

Marfim Cobra

Sibilo da Justiça



Cárlisson Galdino

<http://bardo.cyaneus.net>



Saudações

Este livro escrevi inicialmente há alguns anos (vários anos, na verdade). Foi o primeiro romance que fiz, sendo ambientado em um cenário próprio (Ases). É uma parte na luta entre deuses ligados a uma energia mágica que migra de planeta em planeta, de tempos em tempos. Acontece quando essa energia volta à Terra, na década de 90.

Este romance está disponível também no site <http://bardo.cyaneus.net> em formato on-line, inclusive permitindo comentários.

-- Cárliston Galdino

Marfim Cobra - Sibilo da Justiça

Versão atual: **1.6**

Data de Publicação: **27 de fevereiro de 2005**

Classificação: **Romance**

Autor: **Cárliston Galdino**

Contato: bardo@swissinfo.org

Índice

Parte I.....	4
Parte II.....	9
Parte III.....	12
Parte IV.....	16
Parte V.....	20
Parte VI.....	27
Parte VII.....	32
Parte VIII.....	37

Parte I

Dia: sexta-feira, 13 de Fevereiro. Hora: zero e cinqüenta minutos. Lugar: cemitério em algum ponto de Sergipe. Está tudo escuro e deserto. Hora e lugar perfeitos para algo muito fora do comum acontecer...

"O quê? Onde estou? Está tudo tão escuro... Acho que aqui é para cima... - cavando com as mãos - Encontrei a superfície. Agora, é preciso apenas um pouco de esforço e... estou fora... Que lugar é esse... Não, não pode ser. Minhas mãos... esqueleto! Ossos! Minhas roupas cheias de buracos... Isso não é possível. Eu estou... morto?"

O pânico percorre todos os seus ossos, - afinal, é só o que tem agora.

Uma hora depois, superado o susto...

"Bom, agora eu sou uma espécie de... zumbi! Um morto-vivo. O que faço então? Normalmente mortos-vivos não têm livre arbítrio, não é verdade? Por que será que sou um morto-vivo e conservo a inteligência? Que droga! Eu era tão legal naquele corpo meu de sempre... Bem, mas não adianta muito ficar me lamentando, não é verdade? Certamente há vantagens em ser um morto-vivo. Vou tentar descobri-las. Hora de um pequeno furto. - olha em sua volta - Ali! Aquela mansão está ótima pra começar."

Vai até o muro da mansão. Pula-o com facilidade e segue em direção ao quintal. Passa pela piscina, olhando com curiosidade e se dirige à garagem.

"Exatamente o que suspeitei: o morador daqui é mago. Olha só essa carruagem enorme... Não parece haver estábulos ou cavalos por aqui... - chega à cozinha. - Quantos móveis e instrumentos estranhos. Vou tentar abrir uma dessas gavetas... Olha só! Talheres... São falsos, droga! São leves demais... Vou procurar algo melhor... E esses cristais... Se não estou enganado, vi um desses no castelo de um rei descuidado, que guardava ouro em um baú destrancado embaixo da cama. Espere! E minhas roupas? Aqui deve ter alguma coisa que eu possa usar. Mas... e essa fechadura? Nunca vi uma assim em toda a minha vida! Acho melhor tentar as janelas."

Ao se virar, seguindo à saída da garagem...

"Que maravilha! Uma caixa de ferramentas! Vamos ver o que tem dentro. - abre e encontra ferramentas que conhecia e outras que lhe são completamente novas. Fecha a caixa, que tem forma, trancas e divisórias diferentes, mas que ele não duvida de sua eficiência. Sai da garagem e fica à frente de uma janela de madeira. Após cerca de vinte minutos consegue êxito e entra na casa. - Esse mago talvez não seja exatamente um mago. Vejo apenas alguns artefatos, mas ele não parece se preocupar com a defesa de sua moradia: até agora não encontrei nada. Geralmente sou recebido com gólems, armadilhas mágicas, e outras surpresas. Deve ser só um colecionador. Mas se for mesmo mago, ou é muito descuidado ou terrivelmente perigoso."

Subitamente, ouve um grito de trás dele.

- Parado, seja quem for! - fala um vulto, segurando algo. Está escuro, e nenhuma outra característica se faz clara.

Cobra (assim era chamado em vida) sente uma enorme necessidade de fugir. Quando está prestes a fazê-lo lembra-se de que agora não é mais humano, mas também lembra que armas mágicas e magias ferem mortos-vivos tanto quanto a humanos, algumas até mais. Se ele for realmente um mago, ou mesmo um colecionador, o que ele carrega pode também ser mágico. E isso sem falar nas magias que normalmente os magos usam: devastadoras. Sendo assim, Cobra decide que definitivamente não pode mais ficar ali. Mas para ele a

roupa não importa tanto. Já que ele deixou o que roubou fora da casa, não perderá tanta coisa. Cobra corre para a janela, mas quando está prestes a pulá-la, o mago grita:

- Pare aí, ladrãozinho covarde!

- Covarde? - Cobra indaga, virando-se. Há muito não se dirigiam a ele com essa palavra... Muitos já morreram após alguém chamá-lo de covarde no passado. Inclusive, no final, ele próprio.

A luz da Lua e de uma lâmpada externa iluminam seu rosto. Cobra ouve o objeto que o mago segurava cair e vê agora um vulto trêmulo. "Com certeza não é um mago. Talvez um colecionador barato, ou nem isso." Mas isso não lhe importa agora. Aquele homem falou o que jamais deveria ter falado. No local onde deveriam ficar os olhos, há duas pequenas chamas vermelhas expondo a sua fúria. O dono da casa tão nervoso está que suas mãos trêmulas derrubam, constantemente, vasos, imagens e outros enfeites, que vão ao chão e se esfaçalham em mil pedaços. Mas a ira de Cobra não se abala com isso, ao contrário, aumenta. De repente, Cobra sente uma misteriosa energia percorrer seu corpo, passando pelos braços, que faíscam. Mas essa energia não causa qualquer dor, dá apenas uma sensação de poder. Sente, então, que deve apontar o braço para algo: o falso mago, claro! Sai uma serpente de energia, que se enrola no dono da casa, formando uma espécie de casulo. O homem some como se nunca houvesse existido. Há agora apenas um lugar vazio onde ele estava.

- Quem é o covarde "agora"? - Cobra pergunta. Também não sabe muito o que aconteceu, mas aconteceu.

Cobra esquece completamente o problema com suas roupas. Pula a janela, apanha o roubo e foge. Pulado o muro, surge uma pergunta em sua mente: "Para onde ir?" Depois de pensar um pouco no assunto, ele decide que o ideal é, ao menos por enquanto, voltar para o lugar de onde veio: o cemitério. Cobra nunca teve medo de coisas e lugares assim, sempre foi extremamente confiante e orgulhoso por ter se acostumado com esses ambientes.

"Interessante. Mesmo sabendo que mortos-vivos não dormem, sinto-me cansado. Talvez o que fiz com o colecionador de artefatos tenha me tirado as energias. Terei que dormir para recompô-las. ...por mais absurda que me pareça a idéia." Deita-se e adormece, então.

Porém, acorda ainda de noite. O cansaço passou. Olha em volta. Não há nada diferente. O céu está bem escuro. Sinal de que não tardará a vinda do astro dourado. E não demorou. Após alguns minutos de espera impaciente, Cobra contempla o nascer do Sol.

"Hora de investigar melhor a torre e o alcance do que fiz." Mas, ao tocar a caixa de ferramentas, Cobra sente sua mão queimar e de repente está tudo escuro.

Cobra começa a ficar consciente. Ouve uma voz distante. Parece chamar o seu nome. Há uma neblina baixa e fraca. Parece não haver paredes, apenas uma sombra sólida em seu lugar. A luz é fraca e não vem de nenhum lugar logicamente aceitável. Cobra segue em direção à voz que o chama. De repente se vê diante de um ser estranho. Parece um homem com cerca de trinta anos, barba, cabelos escuros e curtos e, o que é mais estranho, com seis braços e duas pernas, lembrando uma aranha.

- Kin-Rá - Cobra deixa escapar o nome de seu deus, enquanto se ajoelha diante da estranha figura.

- Cobra. Sabes o que me agrada? Minhas regras? O que salva os meus seguidores? - pergunta Kin-Rá, com um olhar grave.

- Sim, senhor. Jamais ser injusto, cometer desonestidades, roubos ou faltar com a palavra e, sempre que puder, combater os que o fazem. - Responde Cobra, entristecido, pois sabia exatamente onde seu deus queria chegar.

- Então, se sabias o que queria que fosse feito, por que não o fizeste?

- Senhor... - Cobra não consegue completar a frase...

- Você merece o castigo da eternidade sem corpo: a vida sem vida em um imenso vazio... Mas a cada cinco mil anos eu escolho um seguidor destinado ao castigo eterno para lhe dar uma segunda chance.

- Sinto-me grato e honrado, senhor! - fala Cobra.

- Em sua vida, não fizeste nada além de contrariar minhas vontades. - continua Kin-Rá. - Como Cobra você espalhou dor e tristeza. Nessa segunda vida você deve espalhar alegria e esperança. O que você fizer de mal à noite o machucará ao dia. Se seguirem meus desejos, após anular suas más ações, finalmente poderá mudar, você tem poder para isso. E, a partir deste momento, você passará a se chamar Marfim. Marfim Cobra. Como Cobra fizeste o mal. Como Marfim Cobra deverás fazer o bem. Mude logo, enquanto ainda há tempo, ou sofrerá as conseqüências do castigo eterno...

As palavras ecoam na mente de Cobra - não, agora Marfim Cobra -, quando ele lembra. Por um instante tentou afastá-las da mente, mas quanto mais tentava, mais elas o perseguiram. Pensou então que talvez fossem as coisas que ele havia roubado à noite. Talvez por causa delas não se sentisse em paz consigo. Pegou a caixa de ferramentas, desta vez pensando em pô-la onde encontrou, ela não mais lhe queimou a mão e as palavras que o atormentam se tornaram menos dolorosas.

Seus ideais no início foram belos, mas por fraqueza ele não pôde segui-los. Foi assim que se tornou um ladrão devoto do deus da Justiça, o que nunca havia ficado claro pra ninguém, nem pra ele mesmo.

Marfim Cobra pula o muro com a mesma facilidade de antes, vai até a garagem e deixa as coisas exatamente onde as encontrou. Ao voltar o rosto para o muro vê dois homens descendo o mesmo com cordas: ladrões? Assassinos? Sequestradores? Não importa. Marfim resolve se esconder atrás da "carruagem" (o automóvel) e esperar que eles se aproximem. Um terceiro pula o muro e se abaixa, fazendo um sinal para os outros dois, que vão à garagem tentar arrombar a porta. Marfim Cobra, como fôra um ladrão, conhece algumas técnicas. Resolve usar uma delas. Desliza silenciosamente até os dois que estão à porta. Ao ver Marfim se aproximar, o terceiro do grupo grita: "Cuidado!" Mas, antes que os dois ladrões à porta entendam o que está acontecendo, Marfim Cobra salta golpeando os dois no estômago. Os dois caem, inconscientes. Marfim corre velozmente em direção ao terceiro, que já estava em cima do muro. Mas o terceiro não consegue fugir. Marfim Cobra conseguia pular esse muro, sem auxílio de nada, com extrema facilidade. Estando as cordas lá, não levou mais que uma pequena fração de segundo e, quando o terceiro ladrão estava tocando o chão, Marfim já caía sobre ele...

Havia um carro em frente ao muro, sem dúvida era o líder da operação. No momento em que Marfim despencava do muro sobre o terceiro ladrão, o carro acelerou.

"Uma carruagem sem cavalos? Magnífico! Não os alcançarei a tempo... Espere! E se eu conseguir lançar aquela magia sem palavras ou gestos?" - Ele tenta se concentrar, mas não adianta. Quando o carro já está longe, ele finalmente sente toda aquela energia

percorrendo seu corpo. Ele então aponta o braço para o carro e... Tcharam! O carro sumiu.

"É! Isso compensa o fato de eu não poder mais roubar. Talvez, quando Kin-Rá falou em poder, estivesse se referindo a isso..." Pensa Marfim. As palavras que o torturavam sumiram. Ao sumirem, Marfim ouve: "Continua agindo assim, e em breve serás libertado. Eu me comunicarei contigo. E saberás quando eu estiver falando!"

Marfim Cobra atravessa a rua e segue em direção ao cemitério. Espera alguma mensagem prometida por Kin-Rá, mas nada recebe. Quando está prestes a ir embora, uma cobra rasteja sobre seus pés, olha-o, bota a língua para fora e sai rastejando.

"Será isso um sinal? Acho que devo segui-la." Marfim Cobra a segue. Ela rasteja até um túmulo recente e entra. "Será que devo abri-lo?" Pensa, mas depois de prestar mais atenção vê a chapa do túmulo. Tem o nome de alguém e alguns números: 1967-1992. "Hã? Como assim? O que é isso?" Pensou depois que poderia haver qualquer coisa importante dentro do túmulo. Quando já tinha as mãos levantadas para destruí-lo, a cobra fugiu rapidamente, sendo perdida de vista. "É, certamente não devo quebrá-lo!" E fica a pensar na frase que dissera. De repente, ouve uma voz.

- És tu o dito Marfim Cobra?

- Sim, sou eu! - Responde, virando-se e imaginando quem poderia o estar procurando. Mas, ao contrário de todas as possibilidades que conseguiu criar, quem o chamou parecia um sacerdote.

- Não se assuste! Eu sou um dos pouquíssimos sacerdotes de Kin-Rá que existem hoje em dia. Kin-Rá me disse que você precisaria de um lugar pra ficar. Eu tenho uma casinha onde você poderia ficar durante o dia. O que acha? - sugere o sacerdote de Kin-Rá.

- Se esta é a vontade de Kin-Rá, aceito.

- Eu trouxe roupas para que cubra todo o corpo. - Enquanto revista a mochila.

Depois que Marfim recebe e veste a roupa, os dois saem até uma cidade próxima. No caminho, o clérigo começa a explicar algumas novidades, como o automóvel... Na pequena cidade não há muito movimento de carros, mas para Marfim é o bastante. Finalmente eles chegam à casa do clérigo. É uma casa humilde, possui poucos cômodos. Durante o resto do dia, ele ensinou a Marfim Cobra muitas coisas sobre o mundo e sobre aquela cidade. Seu cognome, conforme lhe disse, é Formiga Vermelha, pois se considera muito inferior a seu deus, tendo assim uma maneira de demonstrar como se sente pequeno em sua presença. Ao chegar a noite...

- Já vai embora? - pergunta, ao ver Marfim vestindo o resto de suas roupas. - Espere! Tenho algo a lhe mostrar.

Formiga vai ao quintal, demora um pouco. Volta, falando.

- Eu nunca tinha conseguido entender o que cobras tinham a ver. - Marfim começa a estranhar a conversa. - Mas agora entendi. Kin-Rá fez isso para você. - Fala, estendendo a mão, e nela um punhal com uma figura de cobra no cabo. Marfim o pega e analisa detalhadamente. - "Apenas os nascidos entre serpentes poderão usar o 'Punhal das Serpentes', que convocará para servi-lo, duas serpentes lutadoras. Se és o destinado a recebê-lo, gritarás: 'Inchinmy Ejoda' e as serpentes o servirão." Boa sorte!

- Obrigado. - responde Marfim. "Acho que é hora de entrar em ação!"

Marfim Cobra sai da pequena casa do Formiga. A rua está deserta. Marfim vai às ruas mais desertas: nada de errado acontece! Ele anda por horas sem nada encontrar. Enquanto caminha começa a pensar em sua vida. Por que seguiu um caminho tão tortuoso? Era a

vida fácil, claro. Tinha consciência de que não devia agir daquela forma e ainda assim agia. Mas não pode ter sido só isso. Marfim sempre fôra forte de vontade em muitas outras situações. Por que haveria de fraquejar justo naquela?

Um caminhão passa na pista ao lado da cidade, com dois carros próximos a ele. Quando passa (parece estar cheio de mercadorias), os carros aceleram atrás. Um indivíduo no banco dos passageiros de um dos carros aponta um revólver para o motorista do caminhão, que freia.

Pensamentos depois, há um assalto. Os carros param. Marfim corre em direção à cena. O homem armado desce do carro - os outros também - e aponta o revólver para o motorista. Marfim está a cinquenta metros, aproximando-se. Os outros assaltantes vão até o carregamento e o descobrem. Marfim está a quarenta metros, quando o assaltante que segura a arma está prestes a matar o motorista. Marfim Cobra se concentra e em pouco tempo consegue invocar o seu poder - está aprendendo a controlá-lo -, aponta o braço e a serpente de energia acerta o que mataria o condutor do estranho veículo (estranho para Marfim, claro), criando um magnífico casulo brilhante de energia, que após alguns segundos desaparece junto com o assaltante que estava dentro.

O que parece ser o chefe do grupo grita, desesperado: "atirem! Matem o desgraçado!" Os outros, sem perceber o perigo que é Marfim, atiram. Marfim continua avançando, mesmo quando eles acertam, pois as balas não o machucam. Finalmente, o esqueleto os alcança e os derruba facilmente. Outros vêm, enquanto o chefe do grupo corre em direção a um dos carros. Marfim, percebendo que precisa de ajuda, resolve usar sua nova arma e grita: "Inchinmy Ejoda!", segurando firmemente o punhal, com o gume voltado para baixo. Imediatamente após isso partem dois raios verdes do punhal: um à esquerda de Marfim, e outro à direita. Cada raio cria uma serpente verde, com flamas nos olhos. Os assaltantes, percebendo que aquilo é sobrenatural, soltam as armas e correm. Marfim aponta o braço esquerdo para o chefe, e o direito para os assaltantes que estão tentando fugir. As serpentes partem, quase que no mesmo segundo, nas direções indicadas.

O clérigo de Kin-Rá, Formiga Vermelha, acorda. Abre os olhos: vê o teto de sempre; senta-se na cama: vê as paredes, seu criado-mudo e seu armário, já um pouco acabados. Troca de roupa e se levanta. Segue, então, para sua minúscula sala, pensando em como teria se saído Marfim Cobra nessa missão. Mas, ao chegar lá, leva um susto: depara-se com ele encostado na parede em frente.

- Como se saiu? Foi bem em sua primeira missão? - Pergunta.

- Estavam querendo saquear um carro de mercadorias...

- Um caminhão!

- É. Dei um jeito neles. Acho que bom para uma primeira vez...

- Marfim Cobra.

- Bom! - O clérigo responde, indo à minúscula cozinha. Mas interrompe seus passos e se vira para Marfim. - Você come? Quero dizer: precisa consumir alguma coisa pra repor energias?

- Não no momento.

- Como assim? - O clérigo Formiga.

- Vou te dizer uma coisa. Quando eu voltei à vida e usei meus novos poderes, tive sono e precisei dormir, não sei por quanto tempo... Até o amanhecer. Agora o uso e não preciso mais dormir. Achei estranho e talvez você também o ache, mas aconteceu. Por isso, não estranhe se eu precisar me alimentar, de uma hora para outra.

- Só uma coisa. Dá pra usar o capuz? Sabe como é... Seu aspecto não é um tanto... Deixa pra lá, vai...

Formiga Vermelha fica parado, perdido em pensamentos. Depois de poucos minutos vai à cozinha tomar seu café da manhã.

Ao voltar, pergunta:

- E hoje, o que gostaria de fazer?

- Que tal me ensinar a decifrar esses símbolos gráficos? -

Aponta para um jornal sobre a mesa.

Tudo corre bem durante esse segundo dia. As orações de Formiga, aprendizado de Marfim. O dia passa calmo e à noite...

- Já vai? - Pergunta Formiga.

- Já. - Marfim responde.

- Sei que você não precisa, mas... Boa sorte!

- Obrigado.

Marfim Cobra parte para as ruas: vai agir, vai lutar pela justiça, enfrentar os perigos do mundo.

A noite passa e Marfim se desloca pelas ruas da cidade. Constantemente. Nada acontece.

"Essa tranquilidade não está me agradando. Será que nessa noite nada ocorrerá?" Pensa Marfim Cobra. "O jeito é continuar vigiando a cidade..."

E continuou a vigiá-la, porém nada de estranho ocorreu. Parecia que todos realmente haviam evitado sair. Parecia que todos estavam amedrontados por alguma eventual notícia sobre o ocorrido. E assim a noite passou - nessa monotonia: sem ação, sem emoção, sem mais pontos positivos por Kin-Rá. Enfim, amanheceu.

- E aí? Como foi?

- Nada foi.

- Não houve nada?

- Nada.

- Não se preocupe com isso. Olha! Dizem que um dia é da caça e o outro do caçador. Quem sabe hoje à noite...

- Não tenho outra escolha a não ser aguardar.

- E olha o que saiu no jornal!

Marfim se inclina sobre a mesa e vê naquelas páginas a foto do caminhão e dos corpos, tirada à distância.

- E o que diz? - pergunta Marfim.

- Que um sumiu e dois foram mortos de maneira estranha. Não sabem o que aconteceu. O caminhoneiro diz que foi um... "esqueleto". Muito bom, hein? Mas tão achando que é o chupa-cabras.

- É o quê?

- Um bicho que ataca animais por aí... ...mas não deve existir não. - Formiga pára e começa a olhar Marfim Cobra preocupado. - Bom, se você existe...

Mais um dia se passa. Mais informações Marfim guarda. E mais uma vez sai às ruas. Sai na expectativa de uma noite melhor.

Durante o dia, o morto-vivo aprendeu também um pouco sobre os tipos de crime que se pratica hoje, apenas para constatar que as coisas não mudaram muito...

Hora: uma e quarenta e três. Em uma das ruas mais desertas da cidade algumas pessoas se encontram reunidas. Um grupo de cinco ou seis. Marfim Cobra passa atento por uma rua a esta perpendicular, e percebe que algo estranho está acontecendo. "O que um grupo de pessoas estaria fazendo de madrugada, de pé em uma calçada de uma rua deserta?" Sim. Com certeza há algo estranho aqui. Marfim se

esconde ao lado de uma casa, na esquina, e tenta observar atentamente o que está acontecendo. As pessoas estão formando um círculo fechado. Não dá pra ver muita coisa, mas elas parecem ter espingardas e revólveres. Algo muito suspeito. Marfim se aproxima, aos poucos, quando de repente um deles o vê.

- Pessoal! Olha "ele" ali!

- Chumbo nele! - grita outro, enquanto todos pegam rapidamente suas armas. Certamente não gostaram do que um "homem encapuzado" fez há duas noites.

Eles abrem fogo. São seis. Um traz uma metralhadora, enquanto os outros trazem armas mais comuns. Marfim recebe alguns tiros, mas não se machuca. "Se eles querem encrenca, eles terão." Pensa Marfim, enquanto posiciona o punhal para ter ajuda das serpentes de energia.

- Ele usa colete à prova de balas! - grita um dos seis, mostrando a conclusão a que chegou para a pergunta: "Por que as balas não o ferem?" Ele larga a arma, tira um punhal que trazia consigo e dispara em direção a Marfim Cobra. Pena que, para ele, imunidade a balas só exista em filme ou desenho animado...

Outros o seguem. Só fica para trás o homem que usava a metralhadora, resmungando, pois não poderá mais usá-la com seus aliados na frente. Marfim grita: "Inchinmy Ejoda!", segurando o punhal com a lâmina para baixo. A lâmina adquire um brilho verde e lança dois raios do mesmo verde para os lados de Marfim. Esses raios criam, cada um, uma serpente de energia que, ao sinal de Marfim, ataca. A da direita ataca o que está mais próximo, enquanto a da esquerda voa como uma flecha disforme em direção ao que ficou para trás. Os dois caem. Enquanto outros param, sem ação, os dois restantes correm contra Marfim. Este se concentra e consegue atingir um deles com sua serpente energética, que sai de seu braço direito, mas o outro chega perto o bastante para realizar ataques. Marfim não é atingido, mas os movimentos bruscos fazem com que os panos que o escondiam caíam, mostrando sua cabeça esquelética. O atacante fica tão assustado que, depois de levar um soco violento no estômago, mesmo com seu corpo capaz de se erguer - dolorosamente, embora -, permanece no chão com os olhos arregalados e uma expressão de terror na face.

Os outros dois que restam estavam prontos para agir, mas essa visão lhes deu mais algum tempo de inatividade, até que um dos dois, antes que fosse tarde demais, diz ao outro o que acha que pode ser a única salvação.

- Pra igreja!

Os dois correm. ...e Marfim vai atrás. Faltando cerca de três metros para o primeiro deles alcançar a igreja, Marfim derruba o segundo, que havia ficado muito para trás.

- Padre! Abra! - Grita o último deles, à porta da igreja, batendo desesperadamente. E não demora para que a porta abra.

- Padre! Me ajuda! - Diz ele, nervosíssimo, enquanto entra e fecha a porta. - Tem um esqueleto atrás de mim. O senhor tem que me ajudar.

- Calma, filho. Não tem ninguém atrás de vo... - O padre é interrompido por uma forte pancada na porta.

- Pegue a água benta! Está ali. - O padre não mais discute. Ele aponta para algum lugar na direção do altar. Sabe que esta é a hora de mostrar a que veio ao mundo. É a hora de fazer diferença.

O barulho de pancadas na porta continua. O último pistoleiro corre na direção que lhe foi anteriormente indicada pelo padre. As pancadas continuam e a porta, que esteve firme e impecavelmente sólida por anos, parece prestes a desabar. O homem começa a correr de volta com um pequeno frasco nas mãos. Os barulhos parecem parar por alguns segundos. O homem chega e entrega o frasco ao padre. O homem da fé abre tal frasco. Neste momento, no ar soa um

alto estrondo, e a porta é arrombada por uma figura esquelética com os punhos fechados e unidos, caindo em arco. A tampa do frasco cai no chão e o padre joga um pouco do conteúdo do dito, e muito bendito, frasco no esqueleto.

"Meus ossos doem. O que esse miserável jogou em mim? Estou fraco! Não consigo força para nada..." Marfim se sente fraco. Fraco como jamais esteve. E ele se ajoelha no chão, pois suas pernas não conseguem mais sustentar o seu peso. O padre, então, com a frieza de um carrasco, rezando para os céus, ergue o frasco pensando em jogar mais água benta "neste demônio" que está diante dele, mas logo uma idéia melhor lhe surge: por que jogar de poucas poções? Então ele segura o frasco com força, com o braço direito, preparado para arremessá-lo. "Claro! O frasco é de vidro! Se um pouco de água benta fez com que ele caísse enfraquecido, todo o frasco jogado de uma só vez decerto o matará." Ele recua um pouco mais a mão, pronta para jogar o frasco, quando um pequeno cilindro com ponta arredondada rompe a velocidade do som, causando um enorme estrondo.

Uma figura na calçada chama a atenção. Está segurando uma arma de fogo com as duas mãos. O padre cai para trás e o frasco se quebra. É Formiga Vermelha o atirador. Marfim, caído no chão e enfraquecido, mal consegue vê-lo. "O último pistoleiro" saca a sua arma e atira: acerta o ombro esquerdo de Formiga. Quase que ao mesmo tempo, ele revida com um tiro certo em seu coração. A outrora ameaça cai inerte. Marfim, já no chão, mal pode falar ou ver, muito menos se mover. Formiga Vermelha o toma: põe o braço dele em torno de seu pescoço e, com muito esforço devido ao ferimento no ombro, o arrasta atravessando a porta da igreja. ...ou o que sobrou dela. Formiga Vermelha sabe que essa cidade, como muitas outras, teme as balas, teme o desconhecido. Demorará alguns minutos até que a curiosidade das pessoas vença seus medos, e saiam à rua para saber o que aconteceu. Isso possibilitará o retorno de Marfim e Formiga. Formiga sabe disso, e toma proveito. Chega em casa cansado e sem forças, sangrando, fecha bem a porta, larga Marfim em um lado da pequena sala e cai no outro lado, abraçando o chão como se quisesse poder tocá-lo um pouco mais. Talvez alguns anos...

"Já é dia? Não me lembro bem, o que aconteceu? Um grupo de atira... Oh, não! Formiga Vermelha!" Marfim se levanta e, sem que precise procurar muito, encontra seu amigo em uma poça de sangue, caído próximo à porta. "Não! Ele não pode estar morto!" Ele ergue seu braço e larga. O braço do clérigo cai como o de um boneco. Marfim cai de joelhos ao lado do corajoso sacerdote. Ele choraria. Se tivesse olhos de matéria. Há batidas na porta, mas é como se não ouvisse.

- Abra a porta. Somos da polícia. - grita alguém, do lado de fora da casa, com tom de voz autoritário.

Marfim parece não ouvir. As batidas se repetem, agora ligeiramente mais fortes.

Um forte pontapé e a porta se abre. Os tiros vêm a cena, mas não conseguem acreditar. Um esqueleto ajoelhado próximo a um cadáver. Logo passa por suas cabeças que Marfim foi o assassino. - Decisão precipitada. Se eles olhassem com mais atenção veriam nele a dor da perda de seu único amigo na Terra de hoje. Começam a atirar em Marfim. Um deles, com ar de líder, manda um outro buscar reforços e comunicar o fato. E continuam atirando. Claro que, pela natureza mágica de nosso bizarro herói, as balas não o ferem, não o enfraquecem, mas o trazem de volta à Terra.

- Parado! Seja você o que for! - grita o líder dos policiais.

Marfim Cobra quer ficar sozinho e não suporta o incômodo fardado. Ele se levanta. Os tiros recuam um pouco. É agora! Marfim dispara uma serpente branca com seu braço direito. A serpente envolve em um casulo um dos policiais e, como sempre, desaparece, levando a vítima. Marfim, depois disso, corre em direção à porta, derrubando com os braços dois policiais que estavam no caminho.

Eles, talvez por covardia, ficam no chão, imóveis.

Marfim segue sem rumo pela rua. A Lua ainda domina mas, depois de tantos e tantos tiros, a população não consegue conter a curiosidade em torno do que aconteceu. Os poucos que colocam seus rostos para fora de casa têm a infelicidade de ver Marfim Cobra andando no meio da rua. A visão é aterrorizante e, certamente, alguns se arrependem para sempre de terem tido essa curiosidade.

Marfim Cobra está agora saindo da parte urbana dessa cidade. Não sabe aonde vai. Sabe apenas que vai e, por enquanto, isso é suficiente.

Logo chegará o amanhecer. Marfim sabe que logo veículos tomarão essa terra sob seus pés. Já se afastou muito da cidade e não pegou o caminho que passa pelo cemitério. No entanto, isso pouco importa para ele. E Marfim Cobra segue com suas vestes, mas não é coberto totalmente por elas. Ele não dá importância a isso. Segue andando. Somente ao ouvir o barulho de um motor ele, apressadamente, esconde-se por trás de suas roupas velhas. O caminhão passa e o desperta. Ele percebe que esse foi o primeiro de muitos outros que hoje passarão por aqui. Olha para os lados. Em um lado há bois dormindo. No outro há uma casa e um pouco de barulho se inicia. O Sol ainda não nasceu. As pessoas estão acordando. Só lhe resta seguir em frente para descobrir onde chegará.

Marfim segue andando pela estrada quando encontra uma rua sem calçamento à esquerda da principal que ele seguia. Como é menos movimentada, ele toma o novo caminho. Também não sabe aonde o levará mas, como já disse, isso não é importante para ele. E ele segue, mudando de ruas para fugir das pessoas. Estas, ao verem um vulto encapuzado, afastam-se desconfiadas. Elas constituem um problema, mas não maior que a presença de crianças que, sempre tão curiosas, não ficam como os adultos. Elas ou temem e choram ou se sentem atraídas. São o perigo principal. E ele seguiu. Algumas crianças ainda se aproximaram e viram duas chamas vermelhas na escuridão de seu capuz. Elas foram, apressadas, contar isso aos pais, que se benziam e negavam a afirmação das crianças, alegando ter sido obra de suas férteis imaginações. Marfim Cobra seguia sem

destino certo, por ruas novas, vendo novas paisagens, novas casas e pessoas. Tudo que não o conhecia ou não lhe pertencia.

Primeiro volta à vida, depois perde seu único amigo e conhecido. O que mais deve esperar de seu destino? Segue em frente e vê um rio. Há pessoas ao longe, mas como não precisa respirar e o rio certamente é fundo, ele conseguiria passar sem ser visto. E ele o faz. Não com esse pensamento, apenas continua sua trajetória e passa sob o rio até o outro lado. E nada mais vê. Não que não possa, que tenha perdido essa capacidade. Marfim não vê porque não consegue dispersar sequer uma pequena fração de seus pensamentos.

"Kin-Rá! Por que me colocaste aqui? Por que não me deixaste viver em morte? E agora? Agora que se foi meu amigo, instrutor e conselheiro... Por que lhe disseste que eu corria perigo e o tiraste de sua cama para morrer? Detesto e sempre detestei perder companheiros. O que farei? Sigo por esses malditos caminhos sem imaginar onde chegarei. Aonde devo ir agora? Por favor, me diga. Disseste-me que responderia às minhas perguntas, que me diria o que fazer, para onde ir... Esta é a hora: o que faço, Kin-Rá?"

Marfim Cobra segue andando por ruas e mais ruas. Seu corpo anda, mas sua mente ficou muito atrás. Ele anda com passos sem vontade, enquanto espera a resposta de seu deus, que nada diz. Depois de uma longa espera, mal sabe quantos dias e noites, ele lembra que deuses muitas vezes se comunicam por sinais. Ele tenta retornar ao seu corpo e começa a ver um azul. Parou. Agora a imagem está mais clara: é fim de tarde e à sua frente está o oceano, como sempre, se mesclando ao céu. Isso não faz muito sentido para ele. Marfim começa a olhar ao redor quando vê, em seu lado esquerdo, ao longe, topos de alguns edifícios. "É esse meu destino." Pensa ele, enquanto se vira para a provável cidade e começa a caminhar. "Há muito o que ser feito." Ele conhece a quantidade, mas não a qualidade (o que deve ser feito). Isso é de pouca importância agora. O desafio do caos o aguarda e Marfim Cobra sabe que não pode fugir dele e que o que fez é muito pouco se comparado com o necessário. Mas ele acredita que vai conseguir e, se depender desse sentimento, Marfim, cedo ou tarde, terminará sua missão na Terra e então poderá ter a vida livre e feliz na teia abençoada.

Parte II

Dia: sexta-feira, 13 de março. Hora: 01:37. Lugar: Maceió, Alagoas. Está tudo em penumbra e sem movimento. Dia e hora perfeitos para algo fora do comum acontecer.

A cidade dorme. Alguns poucos permanecem acordados, mas as ruas descansam. O oceano morno parece mais calmo. Suas praias descansam. Tudo parece normal visto daqui. Tudo parece repousar. Mas nem tudo descansa. As ondas: começam a se movimentar e algo surge de suas águas. Vestes encharcadas. Um pé esquelético pisa a areia seca. Marfim está aqui. Olha a cidade. Aonde ir hoje?

Marfim Cobra prefere as ruas desertas. E ele segue por algumas destas até que encontra alguma atividade anormal. É alguém saindo de casa. Uma garota. Qualquer coisa é anormal a essa hora da noite. Marfim resolve discretamente segui-la. Anda atrás dela, a uma distância segura. Ela o percebe se apressa. Anda rápido por ruas escuras. Marfim a segue. Na sua frente está um rapaz, em pé, encostado em um muro. Ela corre em sua direção. Marfim vai atrás. Ao se aproximar o rapaz grita, já com ela ao lado.

- Deixe ela em paz.

Talvez Marfim tenha ido mesmo longe demais. Seguir alguém desse jeito não parece certo. Decide ir embora. Rostos surgem na casa atrás deles enquanto o nosso herói anda para o outro lado da rua.

- Espere! Isso não vai ficar assim, não. - O rapaz corre em direção a Marfim Cobra. Claro que alguém em circunstâncias normais não faria algo assim, mesmo por haver a possibilidade de se tratar de um mal-entendido. Mas, convenhamos, alguém que fica à madrugada na calçada, de pé, esperando nada, tem boas chances de já não estar em fase de sã consciência.

Ele se joga no ombro de Marfim e o puxa, pronto para socá-lo no rosto. Marfim se esquiva e segura o braço do agressor. Aperta, com força, e vai embora após largá-lo no chão.

O rapaz se levanta e salta contra Marfim, abraçando seu pescoço. Marfim não tomba. Seu capuz cai. Marfim dá um soco no estômago do incômodo rapaz, cobre novamente o rosto e vai embora. Agora, sem problemas.

Segue por ruas desertas e nada mais encontra. Como sempre, ele volta para as águas antes do amanhecer.

"Nada de errado hoje... Não sabia que os ladrões de hoje eram tão supersticiosos." Na verdade, sempre foram, mas ele vivia numa classe ladina mais importante. Entre os mais ousados.

Mais uma noite. Mais uma vez Marfim abandona as mornas águas oceânicas para agir, lutando pela justiça, pela própria liberdade.

De repente, Marfim ouve um barulho de motor, automóvel. Um carro se aproxima e reduz a velocidade ao ver um vulto com roupas velhas e molhadas. Marfim tenta imaginar o que eles querem. São três adolescentes no tal carro. Eles sacam pistolas automáticas e começam a disparar contra Marfim Cobra, que, claro, não sofre com isso. ...pelo menos não fisicamente.

"Será que eles me reconheceram? Ou pretendiam matar um mendigo? Pois matarei três miseráveis de uma só vez." Marfim concentra energia para seu poderoso golpe, aponta o braço direito para o automóvel. Parte uma serpente energética branca, que enrola todo o carro em um casulo, e desaparece. "Melhor me apressar. Como ontem não houve muita coisa errada, há boas chances de que eu hoje tenha uma noite cheia."

Marfim Cobra olha as opções e escolhe uma rua. Não porque

veja crime, não por ser deserta, por escolher. Ele anda por tal rua quando outra lhe chama a atenção, por chamar. E ele altera sua trajetória, quando passa por uma loja, e algo parece anormal. Dessa vez nitidamente anormal. Há pessoas tentando arrombá-la. Marfim, sem pensar, dispara outra serpente energética branca e um dos cinco homens que havia ali some. Corre então contra eles, que ficam imóveis, surpresos.

- Hei, quem é você? O que pensa estar fazendo?

Marfim se vira. É um homem vestido como guarda e empunhando um revólver. Belo truque, mas não bom o bastante para enganar o velho ladino, que saca seu punhal e grita, entre os tiros do fardado: "Inchinmy Ejoda". Uma serpente ataca o tal fardado e a outra um dos quatro homens restantes. Marfim se aproxima com passos frios.

- Não tenho dinheiro, esqueci a chave na loja. Pode levar tudo mas me deixe viver - desespera-se um deles.

"Mas não pode ser. Será? Se for assim eu terei matado três inocentes. Não pode ser." Marfim recua e parte rapidamente. Parece estar se dirigindo à praia. Sim, ele está. Atravessou a rua. Está na areia, indo ao oceano. Certamente o fato de ter errado o aterroriza e provavelmente não mais agirá esta noite. Terá de lutar contra o fantasma de seu erro. E, nessas batalhas, normalmente só há um vencedor...

Marfim se levanta das águas. Prometeu para si que nunca cometeria algum erro como aquele. Ele pisa o chão firme. Olha para os lados (como era de se esperar, talvez, as ruas estão desertas). Ele atravessa, segue por caminhos sombrios e consegue impedir dois crimes. Enquanto anda pelas ruas é surpreendido por um grupo que surge como que do nada, e se alinha à calçada. Estão armados. Estranhamente armados. Alguns empunham pistolas, outros armas de brinquedo. Alguns usam crucifixos e dentes de alho.

"Palhaçada..." Pensa Marfim ao ver a estranha cena. E quem seria capaz de lhe tirar a razão sobre tão estranho fato?

- Fogo! - grita um deles.

Marfim começa a concentrar as estranhas energias quando seus inimigos abrem fogo. "Água?" É o que parte das armas de brinquedo, enquanto as balas o atingem tendo a reação costumeira. A água impede a conclusão do ritual.

Um grito sinistro preenche o silêncio da noite. O grito de um justiceiro, o grito de Marfim Cobra. Os atradores dão um passo à frente. Os mais impulsivos correm. Mais balas são disparadas e os que iam na frente vão ao chão. Uma nova figura acaba de entrar em cena.

"Formiga!?" Marfim pensa, caído no chão.

Uma guerra começa. Tiros de um lado, tiros do outro. O homem que acabou de entrar atira poucas vezes. A cada tiro, um inimigo vai ao chão. Os outros desistem de lutar e resolvem fugir. "Covardes." O pistoleiro se aproxima do sub-consciente Marfim Cobra. Usa uma farda. É um tira. Abaixa-se.

- Então você existe de verdade? - Fala, surpreso ao ver o rosto esquelético de Marfim. Mostra uma certa serenidade para alguém que vê um esqueleto vivo. Ele o pega e se vai. A partir daí, Marfim, além de não ver nada, também nada ouve...

Marfim abre os olhos e, aos poucos, vê o céu, as nuvens. Ergue-se para ver um homem fardado na sua frente, então entre árvores.

- Calma. Não se preocupe. Estou do seu lado. Seu deus falou comigo. Nem sei como pude acreditar em outro deus, mas cá estou. E vou te ajudar. Você foi acidentalmente o responsável pelas mortes de uns dias atrás, não foi? - Marfim responde com a cabeça. - Eu posso tentar ajudá-lo para que não cometa mais esse erro. Posso tentar descobrir onde haverá crimes e dizer a você. O que acha?

- Bom. Você, por acaso, tem alguma "bola de cristal"?

- Não, mas posso tentar conseguir alguns informantes. Como você foi ladrão, deve entender do que estou falando.

- Kin-Rá também lhe disse isso?

- Disse.

- Bom. O que posso fazer? Aceito tua proposta, mas... e como entrarás em contato comigo?

- Onde você vive?

- Kin-Rá não lhe contou isso?

- Não.

- Eu passo todo o dia e parte da noite sob as águas.

- Complicou um pouco, mas daremos um jeito. Tenho que ir, é tarde. Me encontre amanhã aqui, ao amanhecer, certo?

- Tudo bem, mas... Como chegarei ao mar?

- O mar é ali. É só seguir pela lagoa. - Ele aponta para um lado e se vai.

Marfim se vira para o lugar indicado pelo policial e segue. Ele anda, sendo coberto pelas águas. Anda por bastante tempo. Anda e agradece a Kin-Rá por ter lhe enviado outro guia, pois sem ele seria muito mais difícil cumprir sua promessa.

Amanhece o dia: alguns raios de luz chegam a Marfim. Ele se ergue e segue em direção à terra. Chega ao local de ontem.

Chegando lá, Marfim encontra o tira em pé, a esperar.

- Isso são horas?

- São.

- Está tarde, por isso procurarei ser breve. Depois de pensar um pouco sobre as nossas futuras comunicações, cheguei à conclusão óbvia: nos encontramos aqui, todas as manhãs, por essa mesma hora, que acha?

- Bom. Pode ser assim. Alguma novidade?

- Não, nenhuma.

- Então, até amanhã.

- Até. E tome cuidado.

Marfim Cobra segue por algum tempo. Em passos lentos e concentrados, sem perceber os poucos olhos que o fitam. Chega ao mar, ao seu lugar de descanso. Agora ele esperará as horas mais desertas da noite para agir.

A hora chegou. É tarde da noite. Marfim se levanta e segue em direção à terra firme. A praia está deserta. Ele se vai para mais uma noite de trabalho.

Marfim está agora andando por uma rua desconhecida, de vários pontos comerciais e um reduzido tráfego de automóveis. Marfim Cobra anda pela calçada. Não há mais ninguém nas ruas a essa altura e um vulto coberto de panos andando sozinho por uma rua

deserta realmente chama a atenção de qualquer um. Isso inclui uma viatura policial que acaba de passar por aqui. Não se contacta a central por mendigos, nem se carrega armas. Quanto ao contato, tudo bem, mas quantos às armas... As armas deveriam estar carregadas, não pelo mendigo, mas por precaução, para uma reação mais rápida.

- Ei, você... - Fala o mais próximo de Marfim, os dois já fora da viatura, vindo em sua direção. - Pare.

"Não tenho porque correr, posso derrotá-los facilmente." - Pensa Marfim. - "Mas não posso ferir inocentes. O que farei então? Tenho que pensar rápido, eles estão se aproximando. O que farei?"

- Atenção! Todas as viaturas disponíveis. Assalto no Shopping. Dirijam-se para lá imediatamente." - O rádio avisa.

Os dois voltam apressados, entram no carro, ligam a sirene e se vão.

"Salvo por pouco." - pensa Marfim. - "Mas o que será isso? Shopping? E onde fica? Seja o que for parece ficar longe daqui, pois o carro está com pressa, e se distanciando. Mas espere! Se toda a força policial vai pra lá, como fica o litoral? É melhor me apressar e ir ver como estão as praias."

Marfim corre pelas ruas. Seu destino: o litoral. Seu punhal em punho. Se seu corpo fosse visitado por ciclos sanguíneos, poderia dizer que estariam circulando mais rápido, quentes, com a iminência de uma nova batalha. Após bastantes passos, Marfim Cobra chega ao local e, para sua surpresa, não encontra nada de estranho. Pista falsa. ...será? Minutos depois de chegar, nosso esquelético herói ouve um ruído de automóvel. Ergue-se prontamente. O carro branco corre veloz. Nele, inscrições: a Imprensa. Eles viram e somem de vista. Parece que o caso lá é mesmo grave. Mas, se for até lá, será que conseguirá chegar em tempo? Essa foi a pergunta que ecoou na mente de Marfim. A decisão foi a que lhe pareceu mais lógica: melhor perder a viagem do que sequer tentar.

Segue em direção ao outro lado da cidade. Mas é tarde! E, além do mais, deve haver muitos lá. Melhor voltar e se ocultar nas águas salgadas. Ele volta e se esconde pouco antes do nascer do Sol. Melhor deixar para agir amanhã. Talvez seja uma noite melhor.

"Que memória a minha... Esqueci-me de contactar aquele policial hoje de manhã. Não tem problema. A noite espera os criminosos. E adivinha quem também o faz..."

Mais uma noite em Maceió. Mais um turno de trabalho do vigilante Marfim Cobra, ansioso por quitar sua dívida com o deus Kin-Rá. Caminhando por ruas desertas e sombrias, o bizarro paladino finalmente encontra algo que pareça ilegal. Marfim vê homens armados passarem discretamente até um carro. Eles entram e partem antes que o enviado de Kin-Rá possa agir.

"Hora da caça!" Marfim corre perseguindo o carro. Os viajantes parecem temer sua presença. Suas faces expressam terror. É quando o vento, os movimentos do corpo e a velocidade fazem o capuz de Marfim Cobra cair. O que ocorre então chega a ser cômico. Os prováveis assaltantes simplesmente entram em pânico ao verem quem os persegue. O motorista perde o controle, por pouco escapa do primeiro poste, mas fica no segundo. Praticamente todos sofrem o impacto despreparados, de modo que, no mínimo, perdem a consciência.

"Se agora só precisam olhar pra mim, daqui a alguns dias não vou precisar nem sair do mar para completar minha missão." Pensa, sem desconfiar que é vítima do olhar frio e preciso de uma trêmula câmera na janela de um prédio. No mais, a noite transcorre sem problemas.

- Marfim Cobra? Por que não veio ontem?

- Não pude, pois não me lembrei.

- Tá. Não perdeu muito mesmo. Ontem e hoje não trago nenhuma notícia. Então, até amanhã.

- Até.

E Marfim volta para o mar, pois mais um dia vem e um vigilante deve esperar a hora certa de agir.

O manto negro da noite cobre o estado. Como em todas as noites, Marfim se ergue do mar e caminha em direção à terra. Como em todas as noites, Marfim segue com uma vontade imensa de promover a justiça. Como em todas as noites, ele espera vencer.

Seguindo por ruas desertas, seguindo seus instintos, Marfim Cobra procura um crime para combater, pontos positivos para quitar sua dívida com um deus. Passa por uma rua deserta, sem iluminação... "Passos! Sim, posso ouvi-los. Há algo errado aqui."

- Quem está aí?

- Os carrascos que selarão sua existência. - Uma voz abafada vem de trás.

Marfim Cobra, ao se virar, vê-se diante de cinco homens, com coletes e capacetes. Eles trazem armas estranhas. Alguns deles empunham armas usadas em jogos de guerra. Aquelas armas de tinta. Todos usam microfones nos capacetes e óculos especiais. O do meio retira o capacete.

- Você?

- Sim, eu. E você pagará caro pela morte dos meus amigos. - Ele é um dos sobreviventes do antigo grupo que usava armas de fogo e de água. ...benta. - Você não passará de hoje. Ataquem!

Todos disparam. Marfim tenta se desviar, mas não consegue se mover mais rápido que os projéteis. Projéteis que, ao impacto, liberam seu conteúdo para todos os lados: água benta. Marfim Cobra cai de joelhos. Será o fim de seus dias?

Um trovão ecoa na cidade. Para a maior parte da população, um trovão normal. Para outros, esse trovão marca o início de uma nova era. E esses não ficam seguros diante do que sentem.

Um espírito é visto por milionésimo de segundo nas ruas da Inglaterra. Ninguém consegue tirar fotos, mas os que vêm se

surpreendem. Claro, com o tempo se esquecerão desse desagradável fato, ou se deixarão levar por teorias malucas e inconsistentes.

Marinheiros juram ter visto uma sereia passar sob suas embarcações. Não há provas. Não há crença. Mesmo contada com a maior das convicções, ainda é tida como mais uma "história de pescador".

"Sempre tive a iniciativa perante os outros deuses. Fui o primeiro a vir a este mundo. E o primeiro a ser esquecido. Se já estou aqui, certamente logo os outros chegarão. Espero ter tido um bom começo com Marfim Cobra. E espero que ele esteja preparado, pois logo seus problemas deixarão de ser um mero frasco de água e passarão a proporções maiores. Logo virão os outros deuses, os outros seres, e a magia. Tudo será contra Marfim Cobra. Tudo que estiver errado. E suas falhas podem ser fatais. Como isso aconteceu?"

A magia é uma forma etérea de energia, que pode ser consumida e convertida. Ela parece ter consciência própria, vagando de planeta em planeta, conforme seus caprichos. Deuses são aqueles que encontraram o centro da aura mágica, sendo por ela assimilados. Nós consumimos esta energia e somos capazes de coisas extraordinárias. Infelizmente, nos tornamos também etéreos, mas isso não é problema. Podemos assumir forma humana, como avatares. Esse processo é exaustivo e, além de requerer uma quantidade singular de energia, costuma nos enfraquecer por alguns séculos. Mas voltemos ao assunto inicial: magia.

Em mundos onde vivem seres inteligentes ao lado da magia há os magos, que têm tendência ao uso da magia, precisando apenas conhecer palavras mágicas e gestos para usá-la. Aqui na Terra também existem essas pessoas. É hereditário e, mesmo que a magia não exista, está no sangue.

Eu, como já disse, sempre agi antes dos outros. Sempre apareço e desapareço primeiro. Então, uma vez de volta à Terra, imaginei que, em pouco tempo, a magia retornaria. Ela o fez. Neste exato momento, ela retorna como um relâmpago a este planeta que esqueceu seu uso. A essa altura ela deve estar se instalando no centro do planeta. E eu já não devo estar só.

Espero apenas que Marfim Cobra esteja preparado: ele terá muitos perigos pela frente."

-- Kin-Rá

Parte III

Segunda-feira, 13 de abril. Quem esperava que acontecimentos estranhos dominassem só as sextas-feiras acaba de ser contrariado. É madrugada, e isso é tudo.

Lá se encontra Marfim Cobra, quase sem força, caído ao chão. Água benta queima os mortos que se atrevem a voltar à vida. Que importa suas causas? Sua existência é um desafio às leis divinas, ao natural, e como tal deve ser combatida. A dor é insuportável. Marfim vê em sua frente apenas o líder deles, apontando uma arma para seu crânio, preparado para um tiro de misericórdia.

- Aoh Eker Joh! - um grito ecoa na noite.

Eis que diante dos guerreiros armados, materializa-se uma estátua. De humano. O grupo pára, espantado.

A estátua abre os olhos e prepara as garras. Com um sorriso sádico salta sobre alguns deles.

- Calma, amigo. A cavalaria chegou! - o grito vem dos céus. Os homens nem se atrevem a olhar para cima... Se olhassem, não gostariam de saber que estão sendo atacados por uma armadura voadora empunhando uma espada em chamas.

Dois homens perdem a cabeça, literalmente, na espada flamejante da armadura alada. Os outros, não. Dois deles não perdem a cabeça, mas um braço, uma perna, nas garras da estátua.

- Parados, sejam o que for!

O líder do pequeno exército (aliás, agora um exército de um homem) grita, enérgico, enquanto aponta a arma para a cabeça de Marfim, ainda no chão.

- Oh-oh! Isso tá com cara de problema. - fala a armadura, pousando no solo. Sua espada atinge o estado que se supõe ser o normal, sem chamas.

"As dores. Não consigo resistir. São mais fortes que eu. Terei ouvido gritos. Algo acontece. Não sei o que é, mas não parece nada bom." Pensa o paladino, inconsciente.

Um barulho metálico é ouvido. Uma arma voa, girando no ar, e cai no asfalto. Todos a acompanham visualmente.

- Mais um! - grita o líder, ao se virar e ver, próximo a ele, "mais um".

- É, mais um. - responde um vulto em cotas de malha (aquela com ligas de metal) e um elmo arredondado com aspecto de coisas aquáticas (lembra Atlântida), enquanto gira um tridente majestoso no ar. E grita. - Ketitaie Memi!

Com a ponta do tridente, espeta o estômago protegido daquele que agredia Marfim Cobra. Um disparo elétrico gera uma luz branca e o arremessa para longe.

- E você é menos um, certo?

- Definitivamente, Áquos. - responde o voador, a uma pergunta não feita exatamente a ele. - E esse é o quarto de nós?

- Creio que sim. - responde Áquos a uma pergunta feita exatamente a ele. - Certamente, Corvo, esse que temos diante de nós, caído, é a quarta Unidade de Justiça de Kin-Rá.

- Então, o que estamos esperando? Levemos nosso irmão mais novo a um local seguro. - sugere Corvo, o voador, já se dirigindo a Marfim Cobra, quando é interrompido.

- O que você chama de lugar seguro? - Áquos.

- Que tal uma ilha? Entre árvores? Quando estava voando, vi

algo assim naquela direção...

- Parece uma boa opção. Vamos.

Eles seguem. Corvo, Áquos e, levando Marfim nos braços, o dono de um humor de pedra, Lunar. Após algum tempo de caminhada eles chegam ao local desejado.

Marfim Cobra abre os olhos. Vê diante de si uma estátua branca de um homem de musculatura média, com mantos antigos. Tudo de pedra branca, como uma estátua qualquer.

- Onde estou? - pergunta Marfim, enquanto se ergue. Uma pergunta que soa mais como um desabafo, visto que não há ninguém que a responda. Isso é o que Marfim pensava, afinal há "só uma estátua". Ele não viu Lunar se mover.

Já é dia. Ele sabe que deveria estar no mar a essa hora. E que deveria ter se encontrado com o policial. Mas o local parece seguro, entre árvores e, além do mais...

- Na lagoa. - responde Lunar, após Marfim virar as costas.

- Quem está aí?

Ele se vira de volta bruscamente com o punhal em punho, em ataque corta o ar. O punhal deixa um rastro verde, da mesma cor das serpentes que têm nele sua origem. De energia. Quase alcançando Lunar, que saltou para trás, evitando o golpe.

- Quem é você?

- Calma, irmão. Não faça isso. - Uma voz vem do alto.

- Mas quem... - Marfim vê o Corvo parado no ar, logo acima de si. - Como assim, irmãos? - pergunta, recuando um passo e se preparando para um combate.

- Irmão, ué! Não somos todos filhos de Kin-Rá? Ou não sabia?

- Quem exatamente são vocês? - pergunta o esquelético herói, mais preocupado, e empunhando sua arma com mais força.

- Não sabe? - pergunta o Corvo. - Esperava que não nos conhecesse bem, mas não que nos desconhecesse totalmente. Nós somos Unidades de Justiça, assim como você. Convertidos. Eu sou o Corvo, aquele é Lunar e esse é Áquos.

Ele aponta para Marfim que, virando-se rapidamente, vê a Unidade que atua no mar.

- Como podem provar que estão do meu lado?

- Você acordou vivo. Você está vivo... Ainda está... Agora também... - responde o Corvo.

- Salvamos sua pele de seus inimigos e o trouxemos para cá. - responde, mais claramente, Áquos. - Se fôssemos seus inimigos, acha que teríamos feito isso?

- Supondo-se que são quem dizem, o que pretendem?

- Visto que até agora nosso glorioso deus não nos indicou nossas atuais áreas de atuação, pretendemos ficar por aqui mesmo. - responde Áquos. - Ao menos por enquanto.

- Quando lutamos? - pergunta o até então calado Lunar.

- Que tal agora? - sugere o Corvo.

- Não podemos. - responde Marfim Cobra, contrariando os dois. - Não podemos porque provocaríamos medo na população.

- Faz sentido. Como certamente esse mundo não vê magia há séculos, é lógico o medo. - Áquos segue em uma determinada direção. - É melhor nos ocultarmos.

- Aonde você vai? - pergunta Marfim Cobra.

- Ao mar.

- Eu ficarei voando até a noite. - responde o Corvo. - É meio monótono, mas vá lá, né?

Lunar gesticula que ficará naquele mesmo lugar onde estava.

- Espere! - grita Marfim. - Ao mar? Você fica submerso nas praias?

- É...

- E eu que pensei que minha idéia fosse original...

- Então venha. ...ainda não me disse seu nome.

- Marfim Cobra. Aliás, por que só eu aqui tenho dois nomes?

- Como se chamava quando vivo?

- Cobra.

- Está explicado, não tem nada de estranho. Então vamos, Marfim Cobra, antes que cheguem os homens e se assustem com nossa presença. Você não quer isso, certo?

- Certo, vamos.

Cada um faz o que pode para permanecer sem ser visto durante o dia. O dia transcorre normalmente, até chegar a noite...

- Então aquele raio os trouxe...

- Também. Mas você deve se lembrar, Marfim Cobra, de que a Terra era habitada pela magia antigamente. Com certeza você deve ter notado que hoje em dia ela não existe.

- Certo.

- Não existia até aquele raio. O raio nada mais foi do que o sinal de seu retorno.

- Ah! Então aí estão vocês! - o Corvo se aproxima da praia, voando. Sendo seguido, em terra, por Lunar.

- Vamos começar? - pergunta Áquos.

Os quatro partem por ruas desertas, guiados por Marfim Cobra, sem resultado.

- Corvo, sobrevoe o lugar e, quando encontrar algo, nos comunique. - ordena Áquos.

- Falou! - exclama o Corvo, pouco antes de sair voando velozmente em uma direção qualquer.

Depois de algum tempo de caminhada, Áquos pergunta a Marfim:

- É sempre assim, tudo tão tranquilo?

- Não costumava ser.

A rua está suja, papéis e plásticos fazem a porção limpa. Quando passam por um trecho da calçada, alguma coisa chama a atenção de Marfim Cobra. Um jornal, ou melhor, uma folha de jornal. Nela, uma foto. Uma foto das Unidades de Justiça.

- Esperem! - ordena ele, então.

- O que foi?

- Vejam só isso.

- Mas... Somos nós!

- Deixem-me ler o conteúdo. "Estamos em uma difícil situação. No último sábado, como é do conhecimento de todos, a maioria dos telejornais mostrou imagens do que seriam um gárgula, um esqueleto e dois trajes animados. Isso jamais seria mostrado em rede nacional sem os exames que comprovassem sua veracidade. Estamos em uma posição realmente difícil. O que devemos fazer? Acreditar que essas aberrações existem e percorrem nossas ruas à noite ou que não passam de fantasias criadas por uma grande empresa de efeitos especiais? É mais fácil crer na segunda versão, que se trate de simples truques cinematográficos. Pois continuo com a mesma opinião que tinha na época do 'Chupa-Cabras'. Tudo isso não deve passar de golpes publicitários. Isso lembra também a época em que se espalharam pela Internet boatos que culminaram no lançamento de um filme, como em..." - A leitura do jornal por Marfim é interrompida por um grito.

- O Corvo! - Áquos reconhece a voz de seu "irmão", pouco antes de correr em direção ao grito. - Sabia que não devia tê-lo enviado antes de nós. Ele sempre acha que pode resolver tudo sozinho!

Marfim larga o jornal e corre, acompanhando Lunar e Áquos, já alguns metros na frente. Após algumas poucas esquinas, eles chegam à origem do grito.

- Me deixa em paz! - grita um humano, no momento em que o Corvo tenta atacá-lo, com um vôo rasante.

Misteriosamente, o herói voador é arremessado para o lado, batendo em um edifício, rachando parte da parede e fazendo cair algumas pedras. Arremessado por uma força invisível.

- Aaahhh! Vocês aí, vão ficar só vendo minha desgraça? - grita o Corvo, após ver que os outros três justiceiros de Kin-Rá já estavam presentes.

Lunar parte rapidamente com as garras em posição de ataque, enquanto Áquos brande seu tridente partindo logo em seguida. Mas Marfim...

- O que ele fez? - pergunta, um pouco desconfiado.

- Matou, ué! Não está vendo aquele corpo ali?

Marfim se volta para a direção indicada pelo Corvo e vê um corpo, realmente. E está aparentemente morto.

Dois barulhos de pancadas consecutivos são ouvidos. Marfim Cobra e Corvo se viram para o combate. Lunar e Áquos estão no chão, antes de chegarem perto do jovem alvo.

- Nossa vez! - diz o Corvo e, sem confirmar que Marfim também vai, segue em direção ao intocável.

- Já disse pra me deixar em paz! - grita ele, enquanto o Corvo é arremessado para muito longe.

Marfim não parece dar a devida atenção ao que acontece. Ele está examinando o corpo do morto. Ele se vestia com calça jeans azul e camisa branca e tinha próximo uma faca. Mais afastado, há um revólver.

- Esperem! - grita Marfim Cobra. - Vocês já perguntaram por que ele o matou?

- Não. - afirma Corvo, retornando do lugar da queda. - Por que você o matou?

- Ele tentou me assaltar. Me deixem em paz! - responde e grita, arremessando o Corvo para o lado sem sequer encostar nele um dedo, e fugindo em seguida. Áquos e Lunar se preparam para perseguí-lo.

- Deixem-no ir. Foi em defesa própria.

De repente, ouve-se sons de sirene. A polícia está chegando, junto com a imprensa. Eles nem perceberam, mas ao seu redor, desde

o primeiro grito do Corvo, formou-se um pequeno público. De princípio, colocavam os rostos para fora, curiosos, mas com medo. Agora, uns impulsivos arriscam até um grito satisfeito com a conclusão de Marfim.

Ao notar a aproximação dos automóveis, as três Unidades de Justiça correm. O Corvo já não é mais visto. Os carros perseguem os fugitivos por terra. Na primeira encruzilhada...

- Vamos nos dividir!

Ele segue em frente, enquanto Marfim toma a direita e Lunar a esquerda. A polícia segue Áquos. Ele é o único que, visivelmente falando, poderia ocultar um humano. Afinal, quem seria louco de perseguir uma estátua ou um esqueleto?

- Vamos atrás do esqueleto! - grita eufórico um repórter ao motorista.

- Não adianta. A matéria do século é nossa! - grita o repórter do outro carro, do concorrente ao anterior. E se vira para o motorista. - Vamos atrás da estátua. Ou ele é nosso ou você está demitido.

Os três correm, agora separados.

Lunar não consegue esconder a raiva. A ira por estar sendo perseguido. Ele corre, pois sabe que lutar seria pior, já que os perseguidores não são criminosos... ou são? Na dúvida, melhor tomar a atitude que, caso errada, prejudique menos. Em outras palavras, melhor continuar correndo. E ele corre, corre e...

- Pula! - ouve a voz do Corvo vindo de cima. Claro que ele obedece. Ao fazê-lo, Corvo o pega pelos braços e, com esforço, sobe lentamente. - Você devia perder uns quilos. Lascar essa gordura... Você pesa!!

O carro freia e, antes de desacelerar totalmente, o repórter o abandona, olhando para cima, vendo apenas dois pontos minúsculos no céu.

- Maldição! - grita, socando o ar. Depois de algum tempo, volta para o veículo. - E aí, pegou alguma coisa?

- Um pouco falho, o resgate. - responde o fotógrafo.

- Tudo bem, tem que servir.

Enquanto isso, no outro extremo da rua, Marfim Cobra corre em passos longos. O automóvel não abandona a caça. Em determinado momento, cansado disso tudo, o herói pára, volta-se para o carro, segura seu punhal com o gume para baixo e grita.

- Inchinmy Ejoda!

O punhal das serpentes, rodeado por energia verde, lança dois relâmpagos dessa mesma energia no chão, próximo a Marfim. Cada um deles forma uma serpente verde de energia. Mas não parece igual à serpente padrão que formava antes. Parece mais densa.

O carro pára, diante disso. O fotógrafo sai, e anda um pouco tirando fotos e se aproximando. Mas está distante. Distante o suficiente para não representar uma ameaça a Marfim.

- Ataquem! - grita. Ele sabe que não pode atacar inocentes, que está em dívida com Kin-Rá.

As serpentes partem velozmente e atacam. ...os pneus. Sem perseguidores, Marfim segue deixando aos repórteres apenas algumas fotos das serpentes de energia.

- Ele está indo pro mar! - grita um policial, preparando sua pistola. - Temos que pegá-lo logo.

Os outros também sacam suas armas, dentro do carro. Estão muito próximos do oceano.

Áquos corre. Seus pés já pisam a água rasa. Ele salta. Os policiais atiram. Um disparo acerta o tridente. Os outros erram. Áquos cai em uma parte mais funda e é tomado pelas águas salgadas.

Os policiais perderam a única chance de acertá-lo. Contrariados, após olharem o mar esperançosos pela volta da caça, eles se retiram sem que cumpram sua missão. Pois já é tarde.

É cedo da noite. As Unidades poderiam atuar na cidade por algumas horas mais, porém, como há coisas que não podem ser previstas ou evitadas, lá estão eles, separados, impedidos de agir. Boa parte da cidade não mais conseguirá dormir, esperando a chance de ver os seres estranhos de que tanto falam.

Marfim Cobra não voltou ao mar como de costume. Foi ao ponto de encontro esperar pelo policial, até pouco tempo atrás seu único aliado. Com o tempo ele aparece.

- Ainda bem que você está aqui. Tenho novidades.

- O quê?

- Uma seita está ameaçando a ordem. Cultuam um deus...

- Sabe qual?

- É um com "F". Não lembro bem...

- Não é Fimiq, é?

- Isso!

- Diga-me imediatamente onde estão. O problema é mais grave do que você imaginava.

O policial transmite todas as informações que tem e Marfim parte em direção ao mar. Pretende encontrar Áquos e falar sobre o perigo enorme que os cerca. Ele sabe quem é Fimiq. Conhece-o o suficiente para saber que deve reunir as unidades o quanto antes. Fimiq prega a destruição dos traços políticos, o fim do comércio, a inexistência de qualquer traço que sirva para estabilizar as relações humanas. É algo terrível. Marfim se lembra disso. Mesmo para um ladrão isso é prejudicial. A verdade é que Fimiq odeia os humanos e usa essa estratégia: seus sacerdotes provocam o caos e, quando há um grande foco de desordem, ele vem à Terra destruir os homens pessoalmente e dá poder ao mal que já se foi. Isso é dito nas lendas, pelo menos nas lendas dos tempos de Marfim.

- Resolver isso é primordial, mas... E quanto aos policiais e jornalistas que certamente nos esperam? - Pergunta Áquos. Já é noite e eles discutem o que fazer.

- Já sei. Tive uma idéia. - continua ele. - Corvo atrai a atenção de todos no outro lado da cidade, enquanto partimos ao encontro dos malditos seguidores de Fimiq.

- Boa idéia. Que tal usá-la agora?

- É exatamente o que faremos.

Após contactar e reunir todo o grupo, ele ordena que o Corvo chame a atenção. O que fará com facilidade, com certeza. Enquanto isso, os outros vão em busca da seita.

Enquanto o Corvo exhibe seus poderes aos policiais e à imprensa, ao outro lado da cidade vai o grupo formado pelos três restantes. Após fazer algumas curvas e, principalmente, correr bastante, chegam ao local onde se espera que seja o centro dos Fimiqs: um terreno protegido apenas por um muro.

Um pontapé faz a porta de madeira apodrecida em mil pedaços. Áquos, Marfim e Lunar entram. Eles vêem apenas um terreno escuro, irradiando morte de suas gramas e matos. No centro há um semi-deserto circular. Eles se aproximam.

Um braço com uma adaga surge repentinamente atrás de Marfim, vindo das sombras. Sem se intimidar, Marfim, por puro reflexo, aplica uma cotovelada no ingênuo inimigo. Mais dois aparecem.

- Inchinmy Ejoda! - Grita Marfim Cobra, com seu punhal firmemente seguro. O fenômeno se repete. O punhal cria, em torno de seu gume, uma energia verde, lembrando fogo. Então, dispara

dois relâmpagos: um à direita e outro à esquerda de Marfim. Cada relâmpago cria uma serpente de pura energia. Elas imediatamente atacam os dois vultos que mal abandonaram as sombras. Eles queimam após sofrerem o ataque. Queimam em chamas verdes. Isso jamais aconteceu antes com humanos. Ou o poder de Marfim Cobra foi brutalmente amplificado, ou seus inimigos não são humanos.

Um braço erguendo uma adaga surge de trás de Lunar. Marfim vê e começa a concentrar energia. Energia para seu poderoso golpe. - Lunar percebe e se vira. - Seus braços faíscam ferozmente. - Lunar arranca os braços do inimigo com suas afiadas garras. - Ele ergue o braço e aponta para o inimigo. - Lunar arranca agora a cabeça do seguidor de Fimiq. - E dispara. Uma majestosa serpente branca, de energia, voa rapidamente ao encontro do corpo sem cabeça e braços, iluminando todo o caminho com a luz ofuscante de um raio. Ela envolve totalmente o corpo morto do alvo. O corpo encasulado cai, mas antes de tocar o solo, some.

- Por que você fez isso? - pergunta Áquos.

- Não era possível cancelar o ataque. - responde Marfim, mas logo muda de assunto. - Parece que chegamos tarde.

- ...ou cedo. - Áquos. - Só haviam três aqui. Eles saíram e os três eram só vigias, zumbis.

- O quê?

- Eles são zumbis.

- Tem certeza?

- Claro que tenho. Eu sei muito bem quando enfrento um.

- Zumbis, então...

Eles voltam para as sombras, pois sabem que a essa altura todos já devem estar a sua procura. E o Corvo? Que terá acontecido com ele? Os três retornam, mas Marfim passa no ponto de encontro com o humano com o qual se comunica periodicamente. E eles se encontram pela manhã.

- Olá! Tem novidades? Eu tenho.

- A novidade é que lutamos contra três corpos animados pela

maldita praga de Fimiq.

- A minha notícia é mais quente, mas, juntando com a sua, vai dar uma dor de cabeça... Bom, andei pesquisando sobre esse tal Fimiq e descobri três outras cidades onde existem possíveis seguidores seus.

- Como? Ataque múltiplo?

- É o que parece. Uma delas é Tóquio. Não sei onde ficam, mas já sabotaram algumas coisas por lá, provocando algumas mortes. Nos Estados Unidos, descobri que há um grupo terrorista conhecido como Fimiq. Atua em New York e Los Angeles, mas também não sei onde ficam. A outra fica na Alemanha. É uma cidade pequena, mas não me lembro do nome. Acho que anotei em algum lugar...

- Obrigado pela informação. Já é o bastante. Sinto ter que ir, mas é bem pior do que possa imaginar. Até mais.

- Até.

Marfim Cobra corre para as águas frias. Ele sabe o que está para acontecer. Não são só ataques. Esta é apenas a ponta do iceberg. No anoitecer seguinte, na reunião da equipe, passa as novidades.

- É o primeiro sinal para nossa partida. - Comenta Áquos.

- Como? - Marfim.

- Devemos partir.

- Mas, é o primeiro. Não virão outros?

- Os outros servirão para nos levar ao nosso destino. Esperamos no caminho.

- Bom, e quando vão?

- Agora. - Áquos corre de volta ao mar, enquanto o Corvo levanta vôo e Lunar corre em passos largos.

- Adeus. - Fala Marfim Cobra. "Espero que a gente se encontre de novo algum dia."

Marfim segue de novo sozinho, lutando contra as injustiças e fugindo da imprensa. Exceto pela persistência da imprensa, todas as noites se tornam iguais. Como moedas de um mesmo valor: algumas mais frias, algumas mais úmidas, mas todas iguais.

Parte IV

Quarta-feira, 13 de maio. As datas mais uma vez lembram que a força está nos números. Para Marfim Cobra, parece só mais uma noite, mas nem tudo acontece como se espera...

Marfim Cobra já acordou. Já fez suas ações de hoje e agora volta ao mar. Claro que não volta só. Atrás dele vêm carros da imprensa. E um helicóptero, só para variar. O que fazer? O de sempre. Despistar todos e correr para o mar. Impossível despistar carros e um helicóptero em Maceió? Bem, você deve estar se esquecendo de que Maceió é cercada por água: praia de todos os lados, além das lagoas... Além do que, Marfim Cobra fora um ladrão experiente, vivendo em tempos difíceis. Acho que impossível seria exagero.

Contrariando mais uma vez todas as expectativas dos repórteres e policiais, Marfim consegue retornar ao grande oceano atlântico. Mas alguém o observa. Cada movimento é capturado. Marfim cumpriu sua missão, por hoje. Quanto ao amanhã, ninguém pode garantir.

Mais uma noite chega. Mais um dia tedioso acabou e Marfim Cobra sai do oceano. Ele não poderia esconder a verdade para sempre. No momento em que coloca o rosto sobre a água, vê uma multidão enorme por ali. "Já me descobriram." Alguns o vêem e correm apavorados, outros procuram ao redor até encontrá-lo e fugirem como os primeiros. Alguns ficam, mesmo sabendo quem está vindo. Ficam por excesso de medo ou coragem. Mas alguns, mais do que isso, se preparam para uma batalha. Uma batalha que Marfim não esperava, nem queria. Mas as armas já apontam para ele.

Marfim não quer lutar. Põe seu punhal com o gume para baixo e grita: "Inchinmy Ejoda!" E o efeito já visto se repete. Ele não quer lutar, isso é verdade. Invocou o poder do punhal apenas na tentativa de assustá-los. E as serpentes energéticas partem furiosas ao meio do grupo armado. Alguns já fogem, em pânico. Como que por reação em cadeia, mais pessoas vão embora, de modo que as serpentes tocam a água quando há apenas dois na resistência. Após alguns disparos ineficazes, eles se olham e partem em disparada. Tudo calmo novamente. Ou melhor, quase tudo. Um helicóptero sobrevoa a área - talvez o mesmo de ontem. E ainda há pessoas na praia. O grupo armado se foi, mas há alguns curiosos e amedrontados. Marfim arranca os trajes já tão danificados pela água salina e sai. As pessoas correm desesperadas e até o helicóptero perde alguma altitude antes de voar para longe. Caminho livre, finalmente. Certas vezes é preciso apelar. Marfim segue em direção à cidade. "Já me descobriram. Já sabem onde fico durante o dia, já sabem quem sou. Será difícil. Daqui pra frente cumprir minha missão será bem mais difícil..." Marfim chega ao solo da praia. Mas há algo errado, e ele sente isso. Olhando mais à frente percebe melhor o problema.

Um corpo na praia, rasgado. Em pedaços. "Será que eles pensam que fui eu quem fez esse absurdo? Isso talvez explicasse um incômodo tão grande. Mas, e quem terá feito algo tão hediondo? Membros arrancados do tronco, assim como a cabeça. O peito traz cortes horríveis, parecem feitos por garras de seres que nunca vi desde meu regresso ao mundo. Eu uso uma adaga... Será que eles pensam mesmo que fui eu?" Marfim Cobra segue pelas ruas de Maceió, procurando criminosos, mas encontra apenas um caso, de assalto na rua, e isso logo no começo de sua jornada da noite. Sem mais o que fazer, Marfim retorna ao oceano atlântico. E o assunto de hoje não sai de sua cabeça. Marfim volta ao mar. Vê-se Marfim Cobra entrando na água até que sua cabeça esquelética seja totalmente coberta. Cena que não passa despercebida por olhos atentos a qualquer movimento do paladino de Kin-Rá.

E assim, mais uma noite dá lugar ao dia. E do dia, um dia normal, brota nova noite...

Marfim se prepara pra abandonar as águas salgadas. Kin-Rá o encontrou ao dia. Marfim recebeu um sinal. Uma direção, um sentido. Indícios de que a praga de Fimiq ainda não chegou ao fim. Marfim Cobra sai da água e encontra o lugar totalmente deserto. Não há pessoas, nem muitas luzes acesas. É como se nada houvesse acontecido. Marfim não acredita muito no que presencia, mas vai em frente...

Ele caminha por algumas ruas. Repentinamente, um click. E Marfim é atingido por um feixe de água... E ele sente seu corpo "formigar". Um pequeno incômodo.

- Ele não caiu! Mais água benta! - alguém grita de algum lugar.

"Água benta!?" Claro que é de se estranhar. Marfim quase morreu por causa deste fino e eficaz fluido, em outras horas. Mas não há tempo para auto-questionamentos. Eles mandam mais água benta...

- Parem a água benta! Não está funcionando! Plano B!

"Plano B!?" Marfim Cobra pensa e, antes que possa pensar em qualquer outra coisa a mais, é atingido por metralhadoras. Certamente são balas de prata... Quem inventou essa? Parece que pegou mesmo.

- Parem as metralhadoras! Plano C! - os gritos vêm de trás de um caminhão estacionado a alguns metros. As balas e o jato, do prédio em frente.

"Chega por hoje!" Marfim rola no chão, para a direita, sem se importar com o que viria do "plano C".

- Inchinmy Ejoda!

- Quê!?!

Em segundos as serpentes alcançam o prédio e fazem seu estrago. Pode-se ouvir gritos da calçada onde Marfim está. O caminhão acelera e entra na cidade rapidamente. Fim da batalha. Mais uma vitória de Marfim Cobra. Mas a noite ainda não acabou. Há o lugar indicado. Ainda há Fimiq. E Marfim Cobra sabe que, se ele e as outras unidades de justiça não acabarem de uma vez por todas com a alegria de Fimiq, as consequências serão gravíssimas. Marfim sabe como essa batalha é importante. É como combater um vírus isolado dentro de um organismo. Vencê-lo é fundamental. Se houver outros, devem ser vencidos o mais rápido possível. Uma vitória é quase insignificante, mas uma derrota pode ser fatal.

Marfim percorre algumas ruas e...

"Oh, não! Não de novo..." Outro corpo é encontrado nas mesmas condições que o de ontem. Marfim corre com mais pressa e fúria. Crê estar perto do criminoso. "Deve ser coisa dos malditos seguidores do maldito Fimiq." Chega ao lugar. Marfim tem certeza disso. Com o tempo, os sinais fluem com naturalidade em um seguidor constante desta forma de mensagens.

"É aqui." Uma área abandonada. Bem no estilo Fimiq. Marfim ouve barulhos dentro e se apressa. Abrir a porta? Pra quê? Eles podem fugir por ela. Marfim pula o muro rapidamente, próximo à porta, e encontra um grupo de dez adolescentes sentados ao redor de

uma fogueira, cortando os próprios pulsos.

"São eles. É o ritual de conversão."

- Parem! - grita Marfim, enérgico, enquanto os integrantes do grupo se levantam surpresos. Marfim Cobra corre em direção a eles, com seu Punhal das Serpentes. Em alguns golpes rápidos, deixando um belo rastro verde-luminoso, metade do grupo cai. "Se eles não se importam em cortar os próprios pulsos, não devem se importar por eu ter cortado o resto. ...não." Dois golpes derrubam mais dois. "Uma morte feliz é a última coisa que eu daria a esse lixo." Marfim apara um bastão, enquanto esviscera seu empunhador. "Não" - um morre com um golpe no pescoço - "ouvirão" - e lá se vai o último deles - "nada!".

Mais um trabalho concluído. Marfim se sente feliz por ter realizado mais uma vez algo tão digno. "Mas, e quanto aos homens que morreram por eles? As pessoas ainda devem pensar que eu sou o culpado por suas mortes. Pelo que conheço sobre eles, mais mortes não resolveriam o caso, portanto está fora de cogitação entregar os verdadeiros culpados. É melhor esquecer isso. Amanhã, quando não houver mais mortes, perceberão que não foram mortos por mim. É melhor ir embora e amanhã ver o que acontece."

E Marfim Cobra retorna ao lar, o oceano, tranqüilo e sedento por mais justiça. Ele está feliz com tudo o que fez hoje, bem como os olhos que o observam e observaram por toda a noite.

Marfim Cobra se ergue para mais uma noite. Sai do mar, espera que seja uma noite melhor. Mas nem sempre as coisas acontecem como se espera. Tudo parecia normal de novo, mas na praia havia um outro corpo esfaumado. Dessa vez, um corpo feminino. O problema não foi resolvido. Os discípulos de Fimiq são cruéis, mas não eram eles. Um terceiro corpo transforma três em treze. Sim, pois além de a polícia achar que o culpado pelas três mortes é Marfim Cobra, há os dez corpos que foram realmente por ele eliminados. Tudo fica ainda pior do que estava. Marfim anda, preocupado, até encontrar a rua em frente. E nela, alguém de pé. Tem cabelos castanhos, usa roupas em tons de azul e ciano e traz duas armas nas mãos. Está de cabeça baixa e olhos fechados, quando fala.

- Sinto muito, amigo, mas terei que te matar. - Ele ergue a cabeça e abre os olhos. - Na verdade não sinto, esqueleto. Foi só para deixar a cena mais dramática.

O estranho começa então a atirar contra Marfim Cobra. As balas não o ferem, como nas outras vezes.

- Sinto, "amigo", mas já morri uma vez e agora VOCÊ é a bola da vez.

- Ora, o esqueleto fala!

- Mais que isso, imbecil! - Marfim põe seu punhal com o gume voltado para baixo e grita. - Inchinmy Ejoda! - As duas serpentes partem como flechas em direção ao alvo.

O alvo calmamente guarda as armas, ergue os dois braços e as serpentes se dissolvem no ar. Em seguida, empurra o braço direito para a frente com violência, como em um soco. Um raio parte e acerta Marfim Cobra.

A Unidade de Justiça é impulsionada para trás.

- Magia? Mas tão cedo?

- Eu aprendo rápido. - Diz o estranho, pouco antes de mais uma rajada de balas, mais uma vez inúteis em Marfim.

- Pelo que vejo isso vai demorar bem mais do que eu esperava. Deixe que me apresente. Sou Raio Azul, trabalho para o Governo. Não precisa se apresentar, você é o assassino dos treze.

- Então, pensas como todos?

- Exato, não sou cego. Agora, voltando a nós... - Dispara outro raio. Marfim sente uma dor pequena e é jogado um pouco para trás, mas, como da outra vez, sem cair.

Recuperado do choque, começa a correr em direção ao Raio Azul. Aproxima-se aos poucos, até que... Outro raio. Dessa vez, Marfim vai ao chão. Uma gargalhada satisfeita preenche o silêncio.

- Finalmente as coisas começam a dar realmente certo.

- Agora chega! - Marfim se levanta, corre e salta pouco antes de outro raio passar próximo ao chão. Marfim cai pronto para o golpe, mas é inesperadamente tocado e tomado por uma corrente elétrica. Uma descarga bem maior que a de um daqueles simples raios. E o seguidor de Kin-Rá cai perante tão imenso poder.

"Ah... Agora chegou ao limite." Todo o seu corpo ósseo é preenchido por uma dor imensa. Com Marfim ainda no chão, tentando se erguer, o agressor elétrico o acerta com o cabo de sua bizarra arma automática. Marfim Cobra é jogado para trás, caindo de costas na rua.

- Miserável. - Ele revida com uma rasteira, ainda do chão. Raio Azulcai com uma forte dor na perna. Marfim se prepara para mais um golpe, ergue o punhal e...

- Aahhh... - Um grito vem de uma rua próxima. Marfim Cobra prontamente se põe de pé e corre em direção ao grito, deixando seu adversário jogado no chão.

- Espere! Ai. - Com alguma dificuldade, Raio Azul se levanta, para sair, quase que mancando, logo atrás de Marfim Cobra.

Algo está errado. Deve ser o verdadeiro assassino. Marfim corre como um predador ao identificar a caça entre as folhagens. Com fúria, chega ao fim da rua, de onde vê mais um corpo naquele estado. Parece um vigilante noturno, mas isso é irrelevante. O mais importante é que um vulto passou, no momento da chegada de Marfim Cobra, no fim da rua, entrando em uma perpendicular a essa. Marfim não pensa duas vezes, continua correndo e seus longos saltos logo o deixam na esquina. Uma praça. Uma praça cheia de árvores. Nem sinal do alvo. Uma praça e árvores... Isso é tudo para quem quer fugir. Se quiser tomar uma das muitas ruas que a cercam, é uma opção imperdível, ou você pode se esconder na própria praça. Mas algo diz ao seguidor de Kin-Rá que o assassino ainda está aqui.

- Hei, espere! Aonde você pensa que vai? Ainda não acabei com você! - Marfim se volta para trás e vê Raio Azul, incansável e mancando.

O esquelético paladino já estava no meio da praça nesse momento. Seus instintos o alertaram contra uma aproximação sorrateira mas, antes que pudesse ver do que se tratava, o nosso bravo herói é atingido por um golpe brutal e arremessado para frente. Cai a cerca de quatro metro do lugar onde estava. O agressor, em questão de segundos, desaparece novamente.

- O que está acontecendo aqui? - Raio Azul pergunta.

- Não percebe? - responde Marfim, enquanto se põe de pé. - Foi ele quem matou aquelas pessoas.

E sai em direção ao centro da praça. Atrás dele, movimentando-se tão rapidamente que não se pode saber de onde veio, surge um ser monstruoso, peludo e alto. Forte. Ele corre em direção ao Raio Azul. Este, apavorado, dispara um raio, mas o agressor salta e atinge com suas garras o Raio. Dois gritos ecoam na noite. Um humano e outro sobrenatural. Marfim foi atingido pelo relâmpago no mesmo instante em que seu disparador era atingido por garras mortais.

O seguidor de Kin-Rá se apoia e levanta, para ver mais um corpo destruído. Desta vez o de Raio Azul. O agressor sumido espera alguns segundos e...

- Enfim, sós. - Marfim ouve uma voz bestial, lembra a Marfim

uma voz de ogro, grave, rouca e intensa. A voz de alguém que quer ser ouvido. - Agora podemos conversar em paz.

- Não acredito. Como pode um monstro como você falar?

- Sem ironias, maldito. Como você pode falar isso depois do que fez comigo?

- O que fiz?

Marfim não tem resposta. Somente o silêncio da noite, e essa resposta parece ecoar infinitas vezes em seu crânio vazio...

Navegando em pensamentos, tentando encontrar uma resposta para sua própria pergunta, Marfim nem percebe o tempo passar. Quando menos espera, ouve um barulho de automóvel, vindo rápido. Rapidamente o carro da imprensa pára em frente à praça enquanto seus passageiros descem, começando a filmar o corpo de Raio Azul.

"Mais um corpo encontrado, vítima de uma criatura sobrenatural que tem nos aterrorizado há tantas noites. E lá está ele."

O cinegrafista ergue rapidamente a câmera para focalizar o local onde estava Marfim Cobra. Onde "estava", pois nada é registrado. A câmera treme um pouco enquanto seu portador tira da frente para ver com os próprios olhos. Ele não está mais lá. O repórter sinaliza o fim da gravação. O cinegrafista desliza a câmera e, segurando-a, esfrega os olhos enquanto se dirige ao carro. Antes de entrar, uma última olhada para confirmar o que já sabe. O carro vai embora.

Marfim corre para a praia. "Sorte que não me pegaram. Eles já acham que eu matei todo mundo até pouco tempo. Se me gravassem perto de Raio Azul, iriam ter certeza. Mais certeza do que já têm..." Pensa, enquanto corre. Já faz algum tempo que deixou a praça. Quando está a um passo da segurança...

- Olha ele aí! Filma!

O cinegrafista liga a máquina enquanto a coloca no ombro, e ajusta o foco. A imagem começa a se formar e ele vê a praia, as estrelas, e o lugar onde deveria estar Marfim Cobra. Mais um fracasso. Ele desliga a câmera e a tira do ombro.

- É. Isso mesmo... - o repórter está fora do carro, apoiado nele com um braço, enquanto sustenta o celular com a outra mão. - Não, não se preocupe, eu garanto. - Ele desliga.

- O que...

- Vamos ficar aqui. Cedo ou tarde ele vai aparecer. Eu negociei com o chefe: não precisamos trabalhar amanhã.

- E minha mulher e meus filhos? Estão me esperando, e... - o repórter estende a mão com o celular. - O que...

- Ligue e avise. É só esse o problema?

E a luz das estrelas contempla o silêncio: não há lua esta noite.

Mais uma noite. Marfim desperta. Segue em direção à cidade, e a encontra mais uma vez vazia. Caro leitor, será que a equipe de jornalismo resistiria cerca de vinte horas de espera? Certamente amanheceu e eles ainda estavam lá. Provavelmente só conseguiram uma boa bronca do chefe, por um dia de trabalho perdido.

Mesmo assim, algo estava errado, e Marfim sabia disso. Olhos o observavam, de vários lugares. Olhos ocultos nas trevas de Maceió.

Marfim parou por alguns segundos e olhou em seu redor. ... Não parecia haver nada que o pudesse vigiar. Nada além das estrelas. Mas havia algo mais. O bravo herói ignorou o que quer que o estivesse vigiando e foi em busca de bandidos para aumentar seu "escore". Corre pelas ruas da cidade. Parece uma noite normal. Assim pensa, até ver mais um assalto. Já estava longe do litoral e raramente costumava se distanciar tanto. Era um rapaz de boné vermelho e roupas sujas e rasgadas, como se quisesse parecer mais ameaçador,

mas ele conhecia bem esse tipo.

Ele estava com uma faca, ameaçando um homem já de certa idade. Marfim Cobra vira cenas assim tantas vezes que não seria capaz de calcular seu número. Na época em que era apenas "Cobra". "É, certas coisas nunca mudam..." Para esse tipo, intimidação e medo é o que melhor funciona.

- Solte-o. - fala Marfim, em tom de voz grave. Nem seria preciso, pois sua voz já tem um tom sobrenatural, por natureza.

Ele empurra o velho contra o chão e corre sem sequer ver quem havia falado. Sorte dele, pois pelo que Marfim conhece desse tipo, ele se assustaria tanto que não conseguiria sequer fugir. Tudo normal: o assaltante fugiu.

- Obrigado. - fala o senhor em calças desbotadas e camisa de mangas compridas, com naturalidade. Cabelos brancos e por volta de sessenta anos.

"Que tipo de pessoa nos dias de hoje agradeceria a um esqueleto?!? Se nem antes achava isso possível, imagine agora. Há algo errado aqui." Pensa Marfim, e não deixa de ter razão.

- Desculpe-me, estou sem óculos. Poderia me ajudar a encontrar a porta?

Estaria explicado. Marfim toca cuidadosamente suas costas (para que não perceba que são de ossos suas mãos) e o dirige à porta da casa da qual estavam próximos.

- Aquele pirralho me quebrou os óculos. Vou ter que comprar outro par amanhã... - resmungo ele, o senhor de idade, enquanto abre o ferrolho da porta. - Obrigado mais uma vez.

- Não há de quê.

Marfim parte em busca de mais trabalho. Passa algumas casas, mas quando vira a primeira esquina ouve uma rápida seqüência de barulhos, parecendo golpes. Golpes bestiais. Vem da rua onde ele estava. Parecia vir de perto da casa do homem que estava sendo assaltado. Marfim volta para lá rapidamente. Enquanto se aproxima, ouve um barulho de pegadas. Rápido e baixo. Quando diante da casa, é então surpreendido pelo monstro da noite anterior, e das anteriores àquela. Ele saltou de dentro do jardim como um cavalo salta obstáculos. Ele saltou um muro de pouco mais de três metros, caindo bem em cima do paladino de Kin-Rá.

Uma rajada de pensamentos piora a reação de Marfim. "O velho estará bem?" "O que eu teria feito a este monstro?" "Por que ele viria a me seguir?"

Recebendo o forte golpe, Marfim vai ao chão, batendo o crânio. Enquanto no chão, o bravo justiceiro recebe vários golpes sucessivos. E não parece que voltará a si tão cedo. Uma rajada laranja-energia corta o ar e atinge a besta em cheio. Ela foge. Marfim, antes surpreso, agora fica ainda mais. Não sabe de onde poderia ter vindo aquilo.

Barulho e confusão que começaram há oito minutos. Um carro se aproxima rápido como um quadrúpede sedento ao avistar um oásis. A imprensa. Eles já souberam e estão vindo. O barulho do motor convida Marfim a voltar à Terra. A deixar para pensar mais tarde, na solidão do mar. Marfim se levanta quando o carro está próximo, e corre. Ele corre por algumas ruas quando percebe quão distante está do mar. Será muito mais difícil deixar o carro para trás. Então ele se vira e...

- Inchinmy Ejoda! - invoca as serpentes de energia e, logo após rápidos gestos para direcioná-las, Marfim corre.

As serpentes atravessam a distância que as separava do carro, como duas flechas, acertando em cheio os pneus.

Os "tripulantes" resmungam, enquanto o carro é obrigado a parar. Mas Marfim está muito distante para ouvir isso. Fisicamente, e

mentalmente ainda mais.

"Como se não bastasse a besta me acusar de alguma coisa, ela me ataca e surge uma força que me ajuda." Ele corre: já está próximo da praia. "O que fiz a este monstro para que tenha tanto ódio de mim? E o senhor? Estará bem? Espere. E se..." Diante do mar ele pára, subitamente. "Não, não pode ser." Pensa e espera alguns instantes, como se precisasse se certificar de que era mesmo essa sua opinião. Marfim se vai, retorna às águas para esperar mais um anoitecer.

A noite caiu e já se vê o movimento reduzido. Não que sempre tenha sido assim, mas, depois dos "boatos", as pessoas se tornaram mais cautelosas. Passa um automóvel branco a uma velocidade talvez acima do permitido. Ultrapassa o sinal vermelho e segue em um estreito zigue-zague. Passa tão rápido que não nota a presença de alguém ali na praia. De um corpo branco-envelhecido, de um corpo que se aproxima mais da cidade. De um corpo ósseo, de Marfim Cobra. O motorista não o viu, ainda bem. O susto o faria bater e perder o pouco da vida que lhe restava. Mas o alguém da praia parece ignorar o carro, e corre em busca de ação.

"Sangue?" Sim. Um rastro de sangue. Gotas e gotas que sujam ruas em uma trilha-armadilha. Marfim a segue e já suspeita de alguém: aquele monstro que insiste ter sido vítima do justiceiro e assim diz que graças a ele é quem é. Marfim Cobra continua a seguir a trilha de sangue. Segue até encontrar um corpo no meio de uma praça. Um repórter. Com o pescoço cuidadosamente cortado, como uma galinha abatida. Ao seu redor, uma poça de sangue.

O céu e as estrelas iluminam o corpo, e ao seu redor as árvores se ocultam em suas próprias sombras. De repente um ser monstruoso pula de trás de uma delas. Um ser peludo, aterrorizante, mas que parece não ter surpreendido o paladino de Kin-Rá.

- Então vieste mesmo... - fala a horrenda besta.

- Então notaste...

- Sem brincadeiras, pilha de ossos, pois hoje não estou de bom humor.

- Certo, então... Por que fizeste isso?

- Não lhe parece óbvio? Eu quero você.

- Mas por que tem me perseguido?

- Ora, hoje estás pra conversa?

- Eu quero respostas.

- Tudo bem, eu já disse, mas vou repetir. Você me tornou o monstro que hoje sou. Mais alguma coisa antes que possamos fazer nosso duelo definitivo?

- Sim. Eu não andei a enfrentar horrores no meu passado, pelo menos não de forma direta. Como podes me acusar de alguma coisa? Diga-me ao menos o que lhe aconteceu.

- Então queres mesmo saber? - fala o monstro. Ele faz silêncio por um curto intervalo de tempo, e prossegue. - O problema é que estás procurando no tempo errado.

Marfim fica surpreso, e ele prossegue.

- Por acaso te lembras de um automóvel perto de um certo cemitério? Enviaste-me a uma caverna, onde havia apenas um pouco de água e ratos. Tivemos que fazer fogueira com os bancos do carro e comer ratos para sobrevivermos. Bebíamos daquela água. Até que ela me tornou assim e, em pânico, matei meus capangas. Mas consegui fugir.

- Como é que é?

- Agora, a única coisa que quero na vida é o seu fim!

Ele salta contra o atordoado Marfim Cobra. E o ataca. Marfim só agora entende o motivo de sua ira. Após alguns golpes, o esquelético defensor é arremessado para longe. A monstruosidade corre velozmente para o lugar onde Marfim caiu, mas M. Cobra consegue reunir forças suficientes para se pôr de pé antes que a besta chegue.

- Ainda vai resistir? Ótimo, pois isso torna mais saborosa a minha vingança.

- Inchinmy Ejoda!

Marfim está com o punhal mantendo a folha voltada para baixo, enquanto a besta vem correndo em sua direção. Mas Marfim aponta para cima, no instante em que o monstro salta, como se previsse os movimentos do oponente. As serpentes o atingem e ele cai no chão.

- Bom, está melhorando. Vamos ver o que acha disso...

O monstro salta em Marfim, derrubando-o e o pressionando contra o chão. A dor é imensa.

Mesmo sob tanta dor, Marfim consegue lutar. Empurra, com as pernas, o monstro para trás, e se levanta. Mas o monstruoso adversário cai de pé e salta novamente sobre Marfim. M. Cobra rasga o ar com o seu punhal, deixando um rastro verde luminoso e um corte no agressor. A luta segue, golpe a golpe, a besta e o justiceiro alternam acertos e danos, até que ambos parecem fracos. A besta já está muito ferida, após um golpe brutal desferido contra seu ombro por Marfim Cobra. A peluda criatura sobrenatural pára - está a uma certa distância de seu adversário - , leva a mão direita ao seu ombro esquerdo, de onde sai sangue, e mais sangue. Ela então se vira e corre. Foge a uma velocidade inumana. Marfim apenas assiste à cena. Ele vê a besta fugir como louca a galope e desaparecer ao virar uma esquina. Um enorme e maravilhoso feixe laranja-energia preenche a rua optada pelo monstro como trajeto de fuga, iluminando toda a praça com um laranja-outono. Da mesma forma que surgiu, a luz desaparece.

Marfim, embora cansado, vê-se na obrigação de analisar o fato, afinal, o inimigo era seu, e a luz foi a mesma que o salvou do mesmo inimigo. Ele corre para a rua-alvo e vê um homem caído no chão, com queimaduras e pêlos ao seu redor. Atrás do cadáver, que tem um ferimento no ombro esquerdo, um vulto encapuzado. Ele começa a falar, com uma voz que parece estremecer a terra.

- Fimiq triunfou, mas não pode alcançar o próximo degrau de seus planos. Ele veio à Terra, na pele de um sueco, e está destruindo as cidades, aliado a seus servos zumbis. Você deve se juntar às outras forças de seu deus.

- Mas, onde ele está? Como chegarei lá?

- O segredo está em você. No que você pode, no que você quer.

Depois disso, o vulto simplesmente desaparece no ar como fumaça. "Bem, o que eu posso? Correr... não. A serpente energética! A serpente branca! O monstro disse que eu mandei o carro para uma caverna. Eu não pensava em nada. Talvez, se eu pensar no inimigo..." Ele concentra energia, ergue o braço e dispara a serpente. Ele corre, mas a serpente é mais rápida.

Frustrado, concentra energia novamente e dispara. Dessa vez mirando os próprios pés. Logo a serpente faz nele um casulo e some, deixando a rua deserta.

Parte V

Sábado, 13 de junho. Maceió está mais deserta à noite, desde o dia em que um esqueleto começou a caminhar sobre seu chão. Pobres mortais, que não conhecem a face de seu salvador...

Marfim aparece. Mas não onde queria. Está na mesma rua de onde saiu, diante do corpo fulminado pela luz laranja.

"É claro! Não deu certo. Se não sei como é o inimigo, como posso chegar a ele assim? Pelo menos, agora sei que isso funciona. Mas, quem eu devo procurar?" Pensa Marfim e pára pra refletir por algum tempo. "Claro! Áquos!" Ele concentra energia, aponta o braço para seus próprios pés e parte a serpente de energia branca, que o envolve em um casulo. O casulo desaparece e Marfim ressurgue no mar.

É dia, e Marfim se vê imerso nas águas do oceano, diante de Áquos, mas não do Áquos que conheceu. Está diante de um Áquos ferido, apoiado no tridente. Áquos fez sinal para que o seguisse e saiu. Marfim o acompanhou até a praia. Lá poderiam ter uma comunicação melhor. Áquos parecia estar mal.

- Onde estamos? - pergunta ao enfraquecido Áquos.

- Onde estamos... Não sei. Numa ilha, eu acho.

- E eles? Lunar e Corvo?

- Devem estar recuperando suas energias. Corvo no céu e Lunar em alguma montanha ou algo assim.

- Pode me dizer o que exatamente aconteceu?

- Claro. Vim em busca de zumbis e encontrei um bom punhado de esqueletos miseráveis. ...sem querer ofender.

- E como estão?

- Como deveriam: mortos.

- Não sabe como isso me deixa mais tranquilo. Disseram-me que havia um novo avatar de Fimiq, pensei que...

- Quem disse isso?

- Um homem misterioso, que disparava raios laranjas...

- Raios laranjas?! Não pode ser!

- Qual o problema?

- Tem certeza de que eram laranjas?

- Sim, claro.

- Eram poderosos?

- Sim, mas me diga qual é o problema?

- Só conheço um ser que dispara raios laranjas e fortes. Redry, em sua forma humana.

- O deus da vida?!?

- O próprio.

- Isso significa que...

- ...se já houve tempo para se formar um avatar, pode já existir outro.

Eles param e pensam por algum tempo. Por alguns instantes imaginam como seria se Fimiq conseguisse vir à Terra. Sabe-se que raríssimos são os que conseguem sobreviver a um combate contra um avatar. Eles pensam em silêncio, temendo terem que combater alguém assim. E o silêncio permanece, até que Marfim nota quão cansado está seu colega.

- Você recupera energia no mar?

- É.

- Pois é bom ir descansar: você está péssimo.

- Tem razão. - ele se vira e volta ao mar, em passos lentos.

Marfim Cobra está só na praia. A praia está deserta, com certeza por causa desses tantos incidentes envolvendo seres sobrenaturais. Ele resolve caminhar, e caminha pela praia por uma ou duas horas, até ver um ponto se aproximando pelo céu. Marfim parou e esperou que chegasse a ele. O portador do punhal das serpentes cria ser o Corvo, desde o princípio. À medida em que se aproximava, tinha mais certeza disso. Ele chegou e pousou diante de Marfim.

- O que houve com suas roupas? - perguntou.

- O tempo, as batalhas... E você, está melhor?

- Estou, o brigado. E você? O que faz aqui? Passeando?

- Talvez Fimiq tenha conseguido vir à Terra como avatar.

- Sério? Que bom, pois estou com uma vontade de arrebentar a cara dele...

- Não brinca. O caso é sério.

- Como você veio aqui? Não me diga que foi por magia...

- Foi, algum problema?

- Claro! Uma viagem tão longa pode ter deixado seus poderes mágicos no fim do poço. - fala Corvo, mas Marfim não responde. - Você não pode enfrentar Fimiq assim. Tem que reabastecer as forças.

- Não, eu me sinto ótimo.

- Não diga... Tente usar o mesmo poder.

- Em quê?

- Sei lá! Qualquer coisa. - Eles olham em volta e vêem alguns pássaros voando perto. Marfim aponta o braço direito para lá, concentra energia e... nada. Concentra mais, e nada. Na terceira vez a serpente branca sai, para sumir após percorrer apenas três metros, dissolvendo-se no ar como fumaça.

- Não lhe falei?

- É, você está certo. O que faço para carregar?

- Como vou saber? Cada um de nós tem como santuário um tipo de canto diferente. A resposta deve estar no seu passado. A propósito, também preciso recarregar mais minhas energias mágicas. Preciso ir, só passei mesmo pra dizer "oi".

- Tá, obrigado.

- Por nada. - fala o Corvo que, já prestes a decolar, pára e diz - Ah, antes que eu me esqueça: Oi!

E vai embora para o céu.

"Bem, no meu passado... Onde eu poderia recarregar minhas energias?" Marfim reflete por alguns segundos, até chegar a uma conclusão: "o cemitério!" Isso! Todos os problemas estariam resolvidos.

"Mas... onde acho um cemitério?" Agora a preocupação retorna. Mas não há muito o que pensar, só há um modo de resolver

esse problema: sair à procura de um. Ele sai na esperança de encontrar. Caminha e, só algumas horas depois de iniciar a busca, finalmente encontra um lugar de repouso dos corpos de quem já cumpriu seu papel na Terra. Já era noite quando o encontrou. Mas não estava tudo certo. Havia algo errado e Marfim não tinha certeza de qual era o problema. Havia apenas uma sensação estranha, uma sensação de que o perigo estava próximo. Não estava errado. Quando diante do aterrador prédio, dos dois extremos da rua vinham esqueletos. "Lá estão mais deles..." Eles se aproximam em passos sem pressa, alguns mais rápidos, outros mais lentos, mas sem pressa para chegar.

Marfim Cobra lutou, com seu Punhal das Serpentes, e derrubou os esqueletos, um a um. Terminada a batalha, seu corpo estava exausto, e de novo se viu cansado, e precisando de repouso. Ele caminhou em direção ao cemitério e nele entrou. Uma vez lá, andou até bem próximo de seu centro. Já era noite e Marfim se sentou e tentou relaxar. Conseguiu fazê-lo em poucos minutos. Dormiu. Dormiu sem que chegasse a perceber que alguém o vigiava. Dormiu sem saber que, no instante em que fez isso, todo o seu corpo desaparecia. Dormiu sem perceber que, no centro do cemitério, só havia agora seu punhal: o Punhal das Serpentes. Dormiu sem saber que nele havia agora, no fim do cabo, um pequeno e aparentemente decorativo crânio branco. Dormiu sem perceber que na verdade estava sendo chamado.

E lá estava mais uma vez naquele escuro sem fim. Lá estava Marfim Cobra em uma escuridão iluminada por alguma luz inexistente, com uma névoa branca que lhe alcançava os joelhos. E de novo lhe apareceu aquele ser com seis braços e duas pernas, embora, exceto por esse último detalhe, parecesse totalmente humano. Sim, era mesmo o deus daquela corajosa pilha de ossos. Era aquele de cujo nome Marfim não ousaria esquecer.

- Kin-Rá. - deixa escapar o nome de seu deus, enquanto abaixa a cabeça.

- Levante-se. - fala a voz de Kin-Rá, carregada de justiça e luta. Marfim o faz. O silêncio perdura por longos minutos, enquanto o sobrenatural justiceiro começa a ficar angustiado pela demora. Mas Kin-Rá finalmente recomeça. - Você já sabe que perigo enfrentará. Você já conhece, por palavras e feitos, o inimigo da vida. As batalhas que seguirão não serão fáceis, pois ele é o que promete vida eterna sobre a Terra, e poder. Erguer-se-ão, em pouco tempo, generais mortos-vivos de todas as partes do mundo, liderando exércitos de esqueletos, zumbis e fantasmas. Ele já está, mas não totalmente - pára por alguns segundos, e prossegue. - Nessas batalhas menores vocês não estarão sós, o deus da vida, o da guerra e a dos ventos com certeza farão parte dessa guerra. Mas nas batalhas principais, eles não poderão interferir de forma direta. - Mais uma vez Kin-Rá pára. Desta vez ele se vira, ficando de costas para o esquelético herói. - Pode ir. Mas não se esqueça de apenas uma coisa: siga sempre seu senso de justiça. Ele não te trairá, pois é justo.

- Obrigado. - É a única coisa que Marfim consegue dizer, pois antes mesmo que pensasse em uma forma de sair, já estava despertando. Não era noite ainda, mas também não era dia. O céu estava vermelho e o Sol já não podia ser visto. A noite mais uma vez se aproximava, mas Marfim, que acabara de ressurgir próximo ao punhal - que voltou a ser como era antes - , continuava cansado. Por isso, resolveu não caçar essa noite, mas permanecer no cemitério e só lutar se as circunstâncias pedissem.

Ficou alerta e, quando cansava de ficar parado, caminhava por todo o cemitério, às vezes até checando a rua dos portões. Por azar ou por sorte, a noite de Marfim se resumiu a isso. Com Áquos, submerso em água, e Lunar, em uma montanha qualquer, a noite não foi tão diferente. Mas em alguns pontos da cidade novos esqueletos surgiam e só o Corvo pôde ver. Como uma unidade de justiça, ele não resistiu e desceu para enfrentar tais criaturas. A muito custo ele conseguiu derrotar algumas. Entretanto, são tão poucos vencidos de tantos que

invadem o lugar, que alguém acharia que foi apenas um martírio. Ao fim de tão pequena luta, o Corvo se sente cansado. Mas não só isso. Há também felicidade em seus olhos e, ao amanhecer, ele se dirige aos céus esperando se recuperar para as próximas batalhas que hão de vir.

Cansado da monotonia, Marfim começa a riscar o chão com seu punhal. Risca signos ilegíveis para pessoas de hoje. Para muitos seriam simplesmente símbolos. Para alguém com mais imaginação (se seu lado psíquico sobreviver à visão de um esqueleto que tem chamas no lugar dos olhos, riscando o chão, com certeza seria enormemente ampliada sua capacidade imaginativa), significariam a execução de um ritual mágico qualquer. Os dois estariam errados. São alguns dos signos da escrita de seu tempo e lugar. Ele não escrevia muito, já que quanto mais voltamos no tempo, mais voltada aos que podem é a escrita. Ele havia aprendido pouco, e agora, cansado de caminhar por todo o cemitério sem resultados, e sem poder sair por não estar recuperado totalmente, escreve só para se lembrar do passado. Embora não tenha propriedades mágicas, os símbolos no chão começam a abrir um portal para o passado. Para o passado das recordações.

Uma equipe inspirada em super-heróis dos quadrinhos ou séries japonesas invade o cemitério. Os seis membros, vestidos em trajes coloridos, correm contornando a capela, quando chegam os primeiros raios do Sol. Três por cada lado, correndo. Eles se encontram nos fundos e lá só há símbolos antigos, de uma língua morta, desenhados na areia, com um punhal largado em seu centro. Um punhal com um cabo feito de duas serpentes, talvez de metal. As cabeças separam o cabo do gume, como proteção. Suas caldas prendem um crânio em miniatura, imitando um crânio humano. Nem sinal de Marfim Cobra. O marrom do grupo se aproxima e toma o punhal em suas mãos. Ele sinaliza, chamando os outros com a cabeça, enquanto se dirige às pressas ao portão. Os outros cinco o seguem.

Para que possamos tomar fôlego, vamos parar um pouco a cena para que o leitor obtenha mais detalhes sobre essa equipe que entrou de forma tão rápida e inesperada na história.

Faz uma semana que o mundo conheceu a Força Corvo. São seis pessoas, cada uma com o poder de uma das seis pedras mágicas, cristalinas e cada qual com uma cor própria. Uma preta, uma rosa, uma marrom, uma vermelha, uma amarela e uma laranja. Tais pedras estavam em um museu. Em um acidente, uma delas flutuou no ar e começou a girar em torno da cabeça de um visitante. Como se estivesse se desfazendo em pó, começou a descer, mantendo os mesmos movimentos circulares de antes, mas deixando na "vítima" uma estranha roupa colante. Ao chegar aos pés, quando restava apenas um pedaço do tamanho de um giz, subiu e desenhou uma espada no ar, terminando por se desfazer por completo. O visitante ganhava uma roupa cor-de-laranja e uma espada. Ele ficou tão assustado que desmaiou em alguns minutos. Tudo que havia formado desapareceu e ressurgiu a pedra laranja ao lado da cabeça do visitante. Assim se descobriu como ativar e desativar a magia das pedras do Corvo.

Cada pedra trazia o desenho de um capacete, lembrando um corvo, e era perfeitamente lapidada. O capacete surgia idêntico ao desenho, quando o traje era invocado.

As pedras foram recolhidas por uma entidade governamental, e também se procurou aumentar enormemente a segurança dos museus no mundo todo. Seis membros das forças especiais da nação foram convocados para utilizar o equipamento. Nem bem tiveram tempo para treinar o uso dos artefatos, já tiveram que sair à caça de esqueletos, numa trilha que terminou por colocá-los diante do punhal de Marfim e os signos que ele havia deixado na areia - fato descrito na cena anterior. Voltemos à ação.

O sexteto abandona o cemitério correndo. Não é medo. Eles

sabem que ainda têm muito o que fazer. Não precisam virar esquinas para encontrar mais um monte de esqueletos. O corvo marrom, que seguia na frente, saca o punhal - o seu, não o de Marfim - e começa a enfrentar os detestáveis rivais. O Punhal das Serpentes ele arremessa para o alto.

- Rose, é com você! - grita, enquanto se abaixa. O corvo rosa pisa em suas costas e salta cerca de seis esqueletos, pegando no caminho o punhal de Marfim Cobra. Mal chega ao chão, saca sua arma. Um bastonete que cria um globo de fogo ligeiramente rosado. Sabe aqueles aparelhos de defesa pessoal, que dão choque elétrico. Ele funciona aproximadamente da mesma forma, só que, como já disse, cria um globo de fogo. Globo esse que pode atingir um metro de raio. Ela rapidamente ativa tal arma e corre, com a arma em sua frente, abrindo caminho entre os esqueletos, que caem em chamas mágicas vindas de tão fantástico artefato. Ela corre dessa forma até avistar a moto, ao lado do carro. Corre e monta. Não há quase nenhum esqueleto por aqui, mas Rose não perde tempo, e acelera em direção ao seu QG.

- Toma isso, seu magrela! - grita o corvo vermelho, ao mesmo tempo em que desce o machado, quebrando o crânio do esqueleto-alvo. Junto com os corvos laranja e negro, lidera a força de ataque, abrindo caminho entre os mortos-vivos, enquanto mais deles se aproximam. Os corvos restantes cuidam da retaguarda.

- Quantas vezes tenho que dizer? Não somos heróis de seriado infantil. - fala o corvo amarelo, lutando cautelosamente com seu bastão.

- Qualé, cara? Vai amarelar agora? - responde prontamente o vermelho, aplicando outro golpe em outro esqueleto.

- Peter... - fala o laranja, em tom interrogativo.

- Só queria saber de onde vem tanto esqueleto... - responde o corvo marrom.

- Aahhh!

Em outro lugar da cidade, uma esquina. Em uma das ruas, nada. Na outra, milhares de esqueletos. No meio um rastro de pneus queimados. No fim do rastro, o corvo rosa em sua moto, quase caída.

- Só faltava essa! - grita nervosa, diante de uma multidão de esqueletos. Ativando sua arma, tenta enfrentar alguns. Até que a chama se apaga. - Que é que eu faço agora...

- Precisa de ajuda, corvinha? - a voz, que é totalmente estranha, vem do céu. Ela olha para cima e vê o Corvo, a unidade de justiça de Kin-Rá.

- Quem é você?

- Eu sou o Corvo. Agora, - ele desce e a segura pelos braços - vamos deixar de conversa que eles estão muito perto.

Ao sentir que já está no ar, e ver os esqueletos alcançando sua moto, ela suspira fundo e deixa ser levada pelo estranho. Ele voa com ela até um edifício próximo.

- Em outra ocasião, eu teria o maior prazer em derrubar esses malditos um a um, mas... Ai, minhas costas! Bem, o que fazia uma avezinha sem asas no meio daquela festa?

Ela ergue a cabeça e encara, pela primeira vez, o Corvo. Ela vê através de dois buracos no elmo, o lugar onde deveriam estar seus olhos.

- Quem... O quê é você? - pergunta, recuando assustada. - Não tem ninguém aí dentro!?!

- Ih! Sabia que tinha esquecido alguma coisa...

- Você está com eles, não é? - pergunta, aos berros, apontando para baixo.

- Eu? Nem em sonho! Eu tô aqui justamente para matá-los.

Ela fica calada. O Corvo dá um passo e ela saca a arma.

- Não se aproxime. - E a ativa, quase atingindo a unidade de justiça de Kin-Rá.

- Hei! Calma aí! - Ela insiste em se manter como estava. O Corvo saca a espada. - Foi você quem pediu. Quer fogo, não é? Eu também tenho. Aoh Eker Joh!

Imediatamente sua espada entra em chamas. Os dois ficam frente a frente por um bom tempo, até que a arma dela apaga. Rose vê o Corvo parado, com a espada em chamas na mão. Eles se encaram novamente, por mais algum tempo. Então o Corvo sacode a espada no ar, como se isso, por si só, fizesse com que as chamas fossem extintas. Mas elas apagam.

- Calma. Se eu fosse seu inimigo teria te matado. - fala o Corvo, então, de forma calma e sugestiva. Ela fica parada por algum tempo, até que finalmente responde.

- Certo. Seus argumentos são convincentes, mas não me convenceram. Quem é você, e o que faz aqui?

- Sou uma unidade de justiça de Kin-Rá...

- Quem?

- Kin-Rá. Nunca ouviu falar do deus da justiça, do deus-aranha?

- Não.

- É, esqueci. Kin-Rá é sempre o primeiro deus a chegar e a sair. Vai ver por isso foi esquecido, mas, continuando...

- O que você é afinal? Um morto-vivo?

- De certa forma. Somos paladinos de Kin-Rá...

- Somos?

- Somos quatro agora. Voltando ao assunto, nós estamos aqui pra acabar com Fimiq, o responsável por esses esqueletos.

- Você sabe quem é o responsável!?!

- Sim. ...e não. É o avatar do deus da destruição. Ele quer destruir toda a vida da Terra, mas não o conhecemos ainda.

- Avatar... É um protegido desse deus?

- Não. É o próprio Fimiq na forma humana.

- Se está na forma humana, o único problema é encontrá-lo, certo?

- Claro que não! Você é maluca? Um deus na forma de avatar tem poderes tão grandes que você jamais sonharia existir. Eu diria mais: localizá-lo é um excelente e inofensivo passa-tempo, comparado à luta que nos espera.

- Mas você tem um deus do seu lado.

- Um deus, simplesmente, não tem grandes poderes, de forma direta. Eles não têm acesso direto a esse mundo de forma fácil. O deus da morte seria uma formiga diante de um avatar da deusa dos ventos. Por isso os deuses se usam de sacerdotes. Eles são o elo entre eles e a Terra, enquanto eles estão na forma de deuses.

- Certo. Isso é problema... - ela pára um pouco, até que se lembra da adaga. - Espere! Tenho que levar isso aqui pra base, com urgência. Você poderia me ajudar?

- De forma alguma! Esse é o Punhal das Serpentes e pertence a Marfim Cobra. O que foi feito dele!?!

- Não sei! Esse punhal estava largado no cemitério, quando chegamos...

- Pouco provável. Marfim Cobra jamais abandonaria sua arma. Entregue-me o punhal.

- Não senhor, sem essa. E se esse punhal for poderoso, você estiver mentindo, e estiver do lado dos esqueletos? Quem sabe até seja o verdadeiro responsável por eles. Agora não dou mesmo! E essa caveira fortalece ainda mais minhas suspeitas.
- Caveira?
- Ela ergue o punhal rapidamente, e o Corvo vê a pequena caveira presa ao punhal como se houvesse sido feito assim.
- Caveira... - repete o Corvo, dando as costas e caminhando em passos lentos, pensativo.
- Que foi agora? Outro truque?
- Não. Só acho que meu amigo ainda vive. Bem, aonde você precisava ir mesmo?
- À minha base, mas... Será que posso confiar em você?
- E você tem escolha? Quem mandou não ter asas? Um corvo sem asas... A propósito, qual é o seu nome?
- Pode me chamar de Rose. Vamos logo que tenho muito o que fazer hoje.
- O Corvo pega Rose e a leva para os céus, através dos quais, a partir de informações da passageira, chega à base dos corvos.
- Senhor. Há algo estranho se aproximando, pelo céu.
- Deixa ver... Hmm... Deixe se aproximar, traz Rose. Reúna os cinco outros corvos.
- É ali. - diz Rose, apontando para a base. O Corvo a leva até lá.
- Já chegaram? - pergunta, ao chegar.
- Parece que não adiantou muito ter vindo na frente. Mas isso não importa agora. Quem é ele?
- Deixe-me contar toda a história. Eu vinha de moto até aqui, mas no caminho, justo numa esquina, apareceram milhares de esqueletos. Eu lutei o quanto pude, até minha arma falhar. Foi quando ele apareceu e me salvou. Levou-me para o topo de um edifício... - E contou toda a história que o leitor acabou de acompanhar.
- Obrigado pela ajuda, mas, se quiser ficar por aqui, terá que entregar a espada. - diz o homem vestido de terno azul.
- Ficar eu quero, mas não é justo que eu fique aqui desarmado. Todos vocês estão armados, menos eu. A espada não entrego.
- Você está em nosso território.
- Ai! Mais uma prova de que estou sendo injustiçado. Essa área é toda de vocês. E quem garante que vocês não trabalham pra Fimiq?
- Tudo bem, não temos tempo a perder. - ele se vira para o corvo amarelo. - Hoje você cuida da imprensa.
- Imprensa? - pergunta o Corvo.
- Vê se não amarela de novo. - ironiza o corvo vermelho.
- John e Rose. Vocês acompanham a visita aonde ela for, enquanto estiver aqui dentro. Os outros podem descansar. - o autoritário homem de terno estende a mão para Rose e pega o Punhal das Serpentes.
- Cuidado com isso. - recomenda o Corvo.
- Eu sei cuidar dos meus assuntos. - responde, antes de sair.
- Quatro corvos e os homens de terno vão embora. De modo que, no topo do prédio dos corvos, restam apenas o Corvo; Rose, o corvo rosa, e John, o corvo laranja.
- Não quer entrar? - convida Rose.
- Não, prefiro ficar aqui, ao vento. - responde o Corvo, e passa a fitar o horizonte. - Vocês falam com a Imprensa?
- É, por quê? Algum problema?
- Disseram coisas péssimas dela.
- Nós...
- É um mal necessário. - John interrompe.
- Eles conversam até o fim da tarde, lá em cima. Claro que os corvos humanos, durante esse tempo, alimentam-se, entre outras coisas. Mas há algo mais importante.
- Já é quase noite! - grita o Corvo, interrompendo uma construtiva conversa sobre magia.
- E daí? - pergunta Rose.
- Daí que o Marfim deve despertar e eu tenho que estar por perto ou ele vai causar o maior estrago!
- Quem é Marfim?
- Marfim Cobra, outra unidade de justiça... Onde está o punhal?
- Com os cientistas, mas você não pode entrar lá.
- Vocês vão precisar desses cientistas depois?
- Os dois membros da Força Corvo se olham, pasmos diante do desespero do visitante.
- Onde está? Não temos tempo a perder!
- Bem, - começa John. - nós podemos fazer um acordo... Você deixa a espada conosco, por enquanto, e pode ir ver o punhal. Que acha?
- Isso não é acordo, isso é chantagem.
- São quase seis...
- Está certo. Você venceu. Onde está o punhal? Rápido! - o Corvo entrega a espada.
- Siga-me. - depois John entrega a espada a um funcionário e desce todos os andares de escada, seguido pelo Corvo e por Rose, nesta ordem.
- John caminha pelo corredor (os dois o acompanham). Caminha até achar uma porta. Segura a maçaneta e espera que os outros cheguem.
- Ele está aqui.
- Abre a porta. Um brilho verde majestoso, tão definido e belo quanto o de um raio, preenche todo lugar. Eles caminham apressados por entre as prateleiras da enorme sala, e chegam em tempo de ver uma magnífica cena. O punhal, flutuando a mais de um metro do chão, dispara alguns relâmpagos verdes para as lâmpadas, o chão e as paredes, ao mesmo tempo em que brilha uma luz não-natural, nem artificial. Simplesmente uma luz mágica, também verde. Do nada aparece, segurando o punhal, Marfim Cobra, com seus olhos em chamas vermelhas no meio da luz verde, com ar imponente.
- Quando o Corvo olha em volta, os dois corvos estão se deslocando lentamente. Um pela esquerda, outro pela direita, para cercarem Marfim. Quando estão quase lá, Marfim Cobra percebe suas presenças e, num movimento rápido, segura o punhal com o gume para baixo, mas antes que possa gritar as palavras mágicas...
- Parem todos! - o Corvo interrompe. Os dois parecem não se incomodarem tanto com o grito. Simplesmente param, mas continuam de armas em mão e a postos. - Parem! Ele é meu amigo! A outra unidade de justiça de que falei!
- Que bom te ver! Amigos seus? - pergunta Marfim, fingindo não dar mais atenção aos quase agressores. Ele sai andando em

direção ao Corvo e o cumprimenta.

- Quê? - pergunta finalmente Rose, com expressão de quem não entende mais nada.

- Não há o que entender. Ele está com os mortos! - Do meio das estantes vem o corvo vermelho, correndo com o machado na mão, seguido pelos corvos restantes. Os dois paladinos de Kin-Rá saltam habilmente para trás.

Os corvos vermelho e negro continuam em disparada, quando se ouve um estrondo do outro lado da sala. A parede caiu. - um pedaço dela, pelo menos.

- Encontramos. Agora, vamos à luta. Não temeis: a cavalaria chegou! - é Áquos, com Lunar, que acaba de abrir caminho no meio da parede.

Aproveitando-se da surpresa dos presentes, eles partem e tomam de Marfim e Corvo seus dois adversários. O Corvo aproveita e voa para perto de Rose (entenda por perto uma distância segura). Antes que Marfim pudesse pensar no que fazer, alcança-o o corvo marrom, e os dois passam a lutar com seus punhais.

- Você mentiu - grita Rose, com raiva, segurando fortemente a arma.

- Não! Eles são unidades de justiça, como eu.

O corvo amarelo, antes de entrar na luta, olha toda a cena e vê dois do seu time conversando com o estranho. Corre pra perto para saber melhor o que acontece.

- Eles invadiram nossa base!

- Não! Marfim entrou aqui através do punhal. Já os outros, ao chegarem, nos viram em perigo e resolveram ajudar!

- Parem! - John resolve finalmente gritar para todos, mas eles não param.

- Parem! - fortalece o Corvo. Um líder não faz parar um exército que já está em combate, mas representantes dos dois lados, juntos, podem fazer os dois exércitos pararem.

O resultado é que eles cessam a agressividade.

- Suponho que houve um mau-entendido. - grita John. - Peça que todos os invasores se identifiquem.

- Invasores!?! - grita Marfim.

- Esqueça isso. - intervém o Corvo. - Vamos, identifiquem-se logo para que isso termine o quanto antes.

- Sou Marfim Cobra, unidade de justiça de Kin-Rá, e não faço a menor idéia do que possa estar fazendo aqui.

- Sou Áquos, unidade de justiça de Kin-Rá. Eu e Lunar estamos aqui porque nosso deus assim nos ordenou.

- Lunar.

- Ele é outra unidade de justiça. - completa o Corvo. - Não estranhem o seu mutismo: ele não é de falar muito. ...agora, chegou a vez de se apresentarem a nós. Julgo termos esse direito.

- Certamente. Nós somos a Força Corvo, uma equipe a mando do governo, com o objetivo de salvar o mundo.

- Rose... não diria melhor. - elogia o corvo amarelo.

- Eu sou Rose, o corvo rosa; estes são John, o corvo laranja, e Tommy, o amarelo. Esses três são Stevie, o corvo negro; Peter, o marrom e Gilbert, o vermelho.

Por alguns instantes mais os grupos permanecem calados. Eles se fitam, como se inseguros quanto às palavras dos outros. Até que Áquos resolve se aproximar do Corvo.

- Os sinais de Kin-Rá nos trouxeram aqui. Creio que não sem

um motivo forte.

- Tem razão. Temos que partir e lutar contra os esqueletos o quanto antes.

- Temos? Você não pode ir: parece muito fraco.

- E daí? Não vai ser por falta da minha participação que Fimiq vai vencer. Eu vou lutar.

- Tudo bem.

Neste instante Lunar se volta para o buraco na parede - que ele mesmo havia feito - , grunhe e corre em direção a ele. Sai da base enquanto todos se olham com estranheza. Por olhares decidem o óbvio: resolvem sair atrás dele. Marfim Cobra, estando mais próximo da passagem, é o primeiro a alcançar a rua, em busca de Lunar, que rapidamente vira uma esquina. Ouve-se então várias pancadas, rápidas e sucessivas, como uma bala de canhão atravessando várias paredes finas de gesso: Lunar encontrou seu objetivo.

Os últimos integrantes do grupo formado pela aliança entre as unidades de justiça e a Força Corvo chegam.

- Seu amigo tem um ótimo faro! - comenta Gilbert, o corvo vermelho. - Vamos lá, galera! Tão esperando o quê? Madeira!

- Corvo, poupe-se tanto quanto puder. - recomenda Áquos, pouco antes de todos correrem ao encontro dos esqueletos, com os quais o Lunar já começara uma batalha violenta.

Seguindo a recomendação do colega e amigo, o Corvo fica um tanto pra trás. Felizmente não tanto que o prive do prazer de derrubar alguns dos inimigos. Tommy, o corvo amarelo, encontra-se com ele. Não por pedido dos amigos, mas por ter um certo temor quanto à guerra. Embora já mortos, os esqueletos não são fáceis de serem derrotados, pois lutam como homens primitivos e sem emoções - jogando violentamente os membros contra os oponentes, ou tentando lhes prender para machucar enquanto os outros acertam os golpes com maior facilidade - , com a vantagem de, como esqueletos, serem mais duros e machucarem mais.

No entanto, esqueletos estão longe da perfeição. A eles não voltam os espíritos de quando vivos. São simples ferramentas de quem os conjura, e da vida só trazem a chance de morrer. Embora não sintam dor, a força que os mantém de pé - a que alguns associam a pequenos demônios - se esvai após alguns golpes, talvez a quantidade de que necessitavam para morrer, quando o fizeram. As unidades de justiça já estavam acostumadas a isso. Até Marfim Cobra, antes de morrer, já enfrentou alguns. Quanto aos humanos, parecia que aprendiam rápido.

Dessa forma a luta prosseguia: muitos golpes violentos e certos do lado de Marfim, enquanto poucos dos desferidos pelas criações de Fimiq atingiam alguém. Os esqueletos no começo somavam mais de cinquenta, mas quem pararia no meio de uma guerra pra contar os inimigos? O fato é que, pouco a pouco, fosse qual fosse o número inicial, ele baixava, mais e mais, até que só havia um duelo. Dois esqueletos. E num golpe voraz o Punhal das Serpentes executou o último inimigo.

- Você ficou aí atrás o tempo todo? - ironiza Gilbert, dirigindo-se ao Tommy.

- Não enche.

- Foi rápido, não? E agora, o que a gente faz? - Rose perguntava, convencida de que haviam feito um excelente trabalho. Mas antes que o Corvo começasse a expor sua opinião de que não estava tudo acabado, os olhares do grupo viam, dos lados opostos, Stevie e Lunar fitando extensões opostas da rua, faiscando de ódio. Simples: dois grupos de esqueletos se aproximavam. Dessa vez cada lado deve ter muito mais que o exército que foi derrotado.

- Esperem. - fala Áquos, com a mão no ombro de Lunar, que estava prestes a correr para lutar. - Vamos esperar que venham até

nós.

- Com todos nós juntos, eles não poderão nos cercar individualmente. - completa Peter. - Não quero que ninguém se distancie.

- Além do mais, eles não pararão antes de chegar até nós.

Desta forma, o heróico grupo se põe em forma de um círculo, voltado para fora. Os esqueletos se aproximavam, e não se via o fim de nenhum dos dois exércitos. Uma certa inquietude tomava conta dos guerreiros, quando repentinamente todas as armas saem de suas mãos, com uma força de tal forma inesperada que ninguém pôde oferecer resistência. Até a do Corvo, que ainda estava na base.

- Que...

- Minha arma!

Todas as armas se reúnem no centro do círculo que eles haviam formado. Do céu vem um brilho de aço inexplicável, e uma espada enorme surge e aponta para as armas. Marfim se recorda então o que Kin-Rá dissera: "o deus da vida, o da guerra e a do vento".

- Calma! É para o bem! - grita Marfim, antes que alguns pusessem em ação seus planos de correr e retomar as armas. - É o deus da guerra. Kin-Rá garantiu que ele está do nosso lado.

Mal Marfim Cobra acabava de pronunciar estas palavras, quando um raio parte da espada ao chão, atingindo todas as armas, com o mesmo brilho metálico, numa ofuscante explosão prateada. Quando todos começam a enxergar, vêem que já estão com as armas nas mãos, e que os esqueletos já estão a alguns passos. As armas estão mais poderosas, e todos percebem.

John é o primeiro a lutar, salta com sua espada e, com dois giros, cinco esqueletos vão ao chão, enquanto um rastro prateado que a espada deixou se desfaz no ar.

- À luta!

Todos saltam com igual fúria, e começam a destruir os esqueletos aos milhares, mas milhares de novos esqueletos surgem no alcance de suas visões.

Quanto ao fortalecimento das armas, as modificações mais interessantes foram na arma de Rose, que era capaz de criar globos de fogo e agora disparava os globos criados, de fogo prateado; a do Corvo que ganhou um maravilhoso fogo prateado ao grito "Aoh Eker Joh" e a de Marfim, que agora deixa um rastro mesclado, meio verde, meio metálico.

A essa altura, o círculo já se expandira a um raio de pelo menos três vezes o original. Se antes eram pouco atingidos, agora eram praticamente intocáveis. Voltemos nossos olhos ao corvo amarelo, de cujo bastão ganhara agora a fúria e consistência de um martelo. Com golpes precisos e cautelosos, Tommy começava a fortalecer sua auto-confiança. Alguns crânios quebrados lhe mostravam que não era ele menos capaz que os outros.

Quando quebrava mais um crânio, viu, de relance, o Corvo começando a se deslocar de forma mais lenta.

- Ele está fraco! - gritou, no mesmo instante, John, do outro lado da batalha.

Desde o início Tommy era o mais próximo do Corvo. Os esqueletos começam a cercar o paladino voador. Alguns golpes, o Corvo cai de joelhos.

"Chega!" O corvo amarelo se prepara, enquanto, com um só golpe, derruba quatro esqueletos que dele se aproximavam. Isso lhe dá espaço para a manobra pretendida. Ele corre em direção ao espancamento e, uma vez que se vê próximo o suficiente, rola no chão por entre os esqueletos, parando a quatro passos do Corvo, que estava cercado e já deitado no chão. Com alguns golpes, alguns como um batedor profissional de baseball, outros como se empunhando

uma lança, ele se livra dos agressores e dos que estavam mais próximos. O Corvo está caído no chão, ainda se move, mas de forma muito lenta. Só então ele vê: estão longe demais do círculo inicial. Empolgavam-se tanto com a luta que nem perceberam. Além do mais, um utilizava o outro como referência para não se afastar. Os esqueletos já se aproximam, por todos os lados. Ele resolve tomar uma atitude estranha. Ergue o Corvo, passa o bastão entre seus braços, pelas costas e apoia o ferido nas próprias costas. Reunindo toda sua força, ele impulsiona o bastão para cima. Como um canhão, no momento exato em que o Corvo é arremessado, tanto o bastão quanto o uniforme de corvo se desfazem no ar, juntando-se em uma pedra preciosa que cai no chão. Não há mais corvo amarelo, há Tommy apenas. Enquanto o Corvo cai nos braços de Áquos, que se dirigiu ao lugar da queda, dentro do círculo, Tommy se abaixa e pega a espada do Corvo. Ela é pesada agora que está sem armadura, mas ele não pretende se entregar. Ergue a espada e consegue desferir uns dois golpes antes de ser atingido pelas costas por um golpe violento. O golpe o leva ao chão e o faz largar a espada. O herói desaparece no mar de ossos.

- Não! - Gilbert grita ao ver seu amigo sumir nesse oceano branco-amarelado, que parece não ter fim. - Tommy!!!

Já é quase dia. O último esqueleto cai por um machado, mas não com fúria e coração como lutava há algumas horas. Agora, com frieza e ódio. Concluída a batalha, ele corre para junto dos ossos onde deveria estar Tommy. A rua está repleta de ossos, mas ele gravou bem o lugar. Lá chegando, pôde ver um homem estendido no chão, numa poça de sangue, já semi-coagulado. Estava irreconhecível: uma assombrosa figura estraçalhada. Ele se abaixa e toma em suas mãos a pedra do corvo amarelo e a espada do Corvo. Os outros corvos se aproximam. Do outro lado da rua, as três unidades de justiça se reúnem ao redor do Corvo. Só agora suas forças começaram a voltar.

- Você está melhor? - pergunta Marfim.

- Sim. Não muito, mas... Onde está o corvo amarelo? Lembro que ele me salvou...

Os outros abrem espaço e ele pode ver, do outro lado, os corvos reunidos. Com passos difíceis pelo cansaço, ele chega lá, seguido pelas outras unidades.

- O que houve?

- Ele usou todo o poder da pedra para conseguir salvar sua vida. Não teve tempo para se transformar de novo e se foi. - responde John.

Antes que o Corvo pudesse assimilar totalmente a notícia, o corvo vermelho se levanta, entrega-lhe a espada e segue em direção à base. Cinco metros atrás, segue-o o corvo negro. Os outros dois ficam mais um pouco até que resolvem ir também.

- Rose, é esse seu nome? - pergunta Marfim, que ajuda o Corvo a andar.

- É.

- Pedir-lhe-ei uma coisa: você poderia, assim que houver tempo, levar o Corvo para o topo do prédio de vocês para que se recupere?

- Claro, mas...

- Desculpe, não tenho muito tempo. - Ele lhe entrega o Corvo e segue até Áquos. - Até a noite.

- ...

Os primeiros raios do Sol chegam e Marfim Cobra desaparece, alterando seu punhal da forma que já foi dita. Áquos se abaixa, pega o punhal e entende o pedido do colega. Guarda-o.

- Você está melhor? - pergunta Rose ao Corvo.

- Estou sim.

Eles seguem. São os últimos a entrar na sala e ver sobre a mesa três pedras: uma amarela, uma vermelha e outra negra. Da janela, Peter via o carro partir.

- Somos três por enquanto. Se alguém mais resolveu desistir, aproveite a ocasião. - pede, virando-se para os presentes.

- Não, ainda estou aqui. - responde Rose.

- Estou contigo. - e John.

- Tudo bem, dispensados.

- Desculpe, mas - Áquos se dirige a Peter - entendo porque o vermelho desistiu, mas, e o outro?

- Os dois disseram que não podiam mais se enganar. Que não eram heróis e o único herói que havia aqui acabara de partir.

Do topo do prédio, Rose e o Corvo vêem o céu. Olham as nuvens, lembram-se da batalha. Praticamente venceram todos os esqueletos que havia na cidade. Eles olham o céu. O Corvo já está bem melhor. Os dois sabem que não acabou. Isso é óbvio até, há um avatar que precisa ser vencido. Mas será que conseguirão encontrar força suficiente para vencê-lo? Depois de ontem... Tudo bem, não importa, eles pretendem lutar mesmo assim. A única coisa que não querem é ter que enfrentar esqueletos de novo.

Parte VI

Segunda-feira, 13 de julho. Em algum outro lugar, chegam seis bravos guerreiros - na verdade sete - com a singular missão de salvar o mundo.

Peter vê, da janela, os prédios e as ruas regularmente movimentadas. Tudo parece normal.

- Vocês têm certeza de que é aqui? - pergunta finalmente.

- Temos. - responde Áquos. - Os sinais de Kin-Rá apontaram pra cá.

Ele vê que o jeito é acreditar e esperar. Com a saída do corvo negro, o silêncio de Lunar deveria brilhar sozinho. Mas não é isso o que acontece. O Corvo está calado, segurando o punhal das serpentes - é dia, e seu portador ainda não apareceu - , está pensativo, provavelmente se lembrando de Tommy, que perdeu a vida para salvar a sua. Pensa também no espírito heróico. Antigamente era tão comum encontrar guerreiros. Heróis de verdade, no entanto, sempre foram raros. Mas quem não era herói normalmente acompanhava os que eram, por admiração e um desejo de aprender com eles a ser herói também, algum dia. Hoje eles perdem a esperança de forma tão fácil... O curioso é que desistiram justo os dois mais ofensivos.

Eles chegam onde deveriam chegar. São esperados por alguns repórteres.

- Quem são esses três...

- Vocês vêm em caráter...

- Vocês acham que vai se...

Passam pelos repórteres. Peter, que sempre cuidava desses assuntos, os ignora. O Corvo se vira para eles e diz.

- Melhor darem o fora daqui.

Depois disso, virou-se e foi com os outros. Infelizmente eles não entenderam a mensagem como deveriam. Não perceberam que era a cidade que todos deveriam deixar.

- Mesmo depois de sermos ameaçados por alguém vestido em uma armadura e segurando uma espada, nós não desistiremos. Estaremos por perto para que o telespectador do Canal Cinco seja, como sempre, o primeiro a saber.

Eles entram em um enorme cemitério e se reúnem no centro, entre dois prédios: uma capela e uma outra menor. Ainda faltam alguns minutos para anoitecer, quando se espera que o tempo esquentar.

- Cinco e quinze ainda... - reclama o corvo marrom.

- E por que a pressa? - o Corvo ironiza, fingindo esconder uma certa impaciência, ou talvez, aumentando uma que realmente tenha.

- Queria acabar logo com isso... - desabafa o líder dos corvos.

- Eu também, mas... Sabe de uma coisa? - Rose desativa a pedra do corvo rosa (como aprendeu e treinou nos últimos dias), enquanto traz no braço uma bolsa térmica. - Até que é bom termos esse tempo livre. ...ou se esqueceu de que precisa comer?

- É... Vai ver é um bom passatempo.

- Passatempo? - John repete, logo após retirar sua pedra, enquanto tira da bolsa dois sanduíches. - Olha, todos estamos tensos. Mas nem por isso vamos deixar de descansar e comer antes da noite. A propósito, pode nem ser esta, a noite. - e estende um dos sanduíches ao Peter.

- É. Acho que tem razão. Estou exagerando um pouco. - Ele aceita o sanduíche, remove a pedra do corvo marrom e começa a comer.

Quando não tardaria o pôr-do-Sol...

- Não vejo a hora de acabar de uma vez com isso. - comenta Rose, reativando o poder do corvo rosa.

- Eu também... - o Corvo se levanta.

- Mas vocês já devem estar acostumados com coisas assim.

- Quando começamos a lutar pensamos que o medo e a tensão somem com o tempo. - Áquos responde pelo Corvo, já que este permanece calado. - A verdade é que o medo só diminui durante o combate. Mas o tempo nos ensina que temos que aprender a entender a tensão e conviver com ela, ou ela nos vencerá, tornar-nos-á impulsivos e irracionais. E essa é a receita, tanto do sucesso fulminante quanto da derrota por antecedência. A ansiedade não é nossa amiga, mas só será inimiga se deixarmos.

- Entendo...

- Está próximo o anoitecer. - comenta Peter.

- Estabeleçamos algumas regras então. - Áquos completa. - Primeira regra: ninguém se afaste muito do grupo. O resto é óbvio demais para precisar ser citado: ajudar quem precisa quando puder, etc. e tal.

- E o pior é que pode não ser hoje... - a corvo rosa reclama, quase que pra si mesma.

- É hoje. - Todos se viram e vêem Marfim Cobra já de pé. Ninguém percebeu quando ele começou a surgir a partir da energia verde do Punhal das Serpentes. Mas a conversa não pode prosseguir em paz. Gritos rasgam o ar do cemitério, e vêm de várias direções. Eles também não perceberam que havia repórteres dentro do cemitério. Os repórteres, por sua vez, perceberam que não seria bom que o grupo percebesse sua presença.

Todos se olham e partem logo em seguida. Cada um em uma direção. Ninguém falou uma palavra, mas todos pensavam a mesma coisa: "Que droga!" Se não fosse pelos repórteres, eles poderiam continuar juntos, uns cobrindo os outros, melhorando suas chances de sobrevivência. Esse pensamento logo foi esquecido, pois, se não fosse assim, a batalha estaria perdida. E não para os seus inimigos, mas para os repórteres.

A propósito, a grande inquietude era justamente quanto aos inimigos. Quais seriam eles? Marfim e as outras unidades de justiça não ficaram surpresos ao verem que o que "incomodava" os repórteres eram "mortos-vivos". Isso era esperado até. Mas dessa vez não se tratava de esqueletos, mas de zumbis. E eles subiam ao solo e atacavam o que se movesse por perto e não fosse um zumbi também.

O corvo marrom se aproximava curioso. "Por que zumbis?" Sim, em todas as histórias que ele conhecia, zumbis eram mais fracos. Talvez a forma mais fraca de mortos-vivos. Sentia-se já um pouco seguro diante do primeiro deles. Não foi preciso mais que alguns golpes para que ele percebesse o quanto estava errado. Em pouco tempo ele percebeu que zumbis eram apenas "esqueletos com armadura de carne morta". Era ainda pior que esqueletos. Não que a

proteção adiantasse contra ele, pois seu punhal alcançava os ossos do morto com a mesma facilidade. Era simplesmente horrível enfrentar mortos-vivos de carne, tão parecidos com vivos e, ao mesmo tempo, com pele e olhos cheios de buracos causados pelos vermes. Inimigos de aspecto tão fúnebre. Contra esqueletos era um trabalho limpo, com zumbis seria simplesmente "horrível".

Rose, em outro canto do cemitério, ativava sua arma contra o primeiro zumbi que encontrava. O zumbi facilmente inflamou, mas, para sua surpresa, não caiu por causa disso. Ele veio em sua direção, de forma que, sem outra escolha, o corvo rosa teve que recuar. Apenas cerca de um minuto depois ele caiu, consumido pelas chamas prateadas. O repórter estava muito ferido. O cinegrafista, morto. Mas doze zumbis se aproximavam dela e ela dispara alguns globos de fogo, torcendo para que seus inimigos caíam antes de alcançá-la.

Dos corvos, o único que parece manter uma certa estabilidade emocional na primeira batalha é o corvo laranja. Com sua espada, ele desfere golpes cautelosos. E derruba facilmente os três primeiros adversários de hoje. Só quem pudesse ver através de seu capacete notaria, por uma tensão, que sua cautela não era mais que insegurança. O cinegrafista estava morto, e já há algumas mordidas. Por mais que John quisesse, ele não tem tempo para meditar, pois seu pé é segurado por algo ou alguém. Sem hesitar, John desfere um golpe no solo, e percebe que seja o que for - provavelmente um zumbi -, está embaixo dele. Com movimentos ainda mais cautelosos, ele tenta acertar a mão que o prende. Logo consegue, e salta para ficar a uma distância segura. Calmamente espera que surja uma cabeça no solo... A cabeça em decomposição surge, e o corvo laranja não hesita. Desfere um golpe que define a luta. Mas, ao olhar melhor o solo, nota que incontáveis zumbis ascendem.

Graças ao seu tridente, Áquos se mantém sempre a uma distância segura de seus oponentes mortos-vivos. Embora sua arma apresente um pouco mais de dificuldades em acertar os ossos dos zumbis, que é o que importa. Isso por não ser como uma espada ou foice. Mas ainda assim ele se sai bem. Tem experiência nesse tipo de luta e não sai da pequena estrada calçada, nem tira os olhos de seus limites.

O Corvo também aprendeu que cemitério é um péssimo lugar para enfrentar mortos-vivos, que sobem, e sobem... Também ele procurou abrigo. Primeiro levou seu repórter para cima da capela menor. Depois voltou e continuou a lutar sem sair da estrada. Desferindo golpes e mais golpes com sua espada em chamas prateadas, quanto mais zumbis caem, parece que mais se levantam do além...

Com fúria e um corpo imune aos zumbis, Lunar rasga os corpos frágeis de tais criaturas, arranca suas cabeças utilizando as próprias mãos de pedra. Logo se nota que, mesmo que todos morressem, esse aí ainda teria fôlego para lutar. É alguém que inquestionavelmente sairá vitorioso sobre os que enfrentar, e ileso.

Marfim Cobra luta como se podia esperar. Como um especialista. Com golpes extremamente rápidos, e sucessivos - a essa altura o cemitério está repleto de zumbis -, parece ser o mais rápido dos defensores da vida. Ele está livre para se deslocar entre os zumbis. Isso por sua agilidade. E ele começa a se deslocar como um mergulhador vencendo o empuxo da água. Até o momento não invocou as serpentes do punhal, quão bem está se saindo na luta. E ele se desloca, deixando no chão os corpos mortos. Não é exatamente estranho que ele seja o melhor nessa luta. Está acostumado ao cemitério e seus horrores: sua aparência esquelética confirma isso. Mesmo diante de tanta monstruosidade, ele se sente "em casa".

Imagine-se em um pesadelo pior que os piores filmes de terror do tipo, em um cemitério, à luz da Lua, ora apropriada, ora satânica. Imagine-se rodeado por túmulos à penumbra noturna. Esta cena, por si apenas, aterrorizaria muita gente, embora seja perfeitamente normal. O que dizer então se, para acrescentar um certo tempero, há

milhares de zumbis, com seus corpos em decomposição, e você tem certeza de que não são truques de nenhum filme trash, de que são absolutamente reais. Esse era o terror vivido pelos corvos e, diga-se de passagem, até Marfim Cobra, que não é nenhum megalomaniaco, sentia sua dose de temor.

Mas mesmo com esse pequeno temor, Marfim era o melhor nessa luta. E esse pequeno medo não o impediu de se locomover entre tantos mortos-vivos. Mortos-vivos... Ora, mas ele também era um, bem como as outras unidades de justiça. Todos já morreram, e mais: vêm de épocas e lugares onde era comum a magia e a aparição de mortos-vivos era possível. Duas condições que os três humanos não seguem. Mas Marfim avança. Golpe após golpe. Zumbi após zumbi. Nada passa por sua mente, exceto que seria bom encontrar um aliado. Talvez esse precisasse de ajuda. A adrenalina - ele não a produz, mas sua alma sente seus efeitos: seu sangue ferve em suas veias inexistentes - não permite que se pense muito em horas como essa. Principalmente quando o meio chama seus reflexos com fúria.

- Áááhh! - o corvo marrom desfere seus golpes e começa a cansar. Não fisicamente, mas emocionalmente. Esses zumbis não param de vir. Algumas nuvens cobrem a lua e levam embora a migalha de claridade de que dispunham os guerreiros.

"Mas que..." Desfere alguns golpes. "Não param de chegar zumbis. De onde vêm tanto morto?" Concentra-se na luta, desferindo alguns golpes. "Vou acabar enlouquecendo! ...espere! O que faz aquele zumbi bem-vestido, com... uma máquina fotográfica!?"

- Eu não acredito?! - Um desespero toma conta dele. - Morra, miserável! - Apunhalando várias vezes. - Ei, você! Eu não já matei você, seu... - ataca um zumbi que se aproxima. Já à beira da loucura. De milhares de zumbis, talvez muitos se pareçam.

- Calma! Cavalaria a caminho!

- Não... - ele continua derrubando os zumbis que estão mais próximos. - Você não. Por que não o Corvo, ou o do tridente, até a estátua!

Nesse instante caem três zumbis e, detrás deles surge Marfim Cobra.

- Devia beijar meus pés por eu ter aparecido. Ouvi seus gritos. Se continuar assim, vai acabar enlouquecendo.

- Você não percebe? - responde o corvo marrom, sem conseguir disfarçar seu terror. - eles já invadiram a cidade. Quem morre vira zumbi! Olha quanta gente com roupas novas! Isso não vai acabar nunca!

- Calma.

- Como, calma? E, se a gente tá matando zumbis, eles tão morrendo, e vão virar zumbis de novo! Isso não vai acabar nunca...

- Calma. Uma hora isso acaba.

- Uma hora!?!

- Vamos lutar, pois é o melhor que podemos fazer.

Os dois continuam lutando. Os dois que têm punhal como arma. Marfim Cobra continua a desferir golpes rápidos e brutais. Já o Peter, se ia regular, começa a piorar. Desmotivado.

Mas luta ainda. E, vendo a esperança e o heroísmo nos golpes de Marfim, começa a despertar. A presença do paladino esquelético de Kin-Rá, com sua fúria incontrolável, aos poucos o fortalece.

- Aaahhh...

- Rose! - grita Peter.

- Você se vira sozinho?

- Claro!

- Me dá cobertura?

- Claro, mas... - Ele ia dizer que Marfim não chegaria a tempo, mas foi subitamente interrompido pela visão de uma serpente branca de pura energia, que envolvia o herói salvador. Logo em seguida, Marfim Cobra desaparecia junto com a tal serpente, diante dos seus olhos. A distração baixa sua defesa, e ele começa a pensar na própria vida, mas continua lutando.

Marfim reaparece diante do corpo de Rose, já sem a força da pedra. Ao seu redor não há alguns morros de corpos mortos, mas uma área maior, um microplanalto, de corpos incinerados. Mas isso não importa. O que realmente importa é o corpo de Rose no chão, deitada, ou melhor, jogada, rodeada por três zumbis. Um zumbi tenta atingir Marfim pelas costas, e o acerta com suas garras sujas. Mas se balas antes não funcionaram! Não, amigo leitor, as coisas não são bem assim. Vale lembrar que zumbis têm um algo qualquer de sobrenatural. Afinal de contas, são zumbis. Deixemos claro então que as garras agiram em sua força vital. Algo como um arranhão.

Mas depois da cena, isso foi mais do que suficiente para tornar Marfim ainda mais furioso do que antes. Em uma repentina explosão incontrolável de ira, o seguidor do deus-aranha rasga o ar com seu punhal. E com o ar, partes dos zumbis. E ele manuseia seu Punhal das Serpentes como nem a hélice de um avião conseguiria. Para os distantes, de forma fantástica e imponente. Para os próximos, de forma letal.

Marfim prossegue com a luta, com a fúria. Com energia, diriam muitos, suficiente para derrubar todos os zumbis de um planeta zumbi. Mas os zumbis não param de chegar.

- Todo mundo tente voltar para o centro! - É ele. O Corvo. Voando e fazendo sua voz ressurgir dentre todos os berros mórbidos que preenchem o lugar. E ele fica parado girando sua espada no ar, apontando para baixo, para deixar claro onde é o centro. Após algum tempo, voa pelo cemitério em busca de alguém.

Marfim ouve a ordem e parte pra lá. Há algumas montanhas de zumbis próximo ao local que ele deixa. E ainda derruba inúmeros outros no caminho. Finalmente chega, e lá não vê ninguém. Ou melhor, ninguém vivo. Ele luta sozinho contra tantos zumbis - coisa que faz há um bom tempo.

Demora um pouco, mas logo chega Áquos, seguido por Lunar. Os três lutam em resistência dispersa: à distância (uns dos outros) de quem pode se virar sozinho. Demora um pouco para que o Corvo surja com sua péssima notícia.

- Estão todos mortos.

Ele desce e se junta à resistência. Passa um helicóptero, próximo ao chão, filmando a cena, logo vai embora, passa por outras ruas da cidade, onde vultos tombam em passos aparentemente bêbados ou, pelo menos, não naturais.

- É uma pena. Sinto por eles. - Um polegar pressiona o botão Off do controle remoto.

- Nós devíamos estar lá...

- Para morrermos solidariamente... - Gilbert pensa um pouco. Estão no sofá de um apartamento. - Não, obrigado. Tommy foi o único herói. Eu não tenho força para seguir seus passos. Se tivesse lá seria só mais um mártir. Sinto muito por ser humano.

Ele estende a mão e pega mais uma lata de cerveja do isopor. Stevie continua a beber da sua. Antes havia apenas o som da TV. Agora que está desligada, brotam do nada barulhos de golpes, de machado e foice, seu impacto com ossos, e vem a lembrança da morte do corvo amarelo. Não se sabe se os sons lembraram a morte, ou se foi o contrário. O que se sabe é que no fundo há um certo sentimento de culpa por terem fugido. Mas eles não vão voltar.

Na batalha, no cemitério, a luta continua. Marfim começa a se lembrar das palavras de Peter.

"Eles estão morrendo, e vão virar zumbis de novo! Isso não vai acabar nunca! ...isso não vai acabar nunca! ...não vai acabar nunca! ..."
A frase se repete e ele começa a perceber o quanto de verdade havia naquelas palavras desesperadas. Ele não precisa ver a cidade para imaginar quantos zumbis deve haver por metro quadrado. e começa a temer a total veracidade daquelas palavras. Seria possível que Fimiq alcançasse seu objetivo sem que eles sequer concluíssem a luta, sem que eles ao menos pudessem sair do cemitério e ver a face do odiado avatar? Ele teme, mas seu punhal ainda luta.

Exatamente no meio do cemitério, entre as duas capelas, há um trapézio formado pelas quatro unidades de justiça. Um quadrângulo, como planejado, sem ninguém dentro. Nenhum inimigo. Reforçando a proteção, há duas montanhas de corpos em cada lado, fazendo com as capelas quatro paredes. Há, em cada parede de corpos, apenas uma passagem, uma porta. E o quarteto, já impaciente, destrói os zumbis, que chegam de forma tão lenta... Como uma torneira pingando. Mal sabem eles que os zumbis já tomaram a cidade, e que soldados estão ao redor dela, armados, desesperados, mas obrigados a impedir que qualquer um saia da área urbana.

O quarteto luta bravamente. Já lutaram por quase toda a noite. Estão agora a oeste das capelas. Lá só existem alguns punhados de montanhas de corpos.

- Ahh! - o grito vem das capelas. - Saiam daqui! Socorro!

O Corvo olha para os outros, com seu olhar naturalmente inexpressivo, mas claramente traduzível. Algo como: "É, tenho que salvar esse infeliz..." Ele voa e avista um zumbi em cima de uma montanha de corpos, próximo a uma capela. Sobre a capela, o repórter que o próprio Corvo salvou anteriormente. E ele o faz de novo, rasgando o zumbi, que cai ao chão.

E o repórter não agradece. Só treme e reza. O Corvo volta ao grupo.

Os únicos que lutam com a força de outrora são Lunar, como previsto, e Marfim Cobra, por estar em seu terreno. Áquos já demonstra sinais de fraqueza. O Corvo, não tanto, mas sente as dores do combate. E o dia já vai nascer. Do sombrio horizonte de concreto brotam os primeiros raios do Sol. O Punhal das Serpentes cai: Marfim desaparece mais uma vez. Mas os mortos-vivos continuam de pé para a infelicidade dos três. - e, por que não dizer, do tal repórter?

Áquos cai sobre seu joelho direito. Apoia-se no tridente. Ergue a cabeça. Três daquela maldita praga estão diante dele. A três passos. ...dois ...um golpe de espada derruba um deles, o outro, e o terceiro.

- Vamos, amigo. - O Corvo estende a mão. Áquos se levanta. Até Lunar começa a se cansar. Seus golpes não são mais tão rápidos...

- Por que o Marfim tinha que ir logo agora?

O Corvo não responde. Vira-se e continua a derrubar os zumbis, que não param de chegar. Isso sem se afastar muito de Áquos, e sem perdê-lo totalmente de vista. Sua espada começa a pesar. Ele estava bom em combate, mas não houve tempo suficiente para uma recuperação total. O leitor deve recordar, certamente, seu estado naquela última batalha...

Não tarda para que o Corvo, assim como já Áquos, passe a lutar só na defensiva. Já é dia claro, e os zumbis continuam a avançar, mostrando-lhes o que os espera se passarem por esse obstáculo. Não é, de forma alguma, tarefa simples vencer um avatar, nem que fosse para um outro avatar. Mas não adianta planejar o futuro se o presente exige total atenção para que possa, bom ou mau, existir um amanhã. Resta Lunar apenas. Ele luta como pode, sem se afastar dos outros dois.

Não vai acabar, dissera aquele corvo antes de morrer. Os

zumbis não param de chegar. Lunar está fraco. O Corvo tomba. Áquos já foi várias vezes atingido. É o fim, ao que parece. Pois ao meio-dia a cidade está cheia de zumbis.

- Gafanhotos?!?

Sim, uma grande nuvem de gafanhotos se aproxima. Verdes gafanhotos vêm pouco acima das cabeças mortas. Gafanhotos verdes, conhecidos por alguns como "esperanças". Eles se aproximam do centro da bagunça. O lugar onde se encontram as unidades de justiça, quase fracassadas. Eles se juntam e começam a formar um ser humanóide, que aos poucos se torna um homem um tanto velho.

- O que acharam do meu novo truque?

Os três respondem com silêncio. Só após algum tempo Áquos fala.

- Grande Redry, não podemos apreciar seus truquesinhos agora, desculpe-me a franqueza.

- Sinceramente, que recepção mais... morta! Esperem, vou tentar de novo.

A estranha figura desaparece, como se houvesse se transformado em vapor. De repente, ouve-se um barulho, uma vibração de baixa frequência, porém intensa. Os que se viram vêem um enorme feixe laranja, de algo como luz, com um toque de matéria, do lado de fora do cemitério, varrendo a rua.

- Hááá! - ele entra destruindo todos os zumbis que estão no cemitério, varrendo seus corpos podres com seu poderoso feixe de energia.

E pára diante dos três.

- E agora, o que acharam?

Com um ar de ironia, o Corvo, já sentado no chão, bate palmas desanimadamente.

- Ah! A propósito, gostei do "grande".

- Grande, Redry, mas não maior que Kin-Rá.

- Não sei porque, mas sabia que alguém havia de dizer isso. Bom, precisam de ajuda?

- Não, só um pequeno favor, Grande Redry. - responde Áquos. - Será que seria possível, por gentileza, varrer da cidade essas pragas?

- Ah, só isso? Não brinca... - Ele se concentra. Alguns segundos bastam para explodir sua luz laranja. Tudo fica laranja, como se houvesse uma neblina dessa cor. Bastam alguns segundos. - Feito. Mas isso me cansou bastante, é bom saberem.

- Oh! Nossos imensos agradecimentos.

- Que nada, foi um prazer destruir essas criaturas. São totalmente contra os meus princípios. ...nem estão vivos! ...nada pessoal. Infelizmente não sou um deus da morte, mas da vida, portanto não posso ajudar vocês a se recuperarem. Realmente adoraria fazê-lo, mas... não dá. Portanto, se não houver mais nada...

- Espere. - o Corvo fala. - Poderia restituir a vida de quatro heróis? ...humanos?

- Talvez. Mas talvez isso me impeça de trabalhar em favor da natureza. Vocês viram o que fizeram com ela?

Os três se olham, aguardando uma resposta definitiva.

- Tudo bem, quem são? Esquece! Eu sei. Sabe de uma coisa? Eu sei que vou me arrepender depois, mas... - Pára um pouco. - Vocês me pediram dois favores, agora é a minha vez de lhes pedir dois outros.

- Tudo bem, diga.

- Vejam se conseguem acabar com aquele miserável Fimiq de uma vez por todas, tá? O outro... Dêem lembranças minhas a Kin-Rá.

Outra explosão repentina de luz laranja. Desta vez tão forte que ofusca os paladinos de Kin-Rá. Uma luz laranja muito clara, quase branca. Ainda enxergando um branco celestial, é possível ouvir vozes. Crianças. Pessoas mais velhas. Choros, gritos de alegria e terror ainda. As imagens começam a ficar nítidas. E surgem diante dos olhos dos três, pessoas se levantando, outras correndo do cemitério, outras ainda se ajoelhando. E os zumbis mais velhos, no chão, como verdadeiros mortos. Tudo foi restaurado.

- Ele se foi. - Comenta o Corvo.

- É. - responde Áquos, contemplando a imagem. - E devolveu a vida de todos os que morreram por causa de Fimiq, nessa leva de zumbis.

- Bom, vamos procurar os outros...

- Ei!

Os quatro estão lá, com seus corpos ilesos e sem as pedras, em fila, lado a lado.

- Podemos ir, então.

Eles se dirigem, os sete, para o lugar de chegada.

Lá, a equipe que os trouxe está ainda um pouco atordoada com tudo o que aconteceu.

- Vamos partir. - fala Peter.

Eles partem.

- Bem-vindos ao grupo. - o Corvo tenta conversar, para diminuir a monotonia.

- Que... - Rose pergunta, estando perto dele.

- Vocês morreram e voltaram. Como nós.

- Ah! É...

- Como se sente?

- Não sei ainda... Está tudo tão confuso...

- E você, Peter?

- Mais tarde falamos sobre isso, certo?

- John?

- Não dá mais pra mim essa vida.

- O quê? Vai desistir também?

- Não tenho nervos pra coisas desse tipo. Sinto muito, mas não posso mais...

- Tudo bem. Entendo... - "Dava pra ouvir seus gritos de desespero antes de você morrer." - Tommy?!? E você? Você, que morreu há mais tempo. Por falar nisso, esqueci de agradecer por ter salvo a minha vida.

- Nada, o que é isso? - ele responde, com a cabeça baixa. Ergue a cabeça um pouco e o olha. - Sabe de uma coisa? Estou pronto pra outra.

- Assim é que se fala!

Eles finalmente chegam à cidade de origem. Está tudo como eles deixaram. Uma vez lá, são recebidos pela equipe dos Corvos, com grande alegria. ...e surpresa: ninguém imaginou que fosse possível ver Tommy novamente. Mas a festa acaba no momento em que todos se reúnem na sala que existe para esse fim.

- Eu já disse que minha participação acabou. Não vou mais fazer parte desta força. - John deixa a pedra na mesa e volta para sua poltrona, de onde pretende assistir ao restante da reunião.

- O que eu tenho a dizer. - Peter se levanta. - é que estou fora. Não vou mais participar. Quero minhas férias. Aqui na Terra, de preferência; mas no momento aceito férias em qualquer lugar. Não vou mais lutar nessa guerra. É tudo o que tenho a dizer.

Ele deixa a pedra do corvo marrom na mesa, perto das pedras dos outros corvos. Agora é a vez de Rose. Ela não tem dúvidas. Levanta-se e caminha até a mesa. Lá deixa a sexta pedra. Sai da sala, logo atrás de Peter e John. Tommy se levanta. Todos estão surpresos com a cena: o fim da Força Corvo. Ele se desloca até a mesa. Ergue a mão vazia. Toma uma das pedras.

- Eu continuarei a lutar. - ergue a pedra do corvo amarelo. A única que ainda tem dono.

É um alívio para toda a equipe de Kin-R'a. Ainda há espírito guerreiro em alguém. Todos os quatro venceram a morte, mas Tommy foi o único que sabia exatamente o que ia encontrar quando morreu. Ninguém está totalmente feliz, afinal, só há um corvo agora. Mas há uma certa felicidade, pois era o corvo amarelo, que morreu como herói e voltou dentre os mortos. Há uma felicidade que quase se neutraliza totalmente, frente à tristeza. E ninguém está mais feliz que o Corvo.

- Aonde iremos? - ele pergunta.

- Não se preocupe. - Tommy responde. - No tempo em que estive fora descobri isso. Mas fique frio. Temos alguns dias antes da próxima batalha.

Três carros deixam o prédio. O objetivo: levar três pessoas que muito já lutaram, mas a morte lhes abriu os olhos. Eles tentarão retomar suas vidas, mas... Elas nunca mais serão as mesmas. A morte transforma as pessoas. Você talvez imagine quanto. Mas nada poderá impedir as unidades de justiça de lutar. Nem mesmo a própria morte...

Parte VII

Quinta-feira, 13 de agosto. O tempo passou e chegou a hora de partir. A única esperança do mundo nas mãos de cinco heróis que já morreram. Chegou o dia.

- Sim, é verdade. Eu li os sinais em meus sonhos. - Marfim confirma a notícia, enquanto os outros se olham.

- Partamos, então.

Eles tomam seu veículo e partem. O quanto antes chegarem melhor, pois Fimiq não precisará de tanto tempo para repor as energias gastas no último evento. Durante a viagem, poucas palavras são pronunciadas. É uma viagem triste, longa, e sem Marfim. Sim, pois não tardava o amanhecer e, por bem ou por mal, este guerreiro não luta mais sob a luz do Sol. Em tais circunstâncias ele foge - ou é sugado - para o punhal.

- Estamos prontos?

- Como assim, "estamos prontos"?

- Estava pensando. Na última batalha...

- É. Não conseguimos vencê-la.

- Estaremos, por acaso, prontos para a próxima?

- Corvo, meu amigo Corvo, vencer aquela batalha era missão quase impossível. Tarefa para uma legião de semideuses. Não digo que dessa vez será menos difícil, mas não devemos nos preocupar tanto antes da hora. O tempo dirá se estamos ou não preparados.

- Além do mais, desculpe interromper, não é bom vivermos do passado.

- Tommy! Você disse que tinha descoberto o destino desta viagem enquanto esteve morto... Por acaso esteve com Kin-Rá?

- Não. Uma formiga me mostrou esse lugar sob uma densa neblina.

- Formiga?

- Neblina?

- Devo confessar que não entendi isso tão bem quanto gostaria, mas... Ora! Estamos indo exatamente para lá. Creio que descobramos logo que chegarmos.

Neblina... Marfim poderia ter alguns palpites se lá estivesse. Quanto ao outro mistério, a formiga, o leitor bem sabe como Marfim seria capaz de explicar completamente este detalhe. Sim, todos estes mistérios seriam revelados se ele cá estivesse, mas como esse não era o caso, restava aos heróis apenas esperar.

Logo chegariam ao porto. Estavam perto, a algumas horas. Pisaram o semi-deserto e os poucos que os viram fizeram-no um deserto completo. Com direito até a um pequeno lago em pedras, de onde uma estátua cuspiu água, sugerindo um oásis. A primeira leva que deixou o lugar, supõe-se, o fez devido à notícia de que eles viriam. A segunda, pelo fato em si.

- Bom, e agora? O que pretendem fazer? - O Corvo responde a esta pergunta simplesmente levantando vôo. Gesto pouco típico para quem gostava tanto de falar.

- Uma boa idéia, certamente. - E Áquos caminha ao mar. Restam finalmente Lunar e Tommy, para a infelicidade do segundo.

- Bem, sei que você não fala, nem come, mas gostaria de me acompanhar na busca por uma lanchonete, se é que há alguma aberta? - Lunar responde afirmativamente com a cabeça e caminha com ele pelas ruas.

Estão agora em um verdadeiro deserto. O terror não é o que virá à noite, mas passar o dia num deserto de concreto acompanhado apenas por uma muda estátua. Eles realmente não conseguem encontrar uma lanchonete funcionando, o melhor que visitam são três abertas, duas delas destruídas e na terceira eles se acomodam. Na cadeira e no chão, conforme suas massas.

- Mas que lapso! - Aqui está deserto, não há quem atenda ao seu pedido, mas prontamente Tommy corrige o erro se levantando. - Me espera aqui. Não demoro cinco minutos.

Vai à cozinha.

- O que vou querer... Tem pão, tem... Vou preparar um sanduíche. Droga! Sem energia! Só faltava essa... certo, eu como cru mesmo...

Ele volta com seu sanduíche e seu copo de refri, tirado não tão frio do refrigerador. Senta-se na cadeira que reservara, sem muita necessidade. E ele lancha sem dizer uma palavra. Obviamente, sem ouvir também.

- É, amigo... Ainda é cedo... Que é que a gente faz agora? - como se houvesse de receber uma resposta...

- Temos muito tempo pra ficarmos parados, até a noite. Por isso, acho melhor a gente economizar nossa paciência e dar uma volta por aí, pra conhecer a cidade, o cemitério, sei lá... Que acha?

Dito isso, o último dos corvos responde à resposta afirmativa da estátua de Kin-Rá simplesmente se levantando e saindo do prédio. E passam a andar pelas ruas. No caminho, claro que vêem milhares de prédios, altos e baixos, velhos e novos, belos e feios, vazios e desertos. Todos diferentes, tão diferentes, mas agora são comparáveis. Tão iguais e frios... A beleza de todas as criações está em vê-las cumprindo o seu papel, a razão de terem sido criadas. Exceto as criações feitas somente para contemplação, mas este não é o caso. A graça de se ver prédios é ver uma casa e saber que ali mora alguém, ver um banco e lembrar que há pessoas trabalhando lá dentro. Esse ar de vazio é tão forte que poderiam explicar duas visões negativas do homem: melancolia de domingo e casas mal-assombradas. Lembra-se o leitor de que eu dividira os grupos que deixaram a cidade em duas levas? Talvez tenha havido ainda uma terceira: a dos que ficaram e não suportaram cinco minutos de total solidão.

Mas quem são os loucos que estão aqui agora? São dois heróis! Dois loucos que já venceram a morte e não hão de sair correndo e gritando para fora da cidade. Deixemos isso para os mais sábios...

- O banco está aberto? - Eles se aproximam por curiosidade. - Foi saqueado, talvez depois de abandonado... Até que ponto vão os oportunistas?

- Espere! Está vendo o que eu vejo? - Lunar confirma. - Um homem na praça!?

Eles correm em direção àquele homem que veste roupas tão velhas. Enquanto o primeiro pé de Tommy pisa a calçada da praça, a pedra pressionada em sua mão se desfaz e, em espirais de energia amarelada, veste-o com o uniforme do corvo amarelo, e o arma com o bastão. Em dois saltos eles chegam ao topo da praça, e bastam mais alguns passos para chegarem ao banco. O homem usa algo como um sobretudo com capuz, de aparência velha. Está sentado de cabeça

baixa e braços caídos. Os dois heróis se aproximam aos poucos.

- O senhor está bem? - o corvo amarelo toca o ombro, com uma pancada leve. O vulto ergue a cabeça e mostra uma face horrível, parecia um zumbi e, com a voz trêmula...

- Me ajudem... a peste...

- Peste!?!

- O estádio...

"Peste? Que loucura é essa agora? Creio que não se tenha ouvido falar disso há anos... Por quê?" Ele se vira um pouco para a direita, como se procurasse uma resposta na paisagem. As folhas balançam ao vento, mas nada diz algo que o ajude a decidir. O vulto pega seu braço.

- Me ajude...

Ele tira o membro das mãos do velho. Começa a se distanciar, em passos pensativos. Quando, de repente, pára e olha Lunar, ao seu lado.

- Temos que achar um estádio.

E eles correm para uma rua escolhida ao acaso, enquanto o estranho se levanta do banco e mostra um sorriso maquiavélico, pouco antes de desaparecer em uma névoa negra.

Os dois correm sem encontrar nada que se parecesse com um estádio. Então eles param.

- Algo horrível deve ter acontecido nesse estádio do qual ele falou. Algo provocado por Fimiq.

Seu olhar perdido entre os prédios termina por encontrar uma banca de revistas. Lunar aponta para um cartão postal.

- Isso! Deve ser esse o estádio! - olha o verso - Mas de que adianta saber qual a rua, se não tem ninguém pra informar onde fica?

Eles deixam a banca e vão para o meio da rua.

- E agora?

- Ei! Vocês aí? Como vão?

- Corvo? - ele aterrissa.

- É, Corvo.

- Você viu algum...

- Esquece! Você tem que ver o cemitério. É grave.

- Mas, e...

- Vá por ali e achará a praia. De lá, vão pra esquerda. Esperemos lá. Até mais!

Levanta vôo bruscamente e some por entre as pilhas de concreto.

- E essa agora...

O calor é imenso, e ele só nota que já passou do meio-dia porque a luz refletida pelas paredes teima em ofuscar sua vista. Mas ele corre mesmo assim.

- Lá está a praia. - fala, ofegante. Pára um pouco pra descansar e volta a correr para a esquerda, procurando contato visual com o cemitério.

Uma vez localizado o alvo, eles procuram seus portões, e lá são localizados pelos outros dois. A visão é horripilante. Há vários corpos dilacerados, cheios de furos, pregos, arames. O solo está vermelho. E a luz do Sol só aumenta o terror. Pois mostra que o sobrenatural não está restrito à noite. Se bem que ninguém precisasse provar isso, pois há três criaturas, que há tempo acompanhamos, que não podem ser consideradas naturais...

A dupla de heróis recém-chegada da urbe entra. O corvo

amarelo só não entra em estado de terror por ter sido alertado com antecedência pelo Corvo.

- Que tragédia...

Não há resposta para essas palavras. Alguns talvez nem encontrassem palavras para se expressar sobre a cena, quão horrível era. Apenas o silêncio é suficientemente expressivo em certos casos. Enquanto Tommy senta para se recuperar do choque, ouve-se grunhidos de Lunar. Alguns dotados de mais imaginação diriam até que sua pétrea pele ficara vermelha, tamanho o seu ódio.

- Está melhor?

- Estou. Obrigado.

A visão é tão dura que queima a alma ao adentrar os olhos. Tommy fecha os olhos e respira fundo. Volta a abri-los, como se esperasse que tudo fosse só uma visão, uma ilusão, uma miragem. Mas não era, e o ato não parece ter produzido tão excepcional efeito quanto ele desejaria que o tivesse.

- Quem fez isso? - só depois de perguntar ele se dá conta de quão estúpida fôra a pergunta. Primeiro porque, se ele quer saber por alto, a resposta será Fimiq. Segundo que provavelmente os agentes de tão detestáveis atos ainda estão anônimos.

- Fimiq. - Áquos responde, prontamente. Após alguns segundos, quando percebe quão vaga fôra a resposta concedida, completa. - Ainda não sabemos...

Eles ficam a se olhar, e a olhar os restos humanos tão maltratados, por muito tempo. Tempo suficiente para decidirem o que fazer.

- Vamos pensar um pouco: quem poderia ter feito isso? - o Corvo anda de um lado para o outro, sobre a estrada calçada do cemitério, pensativo.

- Fimiq-avatar. - sugere Tommy.

- Não. - Áquos se ergue, intervindo. - Ele não se rebaixaria, se tem tanto poder.

- Quem então?

- Não acho que seja um outro mal.

- E quem seria?

- Servos de Fimiq.

- Servos?

- Sim, servos.

- Que tipo de servos?

- Mortos-vivos, talvez?

- Não. Provavelmente não.

- E quem?

- Sacerdotes, seguidores. Talvez pouquíssimos mortos-vivos. Mortos-vivos são burros, em geral. Há muito poucas espécies inteligentes.

- Como vocês?

- Não somos mortos-vivos. Somos ressurgidos. Ressuscitados.

Já está perto do final da tarde.

- O que fazemos agora?

- Só podemos esperar.

- Já que é assim, vou procurar algo pra comer. Nós somos todos "ressurgidos", mas eu ainda tenho meus órgãos. Acompanham-me?

- Vamos, pelo menos não veremos mais essa "tragédia".

Eles caminham até acharem outra lanchonete. Invadem-na. Tommy entra e seleciona o que será seu lanche. Volta então para se alimentar na presença dos outros. Afinal, quer ver que rumos a conversa vai tomar.

- Estamos chegando perto...
- Nos outros casos Fimiq não havia tido ações diferentes da de invocar mortos.
- O que é isso?
- Quê?
- O Punhal das Serpentes!
- Que tem... Está de outra cor!?!
- Será um sinal?
- Quer dizer que estamos perto.
- Ou que o punhal está sem força.
- Ou repleto dela.
- Ou que Marfim não vem.
- Ou que já está por aí.
- Sabe de uma coisa? Áquos, meu amigo, vamos parar com isso. Chega de querermos prever o futuro.
- Tens razão, mas o que não me conforma é tudo aquilo ter sido feito...
- No cemitério?
- Justo. E que não deixaram nenhuma pista.
- Nesse instante, Tommy, que tomava um refrigerante, cospe tudo o que tinha na boca, a quase se engasgar.
- O estádio!
- Qual estádio?
- Um velho doente me disse que havia algo lá.
- Por que não disse antes?
- Tentei, mas o Corvo não deixou.
- Eu não deixei? Como assim eu não...
- Deixa pra lá, você viu algum estádio por aí?
- Sim, eu vi.
- Leve-nos lá agora!
- Tudo bem, se é o que querem... Sigam-me.

E foram em busca do estádio, onde algo horrível poderia estar ocorrendo.

- É ali.

O céu já estava escurecendo. As nuvens já estavam avermelhadas. Vermelho de sangue, de ódio. Eles corriam em direção ao estádio, que estava aberto. Corriam prontos pra enfrentar qualquer coisa, exceto talvez o que estaria por vir. A cinco passos da entrada, Corvo levanta vôo, a um metro do chão e parte na frente dos outros. Numa explosão o Corvo entrava no campo aberto do lugar, seguido pelos três outros, que não diminuíram a velocidade.

- Aahhh!

Uma pancada abafada. Os três chegam ao mesmo tempo ao inferno. Vêm a pior paisagem que já viram e verão em todas as suas vidas. O Corvo se levanta e se afasta da pilha de carne e ossos humanos.

"Céus! Por Kin-Rá! O que houve aqui!?! Morros de corpos em decomposição? Como? É indescritível! É como estar no inferno. Cabeças esverdeadas, com olhos caindo. É terrível! E olha como está

o lugar onde eu bati! Braços se soltaram. Não dá pra ver isso... Não! É maligno demais! Fimiq, Fimiq, eu vou te achar, seu miserável. E quando eu te pegar, você vai pagar caro por cada gota de sangue que derramou. As chamas da justiça queimarão seus mal'evolos ossos divinos..."

"Isso é ainda pior que o cemitério. Morros de corpos jogados, em decomposição. Mas há algo a se ver por aqui. Primeiro, que ainda penso que Fimiq não se rebaixaria ao ponto de matar pessoas uma a uma. Ainda que seja o deus da desunião, da destruição, da morte e de tudo o que há de negativo, ele é um deus. Deuses são orgulhosos desde que o mundo é mundo. Deve haver seguidores dele por aqui. Segundo, os corpos não podem estar aqui há tanto tempo ou a cidade tomaria noção disso. Fimiq tem sugado suas essências vitais. É, caro amigo, parece que agora pegamos você..."

"Isso é horrível! É como se todos esses corpos pedissem socorro, ou nos culpasse por não termos resolvido isso antes... Isso parece uma casa do terror. Um labirinto. Mas não vou abandonar meus amigos justo agora. Meu bastão lutará incansavelmente até o fim."

"Grrrrr!"

"É, Fimiq... Não esperava menos de você..." - Vamos nessa.

- Marfim?

Ele pega no ar o punhal jogado pelo Corvo, enquanto abre caminho entre as outras unidades de justiça e o corvo amarelo. Eles o seguem, desviando os morros mortos, até o centro do estádio, quando, dentre os mortos, ressurge um vulto. O mesmo visto por Tommy, se o leitor se recorda. Ele ergue a cabeça, com ar de desafio, gargalha e se divide em cinco, que correm em cinco direções.

- Rápido! Separem-se!

Eles correm em várias direções. Cada um no rastro de um vulto do avatar de Fimiq.

O Corvo descola os pés do chão para ir mais rápido. E alcança seu vulto.

- São imagens!!!

O grito ecoa por todo o estádio. Todos param, mas já era tarde. Eles tentam voltar, mas notam que não estão sós. Alguns dos corpos se levantam, com punhais de aura negra e vazia. São seus sacerdotes. Bem sabemos das habilidades de combate de tão dedicados heróis. Desnecessário dizer que, após alguns golpes, eles já estavam livres desses incômodos. Mas, como já disse, era tarde. No instante em que se livraram totalmente dos incômodos sacerdotes, os últimos raios do Sol deixavam de tocar a cidade.

"Ele consegui de novo. Por que deixei isso acontecer? Como o mais sensato, deveria ter evitado a separação. Era tudo o que ele queria. Marfim tomou a frente, mas não. Não devo culpá-lo agora. Não adianta nada escolher um bode expiatório..."

"Era ele... E eu estive tão perto naquela praça... Nem pensei nessa possibilidade. Acabei nos trazendo à armadilha que o monstro preparara. Bom aliado eu sou, não?"

"Droga! Droga de novo! E de novo! Ninguém voltou pra cá! Claro, eles não voam... Mas, só pra confirmar, que droga!"

"Escapaste de novo... Não importa. Eu te procurarei até encontrá-lo. Mas espere! Que canção é essa?"

Sim, uma canção. Suave e aguda. Um Mi ou Lá, pouco importará depois que eles descobrirem de onde vem. Uma canção que toca a alma, não no sentido de emocionar, mas no de que é como se a canção fosse destinada aos espíritos, deixando estes angustiados. E eis que dos morros de corpos inertes se erguem seus inimigos para esta noite. A Lua brilha e mostra as translúcidas criaturas.

- Espectros.

Espectros. Erguiam-se translúcidos, em seus trajes brancos, brilhantes a vencerem a Lua. Com seus cabelos a dançar. A canção vinha não se sabe de onde. O efeito causado por tudo isso é certo como dois e dois são quatro.

Cercados por morros de mortos, a princípio. Daí sozinhos sob o manto negro da noite. Agora, ouvindo uma canção do além, diante de um verdadeiro exército de fantasmas. De longe, se pudessem ser vistos, certamente seria um enxame, ou uma nuvem. ...ou neblina. E o ataque começa.

Um homem não tão velho. Um homem do campo, ou seu fantasma, com seu facão quase transparente, desfere um golpe contra Áquos. Este se esquiva a tempo, com um curto salto pra trás - ele tem que se lembrar de que está cercado - . Mas logo após a esquiva, era sua vez de agir, e ele devolve o golpe usando o tridente. Por pouco a arma não bate nos corpos abandonados. Isso não por descuido de seu manejador, mas por ter o tridente atravessado seu alvo principal. O típico homem do campo faz expressão de dor apenas para que Áquos possa comprovar o que já suspeitava.

"Minha arma atravessa esses monstros mas, por ser mágica, lhes fere. Hora do segundo teste." E ele gira o tridente no ar para ferir os que tentavam se aproximar. Pára.

- Ketitaie Memi! - e ataca seu inimigo inicial desta batalha. O homem some. Sua alegria quase o faz esquecer que há mais inúmeros fantasmas ao seu redor. E eles não lhe darão tempo para fazer isso de novo...

Lunar desfere seus golpes, mas não parecem fazer efeito, o que é uma pena, tamanhas força e determinação o movem. Não se sabe ainda se a bem ou a mal, os golpes dos fantasmas também não parecem fazer efeito. Mas, ao contrário de atravessarem o oponente, como ocorre a Lunar, eles param ao encontro de sua pele tão rígida quanto a do Leão da Neméia.

Em pontos diferentes, mas incrivelmente próximos - nem imaginam quanto - , Marfim Cobra e o corvo amarelo lutam. Tommy, sob seu uniforme, gira periodicamente o bastão com ferocidade, mantendo-se sempre dentro de um círculo mais ou menos seguro. Marfim teve a mesma idéia e, compensando o alcance de sua arma com sua extrema agilidade, consegue o mesmo efeito.

Por incrível que pareça, eles vencem os fantasmas. Como na maioria do combate, deslocam-se a uma velocidade baixa e instável. Se estavam tão perto quanto o leitor está informado, o certo é que, mais cedo ou mais tarde, caso não se afastassem, eles ao menos notassem a proximidade. Isso se deu quando um morro deixou de ficar entre eles.

- Precisa de ajuda?

- Creio que esteja me virando bem... Mas qualquer ajuda é bem-vinda.

- Chego já.

E a unidade de justiça em questão luta contra os fantasmas, enquanto atravessa o corredor.

- Interessante como a luta fortalece...

- Mesmo? Por que diz isso?

- Já havia até esquecido de que estávamos cercados por tantos cadáveres...

- Mesmo...

Neste instante o Corvo decola e passa por cima dos dois. Ao avistá-los, volta. De lá de cima, começa a falar.

- Precisamos arrumar um jeito de encontrar Fimiq. Esta batalha está perdida...

- Não. Não está, amigo. Estamos nos saindo bem...

- Confie em mim. Eu sei o que digo. Você acha que tem chance porque não viu quantos espectros temos aqui.

Misteriosamente os fantasmas começam a subir.

- Ah, não! Até aqui? Eu odeio espectros! Aoh Eker Joh!

Podem ser vistos milhares de fantasmas subindo de todos os cantos do estádio. O Corvo luta no céu, com sua espada em chamas, mas os fantasmas não param de subir. E o pior é que isso não prejudica nem um pouco a formação deles em terra, o que dá uma idéia de seu número.

- Droga!

Ele não está conseguindo se livrar de todos, pois vêm por todos os lados, e ainda por baixo e nas diagonais.

- Droga!

O Corvo sobe, querendo escapar. Os fantasmas que estão no alto param todos. Um grito extremamente agudo e alto é executado pela legião superior. O Corvo, que parecia salvo, mais acreditavelmente pela potência do grito em coro que por suas próprias forças, é arremessado para o alto até desaparecer. Fato que ninguém dentre os heróis vê, já que se ocupavam em resistir a tal grito. O grito se foi.

Após levarem alguns golpes, caídos eles se erguem e se reestruturam. Foram feridos e o grito ainda ecoa em suas mentes. Para piorar, os fantasmas que estão no nível acima resolvem por ali mesmo ficar e dali atacar os inimigos de Fimiq.

- O Corvo tava certo.

- Mais do que certo, é triste ter que admitir.

- E o que vai fazer agora?

- Não faço a mínima idéia.

- É, se houvesse um jeito de chegar lá...

- Hã, mas... Não.

- O quê?

- Pensei em me teleportar, mas já tentei isso e a chegada foi a mesma origem.

- Você havia visto o inimigo antes de tentar?

- Não, claro! Agora eu conheço... sua face!

Ele aplica mais alguns golpes nos que vêm por terra, enquanto Tommy cuida dos que vêm por cima. Marfim segura o ombro do corvo amarelo.

- Saiba que você é grande, meu amigo. Mesmo no meu tempo eram raros homens corajosos como você. Se cuide, vou enfrentar o dragão.

- So...

Não pôde completar a exclamação. "Sozinho!?" Iria perguntar. Uma pergunta que tem razão de existir. Este é o segundo combate que eles não venceriam, juntos. Como Marfim poderia derrotar Fimiq sozinho?

A batalha continuará e todos já sabem que não podem vencê-la. Maior é a aflição de Lunar, que não poderá vencer sua luta, nem perder. Há pior terror que o de querer lutar e lutar, e nunca fazer a menor diferença pra ninguém?

Mas a luta prossegue, sem Marfim, porque foi enfrentar sozinho o avatar, por excesso de coragem, estupidez ou nem um, nem outro. E sem o Corvo, pois este foi derrotado.

Mas a luta continuará, até que termine. Signifique isso a morte dos heróis ou dos vilões. Eles lutarão, enquanto toda a esperança é depositada em um homem - ou unidade de justiça, o que seria mais

apropriado - , Marfim Cobra.

Parte VIII

Não, não se passou um mês desde que eles partiram à cidade fantasma, se me perdoa a ironia. Foi há quase exatamente vinte e seis horas. Como podemos ver, não houve alternativa. Ainda que camuflado, o 13 está presente.

E eis que nas trevas da praça ressurgem, de um casulo branco, o bravo herói. Marfim Cobra.

"Está deserto." Ele olha para os lados. "Mas Fimiq está aqui. Meu teleporte não pode ter falhado..."

Uma gargalhada assustadora e, ao contrário da canção dos fantasmas, grave, preenche o escuro lugar. Marfim se volta e vê, do topo de um prédio gótico, a mesma figura encapuzada de antes saltar e cair, com certa suavidade, cinco metros a sua frente.

- Você veio... Saiba que já contava com sua chegada.

- ...

- Sim, gostei de você. Essa aparência esquelética... Desde que soube de você, eu comecei a imaginar: um morto-vivo inteligente como meu braço direito... Será incrível.

- Imaginou? Pois não terá passado de um delírio febril, seu... - Ele corre contra o avatar, mas este simplesmente some.

- Cuidado com suas palavras, discípulo da... Ha! Justiça... Quem aqui pode dizer o que é certo e errado. Vocês se julgam punidores da injustiça, mas não percebem que injustiça é impor as próprias idéias, como "aquilo que é certo". Ora, vamos... Eu odeio isso, você não concorda comigo?

- Acertou em cheio. Agora, por que não aparece aqui diante de mim, pra acabarmos logo com isso?

Ele aparece. Vinte deles, ou mais. Nos topos dos prédios, flutuando, no chão. Eles enchem a paisagem. E ele fala, e a voz vem de lugar nenhum e de todos os cantos.

- Então, você quer acabar logo com isso? Eu lhe ofereço o governo do mundo.

- De um mundo morto.

O silêncio toma a palavra por algum tempo, até que...

- Morto, você diz? Mas o que é a vida? Se eu quisesse um mundo morto não teria a quem ser deus. O que quero é um mundo das minhas criaturas triunfando sobre as demais. E você teria, sim, algumas dessas criaturas humanas a quem governar...

- Não foi isso que quis dizer...

- Vejo que não me xingas mais! - p'ra um pouco. - Sei que foste um ladrão. Cometeste um grande erro ao crer na justiça em sua posição. Confesso que nunca ouvira falar, antes de você, de alguém que adotasse ideologias tão opostas, e ao mesmo tempo.

- E daí?

- Daí que tu és "diferente". Não percebes? Diferente como eu sou, dentre os deuses! Juntos poderemos...

- Nunca! Nem...

- Marfim?!?

- Corvo?

Ele chega dos céus, com seu traje brilhando, tão majestoso quanto se pudesse imaginar possível.

- Como?

- Avana.

- Sim... - Fimiq interrompe. - A deusa dos ventos. Já esperava isso por parte dela, afinal, todos os deuses estão contra mim.

- Sim, estão. Mas vamos parar com a brincadeira, pois detesto ilusões.

Para a surpresa dos que precederam sua chegada, ao gritar, o Corvo gira a espada em círculo. Estava levitando sobre a cabeça de Marfim. E de sua espada partem chamas que inflamam as árvores, criam paredes amarelo-avermelhadas e quentes, em uma chuva de fogo. E, o mais importante agora, atingem todas as imagens de Fimiq. E todas desaparecem, exceto uma.

- Aah! - Não parece ter sofrido muito, apesar do grito. - Agora você me paga, urubu sem asas!

O Corvo parte, a uma velocidade tão absurdamente alta que só se vê o rastro das potentes chamas de sua espada e de sua armadura brilhante. Em direção a Fimiq, mas enquanto as chamas se mantinha no ar, um corpo se chocava contra o chão, sem cabeça.

Era o Corvo. E Fimiq gargalha enquanto uma foice ao seu lado se torna novamente sua mão.

- Corvo! Você o matou?

- Ha! Ha! Ha! Esqueça seus amigos. São todos uns derrotados. Os outros já devem estar mortos também.

- Miserável! - E ele parte com seu punhal, desferindo milhares de golpes por segundo, cada golpe deixando um rastro verde no ar, criando assim uma teia, em sua fúria.

Mas todos os golpes são aparados por mãos que viraram pequenas lâminas retorcidas, semi-foices.

- Cansou? - Em menos de um segundo, o avatar impulsiona o corpo pra trás, enquanto desaparece. - Que pena. Estava tão bem...

Em um instante, Marfim estava perto da praça, no instante seguinte seu corpo esquelético já quebrara duas árvores e se encontrava no chão, do outro lado da mesma praça.

- Ha! Ha! Isso foi só para mostrar que não podes me vencer. Retirei sua única arma.

Neste instante é que Marfim percebe.

"O Punhal das Serpentes! Está lá, no meio da praça, cravado no que restou de uma das árvores... Eu não havia percebido. Só agora vejo: está verde, meio dourado. Não tem mais a cor pedra de sempre... Há algo diferente nele. Perdi minha chance. Mas espere, posso me teleportar até ele!"

E o faz. O casulo branco formado pela serpente some, com ele. No instante em que aparece diante do punhal, em menos de um centésimo de segundo, é arremessado. Sobe dez metros e cai exatamente onde estava antes.

"Aaahh! Essa doeu!"

- Pensas que vou deixar que faças isso? Antes sou capaz de te matar.

E, em uma névoa negra, começa a se fazer novamente, dois passos à frente do punhal.

- Não tens escolha, meu caro. Junta-te a mim, ou morre. Talvez pense: prefiro morrer por meu deus, mas eu conheço a Aranha. Estás

aqui porque ainda lhe deve. Se morrer agora não vais poder "descansar em paz para sempre". Ah! Havia se esquecido do débito? Se pretendias quitá-lo, podes esquecer também. O descanso eterno só eu posso lhe dar agora. Basta que aceites minha proposta e sejas meu braço direito. Ou também, posso te matar agora caso recuse. E aí viverás no inferno que teu deus promete.

"Por que será que os deuses gostam tanto de falar? E por que será que têm sempre razão? Ai, minha cabeça... Outra queda dessas e eu já era... Bem eu não posso me entregar agora."

- Espero uma resposta.

"Mas eu não tenho saída! O que eu faço... Espere! Meu punhal está brilhando. Isso pode ser bom! Está se mexendo. Saiu da árvore!?"

Árvore... Uma árvore cai sobre Fimiq. Este a desvia com o braço, mas já é tarde. O Punhal das Serpentes já se encontra nas mãos de seu único e verdadeiro dono.

- Maldição!!!

- Agora, como diria o Corvo, a brincadeira acabou. Inchinmy Ejoda!

O punhal explode em sua mão. Explode em uma energia verde ensurdecadora. Uma esfera de raio um metro, onde eletricidade verde dança, levantando poeira e até algumas pedras do tão resistente calçamento. Dessa esfera parte um dragão de cinco metros de altura, com ar de serpente e patas de aranha. Verde e de energia densa, quase sólida. Seus olhos faíscam como o olho de um ciclone.

- Maldito seja, Kin-Rá!

Em um segundo o dragão ataca. Fimiq se torna uma máquina de guerra, da qual centenas de foices, espadas e machados brotam. No bote do dragão, o avatar tenta, em desespero, usar todas elas, e ainda dispara alguns raios negros em várias direções. Mas mesmo ele sabe quando não há saída nem chance de vencer.

- Nããã...

Marfim Cobra se vira e vê um rapaz com uma roupa um tanto esquisita. Parecia a do Raio Azul, mas trazia uma pirâmide e era avermelhada.

- Pode me chamar de Delta.

Espere! Nós conhecemos esse rapaz. Mas não é aquele que matou um assaltante e por pouco não foi morto pelas outras três

unidades de justiça? Em Maceió?

- Você não é aquele que conseguiu arremessar meus três aliados pra longe?

- Sou, sim. Fui eu quem jogou a árvore nele e lhe deu a faca. Embora tenha tentado me matar, sinto muito pelo seu amigo.

Eles se calam por alguns instantes.

- Parece que tudo acabou...

- O quê? Por onde você tem andado? Em todo canto tem um monstro desse infeliz que você acabou de matar! Ah! A propósito, bela magia!

- Hã! Ah! Obrigado... Mas sinto que meu deus tenha sumido. Ele se esforçou muito pra derrotar seu rival. Acho que vou ficar pelo menos um século sem poder falar com ele.

- É uma pena... Só lembrando... Há generais zumbis, vampiros... Você não acha que a gente tem que fazer alguma coisa?

- Claro!

Eles se levantam e vão andando pela cidade fantasma.

- Ah! E já agradeço por ter me livrado dos seus amigos, cara?

- Não, que eu saiba.

- Tá. Valeu!

- E isso foi o agradecimento, suponho...

- É.

- Certo. Não há de quê.

- Tá tirando onda com a minha cara?

- Não. ...ou melhor, não sei. O que é tirar onda?

Os dois foram até o estádio e mataram os fantasmas restantes. Graças ao Delta que, ouvindo o depoimento do já fraco Áquos, conseguiu uma "bomba elétrica" ainda naquela noite. Tommy estava morto e Áquos, muito mal, se recolheu ao oceano para recarregar as baterias.

Enquanto isso Marfim Cobra, Lunar e Delta saíram a lutar contra os "monstros" que infestavam a Terra. Desde aquele dia nunca faltaram desafios e lugares a se pregar e impor a verdade e a justiça.

Felizmente eles nunca mais encontraram um combate que não pudessem vencer.

...pelo menos até agora.