

ARENA
13

Do autor:

Série AS AVENTURAS DO CAÇA-FEITIÇO

O Aprendiz

A Maldição

O Segredo

A Batalha

O Erro

O Sacrifício

O Pesadelo

O Destino

Eu Sou Grimalkin

JOSEPH DELANEY

ARENA
13

Tradução

STEPHANIA MATOUSEK



BERTRAND BRASIL

Rio de Janeiro | 2016

Copyright © Joseph Delaney, 2015

Publicado originalmente pela Random House Children's Publishers UK, uma divisão da The Random House Group Ltd.

Título original: Arena 13

Capa: James Fraser

Editoração: Futura

Texto revisado segundo o novo

Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

2016

Impresso no Brasil

Printed in Brazil

Cip-Brasil. Catalogação na publicação.
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

D375a Delaney, Joseph, 1945-
Arena 13 / Joseph Delaney; tradução Stephania Matousek.
— 1. ed. — Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.
21 cm.

Tradução de: Arena 13
ISBN 978-85-286-2061-0

1. Ficção inglesa. I. Matousek, Stephania. II. Título.

16-30665

CDD: 823

CDU: 821.111-3

Todos os direitos reservados pela:

EDITORA BERTRAND BRASIL LTDA.

Rua Argentina, 171 — 2º andar — São Cristóvão

20921-380 — Rio de Janeiro — RJ

Tel.: (0xx21) 2585-2076 — Fax: (0xx21) 2585-2084

Não é permitida a reprodução total ou parcial desta obra, por quaisquer meios, sem a prévia autorização por escrito da Editora.

Atendimento e venda direta ao leitor:

mdireto@record.com.br ou (0xx21) 2585-2002

ARENA 13

REGRAS DE COMBATE

REGRAS PRINCIPAIS

1. O objetivo dos combates na Arena 13 é cortar carne humana e derramar sangue. Combatentes humanos são os alvos.
2. Nenhum combatente humano pode vestir armadura, nem proteções de nenhum tipo. Coletes de couro e calções são obrigatórios; a carne humana deve ficar acessível a uma lâmina.
3. Uma competição na Arena 13 é vencida e encerrada quando um corte é feito em um dos adversários e sangue é derramado. Isso pode ocorrer durante o combate ou consistir em um corte ritual após a luta estar encerrada. Se ocorrer durante o combate, as hostilidades devem cessar imediatamente para evitar a morte ou mutilações graves.
4. Se ocorrer morte, nenhuma culpa ou responsabilidade pode ser atribuída ao vencedor. Não haverá nenhuma reparação de direito. Qualquer tentativa de punir ou ferir

o combatente vitorioso fora da arena é passível de pena de morte.

5. O direito de fazer um corte ritual é adquirido ao desativar o *lac* ou *lacs* do adversário.
6. O combatente derrotado deve aceitar esse corte ritual no braço. A substância *kransin* é utilizada para intensificar a dor do corte.
7. Uma reação covarde e inapropriada ao corte ritual após o combate é punível com um banimento de três meses da arena. Bravura é obrigatória.
8. Os simulacros, normalmente conhecidos como *lacs*, são utilizados tanto no ataque quanto na defesa dos combatentes humanos.
9. Um combatente *min* luta atrás de um *lac*; um combatente *mag* luta atrás de três *lacs*.
10. Nos primeiros cinco minutos, os combatentes devem lutar atrás de seus *lacs*. Então, o gongo de alarme soa e eles devem mudar de posição, passando a lutar na frente de seus *lacs*, onde ficam mais vulneráveis às lâminas do adversário.
11. Um *lac* é desativado quando uma lâmina é inserida no encaixe de sua garganta. Isso chama o verbatí *fimen-cerrado*; o *lac* cai e fica inerte.
12. Os combatentes da Arena 13 também podem lutar seguindo as **Regras Especiais**.

REGRAS ESPECIAIS

1. Regras de ajuste de contas

O objetivo de um ajuste de contas é matar o adversário. Todas as Regras Principais se aplicam, mas com as seguintes alterações:

- Se for derramado sangue durante o combate, as hostilidades não precisam cessar; a luta continua.
- Após o *lac* ou *lacs* do adversário ser desativado, ele é massacrado. Pode-se degolar a garganta ou decepar a cabeça — a decisão pertence ao vencedor. O golpe mortal é desferido ou pelo combatente humano vitorioso ou por seu *lac*.
- Se preferir, o vitorioso pode conceder clemência em troca de um pedido de desculpas ou penalidade financeira decidida em acordo.

2. Regras do Torneio dos Discípulos

O objetivo desse torneio é fazer progredir o treinamento dos discípulos de primeiro ano, atizando-os contra os seus colegas na Arena 13. Para proteger os discípulos e atenuar o rigor total das competições da Arena 13, há duas alterações nas **Regras Principais**:

- A competição inteira deve ser disputada atrás dos *lacs*.
- A *kransin* não é utilizada nas lâminas durante o corte ritual.

3. Um desafio proposto por Hob

- Quando o Hob visita a Arena 13 para propor um desafio, um combatente *min* deve lutar com ele em nome da Roda.
- Todos os combatentes *min* devem se reunir na sala verde, onde o combatente em questão será escolhido por sorteio.
- As regras de ajuste de contas se aplicam, exceto uma: não há clemência.
- A luta vai até a morte. Se o combatente humano for derrotado, então, vivo ou morto, ele pode ser levado pelo Hob. Combatentes, espectadores e oficiais não podem interferir.

REGRAS SECUNDÁRIAS

1. É proibido entrar na sala verde ou no vestiário carregando lâminas.
2. Nenhum combatente da Arena 13 pode lutar com lâminas fora da arena. Durante a inscrição, deve-se prestar juramento de obedecer a esta regra. Qualquer violação resultará no banimento dos combates da Arena 13 para sempre.
3. É proibido cuspir na arena.
4. É proibido xingar e falar palavrões na arena.
5. É proibido insultar o adversário durante o combate.
6. Caso surja algum conflito, a decisão do marechal-chefe é absoluta. Não pode haver nenhum recurso.

Para Marie

Os mortos sonham, sim.

*Eles sonham com o mundo de Nym
e rodeiam irremediavelmente
dentro de seus labirintos sombrios,
buscando aquilo que nunca poderão alcançar.
Mas, para poucos, muitos poucos, um verbati é chamado.
Um verbati que os convoca de novo à vida.*

Malditos sejam os nascidos duas vezes.

PRÓLOGO

Naquela cidadela de treze pináculos habita Hob.
Ele está sedento por sangue.

Nós lhe daremos sangue até que ele se afogue.

Amabramdata: O Livro Genthai de Profecias

Hob está esperando a mulher na escuridão; esperando logo além do rio, debaixo das árvores, onde o pálido luar não consegue alcançá-lo. Ele fareja o ar duas vezes, explorando-o hesitantemente até o odor acentuado do sangue dela ser levado em sua direção pela brisa. Ele pode agora sentir o gosto dela no fundo de sua língua.

Shola está sozinha. O marido e o filho foram deixados para trás, na casa da fazenda no alto da colina. O menino está dormindo. O marido, Lasar, não pode fazer nada para ajudá-la agora.

A convocação é intensa, mais poderosa do que nunca. Shola precisa atender ao chamado de Hob. Sua vontade a abandona, e ela desce o declive correndo até chegar ao rio. A mulher sabe exatamente aonde ir. Ela tira os sapatos, chutando-os para longe, levanta o vestido até o joelho e

penosamente começa a atravessar a água rasa na direção da escuridão das árvores. Em determinado momento, ela quase perde o equilíbrio nas pedras escorregadias. A água está fria e acaricia seus pés, tal como o toque de um lenço de seda, mas sua testa está quente e febril e sua boca está seca.

A mulher está em guerra consigo mesma. Uma parte de si deseja poder permanecer junto à sua família, mas ela rapidamente descarta este pensamento. Se não for quando convocada, Hob subirá a colina até a fazenda e matará o seu filho.

Hob já ameaçou fazer isso.

O marido seria incapaz de defender o menino.

Melhor se submeter à vontade do Hob.

Hoje à tarde, enquanto o sol se punha, Lasar trouxe do sótão um estojo de couro surrado, passou mancando por entre as bandeiras e o colocou em cima da mesa da cozinha. Ele tirou dali duas espadas com cabos ornamentados, cada qual esculpido em forma de cabeça de lobo.

Eram as espadas de Trigladius, as espadas que ele um dia manejara na Arena 13 da cidade de Gindeen, uma eternidade atrás.

— Não vá até ele! — Sua voz estava impregnada de raiva.

— Eu vou em seu lugar. Hoje à noite eu vou cortar a criatura em pedacinhos!

— Não! — protestou Shola. — Pense no nosso filho. Se eu não for, Hob vai matá-lo. Ele já me avisou várias vezes. Você sabe que, mesmo que conseguisse matá-lo hoje, outro o substituiria amanhã. Você não pode lutar contra todos eles. Você, mais do que ninguém, deveria saber disso! Por favor! Por favor! Deixe que *eu* vá até ele.

Por fim, para alívio de Shola, Lasar cedeu e guardou as espadas no estojo de couro. Ele chorou ao fazê-lo.

Agora, ao caminhar afastando-se do luar, ela vê a silhueta do Hob contra o céu. Os olhos dele estão cintilando na escuridão, mais brilhantes do que as estrelas. Ele é imenso, maior do que ela viu em qualquer outro momento.

Ela se detém diante dele, tremendo. Seu coração martelando e a respiração palpitando em sua garganta como uma alma pronta para voar. Ela vacila, mas não cai. Hob se aproxima e a segura firmemente pelos ombros.

Ela só tomará um pouco do seu sangue, diz para si mesma. Seu coração se acelerará durante um tempo e suas pernas tremerão. Sentirá um pouco de dor, mas será capaz de suportá-la. Será exatamente como das outras vezes, vai passar logo, e, então, ficará livre para retornar ao seio de sua família.

Mas há algo diferente hoje. Esse é o momento que ela sempre temeu — a última vez que ele a convocará. Ela escutou as histórias. Sabia que um dia isso chegaria ao fim... A noite na qual Hob não lhe permitiria voltar.

Os dentes dele penetram muito fundo em seu pescoço — fundo demais. A dor é mais lancinante do que nunca. Ele está bebendo seu sangue dando grandes goles vorazes.

Esse é o começo de sua morte.

À medida que sua visão vai ficando turva, lembranças do marido e do filho lampejam em sua mente, e ela é invadida por uma onda de tristeza e saudade. Shola se esforça para bloqueá-las. Lembranças só trazem sofrimento.

E, enquanto mergulha na escuridão, ela vivencia algo ainda mais terrível. É como se uma mão estivesse entrando profundamente nela para arrebatá-la, torcer e afrouxar, indo além do coração, além da carne, para arrancar sua essência como se faz com um dente.

É como se algo estivesse sugando sua própria alma.

Alguns o chamam de Velho Hob, outros sussurram Tinioso, para assustar as crianças. Outros ainda o denominam de Goela ou Engolidor. As mulheres o designam de Canino.

Com qualquer nome, ele é uma abominação.

Uma criatura como essa merece ser cortada em pedacinhos e espalhada ao vento.

Mas os homens estão fracos e amedrontados, e aqui Hob governa.

Porque esta é Midgard, a terra de um povo derrotado e morto.

Esse é o Lugar Onde Homens Habitam.

1

Luta de bastão

Bastões e pedras podem quebrar os meus ossos,
Mas verbatis são muito mais fatais.

Compêndio de Antigos Contos e Baladas

Fiquei olhando os dois lutadores de bastão rodeando um ao outro cautelosamente. O garoto de cabelos louros era alto e rápido, um campeão local que encarava quem quer que aparecesse. Eu já o vira derrotar quatro adversários com facilidade, mas esse quinto estava lhe dando mais trabalho. Era atarracado e musculoso, mas demonstrava reações surpreendentemente ágeis.

Os lutadores eram um pouco mais velhos — talvez tivessem dezessete ou dezoito anos — e muito maiores do que eu. *Será que eu conseguiria derrotar o campeão? Será que eu era bom o bastante?*, perguntei-me.

Alguns golpes já haviam sido trocados, mas nenhum acertara o alvo em cheio. Um golpe no rosto ou na cabeça resultaria em vitória imediata.

Eles estavam lutando em um terreno baldio na periferia da cidade, no meio de um animado círculo de espectadores que davam socos no ar e gritavam, segurando em suas mãos bilhetes de aposta que haviam comprado do agente de apostas que estava assistindo de longe à competição. Em sua maioria, a multidão era jovem — adolescentes como eu —, mas havia pessoas de meia-idade ali também. Elas manifestavam o mesmo grau de entusiasmo, acenando e berrando incentivos ao lutador para quem estavam torcendo.

Apostar contra o campeão era arriscado: você provavelmente perderia o seu dinheiro. Porém, se por sorte você ganhasse, receberia quatro vezes o valor apostado. Eu não teria arriscado uma aposta contra aquele campeão. Apesar da habilidade do adversário, ele parecia estar certo do triunfo.

Mesmo que eu quisesse, não poderia apostar, pois não tinha dinheiro. Estava andando há quase duas semanas e acabara de chegar à cidade de Gindeen. Eu não havia comido nada durante mais de um dia e precisava desesperadamente de comida. Foi por isso que eu vim assistir à luta de bastão. Tinha a esperança de participar. O agente organizava as brigas de modo a ganhar dinheiro com as apostas, mas só pagava ao lutador vencedor.

De repente, o garoto baixinho e musculoso jogou a cautela para o alto e atacou selvagememente, empurrando o adversário para trás. Durante alguns segundos, parecia que a sua agressividade e rapidez prevaleceriam. Mas o garoto alto e louro deu um passo à frente e arreventou a boca do adversário, batendo forte com o bastão.

Quando a madeira polida tocou na carne e nos dentes, ouviu-se um pesado som de paulada, seguido por um fraco barulho de respingo.

O perdedor cambaleou para trás, cuspidos fragmentos de dente, enquanto o sangue jorrava da sua boca, encharcando a parte da frente da camisa.

Então, era isso: fim. Agora estava na minha vez — ou, pelo menos, eu esperava que estivesse.

Entrei no final de uma pequena fila de espectadores que esperavam para cobrar os seus prêmios. Finalmente, cheguei ao início e levantei os olhos para a agente de apostos. Ele estava vestindo uma faixa azul em diagonal no corpo: a marca do seu negócio — agente de apostas. O queixo pronunciado e os olhos juntos faziam com que ele parecesse durão. Além disso, o nariz fora severamente quebrado e esmagado contra o rosto.

— Cadê o seu bilhete de aposta? — perguntou ele. — Anda logo! Não tenho o dia todo!

Enquanto ele falava, vi seus dentes quebrados e os buracos em que faltavam em sua boca. Supus que ele próprio um dia já fora lutador de bastão.

— Não estou aqui para apostar — respondi. — Quero lutar.

— Você vem lá do sul, né? — Ele sorriu desdenhosamente.

Fiz que sim com a cabeça.

— Novo em Gindeen?

Fiz que sim novamente.

— Já fez luta de bastão antes?

— Sim. — Encarei-o, tentando não piscar. — E geralmente ganho.

— Vai ganhar, hoje? — Ele riu. — Como é que te chamam, rapaz?

— Meu nome é Leif.

— Bom, você tem humor, Leif, tenho de admitir. Então, vou te dar uma chance. Pode entrar na próxima luta. A multidão gosta de ver um pouco de sangue novo!

Consegui a minha oportunidade mais fácil do que pensei.

Ele me conduziu até o centro da área de mato e lama. Ele colocou sua grande e musculosa mão esquerda em cima da minha cabeça apontou para o garoto alto e louro, cujo adversário anterior não estava mais por ali e o chamou para a frente, de modo a ficar do seu lado direito.

— Rob venceu de novo — gritou ele. — Será que esse rapaz nunca será derrotado? Bom, talvez a sua hora tenha finalmente chegado... Este é o Leif, ele é novo na cidade. Ele já lutou antes, lá no sul. Já lutou e venceu. Talvez um garoto do interior possa mostrar a vocês, rapazes da cidade, algumas coisinhas. Então, venham e façam as suas apostas!

Passou um momento antes de alguém reagir. Mais de duzentos pares de olhos estavam me julgando. Alguns dos espectadores estavam sorrindo ironicamente; outros, fitando-me com total desprezo.

Enquanto isso, avaliei o meu adversário. Sua camisa branca brilhava ao sol do fim de tarde e suas calças escuras e botas de couro eram de boa qualidade. Em contraste, a minha camisa verde quadriculada estava manchada de sujeira por causa da viagem e a minha calça estava furada no joelho esquerdo. As pessoas estavam olhando agora para os meus sapatos, cujo solado pendia solto, deixando aparecer os dedos do pé. A minha pele também era mais escura do que a de todos os outros indivíduos presentes. Alguns espectadores simplesmente balançaram a cabeça e foram embora.

Se ninguém quisesse apostar, eu não poderia lutar. Eu precisava lutar e precisava vencer.

Entretanto, para meu alívio, uma pequena fila logo se formou à nossa frente, e as apostas foram feitas.

Quando isso acabou, encarei o meu problema seguinte.

— Não tenho bastão para lutar. Acho que ninguém me emprestaria um... — anunciei ao agente, ajustando o tom da minha voz para que a multidão também pudesse ouvir.

Eu deixara os meus bastões de luta em casa, com um amigo meu, Peter. Não viajara para Gindeen para virar lutador de bastão. Pensei que aqueles dias haviam ficado para trás.

O agente revirou os olhos e praguejou baixinho, e alguns dos que estavam na fila se mandaram subitamente desinteressados. Mas aí alguém colocou um bastão na minha mão direita, e, alguns instantes depois, eu estava encarando o campeão, enquanto a multidão ia formando um círculo ao nosso redor. Imediatamente, percebi que estava diante de mais um dilema. Estávamos no final da tarde, o sol já estava se pondo no horizonte. Eu olhava diretamente para a bola de fogo.

Meu adversário veio na minha direção agachado, uma silhueta escura contra a luz. Apertei os olhos para enxergá-lo, esperando o ataque, e ele deu o bote. O garoto era rápido, e eu evitei o golpe por um triz. Desviei para a esquerda e comecei a rodear, enquanto ele me seguia com os olhos.

A multidão começou a entoar o nome dele:

— Rob! Rob! Rob!

Os apostadores queriam que ele ganhasse. Eu era um forasteiro.

Continuei rodeando até não ficar mais ofuscado pelo sol e encarei o garoto no fundo dos seus olhos azuis. Ele não estava mais agachado, e reparei novamente em como ele era alto. Seu alcance seria muito maior do que o meu. Eu precisava fazer com que ele desse uma investida arriscada e, então, eu me aproximaria.

Meu adversário atacou de novo e me esquivei quando seu bastão passou em um piscar de olhos por cima do meu ombro direito. Ele quase me pegou dessa vez. Meus sapatos não estavam ajudando. A cada passo que eu dava, o solado solto batia no mato molhado e escorregadio.

Concentre-se, Leif, concentre-se, disse a mim mesmo.

Quando o garoto me atacou novamente, não fui ligeiro o bastante. Ele me aplicou um golpe doloroso no braço direito, e eu deixei cair o bastão.

Na mesma hora, a multidão deu um grito alto e exultante.

Uma das regras da luta de bastão é que, aconteça o que acontecer, você não deve largar a sua arma. Se fizer isso, é o mesmo que perder — o adversário pode se aproximar e acertá-lo sem medo de contra-ataque. O golpe atingira um nervo e entorpecera o meu braço direito, que agora estava pendurado inutilmente ao meu lado.

Eu começara relativamente confiante — lembrei-me de todas as vitórias na minha terra natal —, mas talvez eu tivesse julgado mal a situação. Afinal, a cidade era muito mais populosa do que a área rural de onde eu vinha. Parecia lógico que, com mais lutadores de bastão, os padrões seriam outros.

Rob estava sorrindo, com o bastão levantado enquanto se aproximava. Perguntei-me se ele procuraria bater na minha boca — nesse caso, eu provavelmente perderia os dentes.

A multidão começou a entoar novamente, cada vez mais alto:

— Foge, franguinho, foge! Foge, franguinho, foge! Foge! Foge! Foge!

Eles estavam rindo enquanto torciam. Queriam que eu desistisse e fugisse.

Fugir teria sido a coisa mais sensata a fazer. Por que esperar e ter meus dentes arrebitados?

Eu nunca descobri se Rob estava visando a minha testa ou a minha boca. Mergulhei debaixo do golpe e rolei para perto de suas botas, apanhando depressa o meu bastão com a mão esquerda. Eu já estava em pé antes que ele se virasse de frente para mim.

Então, chutei para longe meus sapatos inúteis — primeiro o direito, depois o esquerdo, descalçando-me. O tempo parecia estar passando mais devagar, e eu escutei cada um caindo com um baque no mato. Estiquei os dedos do pé e aderi à superfície coberta de mato. Agora, sim! Em seguida, segurei firme o bastão. Meu braço direito ainda estava dormente, mas não importava. Prefiro a mão direita, mas sou quase tão bom com a esquerda. Consigo lutar com ambas.

Ataquei.

Rob era rápido, mas eu também era — muito rápido. Talvez eu não fosse tão ágil com os pés descalços quanto se estivesse usando um bom par de botas, mas era ágil o bastante. Acertei-o no pulso direito e, em seguida, bem no ombro esquerdo — não suficientemente forte para entorpecer o seu braço e fazê-lo largar o bastão, mas consegui enraivecê-lo, e isso era exatamente o que eu queria.

Eu tinha boas razões para estar furioso também. Havia sido ferido e pouquíssimas pessoas que estavam assistindo queriam que eu vencesse. Apenas umas quatro haviam apostado em mim. Mas um lutador de bastão cuja visão se anuvia de raiva dá um grande passo rumo à derrota. Quando eu lutava, sempre tentava manter a calma, mas podia ver que o meu adversário estava furioso. Sem dúvida, ele raramente era golpeado. Talvez estivesse sentindo vergonha diante de

seus torcedores e quisesse vingança. Qualquer que fosse a razão, agora eu o deixara com os nervos à flor da pele, e ele ficou afoito. Veio para cima de mim, brandindo o bastão como se tentasse separar a minha cabeça dos ombros.

Ele errou três vezes, pois eu escapava com cadência, recuando pelo mato. Porém, após sua terceira tentativa, eu subitamente entrei na sua zona de guarda.

Durante um segundo, ele ficou completamente aberto — então, eu aproveitei a oportunidade.

Eu poderia tê-lo acertado na boca — repetindo o que ele fizera com o combatente anterior. Alguns lutadores eram brutais e gostavam de infligir o máximo de danos aos seus adversários. Mas eu realmente gostava de lutar de bastão, preferindo exercitar a habilidade e rapidez que conduziam à vitória do que desferir o golpe que encerraria a briga.

Por isso, eu bati em Rob com uma força mínima; apenas uma ligeira pancada na testa, que nem mesmo fez sangrar.

Foi o suficiente.

Rob parecia atordoado. A multidão ficou em silêncio.

Eu vencera. Era tudo o que importava.

O agente de apostas estava sorrindo quando me pagou.

— Você é bom. Muito rápido! — elogiou ele. — Volte amanhã na mesma hora, que eu vou encontrar alguém ainda melhor para lutar com você.

— Talvez — respondi, com um sorriso, só por educação. Eu não tinha a menor intenção de voltar. Lutas de bastão não estavam nos meus planos.

Agora eu podia comprar comida e tinha um pouco de dinheiro sobrando — o bastante para mandar costurar os meus sapatos.

Naquela noite, dormi em um celeiro na beira da cidade. Acordei ao amanhecer e me lavei em uma bomba de rua, tentando ficar o mais apresentável possível para o encontro que eu tinha em mente — com Tyron, um dos homens mais importantes da cidade de Gindeen.

Eu tinha um bilhete azul premiado. Ele me dava o direito de ser treinado pelo melhor — e o melhor era Tyron.

Eu queria que ele me treinasse para lutar na Arena 13.