

E.S.luro

A Lenda de

Ambita

Ciclo da Inocência



Voe

ALÉM

A Lenda de
Ambita
Ciclo da Inocência



Copyright © 2023, Editora Flyve.

Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida de qualquer forma, seja por meio eletrônico ou mecânico, ou arquivada em qualquer tipo de arquivo sem a autorização expressa por escrito da editora.

PUBLISHER	CAPA
Lucas de Lucca	Estúdio Tetrafish
DIRETORA EDITORIAL	ILUSTRAÇÕES INTERNAS
Daihany de Moraes	Augusto Saucedo
ASSESSORA EDITORIAL	João Voese
Marina Solé Pagot	João Pedro Pereira
DIAGRAMAÇÃO	REVISÃO
Grasiele Lima	Marília Schuh

**DADOS INTERNACIONAIS DE
CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)**

I 92

Iuro, E. S.

A lenda de Ambita : ciclo da inocência : v. 1 / E. S. Iuro.
– Uberlândia, MG : Voe, 2023.

696 p.

ISBN 978-65-00-70881-3

1. Ficção brasileira I. Título

CDD 869.93

Índice para catálogo sistemático:

1.Ficção : Literatura brasileira 869.93

Bibliotecária responsável: Ana Lúcia Merege – CRB-7 4667



FLYVE.ltda - CNPJ: 33.825.711/0001-54
Avenida Afonso Pena, nº 155, sala 855.
Centro - Uberlândia - MG.
CEP: 38400-128 sac@editoraflyve.com
flyve.com.br

– Parte 1 –

Ciclo da Inocência

Aviso de conteúdo potencialmente sensível

A presente obra é destinada ao público jovem-adulto e adulto. Não é uma história infantil. Sua narrativa marcada por dualidades e seu tom tragicômico, podem apresentar conteúdo potencialmente sensível, inadequado ou perturbador para certas pessoas, podendo desencadear reações emocionais negativas em alguns indivíduos.

Na obra, há cenas tais como: violência física, psicológica e sexual; crimes e sangue; depressão e menção ao suicídio; abandono familiar e traição; nudez parcial; linguagem adulta (palavrões).

Se você é sensível a este tipo de conteúdo, orienta-se prudência pessoal, tanto quanto ciência de que o texto é uma obra de ficção, sem efetiva conexão com qualquer realidade particular.

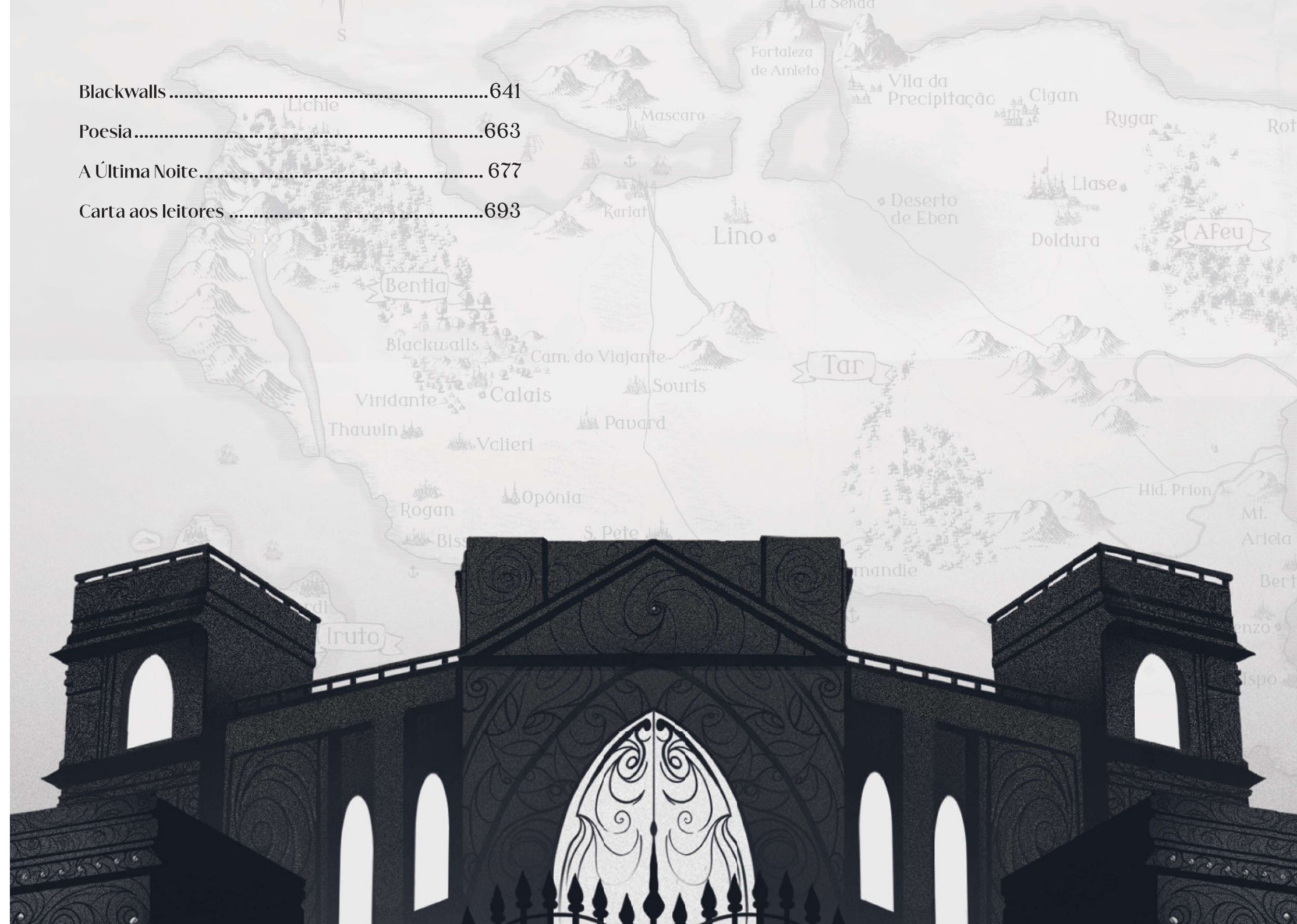
A saúde pessoal deve ser levada a sério e jamais negligenciada. Se necessário, busque ajuda profissional.

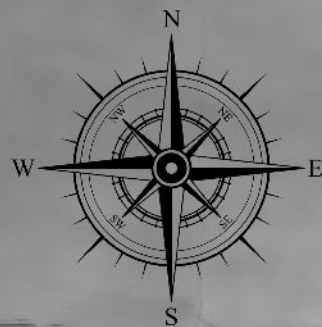
– Sumário –

A Feira do Sortudo	15
Traidor	31
Que Comecem os Duelos	47
O Futuro de Samir	69
Terroristas	89
Preparação	105
A Armada Júnior	121
A Primeira Missão	141
Chamas	157
Até as Torres Mais Altas Começam do Chão	173
Missão Sant'pete	193
Bons Frutos Também Nascem da Paciência	209
Bem Mais do Que Cuecas e Meias	225
Karlat é Retomada	241
Diplomacia	253
A Paixão Custa Caro	267
Ao Lado do Rei	289

Capturado	305
Água, Água, Água	317
Lara(nja)	335
Poder é Poder	351
Tratativas Adiadas	367
Resgate	383
Uma Noite Memorável	401
Entre Lendas e Ressacas	419
Hidrelétrica de Prion	437
Despedida	453
Lança da Sorte	471
Fogo se Combate com Fogo	487
Nem Sempre Vencer é Triunfar	509
Enfim, Lino	523
Onde o Ciúmes Começa, a Paz Termina	541
O Silêncio	563
Acusação	581
Julgamento	597
Sentença	623

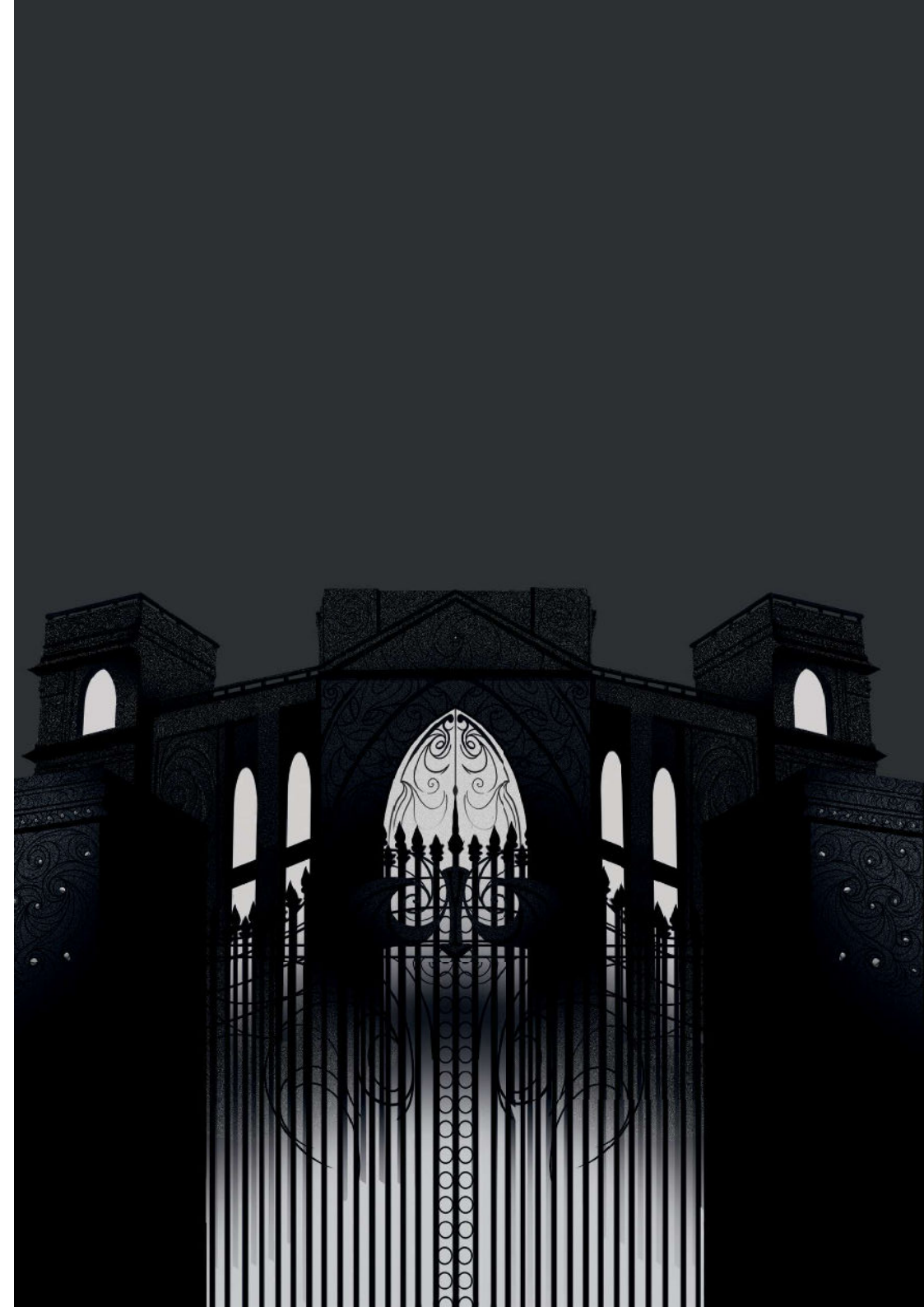
Blackwalls	641
Poesia	663
A Última Noite	677
Carta aos leitores	693





Ambita





Capítulo 11



Missão Sant'pete

A cidade de Sant'Pete era mais urbanizada do que Opônia, embora também contasse com sua parte rural. Era uma perfeita cidade de pequeno porte, com prédios de pedra em sua maioria, ruas pavimentadas levemente estreitas e comércios locais. Tão logo chegaram à cidade, depois de dias de viagem, Samir e Ana se encontraram com o chefe da polícia local para se apresentarem e receberem atualizações.

Depois da reunião, foram encaminhados para seu alojamento, uma casa na saída nordeste de Sant'Pete. A residência, infelizmente, era de um morador que desapareceu no primeiro ataque do predador. A história funesta por trás da habitação não foi capaz de superar a felicidade trazida por seu conforto. Em que pese simples na arquitetura, tinha vários cômodos, muitos móveis e havia sido abastecida de alimentos pela guarda local. Antes do almoço, Samir e Ana reuniram os alunos na sala e falaram sobre a missão.

— A situação é... complicada — disse o ruivo. — Para o nosso azar, a comunidade está apavorada e inventando coisas sem sentido, o que acaba poluindo as investigações. Porém, uma coisa é certa: os ataques são cíclicos, no intervalo de nove a dez dias entre um e outro. O último foi há cinco dias, na estrada pela qual viemos. Três viajantes foram atacados e um deles escapou, porém, faleceu logo depois, em virtude das lesões sofridas. Os demais não foram encontrados.

— Isso nos dá uma margem de três dias — falou Regno para si mesmo, contudo, os demais o ouviram.

— Sim. É o tempo que temos para reunir novas informações — respondeu Ana. — Comecem ainda hoje e façam de

modo sutil, sem chamar atenção indesejada. Acima de tudo, sejam diligentes para não frustrarem a missão...

— E, especialmente, para não se machucarem — interrompeu Samir, tentando focar no que era realmente importante.

— Obviamente... — retrucou Ana e encarou o colega com julgamento no olhar. Em seguida, olhou para os alunos com severidade. — Prestem atenção. A partir de agora, somos apenas um time. Trabalharemos em equipe e, ao fim de cada dia, teremos uma reunião de atualização. Usem o dia de hoje para caminhar e conhecer a cidade e seus arredores. A partir de amanhã, tentaremos as entrevistas com os moradores locais.

Durante a tarde, os alunos saíram para caminhar pela cidade. Por razões de “incompatibilidade”, como Usha argumentou de modo educado, a equipe de Josserand foi na direção oposta do time 3. A caminhada foi num ritmo absurdamente lento e serviu para mapearem Sant’Pete. Ardeo, por sua vez, ainda aproveitou para acenar para algumas adolescentes da sua idade, sob a premissa de “cordialidade”. No fundo, esperava que a sorte no amor lhe sorrisse.

O dia teria sido monótono, não fosse pela descoberta da noite. Para a surpresa do time 3, havia uma leviana trama arquitetando-se pelas suas costas. No alto da noite, quando todos já deviam estar dormindo, Todd ainda estava desperto, terminando uma leitura na sala, sob uma fraca luz. Pouco antes de terminar o capítulo, viu Isac e Robin indo até a cozinha para beber água. Graças a isso, acidentalmente, ouviu o nefasto plano.

Um dos rapazes do time 2 narrava já terem entrevistado várias pessoas e algumas delas sugeriam que um senhor que morava fora da cidade tinha informações relevantes. O sujeito, supostamente, se recusava a falar com a polícia por questões pessoais. Diziam que o sobrenome do agricultor era Ignis’Atra e desconfiam que ele podia ser um terrorista. A partir disso, o plano do time 2 era simples: comprar o testemunho do homem e desvendar o caso, sozinhos, para ganharem maior pontuação. Ao notar o retorno da dupla, Todd apagou sua lamparina, para não ser visto, e os colegas passaram batidos, retornando

ao quarto. Felizmente, Todd não foi avistado, porém, também não pôde ouvir o desfecho da história.

A ansiedade de Todd foi às alturas, mas ele teve o bom senso de aguardar o dia seguinte para contar aos demais. Na manhã seguinte, ele conduziu os amigos para a lateral da casa, do lado de fora. Contou a história e Úrsula foi a primeira a responder:

— Aqueles mesquinhos egoístas não acham que vão se dar bem nessa! Temos que inverter o jogo imediatamente, procurar este cara e ver se ele fala conosco. Ainda mais se...

— Se for meu parente? — perguntou Ardeo.

— Sim! Quem sabe, isso facilita as coisas. Só precisamos descobrir onde ele mora e...

— Calma, Úrsula — disse Usha. — Você está ignorando a parte dele ser aliado de um terrorista? Eu não me sinto bem com isso.

— Nós não sabemos se é aliado ou... ou só está sendo ameaçado, entende? Digo, pra ficar quieto e tal.

— Uhm... pode ser, digo, faz sentido. — Usha ponderou por um instante e um segundo problema lhe veio à mente: — Vocês já viram o tamanho da cidade? Vai ser impossível descobrir e falar com o cara antes do outro time.

— Se eles descobrirem, é porque alguém falou. A história deve estar disseminada na cidade. Só precisamos de alguém que coopere.

— Esqueçam isso — Regno expressava confiança no olhar e na voz. — Vamos trabalhar de forma inteligente e não esforçada. Minha sugestão é: vamos ficar de olho neles e segui-los. Cedo ou tarde, eles vão nos levar para aonde queremos.

Durante toda a manhã, pouco aconteceu. No início da tarde, houve um punhado de entrevistas inócuas. Ao final da tarde, finalmente, movimentos auspiciosos ocorreram quando o time 2 se moveu para fora da cidade. Com todo cuidado disponível, Regno e os demais seguiram os colegas até uma propriedade rural, que ficava razoavelmente distante da cidade. Era um caminho íngreme que os fez perder o contato visual por um instante e somente foi recuperado quando

chegaram no fim da subida, já ao pôr do sol. Do alto, viram apenas uma casa de porte médio, bastante velha e desgastada pela força do tempo, isolada entre plantações modestas. Não viram os colegas, mas apostaram estarem naquele imóvel.

Desceram o caminho em direção à casa e a avaliaram de perto. Parecia vazia. Regno e Ardeo espiaram pelas janelas, mas não viram nada. Usha foi até a porta da frente e forçou a maçaneta, que cedeu facilmente e lhes deu acesso ao interior do ambiente. O lugar parecia inabitado há séculos pela quantidade de poeira, insetos e teias de aranha que cobriam os móveis.

— Err... odeio insetos — falou Todd, enquanto todos olhavam os cômodos abandonados e vazios da habitação.

— Droga! Não é aqui! Mas aonde eles podem ter ido? — falou Ardeo para todos. — Não podem ter sumido no meio do nada.

— Ei, venham aqui! — chamou Usha, que estava na parte de trás da casa, do lado de fora.

Assim que todos se reuniram, a menina apontou para um abrigo que ficava sob a casa. A entrada levava ao subsolo e era dividida por duas portas de madeira reforçadas por ferro. Na ocasião, uma das portinholas estava aberta.

— Porão?

— Óbvio, Ardeo. Mas não é isso. Olha no primeiro degrau.

Ardeo se aproximou e viu um lenço feito de seda, com três letras maiúsculas gravadas em dourado num dos lados.

— “C.F.H.”. Já vi isso em algum lugar... Onde?

— Todos nós já vimos! — disse Regno, cheio de convicção.

— “C.F.H.”: Catarina Felícia Hushack! É o lenço da Catarina!

— Eles devem estar lá embaixo — Todd falou com receio.

— Vamos ter que descer aí... no escuro... com insetos... e um possível assassino em série?

— Ah, nós vamos! — Ardeo socou a palma da mão esquerda.

Não havia consenso sobre a opinião de Ardeo, mas também não tinha outra coisa a ser feita. Se queriam ter alguma vantagem na investigação, precisariam assumir certos riscos. Vendo os amigos vacilarem, Ardeo tomou a frente, acompanhado de Regno. Mergulharam no porão, iluminados apenas pela fraca luz do final do dia. Do último degrau em diante

era impossível prosseguir por conta do breu. Ademais, não parecia que os colegas do time 2 estivessem por ali, pois o silêncio era absoluto. Optaram por voltar.

Seu desejo não foi soberano. Antes mesmo de iniciarem a subida de retorno, viram um vulto no topo da escada, fechando a portinhola. No segundo seguinte, os meninos correram e forçaram a saída, mas não adiantava, estava lacrada por fora com alguma barra de metal ou coisa parecida. O desespero causou taquicardia em todos, não apenas pela escuridão no pavoroso e decrepito ambiente, mas, sobretudo, por cogitarem terem sido capturados pelo assassino em série. A verdade se revelou em seguida:

— Cinco ratinhos na mesma ratoeira. Que bobinhos — ninguém teve dúvidas: a voz era de Josserand.

— Vocês são muito ingênuos, fala sério. Pensaram mesmo que não sabíamos que Todd estava nos ouvindo? — falou Isac, antes de rir.

— Pelo jeito pensaram, ou melhor, não *pensaram*, porque são burros — disse Catarina, jogando com as palavras. — Fabuloso, Isac e Robin, estão de parabéns. Uma encenação perfeita! Só o tapado do Todd para acreditar!

— Joss, vamos voltar, ainda temos que encontrar o cara...

— Lia estava tentando falar algo, mas foi interrompida.

— Cala boca, Lia! Vamos embora! Ah! Vocês, aí dentro: se cuidem com o cão sarnento do Ignis'Atra. Ele é sangue ruim. É capaz de trair e matar todos vocês.

Ouviram-se os passos dos alunos do time 2 se afastando. Não estavam brincando e, realmente, iriam abandonar os colegas dentro do porão. Antes de o silêncio absoluto voltar a reinar, a voz fina e feminina de Catarina soou próxima das portinholas.

— Ei, caso vocês saiam daí, devolvam meu lenço! — a menina riu com sadismo ao fim da frase. Depois, correu para se juntar aos amigos já distantes.

— VOU FAZER VOCÊ ENGOLIR ISSO! JURO PELOS DEUSES, SUA ARROMBADA! — era Úrsula, extremamente irritada.

Não tardou e perceberam a seriedade da situação: o time 2, de fato, os havia abandonado ali. Tentaram arrombar a

porta do porão, sem sucesso. O reforço em ferro os continha. Diante disso, resolveram mergulhar no breu e tentar encontrar outra saída. Tatearam as paredes e só encontraram rocha e mais rocha. Pelo chão havia garrafas, um tapete grosso e grudento, algumas caixas, móveis que pareciam mesas, mas bem poderiam ser estantes pequenas.

O pavor começou a ganhar forma na medida em que o tempo corria e eles acreditavam estarem presos. Também empilharam os móveis para forçar a madeira do piso da casa que estava sobre suas cabeças, contudo, foi em vão. Tudo que obtiveram foi mais gasto de tempo e um mau-humor geral. Foi enquanto moviam algumas caixas de um lado para o outro que a sorte também mudou de direção. Por acaso, Todd tropeçou numa das pontas do tapete e o dobrou praticamente ao meio, antes de cair e se espatifar no chão. Ao tatear para levantar-se, percebeu algo curioso: sob o tapete, havia um quadrado de madeira em meio à pedra do piso.

— Pessoal, acho que é um alçapão — falou Todd. — Me ajudem a puxar.

— Cara, não tem como puxar isso. Não tem onde pegar pra puxar — falou Regno, tocando toda a dimensão da placa de madeira.

Passaram a mão pelo objeto e, efetivamente, não tinha como puxá-lo. Ardeo deu algumas batidinhas na madeira e pensou por um breve momento. Concluiu o que lhe parecia ser óbvio:

— Então, se afastem.

— O que você vai fazer?

— Se não dá pra puxar, eu vou empurrar!

Os colegas saíram de perto e Ardeo começou a pisar com um dos pés, cada vez com mais força. A placa de madeira resistiu. Regno se pôs a ajudar e começou a pisar também, depois Usha se uniu. Usaram toda a força que tinham e obtiveram resultado: a madeira cedeu e ficou dependurada, balançando. Todd a tocou e, no escuro, sentiu uma argola de metal e duas juntas presas, sustentando a madeira.

— É um alçapão mesmo, mas ele é pra ser aberto por baixo.

Aqui não é a entrada. É a saída... de algum lugar.

— Entrada ou saída, tanto faz agora. É a nossa única opção — a sentença de Regno foi compartilhada pelos demais.

Antes de tudo, pegaram uma caixa vazia e atiraram pelo buraco, com a intenção de medir a profundidade, especialmente porque, dali em diante, enxergavam menos ainda. O objeto rapidamente se chocou com o chão e, assim, concluíram ser uma descida de cerca de dois metros ou menos. Úrsula foi a primeira a descer, não porque estivesse intrépida, não foi essa a qualidade que lhe fez ir à frente. Foi a gana por querer vingança. Regno foi o segundo, e, em seguida, Ardeo, Usha e Todd.

Pela escuridão, vaguearam pelo caminho estreito como um túnel, sempre escorados na parede, que se mostrou ser de pedra bruta e barro. O chão era idêntico, não fosse por algumas raízes que brotavam e uma estranha umidade. Um aroma estranho preenchia o ar e lembrava enxofre. Neste cenário escuro e numa marcha cuidadosa, receando encontrarem o indesejado, o grupo caminhou, tropeçou e se sujou por quase uma hora, até que finalmente encontraram uma abertura na parede. No momento, Regno estava mais à frente e enroscou seus cabelos numa raiz enviesada, perdendo uma das fitas que amarrava a trança de seus longos cabelos loiros.

Cruzaram a abertura e o primeiro sentido que lhes foi aguçado foi o olfato. Um odor pútrido se sobressaiu, amargando seus sentidos. Usha sentiu vontade de vomitar na hora e os demais usaram suas roupas, cobrindo o nariz, para respirarem melhor. Não podiam ver mais do que vultos, mas sabiam que estavam num local mais amplo que o estreito em relação ao caminho pelo qual vieram, tendo em conta que suas mãos não sentiam mais as paredes. Tentaram se comunicar, mas isso demandava respirar mais intensamente e não podiam se dar ao luxo disso ali. A solução era tatear os amigos. Úrsula amparou Usha, que estava completamente atordoada, e seguiu os meninos que avançavam num ritmo acelerado. No avanço, Ardeo tropeçou e se desequilibrou, tocando algo gosmento e fétido que impregnou em sua mão.

Mantendo o ritmo acelerado, avançaram até encontrarem uma parede e outra abertura, oposta da que ingressaram no ambiente de linhas putrefatas e incertas. Logo perceberam que o teto e as paredes estreitas haviam retornado, formando um novo túnel. Continuaram vencendo os metros até escaparem do odor opressor. Aos poucos, o cheiro passou a ser floral e as sombras apareceram, revelando réstias de luminosidade externa. Julgavam-se perto da saída, podiam sentir.

Estavam certos. Imediatamente adiante, passaram por uma cavidade que lhes pôs em liberdade, em meio à noite, às árvores e às demais vegetações. Foi quando desabaram no chão, assustados. Ninguém falou nada por um longo período, o que lhes veio a calhar, pois ouviram passos se aproximando e prontamente se esconderam, para não serem vistos. Já ocultos, observaram um homem entrar pela passagem que eles tinham acabado de sair, carregando, consigo, um lampião de mão aceso e um espeto de madeira. O homem ficou no interior do lugar por vários minutos e, quando saiu, corria como se sua vida dependesse daquilo.

O pique era curiosamente suspeito e não podia ser ignorado. Justamente por isso, os cinco seguiram o homem, sem serem notados. Aos poucos, a vegetação se tornou rarefeita, até ceder lugar a uma estrada vicinal. O sujeito que perseguiram cruzou a pista sem olhar e correu ainda mais rápido em direção a um vilarejo no horizonte próximo. Ao chegarem à pequena vila, perderam o encalço, mas não o ímpeto. Sem demora, Usha abordou uma pessoa que saía de uma bodega.

— Com licença, senhora. Que lugar é este?

— Você está perdida, juvenzinha? Aqui é a Vila Leschant, um pequeno distrito de Sant’Pete.

— Nós estávamos... estamos procurando um conhecido nosso que acabou de entrar na vila. Vimos ele de longe, mas o perdemos de vista.

— Uhm... não vi ninguém entrar no bar. Lá dentro, só o pessoal de sempre.

Com máxima cordialidade, Usha agradeceu a informação e depois olharam ao redor até encontrar a estrada principal,

que conduzia até Sant’Pete. Caminharam por ela e viram os archotes acesos de Sant’Pete um tanto antes de ingressarem na cidade pelo leste, lado oposto de seu alojamento. Ao cruzarem pela cidade, notaram as pessoas conversando, agitadas, algumas correndo e outras trancafiando suas casas. Algo estava acontecendo e parecia grave, por isso aceleraram até sua casa. Tão logo ingressaram, deram de cara com Ana Coth... furiosa.

— Seus inconsequentes, onde estavam!?

— Tentando voltar, mestra — respondeu Todd. — Fomos enganados pelos outros e...

— Não quero ouvir outra de suas histórias mirabolantes! O outro grupo está trabalhando há horas enquanto vocês estavam passeando como turistas!

Todd tentou argumentar, mas foi interrompido logo no início. Demonstrando pouca paciência, Ardeo perguntou:

— O mestre Samir está?

— Vocês se reportam a mim! Esqueçam o Samir. De qualquer modo, ele não está. Houve um novo ataque e ele foi investigar pessoalmente.

— Não é possível! Estamos longe do nono dia. O ataque não deveria ser mais tarde? Mestra, nós devemos... — Regno estava pronto para sair e ajudar, contudo, foi interrompido.

— Nem pensar! Fiquem e aguardem. Precisamos agir coordenadamente.

Apesar de inconformados, cumpriram a ordem para não agravarem a situação e acabaram sendo prejudicados nas notas. Não podiam simplesmente jogar no lixo todo o esforço dos últimos meses. Assim, subiram até um dos quartos, trancaram a porta e Regno iniciou a conversa em tom estratégico:

— Precisamos resolver um problema por vez. Agora é mais urgente escaparmos das garras da Ana.

— Você sugere algo?

— Em uma das aulas, eu aprendi um ditado: “sacrifique a prata para preservar o ouro”... Acho que é o ideal para o caso — todos observaram Regno, esperando o desfecho da ideia. — Esqueçam este papo de que fomos enganados. Vamos adiar o acerto de contas com Josserand e os outros.

Vamos salvar o ouro e dizer que passamos as últimas horas entrevistando pessoas. Inventem qualquer coisa que leve a lugar nenhum. Amanhã, devemos dar uma olhada na Vila Leschant e naquela caverna. Aquele cheiro me incomodou.

— Do que adianta, Regno? Os outros já devem estar bem à frente... — Úrsula parecia decepcionada.

— Acho que não. Lembra como Josserand falou com a Lia? Que eles tinham que encontrar o homem. Se estou certo, eles ainda não descobriram nada. Foi só um golpe para nos tirar de perto.

— Me desculpem — Todd ficou cabisbaixo, pensando em sua ingenuidade.

— Isso não importa agora. Finjam estar tudo bem e mantenham o foco.

— Certo. Terminamos a reunião? — perguntou Ardeo impacientemente. Os demais o olharam, demonstrando indignação. — Quê? Eu preciso comer. Eu tô morrendo de fome! — a expressão pegou todos de surpresa. Só então notaram estarem há horas sem comer.

Os alunos tentaram esperar Samir acordados, porém o professor retornou somente no alto da madrugada, quando todos já estavam adormecidos. Só o encontraram no dia seguinte, e a primeira a vê-lo foi Úrsula, ou melhor, a ouvi-lo. Mesmo de longe, pôde escutar uma acirrada discussão vinda da cozinha. A jovem acordou a amiga Usha e rapidamente saíram do quarto, temendo que os parceiros de equipe tivessem se envolvido em alguma confusão com Josserand. Ao alcançarem a porta da cozinha, perceberam a realidade: quem discutia era Samir e Ana.

— Ana, mude sua atitude! Se você não vai cooperar, pelo menos não atrapalhe!

— Escuta aqui, Samir: eu não pedi pra vir junto, pelo contrário, eu desejava ter ficado em Calais! Pra falar bem a verdade, esta de “soldadinha” não dá certo para mim. Já estou cansada de bancar a mãe destes garotos e de ficar me arriscando nestas missões!

— Ninguém te obrigou a entrar na AJ, ou estou errado!?

— Não te interessa o que eu faço ou deixo de fazer!

— Como não me interessa? Eu fiquei a noite inteira fora, preocupado com os alunos, e você nem pra me avisar que eles já tinham voltado! Francamente! Prefiro que você fique aqui, de pernas para o ar o dia todo, do que atrapalhando!

— Acontece que você não é ninguém pra dizer o que prefere. Podemos estar no mesmo posto na Armada, mas nem de perto somos iguais, filho do ferreiro!

— Com muito orgulho! Sou filho de alguém íntegro, honesto e justo, qualidades que faltam na sua família!

— Está acusando meu pai de ser corrupto?

— Você quem disse isso. Entenda como quiser! — Samir encerrou a conversa por ali e deixou o local com Ana ainda falando sozinha.

— Volte aqui! Ainda não terminamos... estúpido! — a raiva da professora extravasou ao lançar uma xícara vazia contra a parede e despedaçá-la.

A irritação de Ana não era menor do que a de Samir e, mesmo diante de eventual empate, Úrsula e Usha preferiram acudir ao professor. Os motivos eram óbvios. Primeiro, ele resumiu a última noite, narrando superficialmente um novo ataque, e, depois, elas contaram o ocorrido no dia anterior.

— Perfeito, só faltava esta! Os alunos brigando entre si no meio da missão.

— Nós não brigamos, ainda que tenha dado vontade — respondeu Usha. — A situação não foi de toda ruim, na verdade. Encontramos um lugar que fede a carniça e um homem suspeito. Pode ser que ele seja o assassino. Gostaríamos de investigar, mas a Ana...

— Hum... é perigoso, mas pode render frutos. Já digo que é improvável o sujeito ser o assassino, porque... — Samir suspirou, lembrando da última noite — ...tinham que ver a quantidade de sangue e vísceras espalhadas na estrada. Não parece ser obra de uma pessoa. Foi extremo. Vamos reunir as equipes e...

— Não! Eles não merecem! — Úrsula fechou o semblante. — Os babacas tentaram nos ferrar!

— Úrsula, somos uma equipe e não podemos...

— Uma manhã. Só isto: a manhã.

Samir pensou por um breve momento e então respondeu:

— Seria uma irresponsabilidade sem tamanho permitir que vocês investiguem sozinhos. Isto não vai acontecer. Somos uma equipe e agimos como equipe — Úrsula pensou em objetar e o ruivo percebeu, acelerando sua conclusão: — Portanto, proponho um meio termo: chamem a Ana e vão investigar. Enquanto isso, eu levarei minha equipe para o lado oposto. Vocês têm até o meio da tarde, e nada mais.

— Não podemos ir sozinhos, mesmo? Não entenda errado, apenas não queremos a Ana por perto.

— Não, não podem. Também acredito que seria bem mais agradável, mas respeitem as regras da AJ.

Contrariadas, Usha e Úrsula acordaram os aliados e explicaram a situação, sobretudo o pouco tempo restante para investigarem com privacidade. Um plano foi traçado pouco antes de se equiparem, fazendo questão de embainharem suas espadas para não serem pegos desprevenidos, como no dia anterior. Ato contínuo, falaram com Ana e a mestra odiou a ideia. Coube a Ardeo agir de modo ousado ao dizer que Samir estava certo, que ela não iria querer ir. A jovem professora ficou vermelha de raiva, bufou e se preparou para acompanhar os alunos. Ela mal sabia do engodo vindouro: o quinteto havia combinado que Todd, Regno e Úrsula iriam checar o lugar, ao passo que Ardeo e Usha ficariam com Ana, distraíndo-a.

E foi exatamente o que aconteceu. Preparados, no pretexto de se dividirem para entrevistar, Todd, Regno e Úrsula seguiram para o lugar que seu grupo havia passado por maus momentos na última noite. Não sabiam exatamente o ponto, mas lembravam de que bastava seguir alguns bocados no âmagô do bosque que ladeava a vila. Achavam que o caminho era mais curto, mas foi apenas ilusão causada pela corrida que deram durante a noite. Depois de vários minutos, verificaram uma elevação. Aproximaram-se e viram uma grande rocha, com mais de vinte metros de altura. Contornaram-na e encontraram uma entrada e diversas madeiras que a fechavam.

— Com certeza foi daqui que saímos. Sintam o cheiro — Úrsula farejava o ambiente e confirmava sua afirmação.

— Se foi daqui... alguém lacrou o lugar ontem à noite — Regno se aproximou e observou entre o vão das tábuas, sem conseguir enxergar nada. — Estas madeiras são novas, se comparadas às que estão nos batentes. Parece que alguém, e eu imagino quem, as pregou há pouco.

— Será que foi por nossa causa? — a pergunta veio de Todd.

— Tenho a impressão de que, quando descobriremos isto, resolveremos a missão — concluiu Regno. — Vamos voltar e conversar com os outros. Também precisaremos de alguma coisa para arrancar as tábuas.

Retornaram sem perder tempo e, ao chegarem em Leschant, encontraram Ana e Usha sem dificuldade. Elas estavam interrogando pessoas, próximo da feira local. Aproveitando a distração de Ana, explicaram para Usha a situação da entrada, lacrada, bem como a necessidade de algo para arrancar ou serrar as madeiras.

— Um serrote ou um pé-de-cabra, algo assim. Falando nisso, cadê o Ardeo?

Com o indicador, Usha apontou para uma padaria próxima dali. Na frente da loja, Ardeo conversava com uma adolescente, aparentemente da mesma idade que ele. Os olhos de Regno se reviraram, antecipando que o irmão deveria estar flertando com a garota. Ao se aproximar, conseguiu ouvir parte da conversa.

— Ah, é bastante perigoso, mas eu tiro de letra. Mais difícil seria ficar uma vida sem conhecer você — dizia Ardeo para a jovem, enquanto ela dava risinhos, notadamente envolta por aquela lábia barata.

— Ardeo... precisamos conversar.

— Agora não, Regno, estou realmente ocupado.

— Ardeo, é sério.

Com uma careta de decepção, Ardeo aceitou a intimação e se despediu da jovem, beijando a mão da moça, que ficou ruborizada e sorriu encabulada. Ao ver a cena, Regno não deixou passar sem comentar:

— Estamos no meio de uma carnificina de gente e você se empenhando nisso?

— Não diga “nisso”. Para que conste, eu estava trabalhando.

— Não diga? Em quê? Em como iludir as pessoas ingênuas?

— Muito pelo contrário — Ardeo fez uma careta, expressando sua discordância. — Aquela linda moça comentou que é muito perigoso andar no bosque... depois que eu a convidei para um passeio... porque coisas estranhas acontecem perto da mina do velho Sid.

— Uma mina, tipo uma pedreira? Ela disse quem é este velho Sid?

— Claro! É o maluco da cidade. E, antes que você pergunte, ele mora atrás daquele bar onde perdemos o homem de vista ontem.

A posição do sol denunciava que o tempo corria e eles precisavam colher algum fruto antes da manhã terminar. Aproveitando a distração de Ana, Todd e Usha ingressaram no bar, ao tempo que Ardeo, Regno e Úrsula partiram para checar o casebre que ficava logo atrás da bodega. Bateram na porta diversas vezes, mas ninguém atendeu. Forçaram a maçaneta e ela estava trancada. Observaram pela janela e, finalmente, algo positivo: sobre uma mesa, um martelo e vários pregos longos; sob ela, longas tábuas. Mal tiveram tempo para comentarem entre si e foram abordados por Todd e Usha, recém-vindos do bar.

— O dono viu Sid pela última vez ontem à noite. Disse que ele estava agitado e não parava de repetir: “não pode ser, não pode ser”. Comprou uma garrafa e saiu às pressas, bebendo no bico.

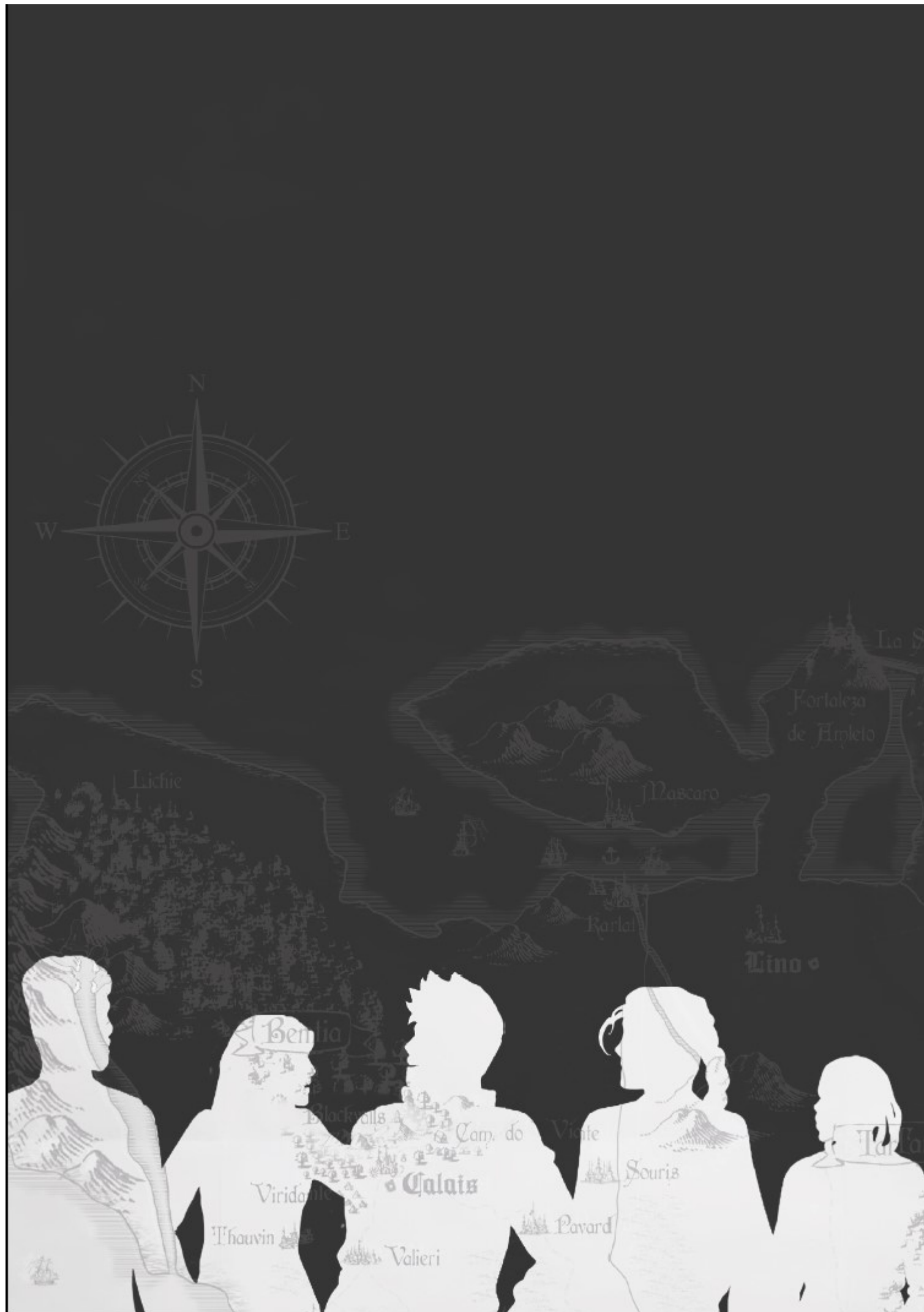
Diante de todas aquelas provas, não restavam maiores dúvidas: o velho Sid escondia alguma coisa. Pelo mesmo motivo, não subsistiam razões para esconderem suas descobertas de Ana. Foi quando Usha, apoiada pelos outros, resolveu falar pela equipe. Aproveitando que a mestra estava perdida nas investigações, contou cada detalhe das últimas descobertas, mas, como combinado, sonegou a malícia do time 2 um dia antes.

Sem saber o que dizer, Ana preferiu manter-se cética e

seguir com a investigação na referida mina. Solicitou ao dono do bar um pé-de-cabra e um serrote e se puseram a invadir o bosque. Quando encontraram a mina lacrada, sem perder tempo, Ardeo e Regno começaram a trabalhar para remover as madeiras. A todo o momento, o odor pestilento lhes assaltava as narinas, fazendo, além disso, Ana começar a crer na narrativa dos alunos.

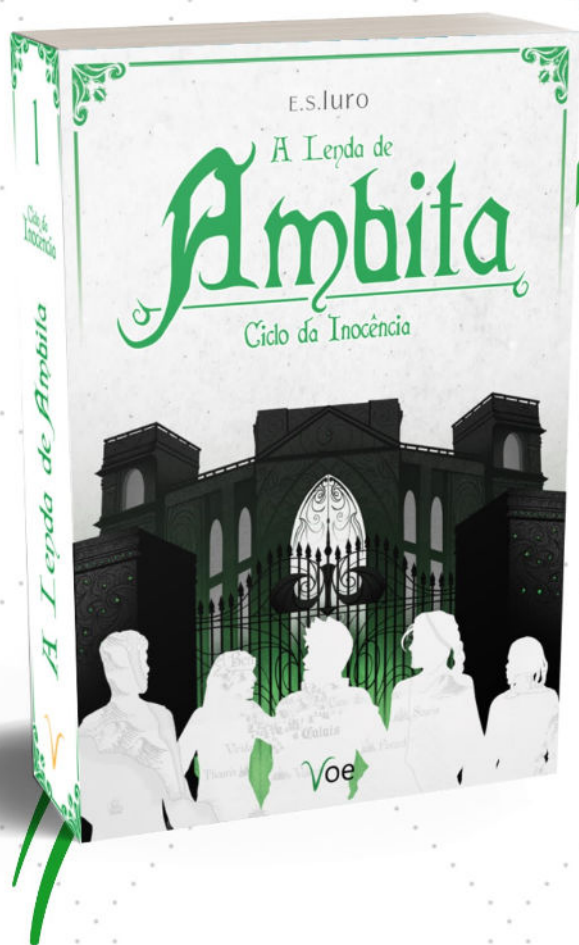
Com a passagem liberada, repetiram os mesmos passos da última noite, até que as paredes estreitas deram lugar a um espaço amplo em altura e parcialmente largo. Várias fendas, entradas e buracos eram visíveis ao longo do lugar, nas paredes e no chão. Ademais, feixes grossos de luz invadiam o ambiente, vindos do topo. A luminosidade que lhes faltou na última noite agora fazia o seu trabalho, aclarando adequadamente o recinto... e também a horrenda criatura que os seis se abismaram ao ver.

O inominável se fazia presente e ameaçava suas vidas.



A Lenda de Ambita

Ciclo da Inocência



Adquira

www.bit.ly/ambita

ou

www.flyve.com.br