



Mares de
SANGUE

SCOTT LYNCH



O ARQUEIRO

GERALDO JORDÃO PEREIRA (1938-2008) começou sua carreira aos 17 anos, quando foi trabalhar com seu pai, o célebre editor José Olympio, publicando obras marcantes como *O menino do dedo verde*, de Maurice Druon, e *Minha vida*, de Charles Chaplin.

Em 1976, fundou a Editora Salamandra com o propósito de formar uma nova geração de leitores e acabou criando um dos catálogos infantis mais premiados do Brasil. Em 1992, fugindo de sua linha editorial, lançou *Muitas vidas, muitos mestres*, de Brian Weiss, livro que deu origem à Editora Sextante.

Fã de histórias de suspense, Geraldo descobriu *O Código Da Vinci* antes mesmo de ele ser lançado nos Estados Unidos. A aposta em ficção, que não era o foco da Sextante, foi certa: o título se transformou em um dos maiores fenômenos editoriais de todos os tempos.

Mas não foi só aos livros que se dedicou. Com seu desejo de ajudar o próximo, Geraldo desenvolveu diversos projetos sociais que se tornaram sua grande paixão.

Com a missão de publicar histórias empolgantes, tornar os livros cada vez mais acessíveis e despertar o amor pela leitura, a Editora Arqueiro é uma homenagem a esta figura extraordinária, capaz de enxergar mais além, mirar nas coisas verdadeiramente importantes e não perder o idealismo e a esperança diante dos desafios e contratemplos da vida.

*Para Matthew Woodring Stover,
uma vela amiga no horizonte.*
Non destiti, numquam desistam.

PRÓLOGO

Uma conversa tensa

LOCKE LAMORA ESTAVA PARADO NO píer de Tal Verrar, com o vento quente de um navio em chamas às costas e a picada fria de uma flecha de balestra no pescoço.

Deu um sorriso torto e se concentrou em manter sua balestra ao nível do olho esquerdo do oponente. Os dois se achavam próximos o bastante para se sujarem com o sangue um do outro caso disparassem ao mesmo tempo.

– Seja razoável – disse o homem que o encarava. O suor deixava riscas visíveis ao escorrer pela testa e pelas bochechas cobertas de sujeira. – Considere as desvantagens da sua situação.

Locke fungou.

– A não ser que seus globos oculares sejam feitos de ferro, a desvantagem é mútua. Não acha, Jean?

Estavam parados dois a dois: Locke e Jean frente a frente com seus rivais. Eram quatro flechas de metal frio nas armas retesadas, a poucos centímetros da cabeça de quatro homens compreensivelmente nervosos. A essa distância ninguém poderia errar, nem se todos os deuses acima ou abaixo do céu quisessem o contrário.

– Parece que nós quatro estamos enfiados em areia movediça até os bagos – comentou Jean.

Na água atrás deles, o velho galeão gemia e estalava à medida que as chamas violentas o consumiam de fora para dentro. A noite virava dia num raio de centenas de metros ao redor e o casco era entrecruzado por riscas de um laranja esbranquiçado nos pontos em que as tábuas se separavam. A fumaça saía daquelas rachaduras infernais em pequenas erupções negras, os últimos suspiros trêmulos de uma enorme fera de madeira em agonia. Os quatro homens estavam no píer, estranhamente sozinhos no meio da luz e do barulho que atraíam a atenção de toda a cidade.

– Baixe a arma, pelo amor dos deuses – pediu o oponente de Locke. – Fomos instruídos a não matá-los se não fosse necessário.

– E tenho certeza de que você diria a verdade se a ordem fosse justamente o contrário, é claro – replicou Locke. Seu sorriso se alargou. – Faço questão de jamais confiar em homens com armas encostadas no meu pescoço. Desculpe.

– Sua mão vai começar a tremer muito antes da minha.

– Vou apoiar a ponta do meu quadrelo no seu nariz quando me cansar. Quem

mandou vocês atrás de nós? Quanto estão pagando? Não estamos desprovidos de fundos; poderíamos chegar a um feliz acordo.

– Na verdade – interveio Jean –, eu sei quem os mandou.

– Sério?

Locke lançou um olhar para Jean antes de encarar o adversário outra vez.

– E foi feito um acordo, mas eu não diria que é feliz.

– Ah... Jean, acho que não estou acompanhando você.

– Não.

Jean levantou uma das mãos para o homem à sua frente, com a palma para fora. Depois virou a mira devagar, com cuidado, para a esquerda, até apontar a balestra contra a cabeça de Locke. O homem que ele estivera ameaçando anteriormente piscou, surpreso.

– Sou *eu* que não estou acompanhando você, Locke.

– Jean. – O sorriso de Locke desapareceu. – Isso não é engraçado.

– Concordo. Me entregue sua arma.

– Jean...

– Entregue agora. Depressa. E você aí, por acaso é imbecil? Tire essa coisa da minha cara e aponte para ele.

O antigo oponente de Jean umedeceu os lábios, nervoso, mas não se mexeu. Jean trincou os dentes.

– Olhe, seu macaco de cais com cérebro de esponja, estou fazendo o serviço para vocês. Aponte a balestra para a droga do meu ex-parceiro para podermos sair deste píer!

– Jean, eu descreveria esta reviravolta como *muito pouco favorável* – disse Locke, e parecia a ponto de falar mais, só que o oponente de Jean escolheu esse momento para aceitar o conselho.

Agora Locke sentia o suor descendo numa cascata pelo rosto, como se sua própria umidade traiçoeira estivesse abandonando o recinto antes que algo pior acontecesse.

– Pronto. Três contra um. – Jean cuspiu no cais. – Você não me deu escolha, tive que fazer um acordo com o patrão desses cavalheiros antes de partirmos. Maldição, *você* me obrigou. Desculpe, achei que eles fariam contato antes de partirem para cima de nós. Agora entregue sua arma.

– Jean, que diabo você acha que está...

– Não. Não diga mais porra nenhuma. Não tente vir com artimanhas para cima de mim; conheço você bem demais para deixá-lo falar. Silêncio, Locke. Tire o dedo do gatilho e *entregue a arma*.

Locke olhou a ponta de aço do quadrelo de Jean com a boca aberta, incrédulo. O mundo ao redor se dissipou até restar apenas aquela ponta minúscula, reluzente, viva com o reflexo laranja do inferno que chamejava no ancoradouro atrás dele.

– Não acredito – disse Locke. – Eu só...

– É a última vez que vou mandar, Locke. – Jean manteve a mira firme, bem entre os olhos dele. – Tire o dedo do gatilho e me dê a droga da arma. *Agora*.

LIVRO I

CARTAS NA MÃO

*Se for preciso jogar,
decida três coisas primeiro:
as regras do jogo, os riscos
e a hora de desistir.*

PROVÉRBIOS CHINÊS

CAPÍTULO UM

Joguinhos

1

O JOGO ERA CARROSSEL DA SORTE, as apostas representavam mais ou menos metade de toda a riqueza que eles possuíam e a verdade era que Locke Lamora e Jean Tannen estavam levando uma sova como dois tapetes empoeirados.

– Última oferta para a quinta mão – anunciou o crupiê com casaca de veludo em seu pódio ao lado da mesa circular. – Os cavalheiros desejam receber novas cartas?

– Não, não, os cavalheiros desejam confabular – respondeu Locke, inclinando-se à esquerda para aproximar a boca do ouvido de Jean, e acrescentou em um sussurro: – Como estão suas cartas?

– Um deserto terrível – murmurou Jean, movendo casualmente a mão direita para cobrir a boca. – E as suas?

– Um ermo de frustração amarga.

– Merda.

– Será que estivemos negligenciando as orações esta semana? Será que algum de nós peidou num templo ou algo assim?

– Achei que a expectativa de perder fazia parte do plano.

– E faz. Eu só esperava que pudéssemos lutar com mais honra.

O crupiê tossiu recatadamente na mão esquerda – numa mesa de jogo, isso era o equivalente a dar um tapa na nuca dos Nobres Vigaristas. Locke se afastou de Jean, bateu com as cartas de leve na superfície laqueada da mesa e sorriu, como se dissesse “sei o que estou fazendo”. Suspirou por dentro, olhando a pilha considerável de fichas de madeira que fariam a curta viagem do centro da mesa para os montes dos oponentes.

– Claro, estamos preparados para encontrar nosso destino com um estoicismo heroico, digno de ser mencionado por historiadores e poetas.

O crupiê assentiu.

– As damas e os cavalheiros recusam a última oferta. A casa pede que baixem as cartas pela última vez.

Houve um farfalhar de cartas sendo embaralhadas e descartadas enquanto os quatro jogadores formavam as últimas sequências e as baixavam, viradas para baixo.

– Muito bem – disse o funcionário. – Virem e revelem.

Os sessenta ou setenta ociosos mais ricos de Tal Verrar, apinhados na sala atrás deles para assistir ao desdobramento de cada estágio da humilhação de Locke e Jean, agora se inclinavam como se fossem um só, ansiosos para ver como eles ficariam desconcertados dessa vez.

2

TAL VERRAR, A ROSA DOS DEUSES, fica na fronteira oeste do que o povo terim chama de mundo civilizado.

Se você pudesse ficar parado a mil metros acima das torres verraris mais altas ou sobrevoá-las como as gaivotas que infestam as frestas e telhados da cidade, veria por que suas ilhas vastas e escuras deram o antigo apelido a esse lugar. Elas formam um redemoinho a partir do coração de Tal Verrar: uma série de crescentes em tamanho cada vez maior, como as pétalas estilizadas de uma rosa no mosaico de um artista.

Não são naturais como o continente que se ergue alguns quilômetros a nordeste e se racha diante do vento e do clima, revelando a própria idade. As ilhas verraris não estão desgastadas e talvez sejam impossíveis de se desgastar, pois são formadas por quantidades inimagináveis do vidro preto dos Ancestres, em inúmeros níveis cobertos por camadas de pedra e terra, cruzados por diversas passagens, de onde brota uma cidade de homens e mulheres.

Essa Rosa dos Deuses é cercada por um recife artificial, um círculo partido com 5 quilômetros de diâmetro. Contra essa muralha escondida, o inquieto Mar de Bronze acaba se acalmando para permitir a travessia de embarcações com bandeiras de uma centena de reinos e domínios. Seus mastros e vergas erguem-se numa floresta, brancos com as velas enfunadas.

Se você pudesse virar os olhos para a ilha mais a oeste da cidade, veria, em seu interior, paredões pretos e íngremes mergulhando por muitas dezenas de metros até as ondas suaves do porto, onde uma teia de docas de madeira se agarra à base do penhasco. O lado voltado para o mar é formado por seis lajes grandes e chatas, como enormes degraus, com escarpas lisas de 15 metros.

O bairro mais ao sul dessa ilha chama-se Degraus de Ouro e seus seis níveis são repletos de cervejarias, antros de jogatina, clubes particulares, bordéis e ringues de luta. Ele é alardeado como a capital do jogo das cidades-estado terins, um lugar onde as pessoas perdem dinheiro com qualquer coisa, desde os vícios mais corriqueiros até os crimes mais perversos. As autoridades de Tal Verrar, num magnânimo gesto de hospitalidade, decretaram que nenhum estrangeiro pode ser escravizado nos Degraus de Ouro. Como resultado, há poucos lugares a oeste de Camorr onde seja mais seguro para os estrangeiros tomar um porre e cair no sono nas sarjetas e praças.

Há uma estratificação rígida nos Degraus de Ouro: a cada nível mais alto aumenta a qualidade dos estabelecimentos, assim como o tamanho, o número e a veemência dos guardas junto às portas. Coroando o bairro, há uma dúzia de mansões barrocas feitas de pedra antiga e madeira-bruxa engastadas no verde úmido e luxuriante de jardins bem cuidados e florestas em miniatura.

Essas são as “casas de tavolagem de qualidade”, clubes seletos onde endinheirados podem jogar no estilo permitido por suas cartas de crédito. Durante séculos, elas têm sido centros informais de poder, em que nobres, burocratas, mercadores, capitães de navios, emissários e espíões se reúnem para apostar fortunas, tanto pessoais quanto políticas.

Todas as comodidades possíveis existem nessas casas. Visitantes notáveis embarcam em caixas-carruagens nas docas particulares na base do penhasco interior e são içados por reluzentes motores de latão acionados a água, evitando, assim, as rampas estreitas, sinuosas e apinhadas que sobem pelos cinco Degraus mais baixos, no lado voltado para o mar aberto. Existe inclusive uma área pública de duelos, um amplo espaço de grama aparada exatamente no centro do nível superior, de modo que as cabeças mais frias não prevaleçam quando alguém fez seu sangue esquentar.

As casas de qualidade são sacrossantas. Um costume mais antigo e mais firme do que a lei proíbe que soldados ou guardas ponham os pés dentro delas, a não ser para reagir aos crimes mais hediondos. Elas são a inveja de todo um continente: nenhum clube estrangeiro, por mais luxuoso e seletivo que seja, pode sequer imitar a atmosfera característica de uma genuína casa de tavolagem verrari. E todas, absolutamente todas, são superadas de longe pela Agulha do Pecado.

Com quase 45 metros de altura, a Agulha do Pecado se projeta em direção ao céu na extremidade sul do último Degrau, que já fica a mais de 75 metros acima do porto. É uma torre de Vidrantigo, reluzindo com um brilho preto e perolado, e uma ampla sacada cheia de lampiões alquímicos envolve cada um dos oito andares. À noite, o edifício é uma constelação de luzes em escarlate e azul-crepúsculo, as cores heráldicas de Tal Verrar.

A casa de tavolagem mais exclusiva, mais famosa e mais bem-guardada do mundo está aberta do nascer ao pôr do sol para quem for suficientemente poderoso, rico ou belo para passar pelos caprichos dos porteiros. Cada andar supera o inferior em luxo, exclusividade e risco. O acesso a cada nível superior precisa ser obtido através de bom crédito, comportamento divertido e jogo impecável. Alguns aspirantes passam anos e gastam milhares de solaris tentando atrair a atenção do Senhor da Agulha do Pecado, cujo apego implacável ao seu posto especial tornou-o o mais poderoso árbitro dos favores sociais na história da cidade.

O código de conduta na Agulha do Pecado nunca foi escrito, mas é tão rígido quanto o de um culto religioso: quem é pego trapaceando é condenado à morte. Se o próprio Arconte de Tal Verrar fosse detectado com uma carta na manga, não

receberia ajuda nem mesmo dos deuses para se livrar das consequências. De tempos em tempos, os funcionários da torre encontram alguém querendo escapar da regra e ocorre mais uma morte discreta de overdose alquímica numa carruagem ou um “escorregão” trágico de uma sacada, oito andares acima das pedras duras e chatas do pátio da Agulha do Pecado.

Locke Lamora e Jean Tannen precisaram de dois anos e uma série de identidades falsas para subir trapaceando até o quarto andar.

Na verdade, estão trapaceando agora mesmo, esforçando-se ao máximo para rivalizar com seus oponentes, que não precisam disso.

3

– AS DAMAS TÊM UMA sequência de cúspides e uma de sabres, coroadas pela chancela do sol – anunciou o crupiê. – Os cavalheiros têm uma sequência de cálices e uma mão mista, coroadas pelo cinco de cálices. A quinta rodada é das damas.

Locke mordeu o lado interno da bochecha enquanto uma onda de aplausos atravessava o ar quente do salão. As damas já haviam ganhado quatro das cinco rodadas e a multidão mal se dignara a notar a única vitória de Locke e Jean.

– Ora, que coisa – disse Jean, numa fingida surpresa digna de crédito.

Locke se virou para a oponente à sua direita. Maracosa Durenna era uma mulher magra e de pele escura, com quase 40 anos, cabelos densos cor de fumaça de óleo e várias cicatrizes bem visíveis no pescoço e nos antebraços. Na mão direita segurava um charuto fino e preto enrolado com fio de ouro e levava no rosto um sorriso de contentamento distanciado. Obviamente o jogo não estava exigindo seu esforço máximo.

Usando uma espécie de pequeno rodo de madeira de cabo comprido, o crupiê empurrou a pilha de fichas de madeira perdidas por Locke e Jean na direção das mulheres e puxou todas as cartas de volta às suas mãos. Era rigidamente proibido que os jogadores tocassem nelas depois que o crupiê pedia que fossem reveladas.

– Bem, madame Durenna – falou Locke –, parabéns pela condição cada vez mais robusta de suas finanças. Sua bolsa parece ser a única coisa que cresce mais rápido do que minha iminente ressaca.

Locke fez uma das suas fichas caminhar sobre os nós dos dedos da mão direita. O pequeno disco de madeira valia 5 solaris, mais ou menos oito meses de salário de um trabalhador comum.

– Meus pêsames pela mão particularmente infeliz, mestre Kosta.

Madame Durenna deu um trago longo no charuto, depois uma baforada que pairou entre Locke e Jean, a uma distância apenas suficiente para evitar o insulto direto. Locke tinha percebido que ela usava a fumaça como seu *strat pèti*, seu “joguinho” – um maneirismo aparentemente civilizado, na verdade desenvolvido para distrair ou

irritar os oponentes à mesa e instigá-los a cometer erros. Jean havia planejado usar os próprios charutos com o mesmo objetivo, mas a mira de Durenna era melhor.

– Nenhuma mão pode ser considerada infeliz na presença de uma dupla de oponentes tão belas – replicou Locke.

– Eu quase posso admirar um homem capaz de permanecer tão charmosamente desonesto enquanto toda a sua prata é arrancada – comentou a parceira de Durenna, sentada entre ela e o crupiê.

Izmila Corvaleur era quase do tamanho de Jean, ampla e espalhafatosa, prodigiosamente redonda em todos os lugares em que uma mulher *poderia* ser redonda. Sem dúvida era atraente, mas a inteligência que brilhava em seus olhos era afiada e cheia de desprezo. Locke reconhecia nela uma belicosidade equivalente à de um arruaceiro de esquina – um apetite afiado pelas disputas difíceis. Corvaleur mordiscava constantemente cerejas cobertas de chocolate em pó que tirava de uma caixa, chupando os dedos com ruído após saborear cada uma. Era seu próprio *strat péti*.

Ela era perfeita para o Carrossel da Sorte, pensou Locke. Uma mente sagaz para as cartas e um corpo capaz de suportar o castigo especial do jogo no caso da perda de uma rodada.

– Penalidade – avisou o crupiê, acionando o mecanismo que fazia o carrossel girar.

O instrumento ficava no centro da mesa e era um conjunto de estruturas circulares de latão que sustentavam fileiras e mais fileiras de minúsculos frascos de vidro grosso, cada um com uma tampa de prata. Ele girou sob a luz suave dos lampiões no salão de jogos até se transformar em riscas contínuas de prata sobre latão e, em seguida... houve estalos, um chacoalhar e o carrossel cuspiu dois frascos. Eles rolaram na direção de Locke e Jean e bateram com ruído na borda um pouco mais alta da mesa.

O Carrossel da Sorte era um jogo caro para duas duplas, porque o mecanismo de relojoaria do carrossel era muito dispendioso. No fim de cada rodada, eram liberadas aleatoriamente duas garrafinhas para a dupla que perdia, contendo bebida alcoólica misturada com óleos doces e suco de fruta para disfarçar o teor. As cartas eram apenas um aspecto das partidas: os contendores também precisavam manter a concentração sob os efeitos cada vez mais fortes dos frasquinhos demoníacos. O jogo só terminava quando um participante ficava bêbado demais para prosseguir.

Teoricamente, não poderia haver trapaça no jogo. A Agulha do Pecado fazia a manutenção no mecanismo e preparava os frascos, e as tampinhas de prata eram presas com lacres de cera. Os jogadores não tinham permissão de tocar no carrossel ou nos frascos de outros jogadores sob pena de perder de imediato a rodada. Até os chocolates e charutos consumidos pelos jogadores precisavam ser fornecidos pela casa. Locke e Jean poderiam ter chegado ao ponto de recusar a madame Corvaleur o luxo de seus doces, mas seria má ideia, por vários motivos.

– Bom – disse Jean enquanto quebrava o lacre de sua bebida minúscula. – Aos perdedores charmosos, acho.

– Se ao menos soubéssemos onde encontrar alguns! – observou Locke, e juntos engoliram o conteúdo.

A bebida de Locke deixou na garganta um rastro quente com sabor de ameixa; era das fortes. Ele suspirou e pôs o frasco vazio à frente do corpo. Quatro frascos a um e ele já começava a sentir os efeitos dos líquidos em sua concentração.

Enquanto o funcionário separava e embaralhava as cartas para a rodada seguinte, madame Durena deu mais uma tragada longa e satisfeita no charuto e bateu as cinzas num pote de ouro maciço sobre um pedestal atrás de sua mão direita. Deu duas baforadas preguiçosas pelo nariz e olhou para o carrossel por trás de um véu cinza. Durena era uma predadora com queda natural pelas emboscadas, pensou Locke, sempre mais confortável atrás de alguma camuflagem. Segundo as informações que ele havia recebido, ela chegara apenas recentemente à vida de especuladora mercantil estabelecida na cidade. Antes, fora comandante de bucaneiros caçadores de recompensa, perseguindo e afundando em alto-mar os navios de escravos de Jerem. Não tinha adquirido aquelas cicatrizes tomando chá em uma sala de visitas.

Seria uma infelicidade muito, muito grande, se uma mulher como ela percebesse que Locke e Jean contavam com o que Locke gostava de chamar de “métodos discretamente não ortodoxos” para vencer. Diabos, seria preferível perder do modo antigo ou ser apanhado trapaceando pelos funcionários da Agulha do Pecado. Eles, pelo menos, seriam carrascos rápidos e eficientes; tinham um estabelecimento muito movimentado para administrar.

– Espere um pouco – falou madame Corvaleur ao crupiê, interrompendo os pensamentos de Locke. – Mara, os cavalheiros tiveram de fato várias mãos de má sorte. Será que não deveríamos lhes permitir um recesso?

Locke escondeu sua empolgação instantânea; a dupla que assumisse a dianteira no Carrossel da Sorte podia oferecer aos oponentes uma pequena pausa no jogo, mas essa cortesia raramente era dada, pelo motivo óbvio de que concedia aos perdedores um tempo precioso para afastar os efeitos da bebida. Será que Corvaleur estava tentando encobrir alguma inquietação?

– Os cavalheiros fizeram mesmo um esforço extenuante a nosso favor, contando todas essas fichas e empurrando-as repetidamente na nossa direção. – Durena tragou fumaça e expeliu-a. – Queiram nos dar a honra, senhores, de consentir uma pequena pausa para se recuperarem e se revigorarem.

Ah. Locke sorriu e cruzou as mãos sobre a mesa. Então esse era o jogo: representar para a plateia e mostrar como as damas tinham pouca consideração pelos oponentes, como consideravam a vitória inevitável. Isso era esgrima de etiqueta e Durena dera o equivalente a uma estocada em direção ao pescoço. A recusa direta seria um movimento terrível; Locke e Jean precisariam aparar o golpe com delicadeza.

– Como algo poderia ser mais revigorante – perguntou Jean – do que continuar o jogo contra uma dupla tão magnífica?

– O senhor é muito gentil, mestre de Ferra – respondeu madame Durena. – Mas gostaria que dissessem que não temos coração? Os senhores não impediram nenhum dos nossos confortos. – Ela usou o charuto para indicar os doces de madame Corvaleur. – Iriam nos recusar o desejo de conceder um conforto em troca?

– Não recusaríamos nada às senhoras, madame, no entanto imploramos que nos permitam atender ao seu *maior* desejo, pelo qual se incomodaram em vir aqui esta noite: o desejo de jogar.

– Ainda temos muitas mãos pela frente e Jerome e eu ficaríamos magoados caso criássemos qualquer inconveniência às damas – acrescentou Locke, encarando o crupiê.

– Até agora os senhores não nos causaram nenhuma inconveniência – replicou madame Corvaleur com doçura.

Locke tinha uma consciência desconfortável da atenção que os espectadores dedicavam a essa conversa. Ele e Jean haviam desafiado as duas mulheres, consideradas as melhores jogadoras do Carrossel da Sorte em Tal Verrar, e uma plateia considerável apinhara todas as outras mesas no quarto andar da Agulha. Naquelas mesas deveriam estar acontecendo outros jogos, mas, devido a algum entendimento não verbalizado entre a casa e os clientes, todas as outras ações na sala tinham cessado durante a matança.

– Muito bem – concordou Durena. – Não temos objeção a continuar. Talvez a sorte dos senhores até mude.

O alívio de Locke por ela ter abandonado a manobra verbal era pequeno. Afinal, ela mantinha todas as expectativas de arrancar dinheiro dele e de Jean, como um cozinheiro arrancaria carunchos de um saco de farinha.

– Sexta rodada – anunciou o crupiê. – A aposta inicial será de 10 solaris.

Cada jogador empurrou duas fichas de madeira e o crupiê jogou três cartas diante deles.

Madame Corvaleur terminou de comer outra cereja coberta de chocolate e sugou o resíduo doce dos dedos. Antes de tocar suas cartas, Jean deslizou os dedos da mão esquerda brevemente sob a lapela da casaca e moveu-as, como se estivesse se coçando. Depois de alguns segundos, Locke fez o mesmo. Locke pegou madame Durena observando-os e viu-a revirar os olhos. Os sinais entre os jogadores eram aceitáveis, mas em geral se usava de um pouco mais de sutileza.

Durena, Locke e Jean olharam para as cartas quase ao mesmo tempo; Corvaleur demorou um instante a mais do que eles, com os dedos ainda úmidos. Ela riu baixinho. Sorte genuína ou *strat péti*? Durena parecia tremendamente satisfeita, porém Locke não tinha dúvida de que ela mantinha aquela mesma expressão até enquanto dormia. O rosto de Jean não revelava nada e Locke, por sua vez, arriscou um sorriso débil, ainda que suas três primeiras cartas fossem puro lixo.

Do outro lado da sala, uma escada curva, com corrimão de latão e um funcionário enorme postado na base, levava ao quinto andar, expandindo-se brevemente numa

espécie de galeria na metade do caminho. Um movimento rápido nessa passagem atraiu a atenção de Locke: meio escondida na sombra, havia uma figura pequena e bem-vestida. A luz quente e dourada dos lampiões se refletiu num par de ópticos e Locke sentiu um arrepio de empolgação.

Lamora tentou manter um dos olhos no vulto ao mesmo tempo que fingia se fixar nas cartas. O brilho daqueles ópticos não se mexeu nem se alterou; sem dúvida o homem observava a mesa deles.

Ele e Jean haviam afinal atraído a atenção – ou trombado nela e, pelos deuses, aproveitariam esse pouquinho de sorte – do homem cuja sala ficava no oitavo andar: o Senhor da Agulha do Pecado, o governante clandestino de todos os ladrões de Tal Verrar, um homem que mantinha com punho de ferro tanto o mundo do roubo quanto o do luxo. Em Camorr seria chamado de Capa, mas ali não usava nenhum título além do nome.

Requin.

Locke pigarreou, voltou o olhar para a mesa e se preparou para perder outra rodada com elegância. Lá fora, na água escura, podia-se ouvir o eco suave dos sinos dos navios, soando a décima hora da tarde.

4

– DÉCIMA OITAVA MÃO – anunciou o crupiê. – A aposta inicial será de 10 solaris.

Locke precisou empurrar de lado os onze frasquinhos à sua frente, com a mão visivelmente trêmula, para deslizar seus marcadores. Madame Durena, firme como um navio em doca seca, fumava o quarto charuto da noite. Madame Corvaleur parecia oscilar na cadeira – estaria com as bochechas mais vermelhas do que o usual? Locke tentou não olhar com muita intensidade enquanto ela fazia a primeira aposta; talvez a oscilação se devesse apenas à iminente embriaguez dele próprio. Era quase meia-noite e o ar temperado de fumaça na sala cheia irritava os olhos e a garganta de Locke.

O crupiê, sem emoção e alerta como sempre – ele parecia ter mais mecanismos por dentro do que o carrossel – jogou três cartas sobre a mesa diante de Locke, que passou os dedos sob a lapela do casaco, depois olhou para as cartas e exclamou “Aaaa-rá!” com um tom de prazer interessado. Elas formavam uma espantosa constelação de bosta; sua pior mão até aquele momento. Locke piscou e franziu os olhos, imaginando se, de algum modo, o álcool estaria mascarando cartas decentes, mas, infelizmente, ao se concentrar de novo, elas continuavam sem valor.

Na rodada anterior, as damas tinham sido forçadas a beber, mas a não ser que Jean ocultasse um tremendo milagre, o outro frasquinho rolaria animado pela mesa em direção à mão frouxa de Locke.

Dezoito mãos, pensou Locke, equivalentes a uma perda de 980 solaris. Sua mente,

bem lubrificada pelo álcool da Agulha do Pecado, divagava em cálculos. O valor correspondia a um ano de roupas finas para um homem de alto nível. Um pequeno navio. Uma casa muito grande. A vida inteira de rendimentos de um artesão honesto, como um mestre de cantaria. Ele já pretendia ser um mestre de cantaria?

– Primeiras opções – anunciou o crupiê, trazendo-o de volta ao jogo.

– Carta – disse Jean. O crupiê empurrou uma para ele; Jean olhou-a, assentiu e empurrou outro marcador de madeira para o centro da mesa. – Aumento a aposta.

– Calma aí – reagiu madame Durenna. Ela empurrou dois marcadores de madeira de sua pilha substancial. – Revelação ao parceiro.

Ela mostrou duas cartas de sua mão a madame Corvaleur, que não pôde conter um sorriso.

– Carta – falou Locke.

O crupiê passou-lhe uma e ele virou uma ponta apenas o suficiente para ver o que era: o dois de cálices, que nessa situação valia exatamente um cocô molhado de um cachorro doente. Obrigou-se a sorrir.

– Aumento a aposta – acrescentou, empurrando dois marcadores. – Estou me sentindo abençoado.

Todos os olhos se viraram cheios de expectativa para madame Corvaleur, que pegou uma cereja salpicada de chocolate em seu suprimento cada vez menor e jogou-a na boca, chupando às pressas os dedos.

– Oh-ho – fez ela, olhando suas cartas e batucando os dedos pegajosos suavemente na mesa. – Ah... ho... oh... Mara, essa é... a coisa mais estranha...

E tombou para a frente, pousando a cabeça em sua grande pilha de marcadores de madeira sobre a mesa. Suas cartas caíram, viradas para cima, e ela bateu nelas, sem coordenação, tentando cobri-las.

– Izmila – chamou madame Durenna, com um tom de ansiedade na voz. – Izmila!

– Ela sacudiu a parceira pelos ombros pesados.

– 'Zmila – concordou madame Corvaleur numa voz sonolenta, borbulhante. Sua boca se abriu e ela babou restos de chocolate e cereja em seus marcadores de 5 solaris.

– Mmmmmmmilllaaaaaa. Mooooitcho... es... estranha...

– A vez é de madame Corvaleur. – O crupiê não conseguia esconder a surpresa em sua voz. – Madame Corvaleur deve declarar uma preferência.

– Izmila! Concentre-se! – sussurrou madame Durenna, com urgência.

– Tem... cartas... – murmurou Corvaleur. – Cuidado, Mara... teeem... taaantas... cartas. Na mesa. Blembou... na... fla... gaá.

E apagou.

– Desistência final – anunciou o crupiê após alguns segundos.

Com seu pequeno rodo, puxou todos os marcadores de madame Durenna, contando depressa. Locke e Jean ficariam com tudo que estava na mesa. A ameaça de uma perda de mil solaris havia se revertido e Locke suspirou aliviado.

O crupiê avaliou madame Corvaleur, que usava os marcadores de madeira como travesseiro, e tossiu na mão.

– Senhores, a casa irá... é... fornecer novas fichas de valor equivalente no lugar das... que ainda estão em uso.

– Claro – concordou Jean, batendo suavemente na pequena montanha dos marcadores de Durena empilhados à sua frente.

Locke podia ouvir ruídos de perplexidade, consternação e surpresa entre as pessoas aglomeradas atrás de si. Uma pequena onda de aplausos acabou sendo instigada por alguns observadores mais generosos, mas morreu depressa. Todos estavam um pouco constrangidos, em vez de empolgados, ao ver uma pessoa notável como madame Corvaleur inebriada por meras seis doses.

– Huummpf – fez madame Durena, apagando o charuto no pote de ouro e se levantando.

Ajeitou desnecessariamente o casaco de veludo de brocado preto decorado com botões de platina e tecido de prata, valendo uma boa fração de tudo que ela havia apostado naquela noite.

– Mestre Kosta, mestre de Ferra... devemos admitir que perdemos.

– Mas sem dúvida não jogaram mal – completou Locke, conseguindo dar um charmoso sorriso sedutor com os restos pulverizados de seu raciocínio sóbrio. – As senhoras praticamente nos... bem, nos massacraram.

– E o mundo inteiro está oscilando ao meu redor – observou Jean, cujas mãos estavam firmes como as de um joalheiro, da mesma forma que haviam estado durante todo o jogo.

– Cavalheiros, apreciei sua estimulante companhia – comentou madame Durena, num tom que indicava não ser verdade. – Outro jogo mais tarde, esta semana, quem sabe? Com certeza os senhores devem nos conceder uma chance de dar a revanche, em nome da honra.

– Nada nos agradaria mais – garantiu Jean, e Locke assentiu com entusiasmo, sentindo uma dor no crânio.

Madame Durena estendeu a mão com frieza e consentiu que os dois beijassem o ar acima dela. Então, como se prestassem respeitos a uma cobra particularmente irritadiça, quatro funcionários de Requin apareceram para ajudar a levar madame Corvaleur, que roncava a plenos pulmões, a algum local mais decoroso.

– Pelo deuses, deve ser tedioso assistir às pessoas embebedarem umas às outras, noite após noite – comentou Jean e jogou um marcador de 5 solaris para o crupiê. Era o costume deixar uma pequena gorjeta para o funcionário.

– Não acho, senhor. Como o senhor gostaria de seu troco?

– Que troco? – Jean sorriu. – Fique com tudo.

Pela segunda vez naquela noite, o crupiê revelou emoções humanas; por mais que estivesse relativamente bem de vida, um pequeno marcador de madeira valia metade

de seu ganho anual. Ele conteve um som ofegante quando Locke lhe lançou mais uma dúzia.

– A fortuna é uma dama que gosta de ser passada adiante – disse Locke. – Compre uma casa, por exemplo. No momento estou com alguma dificuldade para contar.

– Doces deuses. *Muito* obrigado, cavalheiros! – O crupiê olhou rapidamente em volta e acrescentou baixinho: – Essas duas damas não perdem com frequência, os senhores sabem. Na verdade esta é a primeira vez que me lembro.

– A vitória tem seu preço – afirmou Locke. – Suspeito que minha cabeça vá pagar quando eu acordar amanhã.

Madame Corvaleur foi carregada cuidadosamente escada abaixo e madame Durrenna a acompanhou para ficar de olho nos homens que levavam a parceira desmaiada. A multidão se dispersou; os observadores que permaneceram às mesas chamaram funcionários, pediram comida e novos baralhos.

Locke e Jean juntaram seus marcadores nas costumeiras caixas de madeira forradas de veludo – peças novas, sem baba, haviam sido fornecidas pelo funcionário para substituir as de madame Corvaleur – e se dirigiram para a escada.

– Parabéns, cavalheiros – congratulou o funcionário que vigiava a subida para o quinto andar. O tilintar de vidro contra vidro e o murmúrio de conversas vinha de cima, meio abafado.

– Obrigado – agradeceu Locke. – Infelizmente, algo em madame Corvaleur se desconjuntou, e apenas uma ou duas mãos antes que o mesmo acontecesse comigo.

Ele e Jean desceram devagar a escada que se curvava acompanhando a parede exterior da Agulha do Pecado. Estavam vestidos no auge da atual moda de verão verrari. O cabelo de Locke fora alterado alquimicamente para um tom de louro ensolarado e ele usava um casaco caramelo com cintura justa e caudas espalhafatosas que iam até a altura dos joelhos; os punhos enormes, com três camadas, tinham acabamento em laranja e preto e eram decorados com botões de ouro. Ele não trajava colete, apenas uma túnica encharcada de suor, da seda mais fina, sob um lenço de pescoço preto e frouxo. Jean se vestia de modo semelhante e tinha a barriga apertada por uma larga faixa preta, da mesma cor dos pelos curtos e encaracolados da barba.

Desceram passando por andares cheios de pessoas notáveis: rainhas do comércio verrari de braços dados com seus decorativos companheiros jovens de ambos os sexos, que eram como cachorrinhos; homens e mulheres com títulos lashanis, olhando por cima de cartas e jarras de vinho para Dons e Doñas inferiores vindos de Camorr; capitães de navios vadrãs usando casacos pretos apertados, a pele curtida pelo sol em alto-mar parecendo máscaras sobre as feições afiladas. Locke reconheceu pelo menos dois membros do *Priori*, o conjunto de conselhos mercantis que teoricamente governava Tal Verrar; bolsos fundos pareciam ser a qualificação principal para fazer parte dele.

Dados rolavam e taças tilintavam; pessoas festejavam, riam, tossiam, xingavam e

suspiravam. Correntes de fumaça moviam-se languidamente no ar abafado, carregando cheiros de perfume e vinho, suor e carne assada, e aqui e ali a sugestão resinosa de drogas alquímicas.

Locke já vira palácios e mansões dos melhores; a Agulha do Pecado, por mais opulenta que fosse, não era muito mais bonita do que os lares para onde muitas daquelas pessoas retornariam quando enfim não restasse mais noite para jogar. A verdadeira magia da Agulha do Pecado resultava de sua exclusividade caprichosa: se você negar algo a certo número de pessoas, cedo ou tarde essa coisa ganhará uma mística densa como neblina.

Quase escondida nos fundos do térreo, havia uma pesada cabine de madeira onde trabalhavam vários funcionários de uma robustez incomum. Por sorte, não havia fila. Locke pôs sua caixa no balcão, embaixo da única janela da cabine, com um pouco de exagero.

– Tudo na minha conta.

– O prazer é meu, mestre Kosta – disse o atendente-chefe, pegando a caixa.

Leocanto Kosta, especulador mercante de Talisham, era bem conhecido nesse reino de vapores de vinho e apostas. O funcionário trocou rapidamente a pilha de marcadores por algumas anotações num livro-caixa. Ao vencer Durena e Corva-leur, mesmo descontando a gorjeta para o crupiê, Locke ganhara quase 500 solaris.

– Vejo que ambos merecem os parabéns, mestre de Ferra – continuou o homem enquanto Locke recuava para deixar que Jean se aproximasse do balcão com sua caixa.

Jerome de Ferra, também de Talisham, era o jovial companheiro de Leocanto. Eram dois fictícios amigos inseparáveis.

De repente, Locke sentiu uma mão baixar sobre seu ombro. Virou-se com cautela e se viu diante de uma mulher de cabelos escuros encaracolados, vestida ricamente nas mesmas cores das vestes dos funcionários da Agulha do Pecado. Um dos lados de seu rosto era de uma beleza sublime; o outro era uma meia-máscara de um marrom coriáceo, enrugada como se tivesse sido queimada por completo. Quando sorriu, o lado danificado dos lábios não se mexeu. Para Locke, era como se uma mulher viva estivesse lutando para sair de uma escultura tosca de argila.

Selendri, a governanta de Requin.

A mão que ela pousou em Locke – a esquerda, no lado queimado – não era verdadeira: tratava-se de um sólido simulacro de bronze dourado e brilhava de forma opaca à luz do lampião.

– A casa lhes dá os parabéns – disse ela em sua voz fantasmagórica, ciciante –, tanto pelos bons modos como pela coragem considerável, e deseja que o senhor e mestre de Ferra saibam que ambos serão bem-vindos ao quinto andar, caso optem por exercer esse privilégio.

O sorriso de Locke era genuíno.

– Muito obrigado, em meu nome e do meu companheiro – agradeceu, com um relaxamento embriagado. – A consideração gentil da casa nos é, claro, bastante lisonjeira.

Ela assentiu evasivamente e se afastou pela multidão, tão depressa quanto havia chegado. Sobrancelhas se ergueram em apreciação aqui e ali – poucos convidados de Requin, pelo que Locke sabia, eram informados sobre seu status social crescente pela própria Selendri.

– Somos uma mercadoria desejada, meu caro Jerome – comentou, atravessando a multidão em direção à porta da frente.

– Por enquanto – retrucou Jean.

– Mestre de Ferra. – O porteiro-chefe sorriu. – E mestre Kosta. Posso chamar uma carruagem?

– Não precisa, obrigado – respondeu Locke. – Vou desmaiar se não aliviar a cabeça com um pouco de ar noturno. Vamos caminhar.

– Muito bem, então, senhor.

Com precisão militar, quatro funcionários mantiveram a porta aberta para a passagem de Locke e Jean. Os dois ladrões desceram com cuidado os largos degraus de pedra cobertos por um tapete de veludo vermelho. Esse tapete, como toda a cidade sabia, era substituído toda noite, portanto só em Tal Verrar era possível encontrar sempre exércitos de mendigos dormindo em pilhas de retalhos de veludo vermelho.

A vista era de tirar o fôlego. À direita, toda a vastidão da ilha em forma de crescente era visível para além das silhuetas de outras casas de tavadagem. Havia uma relativa escuridão ao norte, em contraste com a claridade dos Degraus de Ouro que parecia uma aura. Para além da cidade, ao sul, a oeste e ao norte, o Mar de Bronze rebrilhava em prata-fosforescente, iluminado pelas três luas num céu sem nuvens. Aqui e ali, as velas de navios distantes se destacavam do fundo cor de mercúrio, numa palidez fantasmagórica.

À esquerda, Locke podia olhar por cima dos telhados escalonados dos cinco níveis inferiores da ilha, uma visão capaz de provocar vertigem, apesar da solidez das pedras sob os pés. A toda volta, havia os murmúrios do prazer humano e o estardalhaço de carruagens puxadas por cavalos sobre o calçamento; pelo menos uma dúzia delas se movia ou esperava ao longo da avenida reta sobre o sexto Degrau. Acima de tudo, a Agulha do Pecado se erguia na escuridão opalescente, com seus lampiões alquímicos reluzindo, como uma vela destinada a atrair a atenção dos deuses.

– E agora, meu caro pessimista profissional... – disse Locke ao se afastarem da Agulha do Pecado e obterem relativa privacidade. – Meu mercador de preocupações, minha incansável fonte de dúvida e escárnio... o que tem a dizer diante disso tudo?

– Ah, muito pouco, sem dúvida, mestre Kosta. É muito difícil pensar, pasmo como estou diante da genialidade sublime do seu plano.

- Isso tem uma leve semelhança com sarcasmo.
- Que os deuses não permitam. Você me magoa! Suas indescritíveis virtudes criminosas triunfaram de novo, algo inexorável como o ir e vir das ondas. Lanço-me aos seus pés e imploro absolvição. Seu gênio alimenta o coração do mundo.
- E agora você está...
- Se ao menos houvesse um leproso disponível, para que você pusesse as mãos sobre ele e o curasse...
- Ah, você só está cagando pela boca porque sente inveja.
- É possível. Na verdade estamos substancialmente enriquecidos, e não presos, nem mortos, mais famosos e bem-vindos ao andar de cima. Devo admitir que estava errado ao dizer que era uma trama idiota.
- Sério? Ahn. - Locke enfiou a mão embaixo da lapela do casaco à procura de algo enquanto falava. - Devo admitir que *era* uma trama idiota. Tremendamente irresponsável. Mais um gole e eu estaria acabado. Na verdade, estou bastante surpreso por termos conseguido.

Tirou um pequeno chumaço de lã mais ou menos da largura e do comprimento de seu polegar e o enfiou num dos bolsos exteriores, soltando pó. Depois, esfregou a mão vigorosamente nas mangas do casaco.

- “Quase perdemos” é só outro modo de falar “por fim vencemos” - disse Jean.
- Mesmo assim, a bebida quase acabou comigo. Na próxima vez que eu ficar tão otimista com minha própria capacidade, me corrija com uma machadada no crânio.
- Ficarei feliz em corrigir você com *duas* machadadas.

Madame Corvaleur é que havia possibilitado a trama. Ela cruzara o caminho de “Leocanto Kosta” pela primeira vez numa mesa de jogatina algumas semanas antes e Locke percebera seu hábito de comer com os dedos para irritar os oponentes.

O Carrossel da Sorte não poderia realmente ser trapaceado por qualquer meio tradicional. Nenhum funcionário de Requin fraudaria um baralho, nem uma vez em cem anos, nem mesmo em troca de um ducado. E nenhum jogador poderia alterar o carrossel, escolher um frasco em favor de outro ou servir um frasco a qualquer outra pessoa. Com a vigilância irrestrita contra o fornecimento de uma substância estranha ao adversário, a única possibilidade que restava era o jogador fazer isso pessoalmente, de forma voluntária, ingerindo algo sutil e não ortodoxo. Algo inserido com um artifício que estivesse além do âmbito até mesmo de uma paranoia saudável.

Como um pó narcótico salpicado nas cartas em quantidades minúsculas por Locke e Jean, depois passado aos poucos ao redor da mesa, para uma mulher que lambia os dedos continuamente enquanto jogava.

A *bela paranella* era um pó alquímico incolor, sem sabor, também conhecido como “amiga da noite”. Era popular entre os ricos nervosos, que a tomavam para cair num sono profundo e reparador. Quando misturada ao álcool, era rapidamente eficaz em quantidades microscópicas; as duas substâncias eram tão complementares

quanto fogo e pergaminho seco. Seria amplamente usada para fins criminosos se não fosse vendida por vinte vezes o valor de seu peso em ferro branco.

– Pelos deuses, aquela mulher tinha a constituição de uma galera de guerra – praguejou Locke. – Deve ter começado a ingerir um pouco do pó na terceira ou quarta mão... uma quantidade menor talvez matasse um par de javalis no cio.

– Pelo menos conseguimos o que queríamos – observou Jean, tirando seu reservatório de pó do casaco. Olhou-o por um momento, deu de ombros e enfiou-o num bolso.

– Nós conseguimos mesmo... e eu o vi! – exclamou Locke. – Requin. Estava na escada, vigiando-nos na maioria das rodadas. Devemos ter provocado um interesse pessoal. – As empolgantes consequências disso ajudaram a dissipar um pouco da névoa dos seus pensamentos. – Por que outro motivo a própria Selendri viria dar um tapinha nas nossas costas?

– Bom, presumo que você esteja certo. E agora? Quer pressionar, como falou, ou ir devagar? Quem sabe jogar um pouco no quarto e no quinto andar durante mais algumas semanas?

– Mais algumas semanas? Para o inferno. Já estamos batendo pernas nesta maldita cidade há dois anos. Se finalmente rompemos a couraça do Requin, acho que temos de ir em frente.

– Você vai sugerir que as coisas se passem amanhã à noite, certo?

– A curiosidade dele foi atijada. Vamos atacar enquanto a lâmina está quente da forja.

– Acho que toda aquela bebida deixou você impulsivo.

– A bebida faz com que eu enxergue de um modo engraçado; os *deuses* me deixam impulsivo.

– Vocês aí – chamou alguém na rua à frente deles. – Parem!

Locke se retesou.

– Perdão?

Um verrari jovem, com cabelos pretos e compridos, parecendo nervoso, estendia as mãos, com as palmas viradas para Locke e Jean. Um pequeno grupo de pessoas bem-vestidas havia se reunido ao lado dele, nos limites de um gramado bem aparado que Locke reconheceu como a área dos duelos.

– Parem, senhores, por favor – pediu o rapaz. – Infelizmente, está acontecendo uma disputa, uma flecha pode passar voando. Poderia implorar que esperem um momento?

– Ah. Ah.

No mesmo instante, Locke e Jean relaxaram. Se alguém estava duelando com baletstras, era uma cortesia comum, além de bom senso, esperar ao lado da área do duelo até que os disparos fossem feitos. Desse modo, nenhum participante se distrairia com um movimento ao fundo nem cravaria uma flecha por acidente em um transeunte.

A área dos duelos tinha cerca de 40 metros de comprimento e 20 de largura, iluminada por um suave lampião branco pendurado num suporte de ferro preto em cada um dos quatro cantos. Dois duelistas estavam no centro com seus padrinhos, lançando quatro sombras de um cinza claro num padrão entrecruzado. Locke não desejava assistir àquilo, mas lembrou que deveria interpretar Leocanto Kosta, um homem indiferente a estranhos abrindo buracos uns nos outros. Ele e Jean se espremeram para dentro da turba de espectadores do modo mais discreto possível; uma plateia semelhante havia se formado no outro lado da área gramada.

Um dos duelistas era um rapaz muito jovem, vestindo roupas de cavalheiro, finas e frouxas, de corte elegante; usava ópticos e o cabelo descia até os ombros em cachos bem cuidados.

O oponente, de casaco vermelho, era muito mais velho, um pouco encurvado e desgastado. Mas parecia suficientemente ativo e decidido para representar uma ameaça. Cada um deles segurava uma balestra leve, o que os ladrões camorris chamavam de “arma de beco”.

– Cavalheiros – disse o padrinho do duelista mais novo. – Por favor, não podemos chegar a um acordo?

– Se o cavalheiro lashani retirar sua imprecisão – acrescentou o jovem duelista com a voz aguda e nervosa –, eu ficaria eminentemente satisfeito, com o mínimo reconhecimento...

– Não, *não podemos* – retrucou o homem parado junto ao duelista mais velho. – O lorde não tem o hábito de se desculpar por meras declarações de um fato óbvio.

– ... com o *mínimo reconhecimento* – continuou o outro duelista, desesperado – de que o incidente foi um equívoco infeliz e que não é preciso...

– Se o lorde condescender em falar com você outra vez – replicou o padrinho do duelista mais velho –, sem dúvida observará também que você geme feito uma *cadela* e indagaria se você é igualmente capaz de morder como uma.

O jovem duelista ficou parado, sem fala, por alguns segundos, depois fez um gesto grosseiro com a mão livre na direção do homem mais velho.

– Sou obrigado – disse seu padrinho –, sou... é... obrigado... a permitir que não haja acordo. Que os cavalheiros fiquem imóveis... costas contra costas.

Os dois oponentes se aproximaram – o mais velho marchava com vigor e o jovem continuava pisando com hesitação – e deram-se as costas.

– Os senhores darão dez passos – informou o padrinho do jovem, com resignação amarga. – Em seguida, esperem e, ao meu sinal, podem se virar e disparar.

Contou lentamente os passos e os adversários se afastaram um do outro. O jovem tremia demais. Locke sentiu uma tensão pouco costumeira crescendo no estômago. Quando havia se tornado um sujeito de coração tão mole? Só porque preferia não assistir, não significava que deveria ter medo de fazer isso... mas o estômago não ligava para sua cabeça.

– ... nove... dez. Parados – ordenou o padrinho do jovem duelista. – Parados...
Virem-se e disparem!

O jovem se virou primeiro, o rosto parecendo uma máscara de terror; estendeu a mão direita e disparou. Um *tóin* agudo soou no gramado. O oponente nem se mexeu enquanto a flecha passava sibilando pelo ar junto à sua cabeça, errando no mínimo por um palmo.

O velho de casaco vermelho completou o giro mais devagar, os olhos brilhantes e a boca numa carranca. O jovem o encarou por um tempo, como se tentasse forçar a flecha a voar de volta como um pássaro treinado. Estremeceu, baixou a balestra e jogou-a na grama. Com as mãos nos quadris, ficou esperando, respirando em haustos profundos e ruidosos.

O outro homem olhou-o por um breve momento, depois bufou.

– Foda-se – disse, e levantou a balestra com as duas mãos.

O disparo foi perfeito; houve um estalo úmido e o jovem duelista tombou com uma flecha emplumada no centro do peito. Caiu de costas, agarrando o casaco e a túnica, cuspidando sangue escuro. Meia dúzia de espectadores correram para ele enquanto uma jovem com vestido de noite prateado caía de joelhos e gritava.

– Estaremos de volta bem a tempo para o jantar – falou o duelista mais velho para ninguém em especial.

Em seguida, jogou sua arma descuidadamente para trás e foi andando para uma das casas de tabolagem mais próximas, com o padrinho ao lado.

– Porra, doce Perelandro – praguejou Locke, esquecendo por um momento que era Leocanto Kosta e pensando em voz alta. – Que modo de resolver as coisas!

– O senhor não aprova? – Uma adorável jovem num vestido de seda preta encarou Locke com olhos perturbadoramente penetrantes; não devia ter mais de 19 anos.

– Sei que algumas diferenças de opinião precisam ser resolvidas com aço – interveio Jean, parecendo reconhecer que Locke estava bêbado além da conta. – Ficar parado diante de uma flecha parece idiotice. Os floretes me parecem um teste de habilidade mais honesto.

– Eles são tediosos: todos aqueles avanços e recuos, e é raro um golpe mortal se dar de imediato – rebateu a jovem. – As flechas são rápidas, limpas e misericordiosas. Você pode acertar uma pessoa com um florete a noite inteira e não matá-la.

– Sou obrigado a concordar com você – voltou a falar Locke.

A mulher arqueou uma sobranceira, mas permaneceu em silêncio; um instante depois, fora embora, desaparecendo na multidão.

O murmúrio contente da noite – risos e conversas dos grupinhos que matavam o tempo sob as estrelas – havia morrido brevemente após o início do duelo, mas nesse momento voltou a surgir. A mulher de vestido prateado batia os punhos na grama, soluçando, e as pessoas ao redor do duelista caído começavam a se dispersar. O trabalho da flecha fora realizado, sem dúvida.

– Rápidas, limpas e misericordiosas – repetiu Locke baixinho. – Idiotas.

Jean suspirou.

– Nenhum de nós dois tem o direito de fazer essa observação, já que a expressão “malditos idiotas” provavelmente estará gravada nas nossas lápides.

– Tive motivos para fazer o que fiz, e você também.

– Tenho certeza de que aqueles duelistas achavam o mesmo.

– Vamos dar o fora daqui. Vamos andar até tirar os vapores da minha cabeça e voltar à estalagem. Pelos deuses, estou me sentindo velho e azedo. Vejo coisas assim e me pergunto se eu era tão idiota quando tinha a idade daquele garoto.

– Era pior – afirmou Jean. – Até bem recentemente. Na certa ainda é.

5

A MELANCOLIA DE LOCKE SE evaporou lentamente, junto com um pouco mais da bruma alcoólica, enquanto desciam e atravessavam os Degraus de Ouro, indo na direção nor-nordeste até a Grande Galeria. Os Ancestres (seriam homens? Também mulheres? Ou *coisas*?) responsáveis por Tal Verrar haviam coberto o distrito inteiro com um teto de Vidrantigo aberto na lateral, que descia inclinado desde o topo sobre o sexto nível e mergulhava no mar na base oeste da ilha, fazendo com que houvesse pelo menos 10 metros de pé-direito em qualquer ponto intermediário da cobertura. Estranhas colunas de vidro retorcido surgiam a intervalos irregulares, parecendo trepadeiras sem folhas esculpidas em gelo. Aquele teto tinha facilmente um comprimento de mil metros.

Para além da Grande Galeria, na parte inferior da ilha, ficava o Quarteirão Descartável: níveis ao ar livre em que os miseráveis tinham permissão de montar barracos e qualquer tipo de abrigo que pudessem construir com refugio. O problema era que qualquer vento mais forte soprado do norte, em especial durante o inverno chuvoso, bagunçava o lugar por completo.

De modo perverso, o bairro acima e imediatamente a sudeste do Quarteirão Descartável, o Savrola, era um caro enclave para expatriados, cheio de estrangeiros com dinheiro de sobra. Todas as melhores estalagens ficavam ali, inclusive o estabelecimento onde Locke e Jean estavam, que lhes servia para firmar suas identidades falsas. O Savrola era isolado do Quarteirão Descartável por altos muros de pedra, fortemente patrulhado por policiais e mercenários particulares.

Durante o dia, a Grande Galeria era o mercado de Tal Verrar. Mil mercadores montavam suas barracas nela toda manhã e havia espaço para mais cinco mil, caso a cidade crescesse mais. Visitantes com aposentos no Savrola que não andavam de barco eram obrigados, por uma coincidência maliciosa, a cruzar todo o mercado para ir aos Degraus de Ouro ou voltar de lá.

Um vento leste soprava do continente, através das ilhas de vidro, penetrando na Galeria. Os passos de Locke e Jean ecoavam na escuridão do vasto espaço aberto; lâmpioes suaves em algumas colunas de vidro criavam irregulares ilhas de luz. Pedacos de lixo estavam dispersos aos seus pés, além de fiapos de fumaça de madeira vindos de fogueiras fora de vista. Alguns mercadores mantinham familiares dormindo a noite toda em locais particularmente desejáveis... e, claro, sempre havia desgarrados do Quarteirão Descartável buscando privacidade nas sombras da Galeria vazia. Toda noite, patrulhas percorriam várias vezes os níveis da Galeria, mas no momento não se via nenhuma.

– Que deserto estranho esse lugar se torna depois que escurece! – exclamou Jean.

– Não sei se isso me desgosta ou encanta.

– Você provavelmente estaria menos inclinado a se encantar se não tivesse um par de machadinhas enfiadas nas costas do casaco.

– Hummm.

Continuaram andando por alguns minutos. Locke esfregou a barriga e murmurou consigo mesmo.

– Jean... por acaso você está com fome?

– Em geral estou. Precisa de mais lastro para aquele álcool?

– Pode ser uma boa ideia. Carrossel maldito. Se eu perdesse outra mão, poderia ter pedido aquele dragão fumante desgraçado em casamento. Ou simplesmente caído da cadeira.

– Bom, vamos atacar o Mercado Noturno.

No nível mais alto da Grande Galeria, perto da extremidade nordeste do distrito coberto, Locke podia ver a luz tremeluzente de fogueiras em barris e lâmpioes e os vultos de várias pessoas. O comércio nunca parava totalmente em Tal Verrar: como milhares de pessoas iam e vinham dos Degraus de Ouro, havia moedas suficientes circulando para que algumas dúzias de barraqueiros trabalhassem logo depois do crepúsculo, todas as noites. O Mercado Noturno podia ser muito conveniente e era mais excêntrico do que o diurno.

Enquanto caminhavam na direção do mercado com a brisa da noite soprando em sentido contrário, Locke e Jean tinham uma bela visão do porto interior com sua escura floresta de mastros. Para além, as outras ilhas da cidade dormiam, salpicadas aqui e ali com pontos de luz, diferentemente do brilho profuso dos Degraus de Ouro. No coração da cidade, as três ilhas em forma de crescente que pertenciam às Grandes Guildas (Alquimistas, Artífices e Mercadores) enroscavam-se como animais sonolentos ao redor da base da alta e rochosa ilha da *Castellana*. E no topo dela, como uma colina de pedras plantada num campo de mansões, ficava a silhueta escura do Mon Magisteria, a fortaleza do Arconte.

Tal Verrar era supostamente governada pelo *Priori*, mas na realidade um grau significativo do poder ficava com o homem que residia naquele palácio, o senhor das

armas da cidade. O cargo do Arconte fora criado depois da trágica Guerra dos Mil Dias contra Camorr, para tirar o comando do exército e da marinha das mãos dos birrentos conselhos mercantis. Mas o problema ao se criar ditadores militares, refletia Locke, era livrar-se deles assim que a crise passasse. O primeiro Arconte havia “rejeitado” a aposentadoria e seu sucessor era, no mínimo, mais interessado ainda em interferir nas questões civis. Fora dos vigiados bastiões de frivolidade como os Degraus de Ouro e dos enclaves de expatriados como o Savrola, as discordâncias entre o Arconte e o *Priori* mantinham a cidade tensa.

– Cavalheiros! – chamou uma voz à esquerda deles, interrompendo os pensamentos de Locke. – Honrados senhores. Um passeio pela Grande Galeria não pode ser completo sem uma pequena refeição.

Locke e Jean tinham chegado aos limites do Mercado Noturno; não havia outros fregueses à vista e os rostos de pelo menos uma dúzia de comerciantes os encaravam ansiosos de dentro de seus pequenos círculos de fogueiras ou lampiões.

O primeiro verrari a investir com sua arenga contra o bom juízo dos dois era um homem maneta, bem velho, com cabelo branco e comprido trançado até a cintura. Ele balançou uma concha de madeira na direção deles, indicando quatro barriletes em cima de um balcão portátil que não era diferente de um carrinho de mão com a superfície plana.

– O que você vende? – perguntou Locke.

– Iguarias da mesa do próprio Iono, o sabor mais doce que o oceano tem a oferecer. Olhos de tubarão em salmoura, todos recém-arrancados. Casca crocante, humores macios, sumos doces.

– Olhos de tubarão? Pelos deuses, não. – Locke fez uma careta. – Tem alguma carne mais comum? Fígado, guelras? Uma torta de guelras seria bem-vinda.

– Guelras? Senhor, as guelras não têm nenhuma das virtudes dos olhos; são eles que dão tonicidade aos músculos, impedem o cólera e firmam os mecanismos do homem para certos... ahn... deveres conjugais.

– Não tenho necessidade de nenhum firmador de mecanismos nesse sentido. E acho que meu estômago está inquieto demais para os esplendorosos olhos de tubarão.

– Que pena, senhor. Eu gostaria de ter algum pedaço de guelra para ofertar, mas há apenas olhos, e pouco mais. Porém, tenho de vários tipos: tubarão-foice, tubarão-lobo, viúvo-azul...

– Por hoje vamos deixar passar, amigo – replicou Jean, avançando ao lado de Locke.

– Frutas, dignos senhores?

Na barraca seguinte, estava uma jovem esguia, abrigada confortavelmente num casaco creme comprido bem maior do que o seu tamanho. Ela também usava um chapéu de quatro bicos com um pequeno globo alquímico pendurado numa corrente, balançando logo acima do ombro esquerdo, e tomava conta de vários cestos trançados.

– Frutas alquímicas, híbridos frescos. Já viram a Laranja Sofia de Camorr? Ela produz seu próprio álcool, muito doce e poderosa.

– Nós nos... conhecemos – respondeu Locke. – E mais álcool não é o que tenho em mente. Pode recomendar alguma coisa para um estômago inquieto?

– Peras, senhor. O mundo não teria estômagos inquietos se todos tivéssemos a sensatez de comer muitas peras por dia.

Ela pegou um cesto com frutas até a metade e segurou-o à frente dele. Locke analisou as peras, que pareciam firmes e frescas, e escolheu três.

– São 5 centiras – informou a vendedora.

– Um volani inteiro? – Locke fingiu ultraje. – Nem se a puta favorita do Arconte as tivesse colocado entre as pernas e rebolado para mim. Um centira já é demais pelo lote.

– Com 1 centira o senhor não compraria nem os cabinhos. Pelo menos não vou perder dinheiro se cobrar 4.

– Seria um ato de suprema piedade eu lhe dar 2. Felizmente, para você, estou transbordando de generosidade; o botim é seu.

– Dois seria um insulto aos homens e mulheres que plantaram essas frutas nas estufas dos jardins do Crescente das Mãos Negras. Mas sem dúvida podemos concordar em 3, não?

– Ok, 3 – assentiu Locke com um sorriso. – Nunca antes fui roubado em Tal Ver-rar, mas estou com fome suficiente para lhe permitir essa honra.

Ele entregou duas peras a Jean sem olhar enquanto remexia num bolso para pegar as moedas. Jogou três para a vendedora e ela fez um gesto afirmativo de cabeça.

– Boa noite, mestre Lamora.

Locke se imobilizou e fixou o olhar nela.

– Perdão?

– Eu só lhe desejei boa noite, digno senhor.

– Você não...

– Não o quê?

– Ah, nada. – Locke suspirou, nervoso. – É só que eu bebi um pouco demais. Boa noite para você também.

Saiu andando com Jean e deu uma mordida hesitante em sua pera. A fruta estava em boas condições, nem firme e seca demais, nem madura e pegajosa demais.

– Jean – falou entre duas mordidas –, você ouviu o que ela disse?

– Acho que não ouvi nada a não ser o grito da morte desta pera infeliz. Ouça com atenção: “Nããão, não me coma, por favor, nããão...”

Jean já havia reduzido sua primeira pera ao miolo, que foi enfiado na boca, mastigado ruidosamente e engolido inteiro. Sobrou só o cabinho, que ele jogou longe.

– Pelos treze deuses, você *precisa* fazer isso?

– Eu gosto do miolo – alegou Jean, carrancudo. – Todos os pedacinhos crocantes.

– As *cabras* comem os malditos pedaços crocantes.
– Você não é minha mãe.
– Bom, isso é verdade. Sua mãe devia ser feia. Ah, não me olhe desse jeito. Ande, coma o seu outro miolo; ele tem uma pera bela e succulenta em volta.

– O que a mulher disse?

– Ela disse... ah, pelos deuses, nada. Estou tonto, só isso.

– Lanternas alquímicas, senhor? – Um homem barbudo estendeu o braço, de onde pelo menos meia dúzia dos artefatos, em armações ornamentais douradas, pendiam.
– Dois cavalheiros bem-vestidos não deveriam ficar sem luz. Apenas os vagabundos andam por aí na escuridão sem poder enxergar! Os senhores não encontrarão lanternas melhores em toda a Galeria, nem de dia nem de noite.

Jean dispensou o homem com um gesto, ainda comendo a pera. Locke jogou seu miolo descuidadamente por cima do ombro enquanto Jean enfiava o dele na boca, esforçando-se para garantir que Locke visse.

– Hummmmm – murmurou com a boca cheia. – Parece ambrosia. Mas você jamais saberá, você e todos os seus colegas covardes em termos culinários.

– Cavalheiros. Escorpiões?

Isso fez Locke e Jean pararem. Quem falava era um homem careca de capa com a pele cor de café de alguém que nascera nas ilhas de Okanti; ele estava a vários milhares de quilômetros de casa. Seus dentes brancos e bem cuidados se destacavam enquanto ele sorria e fazia uma leve reverência por cima de uma dúzia de pequenas gaiolas de madeira; formas escuras podiam ser vistas movendo-se em várias delas.

– Escorpiões? De verdade? Vivos? – Locke se curvou para olhar melhor dentro das gaiolas, mas manteve distância. – Para que raios eles servem?

– Bom, os senhores devem ser visitantes recentes. – O sujeito falava terim com um leve sotaque. – Muitas pessoas no Mar de Bronze são bem familiarizadas com o escorpião-cinzentos-das-rochas. Será que os senhores são de Kartane? De Camorr?

– Talisham – respondeu Jean. – Estes são escorpiões-cinzentos-das-rochas, daqui?

– Do continente – esclareceu o mercador. – E seu uso é principalmente... bom... recreativo.

– Recreativo? São bichos de estimação?

– Ah, na verdade, não. A picada, veja bem, a picada desse escorpião é uma coisa complexa. Primeiro vem a dor, aguda e quente, como seria de esperar. Mas depois de alguns minutos há um entorpecimento agradável, uma espécie de febre onírica. Não é muito diferente do efeito de alguns pós jeremitas. Após algumas picadas, o corpo fica mais acostumado. A dor diminui e os sonhos se aprofundam.

– Espantoso!

– É uma coisa comum. Um bom número de verraris mantém um sempre à mão, mesmo que não falem disso em público. O efeito é tão agradável quanto o do álcool, só que muito menos custoso.

– Hummm. – Locke coçou o queixo. – Mas eu nunca precisei me furar para sentir os efeitos do vinho. Isso não é somente uma tramoia, uma diversão para visitantes desavisados?

O sorriso do vendedor se alargou. Ele estendeu o braço direito e puxou a manga da capa; a pele escura de seu antebraço magro era salpicada de pequenas cicatrizes circulares.

– Eu jamais ofereceria um produto pelo qual não estivesse disposto a me responsabilizar.

– Admirável – comentou Locke. – E fascinante, mas... talvez haja alguns costumes de Tal Verrar que seria melhor permanecerem inexplorados.

– Seja fiel aos seus próprios gostos. – Ainda sorrindo, o homem baixou a manga e cruzou as mãos diante do corpo. – Afinal de contas, uma cruza de falcão com escorpião nunca foi do seu agrado, mestre Lamora.

Locke sentiu uma pressão súbita e fria no peito. Lançou um olhar rápido para Jean e percebeu o outro igualmente tenso. Lutando para manter a calma exterior, Locke pigarreou.

– Perdão?

– Desculpe. – O comerciante piscou para ele com ar inocente. – Apenas lhes desejei boa noite, cavalheiros.

– Certo.

Locke o encarou por mais um tempo, depois deu um passo atrás, girou nos calcanhares e começou a andar de novo pelo Mercado Noturno, acompanhado por Jean.

– Você ouviu aquilo – sussurrou Locke.

– Muito claramente. Para quem será que o amigável vendedor de escorpiões trabalha?

– Não só ele – murmurou Locke. – A vendedora de frutas me chamou de “Lamora” também. Você não escutou, mas eu, sim, perfeitamente.

– Merda. Quer voltar e pegar um deles?

– Está indo a algum lugar, mestre Lamora?

Ao girar, Locke quase trombou com uma vendedora de meia-idade e conseguiu impedir que o punhal de 15 centímetros escondido na manga direita caísse num reflexo na sua mão. Jean enfiou um dos braços sob as costas do casaco.

– Parece que está enganada, senhora. Meu nome é Leocanto Kosta.

A mulher não se moveu mais na direção deles; meramente deu um risinho.

– Lamora... Locke Lamora.

– Jean Tannen – disse o vendedor de escorpiões, que havia saído de trás de sua mesinha coberta de gaiolas.

Outros comerciantes moviam-se devagar atrás deles, fitando Locke e Jean.

– Parece que está havendo um *equivoco* – retrucou Jean.

Ele deslizou a mão de baixo do casaco; pela longa experiência, Locke sabia que o amigo já empunhava uma das suas machadinhas escondida.

– Não há equívoco – replicou o vendedor de escorpiões.

– Espinho de Camorr... – falou uma menininha que ficou no meio do caminho para o Savrola.

– Espinho de Camorr... – repetiu a mulher de meia-idade.

– Nobres Vigaristas – disse o homem careca. – Longe de casa.

Locke olhou ao redor, o coração martelando no peito. Decidindo que a hora da discricção havia passado, deixou o punhal cair nos dedos que coçavam. Todos os comerciantes do Mercado Noturno pareciam ter se interessado por eles e apertavam o cerco sobre os dois, lançando sombras longas, escuras, nas pedras aos pés de Locke e Jean. Algumas das luzes estavam ficando mais fracas ou era só imaginação de Locke? O ambiente parecia mais escuro – maldição, algumas lanternas estavam de fato se apagando.

– Isso já foi *longe demais*.

Jean deixou sua machadinha cair visivelmente na mão direita e se postou de costas para Locke, junto a ele.

– Não cheguem mais perto! – gritou Locke. – Parem com essa merda bizarra ou vai haver sangue!

– Já houve sangue... – retrucou a menininha.

– Locke Lamora... – murmurava um coro suave ao redor.

– Já houve sangue, Locke Lamora – repetiu a mulher de meia-idade.

As últimas lanternas alquímicas na periferia do Mercado Noturno se apagaram; as últimas fogueiras se extinguíram e agora Locke e Jean encaravam o círculo de vendedores apenas à luz fraca vinda do porto interior e do tremeluzir fantasmagórico de lampiões distantes sob a vasta galeria deserta, longe demais para dar algum conforto.

A menininha deu um último passo na direção deles, os olhos cinzentos e sem piscar.

– Mestre Lamora, mestre Tannen – disse de forma clara e suave. – O Falcoeiro de Kartane manda lembranças.

6

LOCKE ENCAROU A MENINA. Ela deslizou adiante como uma aparição, até que apenas dois passos os separavam. Locke sentiu-se um idiota por estar segurando um punhal diante de uma garota que ainda não teria um metro de altura. Mas então ela deu um sorriso frio e malicioso em meio à penumbra e Locke segurou com mais força a arma. A menina tocou o próprio queixo.

– Ainda que ele não possa falar – disse ela.

– Ainda que ele não possa falar por si mesmo... – entoou em coro o círculo de vendedores, agora imóveis no escuro.

INFORMAÇÕES SOBRE A ARQUEIRO

Para saber mais sobre os títulos e autores
da EDITORA ARQUEIRO,
visite o site www.editoraarqueiro.com.br
e curta as nossas redes sociais.

Além de informações sobre os próximos lançamentos,
você terá acesso a conteúdos exclusivos e poderá participar
de promoções e sorteios.



www.editoraarqueiro.com.br



facebook.com/editora.arqueiro



twitter.com/editoraarqueiro



instagram.com/editoraarqueiro



skoob.com.br/editoraarqueiro

Se quiser receber informações por e-mail,
basta se cadastrar diretamente no nosso site
ou enviar uma mensagem para
atendimento@editoraarqueiro.com.br

Editora Arqueiro
Rua Funchal, 538 – conjuntos 52 e 54 – Vila Olímpia
04551-060 – São Paulo – SP
Tel.: (11) 3868-4492 – Fax: (11) 3862-5818
E-mail: atendimento@editoraarqueiro.com.br