Auhu dormiam lá embaixo, e o Imaterial fazia as atividades de sua existência.

⁸⁰ Bando composto por mais de uma espécie de animais que interagem de forma não predatória e, muitas vezes, não competitiva.

O sono veio. Embora seu cochilo não fosse profundo, Dja'on sonhou com a mulher morta:

— Estou livre! — Disse ela sorridente, abraçando-o.

O rapaz acordou com ela à sua frente. A visão durou pouco, pois a mulher se dissipou nos ares e sua presença desapareceu.

O sonho fez seus pensamentos se voltarem à morte. Ele procurou analisar como os seres morriam e o que acontecia após isso. Entre uma reflexão e outra, o sono novamente o dominou, fazendo Dja'on misturar outro sonho com o que tinha em mente:

Apareceram-lhe Kvélä e Kvédik, ambos mortos. Ao seu lado Dãxk agonizava. Muitos cadáveres de seu povo estavam espalhados pelo chão, e entre eles caminhavam Auhu e seu pai.

— Tu és meu filho. Deves ir comigo! — Dizia Egaho, puxando Auhu com força.

— Tenho que ir, Dja'on... — Disse o desertor chorando, logo se transformando em Rkhbu. — Eu tenho uma afinidade com mortos, coisa de família.

Dja'on pendeu para frente e se acordou quase caindo da árvore. Alguns galhos o apoiaram, enquanto ele se agarrava em outros. Esse susto lhe deu uma ideia: solicitar auxílio à floresta; e o sonho deu outra: pedir ajuda a Rkhbu.

Dja'on suspirou aliviado por não ter caído. Então, esfregou as bochechas na árvore, dizendo:

— Agradeço por ter me segurado e ter me deixado ficar em cima de ti.

O rapaz desceu lentamente, tateando galhos e ramos. Quando atingiu o solo, começou a cantar palavras sem sentido. O tom do canto era tão baixo que parecia que sua voz vinha dum lugar distante da floresta. Auhu e Ionko acordaram-se assustados com o que ouviam, não enxergando o companheiro no escuro.

Logo, o som da música foi ficando cada vez mais fraco até desaparecer junto com os passos que se distanciavam. Dja'on adentrava mais na mata, se guiando pelos cheiros e vibrações que sentia.

MAIS ANDANÇAS

A manhã surgiu radiante. Auhu e Ionko se acordaram cedo, procurando algum sinal de Dja'on, da raposa-escaladora e do Imaterial.

— Será que dormiram aqui? — Perguntou Auhu. O garoto olhou para os lados e sussurrou:

— Parece que não... Tu ouviste passos e uma cantoria essa noite?

— Ouvi! Será que Dja'on foi ver quem cantava?

Ionko o olhou com dúvida:

— Pode ser. Tomara que não o tenham capturado.

— Se isso tivesse acontecido, a raposa-escaladora estaria aqui tentando nos avisar, eu acho. Vamos esperá-lo!

Para passar o tempo, os dois relataram os sonhos que tiveram. Ambos sonharam com a mulher morta sorridente, dando “*chau*” enquanto sumia pela estrada.

No final da manhã Ionko estava aflito, pois Dja'on ainda não havia retornado e o garoto não sabia o que fazer da vida sem alguém de seu povo. Já começava a imaginar de que maneira ele e Auhu viveriam. Auhu, por sua vez, suspeitava que alguma fera tivesse devorado seus companheiros.

Apesar de esperarem o rapaz, os dois não podiam ficar ali parados. Os imperiais logo recommçaram as buscas pelos fugitivos, obrigando-os a silenciarem e se esconderem. E isso fez a espera se estender mais. Se Dja'on não aparecesse na manhã seguinte, Auhu e Ionko iriam embora para qualquer lugar.

Pelo entardecer, um bando de aves se aproximou fazendo barulho na copa das árvores. E junto delas, caminhando na serapilheira, apareceram a raposa-escaladora e Dja'on. Nesse momento, a presença do Imaterial passou a ser sentida novamente.

Ionko sorriu e saiu do esconderijo, indo abraçar o rapaz. Auhu saiu de trás das moitas e disse:

— Achei que tivessem nos abandonado ou morrido!

— Desculpem a demora. — Dja'on se desvencilhou de Ionko. — Mas temos que ir agora. Isso se vocês quiserem me acompanhar.

— Para onde vamos? — Perguntou o garoto.

— Quero voltar ao vale do rio Três Quedas para pedir ajuda a um conhecido.

— Quem? Nosso povo inteiro está preso ou morto! — Disse Ionko.

— Tu o conheces de vista. Ele não é da nossa espécie. — Dja'on sorriu, pegando sua mochila. Auhu o olhou, curioso, e perguntou:

— Qual teu plano?

— Pedir ajuda para invadirmos Alzum! — Dja'on começou a caminhar para oeste, seguido pelos companheiros. — E talvez essa floresta também nos ajude...

— A floresta? — Auhu ficou surpreso.

— Sim! Estive a noite toda e parte do dia conversando ou tentando conversar com a floresta. Percebi que há muitas existências imateriais... Também senti árvores, plantas, fungos e animaizinhos, dos menores aos maiores. Os seres daqui sofrem e têm medo de Alzum.

Auhu estava descrente:

— Como bichos e plantas selvagens nos ajudarão?

— Ajudando, ora... — Dja'on o desdenhou, mas o desertor continuou:

— Até entendo a raposa-escaladora nos ajudar, pois tu deves tê-la domesticado... Mas, plantas?!

Dja'on riu. Ele virou o rosto para trás e disse:

— A raposa-escaladora é um animal “selvagem”, como vocês dizem. Ela está aqui porque quer. Não a treinei nem nada dessas besteiras.

— Não sei... Acho que seria mais fácil pedirmos ajuda aos seguidores!

Dja'on parou de caminhar e colocou uma mão no ombro de Auhu. Sorrindo ainda mais, disse:

— Tu me deste uma ideia, Auhu... Vamos pedir ajuda aos seguidores!

— Eu não falava sério! — O desertor se surpreendeu. — Se os seguidores nos pegarem não serão menos impiedosos que o império. Eles nos torturariam e nos colocariam em lugares horríveis!

— Eu sei, mas não esqueças que conhecemos seguidores felizes e agradáveis. Nem todos são ruins dentro de um povo.

Auhu ficou em silêncio.

— Como a floresta nos ajudará? — Perguntou Ionko, curioso.

— Ainda não sei, quando for o momento saberemos... Por isso eu peço apenas orientação para ter sabedoria. Tendo sabedoria tu consegues conhecimento e sabes qual a melhor maneira de agir. — Dja'on restabeleceu a caminhada. — Como não conheço todos os idiomas da floresta, a presença da Silenciosa e do Imaterial foi essencial. Eles têm suas próprias formas de se comunicar e muitas vezes entendem nossas ideias...

O grupo passou o resto do dia caminhando até chegar aos pomares. Ali eles se fartaram e se acomodaram para passarem a noite.

No dia seguinte os viajantes atravessaram a ponte sobre o Rio do Lodo, chegando ao descampado. A partir dali passaram a caminhar fora da estrada. Durante a viagem, discutiam onde estaria aquela gente que conheceram na mata da Criatura Bruxuleante.

— Como chegaremos aos seguidores que conhecemos? — Perguntou Ionko. Auhu olhou pensativo para o horizonte e disse:

— Lembro-me que rumavam a Iasibarana. Talvez estejam por lá.

— Onde é esse lugar? — Dja'on questionou.

— Para noroeste... Eu sei onde fica. — Respondeu Auhu

— Tu podes ir com Ionko pedir ajuda a eles?

O garoto olhou descontente para Dja'on, perguntando:

— Por que não vamos todos juntos?

— Porque demoraremos muito.

— Tu vais pedir ajuda a quem, afinal? — Insistiu Ionko ao rapaz.

— A Rkñbu!

O garoto ficou assustado, lembrando-se da forma do “devorador de mortos”. Auhu olhou para a face de Ionko e perguntou:

— Quem é esse?

— É uma criatura muito antiga e de aspecto horrível. — Dja'on sorriu. — Se ele vier comigo, tu o conhecerás.

Depois de algum tempo caminhando majoritariamente silenciosos, eles chegaram ao Morro Vermelho. Ali descansaram durante o dia e a noite. Sentiram o espectro que ainda existia entre os fogos-fátuos na baixada, mas dessa vez ele foi menos ameaçador, parecendo temer os viajantes. Já a alma da mulher não foi vista e nem sentida.

Na manhã seguinte, subiram o morro para ver aonde iriam. Lá, usaram a luneta para enxergar algum possível movimento imperial distante, primeiro a leste e depois a oeste.

— Em quantos dias chegarão a Iasibarana? — Dja'on perguntou a Auhu.

— Daqui... Acho que em uns dez dias.

— Podemos nos encontrar daqui a quarenta e quatro dias aqui no morro? — Propôs Dja'on. — Se acharmos aliados os traremos para cá. Se não, tentaremos investir sozinhos contra Alzum. O que acham?

— Creio que essa é a única alternativa. — Disse Auhu.

Após acertarem mais alguns detalhes, eles desceram o Morro Vermelho e continuaram a viagem. O Imaterial se escondia da iluminação solar entre as roupas de Dja'on, que sentia um arrepio no lugar onde ele estava "pendurado".

Nessa nova viagem não houve sequer uma ameaça de estranhos. Assim, os andarilhos puderam caminhar sem grandes preocupações, evitando paradas demoradas. Por isso, coletavam e caçavam ao máximo, levando comida estocada para consumirem durante a jornada.

Quando chegaram justamente onde haviam encontrado o desertor, se despediram.

— Teremos que nos afastar da estrada e ir a noroeste. — Auhu falou a Ionko.

Dja'on suspirou e disse:

— Por favor, cuidem-se! — Ele abraçou os dois companheiros.

Auhu olhou o rapaz com ternura e sorriu, sentindo um aperto no peito quando recebeu a luneta. Ele e Ionko abraçaram o pescoço da raposa-escaladora como despedida. Para a existência imaterial foram ditas algumas

palavras. E assim, cada grupo tomou seu rumo: Ionko e Auhu seguiram pelos campos, indo em direção a Iasibarana; Dja'on, a raposa-escaladora e o Imaterial continuaram pela estrada, se dirigindo ao vale do rio Três Quedas.

Ionko e Auhu passaram pelo descampado até chegarem às praias de areias brancas do rio Iasibarana. Era um lugar bonito, apesar dos resquícios de batalha: corpos putrefatos que juntavam uma grande quantidade de urubus.

Um cadáver sem camisa chamou a atenção do garoto. Quando se aproximou do defunto, Ionko trancou a respiração e analisou seu rosto. Parecia ser Kvédik. Mas ele ignorou sua suposição, pois acreditava que Kvédik estivesse em Alzum com os demais.

— Pelo que sei, os seguidores estão do outro lado do rio. — Disse Auhu.

— Não é fundo para atravessarmos?

— Em algumas partes sim. Mas nesse período de seca elas são poucas. Além disso, existem vários bancos de areia nesse trecho do rio.

O rio estava calmo e transparente. De uma margem a outra tinha cerca de 460 metros, trezentos a mais que o Rio do Lodo. A correnteza ia do sudoeste ao nordeste, sendo situado o local da batalha numa curva não sinuosa.

Auhu foi à frente, caminhando com cautela e em diagonal contra a correnteza. Por um grande trecho a água dava entre a cintura e o peito, mas à medida que avançavam ficava mais fundo. Ele teve que segurar a espada entre os dentes e erguer uma mão para não molhar a luneta. Ionko também segurava seu arco dessa maneira. Por ser mais baixo, às vezes o garoto nadava agarrado no deserto; enquanto este ainda conseguia alcançar o fundo com os pés.

Por fim, chegaram à outra margem. Auhu se atirou na areia, cansado, enquanto Ionko respirava fundo para recuperar o fôlego. Depois de descansarem, os dois subiram numa coxilha, podendo ver o descampado se estendendo longe, cortado por alguns resquícios florestais.

Auhu pegou a luneta para ver ao redor. Ao sul enxergou uma cidadezinha próxima a uma curva do rio. Dela saía uma estrada que se bifurcava a oeste e norte. A visão do ocidente era familiar: estrada, casas dispersas e

descampado cheio de capões de mato. Ao norte via-se uma floresta um tanto seca. A luneta foi passada a Ionko, que admirou a região procurando alguém.

— Melhor descansarmos aqui em cima e observarmos aquelas casas.
— Disse Auhu.

Quando a noite chegou, luzes discretas se acenderam na cidadezinha. Era o momento de Auhu e Ionko se aproximarem sem serem vistos.

À medida que chegavam perto da cidade, barulhos de conversas e risadas tornavam-se mais intensos. Podiam escutar um tambor e objetos de metal se chocando, emitindo ondas sonoras que ecoavam longe.

Os dois se esgueiraram pelo muro da cidade, adentrando por uma parte destruída. Ali certamente havia sido palco de alguma batalha há algumas décadas.

Eles seguiram a música e as vozes até uma construção, cujo interior era iluminado. Os dois espiaram pela janela quebrada, vendo nove *rumma* segurando copos cheios e bebendo com gosto. Também havia lá dentro oito *siorgarés*, que sapateavam e tocavam tambores, enquanto três *rgarirb* estavam sentados num canto, aparentemente sorridentes.

— [*r χχ*]? — Alguém falou atrás dos dois viajantes.

Antes que Auhu e Ionko pudessem sacar suas armas, um casal de *siorgarés* já estava em cima deles, os imobilizando.

Capítulo 29
ENCONTROS

Os *siorgarés* arrastaram Ionko e Auhu para dentro da casa onde havia o festejo. Suas pisadas fortes sobre uma porta derrubada fizeram todos se calarem. Os *rgarirb* levantaram-se e os *rumna* largaram os copos. Eles se aproximaram calados e curiosos. Os andarilhos temiam serem mortos como simples intrusos, até que uma voz familiar os chamou:

— Ionko! — Uma fêmea se aproximou. — [oʔom jdā soa χχ]!

Os *siorgarés* soltaram os viajantes. O garoto olhou mais atentamente a mulher e sorriu: era Araia. Além disso, ali também estavam todos os que eles haviam conhecido: Briko-Lai, Briko-Loge, Kamaiaia, Slasje, Kernr, Iorhje, Kuvéra Ragnam, Ixjiohde, Rerrtra, Gouhrram e Mirklio. Havia ainda mais cinco *rumna* e cinco *siorgarés*.

— O que fazem aqui? Não estavam indo para leste? — Perguntou Briko-Lai sorrindo, enquanto os outros davam fortes tapas nas costas dos viajantes, demonstrando contentamento. Antes de responderem, Briko-Loge questionou:

— E onde estão os outros?

Auhu disse:

— Viemos...

— Depois vocês conversam! — Kamaiaia interrompeu, trazendo dois copos cheios de um líquido transparente. — Vamos comemorar a chegada de vocês. Bebam! — Ela entregou os copos aos viajantes, que tomaram com vontade, acreditando ser água.

A bebida desceu queimando a garganta de Ionko, fazendo-o tossir. Já Auhu arregalou os olhos e expirou pela boca.

— O que é isso? — O garoto fez cara de nojo.

— Tens que beber com calma. — Disse Araia, passando a mão pelas suas costas. O garoto ficou tímido e tomou mais alguns goles, logo se sentindo tonto.

Auhu esvaziou um copo e depois outro. Dentro de pouco tempo já estava bastante contente, dançando em círculos ao redor dos *siorgarés*, que batiam os pés no chão enquanto tamborilavam e cantavam:

[*um tum um ho/ um tum um ho/ ia ia ia/ r gu ʔe soa ʔʔ/ emme emme emme/ r gu ʔe soa ʔʔ/ çin çin çin/ r gu ʔe soa ʔʔ*]⁸¹

Eles repetiam a música num tom desafinado. Após cada pergunta, os demais respondiam cantarolando e levantando os copos. Às vezes mudavam as respostas, causando risos.

A noite foi passando e eles continuaram a se divertir. Auhu caminhava cambaleando e rindo, gritando injúrias contra Ydjā Arzu e chamando por Dja'on. Ionko beijava Araia intensamente, mas logo teve que deixá-la para vomitar. Entre uns goles e outros, os viajantes ficaram sabendo o nome dos demais companheiros, embora esquecessem depois.

No dia seguinte, a cidadezinha estava silenciosa. *Siorgarés* repousavam em cima dos tambores e pelo chão. Os *rgarirb* dormiam num canto, empilhados uns sobre os outros. Ionko tinha parte do corpo dentro da casa e parte fora. Auhu repousava em cima da mesa. Os outros *rumma* igualmente dormiram atirados em qualquer lugar.

Auhu se levantou meio tonto, sedento e com dor de cabeça. A claridade do sol lhe era perturbadora. Ele se assustou ao encontrar Ionko deitado de bruços e de olhos abertos: parecia que estava morto! Mas o garoto gemeu, passou a língua nos lábios ressecados, levantou-se e perguntou:

- Que aconteceu conosco?
- A bebida fez isso!
- Não estou em condições de caminhar hoje. Estou tonto.
- Nenhum de nós está! — Disse Auhu, indo para fora da casa.
- Aonde vais?
- Procurar água...

Os dois se dirigiram ao rio para saciarem a sede. Depois de se banharem, deitaram-se à sombra das árvores na margem. Tentaram tirar uma

⁸¹ Tradução: Um tum um ho/ um tum um ho/ vontade, vontade, vontade/ o que tu fazes?/ comida, comida, comida/ o que tu fazes?/ dança, dança, dança/ o que tu fazes?

soneca, mas os sons dos animais pareciam fazer seus cérebros latejarem. Então, voltaram para a casa.

— Achei que tivessem nos abandonado! — Disse-lhes Briko-Loge. Ele estava com cara de sono, sentado sobre a mesa analisando as consequências do festejo.

Auhu e Ionko se juntaram a ele, deitando-se na mesa para tentarem se recuperar. E ali os dois adormeceram novamente.

Quando acordaram, a casa estava vazia e conversas vinham do lado de fora. Estava anoitecendo e a dor de cabeça havia passado.

Os viajantes saíram da casa e se juntaram aos demais, sentando-se ao redor da fogueira que um *rumma* fazia. Eles ficaram quietos, ouvindo as prosas em outro idioma. Em seguida, Briko-Loge lhes perguntou:

— Onde estão os outros?

— Ah sim... — Auhu gesticulou. — Contaremos o que aconteceu. Mas preciso que nos traduzam...

Então, ele e Ionko relataram o objetivo da viagem, a captura de Dãxk e a necessidade de ajuda. À medida que falavam, os Briko se revezavam na tradução. Os seguidores estavam atentos à história. Por fim, Auhu disse:

— E aqui estamos nós, pedindo ajuda a vocês.

Depois de Briko-Lai traduzir essa última parte, houve silêncio. Aquela gente se olhava curiosa, logo conversando em seu próprio idioma. Antes de darem uma resposta, Briko-Loge resolveu explicar o motivo de seu grupo estar ali:

— O império Seguidores de Farlorókh foi destruído! Quando vocês continuaram a caminhada, nós voltamos a Isabarana, conforme dissemos que faríamos... Só encontramos mortos! Então, resolvemos ir a uma das únicas cidades que ainda resistia. E no caminho encontramos essa gente. Eles vieram da tal cidade e são guerreiros.

— São desertores! — Lai interrompeu.

— Isso mesmo! — Continuou seu irmão. — As pessoas da cidade se revoltaram contra os líderes dela, pois eles agiam em nome do imperador e do Conselho. Mas o imperador está morto e não possui sucessor! O pior foi que esses líderes convocaram guerreiros para lutarem contra a população! Mas estes, que estão conosco, se recusaram a obedecê-los e batalharam a favor do povo. Resumindo: a cidade foi incendiada, os líderes foram mortos e a população se dispersou. Por isso viemos para cá...

Ionko percebeu que tais guerreiros vestiam uniformes: calça preta presa por um cinto largo, camiseta branca de manga curta e moletom cinza com manchas marrons, verdes e negras. Tanto na camiseta quanto no moletom havia um discreto símbolo dos Seguidores de Farlorókh no lado direito.

— Somos sem império como vocês. — Briko-Loge sorriu. — Agora, podemos cantar e dançar nas ruas... Não queremos que um povo se torne prisioneiro de gente “dominante”, como nós éramos! Por isso iremos com vocês, embora ainda não tenhamos decidido total apoio em atacar Ydjã Arzu.

Assim ficou combinado. Eles permaneceram aquela noite e mais um dia na cidade em escombros. Por aconselhamento de Auhu, os guerreiros trocaram os uniformes por roupas “comuns” que conseguiram na cidade. Também, prepararam mochilas e armamentos antes de partirem em direção ao Morro Vermelho.

Enquanto Auhu e Ionko atravessavam o rio, Dja'on e seus companheiros entravam no vale do Três Quedas. Eles andaram pelos morros chamando Rkhbu, mas não houve resposta.

Então, o rapaz parou de pensar na criatura, pois percebeu que isso o deixaria ansioso e dificultaria o encontro. Por isso, ignorou seu desejo⁸².

Quando chegaram ao acampamento atacado, viram muitos seres se alimentando dos corpos em decomposição. Dja'on foi até o cadáver de Kvelã e analisou sua podridão com curiosidade.

Ao entardecer, os viajantes subiram em uma árvore no topo dum morro para admirarem o pôr-do-sol. Aquele momento de contemplação fez a mente do rapaz praticamente esvaziar. Repentinamente, um barulho forte foi ouvido numa árvore próxima, chamando sua atenção.

— Voltaram sorrateiros! — Disse Rkhbu.

— Vimos pedir tua ajuda! — Respondeu Dja'on, sorridente.

— Que tipo de ajuda?

— Batalhar contra Ydjã Arzu!

— Talvez... — A criatura olhou para os lados. — Essa gente vem para cá?

— Não! Nós iremos para onde eles se refugiam.

⁸² Observação do autor: Quando se pensa demais numa pessoa, ela não aparece. Mas, se pensar pouco e logo deixar de pensar nela, a pessoa “dá sinal de vida”.

— Então, eles estão escondidos?

— Estão numa cidade chamada Alzum.

Rkhbu bufou:

— Achei que aquilo estivesse abandonado!

— Não está! Nós estivemos lá.

— Queres tirar teu povo do império, não é? — Rkhbu pareceu sorrir.

— Sim! E novamente pedirei auxílio à floresta daquela região.

A criatura ficou interessada no que ouviu, perguntando:

— O General das Almas está lá?

— Está!

Os olhos de Rkhbu pareceram faiscar. Logo, ele os fechou e suspirou, em seguida dizendo:

— Ele é o principal. Não desejo outra Guerra dos Deuses, com um tolo querendo conquistar tudo.

— Queres partir amanhã? — Perguntou Dja'on.

— Quero!

O rapaz sorriu e disse calmamente:

— Quando eu pensava em ti temi não te encontrar. Até te chamei! Mas, aí parei de pensar e tu apareceste algum tempo depois.

Rkhbu suspirou e disse:

— O pensamento é algo intrigante, pois impede a prática de muitas ações e ao mesmo tempo dá ideias de ações. Quem muito pensa, pouco faz, porque se detém no pensamento.

— Então, pensar é entregar e não-pensar é receber. Para acontecerem as coisas que queremos, temos que parar de pensar nelas por um tempo!

A criatura pareceu satisfeita com essas palavras.

Na manhã seguinte, apenas a raposa-escaladora e o Imaterial estavam por perto para continuarem a viagem.

— Será que Rkhbu virá? — Dja'on perguntou aos companheiros. Eles esperaram por algum tempo, mas nada. Então, perto do meio-dia resolveram continuar a jornada, supondo que Rkhbu tivesse escolhido não ajudar.

Os viajantes desceram o morro e caminharam pela borda da mata. O tempo estava para chuva. Aqui e acolá trovões eram ouvidos e o dia parecia logo terminar devido a escuridão das nuvens.

Não demorou ao vento parar. Por vezes um raio rasgava o céu negro, enchendo-o de uma beleza ainda maior. O som da chuva ao longe foi ouvido como um canto murmurado se aproximando. Pingos grossos começaram a cair e o vento recomeçou como uma brisa.

Alguna coisa grande cruzou o céu e desceu com as asas esticadas na frente dos viajantes. Eles pararam assustados, mas se alegraram ao verem que era Rkhbu.

— Irás conosco? — Perguntou Dja'on.

— Vamos!

O vento e a chuva tornaram-se mais intensos. Assim, o curso d'água recuperou seu fluxo, arrastando pedregulhos que desciam o rio num estrondo.

Dja'on colocou a mochila sob as roupas e se sentou encostado na raposa-escaladora. Ali ele pensou: se vencesse o império teria que escolher entre viver com sua gente ou viver conforme desejava. Então, tentou procurar um meio termo, desconhecendo se alguém de sua espécie teria coragem de viver de forma diferente. Ele não queria ser solitário...

Logo, Dja'on percebeu que dava muita importância a coisas que se resolveriam apenas com o tempo. Por isso, deixou de lado a aflição e os pensamentos que o corroíam.

Quando a tempestade parou, os quatro se puseram a viajar silenciosos. O céu continuou cinzento e havia esfriado um pouco. Isso fez com que a caminhada fosse mais rápida para se aquecerem.

Dias depois, eles saíram do vale e se arriscaram a andar pela estrada a fim de chegarem mais rápido ao Morro Vermelho.

Numa das manhãs, Rkhbu desceu do céu e disse:

— Lá atrás há uma multidão se aproximando pela estrada.

Rapidamente Dja'on lembrou-se de Ionko e Auhu. Mas, não tinha como ter certeza de que eram eles. Então, decidiu:

— Melhor esperarmos escondidos.

Eles foram para trás de uma casa abandonada no lado direito da estrada. Ela era retangular e não tinha portas, nem teto.

O tempo tardou a passar e a espera tornou-se tediosa. Dja'on perguntou a Rkħbu a que distância aquelas pessoas estavam, mas ele não soube dizer com precisão.

Pela tarde, a multidão apareceu. Dja'on identificou Auhu e Ionko só pelo jeito de andarem. Então, saiu com a raposa-escaladora de trás da casa, vociferando:

— Aqui! Aqui!

A multidão parou. O desertor e o garoto correram na direção do rapaz, felizes por terem-no encontrado. Mas, interromperam a corrida ao verem Rkħbu saindo da construção. Os outros chiaram apontando e gritando para Dja'on olhar para trás. O rapaz sorriu e disse em voz alta:

— Este é Rkħbu, o velhíssimo! Ele está conosco contra Ydjā Arzu.

Os demais ficaram embasbacados. Não imaginavam que uma criatura como aquela poderia ser aliada. E assim, os dois grupos se juntaram.

Mesmo uns relatando aos outros como havia sido a viagem, as atenções se voltavam a Rkħbu. Por algum tempo a criatura andou ao lado deles, mas logo rumou aos céus, os acompanhando de cima.

Em um desses dias da jornada de Dja'on, o General das Almas e Korko foram à cela de Dāxk.

— Como passaste esses dois dias solitário, sem comer nem beber? — Korko perguntou de forma sarcástica. Encolhido num canto, Dāxk olhou de soslaio.

— Isso é para aprenderes a não subestimar Ydjā Arzu! — Disse o General, fazendo sinal para um soldado entregar uma bandeja com comida e água ao prisioneiro. Mal a bandeja foi posta no chão e Dāxk avançou sobre ela, sedento e faminto.

Os quatro imperiais (havia mais um soldado ali) esperaram o cativo comer mais um pouco, vendo sua humilhação com um ar de superioridade. Korko limpou a garganta, chamando a atenção de Dāxk, e disse:

— Onde estão Dja'on e o filho daquele velho?

Dāxk permaneceu em silêncio. O General só fez um sinal com a cabeça e o outro soldado tirou um açoite da cintura, batendo no prisioneiro.

— Eu não sei... Eu não sei. — Dãxk se encolheu.

— Como não sabes? — O General ficou irritado. — Meus soldados os procuraram por toda a floresta. Devem estar escondidos aqui por perto!

— Fala! — Esbravejou Korko, fazendo sinal para o guarda açoitá-lo ainda mais. Foram uma, duas, dez chicotadas que deixaram Dãxk caído e ensanguentado.

— Creio que devemos castigar todo o povinho dele... — Disse o General das Almas. — Quem sabe ele fala se alguma criança morrer e eu me apoderar de sua existência?!

Nisso, Dãxk gemeu, querendo dizer alguma coisa.

— O que foi? — Korko se aproximou, baixando a cabeça para escutar. Dãxk disse:

— Nós não... Nós não nos escondemos aqui... Eles devem estar... Longe. Estão longe! Esse era o nosso combinado se... Se nada desse certo.

O General suspirou e disse:

— O mantenham apenas de água! Reforçarei a segurança da cidade para ninguém se aproximar... — Ele se virou para sair dali, mas retrocedeu. — Kroiho! Cobra uma multa alta a Egaho e aos três vigias da entrada. Quem sabe isso seja um incentivo para eles cumprirem direito suas funções.

Os imperiais saíram da prisão, deixando um dos soldados na porta da sala das celas. Vendo seus superiores se afastarem, o guarda fez sinal para Grãdja se aproximar discretamente.

— O General vai reforçar os arredores da cidade. — Ele sussurrou.

— Consequiste mais alguém para se rebelar?

— Dois ou três amigos mais próximos. — Ele olhou para os lados. — É perigoso demais ficar à favor dos prisioneiros... Disfarça! Aí vem gente.

Capítulo 30
DECISÕES

Os viajantes subiram ao topo do Morro Vermelho e lá se sentaram em círculo. As caças assavam numa fogueira, enquanto eles conversavam sentindo uma brisa suave, que amenizava o calor.

— Eu repito: agradeço a vocês por aceitarem participar de uma discórdia que pertence apenas a mim e a Ionko. — Disse Dja'on.

Briko-Loge sorriu e falou:

— Certa vez, tu disseste que as pessoas tinham que procurar uma sociedade que lhes fosse agradável; e se não a encontrassem, que deveriam criar uma. Como a sociedade em que vivíamos foi esfacelada, não nos restam muitas alternativas...

— Nosso convívio já é uma forma de sociedade... — Levantou-se Rk□bu. — Uma sociedade que está sendo gerada.

Ao ouvir isso, Dja'on percebeu que o convívio social que tinham era ao mesmo tempo velho e novo. Afinal, a interação entre espécies diferentes já existia. O novo era a igualdade de direitos, deveres e a valorização da opinião de cada um, tudo isso independente de idade, sexo ou espécie.

— Melhor decidirmos depois como nós iremos viver. — Disse Ionko, querendo debater logo sobre a investida contra Ydjã Arzu. Então, Dja'on iniciou:

— Alzum possui apenas uma entrada fácil, que é estreita e vigiada. A cidade fica num platô quase todo cercado por paredões. — Ele pegou pedras, galhos e folhas para representar o posicionamento da cidade. — Certamente não poderemos fazer um ataque direto... Se formos muito discretos talvez consigamos entrar escalando, mas não sei como tiraremos os prisioneiros de lá sem sermos vistos.

Os Briko faziam a tradução. Por isso, as conversas eram pausadas. Ralko⁸³, um dos *rumma* desertores do Seguidores de Farlorók□, disse por intermédio de Lai:

— E se fizermos os prisioneiros se rebelarem?

Dja'on olhou os olhos azuis daquele homem, observou seu cabelo castanho balançar levemente e respondeu:

— Havíamos pensado nisso e suponho que os prisioneiros também. Mas não sei como são as relações entre eles para não terem feito uma rebelião até agora.

Urbubak⁸⁴, um *rumma* mais alto, magro, de olhos azulados e cabelos também claros, expressou sua opinião através de Briko-Lai:

— Devemos ensinar os prisioneiros a fazerem uma revolução. Só assim mudarão a sociedade!

— Para isso teremos que entrar em Alzum. — Disse Dja'on. — Além disso, pode haver soldados que obedeçam ao império por medo...

— Então, vamos ensinar a revolução às pessoas de Ydjã Arzu. — Novamente disse Urbubak por intermédio de Lai. — Nós levaremos a igualdade a elas. A população lutará a nosso favor, porque a libertaremos de ditadores e opressores.

— Não esqueças que algumas pessoas de Ydjã Arzu gostam de viver no império. Para elas não faz sentido uma revolução. — Dja'on retrucou.

— Os que forem contra a revolução deverão ser presos ou mortos! — Briko-Lai novamente traduziu aquele homem. Os presentes olharam para Urbubak com rispidez.

Então, Dja'on suspirou e disse calmamente:

— Temos que respeitar as opiniões e gostos diferentes! Impediremos as pessoas de escolherem se as obrigarmos a aceitarem a revolução. Assim, elas viverão na sociedade por medo e não por vontade. Sem falar que seremos iguais ou piores aos dominadores que tiramos da liderança... Não agirei como os inimigos que eu quero vencer.

⁸³ [ralʔqo]

⁸⁴ [urbuʔbaq]

Os demais concordaram com Dja'on, deixando Urbubak e um dos *rgarirb* constrangidos. Assim, uns e outros começaram a dar sua opinião, formando um murmúrio.

— Como entraremos na tal cidade? — Perguntou Rkħbu em voz alta, calando os companheiros. — Vocês mudam rapidamente o foco da conversa!

Dja'on sorriu e se pronunciou:

— Novamente pedirei ajuda à floresta dos arredores de Alzum. Aquela mata está ferida e por isso a considerarei um aliado em potencial.

Briko-Lai ficou intrigado:

— Como a floresta nos ajudará? As plantas e os animais invadirão a cidade?

— Eu não sei! Teremos que ficar na floresta para percebermos o momento propício de agir.

— E quando será esse momento propício? — Briko-Lai traduziu Kuvéra Ragnam.

— Também não sei... — Dja'on fitou o rosto de descontentamento da maioria. — Mas, caminhei naquela mata por uma noite e parte de um dia. Vi, ouvi e senti seres que nem imaginava que existiam. Por breves momentos os compreendi e creio que eles tenham me compreendido também. Até mesmo grandes feras quase extintas me trataram como igual. Sei que a floresta agirá a nosso favor, se agirmos no tempo oportuno.

Um murmurinho novamente foi gerado, até que Briko-Loge traduziu Slasje:

— Como confiaremos em seres florestais? Como vamos contar com a ajuda de outras espécies?

— Da mesma forma que contamos com a ajuda uns dos outros. — Respondeu Dja'on. — Os seres da floresta possuem habilidades que não temos e nós possuímos habilidades que eles não têm... Só assim conseguiremos vencer o General das Almas.

— Esse general é muito forte para atacarmos preferencialmente ele? — Lai traduziu Mirklio.

Os olhares se dirigiram novamente a Dja'on e ele olhou para Rkħbu, que falou:

— Sua ganância o deixa forte e perigoso. Ele domina espectros e almas melhor que domina as pessoas de seu império. Tem habilidades fortes e é um *expandido* que vocês devem temer. Ele pode atacá-los sem encostar e até sentir onde estão sem vê-los.

A maioria ficou assustada. Jamais haviam se deparado com alguém com as características descritas por Rkħbu.

— Tentaremos prender o General. Se ele for muito perigoso, teremos que matá-lo. — Comentou Auhu. Briko-Loge perguntou:

— Matando ou não esse tal general, como entraremos na cidade?

Ionko adiantou uma resposta:

— Um ataque surpresa não funcionará se o General consegue sentir onde estamos...

— Mas ele esperará por gente como vocês e não por criaturas da floresta! — Rkħbu pareceu rir com a surpresa que o General das Almas poderia tomar.

Briko-Lai traduziu Ixjiohde:

— Vocês dois, Dja'on e Auhu, não foram perseguidos na cidade? Então eles devem estar procurando vocês. Usem isso para entrar!

Dja'on e Auhu sorriram, aprovando a ideia.

— E uma vez lá dentro, façam a rebelião. — Continuou Lai.

— Não sei se teremos apoio dos prisioneiros... — Preocupou-se o rapaz. Auhu perguntou:

— E vocês?

— Atacaremos por fora. — Respondeu Araia. Ionko ficou animado com a ideia, sugerindo:

— Eu posso escalar os morros e ficar de guarda lá em cima com meu arco.

— Tu serás um alvo fácil. — Dja'on ficou aflito.

— Não tanto. — Disse o garoto. — Eu sou pequeno e os imperiais terão dificuldade em me ver.

Dja'on virou-se para a raposa-escaladora e perguntou:

— Acompanharás Ionko?

A raposa-escaladora não fez sinal de entendimento.

— Sou arqueiro também, e pequeno! — Briko-Lai traduziu Kernr.
— Eu posso subir com ele.

— Também ficarei lá em cima. — Falou Rkħbu. As decisões estavam fluindo rapidamente...

O assado ficou pronto e a comida foi sendo repartida, passando de mão em mão. Mas, isso não fez a discussão acabar. Briko-Lai começou a traduzir Ir-⁸⁵, um *siorgarés* musculoso, com chifres grandes e todo vestido de preto. Foi ele e uma fêmea robusta chamada Krana⁸⁶ que imobilizaram Ionko e Auhu em Iasibarana. Lai disse:

— Há como construirmos catapultas? Ou a floresta deixará de nos ajudar se a cortarmos?

— Se cortarmos as árvores, estaremos atacando aliados. — Disse Djá'on. — Além disso, as catapultas não atingem um alvo específico. Elas podem ferir companheiros, prisioneiros e gente que não faz resistência...

Assim, passaram parte da noite discutindo como seria o ataque a Alzum. Então, antes de dormirem, eles já tinham um plano formado de como entrar na cidade. Era uma estratégia ousada e corajosa, mas baseada em diversas variáveis.

⁸⁵ [ir' ʔi]

⁸⁶ [qrana]

INTEGRAÇÃO COM A FLORESTA

O senso de comunidade já começava a surtir efeito naquela gente. Eles aprendiam uns com os outros novos costumes e técnicas.

Um *rumna* chamado Ehserdo⁸⁷ levava consigo uma caderneta na qual escrevia o que considerava relevante e interessante. Ele registrou vários conhecimentos compartilhados, como técnicas de caça, agradecimentos à comida e alongamentos matinais. Esse homem estava atento a tudo o que poderia aprender, principalmente sobre as relações entre as espécies. Ele admirava a amizade de Dja'on com a raposa-escaladora, pois entre eles não havia relação de pertencimento.

Ehserdo tinha longas madeixas negras, olhos igualmente escuros e sobrancelhas grossas. Apesar de ser um adulto consolidado, era mais baixo que seus coespecíficos, com exceção de Ionko.

Os viajantes fizeram uma breve refeição e logo desceram o Morro Vermelho cantarolando ao ritmo agitado dos tambores e chocalhos. Os *siorgarés* cantavam algo referente a “andanças”, “nova vida”, “coragem” e “calor”. Os últimos trechos da canção foram entendidos mais ou menos assim:

*Andança corajosa/ Desejo que sai da sombra/ Para enfrentar a luz calorosa/
Batalharemos sem hora/ Vida nova...*

A música teve fim súbito quando todos ficaram sob o sol quente. Dja'on, Auhu e a raposa-escaladora tomaram a frente da caminhada. Rkhbu voava lá no alto.

Conforme os dias iam passando, muitos começaram a desconfiar de Rkhbu, principalmente por ele não ter participado da cantoria. Mas, o que causava mais temor era a forma como a criatura agia, pronunciando-se

⁸⁷ [ehserdo].

pouco e preferindo a solidão. Até mesmo Dja'on passou a ter um pouco de dúvida sobre a confiabilidade de Rkħbu.

Essa desconfiança piorou quando Rkħbu sumiu por dias. Alguns se desesperaram, suspeitando de traição, enquanto outros apenas acreditavam que ele tinha desistido de ajudar.

— Rkħbu nos abandonou! — Disse Briko-Lai, certa noite. — Havíamos planejado funções para ele na invasão da cidade...

— Devemos considerá-lo desistente apenas quando chegarmos a Alzum. — Disse Dja'on, ignorando sua própria desconfiança.

— Não confio nele. — Reclamou Slasje por intermédio de Briko-Loge. — Não sabemos onde está e não vimos para que direção foi...

— Calma! — Respondeu Dja'on. — Ele deve ter seus motivos para desaparecer. Rkħbu conhece muitas coisas do mundo. Suas ações e pensamentos podem ser tão diferentes dos nossos, que somos incapazes de compreendê-lo.

Auhu olhou o companheiro com desdém e comentou:

— Eu tenho que admitir que também não confio nele.

— Não façam julgamentos precipitados. — Ixjiohde disse pausadamente, treinando o idioma que estava aprendendo. — Umas pessoas são confiáveis para algumas coisas, mas não para outras. Deixem que o tempo revele isso.

E assim, a discussão sobre a confiabilidade de Rkħbu foi bruscamente finalizada.

O dia estava ensolarado e quente quando chegaram ao Rio do Lodo. Ali, os viajantes saciaram a sede e se banharam escondidos embaixo da ponte. Depois eles foram em direção aos pomares, encontrando Rkħbu sobre a ponte. A criatura esperava-os sentada, aparentemente sorridente.

Aliviado em rever o companheiro, Dja'on disse:

— Pensei que tivesses desistido de nos acompanhar.

— Cogitei em fazer e não fazer isso... — Disse Rkħbu. O murmúrio que antes estava baixo ficou mais intenso com essa resposta. Dja'on, Auhu e Ionko pediram para o pessoal se aquietar, pois poderia haver imperiais nos arredores. Então, feito silêncio, a criatura explicou:

— Queria sentir o mundo como nos tempos passados, desejando a solidão. Nesses dias em que estive ausente, vivi como um cruel territorialista e devastei uma região ao sul.

— Por isso eu não estava confiante em ti! — Disse Slaſje através de Briko-Lai. — Tu mudas o teu jeito...

— Um ser não possui uma única personalidade. — Comentou Rkħbu. — O humor e as vontades mudam de acordo com as circunstâncias. É algo normal que poucos reconhecem... Eu tinha conflitos entre duas vontades. Então, para uma não dominar a outra, tive que juntá-las e transformá-las numa só.

— O que queres dizer com isso? — Perguntou Ionko.

— Quero dizer que eu os acompanharei no bando e agirei como um cruel solitário! — Rkħbu olhou para Dja'on. — E assim, deixarei de ser o que sou.

Muitos não entenderam se ele ajudaria ou não. Apenas Dja'on, o Imaterial e a raposa-escaladora o compreenderam plenamente. Apesar disso, aquelas palavras eram melhores que o silêncio, já servindo para acalmar as insatisfações. Mudando de assunto para evitar intrigas, Dja'on perguntou:

— Alguém pode me ajudar a contar em quantos estamos?

Briko-Loge o ajudou: estavam em 28 indivíduos, se considerassem o Imaterial. Essa conta serviria para não deixarem alguém pelo caminho. Depois disso, eles partiram silenciosos e cautelosos para dentro dos pomares no lado direito da estrada. Ali eles se fartaram enquanto caminhavam pelas plantações.

Como as árvores estavam dispostas em fileiras formando “corredores”, a caminhada pelos pomares foi relativamente fácil. Por fim, atravessaram a cerca de arame farpado na fronteira com a Floresta Grande.

Dentro dessa floresta era difícil manterem silêncio numa caminhada rápida. Por isso, eles andavam lentamente, procurando ser discretos. Dja'on ensinou os companheiros a se deslocarem com os joelhos flexionados, o que tornava o movimento mais silencioso. Algumas vezes, deslocavam-se como quadrúpedes para serem ainda mais sutis. Durante as noites em que estiveram entre as árvores, não fizeram fogueira alguma.

Os viajantes andaram pela mata até encontrarem um pequeno córrego afastado dos desmatamentos. Ali, eles permaneceram por algum tempo.

Para algumas pessoas, dormir na floresta causava pavor, principalmente devido os sons “assustadores”. Criaturas que muitos não conheciam vocalizavam e a vegetação se mexia com o movimento de animais ocultos.

Dja'on percebeu esse temor, especialmente entre o pessoal vindo de Iasibarana. Por isso, decidiu com os demais a não avançar até todos estarem integrados à região. Como esperavam a ajuda da floresta, os viajantes prontamente quiseram extinguir o medo que tinham dela.

Era o segundo dia de permanência na mata. Estava anoitecendo e Dja'on reuniu os companheiros para lhes explicar com uma voz serena:

— Há muitas maneiras de estar em harmonia e se integrar ao mundo. Vou ensiná-los a que considero melhor, que é o *entregar-se* às existências.

Quando ouviram “*entregar-se*”, muitos acreditaram que teriam que se ferir ou causar alguma morte. Mas, essa interpretação era precipitada e enganosa, que Dja'on esclareceu em seguida:

— O *entregar-se* é oferecer sua vivência a todas as existências. Para isso, vocês não devem se considerar apenas um indivíduo, mas parte de um todo. *Nós somos a pequena parte de um todo!* Vocês devem permitir as outras existências em vocês e procurar senti-las sem ansiedade. O *entregar-se* não requer pedidos, nem reclamações... Apenas tentem deixar a mente vazia para, aí, oferecerem sua existência. Então, vocês se unirão intensamente a tudo e conseqüentemente se harmonizarão.

Dja'on olhou para seus companheiros e logo para a floresta ao redor. Após um suspiro, continuou:

— O *entregar-se* pode ser feito individualmente ou em conjunto, sendo este último o mais eficiente⁸⁸.

— Há algum lugar mais adequado para *se entregar* e se harmonizar?
— Perguntou Ionko.

Dja'on pensou antes de responder:

— O *entregar-se* é mais eficiente fora de qualquer construção... Além disso, não há um momento específico e nem posição ideal para *se entregar*, pois o importante é a pessoa se sentir preparada.

Dja'on fez uma pausa para observar atentamente os companheiros. Vendo que eles ainda estavam temerosos, disse:

⁸⁸ Não se refere apenas a vários indivíduos da mesma espécie, mas de espécies diferentes.

— Percebo que muitos não estão preparados para a *entrega*. Por isso, banhem-se em terra, água e folhas... Esfreguem-se nas árvores e sintam o vento ou a escuridão da noite envolvê-los⁸⁹.

Com exceção dele, da raposa-escaladora, do Imaterial e de Rkhbu, os demais passaram serapilheira e terra nos corpos. Também, se esfregaram nas árvores e se molharam. Todos se moviam lentamente para terem consciência do que faziam.

— Não peçam e não reclamem. Não procurem defeitos e nem qualidades. Apenas sintam as coisas ao redor... — Disse Dja'on. — Nós faremos diferentes maneiras de *entrega*, uma após a outra⁹⁰.

Depois de “se banharem”, os viajantes ficaram em posições agradáveis. Então, o rapaz continuou:

— Fechem os olhos e não deem atenção às suas mentes. Muitos pensamentos virão, mas não se detenham neles. Deixem a mente esvaziar e tentem não desejar...

Assim, aos poucos, os andarilhos foram praticando o que Dja'on chamava de *entrega*. Ele também a fazia, embora estivesse atento ao que acontecia ao redor.

Enquanto estavam de olhos fechados, todos começaram a perceber sons e odores que não imaginavam existir. Por vezes, sentiam alguma presença diferente⁹¹.

Dja'on iniciou um canto lento de volume moderado. Se não fossem os imperiais, ele cantaria para sua voz ser ouvida de longe. Apesar de a maioria das palavras do cântico não ter significado, o ritmo e a entonação eram agradáveis e calmos. Para complementar, ele tocou um tambor levemente⁹².

Quando todos já estavam familiarizados com a cantoria, o rapaz deu instruções através da melodia:

Dancem de olhos fechados/ Façam movimentos lentos/ Cantem!

⁸⁹ A prática de “se banhar” serve para o indivíduo se tranquilizar e se acostumar com outras existências, preparando-o para a “autoentrega”.

⁹⁰ Dja'on quer ensinar de maneira didática, separando os métodos de “entregar-se”. Porém, há maior eficiência quando eles são misturados.

⁹¹ Não ver estimula os outros sentidos.

⁹² Método de *entregar-se* usando sons: esses sons podem ser tanto de cantos e falas (até mantras) quanto de objetos (como instrumentos musicais). As palavras sem significado são usadas para as pessoas não se deterem pensando no que falar.

Dja'on repetiu isso algumas vezes até os companheiros entenderem sua intenção. Então, levantaram-se e dançaram, mexendo lentamente o corpo. Alguns cantavam no idioma do Seguidores de Farlorókĥ, enquanto outros falavam palavras sem sentido, obedecendo a uma súbita vontade gerada em seu íntimo⁹³. Apenas Rkĥbu não cantou nem dançou, permanecendo quieto e de olhos fechados em cima de uma árvore, embora apreciase os sons dos companheiros.

Temendo que os imperiais aparecessem, Dja'on pôs fim à música. Ele parou de tocar o tambor e cantarolou:

Continuem a se mexer e silenciem / Para os inimigos não nos destruírem

Assim, cada um foi silenciando sem deixar de fazer gestos leves e lentos.

Passado algum tempo, o rapaz falou para seus companheiros pararem de se mexer e apenas escutarem os sons da floresta. Então, sussurrou algumas palavras sem sentido, logo dizendo:

— Venham a nós, existências. Queremos sentir e entender vocês.

Ele repetiu isso algumas vezes até todos sentirem fortes presenças ao redor.

— Não abram os olhos! — Disse Dja'on.

Parecia que os animais haviam silenciado naquele momento, e que o frescor da mata se extinguiu. Repentinamente, Dja'on abriu os olhos.

Ele viu a escuridão da floresta e alguns seres piscando aqui e acolá. Então, pediu aos companheiros para também abrirem os olhos e contemplarem⁹⁴, em silêncio, as coisas da noite⁹⁵. Uns mexeram a cabeça lentamente procurando os responsáveis pelas presenças. Não vendo criaturas grandes por perto, supuseram se tratar de existências imateriais. Mas, logo eles passaram a sentir pouco tais presenças: ou elas se afastaram ou se tornaram comuns.

— Se estão se sentindo em harmonia com a floresta e o mundo, vocês conseguiram “*se entregar*”. — Disse Dja'on, enquanto se levantava. — E para mim acabou! Se quiserem continuar a *entrega* por mais tempo, a escolha é de vocês.

⁹³ Nesse momento, os viajantes começaram a misturar os métodos de “*entregar-se*”. Não há sequência e nem tempo de duração para a *entrega*.

⁹⁴ Ou seja, não atribuindo qualidades ou defeitos às coisas observadas.

⁹⁵ Método de *entrega* através da observação.

Depois disso, os andarilhos se sentiram mais calmos e integrados à região, não mais temendo a floresta. Com entusiasmo e contentamento, alguns até comentaram com outros as sensações que tiveram.

Os viajantes ficaram mais dois dias na Floresta Grande. Às vezes se escondiam ao ouvirem caçadores nas picadas. E isso se tornou um aprendizado para adquirirem maior paciência.

Em alguns momentos desses dias eles praticaram novamente o *entregar-se*, percebendo que muitas vezes o perigo era provocado pelo próprio indivíduo. Por isso, Ixjiohde arriscou falar no outro idioma, enquanto um ser em forma de aranha andava em suas mãos:

— Um indivíduo se torna perigoso a nós, quando nós temos sua aproximação. — Ele olhou para Auhu e o usou como exemplo. — Seria como se eu quisesse me aproximar de ti e tu tivesses medo de mim. Como tu não me dás espaço para conversar, eu te bato e te ofendo apenas para ter tua atenção; mas, se tu me permites dialogar, a nossa aproximação será tranquila.

Com as experiências adquiridas na floresta, os viajantes passaram a agradecer cada dia e cada noite. Por vezes, faziam algum pedido silencioso de permissão, percebendo que cada vez mais se integravam à região.

E ali eles ficaram esperando o momento propício, sem saber como o identificariam. Rkħbu disse palavras sábias acerca dessa espera:

— Não devemos pensar na ação enquanto agimos. Exemplo é quando se está correndo. Quem pensa em como correr tropeça nas próprias pernas... Quem pensa aonde quer chegar considera a distância longa e se cansa rápido... É assim com a nossa espera. Não devemos pensar em como será o momento propício, apenas devemos esperá-lo sem desejo.

Dito isso, eles ignoraram a ansiedade e continuaram a interagir com a região. Por vezes, dividiam-se em grupos de dois ou três para patrulharem os arredores em busca de imperiais próximos.

MOMENTO PROPÍCIO

O quinto dia de permanência na floresta amanheceu cinzento. Diversas aves vocalizavam calmamente, ainda sonolentas, esperando o sol aparecer para secar seus corpos molhados na chuva da noite anterior. De repente, a raposa-escaladora ficou agitada. Ela correu de um lado a outro e logo subiu numa árvore. Dja'on entendeu suas atitudes, preparando-se para a chegada de alguma fera. Ele disse aos companheiros:

— Peguem seus armamentos e fiquem juntos, em silêncio.

O pessoal se preparou para um combate. Então, apareceram duas feras *kuiû*, exibindo seu pelo amarelo com manchas marrons e bocarra com enormes dentes.

— Os temíveis desse lugar. — Disse Rkĥbu.

— Não corram e tentem não sentir medo delas. — Disse Dja'on, antes que alguém fizesse um movimento brusco. Seus companheiros controlavam a respiração, acompanhando cada movimento das feras. As duas *kuiû* caminharam ao redor deles, farejaram o ar e logo se afastaram, esturrando.

Nesse instante, um bando misto de aves apareceu se agitando no dossel, enquanto um vento agradável soprava. Dja'on sentiu um forte ânimo, percebendo que o momento propício havia chegado.

— O que vocês sentem? — Ele perguntou.

— Vigor e coragem! — Disse Ionko.

— Força! — Kuvéra Ragnam falou, treinando o outro idioma.

— Vontade de atacar Alzum. — Disse Araia.

O rapaz sorriu para ela e falou:

— Creio que o momento de investirmos contra a cidade tenha chegado. Vocês sentem o mesmo?

Seus companheiros riram, se dando conta que haviam conseguido perceber o momento propício. Alguns levantaram as armas e concordaram vociferando aos sussurros, enquanto outros apenas assentiram com a cabeça.

Então, Auhu e Dja'on vestiram as roupas imperiais que haviam escondido; e Briko-Loge pegou peças de vestuário dos companheiros para parecer um cidadão imperial ao usar branco, vermelho e azul. Os demais colocaram entre as moitas qualquer objeto que pudesse atrapalhá-los no confronto, como as mochilas. Assim preparados, eles se dividiram em quatro grupos, conforme o planejado, e se dirigiram à estrada.

No primeiro grupo estavam o *rumma* Belgo⁹⁶, Briko-Loge, Araia, Kamaiaia, Iorhje, Ehserdo, Auhu e Dja'on. As mulheres eram puxadas pelo seu irmão através de uma corda frouxamente amarrada às mãos das duas.

No segundo grupo estavam Ionko, Kernr, a raposa-escaladora, o Imaterial e Rkħbu. Eles caminhavam discretamente a Alzum, esgueirando-se por entre a vegetação para subirem o morro mais ocidental.

Briko-Lai, Slasje, Ixjiohde, Gouhrram e os *siorgarés* Ruttre⁹⁷ e Aroko⁹⁸ faziam parte do terceiro, que ficou de tocaia na beira da estrada, imediatamente após uma descida.

Já no quarto grupo estavam Urbubak e seu irmão Urbunuk⁹⁹, Ralko, Kuvéra, Rerrtra, Mirklio, mais Krana e Ir-i com sua filha Irokrotra¹⁰⁰. Eles permaneceram ocultos na mata esperando o sinal para agirem.

Briko-Loge apareceu na estrada puxando as mulheres e gritando:

— ALGUÉM?! ALGUÉM, POR FAVOR!

Belgo, Iorhje e Ehserdo fingiam perseguição, enquanto Auhu e Dja'on estavam parados no meio da estrada, os olhando. Quando Briko-Loge chegou mais perto de Alzum, três guardas apareceram com espadas em mãos, prontos para resgatar os supostos imperiais.

— Aqueles seguidores me perseguem! — Disse Briko-Loge. — Ajudem-me!

Um dos uniformizados tirou a corneta da cintura e a tocou para chamar reforços, fazendo sinal para Loge passar.

— Os enganadores estão lá! — Disse outro, reconhecendo Auhu e Dja'on.

— Quem és tu? E o que fazes aqui? — Indagou o terceiro guarda, andando a passos largos ao lado dos três viajantes.

⁹⁶ [belgo]

⁹⁷ [ruttre]

⁹⁸ [aroqo]

⁹⁹ [urbunuq]

¹⁰⁰ [iro?qro?tra]

— Briko... Fugi para cá trazendo estas prisioneiras!

Os imperiais os analisaram ansiosos e temerosos pela aproximação dos inimigos.

— Conheces aqueles dois uniformizados?

Briko-Loge ficou um tanto nervoso, mas respondeu:

— Pensei que iriam me ajudar... Mas eles se juntaram aos seguidores e tentaram me atacar!

Nesse instante, vinte soldados apareceram marchando a passos rápidos.

— Deixem-nos passar! — Vociferou um deles. Os irmãos e os três guardas saíram da estradinha entre as rochas para desbloquearem o caminho.

— Por aqui... — Um dos vigias fez sinal para Briko e as irmãs passarem a pequena ponte que levava à escadaria.

Os vinte soldados correram para enfrentar Iorhje e o restante do primeiro grupo. Mas os viajantes fugiram rápido.

Os imperiais estavam tão confiantes em sua superioridade numérica que seguiram Dja'on e os demais, não se dando conta que havia gente escondida na mata. Assim, os grupos “três” e “quatro” saíram de seu esconderijo e atacaram os soldados pelas costas.

Como queriam que os imperiais tivessem escolhas, os primeiros golpes dos viajantes não foram mortais. Eles nocautearam dois inimigos, batendo nos outros enquanto gritavam para se renderem ou se aliarem a eles. Porém, a maioria dos soldados era irredutível, sendo quase fanática pelo império.

— Se vocês não são de Ydjã Arzu, são nossos inimigos! — Disse um deles, golpeando Auhu freneticamente com a espada. Mas, inesperadamente uma *kuiû* saiu correndo da mata e pulou sobre o imperial, mordendo seu pescoço e o asfixiando. A outra fera também apareceu, ajudando os viajantes no confronto.

Dos vinte imperiais, apenas dois se renderam. Estes e a dupla de nocauteados foram desarmados e postos juntos no interior da floresta.

— Ixjohde se dispõe a ficar aqui cuidando desses quatro. — Disse Briko-Lai, traduzindo o companheiro. Dja'on sorriu e falou aos imperiais:

— Vocês *não* são nossos prisioneiros, mas não tentem resistir até essa batalha acabar. — Ele ergueu a cabeça e respirou fundo. — Não estamos aqui para destruir ninguém, apenas queremos tirar os prisioneiros do império.

Uma das *kuiû* deitou-se ao lado dos quatro imperiais e ali ficou acompanhando Ixjiohde na vigília. Então, os demais deixaram os vencidos e foram à borda da floresta para averiguarem a situação. Auhu tirou a luneta da cintura e olhou para o morro ocidental.

— Ionko e os outros estão quase no topo do morro. — Disse ele, sorridente. — Eles estão conseguindo avançar!

Rkhbu voava alto. A raposa-escaladora ia à frente do resto de seu grupo, farejando a aproximação de qualquer inimigo. Repentinamente, ela parou e rosou, anunciando três vigias.

Ionko e Kernr se aproximaram cautelosamente, enquanto os imperiais olhavam para a floresta lá de cima. O som da corneta e o movimento abaixo os haviam deixado em alerta. O garoto mirou na mão de um arqueiro, enquanto Kernr mirava no braço de outro. Se comunicando através de sinais, os dois dispararam as flechas quase ao mesmo tempo, acertando em cheio nos alvos.

O grito de dor dos vigias fez três soldados saírem da construção comprida no topo do morro. Os pequenos viajantes tiveram que se esconder atrás dos arbustos para não serem vistos, muito menos flechados.

Os soldados colocaram o escudo à frente do corpo, sacaram as espadas e começaram a descer o morro, procurando os invasores. Sem perceber, passaram pela raposa-escaladora, que avançou na perna de um deles. Ionko aproveitou esse momento para flechar o inimigo no ombro, distraindo os demais para proteger a raposa. Antes dos imperiais avançarem sobre o garoto, Rkhbu desceu do céu e parou na frente da porta da construção comprida.

Os vigias ficaram aterrorizados ao verem a criatura, que os olhou desejando morte. Então, seguindo sua natureza, Rkhbu avançou sobre eles, mal sentindo as flechadas. Ele arrancou a cabeça de um com a boca e asfixiou o outro com as unhas. O terceiro ficou paralisado vendo a carnificina, como se estivesse esperando ser abatido, como realmente foi.

Um dos soldados retrocedeu ao ouvir os gritos dos vigias, deixando os companheiros lidarem com a raposa-escaladora. Antes de ele encontrar Rkhbu, Kernr apareceu de trás dos arbustos e enfiou uma faca em sua coxa, fazendo-o cair. O *rgarirb* rapidamente o desarmou e cortou as cordas de seu arco, amarrando as mãos dele

— Entreguem-se, se não quiserem ser mortos! — Disse Ionko se levantando de trás da vegetação. Os dois soldados olharam-no assustados, percebendo que a raposa-escaladora tinha parado de atacar assim que

escutaram o garoto. Ao virarem para trás, viram seu outro companheiro amarrado com Kernr tapando sua boca com um pano, enquanto Rkħbu os olhava mais acima do morro.

— Quem são vocês? — Um dos imperiais perguntou, apavorado.

— Não temos tempo para explicações. — Disse o garoto. — Se quiserem viver, rendam-se.

Enquanto conversavam, o outro imperial tirava uma pequena faca da cintura. Num movimento rápido, ele ergueu o braço para arremessá-la em Ionko. Mas algo o impediu, paralisando-o.

— O que é isso? — Ele ficou assustado, com o braço erguido e sem movimento.

— Não fui eu! — Disse Rkħbu, parecendo rir lá em cima.

— Imaterial! — Ionko ficou surpreso com a ajuda de seu companheiro incorpóreo. Assim, o morro ocidental foi tomado.

Enquanto Ionko e seu grupo enfrentavam os inimigos, Briko-Loge, Araia e Kamaiaia chegavam ao platô de Alzum. Eles foram conduzidos à casa cinzenta à direita do pórtico da escadaria.

— Fica aí... — Disse um dos vigias da entrada, apontando para Loge sentar num dos bancos daquela casa. — Temos que chamar o líder.

Os imperiais saíram, fechando e trancando a porta. Os irmãos se olharam naquela penumbra, desconfiados. O interior da casa era composto por uma única peça cheia de bancos e cadeiras. As janelas pequenas estavam todas fechadas, fazendo a luz do dia entrar por algumas frestas.

Passado algum tempo, a porta se abriu num estrondo. Por ela entraram dois dos vigias, seguidos de Korko e do General das Almas. Imediatamente Briko-Loge se levantou, mexendo na corda para as duas irmãs também se erguerem.

— Então, este é o suposto imperial que estava sendo perseguido pelos seguidores... — Disse o General, olhando nos olhos de Briko-Loge.

Korko se aproximou mais dos viajantes e perguntou:

— Por que trouxeste as prisioneiras para cá? E como tu soubeste de Alzum?

— As trouxe para reconstruírem o império... — Loge controlava o nervosismo. — E como sou da fronteira, as consegui de forma fácil. Os seguidores estão vendendo suas filhas por uma pechincha...

— Da fronteira... — O General o analisou. — Tu não respondeste a outra pergunta: como soubeste de Alzum?

— Comentários. Muita gente fala de Alzum-refúgio-na-mata... — Briko-Loge inventou um nome, tentando dar veracidade à sua história. — E como eu trabalhei com mapas, soube onde procurar para chegar até aqui.

— Se vens da fronteira, onde estão teus suprimentos e pertences? — Korko ficou desconfiado. Loge arregalou os olhos, pois não tinha pensado nisso. Então, num raciocínio rápido, ele improvisou:

— Aqueles dois enganadores vestidos de imperiais me pediram a mochila para revistar. Pensei que eles fossem os guardiões da entrada de Alzum, mas são ladrões e embusteiros...

Korko olhou para as duas mulheres e depois para o General, dizendo: — Esse homem e os vigias relatam que dois indivíduos vestidos de imperiais se juntaram aos supostos seguidores... Então, Dja'on está perto.

O General das Almas chutou uma cadeira e perguntou aos dois vigias: — Vocês têm certeza que passaram vinte guerreiros para atacarem aqueles imbecis?

— Sim, senhor!

— Se não eram muitos inimigos, porque os vinte guerreiros ainda não retornaram? — O General franziu a testa.

— Não sei, senhor. — Disse o outro vigilante, temeroso.

— Então vai para a entrada da cidade... — O líder imperial ficou ainda mais enfurecido. — Não sei o que fazes aqui escutando nossa conversa.

— Desculpe-nos. Vamos indo, senhor! — Disse o guarda, fazendo uma reverência. O outro também o acompanhou na cordialidade. Antes de ambos saírem pela porta, o General vociferou:

— Apenas *um* vai para a entrada! — Os guardas pararam. — O outro leva essas duas para as celas.

Então, combinando-se rapidamente, um dos soldados pegou a corda de Briko-Loge e puxou as irmãs para fora. O outro voltou para a entrada da cidade.

— Continuando... — O General olhou novamente para Loge. — Se estiveres nos enganando, como suspeito que está, tu serás morto. Morto como aqueles que supostamente te perseguiram.

— Não subestimes Dja'on! — Disse Korko. — Já o vi vencer sozinho vários guerreiros com habilidade. Se ele retornou com reforços, deve ter algo bem planejado.

O General das Almas franziu a testa e suspirou fundo. Então, bateu com uma das mãos na parede e disse:

— Dessa vez ele não me escapa! — Ele tirou a espada da cintura. — Kroiho! Interroga mais esse suposto imperial da fronteira.

O General saiu pela porta, fechando-a num estrondo.

— Me dá tua espada. — Korko solicitou a Briko-Loge.

— Por quê?

— Apenas me dá... Para conversarmos.

— Podemos conversar assim como estamos.

— O General me deu ordens. Deves me obedecer!

— Ele te deu ordens para me interrogar... Tu debes *apenas* fazer perguntas, nada mais.

Kroiho desembainhou sua espada e a apontou para Briko-Loge:

— Dá-me teu armamento!

Antes de Briko-Loge sacar a espada, uma grande mosca entrou pela fresta da janela e bateu no olho de Korko. Aproveitando o momento de distração do adversário, Loge o empurrou contra a parede e o desarmou. Os dois lutaram corpo a corpo, um tentando imobilizar o outro, enquanto a mosca ainda batia nos olhos do imperial.

Briko-Loge soqueou tanto o estômago de Korko que o deixou caído no chão. Então, bateu com o cabo da espada na sua nuca e o fez desmaiar. Nesse instante, a mosca saiu por outra fresta da janela.

Kroiho foi despido e suas roupas rasgadas. Com os trapos, Briko-Loge amarrou os pés do adversário, pôs uma venda em seus olhos e o amordaçou. Depois colocou o inimigo numa cadeira, amarrando as mãos no encosto atrás da cabeça. Por fim, a cadeira foi deitada para o encosto ficar no chão, pressionando as mãos de Korko sobre o piso.

Enquanto isso, Araia e Kamaiaia adentravam na sala das celas. Antes de ser encarcerada, Araia soltou uma das mãos e sacou a adaga que tinha entre as roupas. Em um movimento rápido, ela degolou o guarda que puxava a corda. Outro imperial, que era o vigia das celas, rapidamente

largou a espada e ergueu as mãos, olhando assustado para as duas. Então, inesperadamente disse:

— Não me ataquem! Estou a favor de vocês...

As irmãs se olharam desconfiadas. Kamaiaia perguntou:

— Como estás ao nosso favor?

— Alguns prisioneiros comentam em fazer uma rebelião, mas esperam o momento de fraqueza imperial para atacarem.

Araia mexeu nos cabelos e sorriu, dizendo:

— Diz a eles que o momento chegou...

O guarda das celas retribuiu ao sorriso, tirou a parte de cima do uniforme e correu para a porta, onde vociferou:

— Começou a rebelião!

Sua voz ecoou por toda prisão, fazendo muitos subjugados se alertarem. Grãdja o olhou contente, enquanto os demais cativos dali começaram a gritar, pegando qualquer objeto que pudessem usar como arma. O guarda entregou as chaves da prisão à garota, logo partindo em busca de armamentos decentes para os rebeldes.

Grãdja se encontrou com Araia e Kamaiaia diante da jaula de Dãxk.

— Dja'on e Ionko estão aqui! — Disse ele à garota, que rapidamente abriu sua cela. Os dois se abraçaram e Dãxk apresentou as companheiras.

Quando a rebelião começou, o General das Almas caminhava à frente de mais vinte guerreiros, indo em direção à entrada de Alzum. Ao ouvir a gritaria e ver os trabalhadores abandonarem suas ocupações, ameaçando imperiais, ele parou e ordenou que sete de seus soldados contivessem a rebelião.

— Era tudo armação! — Ele ficou furioso. — Vamos proteger a entrada da cidade...

O General correu para a escadaria com seus guerreiros. Antes de chegar à ponte, ele fez sinal para seus subordinados pararem.

Dja'on e seus companheiros haviam matado o guarda da entrada da cidade e rendido o que tinha retornado à sua posição. Quando chegaram à ponte, o rapaz e Auhu ficaram inesperadamente paralisados.

O General vociferou da escadaria:

— Vocês serão mortos por terem desejado atacar Alzum!

Os outros viajantes sentiram um aperto no peito, como se algo os pressionasse. Seus movimentos ficaram sem precisão e suas pernas tornaram-se pesadas. Rerrtra se debateu, tentando afastar a sensação incômoda.

Nesse instante, dois soldados saíram da passagem da escadaria e usaram suas armas de fogo. Um tiro acertou em cheio a cabeça de Rerrtra, que caiu morto diante dos companheiros. Urbubak foi ferido no ombro pelo outro soldado, que errou a mira devido a uma correição que começava a subir em sua perna.

As formigas saíam de buracos no solo, rapidamente ocupando parte da ponte. Os dois imperiais voltaram correndo para a escadaria, se tapeando.

— Enfrentem-nos, covardes! — O General os xingou. Mas, logo as formigas estavam na escada, atacando todos os soldados com ferroadas e mordidas. Nisso, os viajantes recuperaram seus movimentos.

Alguns uniformizados subiram correndo ao platô, enquanto outros se debatiam em pânico, caindo ao chão por serem alérgicos às toxinas. Farto daquilo, o General das Almas foi para a ponte, pisando nos insetos e os afastando de perto de si sem encostá-los.

Assim, ele ficou frente a frente com Dja'on. O líder imperial analisou o rapaz com ódio, arremessando-o apenas com o olhar. Dja'on não se chocou contra as rochas graças aos companheiros, que o seguraram.

Auhu empunhou firme sua espada e tentou golpear o General. Mas, o homem foi mais rápido, bloqueando o ataque com seu armamento enquanto se defendia da investida de Kuvéra Ragnam.

Furioso e com uma força descomunal, o General das Almas empurrou o *siorgarés* ponte abaixo e jogou Auhu em cima das formigas. Só então que Urbunuk, Briko-Lai, Ixjiohde e Slasje tiveram espaço para avançar contra o inimigo, que moveu as mãos e os paralisou.

Dja'on apareceu correndo pela guarda da ponte, atacando com o cajado. O General das Almas se esquivou de forma surpreendente, curvando-se para o lado enquanto pulava para trás. Com um sorriso sarcástico, ele foi para a escadaria, passando por alguns dos soldados que lutavam contra Auhu e as formigas. Depois de ajudarem o companheiro, Dja'on e os demais foram atrás do inimigo.

Não demorou para o General chegar ao platô de Alzum. Lá em cima a confusão era grande. Os soldados que tentavam conter a rebelião dos

cativos eram impedidos por enxames de insetos. Além disso, aves davam rasantes nos arqueiros dos penhascos.

O General das Almas ficou perplexo. Ele havia subido ao platô para derrotar Dja'on e os rebeldes de uma só vez, sem precisar de tanto esforço. Mas, ele não imaginava que a situação estava daquele jeito; não imaginava que a correição de formigas não era um mero acaso, mas parte da investida contra Ydjā Arzu.

Então, novamente a fúria se apossou dele. Gritando, o General expandiu ainda mais suas habilidades, fazendo tremer o prédio das prisões.

Dāxk, Grãdja, Araia, Kamaiaia e alguns outros usavam a edificação como base para se defenderem dos projéteis imperiais. Quando as fundações do presídio começaram a ruir, um dos rebeldes alertou:

— Saiam ou seremos soterrados!

Um alvoroço tomou conta dos rebeldes no presídio. Em conjunto, eles pegaram algumas mesas e as usaram como escudo, colocando-as à frente para saírem do prédio antes que desabasse. Mas, nem todos conseguiram sair, pois o teto e uma parede foram ao chão, matando dois prisioneiros. Nesse momento, Dja'on e seus companheiros chegaram ao platô.

— Finalmente! — Disse Briko-Loge saindo de trás das árvores perto da casa onde fora interrogado. — Melhor tirem os uniformes imperiais, pois os cativos se rebelaram...

Dja'on e Auhu imediatamente tiraram suas camisas e coletes, enquanto os outros davam tapas nas costas de Loge, contentes por ele estar bem.

— Onde estão as meninas? — Briko-Lai perguntou ao irmão, querendo saber de Araia e Kamaiaia.

— Estão com os rebeldes. Eu fiquei aqui esperando vocês para avisá-los da revolta e me escondendo daquele homem grande.

— Aquele é o General das Almas! — Explicou Dja'on.

Os olhares se dirigiram ao homem musculoso, que caminhava a passos largos em direção ao aglomerado de soldados assustados. Antes que ele se afastasse muito, Dja'on correu para atacá-lo pelas costas.

— Imbecil! — Disse o homem, se virando e empurrando o rapaz apenas com o olhar. Dja'on se apoiou no cajado para não cair.

— Ajudem os cativos! — Dja'on gritou para os companheiros ao ver os imperiais restabelecerem a formação e avançarem sobre os rebeldes.

Auhu e os companheiros passaram correndo, desviando do General, enquanto Dja'on o atacava novamente. Com uma pancada forte, o homem partiu o cajado em dois, logo paralisando o rapaz para dar o golpe final.

Dja'on ficou assustado. Parecia que alguém segurava seus braços e pernas, o impedindo de se defender. Mas, a região interveio.

Um vento soprou carregando pó, pólen e folhas, que atingiram o rosto do General. Pequenas aranhas também vieram voando em suas teias, pousando no homem musculoso e o picando. Apesar de isso ter salvado Dja'on, também provocou ainda mais a fúria do inimigo.

A pele do General das Almas ficou com um tom avermelhado. As aranhas que estavam em seu corpo secaram e Dja'on ficou desanimado e tonto, como se sua força fosse sugada.

Em seu estado como *expandido*, o General fez os rebeldes tropeçarem e as aves perderem o fôlego. Além disso, levantou os mortos no confronto, que se puseram a atacar qualquer um que estava à frente. Foi então que ele detectou alguém que tanto queria: Rkhbu.

— Agora o General das Almas sabe que estamos aqui. — Disse Rkhbu aos seus companheiros, percebendo a consciência do inimigo. — As flechas de vocês não serão mais surpresa para os imperiais.

— Se aquele homem estivesse mais perto eu conseguiria atingi-lo! — Disse Ionko.

— Ele não é tão tolo... — Rkhbu foi para a beira do penhasco e olhou lá para baixo. — Tentem ajudar os cativos e detenham esses mortos.

— Que mortos? — O garoto ficou assustado.

— Atrás de vocês... — A criatura se atirou do penhasco, descendo planando.

Ionko olhou para trás e viu os cadáveres imperiais se levantarem. Então, ele, Kernr e a raposa-escaladora foram deter os inimigos.

Rkhbu apontou as garras para pousar bem em cima do General. Mas, o homem esquivou, correndo para atacar o adversário assim que ele aterrissou. Entretanto, Rkhbu pulou para desviar de um golpe que poderia ser letal.

Um grupo de treze soldados chegou para ajudar o General. Dja'on foi o primeiro alvo dos imperiais, que o atacaram sem dó. Para não ser morto, o rapaz se defendeu com sua espada e correu em direção aos escombros do presídio, vendo de soslaio algumas flechas serem lançadas contra ele.

Para os soldados, Dja'on era apenas mais um rebelde. Como a maioria dos prisioneiros estava sendo contida e desarmada, o rapaz não seria um problema grande. Além disso, os invasores de Alzum já estavam em desvantagem, apesar de o vento da floresta também ter atingido os imperiais e seus contras. O que restava agora era apenas matar aquela criatura horrenda e declarar Ydjã Arzu vitorioso.

Os soldados posicionaram-se atrás do General, retesando as cordas dos arcos e apontando as flechas para Rkħbu. Eles só esperavam um sinal para atirar.

— Derrotem esse desgraçado! Mas não o matem! — Ordenou o General. Então, os arqueiros atiraram na criatura, que pouco sentia os projéteis. Ora, o corpo de Rkħbu tinha uma distinta disposição de terminações nervosas, o impedindo de sentir grandes dores. Apesar disso, o ataque o deixou sedento por sangue.

Rkħbu assumiu um aspecto ainda mais terrível, apesar de sua forma corporal não ter mudado. Seus olhos ficaram mais ameaçadores e sua presença tornou-se cruel. Todos os imperiais que o viram ficaram intimidados. Os arqueiros tremiam e os batedores estavam temerosos.

Nesse momento, aves de tamanho avantajado chegaram planando em círculos sobre Alzum, defecando e regurgitando sobre os uniformizados. Suas fezes ácidas ardiavam os olhos dos imperiais e o cheiro forte irritava suas “narinas”.

Rkħbu correu sobre quatro patas e pulou sobre os soldados, arranhando-os e mordendo-os. Os mais espertos escaparam, enquanto outros se tornavam vítimas da carnificina.

O General das Almas ficou contente com o que acontecia. Afinal, era essa personalidade de Rkħbu que ele queria absorver para si. Sacando sua arma de fogo, ele mirou na criatura e atirou, acertando uma de suas asas.

Os vários olhos se voltaram para o General. Rkħbu usou um soldado como apoio e pulou sobre o líder imperial, o atacando com garras e dentes. Mas, o General era ágil e bloqueava os golpes com sua espada. Assim, os dois continuaram uma briga ferrenha, enquanto os soldados gritavam por reforços para seu líder.

Dentro de pouco tempo Rkħbu e o General estavam batalhando no centro de um cerco de imperiais. Os revoltosos estavam rendidos ou escondidos; Ionko, Kernr e a raposa-escaladora enfrentavam outros uniformizados

que subiram ao topo do morro. Dja'on observava seus companheiros serem amarrados e até espancados, pensando em alguma forma de ajudá-los. Ele tinha esperança de que algo acontecesse...

Então, como que atendendo suas expectativas, variedades de existências imateriais adentraram na cidade, causando calafrios em muita gente. Sons de asas foram ouvidos, correntes de ar sentidas e vultos foram vistos. Portas se abriam aparentemente sozinhas e armas caíam das mãos imperiais. Apesar disso, o General das Almas se fortalecia com cada existência imaterial que tentava atacá-lo.

Entretanto, a região ainda tinha outra estratégia oriunda da floresta, e que estava há algum tempo em Alzum esperando o momento propício. Minúsculos organismos parasitas se proliferaram nos corpos dos imperiais, já que a imunidade dos soldados baixou devido a agitação da batalha. Com isso, os uniformizados começaram a sentir dores nas juntas, mal conseguindo mover os membros.

Percebendo que os inimigos estavam enfraquecidos, Dja'on e alguns rebeldes saíram dos esconderijos e atacaram os adversários, tomando suas armas, que foram entregues aos companheiros. Assim, os inimigos de Ydjã Arzu começaram a restabelecer uma posição vantajosa na batalha.

O General não foi afetado pelos parasitas, concentrando-se em derrotar Rkħbu. Mas, como um último ânimo, a criatura juntou forças e esquivou do golpe do adversário, agarrando seu braço e o quebrando. O General das Almas urrou de dor, inclinando-se ao chão enquanto Rkħbu agarrava sua cabeça com a boca e com a outra mão. Então, num golpe brusco, a criatura arrancou a cabeça do líder imperial, erguendo-a como um troféu.

Ao verem o General morto, alguns soldados largaram as armas e desistiram de batalhar. Comentários sobre a destruição do líder se espalharam rapidamente, aumentando o número de desistentes. Se nem o mais forte imperial com mais de dez guerreiros conseguiu vencer a criatura, os demais não conseguiriam.

Assim, Ydjã Arzu foi derrotado e os cativos conseguiram sua liberdade. Grãdja, Dãxk e alguns de seu povo abraçaram Dja'on com alegria, ansiosos para que Ionko descesse de cima do morro. Palavras de agradecimento se dirigiram aos invasores da cidade, enquanto a Rkħbu restou olhares desconfiados, mas de gratidão. Por fim, aves, insetos e alguns imateriais retornaram à floresta.

CONDUTAS DESAGRADÁVEIS

Estava quase entardecendo e os ex-cativos vasculhavam a cidade em busca de imperiais escondidos. Quando os encontravam, levavam-nos para frente do prédio onde ficava a sala do General, reunindo-os com os outros vencidos.

Tochas foram acesas ao redor daquela gente, enquanto os inimigos de Ydjã Arzu vigiavam. Ionko desceu do morro e procurou Grãdja, abraçando-a com carinho. Também contente, a raposa-escaladora veio faceira para Dja'on, enquanto Kernr se juntava aos seus amigos.

Não demorou a todos se reunirem aos imperiais derrotados para, juntos, tomarem decisões. O mais curioso para a maioria era a presença de Rkhbu e da raposa-escaladora entre eles.

Rebeldes cochichavam, esperando os viajantes se pronunciarem. Como não tinham um representante, os andarilhos fizeram uma reunião rápida, decidindo que Dja'on falaria por eles. Então, se posicionando em um lugar que pudesse ser ouvido, o rapaz disse:

— Agradeço a todos que nos ajudaram nessa batalha. — Os cochichos silenciaram. — Viemos aqui libertar os cativos, mas acabamos destruindo um império... Embora tenham lutado a favor de Ydjã Arzu, estes imperiais apenas defenderam seu modo de viver, assim como nós defendemos o nosso...

— Mas eles fizeram ruindades! — Alguém interrompeu.

— Eles agiram conforme os valores de sua sociedade. — Retrucou Dja'on. — Provavelmente tu também fizeste ruindades a outros seres, obrigando-os a carregar bagagens ou arrastarem arado...

— Não compares animais com seres como nós! — Disse outro ex-cativo, indignado.

Isso fez o rapaz perceber que deveria dar explicações minuciosas:

— Para esses imperiais, vocês eram apenas cativos, assim como para ti os animais são apenas animais. Isso varia de acordo com os valores cul-

turais... Devemos lembrar que foram os “animais” que vocês desprezam que atacaram os adversários e nos ajudaram na batalha; que quem adoeceu o inimigo foram criaturas “insignificantes” e, também, que uma criatura *matou* o General das Almas!

Todos se calaram enquanto olhavam para Rkhbu. Nesse instante, as existências imateriais se deslocaram entre os reunidos. Alguns sentiam calafrios e outros percebiam que algo os cutucava. Então, Dja'on disse:

— Estas presenças que vocês sentem são de seres ignorados pelos que acreditam apenas no que veem...

— O que é isso? — Perguntas vinham de diferentes pessoas.

— São existências imateriais... — Respondeu o jovem, dando início a uma explicação sobre tais seres, deixando algumas pessoas perplexas por não os terem percebido antes.

Depois disso, ele e seus companheiros falaram das viagens, das aventuras e da ajuda da floresta. Quando as pessoas já começavam a ficar entediadas, Dja'on sugeriu:

— Estamos cansados. Proponho continuarmos esta reunião em outro momento, para podermos ter melhor consciência de nossas decisões.

A maioria aceitou a proposta. Então, os vencidos foram temporariamente trancafiados em algumas salas dentro do prédio murado e alguns rebeldes se dispuseram a vigiá-los.

No pomar ao lado desse prédio os vencedores fizeram um grande acampamento. Dja'on e seu povo conversavam felizes por terem se encontrado, às vezes comentando sobre a traição de Korko, que havia sido colocado com os demais imperiais. Os de Seguidores estavam ao mesmo tempo alegres e tristes, pois haviam perdido Rerrtra.

Logo Alzum ficou silenciosa, pois todos adormeceram devido ao cansaço, mas ansiosos pelo próximo dia...

Depois de se alimentarem na manhã seguinte, alguns ex-cativos levaram os imperiais para entre as árvores do platô. Havia muita gente reunida, de vencedores a vencidos, todos esperando novamente Dja'on se pronunciar:

— Primeiramente faremos os julgamentos, como percebo que é a vontade da maioria dos rebelados... — Fez uma breve pausa para olhar os demais. — Por isso, peço que julguem sem vingança. Que não decidam

quando estiverem com nojo ou inveja, porque estes dois sentimentos manifestam a ignorância... Não façam aos outros aquilo que não gostariam que fizessem a vocês.

Ixjiohde tomou a palavra, falando pausadamente com um sotaque diferenciado, treinando o idioma que havia aprendido:

— Além disso, não tomem decisões apenas baseadas na repulsa. Um indivíduo que sente repulsa de uma pessoa reconhece nela atitudes que ele mesmo pratica, embora considere desagradáveis. Aí, tem nojo da pessoa porque se reconheceu inconscientemente nela.

— Por isso é aconselhável que percebam seus próprios atos e se coloquem no lugar dos julgados! — Complementou Dja'on. — Assim, perceberão se as atitudes que consideram repugnantes vocês mesmos não as fazem. E isso é importante para evitar que condenemos um indivíduo apenas por não gostarmos dele.

Um imperial se manifestou em voz alta:

— Tem gente que faz atos desagradáveis para sustentar algum vício. E para conseguirem o que precisam, podem fazer absurdos!

Os olhares se dirigiram ao homem. Antes que alguém o mandasse se calar, Rkħbu disse:

— O que ele fala tem sentido... Tudo isso vocês devem ter em mente durante o julgamento.

Grãdja se posicionou ao lado do amigo e perguntou:

— Quais atos *todas*, imperiais e não imperiais, consideram graves para serem julgados?

As pessoas conversaram entre si e algumas se pronunciaram:

— Estupro! — Disse uma ex-cativa.

— Uma grande enganação! — Falou Dãxk em nome de seu povo, desejando que Korke fosse julgado.

— Tortura!

— Cobrar dívida que não existe!

— Imposições de tarefas e maneiras de se vestir.

— Controlar falas e gestos!¹⁰¹ — Disseram outras pessoas. Então, fez-se um breve silêncio até um jovem ex-cativo perguntar:

— E como julgaremos essa gente?

¹⁰¹ Isso se assemelha a escravidão.

Dja'on respondeu:

— Pensei numa forma que considero mais adequada... — Ele ficou por alguns instantes em silêncio, pensando como iria explicar suas ideias. — Creio que é melhor termos três juízes: um escolhido pelos imperiais, um por nós e alguém de fora de nossas sociedades... Para as defesas precisaremos de quatro pessoas: duas a favor do acusado e duas a favor do acusador. Assim, os defensores se ajudam e os juízes percebem contradições ao compararem suas falas.

As pessoas ficaram pensativas, cochichando sobre quem escolheriam para serem os juízes. Então, um velho que estava ao lado de Dja'on se levantou, colocou a mão sobre o ombro do jovem e disse em voz alta:

— O melhor juiz é aquele que não toma partido. Como o jovem Dja'on não pertence a império algum, eu o escolho para julgar..

— Mas, eu ataquei Ydjá Arzu! Não creio que julgarei bem. — O rapaz ficou surpreso, mas o homem continuou:

— Tu tiveste ideias que nenhum de nós teria para julgar os inimigos. Creio que consigas ser um bom juiz.

O argumento foi motivador e os demais concordaram com a escolha, até mesmo alguns imperiais. Então, Dja'on disse:

— Agradeço por acreditarem na minha capacidade. Agora, os imperiais também devem escolher um juiz entre eles.

Os uniformizados perceberam que estavam numa situação delicada. Eles conversaram entre si e ponderaram os atos, entendendo que um juiz radical não seria uma sábia escolha. Por isso, optaram para que Egaho fosse juiz, pois ele estava a favor do império, mas tinha um filho desertor.

O terceiro juiz escolhido foi Rkħbu, que não vivia em sociedade alguma. Quando os três árbitros ficaram próximos uns dos outros se mostrando aos demais, Dja'on disse:

— Imperiais, escolham o primeiro a ser julgado.

Depois de algumas discussões, os uniformizados decidiram iniciar pelos “chefes”, para saberem como seria dada a sentença aos “piores”. Por isso, Korko foi o primeiro. Seus dois defensores se aproximaram e se posicionaram ao seu lado.

— Quem deseja acusar Korko... Ou Kroiho? — Perguntou Dja'on.

Uma jovem mulher de seu povo se levantou e disse:

— Este homem viveu durante anos como alguém de meu povo. Nós o consideramos parte de nossa gente, mas ele nos enganou! Levou os imperiais para nos atacarem de surpresa e ainda nos fez de cativos... Não tenho mais o que falar... Minha indignação é imensa.

— Kroiho e seus defensores têm algo a dizer? — Perguntou Dja'on. Nesse momento, os defensores de Korko perceberam que realmente teriam que ficar a favor do acusado. Isso traria consequências para quando eles próprios fossem julgados, pois, se não defendessem aquele homem, outros poderiam fazer o mesmo com eles.

— Kroiho apenas obedeceu ordens de um superior. — Disse um dos defensores. Então, Dãxk tomou a palavra, como advogado da mulher:

— Mas ele estava longe dos líderes e seria fácil desobedecer ordens.

— Eu não iria viver sem o império! — Retrucou Korko.

— Então, que vivesse em Ydjã Arzu e nos deixasse em paz. — Manifestou-se o outro defensor da moça.

— Kroiho apenas quis defender o império! — Contestou o segundo advogado imperial.

— Defender do quê? — Indignou Dãxk.

— Fazia parte da estratégia! Precisávamos de vocês para que Ydjã Arzu fosse mantido. — Explicou Kroiho. A acusadora olhou com indignação para o homem e disse:

— O império poderia se manter por si, sem outros povos!

— Era assim que o império existia. Não havia o que fazer. — Falou um dos defensores de Korko.

— Então, que mudassem as maneiras dele existir. — Indignou-se Dãxk. — Que os próprios imperiais trabalhassem...

— Se queriam pessoas em Ydjã Arzu, por que não fizeram atos admiráveis para atraí-las? — O companheiro de Dãxk gesticulava.

Nesse momento, Kroiho começou a tremer. Farto daquele julgamento, ele esbravejou:

— O império é superior a qualquer forma de viver. Vocês deveriam reconhecer isso! Deveriam reconhecer o poder e a agradabilidade da civilização.

Seus defensores tentaram acalmá-lo para que não piorasse a situação. Quando Korko parecia mais tranquilo, Egaho perguntou:

— Alguém tem mais alguma acusação contra Kroiho?

Além de Ionko, mais três pessoas do povo de Dja'on se pronunciaram, basicamente acusando Korko de enganação e de impedir a liberdade alheia.

— Já falamos! — Disse um dos defensores de Kroiho. — Ele apenas agiu para manter Ydjã Arzu. Não é culpa dele! Ele acreditava no império e agia conforme sua crença.

Ao ouvir isso, um soldado se intrometeu:

— Kroiho poderia agir de outra maneira! Mas ele e o General não aceitavam ideias diferentes e nos obrigavam a fazer o que não queríamos.

Isso causou um burburinho e logo algumas vozes se alteraram entre os imperiais. Alguns xingavam e tapeavam o soldado, enquanto outros o apoiavam.

Rkħbu não queria demorar no julgamento. Ele se levantou e se aproximou dos imperiais. Ele os olhou com descontentamento, abriu as asas e disse:

— Calem-se para acabarmos logo com isso!

As pessoas ficaram intimidadas e imediatamente se calaram. Quando Rkħbu retornou ao seu lado, Dja'on perguntou:

— Alguém tem algo a mais para falar?

Assim, outros imperiais e ex-cativos acusaram Kroiho de coisas semelhantes.

Mais conversas e defesas foram se seguindo, enquanto os árbitros avaliavam a situação. Esgotadas as acusações e defesas, era hora do julgamento. Antes de os juízes se pronunciarem, Dja'on explicou sobre as sentenças:

— Se matarmos um condenado, tiraremos dele a chance de mudar para voltar a viver em sociedade. Por isso, não mataremos os “culpados”. A nossa pena mais severa será a exclusão total da pessoa do convívio social: o *abandono*. Depois explicaremos melhor isso...

Então, Rkħbu iniciou seu julgamento:

— Considero que este homem não consiga viver em sociedade. Creio que deva ser *abandonado*!

— Tentei julgar sem pensar no meu povo. — Disse Dja'on. — Não sei se consegui! Mas, o que muitos imperiais falaram contra Kroiho me fizeram ter certeza do meu julgamento. Também vi os gestos de alguns silenciosos que o acusariam se não temessem seus companheiros. Por isso, considero que Korko deva receber a punição.

Os imperiais que haviam gesticulado em favor dos acusadores sorriram, pois, afinal, alguém havia prestado atenção neles.

Egaho suspirou fundo, olhou para todos ao seu redor e disse:

— Apesar de sua perseverança e liderança serem admiráveis, Kroiho obrigava os demais a agirem conforme suas vontades insanas. Assim, meu julgamento concorda com os demais juízes.

Korko olhou indignado para os árbitros:

— Vocês não sabem julgar!

Dja'on, Egaho e Rkħbu olharam para o homem com desdém, não respondendo à afronta. Então, pediram para outro acusado se apresentar, continuando com os julgamentos, que duraram até a noite (sendo que até os juízes foram julgados).

Entre uma conversa e outra, a morte de Kvédik foi revelada. Não havia acusações de muitas pessoas, principalmente das crianças. Além disso, as sentenças só eram aplicadas se todos os juízes concordassem. Por isso, mais três foram condenados ao “*abandono*”, além de Korko.

Esse dia de julgamento serviu de exemplo e base para os julgamentos futuros. Os atos criminalizados foram: imposições (de tarefas, maneiras de se vestir, falar e gesticular), tortura de qualquer forma de vida, estupro (violência sexual de maneira geral) e obrigatoriedade de pagamentos sem haver dívida. Também foram tidos como crimes: a destruição do patrimônio público sem a aprovação da maioria e a degradação do ambiente.

Como os objetos se tornaram coisas públicas, muitos atos que antes eram classificados como roubos ou furtos tornaram-se “utilização temporária”. Mas, quem retivesse um objeto por muito tempo ou negasse sua utilização por outros era excluído do convívio social¹⁰².

¹⁰² Atos julgáveis e formas de penalidades apresentados aqui são considerados ideais para a sociedade baseada numa nova cultura (apresentada mais adiante).

AGRADECIMENTOS E MAPAS

No dia seguinte, os viajantes saíram de Alzum acompanhados de dezesseis ex-cativos e doze imperiais.

— Vocês escolheram vir conosco, por isso não serão amarrados. — Disse Briko-Loge aos doze.

— Como tens certeza de que não fugiremos?

— Não tenho. Se vocês resolverem fugir, nós não os impediremos, pois essa foi sua escolha...

Os imperiais se olharam duvidosos, seguindo com os demais para dentro da floresta. Chegando lá, Dja'on disse:

— Aqui agradecerei à região. Se quiserem acompanhar, agradeçam também!

O pessoal se entreolhou. O rapaz fechou os olhos e ergueu as mãos, dizendo:

— Agradeço por todos os seres que nos ajudaram na batalha, de visíveis a não visíveis. Também, agradeço às existências que não percebemos que nos ajudaram.

Ele se prostrou no chão úmido. Os demais viajantes cochicharam agradecimentos breves. Ao ouvir as aves cantarolando, Briko-Loge ficou inspirado e cantou o seguinte:

*Nos ajudou a vencer / Floresta grande e agradável / Contigo não vamos
temer / Floresta grande e adorável*

*Claro e escuro estão em ti / Material e imaterial te compõem / Frescor e aroma
saem de ti / Com agradável existência nos repõem*

*Floresta grande e admirável / Floresta grande e agradável / És como nossa
irmã / E aqui não te dissemos coisa vã*

Araia e Kamaiaia começaram a dançar. Dja'on abriu os olhos e se pôs em pé, dando passos para frente e para trás, acompanhando o ritmo das palmas e das batidas das mãos nas coxas. Alguns indivíduos faziam ritmos com a boca, enquanto um coro acompanhava Briko-Loge na melodia.

Seres curiosos foram atraídos pelo festejo, aglomerando-se nas árvores, sob e sobre a serapilheira. Por vezes, alguns cruzavam correndo e pulando entre os dançarinos. Nisso, outra raposa-escaladora se aproximou timidamente, dirigindo-se à coespecífica. Então, as duas se olharam, se cheiraram e se esfregaram numa interação típica da espécie.

O alimento trazido da cidade foi partilhado. Como ato de gratidão, algumas comidas foram jogadas na mata para serem consumidas pelos seres florestais.

Depois daquele peculiar festejo, todos retornaram a Alzum pelo entardecer, acompanhados de mais uma raposa-escaladora. Dja'on ficou contente, pois sua amiga havia encontrado alguém de sua espécie.

Antes de os imperiais serem colocados novamente dentro do prédio, Auhu, Dja'on e Grãdja entraram na sala do General para procurarem alguns mapas. Encontraram-nos cuidadosamente dobrados numa das gavetas da mesa. Dja'on empurrou ao chão os objetos sobre a mesa e nela abriu um dos mapas, enquanto seus companheiros o iluminavam com lamparinas.

O documento era finamente decorado e representava regiões distantes. Não atendendo aos seus propósitos, o rapaz o dobrou cuidadosamente e o guardou onde estava. Só encontrou o que procurava em outra carta geográfica: a representação dos arredores de Alzum.

— O que queres com isso? — Perguntou Grãdja.

— Ver onde poderemos *abandonar* os condenados... — Disse o rapaz.

— Precisa ser um lugar distante e desolado, para que os condenados fiquem um bom tempo sem contato com outras sociedades...

— Eles nunca poderão voltar?

— Claro que poderão. Mas até que isso aconteça terão tempo para pensar no que fizeram, percebendo se querem ou não viver na sociedade.

— O outro lado do rio parece ser mais florestado e pode ser desolado.

— Grãdja se inclinou sobre o documento.

— Estes mapas são antigos. — Comentou Auhu. — Algumas florestas que estão aí podem não existir mais.

— Talvez... Será que temos embarcações? — Dja'on olhou para Auhu, e este respondeu:

— Deve haver barcos escondidos na mata ciliar.

— Amanhã veremos isso. — O rapaz fechou cuidadosamente o mapa e o guardou entre as roupas em sua cintura. Então, ele e seus companheiros se juntaram aos demais para comer.

Antes de dormirem, Dāxk, Briko-Lai e Dja'on sentaram-se no chão para checarem mais uma vez o mapa. Algumas outras pessoas se juntaram a eles.

— Temos que escolher bem quem levará os condenados. — Falou Auhu, pensativo.

— Por quê?

— Se seus piores inimigos os levarem, poderão matá-los e mentir que os abandonaram. — Explicou Auhu.

Dja'on virou a face para ele e disse:

— E seus melhores amigos poderão mentir que os levaram para longe, podendo indicar o caminho de volta para se vingarem¹⁰³.

— Então, o que sugerem? — Perguntou Grādja.

— Que os condenados sejam levados por pessoas que não sejam suas amigas e nem suas inimigas. Mas, se tiver um deve haver o outro.

— Não é melhor falarmos disso depois? — Manifestou-se um dos presentes. — Creio que é mais importante decidirmos como viveremos.

Todos ficaram calados, pensando. Dja'on interrompeu a quietude e disse às pessoas ao redor:

— Cada um decide o que fazer de suas vidas...

— Muitos estão esperando uma sugestão de vocês. — Disse uma ex-cativa. — Vocês nos libertaram do império e são a esperança para muita gente. A maioria não tem para onde ir. Se formos decidir o que fazer, temos que decidir juntos!

¹⁰³ Os *abandonados* não sabem o caminho de volta à sociedade do qual foram exilados. Se sentirem falta do convívio social, procurarão um meio de retornar.

— Se é assim, concordo... — Dja'on dobrou o mapa, tentando buscar alguma solução em sua mente. Grådja olhou para os rostos dos companheiros iluminados pela luz das lamparinas e perguntou:

— E os imperiais que não foram condenados? O que faremos com eles?

— Eles estão na mesma situação que a maioria de nós: sem país e sem ter para onde ir... Então, acho que também devem participar da nossa decisão. — Respondeu o rapaz.

Querendo tratar um problema por vez, Dãxk retomou o assunto anterior:

— Eu posso levar os condenados ao exílio enquanto tomam as decisões. Eu aceitarei o que definirem, pois vocês são meu povo e eu irei aonde forem.

— Concordo com ele. — Disse um dos homens. — Por isso, o acompanharei na jornada para levar os exilados.

— Amanhã discutiremos isso... Vamos descansar. — Dja'on levantou-se e se espreguiçou. Os demais se dispersaram para dormir.

Veio o outro dia. Algumas pessoas já estavam acordadas quando os primeiros raios de sol despontaram no horizonte. Dja'on ficou mais um tempo dormindo até o dia ficar mais claro. Após levantar, ele fez seus alongamentos e o desjejum.

Então, conversou com um e outro para reunirem logo vencedores e vencidos no pomar ao lado do prédio murado. Assim, dentro de pouco tempo as pessoas estavam novamente reunidas. Dja'on disse:

— Enquanto decidimos nossa sociedade, duas pessoas levarão os condenados ao exílio. Mas é necessário ir mais gente, sejam imperiais ou não! Alguém se dispõe?

Outros cinco indivíduos aceitaram levar os exilados. Entre eles estavam Kuvéra Ragnam, Kernr e três imperiais¹⁰⁴. Enquanto arrumavam suas mochilas para a partida, Dja'on propôs aos demais:

— Podemos ter nossa conversa nas partes altas? Pela minha experiência, é mais fácil decidir quando vemos a grandeza do mundo. E lá em cima perceberemos que existem muitos lugares para vivermos.

E assim, seguiram para o topo dos morros de Alzum.

¹⁰⁴ O ideal é que a expedição para *abandonar* os condenados seja composta por pessoas de outra sociedade, que não tenham participado dos julgamentos.

Capítulo 35

O ABANDONO

Korko e os demais condenados foram levados de mãos amarradas para fora da cidade. Próximo ao rio Grande seus olhos foram vendados. O mapa que Dja'on havia analisado estava com Dãxk, que o guardava em um recipiente impermeável dentro da mochila.

Na margem do rio eles encontraram cinco embarcações em terra. Elas estavam viradas e embaixo estavam os remos. Dãxk fez sinal para o ajudarem a desvirar três delas.

— Será que conseguiremos atravessar? — Perguntou ele.

— Aqui há muitas pedras. — Disse um dos imperiais. — Teremos que descer a um lugar mais calmo.

Então, eles embarcaram, seguindo um atrás do outro. O barco de Dãxk era o primeiro, e com ele ia Korko. Por último iam Kuvéra e Kernr.

Na outra margem, Kuvéra guiou os condenados à terra seca e ali esperou os barcos serem arrastados para dentro da mata. Dãxk olhou a posição do sol e consultou o mapa, deduzindo onde estavam. Então, sussurrou:

— Vamos para o leste!

Ele tomou a frente e os demais o seguiram em fila indiana.

— Por que não cortas o mato para passar? — Alguém perguntou a Dãxk.

— Não há necessidade disso. Estamos caminhando tranquilamente assim. E também, não quero deixar trilhas fáceis a eles.

O grupo caminhou por dois dias na floresta até chegar a uma elevação rochosa sem árvores, onde acampou. Dali, podiam ver as montanhas Mitondones.

Depois do descanso eles novamente adentraram na mata, mudando o rumo ao norte. Eles passaram por pequenos córregos e partes com terra encharcada, temendo encontrarem algum animal peçonhento.

As rápidas tempestades que enfrentaram foram assustadoras. Depois de percorrerem quilômetros, o grupo *abandonou* um homem na floresta após o quarto dia de caminhada a partir da elevação rochosa.¹⁰⁵

O condenado foi obrigado a respirar em um pano encharcado de éter que haviam trazido da cidade. Quando desmaiou, tiraram suas amarras e a venda dos olhos. Ao seu lado deixaram uma pequena adaga, um tecido para se aquecer e alguma comida. Após isso, os demais fizeram várias trilhas para confundir o condenado quando acordasse.

Eles andaram por mais quatorze dias até chegarem a uma mata baixa, onde deixaram outro condenado pelo mesmo procedimento do primeiro¹⁰⁶. Korko foi abandonado a dezessete dias de caminhada dali, a nordeste.

Dãxk e os demais se perderam por quatro dias numa região montanhosa e florestada. Ao se reorientarem, seguiram em direção ao rio Grande. Procuraram nas árvores as fitas que indicavam onde estavam os barcos. Encontrando-os, atravessaram o rio e navegaram ao sul até chegarem numa praia barrenta.

Subiram a barranca e andaram por três dias dentro da mata, deixando o último condenado. Então, Dãxk marcou no mapa a localização do *abandono*, como fizera com os outros exilados¹⁰⁷.

Feito isso, a equipe se dirigiu à margem do rio e embarcou de volta a Alzum.

¹⁰⁵ A prática do *abandono* difere das punições que sustentam os “criminosos” por meio dos recursos sociais. Além disso, o *abandonar* possibilita ao condenado ter escolhas. Na pena de morte isso é negado.

¹⁰⁶ É essencial *abandonar* em lugares diferentes, evitando que os condenados formem bandos de estupradores e espancadores. Por isso, não há região específica para o exílio e os lugares devem ser desconhecidos dos condenados.

¹⁰⁷ Deve-se ter registrado onde o condenado foi *abandonado*, suas características e círculo social. Isso é necessário para que não se coloquem os condenados próximos; e não se escolham amigos, parentes ou inimigos para os levarem ao exílio.

Capítulo 36

CONVERSAS

Enquanto alguns levavam os condenados ao exílio, outros faziam uma reunião no topo dos morros de Alzum. Ali estava presente uma diversidade de indivíduos: ex-cativos, viajantes, gente de Seguidores de Farlorókħ e Ydjā Arzu, raposas-escaladoras, corredores-da-várzea e imateriais.

Ehserdo tinha um lápis e um bloco de notas em mãos, atento para registrar o que fosse interessante. Por alguns instantes, Dja'on deteve seu olhar em Rkħbu, que contemplava o horizonte com as asas recolhidas.

Curioso, o rapaz tentou ver o que a criatura observava, endireitando a vista para a cordilheira Mitondones ao leste. À frente dela, muito mais próxima de Alzum, crescia uma vigorosa floresta sobre o terreno irregular. Ainda mais perto, o rio Grande refletia a luz solar em suas águas amarronzadas, contrastando com os desmatamentos da margem direita. Em algumas partes o morro oriental impedia a visão longínqua.

Depois de admirar a paisagem e perceber que ninguém falaria, Dja'on fechou os olhos e disse:

— Cada um deve escolher como viver. — Ele abriu os olhos. — E eu escolho para mim uma maneira que considero agradável...

— Por favor, fala como alcançaríamos essa “maneira agradável”. — Um ex-cativo solicitou.

Dja'on olhou para os presentes. Todos estavam atentos, desde os mais próximos aos mais afastados. Então, tomou fôlego para dizer em voz alta:

— Para praticarem a vivência que considero agradável, *não* valorizem santos, nem riquezas, nem nomes, nem linhagens, nem símbolos ou bandeiras. Além disso, vocês devem se sentir parte do universo, percebendo que qualquer coisa proporciona experiência e conhecimento, que conduzirão à sabedoria... Em tudo há ensinamento, basta não terem ansiedade em aprender.

Pronto para participar, Rkħbu se virou aos demais e disse com sua voz rouca:

— Certamente em tudo há ensinamento, basta quererem aprender. Apesar disso, as espécies de vocês aprendem mais facilmente através de palavras.

— Então, nos deem palavras de conhecimento! — Solicitou uma jovem imperial.

Rkħbu olhou fixamente para ela e disse:

— Os opostos se complementam e não são inimigos.

— O que queres dizer? — Perguntou outro, com receio.

— O que seria da luz se não existisse escuridão? — A criatura lançou o desafio.

O pessoal silenciou, estando com os ouvidos bastante atentos. Quando Dja'on se ajeitou melhor para falar, os olhares imediatamente se dirigiram a ele, que disse:

— O ruim pode ser bom e o bom, ruim, dependendo do momento...

— Explica melhor. — Ionko pediu.

— Pais que dão tudo ao filho praticam bondade apenas momentaneamente, pois em longo prazo isso se converte em ruindade. Ora, tendo atendidas todas as vontades da criança, ela cresce despreparada para as dificuldades da vida adulta e sem experiência para agir sozinha. Porém, quando os pais *não* dão tudo ao filho, fazem ruindade em curto prazo, mas bondade em longo prazo...

— Isso exemplifica que a ruindade e a bondade são relativas. — Ixjiohde opinou. — O que é bom em um momento pode ser ruim em outro...

— Se ajudar meu filho é desagradável, então, tenho que deixá-lo viver sozinho? — Uma mulher perguntou.

Rkħbu lembrou-se dos tempos próximos ao seu nascimento. Então, tendo em mente sua infância, disse:

— Ajudar é diferente de despreparar! Qualquer ser necessita de ajuda e aprendizado. Por isso, os pais devem guiar os filhos nas tarefas após ensiná-los, mas não fazê-las para eles...

Algumas pessoas começaram a cochichar sobre o que haviam ouvido. Ignorando o ruído que elas faziam, Dja'on continuou a falar coisas que considerava interessantes serem aprendidas:

— É preferível servir a mandar, desde que o servente não seja explorado como escravo. Servir previne a arrogância e proporciona mais experiência de vida... Mas, *não* dediquem todo o tempo a uma única pessoa ou tarefa. Vocês devem ter tempo para si e para seus próprios atos¹⁰⁸. Além disso, quem age sem ansiedade, age com dedicação.

Egaho aproveitou o momento para contribuir com as pessoas, principalmente com seu filho que escutava com atenção. O velho disse:

— Yáp! E o passado e o futuro não devem ser mais importantes que o presente, mas também não devem ser esquecidos.

Dja'on sorriu para ele e complementou:

— Por isso, aproveitem as oportunidades sem serem ansiosos. Assim, agirão no momento propício...

Rkhbu pareceu satisfeito com o que ouviu. Aproximando-se mais do rapaz, disse com voz rouca:

— Os mais velhos geralmente têm mais experiência que os mais novos. — Ele olhou para Dja'on. — Mas, em muitos casos ocorre o contrário, pois os jovens têm vigor e coragem para serem ousados e encararem desafios.

Briko-Loge tomou a palavra:

— Também percebi que o adulto é geralmente mais inflexível nos pensamentos que o jovem!

— Mesmo sendo inflexíveis, há uma coisa que *todos* devem perceber para viverem harmoniosamente. — Disse Rkhbu.

— O quê? — Muitos perguntaram. A criatura olhou para as pessoas em volta, parecendo sorrir. Depois de dirigir o olhar para o céu, disse:

— Em tudo há mudança! As existências devem mudar para haver harmonia. Nenhuma chuva é exatamente igual à outra, assim como um dia não é idêntico ao outro.

As pessoas ficaram atônitas àquelas palavras, como se nunca tivessem percebido o óbvio. Dja'on sorriu com ternura para Rkhbu e disse:

— Esta criatura é sábia, porque usa seu conhecimento e não o retém apenas para si.

— E como conseguimos mais conhecimento? Estudando? — Perguntou uma senhora imperial.

¹⁰⁸ Isso também serve para os casais que não possuem equilíbrio entre ausência e presença. Quem teme ficar sozinho é inseguro, sofrendo com a distância. A ausência é essencial para se autoconhecerem e não se enjoarem.

— Sim e não! — Responderam ao mesmo tempo Dja'on e Rkhbu. O rapaz olhou para a criatura e baixou a cabeça, como um sinal para ela prosseguir com a explicação.

— Percebi que quem estuda demais é traído pelo conhecimento, perdendo o instinto e enxergando o universo em partes. Por isso, não silenciem os de menos estudo, pois estes podem ter um conhecimento e uma sabedoria mais útil que os estudiosos.

Rkhbu olhou para Dja'on, dando-lhe a palavra. O jovem prosseguiu:

— Apesar disso, o estudo tira as pessoas da ignorância. Então, modere entre estudar e não estudar. Evitem exageros em suas vidas!

— Isso se aplica a comer e beber? — Perguntou um senhor de bastante peso.

— Sim, o exagero é o que muitas pessoas têm dificuldade em controlar¹⁰⁹... — Disse Rkhbu ofegante e pausadamente. — Eu conheci gente tão exagerada que não saía de casa até concluir uma tarefa. Então, deixava passar oportunidades e ignorava o que poderia aprender se sáísse.

— Já eu conheci alguns que inventavam desculpas para não fazerem suas tarefas. — Falou Briko-Lai, carregado de sotaque.

— Estás falando dos preguiçosos? — Perguntou um ex-cativo.

— Mais ou menos. Essas pessoas diziam que não tinham pá para plantar, nem transporte para saírem de suas casas. Elas eram tão preguiçosas que não percebiam as falhas em suas desculpas, pois poderiam plantar sem pá e se deslocar caminhando...

Depois dessa fala de Briko-Lai todos ficaram em silêncio. Dja'on sabia que era nestes momentos que se dava a reflexão. Podia-se ouvir a brisa suave balançando os ramos das plantas, enquanto amenizava o calor daquele dia. Então, o rapaz se levantou de onde estava sentado, inspirou o cheiro da mata e falou, confiante:

— Além disso, aceitem as críticas, pois elas demonstram o que vocês aparentam ser e ajudam no autoconhecimento... Tudo isso que falamos será de grande serventia para se viver na sociedade que considero mais harmoniosa.

¹⁰⁹ O exemplo mais extremo de exagero é o vício (dependência brutal de alguns compostos ou atos). Geralmente os atos supervalorizados são viciantes, como: sexo, rezas, exercícios físicos, comer/beber.

Isso fez a maioria ficar ainda mais interessada pela sociedade proposta por Dja'on. Comentários despontavam aqui e ali, com alguns dando palpites de como viveriam. Querendo logo ouvir a ideia do rapaz, uma ex-cativa pediu:

— Fala como é essa sociedade!

Ehserdo analisou a ponta de seu lápis, esticou os dedos e olhou para Dja'on quando este começou a falar:

— Considero uma sociedade harmoniosa aquela composta por várias espécies que se reconhecem como iguais.

— Essas espécies morarão conosco? — Indagou uma imperial.

— Só se quiserem... — Respondeu Dja'on. — Mas me refiro aqui ao convívio.

— Entendi! Continua...

— Creio que uma sociedade não totalmente sedentária, tampouco totalmente nômade seja ideal para as pessoas serem fortes, adquirirem conhecimento e terem tempo para discuti-lo. Isso também ajuda a equilibrar o “se fixar” e o “se deslocar”...

Assim, as conversas foram se desenvolvendo. Aquele dia todo e o seguinte serviram para decisões. No terceiro dia eles não discutiram, deixando para descansarem e ajeitarem suas ideias. No outro, se reuniram no platô para retomarem as conversas.

Ehserdo anotava tudo o que decidiam, registrando acerca da nova vivência. Portanto, ele escreveu o seguinte:

NOVA FORMAÇÃO
SOCIOCULTURAL
(ANOTAÇÕES DE EHSERDO)

Nas reuniões feitas em Alzum após a vitória sobre Ydjã Arzu, vencedores e vencidos decidiram a constituição de uma nova sociedade, quicã de uma nova cultura. Foi acordado nos seguintes termos:

Sobre a formação da população (povo)

A população da nova sociedade é composta por várias espécies que mantêm relações de amizade, aprendizagem, parceria e ajuda¹¹⁰. Portanto, não há consideração de superioridade, inferioridade ou domesticação entre elas.

Os indivíduos se juntam em bandos mistos por afinidade. É mais fácil conviver com espécies aparentadas e de comportamento social semelhante, do que com espécies não aparentadas e sem comportamento social¹¹¹.

Quando espécies de alimentação restrita (como alguns herbívoros) se incluem na população, elas não são carneadas¹¹², embora tenham seus pelos e leite utilizados em troca dos recursos que recebem¹¹³. Devido a isso, geralmente as espécies mais restritas fazem parte temporariamente da sociedade.

Os bandos mistos são efêmeros¹¹⁴. Eles podem ser formados para caçada, guerra, coleta, dança, estudo, observação, entre outras coisas.

¹¹⁰ Assim, as diferentes habilidades das espécies são utilizadas para um bem comum.

¹¹¹ Por exemplo: é mais fácil humanos formarem bandos com chimpanzés do que com lagartos teiús.

¹¹² Carneado significa que o animal foi morto para servir de alimento.

¹¹³ Por exemplo: as vacas que fazem parte da sociedade humana não seriam mortas, sendo consideradas uma pessoa como qualquer outra. Troca de recursos: as vacas dão leite e pelos aos humanos, e estes dão abrigo e comida às vacas.

¹¹⁴ De maneira geral, as sociedades humanas são compostas por bandos (grupos) que se formam e desformam conforme os interesses: bandos de amigos, bandos para festas, bandos de trabalhos etc.

Sobre a divisão da população (povo)

Em seus bandos mistos, a população se dividirá entre nômade e sedentária. De dois em dois anos, deve haver a troca populacional: quem era nômade torna-se sedentário, e quem era sedentário torna-se nômade¹¹⁵. Essa troca se dará no final do inverno ou da época de cheias, quando o tempo está propício a andanças¹¹⁶.

Os sedentários viverão nas cidades, explorando e preservando seus arredores para caçar, coletar e plantar. A população sedentária será responsável por fazer conservas de alimentos, construir e manter edificações, além de guardar o conhecimento adquirido em viagens (através da escrita ou desenhos).

A parte nômade da população será composta por bandos mistos de cerca de 10 a 50 indivíduos. Os nômades visitarão as cidades apenas quando atingidos por fortíssimas tempestades, nevascas, grande fome, frio extremo ou na época de troca populacional.

Os nômades serão responsáveis por registrar o conhecimento adquirido nas viagens, observar o mundo, vigiar inimigos, noticiar enchentes e interagir com sociedades vizinhas. Se um nômade quiser acompanhar algum sedentário, ele permanecerá um ou dois anos a mais no nomadismo. O mesmo ocorrerá com os sedentários.

De acordo com o combinado, não se ficará menos de dois, nem mais de quatro anos apenas como nômade ou como sedentário. Isso evita acabar com a dinâmica populacional. Exceção será dada a bandos cuja função é ter relações com estrangeiros, reconhecimento de inimigos, abandonadores e indivíduos realmente impossibilitados.

No verão ou na seca, os nômades descansarão parte do dia quando estiverem em regiões abertas, continuando as caminhadas durante a noite. Nesse período quente os sedentários deverão fazer conservas e compotas a serem consumidas no inverno e nas épocas chuvosas. Também, os nômades poderão se deslocar em algumas noites claras de inverno para se aquecerem.

¹¹⁵ O nômade percebe as interações entre existências, conhece lugares diversos, possui mais experiência de vida e adquire maior resistência e conhecimento. Já o sedentário pode aprender as particularidades de um local e tem tempo para fazer manufaturas, invenções e pesquisas.

¹¹⁶ Os nômades combinam previamente em qual cidade se instalarão. Se ela estiver em sua máxima capacidade populacional, os últimos nômades a chegarem procurarão outra cidade para praticarem o sedentarismo.

Sobre as cidades

As cidades deverão se situar próximas a rios, mas em lugares protegidos de enchentes¹¹⁷. Elas serão pequenas e arborizadas (com muitas árvores frutíferas). As cidades devem distar uma da outra cerca de três a cinco dias de viagem a pé¹¹⁸. As que se situarem mais de seis dias da mais próxima pertencerão à outra sociedade.

As cidades deverão ter capacidade para mais ou menos 12 mil habitantes sedentários¹¹⁹. Essa limitação populacional servirá para evitar a superexploração da região e sua degradação¹²⁰.

As povoações poderão ser cercadas ou não, dependendo dos perigos nos arredores. Mas, geralmente se devem evitar cidades cercadas para o inimigo não prender a população dentro, em caso de ataque à mesma.

Sobre as construções

Preservaremos as construções de Alzum, pois elas são parte da história de muitos de nós. Mas, as edificações feitas a partir das decisões serão diferentes. Elas serão todas camufladas no ambiente e preferencialmente arredondadas. Quando poligonais, o ângulo interno das paredes será aberto, evitando que as pessoas se esbarrem nas esquinas e sejam atacadas de surpresa, em casos de conflitos. Haverá dois tipos de edificações utilizadas como moradia: as frágeis e as resistentes.

As construções frágeis serão feitas pelos nômades, devendo ser fáceis de montar e desmontar. Sua cobertura consistirá de couro, panos, folhas ou madeira, com armação em madeira ou ossos. Às vezes poderão ser abandonadas para apodrecerem.

As moradias resistentes serão de madeira, rocha, tijolo, argamassa ou outros materiais duradouros. Não serão construções grandes, pois servirão apenas para dormir e descansar. Se a região possibilitar, algumas possuirão um alçapão, onde se conservará alimentos e as pessoas se protegerão de tempestades.

¹¹⁷ Não são construídas sobre a planície de inundação.

¹¹⁸ Viagem a pé em velocidade de 1 a 3 km/h. As cidades distam umas das outras no mínimo 60 quilômetros e no máximo cerca de 90 quilômetros.

¹¹⁹ Na época da troca populacional, as cidades poderão dobrar seu número de habitantes devido aos nômades.

¹²⁰ Se tal sociedade for adotada por humanos, a população dela poderá ser integrada aos países, utilizando as cidades já existentes.

Essas casas terão uma varanda ampla para a chuva não entrar e para fazer sombra, além de janelas grandes para a entrada de luz. Em locais frios essas janelas serão voltadas para o sol. Em lugares muito quentes, como desertos, serão bastante reduzidas para evitar a entrada de calor.

Os telhados terão inclinação adequada para a pluviosidade da região. A água do telhado escorrerá pela calha até uma cisterna, onde será armazenada.

As moradias resistentes se situarão em locais protegidos de deslizamentos. Em campos, serão construídas próximas a alguma mata. Nos banhados ou litorais elas serão afastadas do chão, sendo sustentadas por toras ou feitas sobre as árvores. As casas serão flutuantes em lagos e grandes rios.

As casas resistentes terão pouca “mobília”. Possuirão um fogão, panelas, colheres, facas, algumas almofadas, uma mesa baixa para afastar objetos do chão, baús para guardar roupas e algumas prateleiras. Um canto será reservado ao dormitório, onde estarão redes e/ou cobertas sobre o chão. Portanto, não haverá paredes dividindo a parte interna: o quarto será junto com a cozinha e com a sala.

Lugar para urinar e defecar dentro de casa será inexistente. Em regiões frias se usará um urinol com tampa, para depois colocarem as excretas na Caixa de Excrementos. Em outras regiões, defecar-se-á direto na Caixa de Excrementos e se urinará em qualquer lugar afastado das moradias. Como os nômades não possuirão esse local específico para excretar, eles farão um buraco no chão, que será tapado com terra depois de feitas as necessidades (longe de corpos d’água).

A Caixa de Excrementos será uma pequena construção de cerâmica para o depósito de fezes. Ela será tampada quando não utilizada, evitando acúmulo de água. O acesso à sua “boca” será por uma rampa. Sob a Caixa haverá um forno para torrar as fezes, que depois serão usadas como adubo.

O Curatório será uma construção resistente bem iluminada e muito arejada. Nela serão tratados os casos de enfermidades e cirurgias.

A Biblioteca será um edifício seco e bem arejado¹²¹, onde serão guardados livros, desenhos e mapas. Ela será cuidada por alguns sedentários. Os guias¹²² ensinarão nela quando estiver muito frio ou houver muita chuva.

¹²¹ Um local arejado evita a proliferação de fungos.

¹²² *Guia* equivale a “professor” e *guiado* a “aluno”. O professor estimula e indica o conhecimento ao aluno, que só aprende tendo curiosidade e vontade.

A Torre será situada em um lugar elevado do terreno e indicará a cidade aos viajantes. Dela poderá ser observada a chegada de alguém.

Sobre as lideranças

Os líderes serão gerados quando houver necessidade de existirem, sendo desfeitos após cumprirem sua função.

As lideranças serão escolhidas entre os indivíduos mais aptos em alguns assuntos, como: atravessar um rio, plantar, guerrear, caminhar, representar a sociedade, entre outras coisas. Poderá haver mais de um líder ao mesmo tempo ou nenhum¹²³.

Qualquer um pode liderar: velho, criança, adulto, macho, fêmea, não importando a espécie. Os líderes não receberão nada além de reconhecimento pelos serviços prestados.

Sobre os trabalhos

Não haverá dias específicos para trabalhar ou descansar. As pessoas trabalharão e descansarão quando necessário.

O macho fará o mesmo trabalho que a fêmea, a criança o mesmo que o adulto. Os produtos gerados pelo trabalho serão a recompensa pelo esforço do indivíduo¹²⁴. Assim, o trabalhador se sustentará e ajudará os outros a se sustentarem, pois os produtos serão compartilhados e constantemente trocados. Todos os indivíduos se ajudarão mutuamente para se manterem.

As tarefas sob o sol geralmente serão feitas cedo da manhã e a partir do meio da tarde até o início da noite. Haverá pausas nas atividades quando o sol estiver mais forte. Quando possível, as tarefas serão feitas nas noites claras para os indivíduos não sofrerem sob o sol.

O comércio será feito por grupos nômades, com trocas de produtos pelo seu valor exato¹²⁵. Assim, o que um lugar não tem, receberá de outros lugares.

Além disso, na nova sociedade não haverá tributos, impostos, seja qual for a denominação para coisas desse tipo¹²⁶.

¹²³ Por exemplo: enquanto alguém lidera um bando para caçar, outra pessoa lidera o mesmo bando para percorrer os melhores caminhos.

¹²⁴ Nesse tipo de sociedade não há relação de patrão e empregado. Também não há salários, sendo o trabalho feito apenas para a pessoa se sustentar e repartir os produtos com os demais.

¹²⁵ Não há lucro.

¹²⁶ Como nessa sociedade não há Estado e nem funcionários públicos, não há motivo para haver impostos. Também, como a população tem a cultura de se ajudar e preservar os

Sobre a obtenção de alimentos

Serão cultivadas diferentes espécies vegetais, utilizadas tanto para alimentação quanto para obtenção de “remédios”¹²⁷. As plantações¹²⁸ não serão extensas, sendo do tamanho adequado para o sustento da sociedade.

Os cultivos diferirão de uma região para outra: em ambientes alagados se cultivarão plantas adaptadas a solos encharcados; em florestas serão cultivadas árvores¹²⁹ e em campos, gramíneas. A preferência será por espécies que ocorrem na região.

Não será derrubada *toda* a mata para as plantações. Portanto, espécimes cultivados compartilharão espaço com espécimes não cultivados. As plantações poderão ser longe ou perto das cidades. As situadas perto servirão para alimentar a população sedentária. As plantações situadas longe de núcleos urbanos serão usadas pelos nômades e não necessitarão de maiores cuidados, apenas conservação. As plantações também servirão para atrair caças.

A terra pertencerá a todos, tornando as plantações comunitárias. As folhas mortas serão deixadas como adubo. Evitar-se-á compactar o solo, atendo-se para as características dele. Por isso, deve-se saber quais espécies são adaptadas a determinados lugares.

Animais serão (já são) caçados apenas se servirem de alimento¹³⁰. A caça se dará fora da época reprodutiva das espécies. Portanto, é importante estudar o comportamento das presas para evitar dizimá-las¹³¹.

Serão (são) usados apenas três tipos de armadilhas em animais difíceis de capturar: arapuca, laço e rede móvel. Esses três tipos capturam apenas a espécie que se quer consumir, evitando torturar seres que não servirão para alimentação. Embora no anzol não se possa ver o que está pegando, qualquer criatura fisgada será utilizada como alimento ou servirá de isca.

A arapuca consiste de um recipiente inclinado em relação ao chão, com a parte côncava para baixo. O lado afastado do solo é apoiado por uma

lugares e sua história, a utilização de um sistema tributário para preservação torna-se desnecessário.

¹²⁷ Não são feitas monoculturas, sendo o cultivo misto.

¹²⁸ As palavras “cultivo” e “plantação” abrangem pomares, lavouras, sistemas agroflorestais, hortas etc.

¹²⁹ Em sistema agroflorestal.

¹³⁰ Utilizam-se peles, chifres, ossos e penas somente de animais que foram consumidos na alimentação ou de indivíduos encontrados mortos.

¹³¹ Estratégia usada para conservar a população das espécies.

estrutura fina (como graveto), onde é amarrada uma corda. Sob a arapuca coloca-se uma isca. Quando a presa estiver ali comendo, a corda é puxada e a arapuca cai, prendendo o animal.

O laço é feito de corda ou cipó fino, colocado aberto no chão, com o interior contendo isca. Numa das pontas o caçador fica escondido. O laço é puxado quando a presa estiver dentro comendo a isca.

A rede móvel pode ser usada na vertical¹³², colocando-a sob a isca que boia na água, capturando peixes quando é puxada para cima; ou na horizontal, cercando cardumes até o raso. Às vezes são usadas ondas ou correnteza para levar os peixes à rede. Esse é o único tipo de rede de pesca que se usa, pois não deixa os animais presos por muito tempo na malha. As redes móveis também podem ser jogadas sobre uma presa em terra ou ar.

Os outros tipos de objetos de caça são os mesmos usados em batalhas, como: lanças, arcs e flechas, boleadeiras, espadas, facas, cajados, bumeranges entre outras coisas.

Qualquer ser utilizado como alimento recebe agradecimento antes de morrer. As plantas também recebem esse tratamento quando suas partes são arrancadas.

Sobre as batalhas

Todos poderão ser guerreiros na nova sociedade, independente de espécie ou sexo¹³³. Crianças e idosos poderão lutar, desde que tenham vontade e possibilidade para batalhar¹³⁴.

Os guerreiros deverão ser silenciosos ao se deslocarem. De preferência, seus golpes deverão utilizar o movimento do inimigo contra ele próprio.

Cada povo tem maneiras particulares de manejar armas, golpear e sinalizar conflitos. Nessa sociedade, sinais com vestimentas e sons de cornetas posicionarão os guerreiros quando necessário. Além disso, batidas em tambores e cânticos encorajarão o povo e amedrontarão os inimigos.

Qualquer objeto poderá ser usado como arma ou defesa.

Evitar-se-ão armamentos grandes de ataque à distância, como catapultas e bombas¹³⁵, pois ferem refugiados, sedentários e a terra. Porém, se

¹³² Nesse modo de pesca, a rede móvel pode ser substituída por uma peneira.

¹³³ Não há separação/distinção entre *civil* e *militar*.

¹³⁴ Em humanos, a idade para batalhar vai de 9 a 60 anos.

¹³⁵ Isso também vale para mísseis.

o inimigo ameaçar a sociedade com essas armas dever-se-á aprender sua tecnologia para usá-la contra ele.

As batalhas serão feitas unicamente por três propósitos: defender-se, auxiliar alguém que pediu ajuda ou proteger o sustento¹³⁶. Não serão feitas batalhas para adquirir território ou tomar posse de algo.

Dever-se-á sempre tentar um acordo antes do conflito*. Durante uma guerra não devem ser saqueadas as moradias e nem mortos os que não oferecem resistência. Ninguém será torturado.

***Obs.: Só não fizemos isso em Alzum devido à sartinhas do General das Almas e os conselhos de Rk̄bu.**

Sobre os símbolos

Na nova sociedade não se usarão símbolos, nem bandeiras ou desenhos para identificação. Isso evita rivalidades e brigas regionais¹³⁷. Apenas o sotaque e o modo de viver indicarão de onde veio uma pessoa.

Durante uma batalha, os guerreiros se reconhecerão pelos panos na cabeça, faixa na cintura e pinturas no corpo.

Por enquanto, aqui acabam as considerações sobre a nova sociedade.

Depois de ter escrito isso, Eherdo resolveu observar por mais tempo como agiriam os membros da nova sociedade. Então, esperou para anotar particularidades que por ventura pudessem surgir e que diferissem das outras sociedades que conhecia.

Sobre esses escritos, um imperial desertor comentou:

— Se nos tornarmos tão egoístas e semelhantes aos impérios, as anotações de Eherdo servirão para lembrarmos como éramos criaturas agradáveis, que pensavam umas nas outras.

¹³⁶ Medidas para proteger uma plantação (ameaçada por “pragas” ou outros animais) incluem-se nas batalhas.

¹³⁷ Como ocorre em times esportivos nas sociedades humanas, onde as pessoas brigam e segregam devido a um *nome* e um *símbolo*.

VAI, RkĥBU!

Já haviam passado vários dias das grandes decisões e pequenos trabalhos grupais já tinham começado. Era momento de remover os escombros e os mortos de Alzum. Como as pessoas eram acostumadas com cadáveres por toda parte devido a longa Guerra do Caos, não consideraram a remoção dos mortos algo urgente. Nenhuma nova construção foi erguida em Alzum, pois o que estava edificado era suficiente para abrigar os sobreviventes da batalha.

Todos os bens materiais de Alzum foram repartidos, exceto alguns objetos mais pessoais dos imperiais. Devido a quantidade de documentos, a sala do General das Almas foi transformada em um lugar para consulta de mapas e livros. O resto do prédio passou a servir para tratamento de enfermos e até dormitórios.

Dja'on e Rkĥbu estavam sentados no topo de um dos morros de Alzum, acompanhados das raposas-escaladoras. O rapaz disse:

— Esperaremos Dãxk e os demais retornarem para entrarmos em contato com as sociedades vizinhas. Elas precisam saber que não somos de Ydjã Arzu!

— Sinto que não terei tempo para esperá-los. — Disse Rkĥbu com pesar. Há dias ele estava um tanto silencioso.

— Tu estás adiando?

— Não! Apenas espero o momento propício... — A criatura pareceu sorrir, lembrando-se de algumas palavras que havia ouvido na floresta. — Espero o preparo de todo o meu corpo.

Dja'on olhou para a cidade abaixo e colocou a mão esquerda sobre a cabeça da amiga raposa-escaladora.

— Conseguimos libertar aquela gente e derrotar o império. — Disse ele.

— Conseguiram muita coisa. — Falou Rk̄hbu. — Até mesmo criar uma nova sociedade!

— É... — Respondeu Dja'on.

— E agora, como vai ser? Ficarão aqui em Alzum?

— Talvez... Mas já estou querendo sair daqui e descansar a mente. Por isso, quero estar nos primeiros bandos nômades.

— Hmm! Quantas pessoas aceitaram participar da sociedade que criaram?

— Perto de duzentas pessoas.

— E as que se recusaram? Onde estão?

— Algumas saíram de Alzum, mas a maioria dos imperiais ficou. Tentarão se adaptar à nossa sociedade ou conviver conosco em uma sociedade alternativa... Para eles, o império acabou.

— Assim eu vi o fim de mais um império. — Suspirou Rk̄hbu. — E me contento por ter participado dele. Sentí que deveria fazer isso.

— Tu sentes muitas coisas, não é? — Dja'on o olhou e sorriu. — Às vezes me pergunto como essa gente lutou ao teu lado, já que és tão diferente e amedrontador.

— Lutaram ao meu lado porque lhes passei segurança. Inconscientemente, as pessoas admiram e se aproximam de quem é feliz consigo mesmo. E eu estava assim quando decidimos batalhar, apesar das minhas dúvidas sobre como agir... — Rk̄hbu suspirou com dificuldade, logo olhando para sudeste. — E lá vem uma tempestade, bela como muitas.

— Já sinto seu frescor! — Dja'on fechou os olhos.

Rk̄hbu fez o mesmo e continuou a falar:

— Aprendi muitas coisas durante a minha existência. Por isso, aconselho-te a te contentares com o essencial, principalmente para não te tornares egoísta. Quem é aficionado em possuir, gera três tipos de sofrimento: o de querer ter, o de não ter e o da ansiedade em ter. Deve-se querer alguma coisa, mas não ser dominado pelo desejo.

— Eu procuro me contentar com o essencial... — Dja'on abriu os olhos para ver a chuva se aproximando. — Também te banharás na tempestade?

Os dentes de Rkħbu ficaram à mostra, como se quisesse imitar o sorriso dos *rumma*. Então, emitiu um som pavoroso, que o rapaz interpretou como uma gargalhada.

— Nela eu deixo de ser como sou. — Ele virou o rosto para Dja'on e abriu os olhos.

— Queres que eu chame alguém?

— Não! Virá quem sentir que deve vir... Apenas façam silêncio e me acompanhem em meus últimos momentos. — Rkħbu mirou o sudeste, levantou-se e esticou as asas ao vento úmido. Assim, começou a cantar uma melodia agradável. Sua voz havia mudado bruscamente e continuava mudando, tornando-se tão agradável que não parecia ser ele quem cantava:

*Vivi tempo suficiente/ Aqui estou esperando/ Fiz o que senti/ Eu me deixo
O mundo me foi agradável/ Aqui eu me entrego/ Que eu deixe de ser eu/
Aqui o tempo me acaba*

Sua voz ia tão longe que algumas pessoas lá em baixo foram atraídas para o topo do morro. Dja'on fazia sinal para elas silenciarem à medida que chegavam. Ixjiohde foi para lá com o casal romântico Ionko e Araia. Dois imperiais, o Imaterial e alguns de sua espécie também estavam presentes.

Apesar da chuva, o pôr-do-sol avermelhado era visível no horizonte. Rkħbu silenciou e ficou imóvel, com a respiração leve. Logo, seus membros perderam tonicidade. Suas pernas cambalearam e se dobraram, fazendo-o se ajoelhar.

Dja'on sinalizou para ninguém ajudar. Dentro de instantes, Rkħbu tombou e suspirou uma última vez. Trovões se manifestaram enquanto a chuva localizada caía com força, contrastando com o pôr-do-sol visto por uma clareira entre as nuvens.

Mesmo consciente de que tudo tem um fim, o rapaz sentiu um pesar, deixando algumas lágrimas escorrerem disfarçadamente junto com a chuva. Ele olhou o corpo de Rkħbu e cantou uma melodia triste:

Deixou de ser o que era / Não é mais existente / No alto sobre a terra / Sob a água cadente

E esse foi o fim de Rkħbu, o temível e antigüíssimo. Lá em cima do morro ficou seu corpo para apodrecer lentamente e alimentar outras existências.

Ao contrário dos outros, Dja'on permaneceu toda noite sobre o morro, acompanhado das raposas-escaladoras e do Imaterial. Ionko levou uma coberta para o rapaz se aquecer, já que um vento frio soprava naquelas horas escuras.

— Ficarei aqui, pois agora há coisas que eu entendo. — Disse Dja'on após agradecer.

Na manhã seguinte, uma multidão se reuniu em volta do cadáver de Rkħbu, inclusive Ehserdo. Dja'on respirou fundo e olhou a paisagem lá de cima. Então, espreguiçou-se, virou para os demais e disse:

— As existências passam por uma grande transformação quando deixam de ser o que são. Essa grande transformação vocês conhecem como “morte”. Assim, a existência servirá de alimento a outros seres, que por sua vez serão comida de outros, numa dinâmica de degradação-mudança-constituição... Parte dos seres que vocês comeram estão em vocês, compondo seus corpos!

As pessoas se calaram diante daquelas palavras, enquanto Dja'on as observava com ternura. Ele continuou:

— Depois que um ser morre, seus elementos corporais se dissociam. Alguns podem se juntar a outros, gerando diferentes formas materiais. Com a vitalidade¹³⁸ é semelhante... Ela também se desagrega e se dissipa após a morte. Então, seus fragmentos se juntam a outras partes para formarem novas vitalidades. Dessa maneira podem gerar seres materiais, quando se unirem à matéria; ou imateriais, quando se unirem a outros tipos de energia.

Uma moça ex-imperial perguntou:

— E as vidas passadas?

¹³⁸ Nesse sentido, vitalidade é alma.

— Lembranças de tempos não vividos são memórias de partes da vitalidade ou de elementos do corpo. Logo, não são lembranças tuas como um todo! E essa memória até pode ser herdada dos antepassados, de quando tu eras parte deles... — Disse Dja'on, logo silenciando para observar um pouco mais o defunto. Ele se lembrou das aventuras que teve, principalmente com a mulher morta. Então, continuou:

— A vitalidade de uma pessoa egoísta ou muito apegada não se dissipa após a morte. Sua alma fica vagando, podendo originar espectros quando apenas a parte egoísta da vitalidade permanece...

— Como alguém pode tornar a vitalidade egoísta? — Perguntou uma criança.

— Querendo preservar sua identidade e individualidade. Por isso, somente almas sem harmonia podem ser evocadas, porque têm um nome e acreditam em sua importância.

Ixjiohde tossiu, limpou a garganta e arriscou falar no idioma que rapidamente estava aprendendo:

— Dja'on! Então concordas que as existências não têm nomes? Elas apenas são o que são?

O rapaz sorriu e respondeu:

— Concordo! As existências *não* têm nomes. São as pessoas que nomeiam os indivíduos e as coisas.

Como de costume, Ehserdo fez anotações do que ouviu. Ao finalizar aquela conversa todos desceram do morro.

O RETORNO DOS VIAJANTES

Vários dias se passaram desde a morte de Rkħbu. Seu cadáver permaneceu em cima do morro, servindo de alimento aos carneiros e decompositores.

O sol brilhava entre poucas nuvens e a temperatura estava amena naquela manhã. Grādja encontrou Dja'on no platô do meio e disse:

— Vou contigo procurar alimento. Preciso sair de Alzum para descansar a mente.

— Então vamos! Já estou saindo.

— Espera eu pegar minhas coisas! — A garota pediu, logo correndo à casa onde morava com Ionko e outras pessoas para buscar uma adaga, uma bolsa de couro e uma capa. Retornou esbaforida para junto de Dja'on, apoiando a mão em seu ombro para recuperar o fôlego. Depois de algumas suspiradas profundas, olhou para o rapaz e sugeriu:

— Vamos?

Os dois se dirigiram às escadas de Alzum, onde encontraram Auhu sentado no chão.

— Irás conosco? — Grādja perguntou.

— Sim! Ou não queres minha companhia? — Auhu falou sorridente, enquanto Dja'on tomava a frente para descer a escadaria.

— Não disse isso... — Falou Grādja, observando o outro dos pés à cabeça.

— Vamos logo! — Dja'on os apurou, fazendo-os se moverem. Pensativa, a garota comentou:

— Como vocês dois se dão tão bem!

— Pois é... — Disse Auhu, sem graça.

— Parece que se conhecem há anos! — Grādja esperava uma explicação de Dja'on.

— Pior que não. — Comentou o rapaz. Descontente com aquela resposta simples, ela continuou:

— Dja'on! Não troques os velhos conhecidos por gente que tu mal conheces.

O rapaz ficou em silêncio, mas Auhu ficou incomodado. Ele disse:

— Eu não sei o que te responder, Grãdja. Às vezes sinto que tu tens ciúme de mim.

— Não tenho ciúme de ti... Além disso, possuo coisas que tu não tens e que Dja'on adora. — Ela passou uma das mãos pelo próprio corpo no momento em que chegava à ponte.

— Eu também tenho algo que Dja'on gosta. — Auhu respondeu com um sorriso malicioso. Dja'on parou subitamente, virou-se e disse:

— Eu gosto dos dois, embora pareçam rivais... Amigos podem rivalizar, competindo sem se tornarem inimigos; mas a rivalidade em excesso gera inimizade. E eu percebo que vocês estão se tornando rivais demais.

— Rivais em quê? — Perguntou Grãdja.

— Preciso dizer em quê? — Dja'on falou indignado. — Vocês disseram em “ter coisas que eu gosto”. Ora, vocês estão me disputando como se eu fosse um alimento precioso.

Ao ouvirem isso, os outros dois se olharam. Auhu não se conteve e riu. Então, disse ironicamente:

— Precioso até pode ser. Mas, alimento... Não sei, quem sabe?!

O clima tenso se dissipou nesse instante e todos riram. Aproveitando a descontração, Dja'on perguntou:

— Vocês não perceberam ainda? — Ele continuou caminhando na trilha entre a vegetação baixa.

— O quê? — Os dois falaram juntos, o seguindo.

— Gosto da companhia de vocês e seus corpos me agradam muito.

— Tu e ele formam um casal? — Grãdja estava surpresa com as conclusões que havia tirado.

— Por que não? — Auhu fez cara marota.

— Assim como eu e tu formamos um casal... — Falou Dja'on sorrindo a Grãdja. Auhu ficou consternado e disse:

— A verdade é que estávamos disputando para ver quem ficaria com Dja'on, mas ele foi mais esperto...

— Achei que já tivessem percebido isso. — Falou Dja'on sem parar a caminhada.

— Nunca nos falaste nada. — Reclamou Grådja, indignada.

— Nenhum de vocês me perguntou! Mas jamais escondi o que sinto por cada um.

A garota ficou pensativa, questionando:

— Tens mais alguém além de nós? Alguém para cópulas, quero dizer.

— Não! Se eu cortejar muitas pessoas meu corpo não se acostumará com alguém e, então, me tornarei ansioso para suprir minhas necessidades sexuais. Apesar disso, já senti atração por outros indivíduos, o que é bem comum. E como as paixões que surgem rapidamente duram pouco, eu as ignorei...

— AQUI! Voltamos! — Alguém gritou lá atrás, na trilha que ia à margem do rio. Os três se viraram e enxergaram Dãxk se aproximando com seus companheiros. Foi questão de poucos passos apressados para se encontrarem e se abraçarem.

— Finalmente retornam... E vivos! — Disse Dja'on, sorrindo para o irmão. — Por algum momento achei que estivessem mortos ou perdidos.

— Nos perdemos um pouco, mas parece que encontramos o caminho de volta. — Dãxk debochou.

— Conseguiram exilar os condenados?

— Sim! Os deixamos bem longe daqui.

— Enquanto vocês estavam fora nós decidimos muitas coisas. — Disse Dja'on. — Ehserdo deixou todas as decisões anotadas. Se quiserem consultá-las...

— Depois consultaremos... — Dãxk sorriu. — Antes temos que comer algo e descansar!

— Vão! — Dja'on deu as costas e continuou indo em direção à mata com Auhu e Grådja. Dãxk e os demais subiram à Alzum.

— Voltando àquele assunto... — Grådja tentava retomar sobre os relacionamentos de Dja'on.

— Acho melhor não falarmos mais disso. — Comentou Auhu em tom de brincadeira. — Senão teremos que duelar por Dja'on...

— Eu te mato antes! — Disse Grådja, com ironia.

— Vocês podem parar? — Dja'on se abraçou nos dois, rindo e acabando com a discórdia.

— Mas há mais algumas coisas que me perturbam... — Disse a garota. Dja'on olhou para ela, curioso:

— O que?

— Muita gente diz que precisamos ter alguma religião. Mas outras dizem que não precisamos disso.

Auhu coçou a cabeça e comentou:

— Eu também ouvi essas coisas...

— Então, teremos que fazer uma reunião para decidirmos essa questão.

— Disse Dja'on, olhando para a copa das árvores, adentrando sorrateiro na mata.

Ao retornarem ao platô com algumas coisas que conseguiram na floresta, Auhu, Dja'on e Grãdja foram recebidos por um menino ex-imperial. O garotinho veio correndo e os encontrou no pórtico da escadaria, dizendo:

— Estamos esperando vocês para a festa!

— Coisa boa! — Dja'on falou em voz alta e animada. Grãdja olhou bem para o menino e perguntou:

— Vamos comemorar o quê?

— Estamos comemorando o retorno dos “exiladores” e o nascimento da filha de Ergnia¹³⁹.

— Então, ela pariu! — A garota ficou entusiasmada.

O festejo não acontecia sem motivo. Ergnia era uma ex-cativa e sua filha foi a primeira criança a nascer na nova sociedade.

Os três acompanharam o menino em direção à festa, que ocorria ao ar livre em frente ao prédio murado. Eles entregaram as comidas aos cozinheiros e rapidamente foram se lavar no córrego do platô. Feito isso, voltaram ao festejo.

Tochas foram acesas em vários locais. Tigelas de comida foram colocadas sobre bancos para as pessoas se servirem à vontade. Perto do muro alguns indivíduos cantavam, tocavam tambores, flautas e arriscavam o som em alguma viola.

¹³⁹ [ergnia].

As raposas-escaladoras corriam de um lado a outro em meio às pessoas faceiras, que conversavam e dançavam. Criaturas noturnas voavam no crepúsculo, enquanto os corredores-da-várzea observavam contentes.

— Rkhbu morreu. Isso é triste. — Disse Dãxk, quando se aproximou de seu irmão.

— Não nos detenhamos na tristeza... — Dja'on olhou para cima do morro. — Vamos festejar até pela morte, porque agora ele não está mais restrito a um nome e nem a um corpo.

Dãxk sorriu e foi dançar. Em seguida, a irmã de Ergnia trouxe a sobrinha para mostrá-la a todos. A pequenina parecia assustada e ao mesmo tempo admirada. Para não machucar seus ouvidinhos frágeis, alguns pediram para a “banda” diminuir o barulho. E, assim, uma música baixa e apazível passou a ser feita. Alguns *sioŕgarés* cantaram algo em seu idioma, entendido como:

Criatura nova / Olá, bem-vinda / A força estará em ti / Criatura linda / A coragem estará em ti / Tua saúde se renova

Dja'on se aproximou da criança e colocou um pouco de terra em sua pequenina testa. Depois, lavou-a com água e disse:

— Sente o mundo... Sente as coisas que existem e não te assustes com o diferente. — Ele tocou levemente na mãozinha daquele pequeno ser, que de alguma forma sorriu.

OUTRAS DECISÕES

No dia seguinte à festa, algumas pessoas se reuniram em volta de Dãxk e seu grupo para ouvirem sobre a viagem. Aproveitando aquele aglomerado de gente, Dja'on sugeriu fazerem mais uma reunião para discutirem acerca das religiões. Então, outras pessoas foram chamadas para conversarem sobre o assunto.

Um ex-imperial iniciou a discussão:

— A maioria das religiões que conheço se preocupa mais com proibições e permissões do que em aproximar as pessoas de alguma divindade.

Uma senhora opinou:

— Também, importam-se mais com ritos, peregrinações e pecados do que com uma vivência agradável.

— Sem falar que amedrontam, inventando castigos e infernos. — Disse ainda outro.

Indignado, um homem ex-cativo se levantou e disse:

— Há que se temer o superior!

Outro retrucou:

— As pessoas não deveriam se tornar religiosas por medo do que vai acontecer, mas sim por admiração!

O homem se sentou calado e pensativo. Mas, um jovem ex-cativo o apoiou, dizendo:

— Eu sinto que existe uma divindade! Por isso, temos que formar uma religião!

Então, os ânimos se agitaram e o pessoal começou a falar alto. Dja'on apenas observava, logo dizendo calmamente com uma voz firme:

— Também sinto algo grandioso, apesar de considerar desnecessária uma religião. — As pessoas se calaram para escutar. — Basta que cada um acredite no que quiser e que sejam respeitados pelas suas crenças!

— Mas como as pessoas saberão que existe uma divindade? — Perguntou um dos ex-imperiais.

— E existe? — Ixjiohde questionou. — Já ouvi muita gente dizer que a sua religião era verdadeira e a do outro era falsa. Uns rezavam para estátuas e imagens, acreditando que elas iriam abençoá-los. Outros usavam símbolos e amuletos para terem boa sorte! Nenhum deles percebia que quem proporcionava coisas agradáveis eram seus próprios atos e não imagens ou amuletos...

As pessoas ficaram pensativas com estas palavras, mas Ixjiohde tinha algo a mais para falar:

— Os crentes religiosos também faziam sacrifícios! Já vi muito disso e os considero desnecessários, pois se uma divindade criou tudo, para que destruir o que ela fez para dar a ela própria? É como se alguém destruísse as casas de vocês e lhes desse os escombros de presente...

— Vocês falam isso porque não entendem! — Contestou uma velha senhora imperial. — O que fazemos é para a divindade ser lembrada. Ainda bem que ela perdoará vocês por terem dito isso, pois ela é amorosa, justa e sente compaixão.

— Todas essas características que disseste são de uma pessoa. — Comentou Dja'on. — Desculpe-me se for rude, mas essa divindade tem muito pouco de divino, principalmente se ela ficar descontente e castigar; quem castiga é um carrasco amedrontado, mas não alguém admirável!

— O problema é que tu não acreditas em nada! — A velha enfureceu.

— Acredito que há algo poderoso em todas as coisas... — Dja'on tentou explicar calmamente. — Apesar disso, peço que cada um acredite no que quiser, sem impor suas crenças aos outros.

— Eu era bastante religioso quando jovem... — Falou Ixjiohde, com um sotaque carregado. — Mas deixei a religião, pois percebi que era dominado pelos seus líderes, que diziam aonde eu deveria ir, o que deveria vestir e do que deveria gostar. Além disso, diziam como eu deveria sentir a divindade! Mesmo assim, eu não perdi a fé, pois fé e religião são coisas diferentes!

Fez-se silêncio, exceto por alguns poucos murmúrios. Dja'on pensou mais um pouco e disse:

— Criamos uma sociedade para as pessoas respeitarem a si e aos outros... Para respeitarem suas diferenças. Cada um veste o que quer e age

como quer, apesar dos atos terem suas conseqüências... Como a maioria das religiões não é tolerante, eu opto por não haver uma religião na nossa sociedade, embora cada um continue acreditando no que quiser.

À medida que ponderavam sobre a proposta, muitas pessoas questionavam a necessidade de uma religião. Assim, gradativamente foram concordando com Dja'on, embora cinco indivíduos continuassem irredutíveis.

Aproveitando que todos já estavam reunidos, decidiu-se quem seria nômade ou sedentário por dois anos. Algumas pessoas estavam tão empolgadas que se voluntariaram para as andanças, enquanto outras não. Por causa dessa desigualdade, os indivíduos tiveram que ser escolhidos.

Ixjiohde consolava os descontentes, dizendo o seguinte:

— Há tarefas que as pessoas não querem, mas são obrigadas a fazer. Essas tarefas *não* podem durar a vida toda, embora proporcionem conhecimento e experiência. Algumas pessoas não gostam das tarefas apenas por não as conhecerem, mas poderão adquirir gosto por elas depois de praticá-las e entendê-las.

Um grupo de voluntários ficou responsável por contatar outros povos. Isso serviria para a nova sociedade se relacionar com gente diferente e até para os outros questionarem alguns de seus próprios valores culturais. Conforme disse Ixjiohde certa vez: “O diferente faz nós nos conhecermos”.

A cada dia, a nova sociedade adquiria mais características particulares, pois uma nova cultura se consolidava. E isso fez Ehserdo acrescentar mais informações à sua obra. Além do trato com os condenados (dado o exemplo do julgamento e o exílio) e do trato com as doenças (tal como Ionko foi curado), ele escreveu ainda:

NOVAS PRÁTICAS SOCIOCULTURAIS (OUTROS ESCRITOS DE EHSEUDO)

Conforme o tempo passa, mais se tornam perceptíveis as particularidades culturais da nova sociedade. Talvez essas características sejam criações próprias, embora também possam ser uma mistura do que existe de mais agradável de outras culturas.

Sobre os nascimentos

Não há locais específicos para nascimentos. Quando for parir, a fêmea deita-se inclinada (apoiando-se nos cotovelos) ou fica de cócoras. Em caso de partos complicados, faz-se um corte no ventre materno para tirar o filhote¹⁴⁰.

O recém-nascido é lavado com um pouco de água morna após o sangue à sua volta secar (isso para espécies que não saem de ovos). Então, o bebê é apresentado às pessoas, que o encostam e o cheiram.

Depois de oito dias a criança é colocada em meio a plantas e ossos, sendo banhada com terra, vento, luz solar, luar e água abundante. Isso serve para ela sentir as existências desde cedo e adquirir resistência.

Os filhos e as filhas não nascem com nomes, sendo estes escolhidos posteriormente. Os nomes indicam as características corporais ou personalidade dos indivíduos. Portanto, é fácil ver crianças com um ano de idade que ainda não possuem denominação.

Sobre os aprendizados

As pessoas se ensinam constantemente. As crianças desenham no chão, em paredes, papéis e tecidos para aprenderem a ler e escrever. Quando já

¹⁴⁰ Cesariana.

conseguem se comunicar bem e caminhar sozinhas¹⁴¹, elas podem participar de bandos de estudo.

Em um bando de estudo há dois guias (jovens ou adultos dispostos a guiar¹⁴²), que mostram seus conhecimentos e como adquiri-los. Eles conversam com os guiados gesticulando e usando palavras simples, proporcionando a troca de conhecimento. A maioria do ensinamento é feita por meio de analogias, sendo repetido por no mínimo três vezes. Assim, se tem o primeiro contato, lembrança/adaptação e crítica¹⁴³ do que foi ensinado.

Os bandos de estudo são divididos por conhecimentos específicos. Sua duração varia de acordo com o assunto abordado. O ensino geralmente é feito ao ar livre¹⁴⁴, embora seja usada a Biblioteca apenas quando houver muita chuva ou frio e calor extremos.

Todo conhecimento é escrito em livros com palavras usadas no cotidiano (de fácil entendimento). No final desses escritos há páginas em branco, onde serão acrescentadas novas informações. Quando possível, substitui-se a escrita por desenhos esquemáticos.

Os estudos possuem teorias e pesquisas. As novas descobertas são apresentadas à sociedade em forma de reuniões. Todavia, os novos conhecimentos não são considerados verdade absoluta, pois são apenas uma interpretação da realidade.

Sobre as brincadeiras

Nas brincadeiras as crianças são estimuladas a caçar, esquivar-se e atacar. Atividades que fortalecem o corpo poderão ser: de pegar, esconder-se, correr e lutar. As brincadeiras destinadas a fortalecer a memória poderão ser: encaixe de peças, montagem de esqueletos e jogos de memória. O arremesso de objetos em alvos também é usado para diversão.

¹⁴¹ Em humanos seria mais ou menos a partir dos 6 anos de idade.

¹⁴² Os guias podem ser mais velhos ou mais jovens que os guiados.

¹⁴³ Nesse método, o ensino é como a ida a um lugar novo. Na primeira vez o indivíduo observa o local, mas não está familiarizado com ele. Na segunda visita, começa a entender o funcionamento do lugar e descobrir suas particularidades. Na terceira, ele explora novos recursos, pois está familiarizado com o lugar e pode criticá-lo. Apesar disso, só aprende quem deseja aprender; portanto, essas repetições são ineficientes para pessoas que não querem aprender.

¹⁴⁴ O ensino ao ar livre evita a monotonia do limitado aprendizado escolar. Também, evita que as crianças fiquem enclausuradas em salas de aula.

Bolas, pedaços de madeira, ossos e criaturas mortas são usados como brinquedos. Geralmente as crianças se sujam e se machucam brincando, mas ninguém as xinga por isso. Se sujar e se machucar fazem parte do aprendizado, sendo essenciais para o bom desenvolvimento do filhote. Portanto, os ferimentos tornam as crianças resistentes à dor.

Os pequenos são incentivados a frequentarem sozinhos as florestas da região para não se tornarem medrosos.

Adultos, jovens e filhotes brincam juntos, já que isso fortalece o corpo e a mente¹⁴⁵. Indivíduos masculinos e femininos (de qualquer espécie) brincam juntos em todas as brincadeiras¹⁴⁶.

Sobre os festejos

Há três tipos de festejos: com música baixa, música alta e com música variável. Em todos eles são partilhadas comidas e bebidas, ou apenas bebidas.

As festas de música com volume baixo são feitas em comemorações. O volume musical baixo serve para as pessoas poderem conversar umas com as outras. Apesar de haver variações no motivo da comemoração, apenas dois momentos são imprescindivelmente celebrados: o nascimento e a morte. No nascimento, a mãe do recém-nascido recebe alimentos de presente¹⁴⁷. Na morte, a música é executada em ritmo triste, que se torna alegre no final.

Não são comemorados aniversários, nem dados presentes para lembrar o dia do nascimento de alguém.

Festas com volume musical alto são feitas em outros momentos quaisquer¹⁴⁸. Estas festas são feitas para o pessoal dançar, flertar e se divertir. Por isso, geralmente ocorrem em lugares espaçosos para que se possa dançar.

As festas com volume musical variável podem ser geradas de uma festa com volume baixo, em que, depois de conversarem e se alimentarem, as pessoas decidem dançar e se divertir mais. As danças poderão ser agitadas ou lentas, tendo movimentos coreografados. Algumas vezes, a coreografia poderá imitar movimentos de batalha, tornando a diversão um treinamento.

¹⁴⁵ Atitudes consideradas “infantis” por algumas sociedades não são reprimidas, pois elas são a necessidade social dos indivíduos. Por isso, na nova cultura os adultos e velhos também brincam como crianças.

¹⁴⁶ Não há segregação sexual nas brincadeiras.

¹⁴⁷ Nas festas de nascimento a música é suave para não machucar os ouvidos sensíveis dos bebês.

¹⁴⁸ Ou seja, não há dias específicos para fazer festa.

Os instrumentos musicais mais usados são: tambores, flautas, acordeão e chocalho. Raramente se usam instrumentos de cordas devido à necessidade constante de se “afinar” os mesmos.

Sobre a alimentação

Na nova sociedade se come praticamente tudo¹⁴⁹ o que estiver disponível: peixes, insetos, aves, mamíferos, répteis, vermes, lesmas, olhos, cérebro, tutano, tubérculos, frutos, ovos¹⁵⁰, folhas e fungos.

Os alimentos pastosos ou macios são ideais para a ingestão, pois evitam desgaste dentário excessivo. Por isso, a culinária é composta majoritariamente por comidas “moles” e misturadas. Porém, às vezes quebram-se castanhas com os dentes para fortalecer a mordedura.

Sobre a temperatura dos alimentos: é mais aconselhável consumi-los à temperatura ambiente em vez de quentes.

Temperos fortes e perfumes são usados uma vez a cada dois ciclos lunares¹⁵¹. Isso evita o enfraquecimento do paladar e do olfato. Também, raras vezes são usados adoçantes ou sal na comida. Todos os alimentos são cheirados antes de serem colocados na boca, sentindo se estão bons para consumo. As mãos são lavadas antes das refeições e os dentes lavados depois¹⁵².

Mãos e dentes servem como talheres. As facas são usadas quando for muito difícil rasgar ou quebrar. Não se usam mesas nem cadeiras durante as refeições.

Por um dia (a cada dois ciclos lunares no máximo) as pessoas não se alimentam¹⁵³. Apenas mulheres prenhas e filhotes muito pequenos não fazem esse jejum.

Sobre as relações sexuais

Não são celebrados casamentos¹⁵⁴ na nova sociedade. A formação de casais ocorre espontaneamente, assim como sua separação.

¹⁴⁹ A diversidade alimentar proporciona a ingestão de diferentes concentrações de nutrientes.

¹⁵⁰ Para Eherdo, a palavra “ovos” tem um significado abrangente, se referindo a ovos propriamente ditos e sementes.

¹⁵¹ Para o planeta Terra seria uma vez a cada 14 dias.

¹⁵² Práticas de higiene. Lavar as mãos para não ingerir parasitas. Lavar (escovar) os dentes para evitar cáries.

¹⁵³ Prática para adquirir resistência.

¹⁵⁴ Os casamentos não são institucionalizados, sendo apenas a convivência um indicativo

Os casais são formados independente de idade, sexo ou espécie, desde que as partes do relacionamento assim desejarem. Se houver formação forçada de casal ou estupro, o responsável por isso poderá ser *abandonado* pela sociedade¹⁵⁵.

Uma pessoa já casada pode formar mais pares com outras, sejam elas machos ou fêmeas. Não há esposo ou esposa principal. Cada casal decide com quantas pessoas será casado: se com uma, duas ou mais. Todos os cônjuges sabem uns dos outros¹⁵⁶.

Alguns casais podem se formar apenas no tempo de cópula. Outros podem ter duração indefinida. Todavia, o sexo extraconjugal¹⁵⁷ é evitado para não se contrair doenças venéreas. Por isso, as relações extraconjugais são feitas apenas pela masturbação entre os indivíduos.

Sobre as coisas do corpo

Rumma e *snafox*¹⁵⁸ usam qualquer vestimenta que não seja muito larga, nem muito justa. Geralmente carregam um tecido comprido que serve como capa (agasalho) ou poncho. Este pode ser impermeável ou não. As vestes são camufladas de acordo com o ambiente. Algumas pessoas podem andar nuas, não sendo repreendidas por isso.

Os indivíduos não se agasalham muito no frio, assim podendo se acostumar com ele. Apenas em lugares onde se pode morrer de hipotermia que se usam muitos agasalhos grossos, como luvas e joelheiras.

Os calçados quase não são utilizados. Mas, quando usados eles são baixos, com sola dura e fina para proteger os pés e permitir que a pessoa sinta as irregularidades do chão.

As pessoas usam uma camiseta amarrada na cabeça ao invés de chapéus. Além disso, elas não usam maquiagens, pois quem se pinta para embelezamento é considerado descontente consigo. Por isso, as pinturas e pós só são usadas para proteger o indivíduo de insetos picadores, parasitas ou do sol forte.

de que as pessoas são ou não um casal.

¹⁵⁵ Portanto, casamentos forçados ou arranjados não ocorrem.

¹⁵⁶ Esse tipo de relacionamento assemelha-se ao poliamor.

¹⁵⁷ Ou seja, sexo com indivíduos que não são parte dos casais permanentes.

¹⁵⁸ A estrutura corporal dessas espécies é semelhante a dos humanos.

Os pelos poderão ser mantidos ou retirados conforme o gosto do indivíduo. Apesar disso, geralmente se mantêm pelos nos pés, mãos, braços e pernas para servirem de proteção, aquecimento e detectarem vibrações.

Os machucados são lavados, mas não tapados. Apenas os ferimentos muito profundos ou graves são cuidados com mais dedicação. Substâncias que amenizam a dor¹⁵⁹ só são usadas quando o sofrimento for insuportável.

Sobre o tratamento com a morte

As pessoas se reúnem em volta do defunto para chorarem e usufruírem da tristeza, como fazem muitas outras culturas. Depois disso, inicia-se a festa ao morto. A primeira música do festejo possui ritmo triste (momento em que é cantado sobre a vida do defunto), que aos poucos se torna alegre (onde são cantados louvores ao ciclo de vida e morte).

Ao fim da festa o morto é levado a um Lugar de Mortos, que geralmente se situa em baixadas¹⁶⁰ e longe de rios¹⁶¹ para a água do subsolo não ser contaminada. Nesse lugar, os corpos são deixados ao relento para serem consumidos por carniceiros. Portanto, não há túmulos, nem mausoléus e nem inscrições para os mortos. Se o Lugar de Mortos estiver lotado e o cheiro de podridão for muito intenso, alguns cadáveres serão cremados.

A cremação também será usada para os nômades que morrerem longe dos Lugares de Mortos. Se alguém perecer por ataque de feras, seu corpo será deixado para elas o devorarem.

Sobre os gestos

Na nova sociedade, os amigos se cumprimentam esfregando os ombros. Pessoas afastadas por dias se abraçam ao se reencontrarem. Tapas leves nas costas possuem o significado de “Eu te conheço pouco” ou “Tê conheço, mas não quero falar contigo”. As pessoas assoviam levantando o queixo em cumprimentos sem contato físico. Além disso, assoviam discretamente para chamar a atenção umas das outras.

¹⁵⁹ Analgésicos e remédios.

¹⁶⁰ Estratégia para não contaminar o lençol freático. Estando em uma região baixa, as substâncias da decomposição dificilmente se espalharão a outras localidades, ao contrário do que ocorre em cemitérios de lugares altos.

¹⁶¹ Tática para as doenças do morto não contaminarem os rios.

Os indivíduos se despedem dando um tapa leve com o dorso da mão no abdômen um do outro. Também, despedem-se com abraços para sinalizar que a companhia foi muito agradável.

Esfregar as bochechas em alguém indica afeição e grande estima.

Empurrão lateral sugere disposição para brincar.

Expirar forte movendo a cabeça abaixada para o lado significa re-provação.

Aponta-se com os lábios para mostrar algo.

Olhar alguém, o chamar e abaixar a cabeça significa “vem aqui”.

Não há gestos que indiquem ataque.

Sobre outros costumes

As pessoas se presenteiam com apenas três tipos de coisas: alimento, tecido ou armamento. O alimento é o presente mais dado e mais bem aceito.

Não há rituais de passagem ou iniciação. O que identifica uma pessoa como adulta são as mudanças em seu corpo. Também, não são feitos testes de resistência, exceto por diversão.

Geralmente as decisões são tomadas em lugares altos, sobre algum morro ou em cima de árvores. Os indivíduos também vão a locais altos para criticarem a si mesmos ou para terem ideias.

A maioria das pessoas se alonga logo que acorda, fazendo lentamente gestos de luta. Depois disso, elas fazem o desjejum e dão início às suas atividades.

O pôr-do-sol é geralmente observado.

Antes de dormir e ao acordar, as pessoas agradecem pelo dia e/ou noite que tiveram e pelo alimento que consumiram. Esses agradecimentos podem ser silenciosos ou cantados.

Embora não possuam um momento específico para se alimentar, as pessoas se reúnem para comer.

POR FIM, O ENTENDIMENTO

Os dias foram passando e as práticas anotadas por Ehserdo tornavam-se cada vez mais consolidadas. Ele observava constantemente a nova sociedade, tentando perceber algum costume que pudesse surgir. Mas não... Nada além do que registrou em seu pequeno livro surgiu naquilo que passaram a considerar como uma nova cultura.

O verão estava acabando e o momento de a população se dividir havia chegado. Conforme o combinado, os sedentários permaneceram em Alzum e os nômades puseram-se a andar. Assim, Dja'on, Auhu, Grådja, as duas raposas-escaladoras, Kuvéra, Aroko, Rutrre e Slasje formaram um bando para visitar algumas sociedades que pudessem existir.

Eles saíram de Alzum num dia claro, com poucas nuvens no céu. Rumaram pela mata ciliar do rio Grande em direção às montanhas Mitondones. Apenas Auhu, Aroko e Kuvéra carregavam mochilas. Os demais iam atrás ou à frente, se revegando na vigília e no reconhecimento do terreno.

A região que percorreram era cheia de altos e baixos, com pequenos vales que serviam de passagem a córregos rasos. Auhu constantemente visualizava a cópia de um mapa, mencionando alguns povos que outrora existiam nos arredores. Porém, nenhuma civilização foi encontrada até aquele momento.

Estava entardecendo quando os viajantes chegaram ao topo de um monte coberto por gramíneas. Ali, largaram as mochilas e descansaram, ouvindo os sons da Floresta Grande mais abaixo.

O vento balançava os pelos de Dja'on enquanto ele olhava Mitondones, admirado. Sentindo o frescor da mata, disse para si:

— As montanhas direcionam o rio e o vento... O vento traz chuva. E todos juntos fazem a floresta existir aqui! — Ele olhou para uma estrela que surgiu no céu oriental naquele fim de tarde. — Até coisas além do mundo ajudam a formar essa região.

Nesse momento, as duas raposas-escaladoras sentaram-se ao seu lado. Dja'on as olhou com ternura, passou a mão em suas cabeças e novamente mirou o céu, percebendo que mais estrelas apareciam. Então, sentiu algo permear o que via e o que não via, proporcionando-lhe um súbito entendimento.

— Agora entendo! Nenhum ser é superior, nem inferior a outro. Cada existência é perfeita do jeito que é... — Disse Dja'on sorridente e empolgado, virando-se aos demais. — Há apenas o *Tudo*!

— O quê? — Perguntou Grãdja, curiosa.

— O *Tudo*! Isso é o que chamam de deus, deuses, divindade, senhor...

— Apenas *tudo*? — Kuvéra questionou, enquanto tirava a pele de uma das caças diante da fogueira recém-feita por Slasje.

— Sim! O *tudo* é o cheio e o vazio, a morte e a vida, a luz e a escuridão, o bom e o ruim, a presença e a ausência, a matéria e a não matéria, e mais uma lista infindável de coisas... Todas as existências compõem o *tudo*! Portanto, não há motivo para cultuar nomes ou imagens, porque essas coisas são partes insignificantes do *tudo*, não o representando plenamente... O *tudo* é e não é um mero acaso, não castiga, nem coloca destinos.

Os viajantes ouviam atentamente as reflexões de Dja'on, pensando no que ele dizia. Então, o jovem criou uma canção para tentar explicar aquilo:

*O tudo sempre foi existente / E para haver desde o grão à vida / Desde o escuro à estrela não cadente / Howve mudança adquirida / Para o tempo ser nascente
Transformação que tem vontade / Vontade que gera mudança / Ação que é sua parte / Gerando novamente mudança*

Surgiu cada coisa existente / Seguindo sua intuição / Com o amor que tornou corrente / Evitando a perdição / Para não ser inexistente

Desequilíbrio ou desarmonia / Tão perto da não-existência / Que rompe com a totalidade e harmonia / Gerando a decadência

— O que significa isso? — Grãdja perguntou quando o rapaz parou de cantar. — Senti algo profundo em tuas palavras.

Dja'on se aproximou da fogueira, olhou para as chamas e disse:

— Assim foi como eu percebi as origens... O *tudo* sempre existiu... Ao se *modificar*¹⁶² ele fez surgir as *existências*. O *amor*¹⁶³ ou *ligação* é o que une essas *existências*, tornando-as interdependentes.

— E o tal *desequilíbrio*? — Grādja queria saber, mas Dja'on demorou um pouco para responder. Ele estava calado, observando o bailado do fogo.

De repente, o jovem olhou sorridente aos companheiros e disse:

— O *desequilíbrio* ou *desarmonia* é o exagero, aquilo que torna uma existência egoísta. Quanto mais egoísta e desequilibrado alguém é, mais próximo da inexistência está, pois começa a romper com o *tudo* e se auto-destruir. Nenhuma existência se mantém sem outra.

— Há sentido nisso... — Disse Kuvéra, colocando alguns pedaços de carne para assarem na fogueira.

Já era noite quando eles viram pontos de luz na escuridão da mata, lá nas terras mais baixas e distantes. Auhu levantou-se, olhou pela luneta e falou:

— O primeiro povo com que nossa sociedade fará contato.

Seus companheiros imediatamente se puseram em pé.

— Pela distância, talvez o alcancemos amanhã! — Disse Kuvéra, observando as tímidas luzes que certamente eram de alguma aldeia. Os viajantes ficaram animados com o futuro encontro, apesar de terem em mente que aquele povo poderia ser hostil.

Quando sentiram o cheiro da comida assada, sentaram-se ao redor da fogueira. Slasje cortou um pedaço de carne e o colocou na boca. Degustou e logo fez um sinal indicando que estava pronta para ser consumida.

Depois de satisfeitos, os viajantes deitaram-se na relva e logo adormeceram devido o cansaço. Apenas Dja'on permaneceu acordado, olhando o céu noturno enquanto a fogueira se extinguiu ao seu lado.

Estrelas tremeluziam, meteoritos apareciam e nebulosas contrastavam com a escuridão do céu. Alguns corpos celestes mudavam lentamente de posição, fosse pelo seu trajeto ou pelo movimento do próprio planeta.

¹⁶² Na modificação está a ação.

¹⁶³ Segundo essa cultura, "amor" ou "amar" significa a ligação de umas existências com as outras, de maneira que todas se ajudam para continuarem existindo. Em sentimentos de seres materiais, o "amor" é: respeito pelo outro, satisfação em conhecer a outra existência, ajudá-la, observá-la, aprender com ela, sentir sua falta, orgulhar-se dela, brigar com ela, perdôá-la, aligir-se por ela deixar de existir. Por isso, amigos, inimigos e rivais podem se amar.

E ali, deitado, Dja'on se sentiu atingindo as alturas. As estrelas se aproximaram e o mundo em forma arredondada parecia se distanciar. Sóis enormes foram vistos, rios de luz foram transpassados e escuridões atraídas foram sentidas. Seres siderais vagavam de um lado a outro, alguns parecendo percebê-lo.

Dja'on viu uma nuvem de pó envolta num corpo luminoso, sentindo que outrora a denominavam “Destruição”. Mas, esse era apenas um nome antigo, que ele logo percebeu ser de consciências velhas de sua própria existência.

Após algum tempo, ele cruzou planetas até chegar novamente perto de seu mundo. E a partir daí o que aconteceu não ficou em sua memória revelada.

Ao se acordar de manhã cedo, Dja'on não soube se o que havia visto fora apenas um sonho ou consequência de seu estado *expandido*. Pelo que lembrou, era lindo e apaziguador.

Após os alongamentos e o desjejum, Auhu olhou pela luneta para onde haviam visto as luzes na noite anterior. Enxergou casas pequeninas e discretas em meio a uma minúscula clareira. Então, propôs aos outros para logo partirem rumo àquele povoado. Todos assentiram, ajeitando rapidamente as coisas e pondo-se a descer o morro.

Dja'on ficou para trás com sua amiga raposa-escaladora. Os dois olharam para seus companheiros, que estavam esperançosos e destemidos.

O jovem suspirou e disse à amiga:

— Agora eu gosto mais do mundo, porque fizemos um novo modo de viver... É um modo de viver que nos é agradável!

Ele e a raposa-escaladora aceleraram o passo para alcançarem os outros...

*E-mail do autor, Dilson Vargas Peixoto:
iiuni_kantal@hotmail.com*

Dja'on

é um jovem que não sabe a própria idade, apesar de suas características físicas indicarem que está no início da fase adulta. Depois que a maioria de seu povo foi capturada por um império decadente, foi necessário formar um grupo de seres sem nação, ou "sem marca", para resgatar parentes e amigos.

Em sua jornada, Dja'on convive com outras culturas e espécies, aprendendo com as diferenças e indignando-se com certas condutas ainda praticadas por muitas comunidades. A criticidade do jovem vai se aprimorando a ponto de outra busca alagar seus pensamentos: a de uma vida social harmoniosa e conseqüentemente também a de explicações para o universo e a morte...

Essa "tripla" jornada de Dja'on pode ser facilmente aproximada às dúvidas e indignações contemporâneas... mas será que, tal como neste livro, é necessário um grande conflito para se repensar as velhas tradições e estabelecer novas bases socioculturais?

ISBN 978-85-8200-040-3



www.meritos.com.br