

BONECOS DE PANO

por

Raphael Draccon

do universo da série fantástica
"Dragões de Éter"

*publicado na antologia de contos "Anno Domini" (Andross, 2008),
com o título: "Reversos".*

[http:// www.raphaeldraccon.com](http://www.raphaeldraccon.com)
Todos os direitos reservados.
EDA / RJ.

"Bonecos de Pano"

- A questão toda... - disse o feiticeiro. -... é saber se tu poderás pagar o preço cobrado.

O local onde aquela conversa acontecia era trevoso. Estavam em um castelo de muitos quartos, e poucas pessoas. Um local de muitos rangidos, e nenhum passo. De poeira grudada em copos de vidro sem digitais, de ratos magricelos por falta do que roer, de quadros pintados com muitas sombras que, não importava na mão de que artista, sempre pareciam pintar o passado. E somente o passado.

O guerreiro olhava cada flâmula desbotada, cada tapete sem sujeira de rua ou marca de pegadas, e não conseguia deixar de pensar que tudo o que se olhava por ali, se olhava para trás. Observava vitrais, e via desenhos que lembravam dragões devorando, ou sendo devorados, por algo maior do que eles. E não importava que formas esse algo maior viesse a ter em tais pinturas coloridas; ele sempre acreditava que eram metáforas para ilustrar o Tempo.

Talvez realmente o fossem.

Antes de chegar ao salão do Feiticeiro-Rei, caminhara por corredores imensos de mesas vazias e pratos sem refeições que, propositadamente ou não, lembravam ao homem o quanto a solidão humana pode ser mórbida ou poética. Nas mãos, carregava um embrulho. O guerreiro estava em terra estrangeira, e são poucos os homens de bem que pisariam em terras onde ossos enterrados não significavam réquiens, mas magias escuras. Ainda assim, aquele guerreiro, que havia visto coisas que assustariam até mesmo homens ruins, caminhara. E caminhara só.

Quando um homem não tem como fugir de si, e se encontra aprisionado em um local que inibe seus sentidos e o faz visualizar a si, ele tem de se confrontar com seus próprios pensamentos. Para alguns, isso é o palco da harmonia. Para outros, as raias da loucura. [e para aquele homem?]. Para o guerreiro de vermelho não importava. Para aquele guerreiro, cada dia era um dia sombrio. Cada batida de coração trazia dor. Cada respiração soprava culpa. Cada olhar acumulava lágrimas que

insistiam em não cair, não porque não houvesse tal desejo, mas porque não trariam o alívio que deveria acompanhá-las.

Pois o homem aliviado precisa merecer seu alívio.

E até hoje, cada vez que aquele homem de vermelho retira sua espada de uma bainha, ele busca no fogo da guerra sua pura redenção.

ONTEM

A casa era de madeira carcomida, com móveis corroídos por exércitos de cupins que deixavam o ambiente irrespirável. Fumaças desenhavam formas abstratas, oriundas de velas grossas de ceras coloridas. Havia desenhos no chão, feitos com giz. Desenhos que lembravam cabeças de bode ou cruces invertidas. De vez em quando se encontravam detalhes em vermelho. Vermelho que lembrava sangue. Havia quadros com desenhos de mãos impressos. Na verdade, não eram desenhos; eram sinistras impressões de mãos que haviam sido pressionadas contra tinta ou piche, e depois prensadas sobre a tela.

Um gato percorria os arredores, orgulhoso, com um rabo de uma ratazana gorda escapando por um canto de sua boca, e ainda se balançando em espasmos. Um altar com crânios humanos desafiava o estômago do homem de bem, pois muitos deles não estavam totalmente limpos, e ainda mantinham grudados em si pedaços de pele, ou de cérebro. E com isso, mantinham também o cheiro da decomposição.

Ao redor de toda a sala de pouca luz, a imagem era tão macabra que faria uma criança desejar nunca mais dormir, com medo de que o escuro relembresse aquele cenário de tonalidade fúnebre.

Afinal, por toda a sala, eles estavam.

Bonecos. Havia bonecos de pano. Dezenas deles. Pendurados por cordas no teto, que os prendiam ao redor dos pescoços, como pequeninos sacos de areia. Agulhas entravam por seus joelhos, por seus peitos, por suas gargantas. Alguns tinham as bocas costuradas, outros olhos arrancados. Todos se mantinham natimortos, balançando como se fossem homens sem vida.

Talvez realmente o fossem.

No centro do horror, declamando mantras escuros estava ela. Gezabel. A Bruxa-Banguela. A Velha de Dois Dentes. Aquela Que Não se Mata.

Ajoelhada, mantinha os braços para cima e os olhos virados, escondendo a pupila. Os cabelos eram desgrenhados e sem cor. As roupas eram maltrapilhas, e adornadas com amuletos construídos à base de dedos humanos. Ou que pareciam humanos. Peles de animais deitavam em suas costas, e vez ou outra, a bruxa selvagem parecia ter espasmos entre determinadas palavras que deveriam custar um pedaço da alma para serem ditas.

Observando das sombras, o guerreiro se incomodava com outro cheiro que o ambiente mesclava. Um cheiro de salitre e enxofre e dejetos humanos. No primeiro momento, ele achou que o cheiro era do local. No segundo, que era dela. E então, no momento em que a bruxa começou a ter espasmos e tocar suas partes íntimas, rolando pelo chão como uma cadela, ele se aproximou tocando o cabo da espada.

E a bruxa abriu os olhos.

- Afinal, tu estiveste diante dela? - perguntou o Feiticeiro-Rei.
- Eu estive.
- E tu foste capaz de matá-la?

O guerreiro mantinha a mão no cabo da espada ainda na bainha.

- Vosmecê sabe quem sou eu? - perguntou de forma lenta, quase cantando, a Bruxa-Banguela.

- Tu és a Devoradora de Bonecos - ele disse, e a voz parecia cansada. O tipo de voz que já se impressionou com o horror um dia, mas não naquele. - Tu és A Que Serve Às Que Gritam.

- Eu sou Aquela Que Não Se Mata.

O guerreiro ainda mantinha a mão no cabo.

- Não hoje.

A bruxa desganhada sorriu. O sorriso mostrou dois dentes separados na frente da boca. Ambos estavam pretos.

- Vosmecê sabe o que acontecerá a ti se me tirar a vida?

- Depois da morte, servirei em Aramis como escravo até que alguém peça para servir em meu lugar.

- E se nenhuma alma jamais pedir para servir em teu lugar?

- Então servirei em Aramis pelo resto da existência.

Aramis. A Terra Escura. O plano espiritual de Nova Ether governado pela primeira fada caída, e onde toda alma escura busca se afundar na própria escuridão.

- Ainda assim, vosmecê pretende continuar? Já reparara que cada quadro desses é de uma mão que arranquei? Já reparara que cada boneco perfurado nessa sala é uma vida que não apenas violentei, mas tomei para mim?

- Bruxa... - ele voltou a dizer com a voz cansada. - Tu pensas que já fizestes coisas ruins, e talvez tu tenhas razão. Talvez tu tenhas queimado

crianças, arrancado a pele de homens vivos, e soprado no mar palavras sombrias o suficiente para envenenar a água de vilarejos. Tu podes ter dançado nua sob luas de sangue, e feito orgias com animais. Ainda assim, Escura, tu não me assustarás. Porque tu não sabes o que é horror. O horror tem um rosto. E tu deves ficar amiga do horror...

O cavaleiro retirou a espada da bainha, e se aproximou dela. O cheiro ruim aumentou. E a bruxa apertou os olhos sem pupila.

- Diz pra Mãe-Banguela: que foi que vosmecê fez para ter uma agulha no peito, Guerreiro-Menino? Tenho apenas um olho funcionando, e ainda assim posso ver que vosmecê tem mais a esconder do que muitos que amaldiçoei por menos.

- Qual foi o pior ato que já fizeste, bruxa?

A bruxa pareceu pensativa.

- Arranquei os olhos de um recém-nascido, e comi escutando seus gritos. E gostei - um sorriso. E outro: - E vosmecê?

- Matei meu pai.

A espada fez um único movimento. E a cabeça da bruxa rolou por um canto, assustando o gato.

- É dela?

O embrulho foi mostrado. Ele ergueu a cabeça pelos cabelos desganhados, manchados de sangue.

- Então tu pagaste meu preço...

- Tu cumprirás tua parte, Feiticeiro?

- Apenas peça. Tu trouxeste a cabeça de uma bruxa à Glubbudrib*, e só vem à Terra dos Feiticeiros aquele que deseja conversar com a

morte.

O guerreiro era silêncio. E apenas isso.

- A quem devo chamar, cavaleiro? - o Feiticeiro insistiu.

O guerreiro ainda era silêncio. Temor. E som:

- Chame Arthur Pendragon.

** Terra dos Feiticeiros descoberta pelo Ocidente nas viagens do desaparecido capitão Lemuel Gulliver, e onde se sabe que o velho explorador conversou com mortos.*

HOJE

Minutos se passaram. A porta se abriu, o cavaleiro saiu daquela antecâmara, e parecia outro homem. Outra alma.

Outro espírito.

- Se não fores tratar como insulto, antes de partires gostaria de fazer a ti uma pergunta, cavaleiro.

- Faça, feiticeiro.

- O que pode ser tão importante para um homem vivo, a ponto de trocar tua liberdade em outras vidas?

Houve um suspiro, típico do silêncio que precede a resposta. E procede.

- O perdão na atual.

Mordred caminhou na direção da saída daquele castelo solitário, e era possível se dizer que havia um sorriso deixado em cada curva. Não importava se serviria como escravo depois de sua morte. Não importava se bruxas iriam açoitá-lo com chicotes de fogo. Nem se sua alma se tornaria um boneco de pano sem vida, balançando feito um enforcado.

Ao menos, pelo resto daquela vida, ele estaria em paz.

Lágrimas guardadas em lados obscuros do coração caíam sem peso da face sem culpa. E o motivo era justo.

Aquele guerreiro, enfim, as merecia.