

Introdução

Longe, muito longe, projectando-se na direcção do vazio, como a proa de um imponente navio de pedra, fica o Abismo. Uma torrente de água cai incessantemente sobre a orla de pedra na sua extremidade mais saliente.

O rio aqui vai largo e cheio, rugindo à medida que se atira para o vazio nebuloso e revoltado abaixo. Custa a acreditar que o rio, como tudo o que é grande e ruidoso e cheio da sua própria importância, possa alguma vez ter sido diferente. Contudo, as origens do rio Águas do Abismo dificilmente poderiam ser mais humildes.

A sua nascente fica longe, no interior, lá em cima, na densidade escura e inacessível dos Bosques Profundos. Não é mais do que uma pequena poça borbulhante que se verte num fiozinho sobre um leito de seixos e areia, pouco mais largo do que um pedaço de corda. A sua insignificância é multiplicada mil vezes pela grandiosidade dos próprios Bosques Profundos.

Escuros e profundamente misteriosos, os Bosques Profundos são um lugar hostil e perigoso para aqueles que lhe chamam lar. E são muitos os que o fazem. Trolls do bosque, carneiros, gnomos gulosos, trogs furiosos: inúmeras tribos e agrupamentos estranhos sobrevivem com esforço entre as manchas de luz do sol ou da lua, sob as copas altivas.

É uma vida dura e repleta de muitos perigos: criaturas monstruosas, árvores carnívoras, hostes arrasadoras de animais ferozes, grandes e pequenos... Mas também pode ser compensadora, pois os frutos suculentos e as madeiras flutuantes que lá crescem são altamente valiosos.

Piratas celestes e ligas de mercadores competem pelo comércio e batalham entre si, bem acima do infinito oceano verde das copas das árvores.

Onde as nuvens descem, aí ficam as Terras do Abismo, um ermo sem vida de neblinas revoltas, espíritos e pesadelos. Aqueles que se perdem nas Terras do Abismo enfrentam um de dois destinos possíveis: os felizes tropeçarão cegamente até à berma do precipício e mergulharão para a morte. Os infelizes darão por si nos Bosques Sombrios.

Banhados na sua eterna meia-luz dourada, os Bosques Sombrios são encantadores, mas também traiçoeiros. A sua atmosfera é intensa e intoxicante. Aqueles que a respiram tempo de mais esquecem a razão pela qual vieram para os Bosques Sombrios, como cavaleiros perdidos em demandas há muito esquecidas, que desistiriam da vida – se ao menos a vida desistisse deles.

Por vezes, esta pesada quietude é perturbada por tempestades violentas vindas de além do Abismo. Atraídas para os Bosques Sombrios,

como aparas de ferro para um íman, como traças para uma chama, as tempestades circulam no céu brilhante, por vezes durante dias. Algumas das tempestades são especiais. Os relâmpagos que libertam criam stormphrax, uma substância tão valiosa que, apesar dos horríveis perigos dos Bosques Sombrios, age também como um íman, como uma chama, para aqueles que querem possuí-la.

Na sua orla inferior, os Bosques Sombrios dão lugar ao Pântano, um lugar poluído e malcheiroso, atulhado com os dejectos das fábricas e fundições da Cidade Inferior, que bombearam e despejaram os seus resíduos durante tanto tempo, assim matando a terra. E, no entanto, como em qualquer outro sítio do mundo do Abismo, também há quem viva aqui. De olhos vermelhos e tão descorados como a paisagem em seu redor, eles são vasculhadores e oportunistas. Uns poucos servem de guias, conduzindo os seus clientes através da paisagem desolada de géiseres venenosos e

lama movediça, antes de lhes roubarem tudo e os abandonarem ao seu destino.

Aqueles que conseguem atravessar o Pântano dão por si num labirinto de barracas miseráveis e velhos casebres amontoados junto às águas lentas do rio Águas do Abismo. É a Cidade Inferior.

A sua população é composta das mais estranhas pessoas, criaturas e tribos do Abismo, apertadas nas suas vielas estreitas. É suja, sobrepovoada e frequentemente violenta, mas é também o centro de toda a actividade económica, legítima e ilegítima. Ela zumba, fervilha e vibra de energia. Todos os que lá vivem têm o seu próprio negócio, com filiação numa liga e distritos claramente definidos. Isto leva a intrigas, conspirações, competição amarga e disputas permanentes: distrito contra distrito, liga contra liga, mercador contra mercador rival. O único assunto que une todos os membros da Liga dos Mercadores Livres é o medo e o ódio que partilham contra os piratas celestes, que dominam os céus sobre o Abismo nos seus

navios independentes e atacam todo o infeliz mercador que cruzar o seu caminho.

No centro da Cidade Inferior existe um grande aro de ferro, a partir do qual uma longa e pesada corrente, ora esticada ora frouxa, se estende em direcção ao céu. Na outra ponta, flutua uma grande rocha.

Como todas as rochas flutuantes do Mundo do Abismo, esta teve origem nos Jardins de Pedra: brotou do próprio chão, cresceu e foi empurrada para cima por novas rochas a crescerem debaixo dela, tornando-se cada vez maior. Prenderam-lhe uma corrente quando a rocha ficou grande e leve o suficiente para flutuar em direcção ao céu. Sobre ela, construiu-se a magnífica cidade de Sanctaphrax.

Com as suas torres altas e esguias unidas por viadutos e passagens, Sanctaphrax é um lugar de conhecimento, povoado por académicos, alquimistas e aprendizes, e equipado com bibliotecas, laboratórios e salas de aula, refeitórios e dormitórios. As matérias estuda-

das são tão obscuras como ciosamente guardadas. Apesar do seu aparente ar de benevolência emproada e livresca, Sanctaphrax é um caldeirão borbulhante de rivalidades, intrigas e contra-intrigas e lutas amargas entre facções.

Bosques Profundos, Terras do Abismo, Bosques Sombrios, Pântano e Jardins de Pedra. Cidade Inferior e Sanctaphrax. O rio Águas do Abismo. Nomes num mapa.

Contudo, por detrás de cada nome jazem mil histórias, histórias que foram registadas em velhos pergaminhos, histórias que foram passando de boca em boca ao longo de gerações, histórias que ainda hoje são contadas.

O que se segue é uma dessas histórias.

Capítulo Um

A Cabana dos Snatchwood

Twig estava sentado no chão, entre os joelhos da mãe, e enrolava os dedos dos pés na lã espessa do tapete de pele de grameiro. A cabana estava fria e com correntes de ar. Twig inclinou-se para a frente e abriu a porta da fornalha.

– Quero contar-te a história de como recebeste o teu nome – disse a sua mãe.

– Mas eu conheço essa história, Mãe-Minha – protestou Twig.

Spelda suspirou. Twig sentiu o bafo quente na parte de trás do seu pescoço, e o cheiro da tropeceira de conserva que ela tinha comido ao almoço. Torceu o nariz. Como muita da comida que os trolls do bosque apreciavam, Twig achava

a tropeceira horrível, principalmente em conserva. Era viscosa e cheirava a ovos podres.

– Desta vez vai ser um bocadinho diferente – ouviu a mãe dizer. – Desta vez vou acabar a história.

Twig franziu o sobrolho.

– Pensava que já tinha ouvido o fim.

Spelda afagou o cabelo preto e espesso do filho. “Cresceu tão depressa”, pensou, e limpou uma lágrima da ponta do seu nariz batatudo.

– Uma história pode ter muitos fins – disse, com tristeza, observando a luz púrpura do fogo a brilhar nas rotundas maçãs do rosto e no queixo afilado de Twig. – Desde o momento em que nasceste – começou, como sempre começava – eras diferente...

Twig assentiu. Tinha sido difícil, tão difícil, ser *diferente* enquanto crescia. Contudo, divertia-o agora lembrar-se da surpresa dos seus pais quando o encontraram: moreno, de olhos verdes, pele macia e já com pernas invulgarmente longas para um troll do bosque. Fitou o fogo. [...]

– Ai, Twig, meu lindo menino – soluçou. – Há uma coisa que tenho de te dizer.

Twig afastou-se e olhou para o rosto perturbado da mãe. Agora também ele chorava.

– O que é, Mãe-Minha? – perguntou, nervoso.

– Ai, Gloamglozer! – praguejou Spelda. – Isto não é fácil. – Spelda olhou para o rapaz em lágrimas. – Apesar de eu te ter amado como se fosses meu desde o dia em que chegaste, tu não és meu filho, Twig. Nem Tuntum é teu pai.

Twig olhou para ela num silêncio incrédulo.

– Então, quem sou eu? – perguntou.

Spelda encolheu os ombros.

– Nós encontrámos-te – disse ela. – Um pequeno embrulho, todo enrolado num xaile, ao pé da nossa árvore.

– Encontraram-me – sussurrou Twig.

Spelda acenou, inclinou-se para a frente e tocou no xaile atado ao pescoço de Twig. Twig estremeceu.

– O meu xaile de estimação? – perguntou.
– O xaile?

Spelda suspirou.

– Esse mesmo – disse. – O xaile onde te encontrámos enrolado. O xaile do qual não te separas, ainda hoje.

Twig afagou o tecido com os dedos a tremer. Ouviu Spelda fungar.

– Ai, Twig – disse ela. – Apesar de não sermos os teus pais, Tuntum e eu amámos-te como aos nossos. Tuntum pediu-me para te dizer... adeus por ele. Ele disse... – Spelda parou, dominada pela tristeza. – Ele disse para te dizer que... que, aconteça o que acontecer, nunca debes esquecer... que ele te ama.

Depois de proferidas estas palavras, Spelda abandonou-se completamente à sua dor. Chorava desalmadamente e os seus soluços incontrolláveis agitavam-lhe o corpo todo.

Twig ajoelhou-se e abraçou a mãe pelas costas.

– Então eu devo partir imediatamente – disse.

– É melhor assim – disse Spelda. – Mas vais regressar, Twig. Não vais? – acrescentou ela, com incerteza. – Acredita em mim, meu lindo menino, eu nunca quis ter de te contar o fim da história, mas...

– Não chores – disse Twig. – Isto *não* é o fim da história.

Spelda levantou a cabeça e fungou.

– Tens razão – disse ela, e sorriu corajosamente. – É mais um começo, não é? Sim, é isso que é, Twig. Um novo começo.