



TEMA MUSICAL DA BATALHA

♫ Jack ♫

Quando eu era miúdo, toda a gente partia do princípio de que, por ser filho do Sam Orsino, haveria de ser *quarterback*, ou lançador, titular.

E foi... *mais ou menos* isso que aconteceu.

Ou seja, percebo a lógica. O meu pai, filho único de um porteiro e de uma empregada de mesa, ficou célebre por estabelecer o recorde de jardas de passe no Norte da Califórnia quando estava na Escola Secundária de Messaline, na década de 1990, e só há quatro anos é que foi ultrapassado pelo meu irmão mais velho — portanto, sim, tenho a noção daquilo que se espera de mim. O braço de família! Um direito de nascença, praticamente. As pessoas partem do princípio de que vou ser igual ao meu pai e ao meu irmão: um craque, um líder. Alguém capaz de comandar o jogo, e, em muitos aspetos, não estão enganadas.

Vejo o jogo de uma maneira diferente das outras pessoas. Acho que os comentadores costumam chamar-lhe visão, ou clareza, embora para mim seja uma coisa mais inata. No ano passado, quando a Universidade de Illyria me estava a recrutar, disseram-me que eu via o campo como um prodígio do xadrez, o que me parece mais próximo da verdade. Sei em que posição vão estar as pessoas, como se vão deslocar. Sinto-o algures, como um músculo que se contrai. Como uma mudança no vento.

Como, por exemplo, neste momento.

Messaline Hills, na Califórnia, não é propriamente Odessa, no Texas, mas, para um subúrbio abastado de São Francisco, sabemos proporcionar uma boa jogatana. O calor de final de agosto desvanece-se à medida que o sol se transmuta em luzes de estádio, transformando a familiaridade do nosso relvado no mito singular de um dia de jogo. As bancadas estão cheias; ouvem-se exclamações e burburinho na multidão, toda ela iluminada pelo verde e dourado da equipa de Messaline. Ouve-se o estalido de um tambor de fanfarra, cortante como o gume de uma faca. Do campo, o odor do suor e do sal mistura-se com o cheiro a churrasco queimado, a nossa marca distintiva já célebre no primeiro jogo da época em casa: bola de futebol americano assada.

Hoje, ao entrar neste campo para dar início ao meu último ano no secundário, sinto que é o princípio de uma era. O destino, a sina, o que quer que lhe queiram chamar — está aqui connosco: sinto-o assim que anunciam a nossa próxima jogada, a minha equipa fica, toda ela, suspensa no tempo durante um mesmo fôlego fugaz.

HUT!

Há uma pressão imediata sobre o Curio, o nosso *quarterback*, por isso, abro espaço e mudo rapidamente de direção, desviando-me de um *linebacker* da defesa de modo a chegar à esquerda do Curio para o passe. Já fizemos esta jogada centenas de vezes, funcionou na semana passada na abertura da época, num jogo fora de casa contra a Escola Secundária de Verona, e vai voltar a funcionar agora. Recebo a bola e avisto um *defender* que se aproxima a gritar para que um bloqueador tome a minha direita. Este, naturalmente, não consegue, e eu giro de novo para derrubar um *defender* do lado direito. Também este não se aguenta. Azar.

Agora é só dar uma corrida de quarenta jardas com a equipa do Padua em peso.

Disse que era mais ou menos *quarterback* titular, como o meu pai, certo? Pois, porque sou *running back*, ou corredor, titular. É isso que sou, é do que mais gosto. Depois de me ver arrancar com a bola sempre que tinha oportunidade durante a minha primeira época nos infantis, o meu treinador teve a providência de me pôr antes como *corredor*. O meu pai passou-se — em tempos, objeto de profecia em

que seria o notável *quarterback* afrodescendente que poderia rivalizar com Elway ou com Young, a *sua* carreira terminou abruptamente, com uma lesão que acabou com o seu sonho de jogar a nível profissional. Viu, assim, nos dois filhos o espelho da própria glória, desejando-nos a grandeza que lhe estivera destinada.

Mas quando eu saía disparado e percorria toda a extensão do campo, nem o Rei Orsino o podia contestar. Dizem que todos os grandes jogadores de futebol americano têm uma centelha sobrenatural, e a minha — que faz de mim o melhor jogador em campo — é que, sempre que *vishumbro* uma abertura, consigo ultrapassar qualquer pessoa que tente deter-me. Tenho uma fé absoluta na pulsação do meu peito, na santidade dos pés. Na certeza de que vou dar tudo por tudo para me levantar de cada queda, por mais dura que seja. A maioria das pessoas não sabe qual é o seu objetivo na vida, nem por que razão existe, ou para que foi feita, mas eu sei. Afinal de contas, é uma história muito curta.

Neste caso, tem apenas cerca de quarenta jardas.

No instante em que cruzo a linha de golo, a banda toca energicamente a música de combate da nossa escola, e a cidade inteira delira nas bancadas. No que diz respeito aos primeiros jogos da época em casa, estou a dar espetáculo, e o público retribui o favor entoando o já habitual «Duque Orsino», uma variação do meu pai, o rei, e do meu irmão, o príncipe.

Este ano, ninguém diz *se* ganharmos o campeonato estadual, mas sim: *quando* ganharmos o campeonato estadual.

Atiro a bola ao árbitro enquanto olho para o muito atrasado *cornerback* do Padua, que se mostra pouco satisfeito por eu ter marcado, de novo, no seu campo. É, possivelmente, o mais rápido da sua equipa, o que deve parecer um grande elogio para quem não me conhece. Algumas pessoas não gostam nada de ficar em segundo lugar — basta perguntar à Viola Reyes, a vice-presidente da Associação de Estudantes. (Exigiu uma recontagem da votação depois de os resultados nos terem dado mais vinte votos, e não parava de refilar acerca de protocolos eleitorais enquanto me olhava com ar superior, como se a minha popularidade fosse de alguma forma e ao mesmo tempo maliciosa e pessoal.) Infelizmente para o *cornerback* do Padua — e para a Vi Reyes —, sou,

de facto, muito bom. A velocidade e a agilidade que me garantiram um lugar na equipa da Universidade de Illyria no próximo semestre não são de se deitar fora, nem o passar todos os minutos de todos os dias a ser bastante simpático com o pessoal do canal ESPN.

Salvo... *pequenas* exceções.

— Mais força da próxima vez — aconselho o *cornerback*, porque isto nem seria um jogo sem um pouco de humilhação! — Mais uns quantos *sprints* e consegues.

Ele faz uma careta e mostra-me o dedo do meio.

ORSINO!

O treinador chama-me para a linha lateral enquanto trocamos com as equipas especiais e revira os olhos quando me aproximo, pavoneando-me e ostentando aquilo a que chama o meu sorriso de «vai lixar-te».

— Deixa que as tuas corridas falem por ti, Duque — atira-me, não pela primeira vez.

É fácil pregar a humildade quando não somos nós os elogiados pela multidão.

— Quem disse que estou a falar? — pergunto, com ar inocente.

Ele olha-me de soslaio, depois aponta para o banco.

— Senta-te.

— Sim, senhor, é para já. — Pisco-lhe o olho e ele revira os olhos.

Já referi que, por vezes, também trato o treinador por pai? Sim, é verdade — o Rei Orsino tornou-se no treinador Orsino e, graças ao seu trabalho na comunidade como treinador de futebol americano da equipa da escola secundária, continua a ser o orgulho da terra. No ano passado, ganhou o prémio de Homem do Ano da Associação de Empresários Afrodescendentes de Bay Area. Além disso, foi homenageado em quase todos os eventos escolares da última década. As nossas vitórias juntas, que ostentamos com orgulho nos tons esmeralda e dourado da escola de Messaline, conferem-nos um lugar raro na história predominantemente branca desta cidade. No que toca à habilidade dos Orsino em campo, há quem lhe chame sorte. Nós chamamos-lhe legado. Contudo, comparado com o meu pai e com o meu irmão, tenho muito mais a provar. Com a minha idade, também eles eram titulares e estavam entre os candidatos mais cobiçados da Associação Atlética

Universitária Nacional (NCAA) — *ao contrário* de mim, porém, contavam já com o título de campeões estaduais no início da época de finalistas. Posso ser o melhor corredor da Califórnia, possivelmente do país, mas ainda estou a tentar sair de uma sombra que se estende ao longo de quilómetros. No que diz respeito a alcunhas, Duque Orsino é ótima se ignorar o seu significado em termos de linhagem. Todos os anos, há mais uma experiência cruel do tipo: «Estava quase.»

No entanto, é bom ter uma motivação tão forte porque, embora esteja hoje a fazer o jogo da minha vida — até agora, já corri para dois *touch-downs* difíceis, colocando-me a uma corrida do recorde do Messaline de jardas ganhas na carreira —, o Padua tem um batalhão de defesas corpulentos em ação para manter a nossa linha ofensiva bem longe. A nossa defesa está a aguentar-se bem contra as jogadas do Padua, mas o Curio, o nosso *quarterback* finalista que enfim subiu na hierarquia, não é nem de perto igual ao que foi Nick Valentine. Cabe-me garantir que levamos a bola para a zona final, custe o que custar, o que significa que vou, de certeza, bater o meu recorde de sempre.

Concentro-me mais ao ouvir os aplausos do público do Padua: o recetor deles apanha uma bola espetacular e o nosso lado das bancadas fica a gemer. Vai ser um jogo difícil, sem dúvida. Mas, por mais decisivo que seja, não é diferentes de qualquer outra partida. O que está em causa é sempre a jogada que se segue e, assim que essa acaba, passamos à seguinte.

Sempre para a frente. Sempre adiante.

Estico o pescoço e expiro, pondo-me de pé no momento em que uma espiral perfeita leva o Padua ao primeiro *down* e ao golo. Se marcarem aqui, a seguir é a nossa vez. É a *minha* vez. O meu momento. Toda a gente que conheço está nas bancadas a suster a respiração, e não vou desiludir ninguém. Hoje, antes de sair deste estádio, testemunharão o meu destino: uma época vitoriosa.

Campeão estadual.

A própria imortalidade.

Estou a exagerar? Sim, claro, mas custa-me não ser exagerado no que diz respeito ao futebol americano. E não me parece disparatado

afirmar que sempre houve alguma coisa à minha espera. Algo grandioso, e esta é a minha oportunidade de o agarrar.

Por isso, agora, está na hora de correr.



As coisas no jogo estão realmente a aquecer. Perdemos alguns dos melhores jogadores do ano passado e, com um ritmo assim tão árduo, a concentração é tudo. Portanto, para levar esta equipa à vitória, vai ser preciso... bem, um milagre.

Mas, às vezes, os milagres acontecem.

— Eles vêm aí — limita-se o Murph a dizer. Sinto um arrepio repentino. Esta é a parte mais empolgante, mas também a altura em que se cometem mais erros. Inclino-me, ansiosa, mas não preocupada. Nós conseguimos.

(*Temos de conseguir. Se não conseguirmos, perco a oportunidade, e essa não é uma alternativa aceitável.*)

À minha esquerda, o Rob Kato é o primeiro a reagir.

— Quantos são?

O Murphy, ou Murph (cujo verdadeiro nome é Tom, mas ninguém o chama assim — sinceramente, não vale a pena saber os nomes das pessoas, não são nada importantes), diz do outro lado da mesa:

— Dez.

— Alguns terão de ficar com dois. — Agora foi o Danny Kim. É novo, não só no grupo, também no jogo. E é tão prestável quanto parece, pelo que é igualmente indigno de ficar registado na memória. (Preferiria muito mais atribuir-lhes números, para facilitar as interações, mas somos da mesma turma de disciplinas avançadas há, sei lá, quatrocentos anos; portanto, para efeitos de bom ambiente, vamos fingir que me importo com a sua existência.)

— Eu fico com dois — oferece-se o Leon Boseman, à esquerda do Rob. Os rapazes chamam-lhe Bosão ou Homem Bosão, um apanágio de reverência de manos sem grande efeito no seu encanto pessoal.

— Eu também — digo.

— O quê? — Agora foi o Marco Klein, à esquerda do Murph. É uma grande víbora. Mas já o conheço bem e sei com o que posso contar, acho.

— Vê lá a descrição da minha personagem, Klein — rosno-lhe.
— Sou cinturão preto em...

Do exterior da janela da cozinha da Antonia, ouve-se um súbito rugido ensurdecedor, seguido do rufar estrondoso de uma fanfarra.

— Ups, desculpem. — A Antonia põe-se de pé e fecha a janela. — Sempre que há jogo, é uma barulheira.

Os sons distantes do futebol americano do liceu são abafados com sucesso, deixando-nos voltar ao nosso jogo de mesa *ConQuest*. Sim, *esse ConQuest*, o jogo de simulação para *nerds*, ahah!, nós sabemos. O que se passa é que 1) *somos nerds*, o que significa que, coletivamente, constituímos o um por cento de melhores alunos do décimo segundo ano da escola e um dia vamos, talvez, governar o mundo, mesmo que isso nos faça perder alguns concursos de popularidade (não me forcem a falar da grandessíssima fraude que são as eleições para a Associação de Estudantes, que *vomito*), e 2) não é apenas para esquisitoides antissociais que passam a vida fechados na cave. Facto interessante: os jogos de mesa de simulação, como o *ConQuest*, são os precursores dos jogos de simulação *online* maciços de multijogadores como o *World of Warcraft* e o *Noite de Cavaleiros*. A maioria das pessoas não sabe disto, o que me deixa louca. Detesto quando rejeitam meios de comunicação revolucionários só porque não os compreendem.

Mas não me interpretem mal — percebo o equívoco. O cabelo louro-acinzentado do Murph está, neste momento, penteado para a frente a fim de tapar uma grande extensão de acne cística. O Danny Kim tem um cabelo preto ao estilo *anime* e mesmo assim dá-me pelo ombro. O Leon é mais conhecido pelos seus urros de hiena; o Rob Kato tem tendência para suores incontroláveis de nervosismo; a Antonia — já agora, a única pessoa aqui de quem gosto e que respeito — tem uma espécie de colete tricotado à mão que é mais irregular do que propriamente da moda; e, sim, pronto, mesmo num dia bom, pareço ter doze anos, pelo que a companhia atual poderá não ser a melhor opção.

Todavia, este jogo *é* uma revolução, independentemente do facto de um grupo de adolescentes bem-sucedidos ter, ou não, atingido já a pós-adolescência.

— Que estavas a dizer? — pergunta-me a Antonia, embora eu ainda esteja irritada com o Marco. (Uma vez, implorou-me que convencesse o Murph a convidá-lo, como se o Murph tivesse alguma coisa a dizer sobre isto.)

— Sou cinturão preto em *tawazun* — termino, aborrecida, o que estava a dizer. Significa «equilíbrio» em árabe, e é uma das principais disciplinas de combate do *ConQuest* original. Dizem que a *Guerra dos Espinhos* — a minha série de televisão preferida, uma adaptação para fantasia medieval sobre reinos rivais — teve origem numa enorme campanha amadora do *ConQuest* em que o autor da coleção de livros, Jeremy Xavier, fez de Mestre do Jogo quando estudava em Yale. (É assim, mais ou menos, o meu herói. Todos os anos, faço figas para me cruzar com ele na MagiCon, mas ainda não tive sorte.)

— O *tawazun* não é tipo uma luta cerimonial com leques ou uma coisa assim? — pergunta o Danny Kim, que, mais uma vez, não sabe nada. Sim, há leques no *tawazun*, mas o seu uso enquanto armas não é invulgar nas artes marciais. E, seja como for, trata-se de utilizar o impulso do adversário contra ele mesmo, o que faz com que se torne uma escolha muito prática para uma personagem feminina mais pequena, como a Astrea. (Que sou eu: Astrea Starscream. Há dois anos que jogo com esta personagem e, em cada campanha, vou aperfeiçoando a história dela. Basicamente, ficou órfã e foi treinada em segredo para ser assassina a soldo, mas depois descobriu que os pais foram assassinados pelas pessoas que a treinaram e agora quer vingança. A história do costume!)

Antes que possa corrigir mais um dos equívocos irritantes do Danny Kim, o Matt Das responde:

— O *tawazun* é, basicamente, jiu-jítsu.

— De qualquer maneira, eu disse que era capaz — acrescento —, e só precisas de saber isso. — Ainda não houve muito combate: tivemos uma escaramuça com uns bandidos, o que nos deixou com uma ponta

de flecha de ónix e ninguém sabe o que fazer com ela. Mesmo assim, não tenho de lhe provar nada.

— Porque não o seduzes ou assim?

Pronto, eu detesto o Danny Kim.

— Vês «poderes de sedução» em algum sítio da minha descrição de personagem? — pergunto-lhe, já sem grande paciência. O Danny troca um olhar com o Leon, que o trouxe para o jogo, e de repente só me apetece bater com as cabeças deles uma na outra como se fossem cocos. Mas não o faço, claro. Porque, pelos vistos, presume-se que tenho de ser mais simpática para que as pessoas concordem comigo. (Um grande bem-haja à minha avó por tão sábio conselho.)

— Acredites ou não, Danny — digo, com um sorriso mordaz —, sou tão capaz quanto tu de fazer artes marciais imaginárias. — Na verdade, sou mais capaz, já que pratico *muay thai* há quatro anos com o meu irmão gémeo, o Bash. (O Bash pratica para participar em combates, eu pratico para momentos como este.)

O Danny Kim não me retribui o sorriso; portanto, não é um idiota chapado.

— Posso experimentar uma coisa... — interrompe a Antonia, a eterna pacificadora do grupo. — Tenho uma poção amorosa que talvez funcione. Artimanhas femininas ou lá o que é.

Não, ela *não* disse artimanhas femininas. Adoro-a de coração, mas, vá lá!

— É essa a tua jogada oficial? — pergunta-lhe o Murph, alcançando o dado.

Estendo a mão para o impedir porque, por favor, credo.

— A Larissa Highbrow é *curandeira* — lembro aos restantes à mesa, porque em todas as campanhas, *sem exceção*, há pelo menos um de nós que precisa dos poderes curativos da Antonia para prosseguir no jogo. Ela é, essencialmente, a personagem mais importante, coisa que os rapazes não conseguem (ou não querem) admitir. — Devias ficar cá atrás a tratar dos feridos.

— Ela tem razão — diz o Matt Das, que é surpreendentemente prestável, apesar de ser novo no grupo. (O Matt tem a pele bronzeada

e o cabelo ondulado e parece estar bem familiarizado com o desodorizante, por isso, se me preocupasse com a aparência de alguém aqui, diria que a sua é razoavelmente boa). — Nós conseguimos tratar do combate entre nós.

— Ou... — começo a dizer, e sou interrompida.

— Podemos parar de falar e começar a lutar? — queixa-se o Marco.

— *Ou* — repito mais alto, ignorando-o — talvez devêssemos experimentar antes a diplomacia.

Os rapazes gemem em uníssono. Exceto o Matt Das.

— Hum... eles vêm atrás de nós com machados — diz o Rob.

— O Murph não falou em machados — relembro-lhe, uma vez que, enquanto Mestre do Jogo, é ele que faz a narração e nos dá as informações de que precisamos. E, da mesma maneira, *não nos dá* informações que não sejam aplicáveis. — Murph, eles têm armas?

— A esta distância, não dá para ver — responde o Murphy, passando rapidamente os olhos pela página na Bíblia do Mestre do Jogo (tem um nome estúpido e quero-o para mim). — Mas estão cada vez mais perto — acrescenta, pegando, despreocupado, num rolinho de piza.

— Estão cada vez mais perto! — informa-me o Rob com urgência, como se eu não tivesse também ouvido o que o Murph acabou de dizer.

— Já percebi, mas pode ser um erro limitarmo-nos a *partir do princípio* de que estão armados. Lembram-se do que nos aconteceu no ataque a Gomorra no ano passado? — pergunto-lhes, levantando uma sobran-celha enquanto todos assentem, exceto o Danny Kim, que continua a não saber nada. — Nem sequer sabemos se estes tipos estão com o resto do exército.

Felizmente para mim, estou a ser descaradamente ignorada.

— Acho que devíamos disparar primeiro e fazer as perguntas depois — diz o Leon, soprando o cano invisível de uma pistola imaginária apesar de a sua personagem, Tarrigan Skullweed, usar especificamente arco e flecha.

Lanço-lhe um olhar fulminante. Ele pisca os olhos.

— Estão muito longe? — pergunta a Antonia ao Murph. — Não dá para alguém se aproximar e ver se estão armados?

— Experimenta e logo vês — propõe o Murph, encolhendo os ombros.

— Ah, sim, claro, alguém se oferece para cair em cima *daquela* grana? — atira logo o Marco.

Pronto, isto é muito cansativo.

— Está bem. Vamos para combate — digo —, e a sorte está lançada.

— Isso é da *Guerra dos Espinhos*? — pergunta, quem haveria de ser?, o Danny Kim. Sim, é, e também é de uma cena em que o Rodrigo, o protagonista, que é um fiasco em comparação com as outras personagens, leva o seu exército para uma batalha da qual saem derrotados.

— Quem é a jogar? — indago em voz alta.

— Sou eu. — O Rob endireita-se. — Atiro a minha espada diretamente ao coração do guerreiro maior.

Claro, que novidade, mas pelo menos a personagem do Rob, Bedwyr Killa (eu sei, é de se revirar os olhos, mas por acaso nem é o pior do grupo), é enorme e forte, além de imprudente e de não ter sentido prático.

O Murph lança os dados.

— É um golpe vencedor. O líder do grupo cai ao chão, mas nesse momento levanta o braço e...

Oh, não. A sério, se agora ele levanta uma bandeira branca...

— O pedaço de tecido branco que segura esvoaça até ao chão — conclui o Murph, e eu solto um gemido. Pois claro. — O resto da horda, angustiada, deixa-se cair junto do líder.

— Bom trabalho, rapazes — digo, com sarcasmo enquanto bato palmas.

— Está calada, Vi — replica o Marco sem entusiasmo.

— Então, e agora? — pergunta o Matt Das.

Se dependesse de mim? A magia da personagem da Antonia destinava-se a curá-lo e resolvíamos o conflito, talvez negociando com a horda para obtermos provisões ou informações sobre as joias desaparecidas, que são o grande objetivo desta campanha. Mas já sei que não vale a pena falar nisso — se quero cair nas boas graças do grupo ainda hoje, tenho de ganhar este jogo à maneira *deles*.

Se os rapazes querem violência, pois é violência que terão.

— É óbvio que, agora, temos de lutar, não? — Lembro-lhes, virando-me para o Murph. — Abordo o tenente da horda e ofereço passagem segura em troca da rendição.

O Murphy lança os dados.

— Nada feito — diz ele, abanando a cabeça. — O tenente exige sangue e faz uma investida, apontando-te uma faca ao peito.

Fazemos a habitual disputa de verificação de força, mas conheço as minhas capacidades.

— Espero até ao último momento possível, depois, espeto-lhe a faca enquanto lhe torço o braço, e enfio-lha no rim.

O Murphy volta a lançar os dados.

— É um golpe severo. O tenente foi abatido.

Endireito-me no lugar, satisfeita. Os rapazes parecem impressionados, e isso recorda-me que, embora sejam o retrato da incompetência, quero que acreditem que sei jogar bem a isto.

— Abato o segundo maior — diz o Marco. — Com o meu bastão.

— Lanço uma flecha — acrescenta o Leon.

— Em direção a quê? — pergunto, mas ele faz um gesto com a mão, ignorando-me.

— A flecha atinge a omoplata de um membro da horda, mas não é fatal. A investida do bastão não acertou em nada — afirma o Murph.

— Mais uma investida — diz o Marco.

— Uso o meu laço de corda — informa o Matt Das, cuja personagem lembra estranhamente um *cowboy*: remanescências de uma campanha antiga, deduzo.

— O laço prende-se, mas por pouco tempo. O bastão acerta, mas agora vocês estão cercados.

Os outros ficam empolgados com a perspetiva de batalha, mas aquilo de que as pessoas se esquecem sempre é de que o *ConQuest* é uma *história*. Ou seja, há os bons e os maus, e todas as personagens têm motivos. Porque haveria a horda de trazer uma bandeira branca? Nós devemos ter alguma coisa que eles querem. Os motivos estão integrados na missão, independentemente das nossas personagens; portanto,

devem querer alguma coisa que apanhámos durante o jogo. Aquela ponta de flecha estranha...?

Oh, não. Sou tão idiota. A missão chama-se, literalmente: *O Amuleto de Qatara*.

— Tiro o Amuleto de Qatara do meu coldre e seguro-o bem alto — digo de rompante, qual tiro no escuro, e toda a gente fica a olhar para mim. Sem expressão. (É por isso que detesto jogar com pessoas que não estão com atenção. Faz de mim mais burra.)

O Murph, porém, levanta o polegar, hesitante.

— Para o combate — diz ele —, e a horda solicita uma negociação pessoal com Astrea Starscream.

Finalmente. Está na hora de ganhar isto.