

LUZES II

O VENENO DOS SUNOS

C.M.Camarinha

2023

C173l Camarinha, Cesar Monteiro, 1956 –
Luzes II / O veneno dos Sunos. Conto de
Aventura em cenário fictício. –
Serra(ES) – 2023
477 p – 14,8 x 21,0 cm

ISBN 978-65-00-81803-1

Luta do bem contra o mal. 2. Defesa de
Princípios morais.
Título

Gostaria de homenagear de uma forma especial a ...

... minha esposa

Lindalva

minha eterna incentivadora, minha revisora com olhos de águia, minha namorada eterna.

... meus filhos que sempre estiveram ali, me dando ideias, mesmo sem saber.

Davi, Raquel, Gabriel e Cesar

... meus netos que me fazem olhar para o futuro com esperança.

Gabriel, Gustavo, Anne, Samuel, Isabela, Nicolas, Pedro, Júlia, Luca, Ítalo, Theo e Lívia.

Minha homenagem e gratidão a todos eles.

Observação: esse livro passou pelo controle de qualidade mais severo que conheço, a saber, Lindalva, minha ratinha de biblioteca, que me mostrou diversos "defeitos" no texto original e fez dele, um trabalho digno de sua leitura.

- O que tem lá dentro? - disse apontando para o jardim.

- Você não precisa se preocupar como que tem lá dentro, mas sim com o que falta dentro de você. Essa experiência terá que completar você; do contrário, tudo terá sido em vão.

- Vou me esforçar para não decepcioná-lo.

- Estou contando com isso.

O CASAMENTO REAL

1 **Um vento** extremamente quente soprava sobre as areias do deserto Aturan naquela tarde. Era um vento típico daquela estação, um vento brincalhão que por vezes desenhava figuras bizarras na areia e em outras criava turbilhões que subiam serpenteando até se desfazerem, caindo desordenadamente. O vento também brincava com a pouca vegetação que havia no lugar, fazendo-a agitar preguiçosamente, sob o olhar assustado de um pequeno roedor.

Um silvo distante se fez ouvir, era como se um projétil tivesse sido disparado de alguma arma invisível. O ruído foi aumentando numa frequência bem rápida e, subitamente, um pequeno transporte sem identificação passou perigosamente rente à areia escaldante. Alguns segundos depois, uma rajada negra explodiu, bem abaixo da asa direita. Não fosse a habilidade do piloto e a caçada estaria terminada. O disparo vinha de uma nave muito maior, completamente negra, que seguia o transporte sem nenhum tipo de dificuldade. Os disparos eram efetuados de forma cadenciada, quase mecânica. Era óbvio para o piloto do transporte, que seu perseguidor não queria destruí-lo; pelo contrário, o queria bem vivo. A despeito de não ter poder de fogo suficiente, a pequena nave disparava de forma incessante contra a nave que quase chegava à sua cauda.

O piloto era um humanóide de pele completamente branca, assim como seus cabelos. Pilotava freneticamente enquanto conversava consigo mesmo:

- Você pode fazer melhor, Bantu. Acertar um tiro na nacele ou na ponte desse miserável que decidiu acabar com seu dia. Ou talvez ele acerte você e termine logo com isso!

Misteriosamente, quem quer que estivesse pilotando a nave atrás dele, pareceu ter ouvido o que o terkariano dissera e com um tiro

LUZES II – O Veneno dos Sunos

certeiro destruiu completamente o reator do pequeno transporte, que caiu como um bólido, ficando parcialmente destruído. Bantu estava atordoado, mas surpreendentemente vivo. Ainda estava saindo dos destroços quando sentiu algo agarrá-lo pelo pescoço. Era uma mão imensa e calosa que apertava até quase sufocá-lo. Conseguindo se voltar um pouco, Bantu se deparou com o rosto animalesco do teggun. A criatura apertava impiedosamente e Bantu começou a desfalecer. Uma voz firme fez com que o teggun parasse seu aperto mortal e soltasse o pescoço branco, fazendo com que o terkariano caísse por terra. Um homem vestido de branco, se aproximou e agachando-se a seu lado abriu um largo sorriso. Recuperando o fôlego, Bantu exclamou:

- Dam Krabb.

- Você está em vantagem, meu amigo. Sabe meu nome e eu não sei o seu.

- Meu nome é Bantu e todo mundo conhece você.

- A fama é uma companheira inconveniente, às vezes. – disse Krabb com uma expressão de falsa resignação.

- E que ideia é essa, de derrubar meu transporte? Primeiro eles me abordam, reviram minhas mercadorias e destroem boa parte delas. Quem vai pagar por isso?

Krabb simplesmente não ouvia nada que o terkariano dizia:

- Deixemos a questão do ressarcimento para depois. Meus tegguns abordaram você e você simplesmente fugiu. Daí é óbvio eu me perguntar o por quê?

Bantu olhou interrogativamente para Krabb, e com uma expressão de surpresa disse:

- E o que esperava que eu fizesse? Esses seus bichinhos de estimação são bem agressivos. Ao que parece, atiram primeiro e depois perguntam. E você ainda pergunta por que eu tentei fugir?

- Nisso você está certo. Realmente, não é sensato desapontá-los, ou pior, enfrentá-los. Mas, você não me respondeu: o que está escondendo?

LUZES II – O Veneno dos Sunos

- Que sou um mercador, viajando sozinho a negócios por aqui. Seria esse meu tenebroso segredo?

- Terkarianos não fazem negócios. Fazem guerra!

- Você está certo. Eu realmente nasci entre eles, mas há muitos anos, não vivo como eles. Agora, obedeço aos meus códigos. Tenho minhas próprias regras. Vivo sozinho.

- Ora, ora. Um guerreiro solitário.

- Como eu já disse, não sou guerreiro. Sou um mercador e esses seus bichinhos estavam a ponto de me matar.

- Bem, eles foram ensinados a cumprir certas tarefas, não importando o que tivessem que fazer para isso.

- Matar quem não se submetesse, está incluído nessas condições?

- Se necessário, sim. Mas, você ainda não respondeu minha pergunta: porque fugiu?

Krabb tinha o olhar frio de um animal peçonhento, estudando a presa momentos antes do bote fatal. Bantu, que até então estava estirado no chão, levantou-se com dificuldade. Limpando as roupas, disse:

- Repetindo, sou um negociante e viajo sempre sozinho. Quando essas coisas me cercaram, achei que seria mais inteligente tentar escapar. – disse Bantu com um sorriso maroto.

Krabb suspirou profundamente, demonstrando irritação. Virando de costas para o terkariano e fitando o horizonte, disse:

- Minhas “coisas”, como você os chama, me contaram que você vinha colaborando até o dróide-leitor se aproximar com o escâner mental. Se você não tinha nada a esconder, por que fugir, então?

- Sou um cidadão livre e minha mente é minha propriedade, não preciso compartilhá-la com mais ninguém.

Krabb sorriu de forma sinistra e retrucou:

- Sinto discordar de você, mas neste momento, pelo que posso ver você é minha propriedade e posso fazer o que quiser com você.

Com um gesto de cabeça na direção de Bantu, Krabb ordenou:

- Escaneiem a mente dele.

LUZES II – O Veneno dos Sunos

Bantu ainda tentou resistir, mas o abraço apertado do teggun mostrou que isso seria tão impossível, quanto imprudente. Firmemente preso, o terkariano assistiu impotente à chegada de um instrumento bem conhecido ... e temido. A sonda mental fazia parte do corpo do dróide-leitor e era um longo braço articulado com o escâner em formato de mão com diversos dedos metálicos. Na base havia um tipo de garra que se prendia ao pescoço da vítima, apertando gradativamente. O objetivo dessa garra era sufocar parcialmente o escaneado sem levá-lo à inconsciência, apenas diminuindo suas faculdades para impedir qualquer tentativa de bloquear mentalmente o processo de escaneamento. Um dos dedos, o maior deles, era posicionado no centro da testa enquanto centenas de sensores minúsculos se estendiam até tocar no rosto e na cabeça da vítima. Desta forma, o escâner invadia sem problemas a mente. Só que com Bantu a coisa não seria tão fácil. O terkariano desenvolvera uma capacidade muito grande de bloqueio mental e por isso as únicas lembranças sugadas pelo escâner eram referentes a festas e lindas paisagens dos planetas por onde ele passara. O dróide-leitor disse:

- Lembranças vagas foram detectadas. Sem especificidade.
- Aumente o espectro.

“Aumentar o espectro” significava incrementar a energia exponencialmente, enviando pulsos elétricos cada vez mais violentos ao cérebro escaneado, fazendo assim com que qualquer tipo de bloqueio imposto, fosse derrubado. No começo, Bantu demonstrou um intenso desconforto, mas não durou mais que um momento. Novamente o dróide informou:

- Lembranças vagas foram detectadas. Sem especificidade.

Krabb fez um gesto e o escâner foi retirado. Bantu respirou longamente, recuperando o fôlego e abriu um sorriso amarelo para o velho:

- Satisfeito? Não tenho nada que possa interessar a você.
- Bem, o escâner nem sempre é efetivo. Mas, existem outros meios de saber o que quero.

LUZES II – O Veneno dos Sunos

- Se fala de tortura, é bom que saiba que somos guerreiros.

- Agora, você é um guerreiro. Você tem que definir o que é, afinal de contas. Mas é bom saber. Assim não terei problemas em bloquear qualquer sentimento de piedade por você. Mas, vamos ser racionais antes de passarmos à barbárie, propriamente dita. Você não é um jovem e provavelmente vivia junto com os terkarianos quando certo homem passou por seu planeta. Como é mesmo o nome?

- Como vou saber? O homem era seu amigo e não meu.

- Muito espirituoso de sua parte. Mas, me refiro ao nome do seu planeta.

- Essa conversa está ficando maçante. O nome do planeta é Wersu.

- Ah, é mesmo. Tinha me esquecido. Bem, o nome do homem que estou procurando é Gydeon. Por acaso lembra-se dele?

- Gydeon? Não sei do que está falando, mas esse homem esteve em Wersu, certamente foi executado. Terkarianos não gostam de estranhos. O mestre Ankev não permitiria.

- É verdade. A hospitalidade de vocês é lendária.

Nesse ponto, Bantu estava de pé, diante de Krabb, encarando o velho de forma desafiadora. Colocando o rosto próximo ao de Krabb, vociferou:

- Bem, você já estragou meu transporte, estragou minhas mercadorias e em especial, fez do meu dia um inferno. Pode me dar licença, pois tenho uma vida a cuidar.

- Temo que não tenha mais.

Bantu olhou para Krabb com temor, pela primeira vez. Mas, ele era um guerreiro e se iria morrer, então seria com honra. De uma forma completamente inesperada, desferiu uma cabeçada violentíssima, acertando de surpresa o nariz aquilino do velho. O sangue correu do nariz e da boca encarquilhada e Krabb cambaleou por um instante. Ao ver que atingira o velho, Bantu investiu novamente com fúria, tentando acertar um soco no rosto de Krabb, mas dessa vez o velho foi mais rápido e sua mão enluvada aparou o golpe, pegando três dedos do terkariano. Bantu ainda tentou um último golpe, mas já era tarde.

LUZES II – O Veneno dos Sunos

Estava completamente dominado. Rilhando os dentes, Krabb falou baixinho:

- Vamos ver se você é realmente um guerreiro.

Krabb começou a virar os dedos presos em sua mão para trás. Bantu olhava aterrorizado para Krabb já reconhecendo a derrota. Os dedos iam cedendo, um a um, enquanto os ossos iam estalando, até se quebrarem totalmente. A dor era excruciante e Bantu começava a desmoronar sob o sofrimento tão intenso que não o impediu de gritar e pedir que o velho parasse; só que não era do feitio de Krabb agir dessa forma. Num movimento brusco, Krabb sacou de um pequeno punhal e terminou de arrancar os dedos do pobre homem.

Bantu sucumbia às náuseas oriundas da dor intensa.

- Que interessante! Pensei que terkarianos fossem imunes à dor.

Bantu estava ajoelhado segurando a mão ferida que manchava suas roupas com o líquido azul que corria em profusão da ferida.

- Por favor, pare. Eu imploro.

- Então seja coerente. Diga-me, Gydeon passou por Wersu?

- Um homem passou por Wersu há mais de trinta anos. Não sei o nome dele, mas ele ficou pouco tempo e foi embora.

- Para onde? Diga-me!

Bantu era um guerreiro. Vira o que Krabb fizera e se ainda não o tinha matado era porque tinha esperança que ele cedesse à tortura. Ficando de pé com dificuldade, o terkariano olhou nos olhos do velho e começou a rir de forma estridente. Krabb olhou para ele tentando entender o que acontecia quando o terkariano disse, cuspidando em seu rosto:

- Para o mesmo bordel onde sua mãe deu à luz a você, canalha!

O rosto do velho ficou vermelho e num gesto súbito, passou o punhal na garganta de Bantu que não demorou a cair morto sobre seu próprio sangue. Krabb se abaixou perto do corpo sem vida e, limpando o punhal nas roupas do terkariano disse:

- Você não vale a pena!

LUZES II – O Veneno dos Sunos

Rasgando um pedaço da roupa de Bantu, enrolou os dedos cortados, manchados de azul. Voltando-se para o teggun mais próximo, ordenou:

- Queime tudo. Não deixe nenhuma pista. Ninguém pode saber quem era ele.

Parando e olhando para o deserto, disse:

- Então ele passou por Wersu, não é? Esperemos que os terkarianos sejam mais coerentes que esse idiota.

Krabb pegou o comunicador e ordenou:

- Tabay, traçar curso para Wersu.

- Sim mestre.

- Nada vai me impedir minha vingança. – pensou o velho, enquanto se voltava e saía para a nave negra.

Poucas naves pequenas que conseguiam viajar na hiperluz e uma delas era a Factória. Seu nome provinha de uma ave de rapina gigante, originária de Handrox, cuja velocidade de caça era temida pelos andarilhos das imensidões quentes e poeirentas das planícies de areia. Seu ataque era geralmente silencioso, feroz e letal. Deslocar-se numa velocidade maior que a da luz tinha características interessantes. Os cones de conexão, ligados por suas partes mais estreitas, forneciam uma visão distorcida das estrelas, emoldurando o contorno negro do tubo de interligação entre duas coordenadas de voo. Tudo ficava absolutamente escuro, inclusive a cabine em que Gabel se acomodava durante o voo. Ele gostava de deixar a cabine às escuras para poder ver melhor o painel holográfico que brilhava à sua frente. Os dedos frenéticos manejavam botões que só existiam nos pixels luminosos a sua frente.

Gabel sempre ficava absorto em seus pensamentos durante as viagens. Os cabelos castanhos caíam displicentes sobre a testa bem elaborada e na parte de trás da cabeça, tocavam levemente os ombros, insinuando uma característica de sua personalidade rebelde e audaz. Os olhos castanhos penetrantes escondiam um quê de esperteza, que

LUZES II – O Veneno dos Sunos

ajudava a disfarçar uma imensa tristeza latente. Sempre vestia negro. Parecia acreditar que as roupas negras lhe atribuíam algum tipo de proteção, como se não permitissem que as pessoas à sua volta descobrissem suas fraquezas, uma tentativa cautelosa de autopreservação. Por isso, usava o casaco de couro negro de exfon, o que deixava seus ombros ainda maiores e lhe dava um porte majestoso e viril.

Gabel era muito falante, sempre tinha uma boa história para contar a respeito de tudo e de todos. Só que hoje estava muito calado e isso chamou atenção de Tandron, seu computador de bordo travestido de amigo.

- Eu sei que não é da minha conta, mas eu estou notando que você está muito calado hoje. Algum problema?

Gabel ignorou o computador durante algum tempo, mas sabia que seu amigo não iria deixar uma pergunta sem resposta. Após suspirar longamente, Gabel disse:

- Nada demais. Só estou um pouco preocupado com a notícia que Patrusim recebeu uma mensagem de meu pai para mim. Isso tudo me deixa muito confuso.

- Gostaria de ter mais dados para poder ajudar. Você não fala muito desse assunto.

- Talvez porque não exista nada para falar. – disse o rapaz, denotando um pouco de impaciência por conta da curiosidade digital. A cabine podia comportar apenas dois passageiros, mas o assento de trás raramente era usado. Hoje era uma dessas exceções e na poltrona de trás, Shibires estava completamente entregue ao tédio. A moça de longos cabelos escuros e olhar inocente era uma das namoradas de Gabel. Ela vivia em Belthor e Gabel sempre a levava quando tinha que fazer algum serviço para Patrusim. Seu relacionamento com ela era casual, sem importância. E como inteligência não era seu ponto forte, ela acabava se transformando no disfarce perfeito para as atividades pouco convencionais de Gabel.

Com uma expressão de desânimo Shibires falou:

LUZES II – O Veneno dos Sunos

- Não entendo porque você me traz junto com você. É sempre a mesma coisa, você me convida, fazemos uma longa viagem para algum sistema distante e você sempre me deixa na nave. Nunca me leva com você e quando volta, pouco conversa comigo. Será que eu sou tão desinteressante assim?

Sem desviar os olhos do painel holográfico, Gabel respondeu com a expressão totalmente desprovida de emoção:

- Você sabe que eu sou assim mesmo, não gosto muito de falar e quando estou pilotando preciso me concentrar para não cometer nenhum erro.

- Mas eu sempre pensei que fosse o computador de bordo que fazia todo o trabalho.

Neste momento, um pequeno mostrador iniciou uma contagem regressiva e logo abaixo uma indicação de que o voo no tubo de interligação estava chegando ao fim. Gabel ficou aliviado de não ter que dar maiores explicações para Shibires e se limitou a dizer um “Estamos chegando!” sem desviar os olhos do painel. Na desaceleração, a visão que se tem das estrelas se resume a uma quantidade maciça de riscos luminosos que vão diminuindo à medida que a velocidade da nave diminuía.

Subitamente o planeta Belthor surgiu bem à frente. Gabel falou num tom jovial:

- É bom você afivelar o cinto, amor. Vamos iniciar nosso procedimento de pouso daqui a pouco.

Sorrateiramente, Gabel tocou o ícone da tela holográfica e transferiu as funções de pouso para Tandron. Será que ela tinha notado? Certamente, não. Belthor aumentava de tamanho na frente deles e os procedimentos de pouso num planeta sem monitoramento eram uma tarefa que exigia toda atenção, mesmo de um computador. Obediente, a máquina processou todos os dados e começou a inclinar o bico da nave para cima, a fim de penetrar na atmosfera do planeta no ângulo certo. Belthor tinha nuvens gasosas que assumiam um tom amarelado pela deflexão dos raios do sol, as quais atingiam enormes altitudes. O

LUZES II – O Veneno dos Sunos

planeta havia sido, há muitos anos, uma estação de refinamento de cabdônio. Retirado de minas profundas, o cabdônio era muito usado como fonte de energia termal para todos os tipos de veículos.

A cidade central de Belthor fora construída de forma que todos os dutos de escoamento da mina fossem interligados através de galerias que facilitavam o trabalho dos mineiros, ao mesmo tempo em que os protegiam das condições adversas do planeta. Feitas de vidro opaco as galerias abobadadas foram, em sua época, uma obra de engenharia muito comentada em todo o sistema. Por isso a cidade principal recebeu o nome de Dímpura, que significava “roda com muitos raios”. Esses raios convergiam para o ponto central, uma grande bacia onde existia, além de centros de comércio, um espaço-porto com capacidade para acolher grandes naves de minério e cargueiros diversos. Quando o cabdônio acabou, as companhias de mineração começaram a abandonar a extração. O ponto era muito distante e já não atraía mais os mineiros como antes. As células de energia sintética estavam substituindo velozmente o cabdônio, por serem mais estáveis e sua obtenção era possível através da luz solar, vento ou algum outro processo químico qualquer. Tudo isso contribuiu para que Belthor se transformasse muito rapidamente numa grande estação desabitada, uma cidade fantasma, depois da greve sangrenta dos mineiros que ainda insistiam em permanecer.

Nessa ocasião um rico comerciante chamado Patrusim, viu ali uma oportunidade de negócios. Era um homem pequeno, natural de Belthor; mas, ninguém sabia muita coisa sobre ele. Era a forma dele se proteger. A política dele era quanto mais se sabe sobre uma pessoa, mais pontos fracos ela tem. Essa era uma das formas de agir que Patrusim mais utilizava com todos os seus “associados”. E um deles era Gabel. Para ser mais correto, Gabel era o ladrão predileto de Patrusim. Era jovem, esperto e corajoso e nunca tinha falhado em tarefa alguma. Por isso, Gabel tinha um vínculo muito forte com Patrusim, vínculo que ele já vinha tentando desfazer há algum tempo. O problema era que sempre Patrusim encontrava uma maneira de

LUZES II – O Veneno dos Sunos

envolvê-lo, sempre usando a desculpa de que “era o último serviço”. Gabel não era um ladrão por opção, pois de início tinha evitado Patrusim; mas quando a fome se transformou em algo doloroso, o envolvimento com o bandido acabou acontecendo. De início inocentemente, mas com o passar do tempo, tornou-se um problema impossível de resolver.

As ruas, antes limpas e ordeiras, agora eram um antro de todo tipo de mascastes, vendendo objetos. As galerias por onde antes passavam as esteiras de antigravidade, agora estavam cheias de comerciantes que vendiam talismãs, remédios milagrosos e substâncias de odor fétido, que segundo se apregoava, tinha poderes místicos. Os cheiros eram muito diversos, alguns muito ocre e outros mais indefinidos os quais, partiam de grandes bandejas de comidas fumegantes de aspecto duvidoso. Alguns vendiam animais enquanto outros ofereciam objetos de aspecto estranho; insetos voavam sobre montes de lixo nos cantos da rua. Gabel conhecia cada palmo daquele lugar. Nos últimos vinte anos, ele tinha passado por ali com muita frequência, tendo acompanhado a decadência daquele lugar outrora progressivo e agradável. Porém, isso tudo não o ajudava a esquecer da estranha mensagem que Patrusim lhe enviara, acerca de um recado de seu pai. Aquilo realmente o deixava sufocado.

Como o complexo estivesse abandonado, Patrusim tomou posse e ali estabeleceu o seu ponto de comércio galáctico. Belthor era longe de tudo e de todos; em suma, o lugar ideal para alguém que não quisesse notoriedade. A antiga estação espacial transformou-se num antro de toda a sorte de criminosos procurados, assassinos perigosos, jogatina, vício e prostituição, sinônimo de desonestidade, sujeira e tudo o que se possa classificar de vil e asqueroso. E era esse o modo de vida de Patrusim. O espaço-porto sem manutenção se transformara num enorme parque de escombros. A devastação era causada em parte pela erosão constante dos ventos, mas principalmente por causa de lutas entre quadrilhas rivais, ao tentarem escapar uma das outras. Em meio a este quadro desolado, um elegante transporte em formato de