

A SPIRIT ANIMAS

A Caçada

2

LEIA O LIVRO
JOGUE ONLINE



Maggie Stiefvater

FUNDAMENTO

ASPIRIT ANIMAS™

A CAÇADA

Maggie Stiefvater

EDITORIA 
FUNDAMENTO



1

Bile



A floresta estava escura e repleta de animais. Na escuridão da noite, ouviam-se estalos, murmúrios e ruídos por entre as árvores.

Sob a pequena luz de uma lampiona, um homem e um garoto, imóveis, olhavam fixamente para um pequeno frasco. Embora o objeto em si fosse bastante sem graça, seu conteúdo era extraordinário: uma poderosa substância que poderia estabelecer a ligação entre um humano e um espírito animal.

– Isso vai doer? – perguntou o garoto, Devin Trunswick.

Ele estava vestido com elegância e seu queixo apontava para frente, o que lhe dava um ar arrogante e cruel, apesar do medo que sentia. Sendo filho de um lorde, jamais admitiria estar com medo do escuro, ainda que houvesse muitos motivos para isso.

O homem, Zerif, puxou para trás seu capuz azul todo bordado, para que o garoto pudesse ver seus olhos com mais clareza, e ergueu o frasco.

– E importa se doer? Isto é um privilégio, meu pequeno lorde. Você será uma lenda.

Devin gostou da ideia. No momento, ele era exatamente o oposto de uma lenda. Ele vinha de uma longa linhagem de Marcados, aquelas pessoas que criam vínculos com os espíritos animais; porém, quando chegou a vez dele, fracassou e acabou quebrando a sucessão de várias

gerações formada por sua família. Na Cerimônia do Néctar, as crianças que chegam à idade determinada bebem o Néctar de Ninani, oferecido pelos Casacos Verdes, e torcem pela aparição de um espírito animal. Na cerimônia de Devin, ele não conseguiu invocar nada.

E, como se isso já não fosse suficientemente ruim, seu criado, um simples pastor, acabou invocando um lobo. Um lobo. E não era qualquer um; o garoto havia invocado Briggan, o Lobo, uma das Grandes Feras. Devin quase morreu de humilhação.

Mas isso estava para acabar. Agora, um animal ainda mais poderoso lhe seria oferecido. Durante toda sua vida, Devin havia se preparado para aquele momento; era algo que estava em seu sangue. Seu destino fora apenas adiado, mas não destruído.

– Por que isso se chama Bile? – perguntou Devin, olhando para o frasco. – Não deve ser muito bom.

– É uma brincadeira – Zerif respondeu simplesmente.

– Não entendi qual é a graça.

– Você experimentou o Néctar, não é?

Devin assentiu com a cabeça com uma expressão de amargura, apesar da lembrança daquele sabor delicado.

– Bem – disse Zerif, torcendo o nariz –, agora você vai experimentar a Bile. Depois disso, vai entender qual é a graça. Prometo.

Um rosnado ecoou entre as árvores e o menino imediatamente olhou para trás, por cima do ombro. Ao seu lado, uma aranha de dorso rígido e brilhante descia por um fio de teia. Devin tentou se colocar fora do caminho dela.

– Seja qual for o animal que eu invocar, ele terá que me obedecer, certo? – o garoto perguntou. – Ele fará o que eu mandar?

– A ligação criada pela Bile é diferente da ligação criada pelo Néctar – esclareceu Zerif. – O Néctar pode ter um sabor mais doce, mas a Bile é mais útil. Com ela, podemos ter muito mais controle do processo. Por exemplo, você não precisa se preocupar se vai acabar criando um vínculo com essa aranha que está evitando com tanto desespero.

Devin se irritou por Zerif ter percebido seu pavor.



– Não estou preocupado – disse o garoto com ar de superioridade.

Devin lançou um olhar para a jaula coberta que os aguardava. Debaixo daquele pano estava o animal com o qual ele criaria a ligação. Tentou adivinhar que animal poderia ser aquele pelo tamanho da jaula; ela era grande, da altura do seu peito, e por vezes podia-se ouvir o som de garras arranhando por baixo do pano.

Aquele era o animal com o qual Devin passaria o resto de sua vida. O animal que o faria triunfar.

Zerif entregou o frasco ao garoto com um sorriso de vigarista in-centivador, de orelha a orelha.

– Um gole é o suficiente.

Devin esfregou as mãos suadas na camisa... Então era isso.

Ninguém jamais o questionaria de novo. Ninguém jamais duvidaria de sua força; ele não seria o primeiro fracasso da família Trunswick, mas a primeira lenda.

O cheiro da Bile que saía do frasco era terrível, semelhante a cabelo queimado.

Devin se lembrou do delicioso sabor do Néctar, como manteiga misturada com mel. Tinha sido uma experiência incrível – até dar errado.

Ele levou o frasco à boca e, sem pensar duas vezes, engoliu a Bile. Precisou se esforçar ao máximo para não vomitar; era como beber a própria morte, com o túmulo e tudo o mais junto. Mas, em meio à escuridão, sentiu algo despertar dentro de si. Alguma coisa grande, forte e escura crescia em seu interior e seu corpo mal podia conter aquilo. Naquele momento, não teve medo, sentia apenas que era capaz de causar medo.

Ainda sorrindo, Zerif tirou o pano de cima da jaula com um gesto rápido.

Porto Verde

– **E**stou quase pronta, Uraza – disse Abeke, passando uma pulseira pelo pulso fino.

As palavras eram dirigidas ao leopardo que andava de um lado para o outro. Como o quarto era pequeno demais para um leopardo ou talvez porque o leopardo era grande demais para o quarto, Uraza só conseguia dar alguns passos em cada direção antes de bufar e virar para o outro lado.

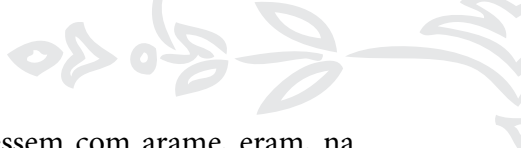
Abeke a compreendia.

Em apenas poucas semanas, o mundo delas havia sido reduzido da casa onde moravam no amplo Nilo para um campo de treinamento desordenado. E depois reduzido novamente para aquela fortaleza ilhada, Porto Verde, o quartel-general dos Casacos Verdes, guardiões de Erdas. Abeke ficara impressionada com a fortaleza: um gigantesco castelo de pedra construído no topo de uma cachoeira. Porém, tanto ela como Uraza eram da opinião que os arredores da floresta pareciam mais interessantes.

Do lado de fora da janela, um sino soou em uma torre distante, emitindo três badaladas: o chamado para o treinamento.

Uraza passou a caminhar com passos ainda mais pesados, soltando grunhidos baixinhos.

– Está bem, já vamos! – falou Abeke, apertando a pulseira para que ela não escorregasse.



Os fios da pulseira, embora se parecessem com arame, eram, na verdade, pelos de rabo de elefante cozidos. Os quatro nós simbolizavam o sol, o fogo, a água e o vento. Ela a recebera de presente de Soama, sua adorável irmã, quando saíra de casa; a pulseira deveria lhe trazer boa sorte.

No entanto, a garota não tinha certeza se boa sorte era o que havia tido desde que deixara o Nilo. O espírito animal invocado por ela era uma das Grandes Feras, o que parecia ser sorte. Porém, logo depois, ela fora recrutada por pessoas que estavam conspirando secretamente com o Devorador, inimigo do mundo conhecido. Definitivamente, isso não era boa sorte.

Os Casacos Verdes concordaram em acolhê-la logo que ela percebeu o engano, e Abeke sabia que provavelmente deveria considerar isso sorte, afinal eles não eram obrigados a aceitar que ela mudasse de lado. Mas, no momento, ela não se sentia muito sortuda. Só havia feito um amigo desde que tudo começara – Shane – e ele ainda estava do outro lado, com os Conquistadores. Havia trocado seu único amigo por três garotos que não confiavam nela.

Na verdade, Abeke certamente se acharia sortuda caso não se perdesse outra vez na gigantesca fortaleza dos Casacos Verdes.

Ao abrir a porta, vestiu o casaco verde que simbolizava seu juramento para defender Erdas. O corredor sombrio era cheio de sons; em algum lugar, um macaco deu uma risada histérica e a voz de um homem ecoou em um sussurro. Um burro zurrou; um som semelhante a galopes ou passos rápidos em um tumulto ressoou pelas paredes de pedra e Abeke se abaixou quando um pássaro amarelo como uma banana passou voando em disparada acima de sua cabeça.

Ao ver o pássaro, Uraza, no entanto, deu um grande salto e rugiu, ao mesmo tempo alegre e ameaçadora. O pássaro amarelo grasnou e, pouco antes que Uraza o agarrasse pelas patas, Abeke a pegou pelo rabo, interrompendo seu salto.

O leopardo voltou-se para Abeke, instintivamente mostrando os dentes em sinal de ameaça. O coração da menina parou.

Só então Uraza percebeu a mão morena da garota segurando seu rabo e escondeu os dentes de volta, lançando a Abeke um olhar profundamente sentido. O pássaro saiu voando.

– Desculpe – pediu Abeke. – Mas aquele era o espírito animal de alguém!

Parece lógico que uma das Grandes Feras entenda por que não é certo comer o espírito animal de alguém, mas, no caso de Uraza, às vezes a parte “fera” superava a parte “grande.”

– Acho melhor fazermos isto – disse Abeke ao leopardo, esticando o braço como em um pedido.

Todos os espíritos animais tinham a habilidade de entrar em um estado dormente. Se Uraza quisesse fazer isso agora, ela se transformaria em uma tatuagem na pele de Abeke e permaneceria assim até que elas chegassem ao treinamento. E tatuagens nunca comem o espírito animal dos outros.

Mas Uraza estava cansada de ficar confinada. A fera olhou para o braço esticado de Abeke por um longo tempo, depois se virou e saiu andando altivamente pelo corredor.

Abeke não insistiu no assunto; elas iam acabar se atrasando. Enquanto corria pelo corredor para alcançar o leopardo, vários Casacos Verdes acenaram e a cumprimentaram pelo nome. Abeke sentiu-se mal por não poder retribuir a gentileza, mas todos a conheciam mais do que ela os conhecia; todos os quatro recém-chegados à fortaleza, Abeke, Rollan, Meilin e Conor, eram famosos. E, de alguma forma, os quatro garotos haviam invocado os Quatro Derrotados.

Uraza fazia um curioso ruído vibrante enquanto descia a escada circular, saltitando à frente de Abeke. Quando chegaram ao fim da escada, as duas hesitaram; estavam diante de dois corredores idênticos, ambos com paredes brancas de gesso e teto de vigas expostas, mas apenas um deles levava à sala de treinamento.

– Uraza? – perguntou a menina.

Os olhos violeta de Uraza se moviam do chão para o teto, sua longa cauda balançava lentamente.





De repente, Abeke achou que Uraza não parecia estar decidindo qual caminho tomar. Em vez disso, ela parecia um leopardo prestes a...

Uraza atacou. Ao se lançar contra a parede, ela parecia uma mancha de músculos dourada e negra e um urro ardido e apavorante irrompeu de dentro dela. Por um instante, Abeke apenas pensou: “Que animal incrível!”, então percebeu que Uraza estava caçando. A presa infeliz estava acuada em uma fenda da parede de gesso. Era um pequeno animal, semelhante a um esquilo, com pés cor-de-rosa, uma listra nas costas e olhos grandes, e a garota pensou que fosse um daqueles esquilos voadores.

Uraza achou que ele seria delicioso.

– Uraza! – Abeke tentou agarrar o rabo do leopardo novamente, mas não conseguiu.

O esquilo saltou para a parede oposta e, no meio do salto, seu pequeno tórax se alargou e suas pernas e braços, que eram ligados por uma extensão de pele, transformaram seu corpo em uma espécie de paraquedas de pelos.

Uraza se lançou sobre ele, mas o esquilo conseguiu fugir em disparada e ambos seguiram por um corredor. O esquilo planou, parando sobre uma mesinha de canto, e o leopardo derrubou o móvel; o pequeno roedor ainda fugiu, escalando a tapeçaria de Olvan, o líder dos Casacos Verdes, mas Uraza enfiou as garras no tecido e o arrancou da parede.

As últimas migalhas da dignidade de Abeke haviam ido embora pelo ralo.

A garota correu atrás dos dois animais inutilmente; até conseguiu agarrar a pata traseira de Uraza, mas o leopardo livrou-se da menina com facilidade, e Abeke ficou para trás com um punhado de pelos pretos e amarelos na mão.

A perseguição continuou a toda velocidade. Os três seguiram pelo corredor e deram de cara com um pequeno refeitório que Abeke ainda não conhecia. Os bancos estavam cheios, e a garota seguiu pelo caminho mais longo, desviando das pessoas, enquanto o esquilo e Uraza se

arremessaram sobre a mesa comprida onde todos estavam comendo. Pratos voaram; um homem ficou com o rosto coberto de mingau de aveia, enquanto outra moça foi alvo de um bombardeio de frutas – o caos acabara de ser incluído no menu do café da manhã.

Abeke podia sentir os olhos dos Casacos Verdes; ela queria gritar, “Foi culpa dela, não minha!”, mas sabia quais seriam as respostas. “É você quem deve controlar seu espírito animal.”; “Não consegue controlá-la?”; “É sua responsabilidade!”; “O erro foi seu.”; “No fim das contas, talvez você não devesse estar aqui.”

Não havia tempo para se desculpar ou para limpar a bagunça. Ofegante, Abeke foi atrás dos animais, que haviam saído em disparada, embrenhando-se por diversos corredores tortuosos e uma grande sala repleta de cadeiras, acabando por chegar a um saguão. Lá havia uma porta em arco, do lado oposto ao que estavam.

O esquilo emitia ruídos de pânico e tristeza que mais pareciam o ranger de uma cadeira de balanço.

Abeke também estava esbaforida. Quando morava no Nilo, conseguia seguir o rastro dos animais por horas a fio sem precisar parar para tomar fôlego. O que aquele castelo estava fazendo com ela?

– Uraza – chamou a menina, apertando a lateral do abdômen onde sentia uma pontada. – Deveríamos estar aqui para salvar o mundo... Então guarde seu apetite para mais tarde!

Isso fez com que o leopardo parasse. Foi tempo suficiente para que o esquilo se lançasse em direção à segurança de um candelabro. Tanto Abeke como o esquilo suspiraram de alívio.

Embaixo, Uraza ainda rondava, mas a perseguição havia terminado. “Agora estamos definitivamente perdidas”, pensou Abeke.

Mas estarem perdidas ainda não era a pior consequência. O problema era estarem atrasadas. E não porque isso resultaria em um grande castigo; os instrutores até que eram compreensivos. Porém ela sabia que o atraso só iria aumentar seus problemas com os outros três garotos. Eles haviam começado o treinamento juntos, enquanto Abeke ainda estava nas garras do Devorador; então ela não apenas era a intrusa, mas





também a ex-inimiga suspeita. Podia até imaginar o que eles achariam que ela estivesse fazendo naquele momento: espiando algum lugar do castelo e enviando mensagens secretas para Zerif, o Conquistador, que a levava embora após sua Cerimônia do Néctar; deixando Uraza comer o espírito animal de alguém...

Abeke precisava chegar à sala de treinamento, talvez do outro lado da porta em arco houvesse alguém que pudesse ajudá-la a encontrar o caminho. E, mesmo que a sala estivesse vazia, havia algo de tentador naquela entrada arqueada. Embora fosse muito provável que do outro lado houvesse uma nova sala, algo naquela porta dava a Abeke a sensação de que ela se abriria para fora. Ela não sabia como explicar aquele sentimento nem para si mesma.

Com cuidado, a menina empurrou a porta e abriu-a. Do outro lado, havia uma sala escura que ela nunca vira antes, entulhada com instrumentos musicais, obras de arte misteriosas e espelhos. Diversos tambores estavam amontoados, formando uma pilha mais alta que ela; havia também um instrumento semelhante a um piano, mas do tamanho de um cachorro, e uma caixa cheia de flautas. Em uma das paredes, estava pendurado o retrato de uma garota sorrindo, enquanto em outra podia-se ver um mural com um homem conduzindo dezenas de animais estranhos por um campo. A sala cheirava a poeira, madeira e couro, mas também tinha cheiro do ar livre, para a felicidade de Abeke. Só que, mais uma vez, ela não sabia explicar por quê.

Um homem estava lá sozinho, em pé, meio de costas.

Era possível que seu espírito animal estivesse em estado passivo, mas logo Abeke percebeu que não teria como saber. Exceto pelo rosto, cada pedacinho de pele visível daquele pálido homem estava coberto por tatuagens: labirintos, círculos, estrelas, luas, nós, criaturas estilizadas. A marca do espírito animal não se destacaria dos demais desenhos no corpo do homem.

Abeke ficou impressionada; intencionalmente ou não, ele havia conseguido esconder a identidade de seu espírito animal de forma bastante inteligente.

ASPIRIT ANIMAS™

Conor, Abeke, Rollan e Meilin têm vínculo com os espíritos animais das Quatro Grandes Feras: os poderosos Briggan, o Lobo; Uraza, o Leopardo; Essix, o Falcão; e Jhi, o Panda. Mas esse é um dom que vem com muitas obrigações. E uma delas é proteger Erdas do domínio do Devorador e de seus temidos aliados, os Conquistadores.

Há muita maldade por aí. Onde houver heróis, sempre haverá vilões.

Sem tempo para treinar suas habilidades em grupo, Conor, Abeke, Rollan e Meilin partem com seus espíritos animais em uma perigosa missão para encontrar o talismã de Rumpfuss, o Grande Javali. Mas Zerif, o Conquistador, vai fazer de tudo para achá-lo primeiro. E esse terrível inimigo tem algumas surpresas na manga... Zerif conseguiu forçar uma ligação não natural entre humanos e animais, criando assim o próprio exército – uma poderosa vantagem sobre os Casacos Verdes.

Emboscadas, armadilhas e prisões inesperadas aguardam nossos heróis nesta nova jornada. Não vai ser fácil combater os Conquistadores nem encontrar o talismã. Acompanhados de Tarik, mentor dos quatro jovens, e do enigmático Finn, eles vão aprender que lealdade, confiança, sacrifício e união podem tanto despertar vínculos adormecidos como destruir os já existentes.

Novos inimigos se aproximam e um confronto brutal é inevitável. E o que é mais certo? Ficar e lutar ao lado dos Casacos Verdes e dos Derrotados? Passar para o lado dos Conquistadores e dos novos heróis de Zerif? Ou partir em uma luta solitária para salvar sua família e sua terra? Chegou a hora de cada um escolher um lado... e o seu destino.

Espalhe a notícia. As Grandes Feras voltaram!

A Caçada

LEIA O LIVRO JOGUE ONLINE



FUNDAMENTO

9+

ISBN 978-85-395-1235-5



9 788539 512355

www.editorafundamento.com.br