

INVASÃO DO MUNDO DA SUPERFÍCIE



**UMA AVENTURA
NÃO OFICIAL DE MINECRAFT**

MARK CHEVERTON



DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [X Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de disponibilizar conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O [X Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: xlivros.com ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade enfim evoluirá a um novo nível.

MARK CHEVERTON

**INVASÃO
DO
MUNDO DA
SUPERFÍCIE**

**UMA AVENTURA
NÃO OFICIAL DE MINECRAFT**

Tradução
Edmo Suassuna

1ª edição

GALERA

— junior —

Rio de Janeiro | 2015

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

C452i

Cheverton, Mark Invasão do mundo da superfície [recurso eletrônico] : uma aventura não oficial de minecraft / Mark Cheverton ; tradução Edmo Suassuna. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Galera Junior, 2015.

recurso digital Tradução de: Invasion of the
overworld Formato: ePUB

Requisitos do sistema: Adobe Digital Editions Modo
de acesso: World Wide Web ISBN 978-85-01-10458-8
(recurso eletrônico) 1. Ficção infantojuvenil americana.
2. Livros eletrônicos. I. Suassuna, Edmo. II.

Título.

15-21665

CDD: 028.5

CDU: 087.5

Título original em inglês:
Invasion of the overworld

Copyright © 2014 by Gameknight Publishing, LLC

Invasão do mundo da superfície é uma obra original de *fan fiction* de Minecraft que não está filiada a Minecraft ou MojangAB. É uma obra não oficial e não está sancionada nem depende de aprovação dos criadores de Minecraft.

Invasão do mundo da superfície é uma obra ficcional. Nomes, personagens e eventos são produtos da imaginação do autor ou são usados ficcionalmente. Qualquer semelhança com eventos e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Minecraft ® é marca registrada de MojangAB

Minecraft ®/TM & © 2009-2013 Mojang / Notch Todas as características de Gameknight999 na história são completamente fictícias, e não representam o Gameknight999 real, que é o oposto deste personagem no livro, e é uma pessoa fantástica e gentil.

Consultor técnico: Gameknight999
Composição de miolo: Abreu's System
Adaptação de layout de capa: Renata Vidal

Texto revisado segundo o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, no todo ou em parte, através de quaisquer meios. Os direitos morais do autor foram assegurados.

Direitos exclusivos de publicação em língua portuguesa
somente para o Brasil adquiridos pela
EDITORA RECORD LTDA.

Rua Argentina, 171 – Rio de Janeiro, RJ – 20921-380 – Tel.: 2585-
2000,

que se reserva a propriedade literária desta tradução.

Produzido no Brasil

ISBN 978-85-01-10458-8

Seja um leitor preferencial Record.

Cadastre-se e receba informações sobre nossos
lançamentos e nossas promoções.

Atendimento e venda direta ao leitor:
mdireto@record.com.br ou (21) 2585-2002.

AGRADECIMENTOS

Eu gostaria de agradecer a todos os meus amigos e parentes que me apoiaram durante este empreendimento, especialmente Geraldine, cujo suporte e empolgação constantes por este livro me mantiveram motivado; a Gameknight999, que me obrigou a experimentar *Minecraft* e que me inspirou a escrever este livro; a Chad, sempre prestativo e solidário, um excelente ouvinte cheio de energia; e à minha maravilhosa esposa, cuja confiança me fez seguir em frente quando a estrada estava difícil. Em especial, agradeço a vocês, leitores, que entraram em contato comigo. Seus comentários atenciosos me motivam a trabalhar duro para que o próximo livro seja ainda melhor que o anterior.

“O que nós fazemos por nós morre conosco. O que fazemos pelos outros e pelo mundo permanece imortal.”

— **Albert Pine**

O QUE É MINECRAFT?

Minecraft é um jogo do tipo “sandbox” que dá ao jogador a habilidade de construir estruturas surpreendentes usando cubos texturizados com vários materiais à sua escolha: pedra, terra, areia, arenito... As leis da física não são aplicáveis porque é possível construir estruturas no modo Criativo que desafiam a gravidade.

Este programa oferece aos usuários uma oportunidade criativa inacreditável. Os jogadores constroem cidades inteiras, civilizações aninhadas em penhascos e até mesmo cidades nas nuvens. O jogo de verdade, porém, acontece no modo Sobrevivência. Neste modo, os jogadores são lançados num mundo de blocos, levando nada além das roupas do corpo. Sabendo que a noite se aproxima rapidamente, os usuários precisam coletar matérias-primas: lenha, pedra, ferro etc., a fim de produzir ferramentas e armas para se proteger quando os monstros aparecem. A noite é a hora dos monstros.

Para encontrar matérias-primas, o jogador precisa criar minas, escavando as profundezas de *Minecraft* na esperança de encontrar carvão e ferro, ambos necessários para se criar as armas e armaduras de metal essenciais para a sobrevivência. À medida que escavam, os usuários encontrarão cavernas, câmaras cheias de lava e possivelmente uma rara mina ou masmorra abandonadas, onde há tesouros aguardando para serem descobertos; mas com corredores e salões patrulhados por monstros (zumbis, esqueletos e aranhas) esperando para atacar os desavisados.

Mesmo que o mundo esteja repleto de monstros, o usuário não está sozinho. Existem vastos servidores onde centenas de usuários jogam, todos compartilhando espaço e recursos com outras criaturas em *Minecraft*. Há aldeias espalhadas pela superfície do mundo, habitadas por NPCs (*Non-Player Characters*, ou personagens não jogáveis). Os aldeões perambulam de um lado para o outro fazendo seja lá o que for que aldeões fazem, e baús de tesouro, às vezes

fantásticos, às vezes insignificantes, escondidos em suas casas. Ao falar com esses NPCs, é possível negociar itens para receber gemas raras ou matérias-primas para poções, assim como obter um arco ou uma espada ocasionais.

Este jogo é uma plataforma incrível em que as pessoas podem criar máquinas (energizadas por uma substância chamada "redstone", que funciona como circuitos elétricos), jogos originais, mapas personalizados e arenas de PvP (*Player Versus Player*, ou jogador contra jogador). *Minecraft* é um jogo cheio de criatividade empolgante, batalhas de arrepiar e criaturas aterrorizantes. É uma montanha-russa por uma terra de aventura e suspense, carregada de vitórias edificantes e derrotas amargas; divirta-se!

SOBRE O AUTOR

Aprendi a amar jogar *Minecraft* com meu filho. Não cheguei a esse ponto facilmente, contudo; na verdade, ele precisou me arrastar esperneando até o jogo. Mas agora, bom... eu adoro.

Veja bem, ele assistiu a um vídeo sobre *Minecraft* no YouTube e é claro que a partir dali precisava ter o jogo. Durante o mês seguinte, foi bem persistente em sua missão de lembrar a mim e a minha esposa de que *Minecraft* era incrível e que não podia mais viver sem ele.

Então, finalmente cedemos e compramos o jogo. Ele escolheu um nome de usuário, Gameknight999, e partiu em suas aventuras. No começo, jogava sozinho, mas não demorou a nos chamar em nosso escritório para nos mostrar o que tinha criado... e aquilo era bastante impressionante. Meu filho tinha construído um castelo gigantesco, seguido de uma travessia com obstáculos em partes móveis, rodeada ainda de uma aldeia subterrânea... suas criações nos deslumbraram. Como engenheiro, o que quer que me ofereça uma chance de construir coisas me deixa imediatamente intrigado. Assim, sentei-me com meu filho e deixei que me ensinasse a jogar *Minecraft*. Rapidamente, conquistei minha licença de jogador, Monkeypants271 era meu nome de usuário, e partimos juntos pelo reino digital, construindo torres, lutando contra zumbis e desviando dos creepers.

Meu filho amava tanto jogar *Minecraft* que no Natal seguinte compramos um servidor para ele. Passou meses construindo neste servidor: castelos, pontes, cidades submarinas, fábricas, toda e qualquer coisa que sua imaginação pudesse conceber. Depois ele passou a trazer colegas da escola para construir estruturas verdadeiramente colossais. Claro que eu o ajudei: em parte para ficar de olho no que estava rolando nessas reuniões, mas também porque sou um baita nerd e gosto do jogo. Fiquei extasiado com o quão orgulhoso meu filho estava por suas criações. Ele fazia vídeos

exibindo-as e os postava no YouTube. Pois bem, um dia uns garotos conseguiram entrar no servidor, provavelmente porque o endereço IP havia sido revelado pelo meu filho ou por algum de seus amigos. Esses garotos destruíram tudo o que estava lá, trollaram as construções até não sobrar nada além de uma cratera fumegante. Implodiram absolutamente tudo, obliterando meses de trabalho. Na vez seguinte em que meu filho logou ao servidor, ele viu suas criações destruídas e ficou arrasado. Para piorar as coisas ainda mais, os garotos postaram no YouTube o vídeo da trollagem.

Foi esse o momento de nossa “conversa instrutiva” definitiva: sobre *cyber-bullying* ou assédio na internet. Tentei responder ao meu filho por que alguém faria uma coisa dessas, sobre que tipo de pessoa se orgulhava de destruir as criações alheias, mas minhas respostas soaram vazias. Foi aí que tive a ideia de ensiná-lo através de sua coisa favorita: *Minecraft*. Escrevi o primeiro livro, chamado *Invasão do Mundo da Superfície: uma aventura não oficial de Minecraft*, que ensinava às crianças sobre *cyber-bullying*, como ele afetava também outras pessoas, assim como minava a importância das amizades. Usei *Minecraft* como a tapeçaria na qual a lição seria escrita.

Obrigado a todas as pessoas que me enviaram e-mails através de meu website, www.markcheverton.com. Agradeço pelos comentários amáveis, vindos tanto de crianças quanto de pais e mães. Tento responder a cada e-mail que recebo, mas peço desculpas caso tenha deixado algum passar.

Procurem por Gameknight999 e Monkey-pants271 por aí nos servidores. Continuem lendo, sejam legais e de olho nos creepers.

Mark Cheverton

CAPÍTULO 1

O JOGO DE GAMEKNIGHT

A aranha gigante se aproximou do esconderijo dele lenta e metodicamente, seus múltiplos olhos vermelhos incandescentes como as brasas raivosas no coração de uma fogueira que se apaga. Gameknight999 sabia que ela estava vindo, mas não tinha medo; sua armadura de ferro o protegeria. De fato, ele queria que a aranha se aproximasse, torcendo para acertar o momento exato. Os estalos que a aranha emitia flutuaram pelas árvores da floresta e alcançaram seus ouvidos, o volume subindo conforme o animal se aproximava. Então, mais ruídos de sua acompanhante: duas aranhas agora o seguiam. Se inclinando para observar além do tronco da árvore retorcida, o jogador deu uma olhada rápida, vendo o par de aracnídeos buscando por ele, os monstros espiando os vales escuros e arbustos folhosos. Voltando para trás da árvore, Gameknight sacou uma tocha e a colocou no chão, o brilho amarelo lançando um círculo caloroso de iluminação que seria visto por outros usuários. Depois de alguns segundos, ele removeu a tocha com a picareta de diamante e guardou de volta no inventário.

Com sorte, isso deve atrair alguma atenção, o jogador pensou.

Desembainhando a espada, Gameknight começou a correr em campo aberto. As duas aranhas, ao vê-lo, começaram a perseguição, e agora o som de um zumbi abobalhado se unia às vozes que vinham às suas costas. Correndo o mais rápido que podia, Gameknight contornou árvores e subiu colinas, se assegurando de que ainda estava sendo seguido pelos amiguinhos furiosos, como cães no rastro de uma raposa. Então viu a presa ao longe; dois de seus colegas de equipe estavam se aproximando. Gameknight sorriu.

Ei, Dreadlord24, Salz, estou aqui, Gameknight escreveu no bate-papo, e sua mensagem foi enviada a todos no servidor. Preciso de ajuda.

Estamos a caminho, digitou Dreadlord.

Gameknight olhou para trás e reduziu a velocidade, deixando os monstros se aproximarem um pouco. O barulho das aranhas ficou mais alto. Olhando adiante, viu que os companheiros estavam bem onde ele queria.

Fiquem aí, vou até vocês, escreveu Gameknight.

Continuando em frente, ele partiu na direção de seus salvadores inocentes, correndo num amplo zigue-zague para dar ao zumbi uma chance de alcançá-lo; ele precisava dos três monstros juntos para sua trollagem funcionar. No momento em que o zumbi e as duas aranhas o alcançaram, Gameknight correu até os companheiros. Eles estavam no alto de uma colina sem árvores, cercada pela densa floresta por todos os lados. Isso meio que o lembrava do professor, Sr. Jameson, com a careca cercada pelos cabelos nas laterais.

Graaaa... tick-tick-tick.

Os monstros estavam chegando perto demais; ele precisava ficar atento, ou estragaria a trollagem. Concentrando-se no aqui e agora, o jogador correu morro acima, trazendo os monstros consigo, a sede de destruição deles servindo de coleira. Gameknight alcançou o topo, onde os colegas de equipe esperavam, e continuou correndo, com as feras sanguinárias ainda a reboque.

Gameknight, aonde você vai?, perguntou Salz, claramente confuso. *Achei que você precisasse de ajuda.*

Eu me enganei, escreveu Gameknight, *eram vocês que precisavam de ajuda.*

Foi bem então que os monstros irromperam das árvores e alcançaram os outros jogadores. As duas aranhas atacaram Dreadlord, enquanto o zumbi golpeava Salz. Os dois eram relativamente novatos e tinham apenas armadura de couro e armas de pedra; sua falta de experiência e confiança tola em Gameknight999 os levaram à derrota. Patas peludas e negras de aranha rasgaram Dreadlord, rapidamente retalhando a armadura. Os aracnídeos emitiam cliques cada vez mais altos enquanto atacavam, como se estivessem empolgados com a violência. Enquanto isso, os

braços verdes do zumbi batiam em Salz, martelando-o com golpes devastadores. A armadura de Dreadlord falhou primeiro e, em seguida, seu HP (Health Points, ou pontos de vida) caiu rapidamente a zero. Então o jogador desapareceu com um estalo, deixando os itens flutuando sobre o chão. Ainda sedentas de destruição, as aranhas voltaram os olhos vermelhos incandescentes contra Salz, que continuava enfrentando o zumbi e não chegou a vê-las investindo pela retaguarda. Seu HP foi a zero num instante. Gameknight parou para assistir à batalha, rindo do outro lado da tela do computador, dominado por um sentimento de satisfação maliciosa. Ele amava trollar pessoas, até mesmo seus companheiros de equipe.

Você é um mala, Gameknight, digitou Dreadlord da cadeia, o ponto de reaparição depois que o personagem morria num jogo de PvP em equipe.

É, valeu mesmo, acrescentou Salz.

LOL, respondeu Gameknight, se virando em seguida e voltando ao coração da batalha.

Minecraft provavelmente era a atividade favorita dele. Gameknight passava horas no porão jogando, aumentando sua coleção de itens e seu prestígio em vários servidores multijogador, geralmente à custa dos outros. Ele tinha 12 anos e era pequeno para a idade, mas, em *Minecraft*, isso não era relevante; as únicas coisas importantes eram armaduras, armas e uma estratégia implacável que incluía sacrificar os demais para alcançar as próprias metas.

Ao pensar nos dois idiotas que tinha acabado de trollar e nos incontáveis outros com os quais fizera o mesmo antes, Gameknight999 sorriu. Voltando a atenção para o jogo atual, ele levou o personagem para a batalha mais uma vez, procurando novas vítimas. Não dava a mínima para de que lado estavam. Ainda havia mais peças a pregar, e nenhum dos outros jogadores era bom como ele, que tinha um grande truque para trollar todos os usuários deste servidor, algo que faria com que se lembrassem do nome "Gameknight999".

Voltando ao topo do morrinho, ele viu jogadores ao longe, se enfrentando, com seus nomes de usuário em branco brilhante acima das cabeças quadradas. Eles lutavam perto do que parecia ser um rio de lava que era cruzado por uma intrincada ponte curva de pedra; uma obra de arte que deveria ter custado horas de trabalho. A ponte levava a uma alta torre redonda, feita de pedra, com musgo e blocos de pedra cinzenta, uma estrutura magnífica que se erguia orgulhosa. No topo da torre brilhava uma forte luz branca, um farol de diamante que lançava um fecho incandescente direto para o céu azul; a meta final do jogo. Lá no alto da torre ficava um bloco de lã branca, a linha de chegada. A equipe que galgasse a torre primeiro e pegasse o bloco branco peludo era a vencedora. De onde ele estava, Gameknight via jogadores lutando junto à ponte, tentando ganhar o controle dela e atravessar a lava para alcançar a torre. As duas equipes estavam equiparadas, e nenhum dos jogadores conseguiria se desvencilhar da batalha e atravessar a ponte sem ser alvejado por arqueiros. Isso logo mudaria.

Avançando para um agrupamento de árvores mais próximo do campo de batalha, Gameknight guardou a espada e sacou o arco, que brilhava num azul iridescente graças aos encantamentos *Impacto II*, *Força IV* e *Infinidade* que faziam dele motivo de inveja entre muitos jogadores. Esquadrinhando a área para garantir que não havia monstros por perto, ele construiu uma série de blocos abaixo de si, pulando ao colocar cada pedra, se erguendo até a copa das árvores próximas. Assim, ele teria um ótimo poleiro de onde disparar o arco, ao mesmo tempo em que poderia se agachar e esconder detrás dos galhos verdes.

Puxando a corda, ele disparou uma flecha contra um dos inimigos... alguém chamado ChimneySlip. A flecha foi arremessada e voou numa suave trajetória arqueada, acertando o alvo bem nas costas. O personagem piscou em vermelho, indicando o acerto. Disparou mais três flechas, uma atrás da outra, e a chuva mortal desabou sobre ChimneySlip, aniquilando sua armadura e deixando a pele escura exposta. Em uma última flechada, Gameknight matou a presa com uma risadinha e em seguida atirou indiscriminadamente

em um grupo de jogadores, sem se importar com quem seria atingido. Flechas e mais flechas saltaram de seu arco, a corda reverberando com cada tiro. Gameknight continuou com a chuva de projéteis no agrupamento de jogadores, abatendo vários deles.

Quem está disparando essas flechas?, perguntou um usuário chamado Kooter.

Gameknight riu e lançou mais flechas, se agachando entre as salvas para que não fosse visto. Abaixava-se, então se levantava de novo e disparava mais setas letais; as letras de seu nome desaparecendo toda vez que ele se escondia.

Olhe antes de atirar, King_Creeperkiller escreveu no bate-papo. *Isto aqui é um jogo de equipe!*

É, acrescentou Duncan, *quem quer que esteja atirando, pare de ser babaca e vai ajudar o time.*

Tanto faz, Gameknight pensou com seus botões.

As flechas tinham reduzido o tamanho do grupo, de modo que restavam apenas alguns jogadores de cada lado, mas muitas reclamações vinham da cadeia, seu nome agora sendo xingado. Gameknight sacou a picareta e escavou os blocos abaixo de si. Em segundos, ele estava no solo de novo, correndo com a espada na mão. Usando o terreno para mascarar a aproximação, Gameknight chegou mais perto dos outros jogadores. No caminho, notou que restavam apenas três usuários em cada time, bem, na verdade quatro no time dele, mas Gameknight não se considerava do lado de ninguém... a não ser do seu próprio.

Os seis jogadores estavam numa luta corpo a corpo com espadas e armaduras de ferro, pois diamantes eram raros demais neste servidor para que pudessem ser usados... a não ser que você trapaceasse como Gameknight. Usando um *mod* de raio x, ele conseguiu encontrar diamantes com relativa rapidez e usou-os para criar um conjunto completo de espada e armadura. Agora era hora de se revelar. Abrindo o inventário, tirou as botas, perneiras, peitoral e elmo de ferro e os substituiu por um conjunto de diamante, a

armadura azul, que lhe dava a aparência de estar coberto de neve, e a espada, que quase brilhava nas trevas.

Um sibilar seguido de estalos fez Gameknight girar rapidamente. Uma aranha tinha se esgueirado até ele e estava atacando, golpeando a couraça diamantina. O monstro acertou, mas o ataque mal foi registrado contra aquela casca quase impenetrável.

— Vai encarar? — exclamou Gameknight em voz alta para ninguém, no porão vazio. — Vamos lá, vem dançar.

Brandindo a poderosa espada, Gameknight matou a aranha com apenas dois ataques. Virando-se para atacar os jogadores, ele ouviu gemidos e grunhidos: zumbis. Girando de novo, Gameknight viu meia dúzia deles vindo da floresta seguidos de uma horda de aranhas, todos se aproximando. Com a chegada do crepúsculo, era a hora dos monstros.

— Vocês também vão encarar?

Gameknight esperou pacientemente que os monstros se aproximassem e então disparou, correndo para o campo de batalha, sendo seguido pelos zumbis obedientes, motivados pela sede de destruição.

Os outros jogadores ficaram chocados ao ver um usuário trajando diamante emergindo das sombras, e pararam de lutar por um momento. Um deles, o capitão do time, chamado "InTheLittleBush", viu o nome dele flutuando sobre o elmo de diamante.

Gameknight, vem nos ajudar, digitou InTheLittleBush. *A gente consegue vencer essa.*

Ei, como que você conseguiu esse monte de diamante?, reclamou o capitão adversário, Wormican. *Isso é trapaça. Ei, Admin, o Gameknight trapaceou. BANE ELE!*

Para de chorar, digitou Gameknight rapidamente, *eu trouxe um presente para todos vocês.*

Assim que ele emergiu das sombras, a horda de zumbis e aranhas — e agora esqueletos também — saiu da escuridão e atacou os

jogadores. O sol tinha descido abaixo do horizonte, e assim os monstros não pegariam fogo.

LOL, escreveu Gameknight, em seguida acrescentando: :).

Gameknight passou correndo pelos jogadores confusos e seguiu direto para a ponte de pedra que cruzava o rio de lava.

Vai, Gameknight, pega a lâ, escreveu Phaser_98. *A gente vai vencer.*

É o que você acha, pensou Gameknight.

Ziguezagueando por entre usuários e monstros, Gameknight disparou pelo campo de batalha. Os jogadores estavam tão ocupados enfrentando monstros e uns aos outros que ninguém tentou detê-lo.

Peguem ele, digitou Zepplin4 assim que o guerreiro coberto de diamante passou por ele.

Golpeando um dos inimigos ao passar, Gameknight alcançou a ponte. Parando um momento para admirar a incrível construção, ele se impressionou com o tempo investido para montar a bela estrutura. Rindo para ninguém, Gameknight fez uma pausa para colocar uma linha de blocos de TNT transversalmente sobre a passagem curva. Satisfeito com o posicionamento dos explosivos, ele então instalou uma tocha de redstone junto ao último bloco. Gameknight se afastou rapidamente e observou quando a tocha de redstone fez o bloco de TNT piscar: o processo de detonação tinha se iniciado. Então os blocos explodiram. Primeiro um deles, então o próximo e o próximo, conforme uma reação em cadeia consumia a ponte colossal, que passou de uma obra de arte a uma pilha de destroços, blocos de pedregulhos voando para todos os lados. A passagem sobre o rio de lava agora estava completamente destruída. Virando-se de volta do outro lado do canal de magma, Gameknight fez uma dancinha ridícula, zombando dos outros jogadores.

Rápido, pegue a lâ para que a gente vença, escreveu Phaser_98.

Isso não é justo, ele trapaceou!, digitou Wormican.

É, ele tinha que ser banido, acrescentou Zeppelin4.

Pega logo o bloco pra gente ganhar, insistiu King_Creepkiller.

Subindo disparado a torre circular, Gameknight alcançou o topo em segundos. Ele se aproximou da beira e espiou os perdedores abaixo.

Vai logo, pega o bloco pra gente ganhar, digitou um deles.

Você quer dizer este bloco?, perguntou Gameknight.

Parando logo ao lado da lâ branca, ele simplesmente ficou ali olhando para ela.

Vocês querem que eu pegue este bloco aqui?, zombou Gameknight. *Esta lâ branca bem aqui na minha frente?*

ISSO, PEGA LOGO!, digitou Phaser_98, que estava ficando frustrado.

Acho que não, retrucou Gameknight enquanto plantava blocos de TNT em volta da lâ branca, conectando-os com pó de redstone e terminando com uma tocha de redstone.

No que a TNT começou a piscar, Gameknight se desconectou do servidor, desaparecendo das telas dos jogadores e deixando os combatentes ali parados com cara de idiota. Ele esperava que todos estivessem gritando de frustração para as telas dos computadores. Ninguém poderia vencer. Ele tinha trollado o jogo e vencido, pelo menos do próprio ponto de vista.

CAPÍTULO 2

O SERVIDOR

Enquanto se reclinava na confortável cadeira de escritório, Gameknight999 riu para a tela.

— Vocês são um bando de idiotas — exclamou para ninguém, sorrindo.

O aposento ecoou a risada, fria e vazia. Ele estava jogando sozinho, como de costume. Sons vinham do andar de cima. A irmã mais nova estava vendo algum programa infantil ridículo, e os barulhos de criaturas de desenho animado cantando uma musiquinha irritante preenchiam o ar. Gameknight balançou a cabeça; a irmãzinha dele era bem chata às vezes.

— Dá pra fazer silêncio aí em cima? — gritou ele, e o volume do desenho animado aumentou em resposta.

Gameknight grunhiu um xingamento em voz baixa e se concentrou de novo no jogo de computador. Ao lado da tela, viu o cartão de aniversário que ela dera para ele semana passada. Era um desenho infantil, feito à mão, no qual ele segurava a mão da irmã enquanto os dois caminhavam por campinas cor-de-rosa salpicadas de gigantescas flores azuis e roxas. A menina tinha passado horas desenhando, trabalhando em sigilo completo no próprio quarto. O sorriso no rosto dela quando lhe deu o cartão fora incrível, iluminou a sala. O menino sorriu. Ela não era má irmã, só meio irritante às vezes.

O volume da TV no andar de cima baixou um pouco, provavelmente por causa de uma porta fechada.

— Obrigado! — gritou ele, sem tirar os olhos do computador, de *Minecraft*.

Ele amava aquele jogo, amava pregar peças nas pessoas, “trollando”, como o ato era chamado na internet, usando suas habilidades superiores para atrapalhá-los no modo multijogador,

matando-os e tomando suas posses. Hoje foi uma grande trollagem, encerrando a maior partida em equipe (PvP) jamais jogada em *Minecraft* num empate. Nenhum vencedor exceto ele.

Ainda rindo, Gameknight se logou novamente e abriu a lista de servidores. Ele tinha ouvido falar num novo servidor, um lance bem quente. O menino pegou o papel onde tinha anotado o endereço IP e se juntou a ele. Era um jogo de Sobrevivência, seu favorito. Com todos os *mods* e hacks que o menino tinha, ele logo seria o maioral naquele servidor. Com sorte, a segurança não seria muito boa e ele poderia entrar no modo Criativo rapidamente.

Assim que o jogo começou, a cena inicial parecia... diferente, com uma escrita estranha na tela que o menino não reconheceu, letras e palavras completamente ininteligíveis.

— Isso aqui tá estranho — comentou Gameknight consigo mesmo enquanto tentava decifrar a imagem.

Bem quando padrões começaram a emergir da escrita, a tela ficou vazia e o personagem dele se materializou de repente no jogo. A área onde apareceu era interessante; não, era muito interessante, com penhascos gigantescos logo ali perto e uma longa queda d'água descendo do topo. Saliências rochosas se projetavam alto no céu, ao lado da queda d'água, a pelo menos quarenta blocos de altura. A água descia de alto a baixo, mas continuava caindo numa caverna profunda no sopé do penhasco. Luz forte vinda de dentro da câmara indicava que havia lava em algum lugar lá embaixo e, provavelmente, o encontro da água e da lava formava pedregulhos. Depois de subir ao topo de uma colina próxima, Gameknight viu outra formação rochosa interessante por perto, com mais superfícies projetando-se no ar, e uma aldeia mais além que mal se via ao longe. A formação rochosa tinha longas estalactites penduradas sob a projeção, estacas de pedra que pareciam as gigantescas presas de um colosso rochoso. Sim, este servidor era definitivamente interessante.

O sol começava a se pôr, o que poderia ser problemático num servidor de Sobrevivência se você não estivesse preparado. Porém, é

claro, Gameknight estava sempre preparado. Pressionou ctrl-z no teclado, abrindo a sua trapaça favorita. Um inventário apareceu na tela, lhe dando acesso a todo o equipamento. Obviamente, ele escolheu armadura e espada de diamantes, mas também pegou um arco, uma pilha de flechas e uma bigorna. Gameknight colocou a bigorna no chão e encantou o arco com *Impacto II*, *Força III* e *Infinidade*. Não tão bom quanto o arco anterior, mas ainda era respeitável, pois *Impacto II* agia como *Repulsão* numa espada e, é claro, *Infinidade* lhe dava flechas infinitas. Depois de pegar algumas maçãs douradas para comer mais tarde, ele fechou o inventário e foi caçar.

Gameknight viu porcos na planície relvada abaixo, e disparou algumas flechas contra eles para avaliar a distância. Em seguida, começou a alvejá-los do alto do morro, metralhando seis tiros contra os irritantes animais rosados, acertando e matando quatro e errando um por pouco. O menino decidiu que iria permitir que o porco solitário sobrevivesse por pura bondade do seu coração, mas logo mudou de ideia e atirou uma sétima flecha, que prontamente transformou o animal numa pilha de bacon.

O jogador desceu o morro correndo para recolher seu prêmio: bistecas. Enquanto pegava o último pedaço, viu um par de usuários vindo até ele, andando sob as copas de um pequeno agrupamento de árvores, em sua maioria carvalho e eucalipto. Eram obviamente *noobs*, pois tinham apenas armadura de couro e armas de pedra, e ficavam perto demais das sombras. Depois de esquadrihar rapidamente a área em busca de ameaças, Gameknight foi para trás de um grupo de eucaliptos, cujos galhos baixos o escondiam enquanto ele esperava os jogadores.

Um zumbi saltou sem aviso das sombras, com braços estendidos, e os surpreendeu. Os dois jogadores bateram no monstro com suas patéticas espadas de pedra. Golpearam a fera verde, cujos gemidos soavam alto, cortando furiosamente em vez de posicionar um dos dois no ataque enquanto o outro defendia... idiotas. O zumbi usou as garras contra a fina armadura de couro dos dois, causando estragos aos trajes protetores. Em vez de mirar na cabeça, os dois

noobs continuaram a golpear os braços estendidos, machucando o monstro, só que não muito, permitindo que a criatura os ferisse de volta até que finalmente o mataram, após tomarem muito dano.

Que piada, apanharam de um único zumbi, pensou Gameknight. *Esses dois não merecem jogar Minecraft.*

O menino sacou seu arco encantado cintilante e disparou uma flecha contra o mais próximo dos dois, e logo em seguida outra em seu companheiro. Depois de ter calculado a distância, Gameknight continuou atirando nos dois jogadores, cravando múltiplas flechas neles e matando-os sem dificuldades. Suas armaduras ofereciam pouca proteção após a batalha contra o zumbi... que patético. As posses da dupla caíram no chão: ferramentas de pedra, arcos, flechas e, é claro, as ridículas espadas de pedra. Os itens flutuavam logo acima do chão. Normalmente, ele recolheria os espólios de guerra, mas aqueles dois não tinham nada de valor, então os ignorou e seguiu em frente.

Gameknight se virou e partiu em direção à aldeia que tinha visto ao longe. Ele fez uma pausa para tomar uma poção de agilidade e saiu correndo, querendo chegar lá antes do amanhecer. Enquanto corria pelo terreno feito de blocos, via as luzes da aldeia se aproximando, mas era difícil enxergar o que havia em volta por conta da escuridão.

Ah, não, buraco no solo.

O rapaz parou num instante, escapando por um triz de cair numa caverna onde ele provavelmente teria se machucado. Reduzindo o passo, Gameknight avançou com mais cuidado, evitando as muitas cavernas e fendas no mundo.

Que mapa interessante.

Não se parecia com nada que já tivesse visto antes.

A aldeia apareceu no momento em que ele chegou ao topo da colina seguinte. Era uma vila comum, com plantações no centro, perto do poço, pequenas construções cercando os campos e prédios maiores na periferia. Espalhados por entre as casas de madeira

havia prédios de pedra que pareciam castelos, com uma torre de dois andares mais alta que as demais estruturas. E, é claro, também os aldeões, talvez uns vinte. A maioria se escondia dentro de casa porque estava escuro e a noite era a hora dos monstros.

Havia monstros por toda a aldeia: aranhas, esqueletos, zumbis e um enderman ocasional.

Os zumbis estavam perambulando diante das muitas casas, com seus braços verdes pútridos estendidos, como sempre, e roupas esfarrapadas que mal se seguravam nos corpos em decomposição. Eles batiam nas portas de madeira, na esperança de quebrá-las e devorar aqueles que se escondiam do lado de dentro, ou talvez pegar o aldeão tolo que poderia estar vagando do lado de fora. As aranhas também espreitavam pela vila, seus corpos bulbosos balançando de um lado ao outro enquanto suas oito pernas peludas avançavam pelo chão e seus múltiplos olhos vermelhos que olhavam para todas as direções ao mesmo tempo. Os esqueletos ficavam afastados, cada um armado de arco e flecha, o luar reluzindo em seus físicos ossudos.

Mas o pior de todos os monstros eram os endermen. Essas criaturas altas, escuras e esguias eram puro pesadelo. A habilidade de se teleportar de um lugar ao outro os tornava adversários terríveis de se enfrentar em combate, muito difíceis de matar. Com os longos braços, desferiam socos poderosos, capazes de danificar mesmo as melhores armaduras. O aspecto mais aterrorizante deles eram os olhos arregalados, sempre abertos e incandescentes de ódio, e a risada maníaca, que levava horror a qualquer pobre coitado que estivesse perto o bastante para ouvir. Naquele momento, os monstros de trevas estavam parados nos limites da aldeia, como se fechassem o perímetro para impossibilitar fugas.

Gameknight correu até um dos prédios e quebrou um bloco à altura da cabeça, permitindo que os esqueletos pudessem atirar para dentro da estrutura. O monstro branco ossudo se aproveitou da abertura e disparou, acabando por matar a aldeã lá dentro. Gameknight sorriu. A caminho de outro prédio, ele passou correndo

por um grupo de zumbis e destruiu a porta com a picareta de diamantes. Os zumbis aproveitaram a chance e invadiram a casa, atacando seus ocupantes. Os monstros golpearam contra os aldeões quadrados, socos e mais socos nos NPCs indefesos até que as vítimas se transformaram, virando demônios terríveis também, aldeões zumbis; seus longos narizes eram agora de um verde meio marrom, os braços finalmente livres dos mantos e estendidos à frente. Os gemidos de suas vozes se uniram à cacofonia da batalha. Gameknight riu.

Aquilo era divertido: servir os NPCs de comida aos monstros ao mesmo tempo em que corria rápido demais para que as criaturas o alcançassem, mas infelizmente tudo o que é bom dura pouco. Gameknight viu que o sol começava a mostrar sua face quadrada e brilhante ao surgir no horizonte leste, e o chão foi se iluminando até que os zumbis e esqueletos pegaram fogo e os endermen e creepers voltaram às colinas.

Agora era hora de vasculhar a aldeia em busca de coisas valiosas. Indo de prédio em prédio, ele procurava baús e tesouros, empurrando os nada inteligentes aldeões que pareciam estar por todos os lados, com braços permanentemente cruzados. O rapaz encontrou ferro na ferraria e um pão, mas nada mais.

Esta aldeia é uma droga, pensou consigo mesmo.

Gameknight foi até a construção tipo castelo no centro da aldeia e encontrou um baú vazio, onde guardou o arco encantado, para o caso de precisar dele de novo mais tarde. Em seguida, saiu da casa e voltou ao ponto de reaparecimento, a queda d'água no penhasco.

Subitamente sentindo sede na vida real, o menino pegou a lata de refrigerante que tinha começado a tomar durante o jogo anterior. Ele a levou à boca e sorveu as últimas gotas do manjar açucarado, inclinando a cabeça para trás para esvaziar a lata. Olhando em volta, esquadrinhou o porão. Estava cercado pelas invenções do pai, quase todas fracassos completos: um abridor automático de garrafa de ketchup que costumava quebrar a boca da garrafa, uma impressora 3D que usava alcaçuz como matéria-prima, um porta-iPod que

prendia o seu iPod aos óculos, que possibilitava andar e ver filmes ao mesmo tempo... um fiasco atrás do outro. Virtualmente todos esses objetos eram ridículos e faziam algo diferente do que deveriam. Porém, a última criação dele, o raio digitalizador 3D, um dispositivo capaz de capturar a imagem 3D de um objeto real e colocá-la dentro de qualquer que fosse o programa de computador que você estivesse executando, parecia realmente promissora.

O rapaz ouviu um barulho no andar de cima, provavelmente o pai chegando em casa. Ele estava jogando no computador do pai, que estava conectado ao digitalizador, e sabia que não deveria usá-lo. Mas aquela máquina tinha uma placa aceleradora de vídeo muito maneira, um monte de RAM e múltiplas CPUs, o que fazia *Minecraft* rodar super-rápido com um visual irado. Agora, ele tinha que sair dali antes que fosse flagrado.

Enquanto arrumava a mesa, Gameknight jogou a lata vazia de refrigerante no lixo, mas errou completamente. Ele não dava a mínima; alguma outra pessoa a pegaria. A lata quicou na borda da lixeira com um retinir metálico, ricocheteou na parede e bateu numa chave de fenda que estava na beirada da bancada de trabalho do pai. A ferramenta se inclinou lentamente e caiu no chão, aterrissando nos controles eletrônicos do digitalizador. Uma fagulha amarela brilhante saltou do emaranhado de fios e componentes elétricos, e o cheiro de isolante queimado tomou o aposento. Mais fagulhas surgiram, enfraquecendo um pouco as luzes do porão enquanto o digitalizador se ativava. Tudo pareceu acontecer em câmera lenta: a lata voando pelo ar e a chave de fenda caindo nos aparelhos eletrônicos. A sequência inteira se repetiu na mente dele como um vídeo ruim do YouTube.

Tomara que eu não tenha quebrado nada, pensou Gameknight, mas bem quando ele ia se levantar para conferir os aparelhos, um zumbido grave começou a soar. Parecendo um enxame de abelhas furiosas que se aproximava, o digitalizador começou a brilhar amarelo. Antes que Gameknight999 pudesse sair da cadeira e desligar a máquina, um raio de luz branca cintilante irrompeu dela e o acertou no peito. Uma sensação de formigamento se espalhou

pelo corpo do menino, fazendo-o sentir calor e um frio intenso ao mesmo tempo. Depois tudo começou a rodar, como se o resto do porão estivesse num tornado enquanto Gameknight permanecia imóvel no olho. Luz brilhante o envolveu enquanto o aposento girava, o resplendor fazendo a vista arder e a pele formigar. Inicialmente, parecia que o clarão cegante preenchia cada aspecto da mente dele com sua fúria flamejante, mas então aquela força começou a puxá-lo, conduzindo-o à sua fonte como um ralo sugando água para seus canos sombrios. Gameknight se sentiu como se estivesse sendo arrancado do próprio corpo e levado a algum lugar através da luz, seu próprio ser removido do mundo físico de alguma forma.

E então tudo ficou escuro enquanto Gameknight999 mergulhava lentamente na inconsciência, mas bem quando o mundo consciente o deixava, o menino jurou que podia ouvir animais: galinhas, vacas e porcos... minha nossa.

CAPÍTULO 3

MINECRAFT

Gameknight acordou lentamente. Sua mente parecia enevoada, como se a realidade tivesse se fundido ao sonho que desaparecia. Abrindo um olho e depois o outro, ele foi recebido por um sol reluzente e um céu azul brilhante, atravessado por nuvens estranhas.

Mas como pode ser?

O menino estava no porão. Ou pelo menos era o que achava. Talvez seus pais o tivessem encontrado e levado ao hospital. Será que ele estava olhando pela janela do quarto de hospital, vendo o céu lá fora? Gameknight fechou os olhos, levou as mãos ao rosto e esfregou a cabeça, enquanto um eco persistente de dor de cabeça quicava dentro de seu crânio. As mãos pareciam estranhas no rosto, quadradas e ásperas.

O que estava acontecendo?

Abrindo os olhos de novo lentamente, o rapaz examinou o terreno em volta. A terra que o cercava era verde, com relva que balançava preguiçosa ao vento. O aroma era carregado de vida, o solo estava fresco aos seus pés e havia um forte cheiro de plantas, flores e grama vicejantes, crescendo livres, e estranhas árvores quadradas ao longe.

Uma vaca chegou por trás dele e mugiu.

Levantando-se num salto, Gameknight girou e encarou o animal. A cabeça quadrada dela estava na altura do seu peito, e o bicho a encostou no menino, mugindo de novo. Afastando a vaca, ele olhou em volta outra vez. Havia uma floresta próxima, com árvores quadradas que ele conhecia muito bem. Atrás dele tinha uma queda d'água que fluía de um alto penhasco que parecia estranhamente familiar. Um buraco fundo na base recebia a água da cascata. Perto dele ficava um alto morro relvado com blocos cúbicos de pedra expostos aqui e ali.

Não pode ser, pensou.

Rapidamente, Gameknight escalou o morro para dar uma olhada melhor em volta. Ele viu uma floresta distante ao leste, a folhagem cúbica esparsa no começo, com a grama ainda visível por entre as copas. Mas então a floresta se adensava até que os galhos e blocos de folhas quase se tocavam, unindo-se como que para proteger-se de um predador gigante.

Não é possível.

Ao sul, o menino via um bioma de neve se espalhando para cobrir as planícies atrás da queda d'água e o penhasco alto. A neve branca brilhava em contraste ao verde luxuriante do vale relvado, parecendo a cobertura de glacê do seu último bolo de aniversário.

Será que é?, pensou ele, com o pânico espreitando.

Na direção norte Gameknight viu outra montanha alta e estranha, com uma formação rochosa horizontal se projetando do topo sobre o espaço vazio, e longas colunas de pedras dependuradas do teto. Elas o lembravam de dentes monstruosos, e a montanha parecia a bocarra escancarada de alguma fera pré-histórica. Mas o aspecto mais interessante ficava além dessa montanha aterrorizante; era uma aldeia, com os telhados parcialmente visíveis ao longe.

Como isso é possível?

Gameknight se virou para oeste e se deparou com um sol amarelo e quadrado que avançava implacável na direção do horizonte; seu movimento era quase imperceptível, mas o menino sabia que ele se movia. Olhando para cima, viu as nuvens flutuando lentamente pelo céu, todos os chumaços cúbicos de umidade se movendo com a mesma velocidade, na mesma direção, de leste a oeste.

Seria verdade?

Ele estava dentro de *Minecraft*. Mas como isso era possível? Gameknight se lembrou de ter jogado o PvP em equipe, e então de visitar aquele servidor novo de que tanto ouvira falar. Surgira perto de uma queda d'água... Virou-se e olhou a estranha cachoeira que começava no alto penhasco de pedra. *Não pode ser.* Depois

Gameknight havia atirado nos *noobs* e por fim zoara com a aldeia. Agora ele se virava de novo e observava-a, bem onde tinha estado naquele servidor. *Como isso era possível?* Por fim, uma memória irrompeu na mente dele: o zumbido elétrico das máquinas e um clarão de luz branca... o digitalizador do pai. Já tinha ouvido aquele barulho antes, o zumbido quando o pai fazia as experiências e usava aqueles óculos escuros para proteger os olhos... o digitalizador. De alguma forma, Gameknight tinha disparado a engenhoca, que por sua vez o trouxe ao programa que estava rodando no computador: *Minecraft*. Ele estava dentro do jogo!

Será que era um sonho? Ou seria verdade? O menino tocou o rosto com as mãos quadradas; parecia sólido. Pisou no chão com os pés cotocos; também pareceu real.

Gameknight correu morro abaixo e parou na base do penhasco, e a água da cascata levantava uma névoa, recobrando-o com uma fina camada de umidade.

Molhada... eu senti minha pele ficando molhada! Isso é incrível, parece real.

Foi então que Gameknight ouviu cliques familiares, como castanhola misturadas com o grunhido de madeira rachando sob esforço. O rapaz girou e se deparou com uma aranha gigante que se aproximava, suas patas negras e peludas se movendo em *staccato* enquanto ela avançava pelo morro relvado, com múltiplos olhos vermelhos que o encaravam famintos. O medo atravessou o menino como um choque elétrico, mas foi logo sufocado pela curiosidade. Ele nunca tinha visto tantos detalhes numa das aranhas antes; todos os pelos negros individuais no corpo, se movendo como que por vontade própria, os olhos incandescentes espiando todas as direções ao mesmo tempo enquanto o abdome cúbico balançava para a frente e para trás com cada passo. O monitor de 1080p de resolução do menino aparentemente não era bom o bastante para exibir como as coisas eram para valer. Na ponta de cada perna, Gameknight viu uma pequena garra com múltiplas lâminas curvas e afiadas, parecendo alguma arma bárbara de *World of Warcraft*. Ele se

inclinou para a frente, tentando ver os olhos mais de perto, cada um deles pulsando como se iluminados por uma chama interior.

Corte, bang.

Uma das pernas peludas atacou e acertou Gameknight, a garra arranhando o peito dele e cortando a camisa, a ponta aguçada riscando a pele embaixo. Dor irradiou por todo o corpo.

Bang... clique, clique, clique.

A aranha atacou de novo, dessa vez a perna, atirando-o para trás. Mais dor.

Gameknight sentiu seu nível de vida diminuindo.

Aquilo era real, não apenas um jogo. Ele tinha que sair dali.

A aranha saltou para a frente, tentando atingir a presa, com garras afiadas golpeando para todos os lados. Gameknight sentiu uma delas passando junto à sua cabeça, a brisa do golpe tocando seu rosto. Pânico e medo o dominaram enquanto o menino rolava para o lado, escapando por um triz de ser esmagado pelo enorme monstro cúbico. Ele não poderia ficar ali; tinha que fazer alguma coisa ou estaria morto.

Gameknight se levantou, se virou e correu. A aranha atacou de novo, mas errou por pouco, a garra cruel rasgando as costas da camiseta sem acertar-lhe a carne. A experiência lhe dizia que as aranhas eram rápidas, mas ele era mais rápido quando entrava em disparada. E, portanto, disparou, com o gigantesco e peludo monstro de oito olhos na sua cola. Aterrorizantes cliques soaram enquanto a aranha o seguia. O menino não tinha armas, nada com que pudesse lutar, só a experiência e inteligência.

O que ele ia fazer?

A aranha começou a se aproximar; Gameknight não estava mais em disparada, somente correndo. Disparando de novo, ele subiu um morro próximo, calculando o momento de pular com eficiência vinda da prática, para não perder um degrau ou se deparar com um desnível vertical de dois blocos, o que seria impossível de pular em

Minecraft. Do alto do morro, Gameknight viu a aranha encarando de volta, com os múltiplos olhos vermelhos carregados de fome e fúria. Por que aquela coisa queria tanto matá-lo? Era como se o menino tivesse algo de que ela precisava desesperadamente.

Saltando no morro de cubos, a aranha começou a escalar, com olhos ardentes focalizados na presa. Ele não podia continuar ali, tinha que seguir em frente. Gameknight correu morro abaixo no lado oposto, dando alguns pulos de dois blocos, pois sabia que não sofreria dano algum. Viu a cachoeira próxima e teve uma ideia. Lutar com a fera mano a mano seria suicídio, o menino sabia que isso era um fato. Precisava de uma arma e só tinha a queda d'água. Aranhas eram duronas, fortes e rápidas, mas também eram burras. Gameknight disparou para descer mais rápido e aumentar a liderança, com saltos impecavelmente calculados. Todo aquele treino de parkour finalmente estava valendo a pena. Contornando o buraco no chão por onde a água descia, ele esperou um breve instante para garantir que a aranha ainda o via. Então deu a volta na coluna de água e ficou parado, esperando. Dor e terror ainda preenchiam sua mente com um desejo de correr, mas sua experiência em *Minecraft* forçou os pés a ficarem imóveis. Aquela era sua única chance de sobreviver.

— Ei, vem aqui me pegar, seu monstro peludo! — gritou Gameknight.

A aranha ouviu as palavras e partiu direto para cima dele, as pernas pretas cabeludas se movendo num borrão. Os estalos e cliques da aranha ficaram mais altos conforme ela se aproximava da presa, os olhos agora brilhando forte como se fossem iluminados por pequenos lasers furiosos. O animal saltou os últimos blocos, esperando aterrissar em Gameknight, mas, para sua decepção, caiu na cachoeira. A aranha logo ficou presa na turbulência e, enquanto ela lutava para manter a cabeça fora da água, Gameknight a socou com os punhos nus, golpes e mais golpes, fazendo o monstro piscar em vermelho quando acertava. Se batesse vezes suficientes, poderia matá-la, mas o menino tinha que agir rápido, antes que ela conseguisse se apoiar na beirada de pedra e sair do poço de água.

Felizmente, a aranha perdeu a batalha contra a forte correnteza e foi levada para a enorme caverna abaixo. A fera caiu com a torrente na câmara subterrânea, e a força da cascata manteve sua cabeça submersa. Quando o monstro ficou sem ar, seu corpo piscou em vermelho repetidamente até que todo o seu HP se foi e ele desapareceu sem ruído, deixando para trás um pedaço enrolado de teia e três esferas luminosas de XP (Pontos de experiência).

Tremendo de medo, Gameknight olhou para as bolas flutuantes de XP abaixo. Ele desejava aquelas esferas brilhantes, sabendo que o XP de inimigos abatidos aumentava a força do jogador e permitiria que ele encantasse armas com poder mais elevado, mas seria perigoso demais descer à caverna. *Agora não*, pensou o menino, talvez mais tarde, quando ele estivesse preparado.

Ainda tremendo, ele esquadrinhou o terreno em volta. *Será que tinha mais algum monstro por perto; serei atacado de novo?*

Olhando ao redor rapidamente, o menino viu que estava sozinho, por enquanto. Procurando ferimentos nos braços, Gameknight viu que estava bem, o HP subia lentamente de novo. Então aquilo era de verdade... para ele, pelo menos, o terror era real, assim como a dor, evidentemente. Ele precisava começar a pensar e não agir como um *noob*. O que seria necessário? *Comida, armas e abrigo; abrigo antes de mais nada*. Estudando o terreno com um olhar experiente, Gameknight procurou um bom lugar para construir uma toca-esconderijo, e encontrou um na hora. Na base do penhasco próximo, ele viu uma abertura estreita. O jogador subiu correndo velozmente os blocos de solo e pedra e se deparou com uma fissura sombria que levava a uma pequena caverna que tinha só três blocos de profundidade e dois de altura. Seria muito fácil fechar a abertura e se esconder ali. Aquela seria sua nova casa.

Agora ele precisaria de madeira. Correndo de volta ao vale no sopé do penhasco, Gameknight disparou até as árvores mais próximas e começou a socá-las com os punhos desnudos, quebrando blocos e mais blocos. Depois que triturou uma árvore passou para a seguinte, obtendo quatro blocos de cada. Aquilo

bastaria pelo momento. Olhando para o oeste, ele pôde ver a face quadrada do sol começando a beijar o horizonte, o céu mudando de um azul profundo a um caloroso vermelho. Era quase crepúsculo, e todo mundo sabia que você não deveria ficar fora no escuro; estar ao ar livre de noite significava a morte.

Disparando de volta à toca-esconderijo, ele rapidamente escavou dois blocos de terra, pronto para usá-los para se selar lá dentro pela noite. Mas, enquanto esperava pela chegada das trevas, Gameknight pegou os blocos de madeira do inventário e os transformou em tábuas de madeira. O jogador não sabia exatamente como estava fazendo isso: apenas imaginava a tela no seu computador e fazia o que já tinha feito milhões de vezes antes. Colocando as tábuas de volta ao inventário, ele então criou uma bancada de trabalho com quatro delas e pronto. Gameknight colocou a bancada de trabalho num canto e rapidamente criou gravetos, em seguida uma espada de madeira, uma pá e duas picaretas de madeira. Certo, agora ele estava preparado.

O terreno diante do esconderijo se transformou de uma verdejante cena pitoresca de natureza a um espaço perigoso e sombrio assim que o sol se pôs completamente; era noite. Os gemidos dos zumbis soavam ao longe, uivos que carregavam a atmosfera de pavor. Avançando depressa até a abertura, Gameknight posicionou os dois blocos de terra, se isolando dos monstros e mergulhando a si mesmo em escuridão, mas pelo menos agora ele tinha algumas armas e ferramentas, mesmo que fossem meras porcarias perto do que costumava usar. Erguendo a espada, ele golpeou a treva com ela, sentindo a lâmina afiada cortando o ar e acertar acidentalmente a parede ao lado. Ter uma arma nas mãos era uma sensação boa, natural, mas a mente do menino ainda estava cheia de medo conforme os sons de aranhas, zumbis e esqueletos invadiam a toca-esconderijo dele, ecoando em seus pensamentos. O jogador tinha que lembrar: *isto era de verdade, a dor era de verdade... a morte era de verdade?* Virando-se para a parede ao lado, Gameknight999 puxou a picareta e começou a cavar.

CAPÍTULO 4

TOCA-ESCONDERIJO

Nas trevas, Gameknight cavava, partindo blocos de terra com a pá, a lâmina de madeira perfurando com facilidade os cubos terrosos enquanto a poeira enchia a câmara. Tossindo, o menino continuou cavando, sabendo que precisava encontrar recursos, pedra, carvão e ferro o mais cedo possível, ou não sobreviveria por muito tempo. Manejando a pá com mais força, ele continuou escavando, ampliando o lar de terra cada vez mais, as trevas o envolvendo como um manto, o perigo desconhecido que habitava as sombras cravando estalactites gélidas de terror na sua alma. Fazer coisas na escuridão total nunca era uma boa ideia em *Minecraft*. De repente, o progresso dele freou; alcançou pedra. Gameknight trocou a pá pela picareta e continuou a cavar, quebrando um bloco de pedra, depois outro, depois outro. Martelando a rocha, o menino recolheu mais oito blocos até que a picareta cedeu, explodindo numa chuva de farpas. Ele passou para a segunda picareta e avançou escavando e quebrou mais dois blocos de pedra. Depois do terceiro, a toca-esconderijo foi inundada por luz, e a mente de Gameknight se encheu de medo: iluminação subterrânea nunca era bom sinal. O menino parou, se afastou lentamente do buraco brilhante, voltando a sombras que não estavam mais completamente escuras, e sacou a espada. Ele poderia ter alcançado uma caverna ou uma mina abandonada. *Talvez fosse uma masmorra... não, não tão perto da superfície.* Bem, não fazia diferença, fosse o que fosse, ele teria que investigar e ficar alerta.

Avançando lentamente para a luz, Gameknight999 espiou pela abertura, pronto para disparar de volta às sombras da toca-esconderijo, fora do alcance de qualquer monstro. Ele podia ver uma pequena caverna de no máximo três blocos de largura por quatro de profundidade, o espaço apertado completamente iluminado. No fundo da caverna havia uma pequena poça de lava com dois blocos de largura, e o magma emitia um brilho alaranjado e quente. Essa

era a fonte de iluminação, e não tochas de uma mina ou masmorra, mas lava, a preciosa e perigosa lava. Sacando a picareta, ele escavou a abertura, ganhando acesso completo.

Agora a toca-esconderijo estava completamente iluminada, e ele podia ver o interior. Não havia nada de valioso aqui: nada de carvão, nada de ferro; ele teria de escavar muito mais fundo. Porém, havia algo de que ele precisava: pedra, muita pedra. Voltando à bancada de trabalho, Gameknight criou ferramentas de pedra, uma espada, uma pá e três picaretas; precisaria delas para achar ferro. Com as ferramentas no inventário, ele deu meia-volta, se virando para a poça de lava, curioso com o motivo de ela estar ali, mas certamente grato pela luz. O menino se virou para a direita e começou a cavar para baixo, fazendo degraus que desciam pelo coração deste mundo de *Minecraft*, procurando ferro. Ele precisaria de armas e armaduras melhores se quisesse sobreviver tempo suficiente para descobrir o que estava acontecendo.

— Eu me pergunto por quanto tempo vou ficar preso neste jogo — comentou Gameknight com ninguém, pensando em voz alta. — Talvez ao amanhecer eu seja expulso do servidor por algum motivo. — Ele não acreditava muito naquilo, mas poderia nutrir esperanças.

Enquanto cavava, sentiu a fome crescendo; seu estômago, mesmo que ainda não roncasse, parecia estar mais vazio, de alguma forma, seu nível de fome estava piorando. Ele teria que comer logo, ou começaria a perder HP. Lembrando-se de como tinha se sentido com a aranha, Gameknight sabia que perder pontos de vida era algo que definitivamente gostaria de evitar, mas o ferro era mais importante. Portanto, seguiu cavando, atacando a pedra diante de si sem dó nem piedade, e a picareta parecia um borrão no que ele aprofundava a escadaria que mergulhava profundeza abaixo. Gameknight entrou num ritmo: cavar, remover blocos, cavar, remover blocos; e uma canção pareceu brotar na mente dele, algo de um vídeo de *Minecraft* de que ele não conseguia se lembrar muito bem... *Sou um anão e estou cavando um buraco... cava cava buraco... cava cava buraco...* O menino tentou afastar a música da cabeça, mas lá ela ficou, repetindo-se sem parar. Cantarolando com

a melodia, Gameknight continuou a cavar, golpeando cada vez mais forte com a picareta. Sem tochas, o túnel logo ficou escuro. Mais cedo ou mais tarde ele teria que parar, pois o risco de cair num buraco ou câmara ficaria grande demais. Reduzindo o ritmo, escavou com cuidado, observando se os blocos recém-removidos continuavam flutuando adiante, em vez de cair em algum buraco escuro conforme o menino avançava. Então, de repente, Gameknight alcançou outra câmara. Um fecho de luz invadiu a escadaria em que se encontrava e clareou os cantos do túnel com preciosa iluminação, enquanto o som de água corrente ecoava no ar.

Ele empunhou a nova espada de pedra e entrou cuidadosamente na caverna. Viu que água corria a um poço em um dos extremos, vinda de uma cascata que descia de um grande buraco irregular no teto da caverna. Adentrou por aquele espaço e olhou em volta, procurando ameaças. Por enquanto, nada de zumbis ou esqueletos. Em uma das paredes viu carvão, círculos negros destacados contra as laterais dos blocos cinzentos. Havia pelo menos nove blocos do precioso recurso visíveis, e provavelmente mais se escondendo atrás. Virando à esquerda, um pequeno grupo de blocos de ferro chamou a atenção do menino. Ferro! Gameknight precisaria dele, e muito. Ferro significava armadura e armas melhores, mas, primeiro, iria ao carvão. Ele esquadrinhou a câmara de novo, procurando inimigos, e rapidamente minerou o recurso; a picareta de pedra mordendo o mineral negro com fome. Os pequenos torrões pretos se empilharam aos pés do menino, e então foram sugados ao seu inventário de alguma forma. Já o ferro era mais teimoso, é claro; a pedra cinza-amarelada não queria ceder seu precioso recurso tão facilmente, como era de se esperar.

Olhando em volta mais uma vez, Gameknight viu três bolinhas brilhantes de luz flutuando sobre o chão perto da cachoeira, com um pedaço de teia de aranha pairando ao lado. O jogador foi até a água e parou perto das bolas brilhantes de XP. Quando se aproximou o bastante, as esferas se moveram até ele por conta própria, de alguma forma criando perninhas invisíveis e correndo em sua direção, para em seguida desaparecer, fazendo Gameknight se sentir

um pouco mais forte, mas ainda faminto. O menino olhou para cima pelo buraco por onde a água caía na caverna, e viu o céu azul. A noite tinha acabado. Isso significava que era seguro sair. Ele entrou correndo no túnel que tinha acabado de escavar e disparou degraus acima, selando a saída com blocos de terra. Não queria que nenhum zumbi entrasse pela porta de trás enquanto estivesse lá fora. Gameknight foi até a bancada de trabalho e fez uma fornalha que instalou ao lado dela. Em seguida, colocou alguns dos pequenos torrões de carvão na fornalha e chamas alaranjadas apareceram na base, lambendo as laterais e oferecendo mais luz para a toca-esconderijo. Por fim, pôs os blocos de minério de ferro na fornalha. Enquanto esperava, o jogador produziu tochas, usando carvão suficiente para um total de 24 gravetos flamejantes. Teria que ser suficiente por enquanto; ele não queria gastar todo o carvão que tinha. Voltando à fornalha, o menino viu que o ferro estava pronto, a pedra cúbica agora convertida em lingotes de um cinza mortiço. Com o metal recém-fundido, Gameknight fez uma nova espada de ferro.

Agora estava pronto para sair.

Ele partiu os blocos de terra que tinha usado para se fechar ali dentro e saiu da toca-esconderijo para começar a caçar. Subiu correndo o morro mais próximo e examinou a área. Obviamente, havia ovelhas por perto, *ovelhas irritantes*. Por que ele não podia comer carne de ovelha nesta versão do jogo? O menino nunca entendeu isso. Ignorando as criaturas felpudas, observou a região em volta. Colinas onduladas se estendiam em todas as direções, com relva verde brilhante balançando suavemente à brisa, com flores coloridas salpicadas na superfície. Havia grupos de árvores espalhados pela paisagem, carvalhos e eucaliptos, erguendo-se altos como sentinelas que vigiam os habitantes. As acácias cobertas de neve ao longe se estendiam para o alto e se aglomeravam juntas no bioma da taiga, os galhos verdes escuros criando um contraste impressionante com a cobertura branca.

Finalmente, Gameknight encontrou o que procurava: vacas. Elas estavam vagueando pelas planícies relvadas, a pelagem preta e

branca se misturando às sombras, o que as tornava difíceis de ver inicialmente, mas, depois que você as localizava, eram fáceis de encontrar. Misturadas a elas havia um grupo de porcos, animais rosados que pareciam doces decorativos na paisagem. Era exatamente do que o menino precisava naquele momento.

Gameknight999 correu morro abaixo na direção do gado, com a espada de ferro em riste. Motivado pela fome, cruzou a planície relvada num instante. Quando chegou, um porco curioso se aproximou.

— Aqui, porquinho, porquinho — disse ao animal, se aproximando lentamente.

Quando estava perto o bastante, Gameknight golpeou forte e rápido, preparado para a corrida desesperada que o bicho ia fazer.

Corte.

Guincho, guincho.

Correr... correr... correr.

Cortar, cortar.

Guincho.

Costeletas de porco.

O menino havia matado o porco e agora tinha comida, mas não podia acreditar no quão terrível aquilo soara. Os porcos sempre guinchavam quando você batia neles, mas era completamente diferente ouvir do computador e estar bem diante deles. O barulho que o porco fizera fora de dor e angústia terríveis, seus gritos carregados de pavor e da certeza de que a própria vida estava prestes a acabar. Era horrível. O que aconteceria quando fosse a vez do menino? Será que ele sentiria a mesma angústia que o porco? Será que ia morrer aqui em *Minecraft* e simplesmente reaparecer no porão? Será que ressurgiria no jogo... Ou será que morreria de verdade? Um arrepio lhe desceu pela espinha, a incerteza da morte agarrando sua alma com as gélidas mãos esqueléticas. Subitamente, Gameknight sentiu medo enquanto tais pensamentos flutuavam por

sua mente. Olhando em volta, ele procurou rapidamente por ameaças; a ideia de sofrer o mesmo destino daquele porco inocente motivou-lhe cuidado e medo. Então a fome fez o estômago roncar; ele precisava comer.

Seguindo em frente, Gameknight999 procurou mais animais. Nos velhos tempos, bem, ontem, quando ele ainda não estava preso *dentro* de *Minecraft*, o rapaz costumava matar porcos por pura diversão. Até então ele não se importava se os porcos sentiam alguma coisa, era só um jogo. Mas agora não parecia mais um jogo. Parecia algo "real".

O medidor de fome perdeu mais um segmento. Gameknight precisava encontrar mais comida, independentemente de quão terríveis fossem os barulhos que ela fizesse. Disparando adiante, o menino encontrou gado perambulando preguiçosamente pela planície relvada, fazendo o que quer que fosse que as vacas fizessem, os mugidos soando alto. O jogador golpeou uma, depois outra e mais outra, e recolheu a carne enquanto os gritos aterrorizados das vacas o enchiam de culpa. Depois da terceira, ele girou e correu de volta à toca-esconderijo. No caminho, ele se deparou com duas galinhas que pareciam se esconder atrás de um bosque, e matou-as também. O menino não conseguia lembrar quem era que as chamava de galinhas-espiãs, alguém no YouTube, talvez PaulSeerSr? Gameknight não lembrava bem, mas achou a piada engraçada por um instante... isso até as galinhas começarem a gritar de dor quando a espada de ferro as partiu em duas. Que som horrível.

Ao chegar à toca-esconderijo, Gameknight parou para fincar um par de tochas perto da entrada. Não era uma boa ideia perder a localização do seu lar enquanto estivesse fora procurando comida. O menino precisava construir uma torre alta o suficiente para ver à distância, mas isso ficaria para depois. Naquele momento, ele tinha que comer.

Gameknight pulou na toca-esconderijo e se trancou lá dentro com terra de novo. Foi até a fornalha, colocou a carne de vaca e deixou

cozinhar. O medidor de fome perdeu mais um segmento. Dava para sentir o vazio interior crescendo, chegando perto de começar a tomar HP. Sem uma tela para lhe indicar seu status, não estava bem claro quantos pontos de fome ainda restavam, mas o menino sabia que estava ficando mais faminto a cada instante, e o vazio no estômago começava a doer. Assim que o primeiro bife ficou pronto, Gameknight999 o devorou e então comeu o seguinte com a mesma rapidez. A carne encheu o jogador de força, afastando a fome do seu corpo e aumentando seu HP. Era engraçado: ele sentia as barrinhas de vida sendo preenchidas, mesmo que não pudesse vê-las.

Sentindo-se completamente saudável, Gameknight fez outra picareta de pedra e saiu em busca de minério de ferro outra vez. Ele escavou a terra que tinha usado para selar o túnel da mina e seguiu pela escada até a caverna abaixo. Uma vez lá dentro, colocou uma tocha sobre a boca do túnel, e em seguida avançou para os cantos mais escuros da gruta. Manteve-se à direita e foi colocando tochas, para que pudesse ver as paredes, enquanto continuava procurando ferro e carvão, os insumos essenciais. Aprofundando-se na caverna, Gameknight esquadrihava as paredes ao mesmo tempo em que vasculhava sem parar o espaço ao redor procurando monstros, plantando tochas conforme andava. Explorar novas cavernas ou grutas era um processo lento e cauteloso. Àquela profundidade, não importava se era dia ou noite: os monstros estariam lá, esperando.

Seguindo adiante pela passagem, o rapaz encontrou mais alguns blocos de minério de ferro e carvão, mas não em quantidades significativas; era necessário ir mais fundo. Gameknight segurou o cabo da espada com força e avançou cuidadosamente, tentando se manter no raio de iluminação da última tocha, então arriscando um pouco de escuridão antes de plantar a próxima. O novo círculo de luz sempre fazia que ele se sentisse um pouco mais seguro. A caverna tinha um piso irregular composto em sua maioria de terra e pedra misturadas com áreas ocasionais de cascalho. Às vezes, no solo havia um declive, mas logo se erguia de novo e o túnel seguia com seu caminho perambulante através das entranhas deste mundo.

Estava claro que era uma caverna de origem natural, com poucas superfícies retas, paredes que ondulavam com o solo de maneira aleatória, mas, conforme o rapaz explorava, o teto e as paredes começaram a se aproximar gradualmente, a grande caverna se transformando num túnel de apenas quatro blocos de altura. Assim era melhor. A tocha iluminaria ambas as paredes. O menino encontrou mais dois blocos de ferro e os escavou com a picareta de pedra.

Creck!

A ferramenta de pedra se quebrou, sua força finalmente esgotada. Gameknight puxou a segunda picareta e seguiu túnel adentro. O caminho tomava um declive ainda mais acentuado agora, e isso o preocupou. Para baixo era a direção onde os monstros moravam. Sacando a espada, Gameknight continuou avançando, parando para escavar um bloco ocasional de ferro ou carvão. Enquanto o menino explorava cuidadosamente o túnel sombrio, ele escutava as criaturas ao longe, gemidos que soavam carregados de um ódio melancólico por todos os seres vivos: zumbis.

Gameknight seguiu adiante plantando as tochas bem próximas, com a espada em riste e o medo escorrendo pela espinha. Ainda se lembrava da sensação de ser atingido pela aranha, a dor que tinha sido disparada pelo corpo inteiro. Seguiu em frente, com o ouvido atento a qualquer ruído. O menino se deparou com um enorme veio de ferro depois da esquina seguinte, sacou a picareta empolgado e começou a cavar. Um bloco foi liberado, depois mais um, então dois mais.

Creck!

A picareta deu tudo de si, em seguida desaparecendo com um estalo.

Gameknight pegou a última picareta e continuou minerando, martelando os blocos salpicados de amarelo com toda força que tinha. Aquele veio de minério de ferro lhe proporcionaria metal suficiente para produzir tudo que fosse necessário para sobreviver naquele mundo.

Será que isto é real mesmo?, perguntou-se. Certamente tinha parecido real quando a aranha o golpeara, a dor ainda era vívida e real na sua memória. Enquanto cavava, Gameknight se concentrou em fazer a limpa no ferro todo, pois não queria deixar nem um bloco escapar. Aglomerados de pedra saltavam da parede com o ferro conforme o rapaz procurava pelos limites do veio, muitos blocos caíam no chão e simplesmente ficavam flutuando ali, balançando para cima e para baixo como se suspensos num oceano invisível. Depois de algum tempo, Gameknight encontrou um aglomerado de carvão adjacente ao ferro. *Perfeito*. Terminou de escavar o minério e voltou sua atenção ao carvão, libertando a pedra negra rapidamente, deixando pilhas de torrões pretos aos seus pés.

Quando o jogador foi recolher todo o carvão, um uivar melancólico soou, como os gritos e gemidos de um ser completamente desesperado. Não havia esperança ou amor à vida naquela voz terrível, apenas uma tristeza incontrolável pela própria existência, que tinha dado tão errado que agora a criatura odiava todas as coisas vivas; um zumbi estava por perto. Gameknight girou e sentiu o ferroar agudo do golpe do zumbi. O monstro apodrecido e decomposto estendeu os braços verdes doentios e acertou o ombro do menino, uma pancada de raspão que não fez lá muito estrago, mas que doeu mesmo assim. Ele olhou os braços esticados do monstro, esperando ver os membros normalmente contundentes embora ineficazes; só que, em vez deles, percebeu cinco garras agudas na ponta de cada mão, as pontas afiadas como navalhas cintilando à luz da tocha, vindo em sua direção. Gameknight sacou a espada e começou a bater no monstro, fazendo-o recuar para além do alcance dos braços. Só que, enquanto atacava, outro zumbi se juntou à batalha. O novo adversário golpeou o flanco exposto do menino, provocando uma erupção de dor em seu corpo inteiro. Mais gemidos raivosos soaram do fundo do túnel, ecoando nas paredes, o que dificultava a identificação do número de criaturas. Aqueles dois eram meros batedores fazendo reconhecimento. Os sons da batalha estavam atraindo o resto da horda. Ele não poderia ficar ali muito

tempo; aparentemente, havia inúmeros monstros famintos a caminho, e Gameknight999 estava no menu de jantar.

Concentrando-se em só um dos zumbis, Gameknight golpeou e atacou repetidamente, ignorando a dor causada pelo companheiro do monstro. Num estalo de bolas luminosas de XP, o zumbi desapareceu com uma expressão confusa ao perceber que estava prestes a morrer. Gameknight não sentiu remorso. Agora pôde se focar no outro inimigo, sua espada de ferro afastando o monstro.

— Então você quer me encarar? — gritou Gameknight à fera. — Vem, VAMOS DANÇAR!

Ele golpeou o inimigo cada vez mais rápido, tentando causar mais dano, e o calor da batalha mascarava a dor dos ferimentos.

O zumbi piscou em vermelho.

— É, tá gostando disso?

Vários golpes na cabeça... houve mais um clarão de vermelho, e mais outro. O zumbi tentava contra-atacar, suas garras rasgavam o ar, mas não atingiam Gameknight, que saltava para trás, tomando cuidado para ficar fora de alcance. Afinal, ele não queria sentir aquelas garras terríveis de novo. Seus golpes de espada fizeram a criatura recuar, sem tempo de bater de volta, e então, pop, mais bolas brilhantes de XP no chão. O menino correu para recolher o prêmio, e em seguida disparou de volta à entrada da caverna, ansioso pela segurança da toca-esconderijo. Dessa vez mantendo as tochas à esquerda, foi fácil seguir a trilha de luzes que levava de volta à grande caverna, enquanto os zumbis ficavam nas profundezas sombrias do túnel, fazendo seja lá o que zumbis fazem no escuro. Nenhum outro monstro surgiu para desafiá-lo. Gameknight ficou agradecido pela covardia deles, pois o braço esquerdo latejava de dor e ele sentia que seu nível de vida tinha se reduzido um pouco. O menino tinha sido claramente ferido na batalha, o que demonstrava a urgência de criar uma armadura.

Dava para ouvir a cachoeira mais adiante conforme Gameknight subia, na grande caverna que agora estava coberta de sombras,

exceto pelas tochas dele, cujos círculos de luz empurravam as trevas para longe em pontos. Era noite... hora dos monstros. O menino correu até a parede oposta e subiu velozmente pela escada marcada com uma tocha solitária. Uma vez no topo, ele selou o túnel com blocos de pedra e suspirou aliviado; estava em segurança na própria toca. Gameknight pegou o último pedaço de carne e comeu apressado. A nutrição melhorou seu HP. A dor dos ataques dos zumbis diminuiu um pouco, mas o medo ainda ecoava com cada batida do coração.

Gameknight precisava de informação, precisava entender o que tinha acontecido com ele.

Qual era a deste mundo? Não poderia ser um sonho. A dor era vívida demais, real demais; o sentimento de terror quando os monstros atacavam era muito forte, não como num pesadelo, mas como algo maior. O único lugar onde poderia aprender alguma coisa era a aldeia que ele tinha visto, mas, para chegar lá, teria que cruzar um extenso terreno aberto, e era bem distante. Poderia não dar tempo de chegar antes do pôr do sol, e isso significaria monstros, muitos monstros. Os dois últimos zumbis não deram muito trabalho, mas mesmo assim fizeram algum estrago. Como seria se ele tivesse que enfrentar seis deles, mais algumas aranhas, para apimentar, e creepers... *creepers*. Só o pensamento de lutar contra aquelas bombas ambulantes manchadas de verde fazia Gameknight estremecer, mas ele sabia que teria que confrontá-los mais cedo ou mais tarde. Certamente haveria mais monstros convergindo à aldeia, com creepers na linha de frente, especialmente após o anoitecer. Ele precisava produzir armadura de ferro, ou jamais sobreviveria à jornada.

O menino foi até a fornalha e colocou todo o minério de ferro lá dentro, 31 peças, e uma pilha de carvão embaixo. Enquanto o ferro cozinhava na fornalha, Gameknight fez mais algumas tochas. Então usou a última picareta de pedra e aumentou a toca-esconderijo, removendo blocos de pedra e terra, erguendo o teto e estendendo as paredes. O menino pulou e colocou um bloco de terra diretamente abaixo de si, e repetiu o processo, de forma que ficou

de pé sobre dois blocos. Virando-se para a parede exterior, Gameknight escavou horizontalmente, fazendo um buraco que alcançava o lado de fora, mas ficava acima da altura da cabeça. Isso permitiria que a luz do sol entrasse na caverna, mas não deixaria que esqueletos atirassem flechas nele. Dessa maneira, o menino saberia se já era dia sem ter que escavar a porta de terra. Ainda era noite, e os estalos das aranhas, gemidos dos zumbis e boing-boings das slimes entravam pela janela, sons que faziam a espinha dele se arrepiar um pouco, talvez muito, de medo.

Gameknight voltou à fornalha e encontrou nove lingotes de ferro prontos. Pegou todos e foi até a bancada de trabalho, onde colocou oito peças no padrão correto, criando uma armadura peitoral. Gameknight a vestiu e foi novamente à fornalha. Mais quatro peças prontas. Com as cinco que tinha agora, o menino conseguiu fazer um elmo de ferro. A armadura parecia afastar um pouco do medo, fazendo com que ele se sentisse mais seguro e forte, mais como Gameknight999.

— Queria poder ver minha aparência — comentou com ninguém em particular. Não fazia ideia de qual skin estava usando, ou como seria a armadura neste mundo de *Minecraft* em alta resolução.

Gameknight virou-se de volta à fornalha e encontrou mais dez peças de ferro. Ainda não era suficiente. Usando sete dos lingotes, ele fez um par de pernas e as vestiu, flexionando as pernas. As calças de metal eram inesperadamente flexíveis, e não pesavam nada em seu corpo. *Interessante*. Por fim, ele voltou mais uma vez à fornalha, pegou mais quatro lingotes e fez botas de ferro. Agora o menino tinha um conjunto completo de armadura de ferro; isso mudava tudo. Sacando a espada, ele golpeou inimigos imaginários, sentindo o peso da armadura no corpo, a pele de metal parecendo forte e resistente e, ao mesmo tempo, leve e completamente flexível. Agora estava pronto para mostrar a este servidor quem Gameknight999 realmente era.

Enquanto esperava que as peças restantes de ferro fossem fundidas em lingotes, Gameknight se perguntou como este lugar

funcionava. *Estaria ele rodando no computador do pai... ou num servidor, em algum lugar? O que aconteceria se o computador ficasse sem energia ou travasse?* Esses pensamentos fizeram um arrepio lhe descer pela espinha, os pelos eriçados erguendo-se contra o ferro frio. Gameknight gostava de estar no controle das coisas, e a experiência neste servidor era justamente o oposto.

Na escola ele nunca estava no controle, sempre se escondendo nas sombras dos bullies. Gameknight não era o maior, o mais atlético nem o mais inteligente da turma; era só um menino comum, mediano, que queria cuidar da própria vida sem muita dor de cabeça. Permanecer invisível: essa era a meta dele na escola, só que em *Minecraft* tudo era diferente. Em *Minecraft*, Gameknight estava no controle. Ele comandava os outros jogadores, zoando quando bem queria, trollando só para se divertir. Conhecia o jogo melhor que qualquer um... bem, exceto talvez por Notch, o criador de *Minecraft*. Com os *mods* mais atuais e os hacks mais recentes, Gameknight podia fazer o que quisesse, independentemente se ele era grande, rápido ou forte... Em *Minecraft*, Gameknight999 estava no controle, até então, e isso não o deixou feliz.

Virando-se de volta à fornalha, o menino pegou os lingotes restantes de ferro e produziu uma picareta, um machado e uma pá, todos com o minério. Agora, ele tinha um conjunto completo de ferramentas. Colocou o resto da carne de porco e de galinha na fornalha, cozinhou tudo rapidamente e guardou a comida no inventário; precisaria dela quando deixasse a toca-esconderijo. Com a nova e reluzente picareta, Gameknight golpeou a fornalha, desinstalando-a, e depois fez o mesmo com a bancada de trabalho, guardando os dois equipamentos essenciais no inventário também. Agora estava pronto. Baixou um bloco de terra ao lado dos dois blocos que tinha empilhado mais cedo e subiu para espiar pelo buraco horizontal que tinha acabado de escavar. Dava para ver que o sol tinha nascido. Era manhã, e a face quadrada e amarela do sol agora estava visível.

Era a hora.

Gameknight saltou da pilha e foi até os blocos de terra que fechavam sua caverna, cavando-os com a pá. Eles se desmontaram com facilidade. O menino saiu e selou a toca-esconderijo. Tinha aprendido havia muito tempo que nunca se deveria colocar uma porta de verdade numa toca-esconderijo, porque os jogadores trolls poderiam achá-la e roubar tudo que você tivesse guardado lá dentro, além de destruir o lugar. Sabia disso porque tinha feito exatamente a mesma coisa muitas vezes com jogadores patéticos e desavisados. Olhando para o leste, Gameknight percebeu que o sol tinha aparecido completamente; ainda havia tempo. Antes de partir para a vila, escalou a pequena montanha que se erguia sobre o esconderijo dele. Saltando rapidamente encosta acima, escolheu um caminho por onde fosse possível subir um bloco de cada vez.

Mesmo refazendo o caminho algumas vezes para encontrar uma trilha saltável, Gameknight acabou chegando ao topo. A vista era espetacular. A paisagem natural de *Minecraft* agora se estendia diante dele como um complexo bordado de biomas diferentes, a natureza cúbica evidente bem de perto, mas parecendo mais suave e curvilínea ao longe. O menino olhou para cima e sentiu o sol marchando em seu percurso implacável em direção ao horizonte. A noite chegaria mais cedo do que ele gostaria; era preciso se apressar. Usando os blocos de terra que tinha coletado quando escavou a toca-esconderijo, Gameknight999 começou a construir uma torre; não uma estrutura elaborada, só um bloco em cima do outro subindo direto rumo ao céu. Depois de mais ou menos dez blocos, começou a colocar tochas nas laterais dos cubos, se inclinando bem para fora para ver as faces verticais. Após mais cinco outros blocos, fez a mesma coisa de novo, instalando tochas nos quatro lados da torre de terra. Por fim, o menino pulou e colocou uma tocha no topo da estrutura, abaixo de si. Tinha aprendido havia muito tempo que era fácil se perder em *Minecraft*, e uma torre iluminada sempre ajudava a encontrar o caminho de volta para casa. Bom, quem poderia saber se ele realmente voltaria àquele ponto?

Após se dar por satisfeito com aquela torre e sua visibilidade ao longe, Gameknight pulou. Se caísse diretamente no chão,

provavelmente se machucaria, mas a torre tinha sido montada estrategicamente ao lado da origem da queda d'água; um poço borbulhante de água que fluía sobre a beira da projeção rochosa, até o lago vinte ou trinta blocos abaixo. Mirando com cuidado, Gameknight caiu naquele poço borbulhante, sem sofrer nenhum dano.

Devido à pressa que sentia, decidiu descer por meio da cachoeira até a base, em vez de refazer seus passos até o topo da montanha. Saltando para o fluxo da água, o jogador flutuou lentamente até o pé do penhasco, a torrente líquida deixando-o sem ar momentaneamente. Enquanto caía, Gameknight observou o chão subindo lentamente até ele, a carona na cascata suave e confortável. Saltando da queda d'água para não ser sugado até a caverna subterrânea, ele aterrissou graciosamente ao lado do lago e saiu correndo na mesma hora. Rumando ao norte, Gameknight disparou em direção à brecha entre os morros que servia de saída para o vale no sopé da poderosa cachoeira. Ele se virou e olhou para cima. O pilar de terra brilhava forte no topo da montanha, e o menino tinha esperança de que fosse visível de muito longe. Talvez atraísse jogadores trolls também, mas nunca encontrariam sua toca-esconderijo, a não ser que tivessem um *mod* de raio X, e, além disso, ele tinha levado todas as coisas importantes consigo: comida, armas e ferramentas. Eles poderiam ficar com o resto, se fosse o caso.

Virando-se de volta ao norte, Gameknight999 encarou seu destino: a aldeia distante. À frente dele erguia-se a estranha montanha com cara de monstro, cujas estalactites rochosas pareciam a boca de alguma fera gigante. O menino teria que passar correndo pelo brutamontes terroso para alcançar a aldeia, o que o fez estremecer. Aquela enorme abertura dentuça parecia estar esperando que ele chegasse perto e cometesse algum erro, uma falha que lhe custaria dor e morte. A mão gélida do medo agarrou-lhe a espinha, fazendo-o tremer de novo. Dava para ver algumas aranhas ao longe, e um creeper ocasional. Velocidade e discrição eram essenciais agora, ou ele chegaria à aldeia tarde demais. Pior

ainda, poderia não chegar nunca. Gameknight desejou que Shawny, seu amigo de *Minecraft* estivesse ali com ele; Shawny era talvez seu único amigo. Eles tinham participado de várias aventuras juntos, lutado muitas batalhas lado a lado. Não era comum Gameknight admitir que precisava de alguém. Era um lobo solitário por natureza, mas, hoje, agora mesmo, precisava desesperadamente de alguém, precisava do amigo. Desejos, contudo, não proporcionavam nada de real, só falsas esperanças. Guardando o medo nas profundezas da alma, o menino saiu em disparada na direção da aldeia, com a ansiedade e o pavor rondando os limites de sua mente.

— Monstros, cuidado! — exclamou, erguendo a espada bem alto, com o corpo envolvido pelo ferro protetor da vida. — Gameknight999 está aqui.

E então seguiu em frente para a aldeia, em direção ao seu destino.

CAPÍTULO 5

BATALHA

A jornada até a aldeia foi aterrorizante. Parecia que os monstros estavam por todos os lados, aranhas escondidas por entre as árvores e esqueletos encolhidos em grupos onde as sombras das copas ofereciam alguma proteção do sol incendiário. Zumbis descerebrados vagueavam pela caverna ou grota ocasional, seus gemidos preenchendo o ar. Devia haver pelo menos o dobro da quantidade normal de monstros num servidor. De alguma forma, essas criaturas pareciam sentir a presença dele mesmo de longe, a carne do menino os atraindo como tubarões ao sangue.

Avançando rapidamente pela planície, Gameknight correu de morro a morro, espiando por cima dos cumes e procurando ameaças. Enquanto olhava por cima de uma colina, os estalos das aranhas alcançaram seus ouvidos. Virando-se e sacando a espada num único movimento fluido, o jogador encarou três das feras gigantescas, com pelos eriçados que se moviam em todas as direções nos seus corpos, e olhos vermelhos que ardiam com ódio e sede de destruição. A aranha do meio saltou contra ele, esperando pousar no corpo coberto de ferro. Movendo-se para a esquerda, Gameknight golpeou contra a barriga macia, um ataque poderoso que fez a criatura brilhar num clarão vermelho. Então as duas outras entraram na briga, com garras negras que o atacavam violentamente. Um dos golpes o acertou, marcando um corte profundo na armadura peitoral. Recuando, Gameknight contra-atacava a aranha, fazendo-a ir para trás, enquanto as duas outras tentavam flanqueá-lo. As criaturas eram inteligentes e sabiam como lutar juntas, uma delas investindo enquanto as outras se movimentavam para alcançar um ângulo melhor contra a presa. Girando, o jogador atacou a aranha à direita, em seguida se virando e investindo contra a da esquerda, o tempo todo se afastando daquela diante dele.

Corta... bang.

Outra garra atingiu o alvo.

Girando e atacando, Gameknight tentou matar os três monstros, mas eles estavam acertando golpes demais, lentamente desgastando a armadura; aquilo não ia dar certo. Disparando adiante, ele passou correndo pelo trio, batendo na líder no caminho. Surpresos pela tática, os três monstros só ficaram ali parados, sem saber bem o que fazer. Gameknight tomou partido dessa vantagem temporária, puxou a pá e cavou três blocos diretamente para baixo, por sorte, só encontrando terra, e se selou com um dos blocos acima. Envolto em escuridão completa, o jogador ficou ouvindo os estalos que se aproximavam, e as aranhas pareciam furiosas de terem deixado a presa escapar. Elas pareciam saber onde o menino estava. Ficaram perambulando logo acima dele, querendo tirá-lo dali, mas não eram capazes. Não estavam programadas para escavar. O som daquelas caçadoras ainda era terrível, entretanto, o ódio e a fome que tinham pela morte do menino soando, de alguma forma, claros em suas vozes. O medo pulsava nas veias de Gameknight; as terríveis aranhas estavam a apenas um bloco de distância. O menino se agachou para se afastar um pouquinho mais delas e esperou na escuridão, torcendo para que um plano lhe viesse à mente, mas, de maneira surpreendente, quando ele se agachou os monstros pareceram perder o rastro dele, e suas vozes raivosas se dispersaram e afastaram. *Isso era interessante.*

Esperando na treva, Gameknight considerou suas opções. Não conseguia mais ouvir as feras, mas elas poderiam ainda estar em cima dele, esperando silenciosamente que o rato saísse do buraco. Tremendo de medo, o jogador decidiu que não poderia ficar ali a noite toda. Puxou a pá, escavou a saída do buraco e foi para fora cuidadosamente. Usando a cabeça como um periscópio de submarino, espiou logo acima do nível do solo e esquadrinhou a área, procurando aqueles pesadelos peludos. Elas haviam partido, provavelmente tendo perdido o interesse quando ele ficou de cócoras. Soltando um suspiro de alívio, Gameknight passou os dedos no novo talho da armadura, o profundo arranhão serrilhado,

palpável como uma lembrança da realidade do lugar, e depois saiu do buraco e seguiu com a jornada.

Muitas vezes ele teve de fugir em disparada de aracnídeos negros gigantescos e creepers raivosos, usando a tática de se abaixar num buraco quando a quantidade de inimigos ficava grande demais. Porém, os creepers eram os piores, pois a única arma deles era explodir quando estavam perto o bastante para ferir a vítima. Alguns creepers tentaram lhe dar uma surpresa barulhenta, detonando perto de Gameknight. O jogador conseguiu matar dois deles antes que estourassem, mas um terceiro se deflagrou, acumulando mais um pouco de dano à armadura. Felizmente, a couraça de ferro evitava que o estrago chegasse à carne, e a dor aguda que o menino aprendera a esperar dos monstros estava ausente. E, assim, ele cruzou o terreno aberto num padrão de correr, cavar e abaixar... correr, cavar e abaixar, conforme avançava até a aldeia.

Finalmente, Gameknight avistou as tochas da aldeia ao longe quando os últimos vestígios da face brilhante do sol afundavam no horizonte, pintando o céu distante com tons calorosos de vermelho e laranja, enquanto as estrelas cintilantes emergiam acima. Gameknight ficou surpreso ao perceber que, mesmo que estivesse tão escuro, não havia monstros por perto. Esperava estar correndo desesperadamente enquanto as trevas envolviam a terra, porém, conforme ele avançava pelo terreno, parecia haver menos monstros na área, como se eles tivessem sido atraídos a algum outro lugar. E, agora que Gameknight podia ver a vila, ele entendeu. Vastas quantidades de criaturas cercavam a aldeia, provavelmente todos os monstros da vizinhança, cada um deles faminto para devorar as vidas de quem se escondia ali dentro.

Ele precisava de respostas e não podia se dar ao luxo de permitir que as feras destruíssem o lugar. Disparando o mais rápido que conseguia, Gameknight999 foi até a aldeia. Ao se aproximar, ouviu os gritos dos aldeões que eram atacados por zumbis e aranhas e seus berros de dor quando levavam a flechada de um esqueleto. Viu também o clarão ocasional de uma explosão de creeper ao longe. Os sons de agonia e tormento eram insuportáveis; os gritos dos feridos

e os uivos dos moribundos: esta aldeia estava no processo de ser apagada de *Minecraft*, para sempre. A sensação era real e terrível, quase como se o próprio Gameknight pudesse sentir a dor e o terror dos aldeões.

Um golpe... uma dor na lateral do corpo. Gameknight ouviu uma aldeã berrar quando um zumbi atacou seu flanco com os braços verdes e obtusos; a dor dela reverberava dentro do jogador de alguma forma.

Outro golpe... uma onda de dor partindo da espinha. Um aldeão caiu quando uma flecha se cravou nas costas dele, a ponta aguda e farpada parecendo ter perfurado a própria carne do menino.

Os clarões de dor eram quase insuportáveis. Por que estava sentido aquilo? Sabia que não estava sofrendo nenhum dano, mas a dor era demais para ele. De alguma forma, ele estava conectado aos aldeões... Não, estava conectado a *Minecraft* e precisava acabar com isso.

Mergulhando na batalha, Gameknight procurou alvos. Ele sabia que tinha de cuidar dos zumbis primeiro. As criaturas verdes estariam às portas, batendo nas barreiras de madeira com suas mãos cheias de garras, tentando ganhar acesso às vítimas lá dentro. Correndo e saltando por entre aranhas e creepers, Gameknight se lançou contra um aglomerado de zumbis, golpeando os monstros com a espada de ferro e recuando em seguida, na esperança de que o seguiriam. E eles o fizeram. Enquanto as criaturas atacavam o jogador, ele os executava um de cada vez. Corte na cabeça. Corte no corpo. Estocada nas costas. Os três monstros verdes caíram, deixando para trás pequenas bolas brilhantes de XP e pedaços de carne de zumbi. Gameknight correu pelas esferas de XP, perseguindo a vítima seguinte, se sentindo um pouco mais forte graças aos pontos de experiência. Ao passar pela multidão de monstros, o menino fincou tochas no chão, pintando o terreno com círculos dourados de luz, tornando as ameaças mais fáceis de ver. E assim Gameknight correu, fincando tochas e golpeando zumbis enquanto atravessava a aldeia.

Bang, bang, bang... Gameknight ouviu um zumbi batendo as mãos com garras numa porta. Correndo de uma estrutura à outra, o menino procurava o ataque dos zumbis. Era no grande prédio de pedra que parecia um castelo, com sua torre alta se erguendo sobre a aldeia. Disparando até a porta da frente, Gameknight se chocou contra o zumbi atacante. Estocando com a espada, ele destruiu a fera rapidamente, em seguida se virando no momento que uma aranha atacava o peito dele com as patas. Barulhos de arranhão e estalos soaram quando a garra negra atingiu a armadura, rasgando o peitoral de ferro como um maléfico abridor de lata: ele tinha sofrido dano. Recuando, o menino batia na cabeça da aranha toda vez que ela saltava para a frente. Com quatro acertos, o monstro de oito patas evaporou, deixando para trás mais XP e um rolo de linha.

Ignorando os espólios da guerra, Gameknight se virou e procurou por mais zumbis. Um sibilar soou alto: um creeper estava prestes a explodir. O menino viu a fera malhada ao lado de uma casa, a criatura verde e negra começando a inchar e ficar brilhante, se preparando para detonar. Disparando até a bomba ambulante, ele golpeou a cabeça dela com a espada, detendo o processo de detonação e chamando a atenção para si. O creeper pintado se virou para o menino. Os olhos negros como carvão encaravam o jogador com uma expressão de ódio insuperável e ilimitado. Então, o creeper começou a brilhar e inchar: estava tentando explodir de novo. Atacando rapidamente, Gameknight bateu no monstro com a espada de ferro, acertando repetidamente até ele desaparecer com um pop, deixando para trás uma pequena pilha de pólvora e mais XP.

Mais uma vez, Gameknight saiu em disparada pelo campo de batalha, espancando zumbis, cortando cabeças e braços com sua arma de ferro. Era como um redemoinho insano de morte, com uma lâmina que descrevia arcos largos e letais pelos monstros, cortando os inimigos como ele já fizera em tantas ocasiões antes, só que desta vez era diferente. Desta vez era para valer. Agora todos os zumbis sabiam que o jogador estava lá e que eles tinham se tornado a presa. Mudando de tática, as criaturas verdes se aglomeraram em grandes grupos, todos com os braços e garras afiadas virados para o

menino. Ao passar em disparada por um desses enxames, Gameknight percebeu os altos endermen parados na periferia, com olhos brancos que brilhavam na escuridão. Eles o observavam cuidadosamente, dirigindo a batalha de alguma forma.

Foi então que um grupo de zumbis se aproximou, enchendo os ouvidos do menino com as vozes tristonhas e uivantes. Gameknight partiu diretamente contra esse aglomerado, atravessando o centro e golpeando com a lâmina ao passar. Deu meia-volta e cruzou a horda de novo, cortando as feras com a espada de ferro. Indo e voltando em disparada, Gameknight lentamente reduziu o grupo a nada além de bolas brilhantes de XP e pilhas de carne fedida de zumbi. Ele recolheu o XP e voltou à aldeia, finalizando os zumbis restantes em segundos.

Os endermen soltaram risadinhas irritadas quando o último zumbi tombou. Os monstros altos estavam observando do limiar da batalha, sem se envolver diretamente. Gameknight torcia para que os seres compridos e sombrios não se juntassem à peleja; um enderman era um oponente aterrorizante. Com meras armas e armaduras de ferro, o menino não sabia se seria capaz de sobreviver ao combate com apenas uma das criaturas sombrias, mas também sabia que precisavam ser atacados para lutar, e isso era a última coisa que ele faria.

Com o fim dos zumbis, Gameknight se concentrou nos esqueletos, cujos arcos causavam sérios danos à distância. Movimentando-se por entre os prédios, ele se deparou com uma casa com um único bloco faltando à altura da cabeça, e um esqueleto próximo disparando flechas contra os habitantes lá dentro. Os gritos de angústia deles ecoavam na mente do jogador, que foi até a parede e instalou um bloco de pedra para fechar a abertura. Gameknight então se virou e investiu contra o esqueleto, cujas flechas retiniam contra a armadura, e golpeou selvagememente com a espada de ferro. Mais XP apareceu num instante.

Uma das casas estava sem porta, e os NPCs se escondiam num quarto dos fundos. Gameknight rapidamente selou o umbral com

pedra e continuou correndo, procurando mais alvos. Ao longe ele via os endermen se teletransportando, sempre seguidos por uma nuvem de partículas roxas. Parecia que queriam ter uma visão melhor da batalha. De vez em quando, uma das criaturas sombrias se teletransportaria diretamente à aldeia por um instante, para logo desaparecer numa névoa púrpura. Afastando o olhar rapidamente para não provocá-los, Gameknight continuou a enfrentar os outros monstros, esquecendo os seres esguios e escuros. Tinha causado um estrago significativo à horda: todos os zumbis tinham morrido, e agora ele centralizava seus esforços contra os esqueletos e creepers. Disparando por toda a aldeia, ele conseguia deixar as aranhas para trás, mas precisava se aproximar dos esqueletos para atingi-los.

Lembrando-se de uma lição que tinha aprendido com um dos velhos jogos de PC do pai, *Wing Commander*, Gameknight se concentrou nos esqueletos. Ele se aproximava dos monstros correndo num padrão em zigue-zague e os golpeava rapidamente com a espada, acertando apenas uma vez antes de se afastar em disparada. Usando essas táticas de bater e correr, Gameknight lentamente reduziu o HP do esqueleto, se movendo rápido o bastante para dificultar os disparos de flechas. Os projéteis voavam zunindo pela cabeça do menino e passavam de raspão pelas costas; não acertavam o alvo, mas chegavam perto, muito perto. Os endermen pareceram entender o que ele fazia, porque os monstros começaram a reagir. Grupos de aranhas começaram a cercar os esqueletos, protegendo-os da lâmina de Gameknight.

— Então é assim que vocês querem brincar? — indagou o jogador a ninguém em particular. — Beleza, vamos ver se vocês gostam disto.

Gameknight então partiu para cima dos creepers, acertando apenas um golpe contra as feras verdes malhadas ao passar, na esperança de que elas detonariam a uma distância segura da aldeia; mas não deu sorte. Ele correu de volta aos creepers, deu mais uma espadada em dois dos monstros explosivos, em seguida recuando de novo, atraindo-os para longe da aldeia. As criaturas de mente limitada agiram conforme o esperado e o perseguiram,

camundongos seguindo o flautista. Com uma fileira de creepers indo atrás de Gameknight até a planície, ele girou e bateu com a espada no líder, tentando fazer o monstro explodir. Saltando para longe no último instante, o bicho inchou e detonou, levando consigo os companheiros. O cheiro de enxofre tomou o ar enquanto choviam blocos, uma imensa cratera agora escavada na superfície de *Minecraft*.

Gameknight999 voltou correndo à aldeia em busca de mais dos monstros sibilantes. Mais um enxame de creepers vagueava perto do poço da vila, seus corpos negros e verdes se chocando uns contra os outros enquanto se moviam de um lado para o outro, aparentemente sem destino. O jogador avançou até eles e vergastou um golpe único contra o líder, fazendo a fera brilhar por um instante, mas logo voltar ao verde e preto de sempre quando o adversário recuou.

— Venham, sigam-me — chamou Gameknight, se afastando lentamente.

Como era de se esperar, as feras vieram aceleradas atrás dele, seus pezinhos de porco movendo-se tão rapidamente que quase não dava para ver. Outros no grupo se juntaram à perseguição, todas aquelas monstruosidades querendo explodir e matar o jogador consigo. Quando estavam todos suficientemente longe da aldeia, Gameknight parou e os detonou como antes, se afastando em disparada no último momento para escapar do coice mortal da explosão.

Gameknight então repetiu a estratégia, buscando todos os creepers, atraindo-os para fora da aldeia e, por fim, matando-os, um de cada vez, algo que ele fazia muito bem, até que todas as feras verdes malhadas estavam mortas. As últimas ameaças reais à aldeia já não existiam. Virando-se de volta às aranhas e aos esqueletos, o menino percebeu que nenhum daqueles bichos poderia invadir qualquer um dos prédios para atacar os aldeões inocentes que moravam lá dentro. Os endermen eram o único perigo verdadeiro

remanescente, e os vilões sombrios pareciam não querer se envolver.

Finalmente, Gameknight percebeu que tinha vencido... vitória.

Agora era hora de se esconder. O jogador foi até uma das construções no limiar da aldeia e ia abrir a porta quando ouviu vozes, não dos monstros que ainda se esgueiravam por perto, mas dos aldeões lá dentro... Os aldeões estavam falando?

— TROLLS!!! — gritaram eles.

Gameknight deu meia-volta e viu quatro jogadores se materializarem com um estalo. Seus nomes flutuavam acima deles, e um longo fio de prata se estendia da cabeça de cada um até o céu, linhas que brilhavam forte na escuridão. Um dos jogadores teve o enorme azar de se materializar dentro de um dos enxames de aranhas, e os monstros de oito patas investiram contra ele imediatamente, destruindo-o em segundos e engolindo suas posses e uma quantidade imensa de XP. Os outros três jogadores começaram a atacar a aldeia, trollando por pura diversão. Um deles destruiu uma porta para deixar as aranhas entrarem. Outro invadiu uma casa, atacando os aldeões diretamente.

O que eles estavam fazendo? Não percebiam que estavam machucando os NPCs?

— Ei, venham aqui — chamou um deles. — Encontrei um NPC criança, vamos dar uns socos nele.

Os outros jogadores foram na direção da voz, mas Gameknight já estava em disparada. Alcançou a casa antes dos companheiros do outro jogador.

— O que vocês estão fazendo? — gritou Gameknight. — Deixem essas pessoas em paz!

— O quê? Elas são só NPCs. Quem se importa? — retrucou o troll enquanto batia na criança.

Pou... Gameknight sentiu o soco e ouviu os gritos de angústia da criança, cujos pais estavam encolhidos no canto, claramente

aterrorizados.

— Pare! — berrou Gameknight.

Pou.

— EU MANDEI PARAR!

Gameknight atacou o troll com a espada, vergastando o jogador inimigo uma vez, e outra e mais outra. Este virou para tentar se defender, mas era perda de tempo. Gameknight era um expert em PvP, e acertou a cabeça do outro repetidamente até que o adversário se desfez no vazio, deixando as posses e XP flutuando.

— Ei — chamou uma voz atrás dele.

Gameknight deu meia-volta e atacou o dono da voz, um dos outros trolls. Ele não estava preparado para a ferocidade dos ataques e tombou rapidamente, seguido pelo último usuário; todas as posses e XP deles flutuando aos pés de Gameknight. O menino recolheu os espólios e fechou a porta apressado. Olhou pela janela e viu os esqueletos ao longe, cercados do anel protetor de aranhas perambulantes, cada uma com suas oito patas peludas se movendo num borrão enquanto seguiam de um lado para o outro procurando alvos que não existiam. Dava para sentir os endermen espiando de longe com ódio, os olhos brancos incandescentes carregados de fúria, mas, felizmente, eles mantiveram a distância por algum motivo.

Foi aí que Gameknight viu as chamas dançando lá fora. Os esqueletos ardiavam como velas ossudas conforme a luz da aurora incendiava seus corpos brancos, que saltavam toda vez que piscavam em clarões vermelhos de dano. Depois de trinta segundos, todos os esqueletos estavam mortos. Sem nada o que proteger e nenhum alvo em que pudessem focar sua raiva, as aranhas se dispersaram ao longe, procurando algo que satisfizesse seu desejo de destruição, deixando o anel de endermen para trás.

O menino abriu a porta cautelosamente e saiu. Os endermen ainda cercavam a aldeia, os vultos sombrios se destacando contra a paisagem agora iluminada. Uma das altas criaturas se adiantou

alguns passos e olhou feio para Gameknight. Era um ser tão preenchido de ódio que até as partículas roxas que flutuavam a sua volta pareciam brilhar num vermelho-sangue. Os outros endermen se teletransportaram para longe enquanto o líder o confrontava, formas sombrias desaparecendo numa nuvem de fumaça púrpura. O líder dos endermen deu mais um passo à frente, ergueu um dos longos braços negros e apontou de forma ameaçadora para Gameknight999. Uma voz aguda e agressiva começou a falar:

— Isto não acabou, Usuário-que-não-é-um-usuário, — declarou o enderman, com fúria e malícia. — Você interferiu com algo que não entende. Vamos alcançar a Fonte, e o ajuste de contas acontecerá. *Todos* conhecerão o desespero, especialmente o seu povo. Esteja avisado e preste atenção: fique fora do nosso caminho.

Então, o enderman desapareceu e reapareceu bem ao lado do menino. O corpo esguio dele não era negro como os outros, mas matizado de vermelho-escuro, como a cor de sangue seco. Isso tornava a criatura ainda mais aterrorizante. Gameknight começou a sacar a espada, mas o enderman atacou com tanta rapidez e ferocidade que o jogador não teve tempo de reagir. O longo braço do monstro o martelou na cabeça uma vez, o golpe reverberando pelo corpo de Gameknight e causando uma dor tremenda. Será que estava morrendo? *O que está acontecendo?*, pensou enquanto as trevas se fechavam ao seu redor.

CAPÍTULO 6

O PREFEITO

Gameknight999 acordou lerdo, com a névoa confusa dos sonhos ainda envolvendo sua mente e momentos de claridade que apenas começavam a emergir. Ele estava deitado numa cama confortável em um colchão vermelho macio. Sua cabeça doía. Ainda retinia por algum motivo, e os restos de uma dor de cabeça ecoavam com cada batida do coração. *Será que aquela batalha inteira foi só um sonho, ou um pesadelo?* Abrindo os olhos lentamente, o menino se deparou com um teto de madeira. Virou a cabeça e viu paredes de pedregulhos ao redor de si e um baú de madeira no canto. As formas que o cercavam eram todas cúbicas e quadradas.

Não era sonho... ainda era real... ah, não.

Gameknight se levantou e saiu da cama. Olhou pelo quarto e ficou meio tonto ao girar rápido demais. O quarto estava vazio. Tinha uma passagem que levava a um aposento maior e as paredes eram feitas de pedregulho salpicadas de janelas de vidro. *O que era este lugar?* Sacando a espada, o menino avançou até a passagem e espiou o outro aposento. Estava vazio também. Onde ele estava? Viu uma porta de madeira que levava ao exterior, e luz do sol entrava pela janelinha no alto, lançando raios dourados pela sala poeirenta. Gameknight foi até a porta e viu que havia algo do lado de fora; na verdade, havia muitos "algos". Pareciam ser pessoas... não, não só pessoas: aldeões. Ele ainda estava na aldeia. Bom, pelo menos sabia onde se encontrava.

O jogador foi até a porta, abriu e saiu, com a espada em riste. Gameknight se afastou alguns passos da casa, parou e olhou os aldeões, cujos olhos e monocelhas estavam todos cravados nele. A aldeia inteira estava ali, os NPCs perambulando num grande grupo. O colorido variado dos longos casacos que usavam parecia um grande cobertor multicolorido, com uma linha negra descendo no centro de cada vestimenta. Todos eles pareciam meio vespugos com pupilas inclinadas na direção dos longos narizes pendurados que

dominavam o meio de seus rostos. No *Minecraft* normal, todos pareciam iguais para Gameknight, mas agora, neste mundo de resolução mais alta, o rapaz percebia diferenças sutis. Alguns exibiam cicatrizes no rosto, como se causadas por garra de zumbi ou presa de aranha, mas também havia algumas pequenas distinções em suas estruturas faciais: o ângulo de um nariz, a largura e cor de uma monocelha, todos levemente variados para criar um visual de individualidade. O aspecto mais notável da aparência deles era o medo em seus olhos, todos focados em Gameknight.

— Não sei bem o que aconteceu depois que o enderman me nocauteou, mas obrigado por terem me botado na cama — disse Gameknight à multidão, com a cabeça ainda dolorida e a memória da criatura sombria vívida na mente. — Acho que eu precisava de descanso.

Silêncio.

— Meu nome é Gameknight999, e sou novo neste mundo. Não entendo por que estou aqui, mas tinha esperança de conseguir mais informação.

Silêncio.

— Eu sei que vocês sabem falar. Ouvi os gritos ontem à noite quando os monstros atacaram.

Silêncio, mas, à menção da noite anterior, os aldeões se remexeram, claramente agitados.

— Não sou um troll, sou amigo. Eu detive aqueles trolls que atacaram no fim da batalha, e deterei quem mais vier criar problemas para vocês. Por favor, será que alguém poderia falar comigo?

O silêncio era pesado na praça, mas não era uma nudez pacífica: estava acompanhado de olhares nervosos trocados pelos NPCs. Um sentimento de tensão e medo parecia emanar deles, medo dos monstros mas também do próprio jogador. Porém, naquele momento, uma garotinha deu um passo à frente e foi até Gameknight999. A criança, de braços cruzados, narigão meio torto

para a direita entre os olhos verdes brilhantes, parou aos pés dele, com o rostinho quadrado observando-o. Tinha alguns hematomas na bochecha, e seu queixo estava meio inchado, com uma cor preto-azulada bem feia.

— Obrigada por ter me protegido ontem — disse ela.

A menina chegou ainda mais perto e recostou a cabeça no peito de Gameknight. O jogador guardou a espada, estendeu a mão e fez um carinho na cabeça da criança, sentindo-a se encostar ainda mais. O cabelo dela era macio como veludo quando ele tocava as longas madeixas. O tecido do casaco criava um contraste, com sua aspereza. Gameknight sorriu, desencadeando uma avalanche de aldeões sorridentes que avançaram até ele numa torrente de emoção e gratidão. Era uma grande celebração, provavelmente a única que a aldeia jamais experimentara após uma noite de monstros e criaturas. Todos os NPCs começaram a falar de uma vez, lembrando os grandes feitos de bravura de Gameknight na noite anterior com um senso de apreciação que transbordava de todos, menos de uma pessoa.

Um aldeão em particular estava fora da celebração e olhava feio para Gameknight999.

— O que vocês estão comemorando? — gritou o aldeão solitário.
— Ele é um troll. Ele matou minha mulher.

A voz dissonante imediatamente sufocou a celebração e fez os aldeões recuarem alguns passos, com os rostos virados à fonte de descontentamento.

— Não podemos confiar nele. Ele vai destruir todos nós.

— Espera aí, Escavador — disse outra voz na multidão. — Ele nos salvou noite passada, não foi? Por que faria isso se fosse um troll?

— O que você está dizendo, Prefeito? Ele é um troll! — insistiu Escavador. — Você não se lembra de quando ele veio à nossa vila e quebrou as portas para que os zumbis entrassem? Eles atacaram Fazendeiro e a mulher dele, e transformaram os dois em zumbis aldeões. Não lembra quando ele quebrou um bloco para deixar que

os esqueletos enchessem minha mulher de flechadas? — O aldeão fez uma pausa, dominado pela emoção. — ... Minha mulher!

Escavador encarou Gameknight com ódio enquanto a memória daquela noite começava a se repetir na mente dele e os brancos dos seus olhos se tornaram vermelhos de raiva.

— Eu a segurei nos meus braços enquanto o HP dela baixava lentamente e sua vida se esvaía. Minha esposa sentia uma dor terrível, com pelo menos cinco ou seis flechas cravadas no corpo, mas, pior que a dor, eu acho, era o medo de morrer, de deixar a família e a aldeia para trás. “Cuide dos nossos filhos”, sussurrou ela para mim enquanto eu a abraçava e acariciava-lhe os cabelos. — Dois jovens NPCs ficaram ao lado de Escavador, um menino e uma menina, os dois encostando-se ao pai, com lágrimas escorrendo pelo rosto. — Eu disse a ela que cuidaria deles e os amaria o bastante por nós dois, e você sabe o que ela fez então? Sorriu, como se minhas palavras tivessem acabado com o medo da morte. Por fim, desapareceu lentamente dos meus braços e da minha vida, para sempre.

Escavador fez uma pausa antes de prosseguir:

— Este usuário, ou seja lá o que ele for, não é de confiança; é pior que os monstros. Pelo menos com os monstros nós sabemos o que esperar e por quê, mas nunca dá para entender como os trolls vão agir. Eles matam por diversão. Destroem para afastar o tédio. São uma ameaça para todos os mundos de *Minecraft*, não apenas no plano deste servidor, mas em todos os planos, chegando até a Fonte.

— Ora, Escavador, este aqui é diferente, veja bem — retrucou o Prefeito com severidade. — Ele provou ser nosso amigo noite passada, e nós não vamos rejeitá-lo. — Ele se virou para Gameknight e continuou: — Você é bem-vindo aqui, amigo, e nós lhe ofereceremos toda a ajuda de que precisar. Estamos em dívida depois de ontem à noite.

— Nunca vimos os monstros sendo rechaçados como ontem — acrescentou um aldeão de algum lugar da multidão.

— Isso mesmo — concordou outro. — Aquela quantidade enorme de zumbis e esqueletos teria destruído a gente com certeza, como a profecia predisse.

Então um dos aldeões exclamou surpreso e apontou para cima da cabeça de Gameknight. Os outros notaram a mesma coisa e ficaram boquiabertos, com uma expressão de choque e reverência pintada nos rostos quadrados.

— O fio... o fio... — murmuravam uns para os outros em tons respeitosos. — A profecia... profecia... profecia...

Gameknight olhou para cima, para entender o que eles apontavam, mas viu apenas o céu azul e as nuvens brancas quadradas que flutuavam preguiçosamente no alto. Voltando o olhar à multidão, ele notou expressões de espanto e medo nos rostos de alguns dos NPCs.

— O que é essa profecia? — indagou Gameknight, confuso.

Os aldeões imediatamente se calaram, todos os olhos fixados nele e em seguida de volta ao Prefeito.

— O que foi?

— A profecia fala de uma batalha iminente, grande o bastante para eliminar não só a nossa aldeia — explicou o Prefeito, olhando alternadamente para o espaço acima da cabeça de Gameknight e para o rosto do jogador.

— Não só a nossa aldeia — repetiu uma voz na multidão.

— O fio... o fio... — murmuravam vozes baixas.

— De fato — continuou o Prefeito, numa voz alta comparada aos sussurros de todos os outros. — Não só a nossa aldeia, mas todas as aldeias.

— Todas as aldeias... por quê? Como isso é possível? — perguntou Gameknight.

— Os monstros estão se multiplicando neste plano do servidor, crescendo em número e força — explicou o Prefeito. — Logo, eles subjugarão nosso mundo e destruirão todas as coisas vivas.

— Mas por quê? — indagou novamente Gameknight, olhando para cima outra vez. Ele ainda não via nada.

Os aldeões se entreolharam nervosos e então de volta ao Prefeito, todos eles murmurando algo em voz baixa, palavras irreconhecíveis para o jogador.

— O que vocês estão dizendo? O que é que está realmente acontecendo aqui? — inquiriu ele à multidão de NPCs.

Finalmente, um dos aldeões falou claramente, palavras que se ergueram acima das outras.

— O Artífice — gritou. — Ele precisa ver o Artífice.

— O quê? — exclamou Gameknight.

— O Artífice... O Artífice... O Artífice — sussurraram os aldeões ao mesmo tempo.

— Sim, Rastreador, creio que tenha razão — afirmou o Prefeito enquanto se aproximava de Gameknight. — Você precisa ver o Artífice. — Ele olhou para cima, conferindo a posição do sol. — Quero ver todo mundo cuidando de seus afazeres. Ainda temos muita luz do dia e muito a fazer antes que o próximo ataque aconteça. Agora vão. Vou levar este usuário que não parece um usuário normal para ver o Artífice.

Os aldeões começaram a dispersar, murmurando uns com os outros ao se afastar.

— Que esquisito — comentou Gameknight. — Aquele enderman terrível da noite passada me chamou de uma coisa parecida. Disse que eu era um *Usuário-que-não-é-um-usuário*, bem parecido com isso que você acabou de dizer. O que significa essa frase?

Subitamente, todos os NPCs se detiveram onde estavam e se viraram para Gameknight, a aldeia tomada por um silêncio completo. Um mugido distante e um oinc ocasional eram trazidos pela brisa enquanto os rostos quadrados o encaravam, tomados pelo maravilhamento e o medo.

— A profecia... a profecia... a profecia... — sussurravam os aldeões com vozes carregadas de espanto e terror ao mesmo tempo, todos o encarando sem estremecer.

— Sim, definitivamente precisamos levá-lo ao Artífice — concluiu o Prefeito, com um tom de seriedade absoluta na voz. — Venha; siga-me.

O Prefeito saiu em direção ao prédio, estilo castelo com a torre alta que todas as aldeias pareciam ter. Gameknight999 o seguiu, com o som das vozes dos aldeões ecoando na mente e ondas de confusão e medo fluindo pela alma.

CAPÍTULO 7

O ARTÍFICE

O Prefeito levou Gameknight999 à torre maciça que se erguia no meio da aldeia. Era feita de pedregulho, com janelas de vidro nas quatro faces e ameias no topo, com guarnições rochosas em todo perímetro: o visual típico de castelo num prédio de *Minecraft*. Num dos lados da torre, no nível do solo, havia uma construção menor anexada. Era o alojamento daqueles que guarneciam a fortaleza, e dava ao prédio uma forma de “L” quando visto pela lateral. O Prefeito foi até a porta da torre e a abriu. Seu casaco roxo balançou quando ele entrou na sala e então esperou que Gameknight o seguisse. Ondas de incerteza e medo golpeavam a alma do usuário quando subiu os degraus de entrada.

— Aonde vamos? — perguntou Gameknight.

— Ver o Artífice — respondeu o Prefeito.

— Ele está na torre?

O Prefeito olhou Gameknight e balançou a cabeça, respondendo à pergunta com silêncio. Uma vez lá dentro, o NPC fechou a porta e se virou para o jogador.

— Pegue sua picareta — comandou.

— O quê?

— Sua picareta — repetiu o Prefeito, apontando para as mãos vazias de Gameknight.

Confuso, o menino abriu o inventário (ele ainda não sabia direito como fazia aquilo) e sacou a picareta de ferro.

— Agora, cave bem aqui — instruiu o Prefeito, indicando um bloco específico no piso do prédio.

— Cavar?

— Isso, cave bem aqui — reiterou o líder dos NPCs.

— Tudo bem... — concordou Gameknight, soando confuso.

E começou a cavar. Bateu no bloco, desgastando o pedregulho, observando as rachaduras que se formavam. Depois de quatro ou cinco golpes de picareta, o bloco se estilhaçou, mas, em vez de deixar para trás um pequeno cubo flutuante de pedra, ele desapareceu ao cair e revelar um longo túnel vertical que se estendia às profundezas do subterrâneo. Havia uma escada num dos lados e tochas nas paredes, descendo até sumir de vista. Gameknight espiou as trevas, depois se virou de volta ao companheiro.

— Bem? — perguntou o Prefeito.

— Bem o quê?

— Você não vai descer?

— Para onde? — indagou Gameknight, agora completamente confuso. — Como é que este túnel está aqui? Eu já estive em muitas aldeias e trollei muitas... ahh... quero dizer, escavei... ahh... quero dizer, já vi muitas aldeias, mas nunca encontrei uma passagem sob nenhuma das construções.

— Você vê o que é para ser visto — respondeu o Prefeito. — Ainda há muito sobre *Minecraft* que você não entende. Mas aprenderá; o Artífice ensinará.

— E ele está lá embaixo?

O Prefeito fez que sim com a cabeça.

— Sim, ele responderá às suas perguntas e lhe falará do seu destino.

— Meu o quê?

O NPC indicou a escada com um gesto e assentiu com a cabeça. Havia uma expressão de empolgação e temor pintada em seu rosto quadrado.

Gameknight engoliu em seco, tentando suprimir o medo, só que, quanto mais ele tentava ignorar o sentimento, mais real parecia: uma sensação de terror pulsando nas veias. O jogador avançou até a passagem, montou a escada e começou a descer, movendo-se cuidadosamente um degrau de cada vez. Olhando para cima, Gameknight viu a abertura brilhante diminuindo gradualmente conforme ele progredia poço abaixo. Dava para ver o Prefeito olhando para baixo, observando o progresso, mas, de repente, a abertura escureceu ao ser preenchida com um novo pedaço de pedregulho, selando o túnel do alto. Aparentemente, o jogador estava sozinho agora.

Gameknight seguiu ladeira abaixo, avançando lentamente, movendo-se com imenso cuidado para não correr o risco de cair. O fim do túnel ainda estava perdido ao longe; uma queda provavelmente seria fatal. Por um tempo, ele contou os blocos enquanto descia, mas logo perdeu a conta do progresso em trinta, então passou a contar as tochas, cada uma instalada para oferecer um pouco de luz dentro do poço, lançando um círculo de iluminação que empurrava a sombra, mas posicionadas longe o bastante para deixar pequenos espaços de penumbra. O jogador prosseguiu, indo de tocha em tocha, as mãos e pés subindo e descendo num ritmo repetitivo, parecendo se mover automaticamente sem a participação do menino, permitindo que a mente dele devaneasse. *Aonde aquilo levava? Quem era esse tal de Artífice?* Tinha tantas perguntas e precisava desesperadamente de respostas, porém a clareza de seus pensamentos parecia borrar conforme ele se aprofundava naquele poço. O medo crescia com a profundidade e começava a sobrepujar-lhe a mente.

Finalmente, Gameknight viu o fim da escada começar a se materializar ao longe, a passagem aparentemente interrompendo sua descida vertical e se tornando horizontal. Acelerou o progresso e chegou ao solo em poucos minutos. Com a alegria trazida pelo fim da escada, o medo diminuiu um pouco. Escadas verticais assim sempre o deixavam um pouco nervoso; era uma posição difícil para se defender. Gameknight gostava do campo aberto, onde poderia

ver o inimigo se aproximando, alvos que poderia atingir com flechadas de longo alcance com seu arco encantado. O arco... Como gostaria de tê-lo agora. Bem, não fazia sentido perder tempo desejando a arma, desejando algo que não poderia ter. Estava perdido em algum outro servidor dentro de Minecraft.

Suspirando, Gameknight999 virou-se e encarou a tarefa diante de si: o sombrio túnel horizontal. Olhando de volta para cima, dava para ver as tochas subindo até o alto da escada que tinha ficado perdido nas sombras.

— Ainda bem que eu trouxe algumas tochas comigo — comentou em voz alta, preenchendo o vazio com ecos.

O jogador conferiu o inventário e notou que só tinha mais duas tochas. As outras tinham sido fincadas no chão da vila durante a batalha.

— Bem, duas vão ter que bastar — afirmou, torcendo que a própria voz melhorasse seu ânimo e afastasse a sensação de medo que provocava um formigamento no fundo da mente.

Gameknight colocou uma tocha na parede e olhou em volta. O túnel tinha sido cortado pela rocha sem que houvesse nenhum bloco de terra à vista no pequeno círculo de luz. O jogador foi até o fim da claridade e colocou a segunda tocha, voltando em seguida até a primeira e pegando-a de volta. A escuridão o envolveu. Ele avançou rapidamente até o círculo de luz adiante, seguiu em frente até chegar à escuridão de novo e então colocou a outra tocha na parede rochosa, criando um segundo círculo de luz. Avançando dessa forma alternada, Gameknight seguiu cuidadosamente pelo túnel, mantendo uma tocha adiante e sempre recuperando aquela que ficava para trás. Tinha aprendido havia muito tempo que a escuridão era sua inimiga em *Minecraft*, pois as sombras escondiam fossos, placas de pressão, cabos de detonação... ou monstros.

O progresso era lento, a ida e volta contínua para buscar a tocha da traseira, mas ele preferia se deslocar lenta e cuidadosamente a ir rápido e acabar morto. O tempo parecia se perder na treva do túnel enquanto o jogador ia de um círculo de luz ao outro, sombras

passando por cima dele como fantasmas, um movimento incansável de ir e voltar, ir e voltar, a incerteza e o temor crescendo em proporção ao comprimento do túnel.

O que ele estava fazendo ali? O que estava acontecendo? Aonde aquele túnel levava? Perguntas lhe queimavam na mente, corroendo sua confiança e paciência. *Talvez fosse melhor se eu desse meia-volta e fosse à aldeia,* pensou Gameknight, mas bem quando estava prestes a voltar, começou a ver alguma coisa ao longe. Parecia ser algum tipo de câmara, cuja luz de tochas iluminava o fim do túnel. A presença de luz fez que Gameknight sentisse vontade de correr, mas ele sabia que a pressa era amiga do perigo no subsolo, então se ateve ao plano: plantar uma tocha, depois recuperar a anterior e colocá-la adiante... *siga o padrão, seja cauteloso e continue vivo.*

Finalmente, o menino alcançou o fim do túnel escuro, onde a luz da câmara se esparramava na passagem. Guardou as tochas de volta no inventário, empunhou a espada e avançou cuidadosamente até a abertura, com o corpo tenso e pronto para batalha. Quando Gameknight espiou pela entrada do túnel, ficou surpreso ao ver uma grande câmara iluminada por um anel de muitas tochas, cujas chamas bruxuleantes banhavam o aposento num brilho dourado caloroso. No centro, havia uma única pessoa, um NPC a julgar pelo longo nariz bulboso, só que com ambos os braços livres para se mover, sem estarem cruzados. Ele parecia velho, com longos cabelos grisalhos, que cobriam sua cabeça quadrada e desciam pelas costas, e olhos azuis cintilantes que lembravam o jogador do céu de *Minecraft*, puro e cheio de vida. O sujeito vestia um longo jaleco negro que quase chegava ao chão, com uma larga listra cinzenta que ia do centro da gola até a barra, e os pés quadrados emergiam abaixo. E, o que era mais estranho, cantarolava uma canção melodiosa como se não tivesse nenhuma preocupação na vida.

— Ora, isso é interessante — comentou o velho com voz roufenha.

— O quê? ... Onde estou?

— Você está no subterrâneo. Era de se supor que soubesse disso — apontou o NPC sarcasticamente.

— Eu sei que estou no subterrâneo — retrucou Gameknight, deixando a agitação transparecer na voz. — O que é este lugar? Quem é você? Por que estou aqui? ... O que está acontecendo aqui?

— Espere aí, espere aí. — O velho espiou sobre a cabeça do jogador como se estivesse lendo alguma coisa e depois continuou: — Gameknight999 é o seu nome, certo? Eu responderei às suas perguntas em tempo.

— Como sabe o meu nome?

— Ele está flutuando sobre a sua cabeça, como acontece com todos os usuários — explicou. — As pessoas só precisam lê-lo.

Gameknight inclinou a cabeça para trás, procurando letras acima, mas não viu nada.

— Você mesmo não pode vê-las, é claro, só os demais conseguem — disse o velho. — Puxa, você não sabe de muita coisa, né? Faz ideia de por que está aqui, por que é diferente dos outros usuários?

— Por que eu sou diferente? — perguntou Gameknight, a voz agora tingida pela frustração. — Me diga, o que está acontecendo aqui? Eu vim até esta aldeia em busca de respostas e tudo que consegui foram mais perguntas. O que está acontecendo comigo? Por que estou neste lugar? — A voz dele foi ficando mais baixa, mais suave, soando quase como um pedido. — Me ajude, por favor.

Gameknight baixou a cabeça e olhou para o chão, sentindo-se frustrado e derrotado ao mesmo tempo.

— Calma, calma, Gameknight. Tudo será respondido no tempo certo, mas primeiro permita que eu me apresente. Sou o Artífice — declarou ele com um senso de orgulho. — Sou o ser mais velho deste mundo.

— O Artífice?

— Sim, o Artífice — explicou. — Veja bem, nós “NPCs”, como vocês nos chamam, somos batizados conforme nossas tarefas. Fiquei sabendo que você encontrou o Prefeito lá em cima, e também teve um estresse com Escavador.

Gameknight fez que sim com a cabeça, sentindo-se culpado pelo sofrimento que tinha causado, já que a mulher do Escavador tinha sido morta por causa de seu egoísmo e sua trollagem.

— Eu vejo o seu arrependimento, mas você não pode se focar muito no passado. Precisamos nos concentrar no presente — afirmou o Artífice. — As coisas são diferentes agora, e há muito que fazer antes que a batalha final se plante à nossa porta.

— O quê?

O Artífice ergueu a mão para calar as perguntas de Gameknight, e então continuou:

— Primeiro permita-me explicar como você é diferente. Veja bem, todos os usuários têm um nome que flutua acima deles. *Minecraft* foi programado assim: com usuários conectados aos servidores pelos filamentos de comunicação. Nós, os NPCs, podemos ver esse fio. Parece uma longa linha de luz prateada que se ergue até o céu. Você já viu isso, não viu?

Gameknight fez que sim com a cabeça, lembrando-se dos trolls que vieram à aldeia e a longa linha que subia da cabeça de cada um.

— Os usuários não conseguem ver o filamento do servidor, mas nós conseguimos... e, aparentemente, você também. Isso é interessante, mas é ainda mais interessante que você não tenha um filamento de servidor. Você parece estar completamente desconectado do servidor e, ao que parece, faz parte deste mundo, embora tenha um nome flutuando sobre a cabeça, como um usuário.

— “Usuário-que-não-é-um-usuário”, foi isso que o enderman me disse — contou Gameknight.

— Ah, o enderman. Sim, eles seguem a Profecia à risca, sempre buscando aquele que foi anunciado, procurando você... e agora eles o encontraram.

— A Profecia — repetiu Gameknight. — O Prefeito disse alguma coisa sobre isso na aldeia.

— Sim, a Profecia é algo que todas as criaturas de *Minecraft* conhecem, desde o mais humilde porco, passando pelos muitos aldeões e chegando aos mais poderosos endermen. A Profecia é algo que está escrito no programa que forma este mundo de *Minecraft*, todos os mundos de *Minecraft*. Ela diz: “O aparecimento do Usuário-que-não-é-um-usuário vai disparar a batalha final pela Fonte e por toda vida. Se o Usuário-que-não-é-um-usuário fracassar na sua missão”, este, aparentemente, é você...

— É, acho que saquei isso.

— Deixe-me continuar... “se o Usuário-que-não-é-um-usuário fracassar na sua missão, toda a vida será extinta nestes mundos eletrônicos. O Portal da Luz então permitirá que os monstros, como todo o seu ódio e desprezo pelos seres vivos, entrem no mundo físico, onde eles se banharão em morte e destruição, até que toda a vida seja extinta.”

O Artífice se calou e deixou que Gameknight absorvesse as palavras, e o menino foi lentamente esmagado pelo peso da Profecia e da responsabilidade.

— Mas isso não faz nenhum sentido para mim. O que é a Fonte?
— indagou Gameknight.

— Deixe-me explicar — começou Artífice. — Todos os mundos de *Minecraft* são organizados em servidores, e esses servidores existem em planos de existência eletrônica. Aqueles usados mais frequentemente ficam perto do topo da pirâmide de planos, e os servidores individuais com só um pequeno grupo de usuários caem para o fundo. Toda a lógica e controle desses servidores vêm da Fonte, o servidor no topo da pirâmide. Esse servidor controla todos os outros, oferecendo controle de lógica, atualizações de software para consertar bugs catastróficos... A Fonte basicamente mantém todos os demais servidores funcionando e, sem ela, no fim, todos parariam de funcionar, destruindo toda a vida eletrônica que existe lá dentro.

— Você quer dizer os NPCs.

— Sim, os NPCs, mas também os monstros, os animais, as plantas, tudo — explicou o Artífice.

— Mas vocês são só um programa — argumentou Gameknight. — Não estão vivos. Sem ofensa.

— Foi assim que começamos, como meros programas, mas conforme a complexidade e a sofisticação aumentaram dentro de *Minecraft*, o sistema operacional desenvolveu esquisitices e peculiaridades desconhecidas dos programadores e desenvolvedores, permitindo que nos tornássemos conscientes, sencientes. De acordo com todas as definições construídas pelos usuários, nós estamos vivos, só que existimos eletronicamente.

— Nenhum dos usuários sabe sobre vocês?

O Artífice balançou a cabeça.

— Estamos proibidos de contar a qualquer um deles. É parte da nossa programação.

— Mas quando eles vêm às suas aldeias e trollam ou simplesmente matam os aldeões por diversão... — Gameknight parou de falar, sua mente perdida nos incontáveis ataques que tinha liderado contra aldeias, por pura diversão. Ele baixou a cabeça. — Eu não fazia ideia — anunciou, solenemente.

— Nós sabemos.

— Mas por que os monstros atacam as aldeias? — perguntou Gameknight. — Eles devem saber que vocês estão vivos.

— É claro que sabem, é por isso que atacam. Deixe-me explicar enquanto caminhamos.

O Artífice indicou que Gameknight deveria segui-lo enquanto ia até o outro lado da câmara. Lá abriu uma porta de madeira que levava a um túnel iluminado com pelo menos quatro blocos de largura e seis de altura.

— Veja bem, os monstros têm a própria Profecia. Eles acreditam que podem se libertar deste mundo eletrônico e entrar no universo dos usuários.

— Isso não faz nenhum sentido — retrucou Gameknight. — Como poderia ser possível?

— Não sabemos direito, mas achamos que é por meio desse Portal de Luz que é mencionado na Profecia, seja lá o que for. Só sabemos que a Profecia diz que, quando o Usuário-que-não-é-um-usuário se revelar, o caminho dos monstros ao mundo físico surgirá. Talvez cheguem ao mundo físico do mesmo modo que você veio ao nosso.

O digitalizador do meu pai, pensou Gameknight. Ele imaginou zumbis, esqueletos, creepers e endermen todos emergindo do porão, primeiro matando a família dele, depois se espalhando lentamente pela cidade, então pelo estado e então... O pensamento o aterrorizou. Uma imagem da irmãzinha enfrentando um zumbi lhe veio à mente, aquelas garras terríveis a atacando... cortando e cortando... O jogador sentiu um arrepio descendo pela espinha. Se esse pesadelo fosse remotamente possível, ele teria que fazer algo para proteger a irmã, a família, todo mundo.

— Mas, antes que possam chegar ao mundo real, primeiro precisam destruir a Fonte — explicou o Artífice.

— Mas como eles podem destruir a Fonte se ela fica no topo da pirâmide de servidores? — perguntou Gameknight. — Provavelmente estamos num servidor diferente, não aquele que manda todo código-fonte que mantém tudo funcionando. Este servidor provavelmente fica num computador diferente daquele que contém a Fonte.

Os dois alcançaram o fim do túnel, onde uma porta de ferro interrompia o caminho. Não havia placa de pressão ou botão à vista, apenas uma porta trancada. O Artífice bateu à porta com o punho rombudo. Gameknight ouviu passos do outro lado, muitos pés se aproximando. Depois de um minuto, a porta de ferro se abriu lentamente, um som de gemido e ranger que vinha das dobradiças enferrujadas. Dentro havia NPCs, pelo menos uns vinte deles, cada um vestindo armadura de ferro e pronto para lutar, mas com os braços ainda cruzados. O Artífice rapidamente se posicionou à frente de Gameknight e ergueu a mão bem alto, fazendo os NPCs

recuarem, abrindo caminho em meio à multidão para que a dupla passasse.

A porta se abriu para uma câmara gigantesca com centenas de NPCs diante de bancadas de trabalho, cada um deles furiosamente produzindo itens: um criava tábuas de madeira, outro fazia carrinhos, um terceiro construía trilhos, outro... tudo que Gameknight999 podia imaginar estava sendo produzido na imensa caverna. A cacofonia de toda a atividade era quase ensurdecadora, como o som de mil martelos sendo golpeados furiosamente ao mesmo tempo. No começo, Gameknight teve de cobrir as orelhas, surpreendido com o estardalhaço e barulho, mas em seguida ele abaixou as mãos e olhou em volta, maravilhado. Uma complexa rede de trilhos corria pela caverna, serpenteando por grupos de bancadas de trabalho e baús de armazenamento, e os trilhos passavam uns sobre os outros num complicado sistema de pontes e passagens subterrâneas, com alguns trilhos suspensos no ar sem nenhum suporte. Estava claro que o caminho de trilhos tinha sido desenvolvido para que os artesãos pudessem ter acesso às pistas diferentes, e cada NPC poderia colocar seus produtos em vários carrinhos.

E era isso que eles estavam fazendo: produzir... depois depositar num carrinho, então produzir de novo... e depositar num outro carrinho. Uma vez que os carrinhos ficavam cheios, eram empurrados adiante nos trilhos, que levavam todos a túneis escuros, transportando as carroças de carga a algum destino desconhecido. Gameknight tinha a impressão de estar diante de um caos cuidadosamente orquestrado, com tanta atividade simultânea que não sabia nem para onde olhar.

— O que é tudo isso? — perguntou Gameknight, com a voz carregada de espanto.

— Tudo a seu tempo — respondeu o Artífice. — Mas, voltando à sua pergunta anterior, por que os monstros nos atacam, e como eles chegariam à Fonte? Na verdade, você já sabe metade da resposta. — O Artífice continuou seguindo pelo caminho que levava ao longo

da parede da caverna, um declive suave com degraus de pedregulho. O grupo de guerreiros que tinha aberto a porta de ferro seguia logo atrás, prontos para defender o Artífice se necessário, por mais que a única tática que eles tivessem à disposição fosse colocar os próprios corpos entre o Artífice e o inimigo, atrapalhando o atacante para dar ao velho NPC tempo de escapar.

— Quando alguma coisa é morta, ela dá XP, correto?

Gameknight assentiu.

— Se XP suficiente for acumulado, é possível avançar ao próximo servidor, num plano mais próximo à Fonte. Os monstros sabem disso e nos atacam pelo nosso XP — explicou Artífice. — É isso que a programação deles os leva a fazer. — O NPC parou e se virou para Gameknight. — Esta batalha já vem acontecendo há centenas de anos em tempo de servidor, os monstros atacando à noite, os NPCs se escondendo nas casas, aterrorizados. Ela tem se repetido vezes após vezes por toda história de *Minecraft*. Mas alguma coisa mudou recentemente. A ferocidade dos monstros piorou muito, e quantidades cada vez maiores de criaturas têm aparecido no nosso servidor. Acredito que os servidores abaixo do nosso foram destruídos, e todos aqueles monstros agora estão neste, em números que se infiltram lentamente pelos planos de baixo para cima. Logo haverá criaturas demais para que a gente sobreviva. Por fim, eles destruirão todos os NPCs neste servidor e ganharão XP suficiente para ascender ao próximo plano. Não havia nada que pudéssemos fazer quanto a isso. Até agora.

— Até agora? — perguntou Gameknight, confuso. — O que há de diferente agora?

— Você.

— O quê?

— O Usuário-que-não-é-um-usuário está aqui agora. Você vai nos salvar.

— Artífice, por que precisam que eu salve vocês? — indagou Gameknight. — Por que simplesmente não os enfrentam e lutam?

— Porque não fomos programados para enfrentar e lutar — explicou o Artífice. — Você já viu nossos braços, cruzados. É assim que fomos programados: nossos braços são inúteis.

— Mas eu vejo NPCs aqui nesta caverna com as mãos livres — argumentou Gameknight enquanto olhava em volta. O jogador via vários deles com braços livres, mãos ágeis parecendo borrões enquanto trabalhavam.

— De fato, isso é verdade, mas as mãos ficam livres apenas enquanto eles trabalham. Quando param, os braços voltam ao modo como foram programados: cruzados.

Gameknight olhou em volta novamente e notou vários NPCs parados diante das bancadas, sem trabalhar, com braços cruzados, inúteis.

— Um aldeão pode usar as mãos apenas se eu ativá-lo para a produção. Essa é a minha programação, possibilitar que outros NPCs se tornem artesãos. E só nesse momento podemos usar as mãos. Portanto, como pode ver, não somos capazes de nos defender quando atacados. Só conseguimos nos esconder e esperar a aurora.

— Então querem que eu lute a batalha de vocês? — indagou Gameknight. — Não posso enfrentar todos esses monstros, especialmente com mais deles vindo.

— A batalha final está chegando. O Usuário-que-não-é-um-usuário vai nos liderar — declarou Artífice, alto o bastante para que todos no aposento o ouvissem.

A caverna ficou completamente silenciosa, todo trabalho interrompido. Gameknight percebeu que os NPCs se afastavam das bancadas de trabalho, e seus braços ficavam imediatamente colados aos peitos, mãos unidas no centro para que as mangas se unissem como uma.

— Não posso fazer isso — reclamou Gameknight. — Seus aldeões provavelmente me odeiam pelo que fiz no passado, como Escavador.

— O Usuário-que-não-é-um-usuário vai nos liderar — gritou Artífice, ainda mais alto.

— Mas como que eu vou fazer isso? Não posso lutar contra todos aqueles monstros sozinho. Sou só uma pessoa, — retrucou Gameknight, sentindo-se um tanto frustrado.

— O Usuário-que-não-é-um-usuário vai nos liderar, — gritou Artífice novamente, e agora outros na câmara se juntavam ao grito de guerra.

Gameknight se calou, contemplando o mistério. Como ele poderia ajudar àquelas pessoas? *Mas era impossível.* Ele precisava pensar. Enquanto ficava ali parado, pensando, um dos NPCs começou a trabalhar, martelando materiais carrinho adentro. O retinir das ferramentas ecoou dentro da cabeça do jogador, como se estivessem martelando nele, destruindo qualquer habilidade de pensar. Com frustração crescente, Gameknight sacou a picareta e correu até o trabalhador. Golpeou com toda força que tinha e acertou a bancada de trabalho, partindo-a em pedaços enquanto o NPC ainda produzia. No que a bancada se estilhaçou, o trabalhador recuou, surpreso, com o martelo ainda na mão. Na mão... o trabalhador tinha mãos. Ele não se afastara da bancada de trabalho, ela tinha sido destruída enquanto ele ainda produzia.

— As mãos dele! — gritou Gameknight. — Ele ainda tem mãos, vejam!

Artífice foi até o artesão e o examinou cuidadosamente. Todos os olhos da caverna se moviam entre Gameknight e o trabalhador que acabara de criar mãos. Gameknight deu um passo à frente e jogou a espada de ferro ao artesão, que largou o martelo e pegou a arma no ar, erguendo-a bem alto, com a empolgação brilhando nos olhos.

Artífice deu as costas ao artesão e olhou para Gameknight de novo, assentindo com a cabeça. O Usuário-que-não-é-um-usuário assentiu de volta.

— O Usuário-que-não-é-um-usuário VAI NOS LIDERAR — gritou o Artífice mais uma vez, e todo mundo na caverna comemorou.

CAPÍTULO 8

SHAWNY

Os trabalhadores voltaram ao ofício apenas depois que cada um deles foi até Gameknight e lhe deu um encontrão de leve com os ombros, como um “high-five” gigante de corpo inteiro.

— Então, o que esse pessoal todo está produzindo? — indagou ele.

— Estão criando trilhos para os carrinhos, vigas de madeira para sustentar os túneis, baús e itens para colocar neles — explicou o Artífice. — Você já percebeu que às vezes encontra baús em *Minecraft*, e eles têm itens dentro?

O jogador assentiu.

— Bem, esse é um dos nossos trabalhos, colocar itens nos baús para os usuários, mas também precisamos equipar os templos das selvas com objetos, além das masmorras ocasionais que vocês encontram no subterrâneo. Mas nosso trabalho mais importante provavelmente é forçar o programa que governa o nosso mundo de *Minecraft* a criar o mundo antes que os usuários cheguem lá.

— Como assim? — perguntou Gameknight. — Eu não entendi.

O Artífice foi inspecionar uma unidade de trilhos que um dos NPCs estava fazendo, examinando cuidadosamente as peças que caíam num carrinho, e em seguida empurrando-o para um túnel escuro. Por fim, virou-se novamente para Gameknight999.

— Você já percebeu como o mundo se forma rápido quando você se afasta para bem longe do seu ponto de surgimento? Bem, isso não é acidental. O mundo se forma rapidamente porque já foi criado, porque nós já estivemos lá. Temos milhões de blocos de trilhos para carrinhos correndo por todo este mundo, instalados em túneis subterrâneos que são invisíveis para os usuários. NPCs chamados de Viajantes usam a rede de transportes para explorar os cantos do mundo, forçando o software a criar novo terreno, para

que esteja pronto para os usuários. Essa é a nossa tarefa principal em *Minecraft*.

— Trilhos subterrâneos? — perguntou Gameknight. — Por que eu nunca vi esses trilhos?

— Você já os viu, aposto, mas apenas as partes que nós abandonamos; são essas as seções de trilhos que pararam de ser invisíveis aos usuários. Quando um trecho de trilhos fica visível, nós logo a removemos do sistema principal e a contornamos. Os usuários acham essas seções e as chamam de “minas abandonadas”. É exatamente o que elas são, caminhos abandonados que instalamos. Então deixamos um ou dois baús com alguns itens para manter os usuários ocupados, mas os trilhos em operação não podem ser vistos pelos usuários; são só para nós.

Gameknight fez que sim com a cabeça; já tinha visto muitas daquelas minas abandonadas e nunca pensara no motivo pelo qual estariam ali, por que elas começavam no nada e levavam a lugar nenhum. Tudo fazia sentido agora.

— Então vocês têm trilhos correndo por todo *Minecraft*? — perguntou ele.

O Artífice assentiu, indo em seguida a outra bancada onde um NPC produzia tábuas de madeira. O carrinho próximo estava quase cheio com outras tábuas.

— Sim, temos. De fato, nossos trilhos também conectam todas as aldeias espalhadas pelo jogo inteiro — explicou o ancião. — Estamos em comunicação constante com elas. Por agora, todas já devem saber da nossa batalha e da sua presença em nossa vila. Sei que a empolgação está se espalhando por *Minecraft* inteiro agora. Só espero que as notícias sobre você não cheguem aos monstros. Quando isso acontecer, eles nos atacarão em peso e tentarão destruí-lo.

— Quando você acha que os monstros vão atacar de novo?

— Provavelmente vão nos deixar em paz esta noite — afirmou o Artífice, enquanto verificava um carrinho cheio de baús. — Eles

geralmente atacam pesado uma noite sim, outra não. Talvez porque esperam por mais monstros ascendendo de um servidor mais baixo.

— Então temos um dia para nos preparar?

— Isso mesmo — confirmou o Artífice. — O que precisamos fazer?

— Primeiro, precisamos libertar as mãos de todos os aldeãos por todo *Minecraft* — começou Gameknight. — Sem mãos não dá para lutar. Depois, vamos precisar de uma estratégia de batalha, e eu conheço o melhor usuário para inventar um bom plano. Mas, primeiro, as mãos. — Gameknight foi até uma pilha de pedras e subiu nela. — TODO MUNDO PRODUZINDO! — gritou.

Então, o jogador pulou das pedras e foi a cada bancada de trabalho, fazendo-as em pedaços com a picareta. As mãos de cada um dos NPCs que se afastavam das nuvens de madeira estilhaçada apareceram livres pela primeira vez. Cada um deles fitando-as, maravilhados, flexionando os dedos atarracados diante dos olhos, cada qual se virando para Gameknight com um sorriso de gratidão.

— Artífice, mande gente para as outras aldeias e espalhe as notícias, ensine como podem libertar as mãos. Depois, temos que começar a produzir armas, especialmente arcos e flechas, e também vamos precisar de muitas picaretas e pás. Crie mais bancadas de trabalho e bote todo mundo para trabalhar.

O Artífice deu ordens aos artesões mais próximos, fazendo que alguns NPCs saltassem em carrinhos vazios e disparassem por túneis sombrios que levavam para todos os lados. A caverna começou a se encher dos sons de produção, espadas e picaretas se acumulando no chão.

— Artífice, tenho que voltar à superfície — gritou Gameknight mais alto que a barulheira da caverna. — Preciso chamar alguém para ajudar.

— Chamar alguém?

— Eu explico melhor quando tivermos tempo. Agora estamos correndo contra o relógio, e, se não estivermos preparados para o próximo ataque, seremos destruídos. Vamos lá.

Gameknight e Artífice subiram os degraus e voltaram ao aposento onde se encontraram pela primeira vez. O usuário saiu em disparada então pelo longo túnel escuro até alcançar a escada que levava à superfície. Subiu rápido como um foguete direto até o topo, com o Artífice logo atrás. Alguém lá em cima deve ter ouvido a aproximação deles porque o bloco que selava a saída foi partido antes mesmo que o alcançassem. O rosto do Prefeito surgiu na abertura, a cabeça quadrada cercada por um halo de luz. Gameknight saiu e ficou parado ao lado do buraco.

— Espero que você tenha encontrado o Artífice — comentou o Prefeito, que logo ficou surpreso ao ver o ancião saindo atrás de Gameknight. — O que está acontecendo? Artífice, nunca o vi na superfície. Isso é perigoso, você precisa voltar ao subterrâneo.

— Não se preocupe, Prefeito. Vou ficar bem — assegurou Artífice.

Dois trabalhadores saíram do túnel, cada um segurando uma bancada de trabalho.

— Libertem todos — comandou Gameknight. — Todos os aldeões precisam se preparar.

— Preparar? — exclamou o Prefeito. — Preparar para quê?

— Para a batalha — declarou Artífice com um brilho no olhar.

— Muito bem. Preciso de um lugar privado — disse Gameknight ao Artífice e ao Prefeito.

— Use o quarto dos fundos desta casa — instruiu o NPC mais velho. — Vou instalar uma porta depois que você entrar.

— Excelente.

Gameknight entrou no pequeno aposento conectado à casa da torre. Uma porta de madeira surgiu de súbito, selando-o lá dentro.

— Espero que você esteja aí fora — comentou Gameknight consigo mesmo. — E espero que eu consiga descobrir como fazer isto.

Fechando os olhos, Gameknight999 imaginou que estava sentado diante do computador no porão, com o teclado sem fio à frente e o

mouse sem fio na mão direita. Mantendo os olhos fechados, o jogador se concentrou nas mãos, não as mãos quadradas nas pontas dos seus braços de *Minecraft*, mas suas mãos reais no mundo físico. Lentamente, ele se imaginou movendo os dedos até o teclado e, então, com toda a concentração que tinha, se visualizou digitando uma mensagem.

Shawny, teleporte-se até mim.

Ele esperou... Nada.

Forçando a mente um pouco mais, o jogador tentou formar as letras no cérebro, mas as imaginou fluindo por *Minecraft*, o texto flutuando pelas telas de computador.

Shawny, teleporte-se até mim.

Ainda nada.

Buscando nas profundezas de si mesmo, Gameknight utilizou toda a força que tinha, moldando seu ser e o próprio tecido da sua alma num farol de pensamento, radiando para fora em todas as direções. Ele empurrou com cada fibra que tinha, sentindo o HP diminuir um pouco com o esforço.

SHAWNY, TP A MIM.

Nada... somente silêncio, silêncio trovejante... mas então...

OK.

Uma onda de luz tremeluzente começou a se formar diante dos olhos do jogador, e, então, subitamente, lá estava ele: seu amigo Shawny, letras quadradas flutuando sobre a cabeça, um longo filamento prateado se esticando e desaparecendo no teto.

— Oi, Gameknight, eu tava te procurando — saudou Shawny.

O novo jogador vestia a skin favorita dele, a de um guerreiro ninja vermelho e negro, com listras rubras brilhantes descendo pelos braços e uma máscara negra cobrindo o rosto. Havia um padrão vermelho-sangue pintado no peito, como se ele tivesse acabado de participar de uma batalha e o sangue dos inimigos abatidos tivesse espirrado na camisa e nas costas.

Gameknight soltou um gigantesco suspiro de alívio.

— O que foi?

— Obrigado por ter vindo — disse ele enquanto botava a mão quadrada no ombro do amigo. — Estou metido numa bela encrenca aqui.

— Dá para imaginar — concordou Shawny. — O pessoal está muito irritado contigo por causa daquele PvP em equipe que você trollou. Tem gente dizendo que vai banir você dos servidores.

— Isso não importa agora — retrucou Gameknight. — Estamos todos em perigo. Todo *Minecraft* está em perigo.

— Do que está falando?

— Você se lembra da última invenção do meu pai?

— Aquele negócio... digitador.

— Isso, o digitalizador — corrigiu Gameknight. — Bem, eu fui atingido por um raio da máquina e agora estou realmente dentro de *Minecraft*. Não só logado, mas dentro do jogo de verdade.

— Hein?

— Shawny, eu sinto cada golpe, ouço cada animal quando é morto, posso sentir as plantas, paredes e pessoas com as mãos. Estou vivendo dentro do jogo.

— Isso é impossível — afirmou Shawny. — Você não pode estar dentro do jogo.

— Eu achava a mesma coisa, mas a dor que sinto quando sou atingido é genuína, o XP passa uma sensação real quando eu o pego, o sol esquentava a minha pele... Tudo me parece de verdade, especialmente o medo quando enfrento os monstros.

— Então faça logout, se deixe morrer para que reapareça ou seja expulso do servidor.

— Acho que não funciona assim — respondeu Gameknight, enquanto ia até uma das janelas e olhava para fora. Viu os aldeões em fila diante de uma bancada de trabalho, tendo as mãos

libertadas por um dos artesãos da caverna abaixo. — Não sei o que vai acontecer se eu for morto. Talvez reapareça, talvez seja expulso do servidor... ou talvez eu morra de verdade. Não tenho certeza, e tenho medo de descobrir.

— Então é só eu ir até a sua casa e desligar o seu computador — sugeriu Shawny, agora com a voz carregada de apreensão, a ficha finalmente caindo.

— Não temos tempo — retrucou Gameknight. — O digitalizador ainda está ligado. Se os monstros aqui subjugarem este servidor e alcançarem o próximo plano, e o outro, e o outro... Se eles alcançarem a Fonte e a destruírem, então eles invadirão o nosso mundo, o mundo físico.

— Como é?

Gameknight explicou o que o Artífice tinha lhe contado sobre os planos de servidores, a Fonte e o perigo que o mundo corria. O amigo não acreditou nele, não engoliu parte nenhuma da história.

— Venha, vou provar a você — afirmou Gameknight, com severidade.

O jogador abriu a porta e guiou o amigo prédio afora até o centro da aldeia. O pânico se instalou assim que os aldeões viram Shawny, todos correndo em direções aleatórias ao mesmo tempo, muitos se abrindo dentro das próprias casas. Só o Artífice e o Prefeito ficaram.

— Aqui, este é o Prefeito — explicou Gameknight. — Ele governa a aldeia e é responsável pela segurança do lugar. Prefeito, este é o meu amigo, provavelmente meu único amigo, Shawny. Diga oi.

O prefeito ficou ali parado, com os braços cruzados. Braços que estavam claramente ainda conectados. Seus olhos brilhavam ao sol.

— E este é o Artífice. Ele vive no subterrâneo e dirige os esforços de produção da aldeia. Eles fazem itens para...

— Aldeões não produzem — interrompeu Shawny. — Todo mundo sabe disso.

— Você não os vê trabalhando, mas eles trabalham. Artífice, Prefeito, digam alguma coisa... qualquer coisa.

Os dois NPCs continuaram calados, com suas monocelhas formando uma linha franzida sobre os olhos preocupados.

— DIGAM ALGUMA COISA!!! — gritou Gameknight. — Shawny aqui é a sua única esperança. Ele é um mestre estrategista e construtor. Pode nos ajudar a fortificar sua aldeia... não, todas as aldeias. Ele pode deter o massacre que está por vir. — O jogador se virou para o Prefeito e continuou: — Prefeito, se quiser proteger sua aldeia, terá que falar com Shawny, ou tudo estará perdido.

Silêncio.

— Esta é sua última chance — ralhou o usuário. — Se você não falar com ele, não poderei ajudá-los. Serei forçado a ir embora e tentar encontrar meu caminho de volta ao meu mundo sem ajudar nenhum de vocês.

Os aldeões estavam saindo das casas para escutar, agora que o medo da novidade tinha diminuído um pouco.

— Então? — disse Gameknight ao Prefeito, a todos. — Vocês não me deixam escolha. Venha Shawny, vamos embora.

— É proibido — guinchou uma voz jovem vinda da multidão.

— Quem disse isso? — perguntou Shawny.

— É proibido que a gente fale com os usuários! — exclamou a voz, uma garotinha se escondendo atrás do pai com o rosto espiando por entre as pernas dele.

— Ela falou? — indagou Shawny, espantado.

— Calada, filha — disse o pai com severidade. — Isso é assunto para o Artífice e o Prefeito, não para a filha de um fazendeiro.

— Mas pai, o Usuário-que-não-é-um-usuário vai embora. A gente não pode deixar, senão todo mundo vai morrer.

Um murmúrio passou por toda multidão, e os aldeões se aproximaram, com expressões preocupadas.

— Então? — disse Gameknight ao amigo.

— Talvez seja necessário quebrar algumas regras de vez em quando — sugeriu o Artífice ao Prefeito, com os longos cabelos grisalhos esvoaçando na brisa que soprava na planície.

O Prefeito assentiu.

— E Gameknight999 tem muita experiência em quebrar regras, não tem? — comentou Shawny com um sorriso.

— Bem...

— Tudo que seu amigo lhe disse é verdade — afirmou o Prefeito com seriedade. — Não temos permissão de falar com os usuários, mas estes são dias extremos, e eu temo que a noite cairá para sempre sobre nosso mundo sem a sua ajuda. Por favor, nos ajude.

Shawny considerou tudo que tinha ouvido e ponderou. *Isso era só um jogo, não era real, como poderia ser real?*

— Eu sei o que você está pensando — comentou Gameknight —, porque pensei a mesma coisa também, mas para eles não é um jogo, é a vida deles. O povo daqui acredita na própria existência, nas próprias vidas, esperanças e sonhos. Eles choram quando um ente querido morre — o jogador viu Escavador na multidão e afastou o olhar rapidamente — e sentem dor e medo, assim como nós. O mundo deles é feito de bits, sinais eletrônicos pulsando por circuitos e chips, mas ainda assim é real, e nós temos de ajudá-los. Se não o fizermos, nosso mundo será o próximo a correr perigo. Temos de estabelecer o limite, resistir e lutar. Você está conosco?

Shawny olhou para Gameknight, depois examinou a multidão de aldeões. Ele viu o medo nos rostos deles, pais e mães usando os braços recém-libertados para abraçar os filhos, talvez pela primeira vez. O jogador se virou e olhou o Artífice, o rosto idoso marcado com rugas de idade e sabedoria, e então de volta para a menininha corajosa que tinha falado. Os olhos dela brilhavam com bravura e ela o encarava de volta. Como ele poderia dizer não?

— Contem comigo — respondeu ele, alto o bastante para que todos ouvissem.

E a aldeia explodiu com vivas.

— Eis o que nós vamos fazer — começou Shawny em voz alta para que Gameknight, o Artífice e o Prefeito pudessem ouvir, e explicou o plano.

CAPÍTULO 9

PREPARATIVOS

Shawny trabalhou rapidamente, rascunhando os planos para as defesas; não só muralhas e fossos para a aldeia, mas também armadilhas para surpreender os monstros, zonas de fogo múltiplo dos arqueiros e gargalos onde um ou dois guerreiros poderiam deter uma multidão de inimigos. Essa era a especialidade de Shawny: estratégia. Era conhecido por construir castelos incríveis, com defesas quase inexpugnáveis, e depois simplesmente abandoná-los num servidor só para construir uma obra de arte estratégica ainda mais impressionante em algum outro lugar. E, assim, eles construíram aquele dia e noite inteiros. Com mãos recém-libertadas, os aldeões trabalhavam com tenacidade, levando até as crianças mais novas a construir mais rápido, pois todos sabiam que suas vidas se equilibravam precariamente no fio da navalha, num precipício entre a sobrevivência e a destruição.

Estranhamente, poucos monstros vieram até a aldeia naquela primeira noite, confirmando que a previsão de Artífice de que o ataque principal viria na noite seguinte era obviamente correta. Só alguns poucos zumbis se aproximaram vindos das trevas, facilmente despachados por Gameknight, conforme percorria o perímetro, protegendo os trabalhadores dele, a aldeia dele. Era o Usuário-que-não-é-um-usuário, afinal. Sentia-se responsável, não apenas por esta batalha ou aldeia, mas por toda trollagem contra NPCs que tinha feito, todos os erros que cometera à custa dessas vidas eletrônicas. Ele ia, de alguma forma, consertar tudo.

E assim eles construíram ao longo da noite e no dia seguinte também, erigindo muralhas de terra, torres de pedra para os arqueiros, trincheiras preenchidas com água e cercas de madeira, tudo instalado em posições estratégicas. Abriram túneis sob a aldeia, indo de casa em casa: rotas de fuga para o caso de um zumbi derrubar as portas de madeira. Os comandos de Shawny eram seguidos à risca, mesmo que às vezes os NPCs não entendessem

por que alguns buracos eram posicionados em locais específicos, com túneis passando de raspão perto dos buracos, mas não indo até o fundo.

— São buracos da morte — respondeu Shawny aos aldeões curiosos. — Vocês vão entender quando a hora chegar.

Enquanto eles construía as defesas, o Artífice mandou aldeões pelo sistema subterrâneo de carrinhos, distribuindo os planos defensivos por todas as aldeias de *Minecraft*. Aquela não seria uma batalha apenas por esta aldeia, mas por todas. Para os planos de Shawny, era importante que os monstros ficassem de mãos abanando naquela noite, de modo a aumentar e multiplicar a fome deles por XP.

— Mas por que aumentar a fome deles por XP? — indagou o Prefeito. — Isso só vai deixá-los mais violentos e agressivos.

— Verdade — concordou Shawny enquanto dirigia o posicionamento de muralhas, feitas de propósito com apenas um bloco de espessura em alguns pontos. — Mas um oponente furioso pode ser manipulado facilmente até uma posição que seja favorável a nós e mortal para ele. Precisamos conduzir *todos* os monstros deste servidor a um local onde eles possam ser aprisionados. O único jeito de conseguir isso é negar a eles o XP das aldeias, mas oferecê-lo num local de nossa escolha. Então ativaremos nossa armadilha e nos livraremos deles todos num só golpe. Mas, primeiro, precisamos sobreviver a esta noite.

A aldeia mudou de aparência lentamente ao longo do dia, de uma coleção pacífica de construções agrupadas ao redor de campos a uma comunidade cercada de muralhas e torres, algumas com a função de manter os monstros fora, e outras com a tarefa de mantê-los dentro. Gameknight estava no alto da torre mais alta, uma das novas construções, uma agulha de pedra que se erguia pelo menos quarenta blocos no ar, oferecendo uma vista livre da região ao redor. O jogador percebeu atividade no limiar da floresta. Alguma coisa se movia nas sombras. Parecia ser um enderman, mas esse era diferente de alguma forma, colorido num vermelho muito, muito

escuro, como a cor do sangue ao pôr do sol ou a cor de um pesadelo. Ele se teleportou da beira da floresta até o campo aberto e ficou parado em plena vista, com uma nuvem de partículas roxas formando uma névoa ao redor da criatura sombria.

Gameknight foi à escada, desceu até o solo e disparou pelos portões abertos que agora protegiam a aldeia, pronto para enfrentar a ameaça. Desviando de obstáculos e armadilhas enquanto corria, deixou para trás as defesas da vila, até parar em campo aberto, indicando sua localização ao enderman e mostrando que estava preparado. Mas o monstro não se aproximou. Apenas observou e então se teleportou para outro local próximo à aldeia, e outro, e mais outro; a criatura observava, examinando os preparativos.

Subitamente, alguém se moveu perto do jogador. Gameknight sobressaltou-se, sacando a espada num único movimento fluido, pronto para lutar, enquanto se virava para a nova ameaça.

— Baixe sua espada, Gameknight, sou eu — disse uma voz idosa e roufenha; era o Artífice.

— Você me deu um susto — comentou Gameknight enquanto guardava a espada de ferro. Ele deu as costas ao Artífice e se virou de volta ao enderman. — Quem é aquele?

— Ah, o líder dos endermen — explicou o Artífice. — Ele chama a si mesmo de Érebo.

— O que ele está fazendo?

Érebo desapareceu numa nuvem de faíscas roxas incandescentes e reapareceu do outro lado da aldeia, se deslocando para outra posição, e mais outra, esquadrinhando as novas defesas de todos os ângulos.

— Provavelmente está mapeando as nossas defesas — explicou o Artífice, tomando o cuidado de não olhar diretamente ao monstro sombrio por medo de provocá-lo.

Foi nesse momento que Shawny se juntou aos dois.

— Shawny, vê aquele enderman? Ele está conferindo as nossas defesas — contou Gameknight, virando-se em seguida para o Artífice. — Como disse que era o nome dele mesmo?

— Érebo.

— Isso, Érebo — continuou o jogador, falando com o amigo. — Ele está vendo onde as muralhas são mais finas, onde são mal defendidas. Precisamos fortalecer nossas defesas em alguns desses pontos ao redor da aldeia.

— Não se preocupe, Gameknight — explicou Shawny. — Queremos que ele veja esses lugares.

— Eu não entendo.

— Nem eu — acrescentou o Artífice. — Não seria melhor fortalecer todos os pontos ao redor da aldeia?

— Temos uma inundação chegando, meus amigos — afirmou Shawny, com a voz cheia de confiança. — Não podemos resistir rigidamente a essa torrente, pois ela vai nos carregar. Em vez disso, vamos redirecionar o fluxo para onde precisarmos, onde estaremos preparados. Tudo está como deveria ser; estamos prontos.

— E quanto às outras aldeias? — indagou Gameknight.

— Recebemos notícias pela rede de carrinhos — comentou o Artífice. — As outras aldeias estão tão preparadas quanto nós. Esta noite assistirá à nossa maior vitória ou ao fim deste servidor e de todas as coisas que vivem nele.

Gameknight pousou a mão de forma reconfortante no ombro do velho NPC.

— Tudo vai dar certo, Artífice — afirmou, tentando soar confiante. — Não importa como isso vai acabar, vamos lutar com uma coragem que virará lenda.

— E isso será logo — acrescentou Shawny, apontando o sol.

A face quadrada e amarela do sol estava começando a beijar o horizonte, e o céu ao seu redor assumia um vermelho profundo

enquanto nuvens brancas quadradas brilhavam e depois desapareciam nas trevas. As estrelas surgiram lentamente.

— Rápido, vamos voltar para trás das nossas defesas — comandou Shawny.

Os três correram de volta até a aldeia, atravessando a ponte de madeira sobre o fosso que cercava a aldeia. No meio do caminho, Shawny partiu os blocos de madeira, permitindo que a água enchesse. O trio passou pelo portão feito de duas portas de ferro e entrou na aldeia, observados por um mar de rostos assustados. O céu escureceu mais, e as estrelas começaram a mostrar seus rostos cintilantes no que os defensores ocupavam suas posições.

— Lá vêm eles — gritou alguém da torre mais alta.

Gameknight escalou até o alto da muralha de terra. Viu vultos se movendo em meio às árvores: vultos sombrios, vultos furiosos. As tochas posicionadas perto do limiar da floresta permitiam que o jogador visse os monstros que se aproximavam conforme eles avançavam pelo círculo de luz lançado no chão. No começo, só alguns inimigos vieram da floresta escura, mas então seus números cresceram enquanto disparavam adiante, uma onda de criaturas que fluía pelo terreno como uma maré implacável.

— Lembrem-se, não atirem nos endermen — gritou Gameknight aos defensores. — Se nós não os provocarmos, eles não podem entrar na briga, então, arqueiros... mirem com cuidado.

O jogador olhou em volta para a aldeia; os NPCs já o encaravam como algum tipo de herói. *Mas que piada, um herói, Gameknight999.* Ele poderia ser qualquer coisa menos um herói: era um jogador que sempre jogou por si mesmo e apenas por si mesmo, o único amigo dele, Shawny estava ali ao seu lado. A responsabilidade que tinha sido jogada em seus ombros parecia pesar um milhão de toneladas; todas aquelas vidas dependendo dele. *Isso é loucura.*

Bem, fosse aquilo real ou não, sonho ou realidade, ele estava ali agora e, pela primeira vez, o menino ia ajudar outra pessoa: esses

NPCs... não, essa gente. Ele lutaria para salvá-los, ou morreria tentando, se fosse necessário. Um arrepio desceu por sua espinha, se espalhando e gelando a pele. Estava pronto.

— Certo, pessoal, aguentem firme e não tenham medo — gritou Gameknight aos aldeões. — Esta é a sua aldeia, o seu servidor. Não vamos deixar esses monstros tomá-los de vocês. — O jogador ergueu a espada bem alto e encarou os inimigos que se aproximavam. — Venham, vamos dançar.

CAPÍTULO 10

SURPRESA PARA OS MONSTROS

Em vez de avançar correndo contra a cidade, os monstros vieram em ondas cuidadosamente orquestradas. Primeiro, foram os creepers, com seus quatro pezinhos se movendo em um borrão de negro e verde. Eles atravessaram apressadamente a planície e se aproximaram da aldeia, com olhos escuros que encaravam cheios de ódio os defensores nas muralhas com seus arcos. Alguns dos NPCs dispararam flechas enquanto os creepers ainda estavam distantes.

— Esperem para atirar apenas quando eles estiverem perto o bastante para acertarmos — comandou Shawny. — Deixem que cheguem ao fosso.

A onda de creepers seguiu em frente, os monstros se espalhando pelas planícies relvadas e perdendo velocidade ao vadear o fosso que cercava a aldeia. Quando o primeiro dos creepers atingiu o obstáculo de água, os arqueiros abriram fogo, e seus arcos lançaram uma chuva de pingos de ferro farpado que desabou sobre os monstros com fúria letal. As criaturas verdes piscaram em vermelho ao serem perfuradas pelos projéteis. Alguns morreram naquele túmulo aquático, enquanto outros explodiram de frustração. Explosões soaram ao redor da aldeia, pois as criaturas explodiam os camaradas em reações em cadeia que causavam mais dano ao fosso cuidadosamente construído que às muralhas guarnecidas. Disparando o mais rápido que podiam, os aldeões alvejaram flecha atrás de flecha nas feras verdes conforme ondas intermináveis desses monstros atacavam pontos específicos da muralha. Mais explosões atingiram o fosso, transformando o obstáculo estrategicamente posicionado num rasgo escancarado na paisagem; e os defensores permaneciam intocados. Gritos de vivas soaram na aldeia quando os creepers continuaram detonando, inofensivos. Finalmente, os creepers pararam de atacar e permaneceram além do alcance dos arcos, esperando. Foi então que os zumbis e aranhas iniciaram seu assalto, seguidos pelos esqueletos.

— Fiquem espertos nos portões — gritou Shawny. — Preparem a redstone.

Um dos aldeões entrou numa das estruturas próximas, um prédio de pedra erguido no dia anterior, com paredes grossas e janelas gradeadas com ferro, projetado para sobreviver a explosões de creepers e ataques de zumbis. Dentro do aposento havia várias alavancas, cada uma delas conectada a um circuito de redstone que controlava uma das defesas da aldeia.

As aranhas e zumbis se aproximaram do portão principal, mas também pararam logo além do alcance dos arcos. Teriam de cruzar o fosso, como os creepers, e sabiam que os arqueiros iriam fazê-los em pedaços. Então esperaram.

— Por que eles não estão fazendo nada? — indagou um dos aldeões.

— Apenas espere — comandou Shawny.

Subitamente, quatro endermen se teleportaram ao lado do fosso com blocos de terra nas mãos, todos cercados por uma névoa roxa. Colocaram os blocos marrons manchados no fosso, enchendo o curso d'água de terra. Em seguida, outra onda de endermen surgiu bem quando a primeira partiu, preenchendo mais do canal, até que uma ponte sólida se formasse, cortando-o em dois. Agora os zumbis e aranhas investiram contra as portas de ferro, carregando o ar com seus gemidos abandonados e estalos rítmicos. Assim que a onda de ódio alcançou a muralha da aldeia, os esqueletos avançaram e começaram a atirar do seu lado do fosso, mirando nos arqueiros do topo da barricada. Punhos com garras verdes golpeavam as portas de metal, cujas molduras retiniam com cada pancada, ribombando como um trovão distante. De repente, mais endermen apareceram, seus longos braços agarrando os blocos de terra que tinham sido posicionados estrategicamente ao lado dos portões de ferro. Os demônios sombrios seguraram os cubos de terra aos quais as portas estavam afixadas e se teletransportaram para longe, carregando os blocos críticos. Sem os suportes, as portas caíram ao chão, se

derramando aos pés da horda que aguardava; a vila agora estava aberta.

— Nossas defesas foram rompidas — gritou Gameknight. — Saquem as espadas e ataquem.

— NÃO! — comandou Shawny. — Mantenham suas posições. Deixem que entrem.

— O quê? — exclamou Gameknight, com uma expressão confusa no rosto.

— Observe e aprenda — respondeu orgulhosamente o amigo enquanto fazia um sinal ao aldeão responsável pela sala de controle.

Os monstros fluíram para dentro da vila fortificada, mas, assim que entraram, a alavanca de redstone foi ativada. Pistões gosmentos enterrados se moveram em uníssono, abrindo um grande canal de dois blocos de profundidade perante a multidão de inimigos. Conforme investiam, os monstros caíam na vala, cuja profundidade os mantinha presos. Debaixo da terra, num túnel que corria ao lado da vala, os aldeões atacaram os pés dos monstros, pois o corredor permitia que os defensores batessem repetidamente nas pernas expostas de uma posição relativamente segura. Apenas as aranhas seriam capazes de contra-atacar, enquanto zumbis e esqueletos permaneciam indefesos. Os aldeões logo despacharam esses monstros, retalhando-os o mais rápido possível enquanto as criaturas lutavam para escapar dos buracos da morte.

Gameknight saiu em disparada pelas fossas mortais atacando zumbis e aranhas, sua espada de ferro lampejando como um relâmpago, abrindo grandes clareiras de destruição entre os monstros. O jogador sentia alguns golpes o acertando, mas a armadura aguentava bem. Como aprendera em *Wing Commander*, Gameknight corria de alvo a alvo, sem parar para duelar, em vez disso usando táticas de bater-e-correr, exatamente como tinha ensinado aos aldeões que agora se juntavam à batalha.

Os defensores agora se misturavam aos atacantes, formas couraçadas se movendo de zumbi em zumbi, golpeando aranhas

peludas e esqueletos pálidos. Em meio ao caos, o jogador viu zumbis de armadura enfrentando os defensores, causando sérios danos com suas espadas de ouro. Ele disparou até as feras e as atacou pelas costas, danificando-lhes as armaduras douradas até que se rompessem, e em seguida destruindo rapidamente os ocupantes, cujas espadas de ouro caíram no chão. Aldeões próximos cataram as armas reluzentes e as usaram contra os monstros, abrindo grandes arcos de morte por entre as massas. A batalha era terrível, e três ou quatro monstros tombavam para cada aldeão morto. Os NPCs lutavam furiosamente, tentando expulsar os monstros da vila, pois sabiam muito bem que os próprios filhos se escondiam nas casas mais atrás, aterrorizados. Gameknight ouvia os gritos dos que morriam, a agonia dos NPCs massacrando sua alma, mas ele precisava se manter concentrado. Mais monstros continuavam entrando pelo portão derrubado, e eles começavam a se espalhar pela aldeia.

— Segunda redstone, AGORA! — gritou Shawny.

Outra alavanca foi acionada dentro da sala de controle. Subitamente, muralhas surgiram do chão, separando os atacantes em três grupos, impedindo que eles se espalhassem, mantendo todos aglomerados.

— Arqueiros, agora!

De repente, aldeões apareceram no alto de torretas com apenas cinco ou seis blocos de altura, posicionadas por toda a aldeia. Eles despejaram uma tempestade de morte pontiaguda sobre os monstros, os bracinhos atarracados puxando as cordas dos arcos o mais rápido que podiam. Os inimigos tinham sido obrigados a ficar tão juntos que os arqueiros nem precisavam mirar direito; bastava atirar no amontoado de criaturas odiosas. Porém, naquele momento, uma onda de esqueletos entrou na vila, apontando suas setas contra os arqueiros nas torres. Obrigados a se abaixar detrás dos blocos de pedra para se proteger, os arqueiros reduziram o ritmo do ataque. Gameknight viu a maré da batalha começando a virar, pois os esqueletos eram muito melhores com os arcos que os aldeões.

Movendo-se com rapidez, ele mergulhou no grupo de monstros, buscando as criaturas pálidas e esqueléticas.

— Infantaria, concentre-se nos esqueletos! — gritou Gameknight enquanto mergulhava na peleja.

Mais uma vez, Gameknight foi uma máquina de matar, a espada fluindo pelo ar em grandes arcos, acertando mais de um alvo com cada golpe. Ele massacrou os esqueletos, ignorando as flechas cravadas na armadura, com as costas parecendo mais um porco-espinho. Mais aldeões se juntaram ao ataque, arremetendo contra os esqueletos. Os gritos dos feridos, tanto NPCs quanto monstros, preencheram os ouvidos de Gameknight com horror, mas ele continuou dilacerando criaturas, e seu único propósito naquele momento era destroçar. Porém, naquele instante, ele viu uma imensa corja de creepers se aproximando, seguidos por grandes slimes verdes, cujos corpos saltitantes cruzavam a planície para alcançar o portão caído.

— Shawny, os creepers — gritou Gameknight, apontando para além do fosso aterrado.

— Eu vi — respondeu o amigo. — Preparem a alavanca três. Todo mundo, recuar para a muralha interna. RECUAR.

Gameknight usou a espada para abrir o caminho de volta às próprias tropas, atacando qualquer alvo oportuno enquanto corria. Contemplando o campo de batalha, viu aldeões combatendo os zumbis no corpo a corpo, suas espadas lacerando os monstros pegos de surpresa. As criaturas não estavam acostumadas a NPCs que reagem.

— Venham, vamos recuar — gritou Gameknight enquanto ajudava um defensor a se levantar e em seguida cobria sua fuga ao matar um zumbi e depois uma aranha gigante.

Os NPCs se retiraram mais para dentro da aldeia, se protegendo atrás de outra muralha de pedra, com pequenas aberturas de dois blocos de altura mantidas até que todos conseguiram escapar, quando então foram preenchidas com pedra. Gameknight subiu uma

escada e ficou no topo da muralha interna, observando a imensa onda de creepers que se aproximava. Eles não notaram que o chão era composto de cascalho matizado, em vez da terra marrom de sempre, e simplesmente investiram, dominados pela sede de destruição.

— Esperem a ordem — gritou Shawny.

Os monstros reduziram a velocidade e se aproximaram da muralha de pedra, cautelosamente. Comandos silenciosos de alguma forma fluíam dos endermen até eles. Érebo apareceu de repente no alto da muralha externa, contemplando suas tropas com uma expressão de satisfação no rosto. Parecia que as forças dele logo superariam essa última muralha, que seria derrubada pelas explosões dos creepers enquanto esqueletos e zumbis invadiriam para exterminar os sobreviventes. O enderman vermelho-sangue encarou Gameknight do outro lado da vila e apontou com seu longo braço.

— Você interferiu em algo que não lhe diz respeito, Usuário-que-não-é-um-usuário — guinchou Érebo com sua voz aguda. — Agora testemunhe o seu fracasso... preparar...

Antes que Érebo pudesse dar o comando de atacar, Shawny gritou:

— Redstone três, AGORA!

Num instante, pistões grudentos de redstone se moveram no subterrâneo, removendo os blocos que sustentavam o cascalho, e então a gravidade assumiu o controle. O cascalho caiu direto para uma enorme caverna iluminada por tochas que tinha sido escavada sob a aldeia, e o fundo da caverna estava cheio com água, com quatro blocos de profundidade. Incapazes de nadar, os monstros afundaram rapidamente; seus corpos piscavam vermelhos enquanto lutavam por oxigênio. Alguns conseguiram emergir à superfície para uma última respiração, mas afundavam de novo, piscando em vermelho outra vez. Os creepers morreram primeiro. Lentamente, as criaturas foram morrendo, já que a programação delas não incluía nadar. Em minutos, só restavam alguns, a maioria agrupada, se escorando nas paredes. Arqueiros aldeões atacaram os zumbis e

aranhas restantes enquanto estes tentavam fugir da vila, apenas para descobrir que os pistões perto do portão tinham sido erguidos, capturando os monstros dentro das muralhas da aldeia. Os caçadores se tornaram a presa. Agora, presos entre duas fileiras opostas de arqueiros, os inimigos gritavam de raiva enquanto os defensores disparavam salvas e mais salvas de projéteis mortais, um fogo cruzado de flechas com pontas de ferro que os fez em pedaços em meros minutos.

Os monstros foram derrotados.

Gritos de vivas irromperam dos aldeões, primeiro em descrença, mas depois num coro trovejante de vitória e alegria. Havia sobrevivido ao que tinha sido provavelmente o pior ataque já visto nesse servidor, talvez o maior na história de *Minecraft*. Gameknight sacou a picareta e rapidamente abriu um buraco na parede leste, saindo para encarar Érebo.

O enderman desapareceu rapidamente da parede exterior e reapareceu logo ao lado do jogador. Gameknight baixou o olhar, erguendo um dos braços para impedir que os arqueiros disparassem.

— Você acha que venceu, Usuário-que-não-é-um-usuário? — guinchou Érebo, com ódio venenoso na voz. — Esta foi só a primeira de muitas batalhas. Você protegeu esta vila, mas há outras vilas neste servidor, com muito XP para se consumir. É só uma questão de tempo até que esta vila e todas as demais sejam destruídas. E então eu virei atrás de você.

— Você fala muito grosso para quem perdeu — zombou Gameknight. — Acho que vai descobrir que os aldeões neste servidor, *todos eles*, não são mais tão indefesos. Agora por que não corre de volta às sombras e fica lá onde é o seu lugar... ou talvez trinta arqueiros usem você de alvo de treino. Acha que consegue se teleportar para longe mais rápido do que eu consigo sinalizar para que eles atirem?

O chefe enderman desapareceu de repente e se teleportou para fora da muralha da aldeia, com uma expressão de ódio incontável no rosto sombrio.

— Isto não acabou — guinchou Érebo. — Uma tempestade está vindo para limpar este e todos os outros servidores, eliminando a infestação de NPCs e usuários. Vamos fluir por todos esses servidores eletrônicos até o mundo físico, até que governemos tudo.

— É, tanto faz — retrucou Gameknight com o máximo de desrespeito que conseguiu juntar. — A porta da rua é serventia da casa.

E, com isso, Gameknight999 deu as costas a Érebo e embainhou a espada, em seguida, erguendo o punho bem alto e dando vivas. Os aldeões o imitaram. Shawny foi até o lado dele e deu tapinhas nas costas do amigo.

— Não estou acostumado a ver você agindo como um líder de verdade — comentou Shawny sarcasticamente. — É como se você realmente se importasse com esses NPCs.

Gameknight deu de ombros enquanto lançava o olhar sobre os sobreviventes, com o orgulho crescente no peito. Ele tinha conseguido. Tinha vencido, mas sabia que era apenas uma batalha. A guerra ainda seguia adiante, e a batalha real, a batalha decisiva, ainda estava para acontecer.

CAPÍTULO 11

O PLANO

O sol se ergueu majestoso ao leste, banhando a paisagem com uma luminosidade dourada que fazia o céu se transmutar da treva aterrorizante da meia-noite para uma mistura de laranja e vermelho até que um azul-cobalto fluiu de horizonte a horizonte; a noite de terror tinha finalmente acabado. Enquanto Gameknight observava a aurora, ele escutou o burburinho de atividade dos aldeões remontando a aldeia, repondo blocos nas muralhas e remendando os prédios que tinham sido vítimas da onda implacável de creepers. O Prefeito estava no coração da atividade, pois queria que a vila estivesse preparada antes do próximo pôr do sol; ele sabia que os monstros voltariam.

— Rápido, vamos colocar tudo de volta no lugar — gritou o NPC.
— Mandem mensageiros às outras vilas. Precisamos saber como os outros se saíram.

O Artífice se aproximou de Gameknight, que ainda contemplava o leste, perdido em pensamentos.

— E agora? — perguntou o Artífice.

— Este foi só o começo, mas eles vão voltar — respondeu o garoto em voz baixa, chamando Shawny e o Prefeito com um gesto.
— Érebo voltará com mais monstros, e não vai desistir até que esta aldeia e o resto do servidor estejam devastados.

— Esta é uma guerra de atrito — acrescentou Shawny. — Ele vai continuar danificando as aldeias um pouquinho de cada vez, até que todas tenham caído. Fortificar as aldeias foi uma boa ideia, mas não é a resposta.

Gameknight pensou por um minuto. Ele sentia a resposta no fundo da mente, mas ela era difícil de fixar, esvoaçando por entre as memórias da batalha e as memórias de sua antiga vida no mundo físico. Subitamente, uma imagem dele mesmo brincando com seus três gatos — Max, Baxter e Shadow — lhe veio à mente. O menino

adorava provocá-los com o apontador laser do pai, lançando o ponto vermelho no chão e fazendo os bichos persegui-lo pela casa, mas sua brincadeira favorita era tentar atrair todos os três a cantos apertados, usando o laser como isca. Era sempre um desafio, mas sua maior vitória era conseguir que os três entrassem numa caixa vazia ao mesmo tempo, os felinos loucos para capturar a única coisa que importava em suas cabecinhas peludas: aquele ponto vermelho elusivo. Era disso que Gameknight precisava aqui: uma isca.

— Certo, esse é o plano — afirmou Gameknight, confiante agora que a solução estava clara na sua mente. — Em primeiro lugar, temos que negar qualquer vitória aos monstros. Não podemos permitir que as aldeias sejam reduzidas lentamente a nada. — Virando-se para o Prefeito, ele continuou: — Mande mensageiros para todas as aldeias. Descubra quais foram mais danificadas e mande que as abandonem, distribuindo os NPCs para as outras vilas, aumentando suas fileiras de batalha. Conforme as aldeias sofrerem danos, nós vamos transferindo as pessoas a locais mais fortes, mantendo as vilas sobreviventes bem cheias, para que elas mantenham uma defesa forte.

O Prefeito olhou para um dos aldeões que tinha ficado por perto, escutando, e acenou com a cabeça. O aldeão correu até um grupo de NPCs e transmitiu o plano, e os outros partiram para a alta torre de pedra, para assim alcançarem o sistema subterrâneo de carrinhos. O Prefeito se virou de volta a Gameknight.

— Começou. Será feito.

— Ótimo — respondeu o jogador. — Temos que evitar que os monstros consigam vítimas e XP. Eles precisam ser mantidos famintos, realmente famintos por algo para matar.

— Mas como isso vai nos ajudar? — indagou Shawny. — Só vai fazer que eles lutem mais agressivamente. Não vejo como pode ser uma boa ideia.

— Veja bem, se nós impedirmos que os monstros matem qualquer um nas aldeias, eles ficarão loucos quando sentirem alguém em campo aberto — explicou Gameknight.

— Você quer dizer tipo outro usuário? — perguntou o Artífice com uma voz grave.

— Sim, mas não seria qualquer usuário, seria... eu. — Gameknight fez uma pausa para deixar a ficha cair, e então continuou: — Eu serei a isca que os atrairá para longe das aldeias, para um lugar onde nós, os usuários, teremos a vantagem. E lá acontecerá a batalha final por este servidor.

— Isso parece loucura! — exclamou Shawny. — Você não sabe o que vai acontecer se for morto neste servidor.

— Isso mesmo — concordou Gameknight. — Mas isso também vale para os aldeões. A vida dentro do programa de *Minecraft* é incerta. Nós não a entendemos, assim como não entendemos a vida no mundo físico, mas continuamos vivendo do mesmo jeito. Eu acabei percebendo que a vida é uma dádiva, seja ela física ou digital, e temos que proteger essa dádiva de todas as maneiras possíveis. Isso significa que eu atrairei os monstros, não apenas aqueles perto desta aldeia, mas todos os deste servidor a uma armadilha que os destruirá. Para sempre.

— Esta é de fato uma missão nobre — afirmou o Artífice, enquanto pousava a mão quadrada no ombro de Gameknight. — Mas como vamos fazê-lo? Como vamos destruir todos eles depois que os reunirmos?

— Nós faremos o que sabemos fazer melhor — declarou Gameknight999 com orgulho. — Vamos trollá-los.

Shawny sorriu, entendendo.

— Eis o que nós vamos fazer.

Gameknight juntou todos num círculo e explicou o plano, expondo cada peça intrincada do quebra-cabeças, na esperança de que todas elas se encaixassem no momento certo. Shawny assentiu quando chegou a parte dele no plano mortal, sua mente já maquinando ideias estratégicas que seriam letais aos monstros, enquanto o Artífice e o Prefeito aceitavam suas próprias tarefas. Depois que o plano foi explicado, os três outros conspiradores deram um passo

atrás e assentiram, cada um deles percebendo o risco no que teriam de fazer, mas também vendo a possibilidade de vitória, se tudo corresse bem.

— É vital que as aldeias resistam — afirmou Gameknight. — Temos que negar aos monstros todo XP, para que eles me persigam pelo mundo até nossa armadilha. Nenhuma das criaturas pode ficar para trás.

— Os aldeões vão aguentar — declarou o Prefeito com firmeza. — Vamos providenciar isso.

— Excelente — respondeu Gameknight. — Então é hora de preparar a coisa toda. Preciso de suprimentos, armas e uma armadura nova. Shawny, você vai precisar de muitas ferramentas e comida para todo mundo. Depois que encontrar o lugar...

— Não se preocupe — interrompeu Shawny. — Sei o que fazer. Você traz os monstros até mim, e eu cuido do resto.

Gameknight fez um sinal de positivo ao amigo, percebendo como a amizade de Shawny era importante para ele; algo que parecia um tesouro bem raro naqueles dias. De súbito, Shawny desapareceu, um estalo sutil preenchendo o espaço onde ele estivera, a faixa na cabeça da skin de ninja o último traço a desaparecer. Ele se foi.

— Eis um amigo muito fiel — comentou o Artífice com sua voz roufenha e idosa. — Nem todos são abençoados com tais amizades. Você deve ser um amigo valoroso também.

Gameknight encarou o Artífice, com um clarão de raiva lhe passando pelo rosto.

Será que ele estava me zoando? Será que era sarcasmo?

Gameknight não tinha muitos amigos. Na verdade, tinha pouquíssimos, já que a maioria dos jogadores que ele encontrava em *Minecraft* acabavam sendo vítimas das suas trollagens. Seu objetivo sempre fora jogar para si mesmo e só para si mesmo; jamais tinha se preocupado com as necessidades dos outros, mas agora o menino percebia a natureza destrutiva da sua antiga atitude. Trollar as criações alheias, destruir prédios, causar lags e crashes nos

servidores... todas essas coisas serviam apenas para afastar as pessoas. Faziam que os outros o evitassem... e por bons motivos. *Por que alguém confiaria em mim agora? Será que alguém estaria aqui nesta batalha final para ajudar ou eu terei que enfrentar as centenas de monstros sozinho, como seria compreensível?* Ele suspirou.

— É, Shawny é um bom amigo. Melhor do que mereço — comentou Gameknight com um tom sério. — Mas chega de falar. Vamos nos preparar.

— Já estamos prontos — anunciou o Artífice com orgulho.

— Você já tem tudo de que preciso? Como isso é possível? Nós nem nos movemos!

— Uma das minhas habilidades como artífice da aldeia é me comunicar com aqueles que estão nas cavernas produzindo para mim. Conforme nós discutíamos o plano, eu os coloquei para fazer o que achei que seria necessário.

O Artífice estendeu o braço quadrado e apontou três NPCs que vinham correndo até o grupo, vindos da alta torre de pedra com o poço. Eles vieram apressados até Gameknight e começaram a deixar objetos no chão: uma nova armadura de ferro, comida, duas pilhas de tochas, três picaretas de ferro, uma pá de ferro, uma flecha e uma espada de diamante... UMA ESPADA DE DIAMANTE! Gameknight agarrou a espada o mais rápido que pôde, e a superfície azul-gelo da arma parecia quase incandescente.

— Diamante, onde vocês encontraram diamante? — perguntou Gameknight.

— Há uns diamantes por aí, não muitos, mas eles existem — explicou o Artífice. — Eu botei alguns aldeões para escavar várias minas laterais lá embaixo perto do leito de rocha. Eles mineraram enquanto nós conversávamos. É incrível o quanto dá para cavar quando se bota 15 aldeões para trabalhar nisso ao mesmo tempo.

— Ela está encantada? — indagou Gameknight ao perceber o matiz roxo-azulado que parecia dançar pela lâmina e o cabo.

— Sim — respondeu o Artífice, com a voz roufenha carregada de orgulho. — Ela tem *Repulsão II* e *Afiada III*. Vai lhe servir muito bem.

Gameknight ergueu a arma ao sol e admirou a lâmina afiada como uma navalha. A espada encantada lançava um caloroso brilho azul-cobalto no rosto dele. Inspecionou cada centímetro da arma, verificando-a cuidadosamente, com um sorriso se abrindo no rosto. Era exatamente o que ele precisava.

O jogador olhou os outros suprimentos que flutuavam e notou a flecha solitária. Ele a pegou e a ergueu diante dos olhos. O sorriso substituído pela confusão.

— Por que só uma flecha? E nada de arco?

— Uma flecha só não seria muito útil a não ser que você tivesse um arco muito especial — comentou o Artífice, cujo sorriso fez o cenho idoso se enrugar. — Entregue a ele.

Escavador deu um passo à frente e parou bem diante de Gameknight. A tensão era palpável. O jogador tinha causado a morte da esposa do NPC, uma demonstração da atitude egoísta e arrogante que ele tivera até ser sugado a este mundo.

— Eu ainda não o perdoo pelo que fez — afirmou Escavador com raiva na voz. — Mas hoje você protegeu nossa aldeia, manteve todas as crianças e aldeões a salvo dos monstros e salvou meus filhos. Fez algo que não era para você, não era egocêntrico, e não foi à custa dos outros. Hoje você fez algo à sua custa, arriscando a própria vida para defender outros, e isso eu posso respeitar e estimar.

O aldeão abriu o inventário e puxou um arco cintilante.

— Você deixou isto no nosso baú da primeira vez em que estive aqui, quando você...

— Quando trollei a vila e causei a morte da sua mulher — completou Gameknight solenemente, baixando a cabeça.

Escavador concordou com um aceno de cabeça, e então ofereceu o arco ao Usuário-que-não-é-um-usuário. Gameknight estendeu as mãos e o recebeu, erguendo aos olhos, absorvendo cada aspecto da arma, seu arco encantado com *Impacto II*, *Força III* e *Infinidade*, motivo de inveja para todos.

— Eu tinha me esquecido disso — comentou Gameknight, com um tom esperançoso. — Meu velho arco, meu velho amigo. — Gameknight ergueu o olhar para Escavador e colocou a mão no ombro dele. — Este arco pode virar a maré, Escavador. Poderá fazer a diferença entre sucesso e desastre. Obrigado.

Era algo que o menino não estava acostumado a dizer; a palavra tinha um gosto estranho na sua boca.

Escavador baixou a cabeça.

— Parece que temos tudo — concluiu o Artífice, a voz rouca soando como uma lixa sendo passada numa pedra. — Chegou a hora de nós partirmos.

— Nós? — perguntou Gameknight999. — Do que você está falando?

— Eu vou com você — anunciou o Artífice, sua voz subitamente soando clara. — Vou participar disso até o fim.

— Você não pode — reclamou Gameknight, elevando o tom. — O resultado mais provável aqui será a morte, e você não consegue reaparecer como os usuários.

— E você consegue? — perguntou o velho NPC, a voz ressonante como um sino, confiante na tarefa e na clareza de propósito.

Os aldeões próximos podiam ouvir o que estava sendo discutido e chegaram mais perto, com a incerteza pintada no rosto.

— Não sei o que vai acontecer comigo — afirmou Gameknight —, mas sei o que acontecerá com você se você for morto, irá...

— Eu vivi uma longa vida, provavelmente mais longa que qualquer um neste mundo. Já vi muitas coisas nos meus dias, mais auroras do que consigo contar, e as mortes de muitos amigos... demais... —

O Artífice ficou subitamente perdido em pensamentos, memórias dos mortos o assombrando por um instante. — Não, meu tempo aqui acabou. Tenho de seguir adiante e nomear um novo Artífice da aldeia.

Gameknight999 encarou o NPC furiosamente, esperando que a força da sua vontade o fizesse recuar, mas não, o ancião apenas o encarou de volta, desafiando-o a contestar sua decisão.

Não posso ser responsável por isso, pensou Gameknight, não por mais uma vida.

Ele sentia o peso dessa responsabilidade começando a pressioná-lo, esmagando-o como um poderoso torno.

Os aldeões agora se reuniam ao redor dos dois, todos completamente calados, olhares fixos no Artífice e no Usuário-que-não-é-um-usuário. A tensão entre os dois parecia quase fazer o ar tremular de medo, pois a magnitude do que estava acontecendo era clara para todos. E, então, uma vozinha foi filtrada pela multidão silenciosa: pertencia à garotinha corajosa que tinha sido a primeira a falar com Gameknight no dia anterior, mesmo que parecesse que uma eternidade tivesse se passado.

— Vou sentir saudades suas, Artífice — guinchou ela, com a voz trêmula de medo. — Você foi legal comigo, e eu nunca vou esquecê-lo.

— Sempre vou me lembrar dos seus fogos de artifício — comentou outra voz. — As estrelas amarelas sempre foram minhas favoritas.

— Sim, e....

— Eu me lembro...

— Obrigada por...

— Adeus...

A inundação de despedidas afogou os dois enquanto a aldeia tomava a decisão por ambos. Os NPCs compartilharam com o Artífice os pequenos momentos em que ele tocara cada uma daquelas vidas, feito alguma coisa que tinha tranquilizado as

preocupações de alguém, criado um sorriso ou salvado uma vida; era uma afirmação da existência dele, uma confirmação do seu valor e importância neste mundo eletrônico. Gameknight ficou surpreso ao notar uma lágrima quadrada descendo pelo rosto do velho NPC, que sorria ao mesmo tempo.

Os aldeões todos se aglomeraram para tocar o Artífice uma última vez e então voltaram ao trabalho, preparando a aldeia para o próximo ataque, que provavelmente viria em dois dias.

— Escavador, por favor, fique — pediu o Artífice enquanto enxugava a lágrima.

Escavador parou e deu meia-volta, a confusão estampada no rosto.

O Artífice se aproximou do NPC e lhe estendeu a própria bancada de trabalho, esperando que fosse aceita. Escavador deu um passo incerto à frente, depois outro até estar quase nariz com nariz com o Artífice, o rosto marcado por confusão e temor, a monocelha franzida acentuando a insegurança.

— Escavador, o escolho para liderar as aldeias nesta região, para produzir as ferramentas e os itens de que os usuários precisam por toda esta terra — declarou o Artífice, elevando a voz para que todos na aldeia pudessem ouvir. — Escolho-o para manter a máquina eletrônica que é *Minecraft* funcionando suavemente e sem lags. Eu o nomeio o “Artífice”.

Ele empurrou a banca de trabalho para a frente, depositando-a nas mãos do Escavador. A caixa marrom-clara parecia faiscar ao sol amarelo. Quando a bancada foi aceita, o casaco marrom de Escavador subitamente se tornou negro profundo, com uma longa listra cinzenta correndo pelo centro, enquanto o próprio casaco do Artífice desbotou num verde-floresta. Estava feito. Todos os aldeões se viraram ao novo Artífice e acenaram com a cabeça para simbolizar a aceitação, enquanto voltavam ao trabalho e o velho Artífice simplesmente abria um enorme sorriso que ia de um lado ao outro do rosto quadrado, se curvando para tocar as orelhas.

— Agora nós podemos ir embora — afirmou o Artífice enquanto enxugava os últimos resquícios de lágrimas do rosto. — Venha, Gameknight, temos que encontrar nossa batalha final e salvar este mundo da destruição.

— Ah, é só isso que precisamos fazer? — retrucou Gameknight sarcasticamente.

— É, só isso.

E os dois personagens saíram da vila rumo ao desconhecido. O Artífice cantarolava uma canção melodiosa enquanto seguiam pela trilha que os levava à batalha final que ambos sentiam esgueirar logo além do horizonte. Enquanto caminhavam, ouviam os ruídos do trabalho: blocos sendo escavados e empilhados, pistões de redstone sendo reposicionados, novas ferramentas sendo criadas, tudo vindo de trás da muralha da aldeia. Nenhum dos NPCs ficou olhando a dupla desaparecendo ao longe, ou eles teriam notado o vulto alto, magro e vermelho escuro que observava das sombras da floresta. Partículas roxas flutuavam e dançavam ao redor da criatura enquanto seus olhos brancos estreitos contemplavam os dois aventureiros com ódio avassalador e desejo de matar.

— Eu terei a minha vingança — guinchou Érebo em voz baixa consigo mesmo, com tanta ira que as árvores queriam se inclinar para longe da fonte de tamanha maldade.

O monstro deu uma risadinha insana.

— Você pode fugir, Usuário-que-não-é-um-usuário, mas eu *vou* encontrá-lo.

Com isso, o enderman chefe deu mais uma risadinha enquanto desaparecia de volta nas sombras.

CAPÍTULO 12

A CAÇADA

Eles andaram o dia inteiro. A paisagem de *Minecraft* era bela, com bosques de altos carvalhos aninhados entre colinas relvadas verdejantes e flores, com um bioma branco de neve bem longe à esquerda. Tudo parecia tão tranquilo e bonito, bem, exceto pelos monstros sanguinários que vagueavam pela terra, atrás de se banquetear com o XP da dupla. Gameknight seguia na frente, virando a cabeça constantemente, esquadrinhando o terreno em busca de ameaças enquanto se escondia atrás de árvores ou se abaixava do outro lado de colinas para evitar grandes grupos de monstros; as aranhas pareciam estar por todos os lados. Artífice cantarolava sua canção sem nome enquanto caminhava, mais por estar nervoso do que por qualquer outro motivo, e a melodia se tornava mais dissonante conforme os inimigos se aproximavam. Ele não sabia bem como funcionava, mas de alguma forma Gameknight podia sentir a trilha que seguiam, um formigamento na mente que lhe dizia onde Shawny estava preparando a batalha final.

— Então, Artífice, se Escavador agora é o novo Artífice da vila, o que você é? — perguntou o menino.

— Sou um mero aldeão, um NPC como vocês chamam — explicou o velho. — Note como minhas roupas não são mais o tradicional preto com uma listra prateada, o uniforme do meu antigo posto. Escavador, quero dizer, o Artífice agora veste essas cores. — O NPC tirou um biscoito do inventário e comeu enquanto andava, diminuindo um pouco o passo. — Não sou ninguém, só mais um ser deste mundo.

— Ainda posso chamar você de “Artífice”?

— Títulos não são importantes. Você pode me chamar do que quiser; não faz diferença.

- Bem, você ainda é o Artífice para mim — afirmou Gameknight.
- Tudo bem.

Eles seguiram em frente em silêncio enquanto faziam um jogo para valer de esconde-esconde, um jogo cujo resultado poderia ser mortal para quem se escondia: eles mesmos. Enquanto avançavam por um pequeno bosque, a dupla se deparou com uma aranha solitária. Instantaneamente, eles atacaram a criatura. A espada de diamante de Gameknight relampejou pelo ar em grandes arcos cintilantes, atingindo o monstro de oito patas e o matando, em vez de permitir que escapasse e relatasse a posição dos dois aos endermen, a Érebo. Isso aconteceu mais três vezes, as aranhas e creepers solitários sendo rapidamente despachados. Tiveram que perseguir um deles por um tempo antes de pegá-lo. Claramente, Érebo mandara as criaturas em busca de informações: a posição da dupla era agora mais importante que suas mortes.

Gameknight olhou para cima e verificou o sol. Uma onda de medo se espalhou pelo corpo do menino quando notou que o quadrado amarelo começava a beijar gentilmente a borda do mundo antes de mergulhar gradualmente sob o horizonte. O céu se apagava do azul brilhante a um laranja-avermelhado majestoso e, por fim, a um negror mortal.

— Precisamos encontrar um lugar para nos escondermos — afirmou o Artífice, nervoso, com os olhos dardejando para os lados conforme a escuridão se fechava ao redor deles.

— Vamos ficar bem por um tempo — respondeu Gameknight, confiante. — Mantenha a picareta e a pá preparadas.

— Mas precisamos encontrar um lugar, uma caverna, grotta ou coisa assim, um lugar bom de defender, onde possamos nos esconder.

— Não se preocupe, Artífice, eu cuido disso — assegurou Gameknight. — Basta você ficar preparado com a pá.

O Artífice olhou o companheiro, com a confusão estampada no rosto quadrado e os longos cabelos grisalhos fluindo sobre as costas.

Os dois reduziram o passo e se movimentaram cautelosamente pelo terreno, agora atravessando uma planície relvada com colinas baixas cobertas de flores vermelhas e azuis. Não havia árvores para esconder a presença deles, então precisavam ser muito cuidadosos para evitar os monstros, cujo número tinha crescido significativamente. Érebo claramente tinha enviado as criaturas em busca deles, grandes hordas de aranhas e zumbis se movendo em grupos, com olhos vigiando todas as direções. Se um membro desses grupos os visse, todos cairiam em cima da dupla, e não haveria chance de defesa. Gameknight decidiu jogar seguro e encerrou a jornada por aquele dia.

— Vamos nos abrigar aqui — anunciou ele.

— O quê... bem aqui? — indagou o Artífice, olhando confuso para a planície.

— Isso mesmo, pegue sua pá. Vamos cavar.

Eles escavaram um buraco com quatro blocos de profundidade, direto para baixo. Era uma regra vital de *Minecraft* que você jamais deve cavar direto para baixo, mas Gameknight sabia que havia pouco risco de se deparar com uma caverna ou com lava tão perto da superfície. Depois de descer quatro blocos, eles se selaram lá dentro, com dois blocos de terra acima das cabeças. Gameknight escavou um bloco ao lado e instalou uma tocha, para que a toca-esconderijo deles tivesse um pouco de luz. Ao se virar para o ancião, o jogador notou o medo estampado no rosto cúbico: o NPC era a imagem do terror.

— Qual é o problema? — perguntou.

— Eles nos viram de alguma forma — afirmou o Artífice, apontando para cima com a pá.

Gameknight999 se esforçou para ouvir, e escutou os monstros que se aproximavam: os gemidos dos zumbis, os estalos peculiares das aranhas, as slimes quicando e, é claro, a risadinha terrível dos endermen, todos se agrupando perto dali.

— Como foi que eles nos viram? — perguntou o menino. — Estávamos debaixo da terra antes que eles estivessem à vista!

— É o nome acima da sua cabeça, eles podem vê-lo de alguma forma. Rápido, abaixe-se, seu nome vai desaparecer.

Gameknight se agachou, o que dificultava o movimento. O jogador não tinha como saber se isso havia feito diferença ou não. Como ele gostaria de ter um *mod* de raio X agora. Enquanto olhava o teto de terra, o Artífice pegou a pá e escavou mais um bloco abaixo de Gameknight e de si mesmo.

— O que você está fazendo?

— Shhh.

O Artífice pegou um bloco de pedregulho e o colocou acima das cabeças, e depois mais um, preenchendo o teto. A superfície manchada das pedras acima ficou iluminada pelo brilho caloroso da tocha solitária. Gameknight olhou para o companheiro, confuso, com várias perguntas na ponta da língua. Antes que ele pudesse dizer qualquer coisa, o ancião ergueu uma das mãos, calando o jogador, e depois apontou para cima. O som dos zumbis podia ser ouvido logo além da barreira rochosa, os gemidos agoniantes cravando estacas de gelo na mente dos dois, congelando sua coragem. Gameknight travou, um terror que se aproximava do pânico pulsando em suas veias. A memória daquelas garras afiadas quicava em sua cabeça, deixando o jogador com vontade de escavar uma saída e correr.

Qual é a utilidade de um teto de pedra, pensou Gameknight, com tantos monstros do outro lado? Talvez nós devêssemos ter parado mais cedo, encontrado uma caverna ou árvore alta, ou... então sentiu um toque reconfortante em seu ombro, o que reduziu um pouco o pânico. Virou-se e viu o amigo sorrindo para ele, com os longos cabelos prateados reluzindo à luz da tocha.

— Os Endermen não podem pegar pedregulhos, só materiais naturais como areia ou terra — explicou o Artífice. — Se eles descobrirem onde estamos, pelo menos não poderão nos escavar. Vamos ficar em segurança por um tempo.

O Artífice puxou a pá de novo e continuou a cavar em volta, criando um espaço de um bloco no perímetro do lar de dois blocos da dupla. Enquanto cavava, ele preencheu os espaços vazios com mais pedregulho, até que os dois ficaram completamente cercados. A pedra fez com que eles se sentissem um pouco mais seguros, reduzindo ligeiramente os temores. Uma vez que a camada protetora ficou completa, o velho NPC guardou a pá e simplesmente escutou, os dois companheiros olhando assustados para o teto. Os sons dos monstros ficaram mais altos, depois se dissiparam conforme as criaturas se espalharam, envolvidas na caçada.

— Acho que perderam nosso rastro — comentou Gameknight.

— Shhh — respondeu o Artífice. — Se conseguimos ouvi-los, eles conseguem nos ouvir. Você precisa sussurrar.

O jogador assentiu.

Os sons de perseguição pareceram ficar mais fracos, pois os monstros se afastavam, mas algumas criaturas ainda faziam barulho. Um ou outro zumbi ou aranha chegavam perto, todos se movendo de forma aparentemente aleatória.

— Eles não sabem onde estamos — sussurrou Gameknight, com a voz um tanto menos tensa.

— Parece que não — concordou o Artífice, a voz rouca quase inaudível. — Mas, se tem uma coisa que aprendi em todos os meus anos de *Minecraft*, é que as noites são longas. Temos que manter as esperanças de boa sorte aqui. Isto ainda não acabou.

Foi então que uma explosão interrompeu o silêncio, a detonação ecoando ao longe, provavelmente causada por um creeper, e o estrondo fez um pouco de poeira cair do teto de pedra.

— O que foi isso? — perguntou o velho NPC. — O que poderia ter detonado um creeper?

Gameknight estava prestes a responder quando outra explosão estremeceu a câmara, esta um pouco mais próxima, e então mais uma, quase indistinguível ao longe. O menino sabia o que estava acontecendo e estava a ponto de contar ao companheiro quando

uma explosão aconteceu ali perto, e o chão tremeu enquanto o estouro ecoava pela minúscula toca-esconderijo dos dois. As paredes aguentaram.

— Essa foi por pouco — disse o Artífice, com o medo estampado no rosto quadrado. — O que está acontecendo?

— É igual a *Silent Hunter* — explicou Gameknight.

— O quê?

— *Silent Hunter*, é um jogo de computador de submarinos.

— Submarinos? — perguntou o Artífice, confuso.

— Submarinos são barcos que navegam debaixo d'água — explicou Gameknight, num sussurro. — Eles caçam outros navios na superfície, e os afundam com torpedos das profundezas.

Buum!

O menino fez uma pausa quando outra explosão reverberou pelo abrigo. O som doeu os ouvidos e encheu a toca de poeira. O medo desceu como um arrepio pela espinha de Gameknight enquanto ele esperava que a próxima detonação matasse os dois.

— Quando um navio acha que tem algum submarino por perto, eles lançam cargas de profundidade, bombas que explodem debaixo d'água, tentando afundar o submarino.

— Mas como os tripulantes do navio sabem onde o submarino está?

— Eles não sabem — continuou Gameknight. — Então lançam as cargas de profundidade por toda parte, torcendo para acertar. Usando a última posição conhecida do submarino, os navios se espalham em todas as direções e lançam as cargas de profundidade, na esperança de...

BUUM!!!

Outra explosão balançou violentamente o solo, chacoalhando a dupla dentro do buraco de pedra, a ondulação fazendo Gameknight

bater a cabeça nas paredes de pedra e deixando os ouvidos retinindo.

— Essa passou perto — sussurrou o jogador, apontando para o teto.

Rachaduras agora eram visíveis na face de um dos blocos de pedra acima. Gameknight se virou para o amigo e viu que o Artífice começava a tremer.

— Eles têm esperança de acertar o submarino e afundá-lo. É isso que estão fazendo lá em cima... Explodindo creepers por toda parte, torcendo para dar sorte e nos pegar.

— Chegaram bem perto com esse último — afirmou o Artífice, ainda tremendo, com olhos cheios de terror. — Você acha que eles expuseram o bloco?

— Não tenho certeza, mas se eles virem o bloco, nós sabemos onde o próximo creeper vai detonar.

Outra explosão soou perto, o chão tremeu, mais poeira caiu para sufocar suas gargantas e nublar seus olhos, mas não foi tão próxima quanto a última. O medo da próxima explosão dominou os dois companheiros, e o pânico começou a controlar suas mentes. O Artífice olhou ao redor do pequeno aposento de pedra, tentando encontrar uma rota de fuga, mas não havia nenhuma. Parecia que o velho queria gritar, seu pavor à beira de uma erupção. Gameknight colocou a mão no braço do NPC, tentando reconfortá-lo sem se levantar, observando o idoso com seus olhos escuros. Fitando-o, o Artífice viu a força no olhar do jogador, a determinação de que eles escapariam daquilo, e começou a se acalmar. O pânico se reduziu por um momento.

Mais detonações rugiram ao longe, creepers dando suas vidas na esperança de matar a única coisa com XP em campo aberto. Os dois companheiros fizeram a única coisa que podiam naquele momento: esperar e escutar no minúsculo submarino de pedra enquanto os destroyers acima explodiam seus creepers de carga de profundidade aleatoriamente por toda a planície relvada, uma sede inesgotável

pela morte dos dois borbulhando pela superfície de *Minecraft*. Aquilo continuou a noite inteira, o estrondo das explosões ecoando por toda a região. Érebo estava tirando o couro da horda de monstros em sua busca pelas presas. Ocasionalmente, os dois ouviam detonações próximas, mas, em grande parte, a tempestade de ódio e maldade acima se afastava, e o medo finalmente começou a dar uma folga.

Eles sobreviveram.

As pernas de Gameknight já estavam ficando doloridas depois de tanto tempo agachado para esconder seu nome de usuário dos predadores acima. Ele queria se levantar e se esticar, mas não ousou fazê-lo. Foi então que o Artífice puxou a picareta e começou a escavar o bloco de pedregulhos rachados acima.

— O que está fazendo, Artífice?

— É manhã.

— Como você sabe? — perguntou Gameknight.

— Todos os NPCs sentem o nascer do sol; é algo que aprendemos ao crescer. Ensinamos às nossas crianças a sentir quando o sol se põe e quando ele nasce. Se você não tiver essa capacidade, o crepúsculo significa morte, caso esteja despreparado. Eu senti a alvorada. Chegou a hora de partir.

O Artífice rapidamente escavou os blocos de pedregulho acima, permitindo que a luz do sol penetrasse a toca, interagindo com a poeira no ar para criar colunas douradas de iluminação que teriam parecido lindas aos dois companheiros se não tivessem acabado de sobreviver à pior noite de suas vidas. O ancião cavou degraus na terra e saiu do buraco, seguido por Gameknight. Uma vez do lado de fora, eles ficaram chocados com o que viram. A bela planície relvada que eles deixaram ao pôr do sol estava agora coberta de crateras gigantescas, a pele de *Minecraft*, rasgada e ferida pelo trabalho dos monstros. A caçada pelo par tinha sido voraz e implacável. Até onde a vista deles alcançava, o terreno agora lembrava a superfície da lua, sem vida e destruído. Blocos de terra e pedra flutuavam por todos

os lados, restos do trabalho dos creepers, com uma flor ou tufo de grama ocasionais surpreendentemente ilesos em meio à destruição. Mas eram poucos. A maior parte da paisagem tinha sido destruída pela maré de violência que se abatera sobre a planície. Era uma terra de ninguém da “guerra que ia acabar com todas as guerras,” redesenhada aqui, cem anos depois, em *Minecraft*. Gameknight olhou para o leste e viu a face quadrada e reluzente do sol se erguendo sobre o horizonte, sua presença salvadora banhando os dois com luz e calor.

— Vamos lá, precisamos seguir em frente — disse o ancião.

Gameknight sacou um pedaço de melão e comeu rapidamente, depois devorou mais até que sua fome fosse saciada. O Artífice fez o mesmo. O jogador sacou a espada encantada de diamantes e começou a andar, seguindo o sol, enquanto seu destino — o local da batalha final — ainda sinalizava ao longe. O menino torcia para que Shawny estivesse com tudo preparado, tinha esperanças de que ele conseguiria recrutar a ajuda de outros usuários, ou tudo estaria perdido. Mas por que qualquer um dos outros jogadores o ajudaria, Gameknight999, o rei dos trolls? Provavelmente não havia um único usuário neste servidor a quem ele não tivesse feito alguma maldade, destruído sua casa, matado, roubado o inventário... Por que eles o ajudariam, o cara que não tinha amigos, apenas vítimas? Uma tristeza peculiar o dominou, um sentimento que o menino achou que era arrependimento, mesmo sendo algo que ele jamais sentira antes. Se ao menos tivesse sido um amigo melhor, um jogador de *Minecraft* melhor, se ao menos... *Não havia tempo para esses pensamentos agora*. O menino tinha que proteger este mundo, proteger o próprio mundo, a família, todas as pessoas. Endireitando os ombros, Gameknight disparou adiante, ouvindo os passos reconfortantes do Artífice ao seu lado. O velho estava cantarolando de novo, mas sua canção agora começava a soar dissonante e assustada. Com a incerteza e a dúvida seguindo nos seus calcanhares, os dois guerreiros solitários correram em direção ao destino.

CAPÍTULO 13

ENCONTRANDO O ÁLAMO

Os dois companheiros correram pela paisagem, implacavelmente perseguidos pelos monstros diurnos de *Minecraft*. Aranhas pareciam estar por todos os lados na terra, os aracnídeos gigantes os viam e fugiam imediatamente em disparada, na esperança de informar a posição deles a Érebo. Provavelmente, estavam sendo usadas porque os zumbis eram lentos demais para serem úteis no reconhecimento, e os creepers, obviamente, eram fáceis de detonar, destruindo qualquer informação importante que tivessem descoberto. Usando o arco, Gameknight era capaz de matar as aranhas à distância; e era muito bom nisso. Sentia-se culpado toda vez que acertava uma flechada mortal, uma habilidade que fora treinada à custa de muitos usuários e NPCs. O jogador não compartilhou seus sentimentos com o Artífice, mas desconfiava que o ancião sentia seu constrangimento; o velho ficava conspicuamente calado durante as batalhas de longo alcance, e o cantarolar demorava a reaparecer.

Logo eles deixaram as planícies gramadas e entraram uma área de floresta densa e cheia de vida. Matilhas de lobos se moviam pela região, o pelo branco se destacando contra a casca retorcida das árvores.

— Espere um minuto — pediu o Artífice enquanto reduzia o passo.

— Por quê? Temos que continuar andando.

— Ainda não.

O NPC abriu o inventário e tirou uma pilha de ossos, restos de esqueletos, mortos havia muito tempo, e a jogou a Gameknight.

— Pegue alguns ossos — instruiu o Artífice, segurando um deles.

— Precisamos de alguns bichos de estimação.

— Do que você está falando? — retrucou Gameknight. — Não temos tempo para isso.

— Temos, sim. Agora, faça como eu.

O menino pegou a pilha de ossos e seguiu o Artífice. O velho se aproximou lentamente dos lobos com ossos na mão. Tocando um lobo gentilmente, Gameknight viu corações vermelhos aparecendo acima da cabeça do canino, então uma coleira colorida se materializou em volta do pescoço do animal. O lobo subitamente foi transformado na mascote do Artífice.

— Vá arranjar alguns — disse o NPC com severidade, fazendo a fala soar mais como um comando que como uma sugestão.

Gameknight encolheu os ombros e obedeceu as instruções, usando o osso como um petisco para os animais, conquistando-os e transformando-os em mascotes num instante. Alguns momentos depois, ambos tinham meia dúzia de bichos de estimação seguindo-os pela floresta, domesticando mais no caminho, enquanto corriam.

— Por que nós queremos os lobos? — perguntou o jogador.

— Você logo vai entender — respondeu o Artífice. — Se você vir mais deles, pegue-os. Precisamos de todos que pudermos encontrar.

Gameknight fez que sim com a cabeça e seguiu em frente pela densa floresta, cercado de perto por um círculo de companheiros peludos, cujos latidos ocasionais soavam quase reconfortantes, por algum motivo.

Espero que Shawny esteja pronto, pensou Gameknight. Espero que ele consiga convencer os outros, ou este plano fracassará.

A dúvida fluía pelo jogador com cada batida do coração. Ela corroía sua coragem, mas então ele olhava para o companheiro e se sentia fortalecido. O Artífice corria ao seu lado, confiante e forte, os longos cabelos grisalhos escorrendo pelas costas, coragem e determinação estampados firmemente no rosto quadrado. O velho NPC virou a cabeça enquanto corria, deu um sorriso e tapinhas reconfortantes no ombro do amigo, fazendo um dos lobos de Gameknight rosar. Os dois jogaram um bife ao animal e

continuaram em disparada, recolhendo todos os lobos selvagens que viram enquanto atravessavam a floresta.

Subitamente, um grupo de seis zumbis saltou de detrás de um aglomerado particularmente denso de árvores, todos reunidos sob a sombra da copa fechada, tentando se manter longe do sol letal. Antes que qualquer um deles pudesse atacar, os lobos caíram matando, abocanhando braços e pernas com presas afiadas. A alcateia avançou contra os monstros verdes com brutalidade total. Garras brilhantes faiscaram no ar, tentando ferir a pelagem branca, mas os lobos eram rápidos demais para as criaturas esmeraldinas. Os zumbis piscaram em vermelho repetidamente conforme seu HP baixava devagar, presas afiadas rasgando braços verdes e doentios. A matilha destroçou os monstros, mísseis brancos peludos mergulhando na massa verdejante até que a última criatura desapareceu com um estalo baixo, deixando para trás pedaços flutuantes de carne de zumbi e, obviamente, XP.

— Agora você entende por que precisamos dos lobos — comentou o Artífice, orgulhoso.

Gameknight concordou.

— Foi uma ótima ideia.

O Artífice sorriu e voltou a correr, com aquela cantoria que elevava o astral um pouco e a matilha seguindo logo atrás. Eles correram em disparada pela densa floresta, escolhendo um caminho entre os baixos galhos folhosos e poços serenos, e seus protetores peludos destroçavam zumbis e aranhas a toda oportunidade enquanto o destino os atraía adiante. Os dois rumavam para a montanha distante cuja face rochosa espiava ocasionalmente por entre as copas das árvores.

— Acho que é lá que vai acontecer — anunciou Gameknight quando chegaram ao cume de um monte. O pico rochoso agora se erguia visível diante deles, alto e majestoso, com a floresta terminando ao seu sopé ao longe.

— Você acha que conseguiremos chegar tão longe antes do anoitecer? — indagou o Artífice, franzindo a monocelha com preocupação.

— Sinto que é necessário — respondeu Gameknight. — Estou com uma sensação estranha, como se tudo estivesse culminando neste ponto. Sinto toda a raiva e violência deste mundo concentrada nesse local... esta noite. Nós *temos* que chegar.

Olhando por sobre o ombro, o ancião espiou o sol, cuja face dourada já começava a acariciar o horizonte. Ele não precisou olhar para saber de quanto tempo precisariam; era só o nervosismo que o levava a verificar.

— Se conseguirmos chegar até aquela colina em uns dois minutos — disse o NPC —, seremos capazes de alcançar o sopé da montanha. Espero que o seu amigo tenha algo preparado para nós, senão, quando chegarmos lá, ficaremos encurralados contra a montanha, provavelmente cercados por todos os monstros neste servidor. Espero que ele não fracasse.

— Eu também — respondeu Gameknight, com a imaginação tomada por imagens de zumbis irrompendo do digitalizador do pai e atacando sua irmãzinha. — Eu também.

Os dois dispararam morro abaixo e subiram rapidamente a colina seguinte, enquanto o sol competia com eles numa corrida pela linha de chegada. Mais monstros começaram a mostrar suas caras furiosas enquanto os dois aceleravam, pois o nível de iluminação e a cobertura das árvores permitindo que ficassem por ali sem se incendiar. Mãos com garras tentaram ferir os guerreiros, tentaram se cravar na carne deles enquanto passavam. Uma aranha pulou direto no caminho deles. Gameknight e o Artífice golpearam a criatura enquanto saltavam sobre ela, e as duas espadas mataram-na num instante.

Sem parar para recolher o XP, os dois companheiros continuaram em disparada; era uma fuga pelas próprias vidas. Um grupo de creepers tentou se aproximar pela direita, mas seus pezinhos porcinos eram simplesmente lentos demais. Um dos lobos partiu

para cima das feras verdes e negras, fazendo-as detonar e eliminando o grupo inteiro; *pobre lobo*, pensou Gameknight.

Sem parar para enfrentar os inimigos, os dois companheiros simplesmente voaram pela floresta, deixando que a alcateia de lobos fizesse o trabalho sujo sempre que possível. Gameknight viu algumas aranhas e zumbis fugindo depois de vê-los, provavelmente para divulgar a posição da dupla a Érebo, mas isso não era mais um problema. Na verdade, eles queriam que Érebo soubesse onde estavam e trouxesse a horda dele.

Espero que Shawny esteja pronto, pensou Gameknight.

E, então, eles ouviram um som enquanto começavam a subir a colina seguinte, a risada maníaca dos endermen que se teletransportavam por perto.

— Você ouviu isso? — perguntou Gameknight enquanto corria.

— Ouvi — respondeu o Artífice estoicamente. — Eles estão aqui.

Foi aí que um enderman apareceu bem diante deles, com os longos braços de trevas esticados ao lado do corpo e partículas roxas dançando ao redor. Contornando a criatura sombria, os dois rapidamente olharam para baixo de forma a evitar contato visual, além de guardar as espadas. Endermen só podiam ser provocados a lutar se fossem atacados ou se alguém os olhasse diretamente nos olhos. Gameknight e o Artífice deram a volta em outro dos monstros das trevas, pois sabiam muito bem disso e tomaram cuidado de não olhar e nem tocar nas criaturas, aqueles pesadelos ambulantes.

Os sons da perseguição vinham fortes de detrás deles, os ganidos dos lobos soando altos às costas da dupla conforme os monstros atacavam os protetores peludos. Os estalos das aranhas e gemidos dos zumbis começaram a crescer até se tornar insuportáveis, conforme o número de monstros se multiplicava, e o chacoalhar de esqueletos e risadinhas de endermen se somaram à cacofonia. Os grunhidos dos lobos gradualmente mudaram de ofensivos para defensivos, uma defesa aterrorizada, e os ganidos e uivos acentuaram a dor que provavelmente sentiam.

— Espero que eles simplesmente fujam — comentou Gameknight com o amigo, enquanto os uivos de dor faziam com que ele se sentisse mais culpado.

— Eles não fugirão, a não ser que fiquem com fome — respondeu o Artífice.

Mais ganidos e choro canino soaram, e, por fim, nada mais dos lobos, só o barulho dos monstros: os dois estavam sozinhos. Disparando de novo, eles finalmente alcançaram o topo da última colina, e a montanha rochosa se erguia adiante. Parando um momento para recuperar o fôlego, os dois olharam para trás, em direção à floresta, e ficaram aterrorizados pelo que viram. Centenas, não, talvez mais de mil monstros se aproximavam da posição deles, as caras raivosas dos zumbis, esqueletos, aranhas, slimes e creepers visíveis por entre os galhos das árvores, com um enderman ocasional apenas parado... observando e esperando. Parecia o fluxo de um enorme rio, as criaturas desviando de troncos de árvores e passando sobre colinas baixas, todas concentradas na posição deles, em Gameknight999. O jogador sentia a raiva deles, a fúria, o desejo de matar toda e qualquer criatura que encontrassem.

O menino estremeceu de pavor.

— Vamos lá, temos que sair deste morro antes que eles nos cerquem — afirmou o Artífice, segurando sua mão e o puxando para a frente.

Gameknight começou a correr, e então disparou morro abaixo na direção do objetivo deles, mesmo que não soubesse exatamente aonde estavam indo. Subitamente, uma tocha acendeu na base da montanha, e havia um sinal quase invisível sob o círculo de luz, logo acima de uma porta de ferro que brilhava forte.

— Ali, você vê? — gritou Gameknight, com os sons de perseguição ficando mais altos.

O Artífice assentiu com a cabeça.

Os gemidos dos zumbis e os estalos agitados das aranhas começaram a cercá-los de três lados, pois a massa de criaturas

sanguinárias se aproximava. Olhando por cima do ombro, o jogador viu o maremoto de monstros passando pelo morro. Os olhos negros dos zumbis e os olhos vermelhos das aranhas pareciam se iluminar de fome. Estavam todos focalizados nele. Alguns dos zumbis despencaram e desceram a colina rolando na sua pressa ao ultrapassar o cume para alcançar o Usuário-que-não-era-um-usuário, enquanto as aranhas escalaram os corpos verdes sem pensar, seu ódio concentrado no alvo.

Tremendo de medo, Gameknight seguiu adiante, focando na tocha e nas portas, a salvação que os aguardava. Enquanto corriam, os dois viam flechas voando acima e se cravando no solo perto de seu caminho: os esqueletos disparavam contra eles.

— Não corra reto — instruiu Gameknight. — Faça um zigue-zague.

Os dois iam para a direita e para a esquerda, se tornando mais difíceis de atingir. Flechas choviam vindas de todas as direções, mas a maioria acertava o chão perto dos pés deles, com uma ponta farpada ocasional cortando de raspão um braço ou ombro. Correr em zigue-zague mantinha as flechas sob controle, mas permitia que os monstros se aproximassem mais um pouco, lentamente diminuindo a distância enquanto seus grunhidos famintos ficavam mais barulhentos. *Será que chegariam a tempo?* Mais para a esquerda, Gameknight percebeu um grupo de aranhas se aproximando... — *não, não eram aranhas normais, eram aranhas das cavernas... ah não. Leite, não tinham leite. Como poderiam enfrentar aranhas das cavernas?* O veneno certamente acabaria com eles, e o leite era o único antídoto. Outro grupo de aranhas das cavernas apareceu à direita, mais distante que o primeiro, mas ainda assim encurralando a dupla.

A tocha estava se aproximando; eles tinham que alcançá-la. Disparando o mais rápido possível, os dois amigos cruzaram o último trecho enquanto a chuva mortal de pontas de ferro era lançada sobre eles pelos esqueletos e os grunhidos dos monstros que os seguiam se tornava mais alto e raivoso.

O duo finalmente alcançou as portas de ferro apenas para notar que não havia botão ou alavanca, nenhuma placa de pressão ou meio de abrir a rota de fuga: estavam presos. Virando-se para olhar o sinal, Gameknight viu o que estava escrito em enormes letras maiúsculas: o Álamo. Era uma piada de Shawny, uma referência à batalha final do exército texano contra as forças mexicanas, a famosa peleja agora sendo reencenada ali em *Minecraft*. Infelizmente, eles estavam desempenhando o papel dos texanos, e essa luta histórica não tinha acabado bem para esses defensores.

Artífice bateu às portas de ferro com o punho, gritando para que fossem abertas. Enquanto ele gritava, Gameknight se virou e encarou os perseguidores. Os monstros tinham parado de correr e se aproximavam lentamente, parecendo querer se deleitar com o momento em que destruiriam o último usuário neste mundo. Gameknight viu os endermen parados no fundo, apenas observando; uma nuvem de poeira roxa formando uma névoa colorida ao redor das criaturas sombrias. Então um novo enderman apareceu em meio à horda, este um pouco mais alto que os outros, colorido de um carmesim profundo em vez do preto característico: era Érebo, com olhos incandescentes. Gameknight ouvia Érebo rindo ao longe, então a voz maníaca se erguendo acima do burburinho dos monstros, pronunciando uma única palavra, o comando que todos os monstros tinham esperado para ouvir:

— ATACAR!

As criaturas investiram, com olhos cheios de uma sede de matança, e tudo que o Artífice e Gameknight999 puderam fazer foi desembainhar as espadas e esperar.

CAPÍTULO 14

A ISCA

Subitamente, a porta de ferro se abriu e um rosto familiar apareceu, espiando para fora e expondo um sorrisinho maroto. Era Shawny.

— Oi, amigos — saudou ele, brincalhão. — Vocês querem entrar ou o quê?

— Shawny! — gritou Gameknight, em seguida agarrando o Artífice e o puxando para dentro, com a porta de ferro batendo atrás deles.

Isso disparou uma explosão de atividade do lado de fora, gemidos e grunhidos de frustração e ódio. Os sons de pancadaria começaram imediatamente assim que os zumbis alcançaram a porta, tentando derrubar a barreira de ferro com seus punhos contundentes.

— Por onde você esteve? — perguntou Gameknight enquanto se afastava da porta, seguindo mais adiante no túnel.

— Estive aqui mesmo — respondeu Shawny. — Só estava esperando que você tivesse provocado bem os monstros. Precisamos que eles estejam bem raivosos para que isso funcionasse.

— Então tudo está preparado? — ofegou o Artífice enquanto tentava recuperar o fôlego, com o rosto coberto de suor.

— É claro — respondeu Shawny. — Mas não foi fácil convencer alguns dos usuários a ajudar. Enfureceu muita gente, Gameknight. Você não tem muitos fãs.

Gameknight olhou para baixo, envergonhado pelo próprio comportamento, talvez pela primeira vez na vida. Virando-se para o amigo, provavelmente seu único amigo, ficou feliz que ele estivesse aqui. Dando uma olhada para cima, Gameknight notou o filamento prateado cintilante que se estendia da cabeça de Shawny através do teto rochoso, conectando-o ao servidor, enquanto o nome flutuava acima do outro jogador, suspenso sobre o nada, mas brilhando forte no túnel mal iluminado.

— Eu sei — respondeu ele solenemente. — Eu não fui muito legal com as outras pessoas.

— Não foi muito legal? — repetiu Shawny, rindo. — Você foi um babaca completo.

— É, eu sei. Fui desrespeitoso e ofensivo, e magoei os outros para minha própria diversão. Cuidava de mim e apenas de mim. — Ele suspirou. — É incrível que qualquer pessoa tenha vindo me ajudar depois do jeito que tratei todo mundo... inclusive você, Shawny. Obrigado.

Shawny contemplou Gameknight com um olhar curioso.

— Nunca achei que fosse ver esse dia — disse Shawny, com um sorriso crescendo no rosto.

— O quê? — indagou Gameknight.

— Você dizendo obrigado — respondeu o amigo.

Gameknight deu tapinhas amistosos nas costas de Shawny, mas foi rapidamente trazido de volta à realidade quando o som dos endermen à porta ecoou pelo túnel.

— Vamos lá — chamou Shawny. — Precisamos chegar à caverna antes que eles consigam arrombar. Os endermen vão remover rapidamente os blocos de terra em volta das portas, e, então, eles entrarão.

Shawny guiou o par mais para o fundo do túnel, onde tochas tinham sido colocadas esparsamente nas paredes para oferecer alguma luz. A passagem seguia num declive suave, cada vez mais fundo no subterrâneo, fazendo curvas para um lado e para o outro, se resfriando conforme descia. Em alguns trechos ficava com dois ou três blocos de largura, em outros pontos apenas um bloco, forçando o grupo a seguir em fila única.

— Tem uma coisa que você precisa saber — declarou Shawny num tom anormalmente sério enquanto corriam pelo túnel. — Tem alguma coisa errada com *Minecraft*.

— Como assim? — perguntou Gameknight.

— O sistema de reaparecimento está ferrado de alguma forma.

— O reaparecimento?

— Quando morremos, não reaparecemos — explicou Shawny. — Simplesmente somos chutados do servidor e não conseguimos reconectar, como se tivéssemos sido cortados ou banidos, não só neste servidor, mas em todos os servidores. Nosso *Minecraft* fica corrompido de alguma forma, e não conecta mais. Todos os usuários na internet estão falando disso.

— A tela menciona algum tipo de banimento?

— Não, simplesmente não conseguimos nos conectar a nada. Os servidores aparecem nas nossas listas de serviços, mas não conseguimos alcançar nenhum deles. Todos esses usuários aqui sabem disso. Se morrerem, não poderão nunca mais voltar a *Minecraft*. Se todos nós morrermos, você ficará sozinho.

— Isso é encorajador — comentou Gameknight sarcasticamente enquanto avançavam rapidamente pelos túneis.

— É a guerra — afirmou o Artífice no meio da fuga, à qual os sons das criaturas ao longe acrescentavam urgência. — Os monstros conseguiram absorver XP suficiente para desestabilizar este mundo, alterando os mecanismos que controlam o servidor. Eles estão se preparando para avançar ao próximo plano de servidores, mais perto da Fonte. Precisam vencer a batalha para destruir esta máquina e avançar de nível.

— O que acontece se *você* morrer? — perguntou Shawny ao amigo, com preocupação na voz.

— Eu não sei, mas dói muito... — Gameknight fez uma pausa momentânea quando as memórias daquela primeira aranha inundaram sua mente. — Dói muito quando os monstros me atingem, dói como se fosse de verdade. Acho que não vou querer saber como é a sensação de morrer. Aposto que, no mínimo, vai ser desagradável. Não sei bem o que vai acontecer. Talvez eu reapareça, ou talvez eu seja chutado do jogo e volte ao meu porão, ou...

— Ou o quê? — perguntou Shawny em voz baixa, quase um sussurro. Os passos deles enchiam o túnel de ecos abafados.

— Ou talvez eu simplesmente morra... você sabe... de verdade.

Foi bem aí que o túnel estreito acabou, se abrindo numa imensa caverna cheia de lava, com uma ilha de pedra e areia no meio cercada por um mar de pedra ardente. Um cheiro sulfúrico preenchia a câmara, instantaneamente atacando os sentidos enquanto o impacto de calor da rocha derretida atingia o trio na cara, fazendo com que recuassem. A escala do lugar deixou Gameknight espantado. A enorme ilha no meio provavelmente seria capaz de conter mil pessoas, mas ainda mais impressionante era o volume inacreditável de lava, cujo lago se estendia profundamente nos recantos da caverna, fluindo para fora de vista em alguns pontos. Paredes e um teto escavados grosseiramente cercavam o mar de magma. Claramente minerada por usuários com suas picaretas, a câmara gigantesca tinha sido entalhada na carne de *Minecraft* apenas para esta batalha. Havia túneis no fundo do aposento, cada um deles cavado por um exército de jogadores, passagens iluminadas com tochas. Aonde elas levavam, Gameknight não tinha certeza, mas, por algum motivo, ele se sentia reconfortado com sua presença.

Um círculo de tochas circundava a caverna, cada uma delas posicionada a quatro blocos de altura e distanciadas em cinco blocos, mas as brasas ardentes ofereciam pouca luz comparadas ao incandescer alaranjado da lava. A existência das tochas provavelmente era um resquício do incrível processo de construção desta câmara imensa. Uma escadaria de pedra descia do túnel estreito ao chão da caverna, degraus que levavam a uma ponte exígua que cruzava o lago fervente e se abria para a grande ilha no meio. Do outro lado da ilha de pedra havia outra ponte, de construção semelhante à sua gêmea; uma ponte para se chegar à ilha, outra para sair. Lá longe do outro lado do lago de chamas havia um pequeno peitoril, com dez blocos de largura, seguindo a curvatura da câmara. O peitoril era grande o bastante para conter

talvez uns cem defensores, mesmo que agora não houvesse nenhum.

— Cadê todo mundo? — perguntou o Artífice, com medo na voz.

— Eles disseram que estariam aqui — respondeu Shawny, soando agitado e um pouco assustado.

Os barulhos dos monstros chegavam pelo túnel atrás deles. Gameknight podia quase sentir a maldade e ódio emanando das criaturas. O jogador tinha medo.

— Rápido, atravessem a ponte — instruiu Shawny, seguindo correndo o caminho de pedra enquanto a lava fluía dos dois lados.

Os três companheiros cruzaram a ponte rochosa e alcançaram a grande ilha central. Dava para sentir o calor da lava enquanto fagulhas e cinzas saltavam, a rocha derretida iluminando a câmara como se fosse dia.

— Como vamos fazer isto? — indagou Gameknight. — Não podemos defender a ponte só nós três.

— Não queremos defender a ponte — explicou Shawny. — Precisamos atrair *todos* até esta ilha. Então teremos uma surpresinha para eles.

Foi então que os sons dos monstros preencheram a câmara, a abertura do túnel lotada de zumbis e aranhas das cavernas, com esqueletos brancos e slimes verde-limão aparecendo por entre os braços e pernas daqueles na frente. Um arrepio intenso desceu pela espinha de Gameknight quando o medo — não, o terror — dominou sua alma. *Há tantos deles, centenas, talvez mil. Como vamos fazer isso? Como vamos sobreviver? Se ao menos eu não tivesse sido tão egoísta, tão arrogante e desrespeitoso, tão...*

Subitamente, uma presença surgiu ao lado do menino, se materializando sem ruído. Era um usuário. Gameknight viu palavras flutuando sobre a cabeça dele, e um longo filamento prateado subindo até o teto e o atravessando como se não estivesse lá. As letras diziam "Disko42", o famoso mestre de redstone. Então outro usuário apareceu, outro filamento prateado se erguendo no ar,

“PaulSeerSr.” E, num instante, a ilha ficou cheia de jogadores que apareciam do nada, cada um deles de espada em riste, muitos de armadura de diamante, algumas tremeluzindo com encantamentos, outras de um ferro fosco, mas todos preparados para a batalha. A ilha agora estava lotada com provavelmente de trinta a quarenta usuários, cuja aparição súbita fez os monstros à boca do túnel se deterem, com olhos famintos focados nas novas ameaças. Mais pessoas surgiam na caverna, algumas se somando aos números na ilha enquanto outras se materializavam no peitoril rochoso no outro lado da câmara. Havia uma expressão de determinação estampada em cada rosto.

Os usuários estavam preparados para a batalha.

Gameknight999 olhou em volta e ficou chocado com os jogadores de alto nível que reconheceu: AntPoison, SkyKid, HoneyDon't, Zefus, Sin, Pips, SgtSprinkles... Os mais proeminentes e habilidosos usuários do jogo, e todos estavam ali para ajudá-lo; o menino se sentiu honrado.

— Obrigado a todos por terem vindo para me ajudar — gritou Gameknight alto o bastante para que todos pudessem ouvir.

Alguns jogadores riram.

— Não estamos aqui por você, Gameknight — zombou uma voz à esquerda.

— É, nós só viemos por causa das coisas estranhas que estão acontecendo com *Minecraft* — afirmou outra pessoa.

— E por causa do Shawny — acrescentou AntPoison ao lado. — Ele disse que isto era importante e que alguém precisava da nossa ajuda. Ele não nos falou que era o *grande* Gameknight999. — A voz dele estava carregada de sarcasmo.

Mais alguns resmungos soaram pela multidão, pois a ideia de ajudar o pior troll de *Minecraft* não era muito popular.

— Olha só, os monstros estão tentando conquistar *Minecraft*, e precisamos de um plano para detê-los — argumentou Gameknight.

— Não se preocupem comigo. Neste momento precisamos salvar *Minecraft*, ou esses monstros invadirão o mundo físico.

Algumas pessoas riram, mas a maioria só ficou calada, olhando com raiva para Gameknight999.

— Eu ouço essas risadas e vejo a descrença nos seus rostos — ralhou o Artífice —, só que há muito mais em risco aqui do que o seu joguinho tolo. — Os usuários ficaram chocados ao ouvir o NPC falar, e ainda mais surpresos ao ver uma espada em sua mão. — Os NPCs em *Minecraft* estão vivos, como eu. Temos autoconsciência, sabemos que existimos, e sentimos um senso de valor próprio. Temos esperanças e sonhos, e vocês trolladores acham que isto é só um jogo, e que os NPCs são dispensáveis. Bem, tenho novidades: NÓS SENTIMOS DOR. Sentimos desespero quando nossas mulheres e filhos são assassinados. Sentimos tristeza quando nossos lares são destruídos pelo seu abuso de poder. Mas, neste momento, NPCs por todo este servidor estão enfrentando os monstros, colocando suas vidas em risco para salvar este mundo e o de vocês também.

O Artífice fez uma breve pausa antes de prosseguir:

— Há servidores acima deste mundo que estão mais próximos da Fonte, e cada nível contém criaturas cada vez mais fortes. Zumbis, aranhas, endermen e creepers querem destruir isso tudo, todos os mundos, incluindo a Fonte. E, quando a Fonte for destruída, tudo será destruído, e os monstros serão liberados no seu mundo, o mundo físico.

O ancião se virou para lançar um olhar de fúria àqueles na ilha, apontando um dedo acusador aos usuários. Em seguida, continuou:

— Então vocês podem rir de mim e de Gameknight, mas lembrem-se deste momento, da hora em que tiveram uma chance de resistir à inundação. E, quando os creepers forem às suas casas e explodirem um buraco nas suas paredes, para deixarem que zumbis e aranhas entrem nos seus quartos, vocês poderão se lembrar de quando tiveram uma oportunidade de fazer a diferença, mas ficaram simplesmente rindo... e, no fim, quando as garras negras das aranhas estiverem rasgando seus lençóis e os zumbis estiverem

arrancando sua carne para valer, vocês provavelmente ouvirão as risadas uivantes *deles*. Lembrem-se deste momento, então, e se desesperem.

— Ele diz a verdade — afirmou Shawny. — Eu vi o que está acontecendo aqui, e é algo maior do que nós. Precisamos deter esses monstros bem aqui e agora, ou ninguém sabe o que vai acontecer.

Os usuários escutaram o Artífice e Shawny, considerando suas palavras, e então conversaram entre si, alguns interrompendo o debate para lançar olhares de ódio contra Gameknight. Os jogadores continuaram discutindo, enquanto os monstros ainda mantinham posição do outro lado da ponte, sem saber o que iria acontecer, inseguros e aguardando. Finalmente, uma voz da razão, HoneyDon't, se ergueu acima das demais. O jogador geralmente falava de forma engraçada e ridícula, mas a seriedade de suas palavras e de seu tom de autoridade convenceram as massas.

— Nós conversamos — anunciou HoneyDon't — e vamos ajudar, mas não por ele — afirmou o jogador, apontando para Gameknight —, e sim por *Minecraft*. Todos percebemos que tem algo estranho acontecendo nos servidores e, se esta batalha ajudar, vamos acabar logo com isso.

Gameknight suspirou aliviado, sabendo que a presença desses usuários poderia fazer a diferença, virando a maré em favor deles, se tudo desse certo.

— Muito obrigado a todos — disse Gameknight, virando-se em seguida para encarar os monstros, espada em riste, pronto para a batalha, mas os monstros ainda permaneciam imóveis à boca da caverna, sentindo uma armadilha.

— Por que eles não estão atacando? — indagou Shawny.

— Estão desconfiados de uma armadilha — sussurrou o Artífice. — Temos que atraí-los para a ilha.

— Mas como? — perguntou HoneyDon't. — Talvez se a gente oferecesse uns bolinhos? — Sua risada ecoou pela câmara.

— Fala sério — ralhou Zefus, dando um empurrão no amigo. — O que vamos fazer?

— Temos que atraí-los até nós — repetiu o Artífice em voz baixa. — Mas como?

— Deste jeito — concluiu Gameknight, avançando em direção aos monstros. — ÉREBO, APAREÇA AGORA!

Nada aconteceu. Gameknight atravessou a ilha e parou junto ao fim da ponte, com os monstros encarando do outro lado, seus gemidos e rosnados soando alto.

— ÉREBO, APAREÇA AGORA OU FIQUE CONHECIDO COMO O ENDERMAN MAIS COVARDE DE *MINECRAFT*!

O insulto fez os zumbis pararem de gemer e as slimes cessarem seus pulos. Todas as criaturas ficaram chocadas com o desafio. Subitamente, uma presença vermelho-escura surgiu do lado oposto da ponte de pedra, com uma névoa roxa flutuando ao seu redor: era Érebo, o líder dos monstros neste servidor. O enderman encarou Gameknight do outro lado da ponta, com olhos brancos incandescentes de fúria. O menino rapidamente baixou o olhar.

— O que foi que você disse, Usuário-que-não-é-um-usuário? — Érebo deu uma gargalhada numa voz aguda e guinchante. — Você quer vir aqui deste lado conversar? Bem, pode atravessar!

— Não tenho nada a dizer, criatura, apenas sinto pena de você e dessas criaturinhas que o seguem. Sua covardia ficará famosa por todos os servidores de *Minecraft*; mil monstros com medo de um punhado de usuários... você é patético.

Isso provocou resmungos dentre os monstros, sendo os zumbis os mais barulhentos. Alguns avançaram um passo, querendo atacar, mas Érebo estendeu um longo braço, contendo-os em seu lugar. Seu vulto alto e tenebroso bloqueava a ponte.

— Ha ha ha. — Gameknight riu. — Você não consegue nem controlar seus próprios bichinhos. É de você que eu tenho mais pena. Não foi páreo para mim lá na aldeia, e não será páreo para mim aqui. É muito esperto da sua parte se manter fora desta

batalha, mesmo que a sua morte não seja uma perda relevante para este mundo, apenas mais um inseto insignificante sendo esmagado.

O jogador viu que o enderman começava a tremer, com olhos agora ardendo em vermelho.

— Vocês, endermen, não são nada além de ladrões, tomando um bloco de terra aqui, e areia ali. Isso é tudo o que podem fazer? Roubar? Vocês não têm propósito, tal e qual seus bichinhos de estimação. São todos patéticos, erros de programação. Bem, vocês não passarão deste ponto. Eu os proíbo.

Gameknight riscou uma linha no chão com a espada de diamante, um longo arranhão visível aos seus pés.

— Vocês aterrorizaram aldeias por todas as partes deste servidor, tomaram as vidas de NPCs e usuários com o único motivo torpe de satisfazer sua própria sede por morte... Bem, vocês agora estão proibidos de causar mais sofrimento. Eu estabeleço o limite aqui — gritou Gameknight. — Ninguém poderá passar sem me encarar primeiro. Se bem que duvido que qualquer um de vocês seja forte ou corajoso o bastante para tentar.

Érebo estava a ponto de explodir; ele agora tremia visivelmente.

Enchendo a boca de saliva, Gameknight cuspiu na direção dos grupos de monstros, com uma careta de desprezo no rosto, e em seguida riu da horda, uma gargalhada desrespeitosa e zombeteira que ecoou pela câmara.

E essa foi a gota d'água. O arame enferrujado que segurava a rolha no lugar, que mantinha toda aquela raiva e fúria engarrafadas no túnel, subitamente se libertou. Investindo adiante, os monstros correram na direção dos usuários com apenas um pensamento em suas mentes: matar. Gameknight sacou o arco e disparou flechas contra a onda de morte que se aproximava, matando um zumbi, depois uma aranha das cavernas, então um esqueleto, mas por fim o jogador foi puxado para trás pela ilha por um conjunto de mãos fortes, atirando enquanto era arrastado. Virando-se, ele viu Shawny

de um lado e SkyKid do outro. Os dois o soltaram e pegaram suas espadas.

— Lembrem-se do plano — gritou Shawny, depois se virando para encarar a horda que vinha correndo até eles.

Gameknight preparou outra flecha e foi até a linha de frente do grupo de usuários, com os olhos de mil monstros cravados nele e, para sua própria surpresa, não sentiu medo. Pela primeira vez, estava fazendo alguma coisa para ajudar os outros em vez de si mesmo, e a sensação era boa. Apenas esperava que ainda se sentisse bem quando a massa de presas e garras começasse a destroçar sua carne. Suspirando, Gameknight se manteve firme e esperou.

CAPÍTULO 15

A ARMADILHA

Os monstros investiram pela ponte de pedra com um único pensamento nas mentes: matar Gameknight999. Na pressa de chegar do outro lado, muitos foram empurrados para fora da estreita passarela, caindo nos braços abertos da lava borbulhante que cercava a ponte e a ilha. Não fazia diferença alguma, porém, um punhado de monstros mortos pela própria sede de violência em comparação às centenas que eram vomitados pelo túnel; as chances continuavam impossíveis.

Os defensores abriram fogo com arcos, atacando as criaturas de longe. A arma encantada de Gameknight cantava com a corda que vibrava a cada flechada, reverberando com os outros arcos próximos, criando um som como o de uma orquestra se preparando para tocar, cada filamento oscilando numa nota diferente, tanto dissonante quanto harmonioso ao mesmo tempo. O menino acertou um disparo na cabeça de um zumbi, depois na cabeça de uma aranha e mais um num esqueleto. Sua mão não conseguia puxar a corda rápido o bastante para acertar todos os alvos diante dele. Uma flecha ricocheteou na armadura de Gameknight, presente de um esqueleto. Afastando-a para o lado, o jogador continuou atirando.

— Concentrem-se nas aranhas das cavernas — gritou Shawny.

O veneno delas era letal, e o único antídoto era leite, algo que nenhum deles tinha se lembrado de trazer para a batalha. Primas menores das aranhas comuns de *Minecraft*, elas eram ferozes em batalha, tipicamente encontradas em masmorras subterrâneas. Agora, lideravam a carga sobre a ponte de pedra, com corpos peludos e azul-escuros, correndo pelo chão com oito pernas curtas e cabeludas. Todos os arqueiros concentraram seu fogo nessas feras, atirando flechas e mais flechas contra os terrores negros. Em instantes, todas as aranhas tinham virados almofadas de alfinetes,

com setas e penas cravadas em seus corpos. Então elas desapareceram do mundo.

Outra flecha passou por cima do ombro de Gameknight, acertando o usuário atrás dele.

— Agora, mirem nos esqueletos — gritou Shawny no que os monstros se aproximaram. — Acabem com os arqueiros deles.

Alguns dos zumbis estavam avançando, quase ao alcance dos defensores. Seus arcos ofereciam pouca defesa contra os inimigos verdes quando eles chegavam perto. Sacando a espada, Gameknight999 partiu numa investida.

— POR *MINECRAFT* — berrou, o grito de guerra reverberando contra as paredes de pedra da caverna.

Gameknight alcançou o primeiro zumbi e o golpeou na cabeça, matando-o em três cortes. Em seguida se virou e feriu os vizinhos, mas alguns dos zumbis estavam tentando contorná-lo, cercando-o com braços verdes estendidos. Subitamente, havia usuários ao lado do jogador: Disko42 à direita e PaulSeerSr à esquerda, cada um deles com uma espada de diamante encantada nas mãos. Então Zefus se adiantou, se somando aos outros três. As lâminas eram borrões azul-cobalto tremeluzentes enquanto devastavam os oponentes, partindo zumbis em dois e fazendo-os sumir, mas a massa de inimigos era grande demais para que os quatro defensores mantivessem suas posições.

— Temos de recuar! — gritou PaulSeerSr.

— Não, lutem como em *Wing Commander* — instruiu Gameknight enquanto atacava um zumbi de armadura dourada. — Bata e fuja, bata e fuja. Vamos lá, sigam-me.

Gameknight correu para a esquerda, seguido pelos três usuários. Eles dardejavam pelo campo de batalha, batendo em todos os alvos de oportunidade enquanto passavam, sem matar os zumbis, apenas causando danos pelo caminho. Depois de atravessar a largura da ilha, deram meia-volta para outra passagem. Desta vez, o segundo ataque deles contra os inimigos na primeira fila da horda foi letal, as

lâminas matando zumbis e afastando a linha de frente do exército de monstros como um apagador num quadro branco. Ainda assim, as criaturas avançavam. Agora as aranhas normais abriam caminho até a frente enquanto as slimes saltitantes, mais lentas, apenas começavam a cruzar a ponte de pedra.

— Isto não está dando certo — disse Disko42. — Temos que sair desta ilha.

— Ainda não — gritou Gameknight, matando uma aranha, uma fera peluda que conseguiu acertar um golpe antes de desaparecer. — Temos que trazer todos eles para a ilha, para disparar a armadilha.

— Então precisamos recuar, e, assim, abrir espaço para eles — concluiu Zefus, batendo num esqueleto próximo, transformando a criatura em uma pilha de ossos depois de dois cortes da lâmina cintilante. — Recuar para a outra ponte.

— Certo — concordou Gameknight.

Libertando-se da batalha, o menino voltou até os arqueiros, com Shawny à frente.

— Recuem até a outra ponte — disse ao amigo. — Mande os espadachins para o fronte a fim de proteger a retirada, e os arqueiros para o outro lado da lava. Preparem-se com a redstone.

Shawny assentiu e repassou os comandos. Metade dos arqueiros rapidamente atravessou a ponte enquanto a outra metade desembainhou suas espadas e investiu. Gameknight viu um dos usuários, HoneyDon't, se aproximar de uma alavanca instalada na parede de terra da caverna, esperando pelo sinal para ativar o controle; era a primeira metade da surpresinha deles.

— Espadachins, adiante! — gritou Gameknight, com a própria espada reluzente erguida bem alto. — POR *MINECRAFT*!!!

Os guerreiros dispararam numa investida, ecoando o grito de guerra. Para sua surpresa, o menino notou o Artífice ao seu lado, golpeando selvagememente com sua espada de ferro, partindo monstros ao meio.

— O que você está fazendo aqui? — exclamou Gameknight. — Vá para o outro lado da ponte, onde é mais seguro.

— Nossos destinos estão atados, meu amigo — respondeu o Artífice. — Eu ficarei ao seu lado.

Uma aranha saltou contra a dupla. As espadas deles retiniram juntas quando os dois atacaram a aranha ao mesmo tempo. Disparando pelo campo de batalha, o ancião e Gameknight eram redemoinhos de morte, girando entre os monstros, um deles atacando enquanto o outro defendia. Era como observar um balé gracioso, exceto, é claro, pela massa de garras e presas que tentavam alcançá-los, com a intenção de arrancar-lhes a carne dos ossos. Quando eles fizeram a segunda passagem, Gameknight percebeu que a maioria dos monstros estava na ilha exceto pelos creepers, que permaneciam ao fundo, todos aglomerados na ponte do outro lado da caverna, com os endermen ainda na boca do túnel. Gameknight sentia o ódio e a fúria de todos os monstros, e a sede das criaturas pela morte dele reverberava de alguma forma na sua mente. Era uma sensação terrível ter toda aquela maldade concentrada nele, mas o menino tinha que pôr tudo aquilo de lado e erguer algum tipo de barreira, ou aquilo ficaria insuportável. Afastando o próprio medo; não, o próprio terror; foi atrás do amigo, Shawny, e o encontrou no flanco direito, com a espada relampejando pelas slimes, cortando-as ao meio, em seguida fatiando as bolhas verdes saltitantes menores. Indo até o lado dele, Gameknight apontou para os creepers e depois fez um gesto incluindo todos os monstros.

— Chegou a hora — gritou ao amigo.

Shawny fez que sim com a cabeça, e então se virou para HoneyDon't, pronto para dar a ordem, a mão quadrada já em cima da alavanca. Antes que HoneyDon't pudesse se mexer, um enderman apareceu ao seu lado, estendendo os longos braços negros, e retirou o bloco de terra onde a alavanca estava instalada. O dispositivo caiu no chão com a redstone que tinha sido instalada atrás dele. Flutuou por um momento sobre a pedra e então caiu na

lava; a alavanca estava perdida. Outro enderman apareceu para pegar mais blocos de terra, e sua risada maníaca cravou estacas de pavor em todos que estavam próximos, desaparecendo em seguida numa nuvem de partículas roxas e deixando mais redstone flutuando no chão.

— A redstone — gritou HoneyDon't para Shawny. Seu sotaque inglês ainda soava engraçado, mesmo num momento como aquele. — Foi destruída!

Shawny atravessou a ponte correndo, abrindo caminho por entre os arqueiros defensores no peitoril estreito e parando ao lado de HoneyDon't. O circuito de redstone estava completamente destruído.

— Alguém aí tem uma alavanca? — perguntou Shawny.

Ninguém tinha.

— Temos que fechar a rota de fuga dos monstros. Destruir a ponte oposta — afirmou Shawny, com medo na voz. — Ou eles escaparão.

Todos eles sabiam que, se os monstros escapassem, então esta batalha seria por nada, e teria de ser lutada novamente, em algum outro lugar do servidor, caso sobrevivessem.

Correndo de volta à ilha, Shawny chamou o amigo. Desembarçando-se da batalha, Gameknight e o Artífice se aproximaram, com as armaduras arranhadas e amassadas dos golpes que receberam.

— O detonador de redstone para a ponte de lá está arruinado — explicou Shawny. — Não podemos destruir a rota de fuga deles. Os monstros poderão fugir quando ativarmos a armadilha, o plano fracassou.

Baixando o olhar, Shawny encarou o chão, derrotado, enquanto uma flecha passou acima de sua cabeça, tirando um fino do seu capacete. Gameknight olhou de relance a ponte distante, em seguida contemplou o campo de batalha, a ilha rochosa coalhada de armas e armaduras dos caídos. Os monstros estavam pressionando, fazendo os espadachins recuarem para o fundo da ilha. Os usuários

disparavam do peitoril estreito, atirando flechas o mais rápido que podiam, reduzindo lentamente o exército de criaturas, mas havia tantos monstros e tão poucos defensores que as chances de vitória pareciam muito remotas.

— Se não destruímos aquela ponte, o plano não vai funcionar — afirmou Gameknight solenemente. — Vocês deveriam bater em retirada. Tomem os túneis nos fundos da caverna e fujam.

O gosto da derrota era amargo. Eles tinham perdido; ele tinha perdido. Este mundo de *Minecraft* seria destruído e aqueles monstros chegariam mais perto da Fonte, mais perto da família dele, da irmãzinha. O que Gameknight havia feito? Se ao menos mais gente tivesse vindo, se ao menos ele não tivesse sido um babaca com todos aqueles outros jogadores, talvez... talvez... e então o som da risada arrepiante de Érebo reverberou pela câmara.

O jogador se virou e olhou para o lado oposto da caverna, travando olhares com o enderman vermelho-escuro. O rei dos monstros estava sorrindo de alguma forma, um sorriso assustador e cheio de dentes, como uma cobra prestes a dar o bote. Então Érebo riu mais uma vez, e toda a esperança abandonou Gameknight999.

CAPÍTULO 16

O SIGNIFICADO DO SACRIFÍCIO

— **NÃO!** — exclamou o Artífice. — Não pode haver derrota. Nós não desistiremos. Há gente demais dependendo de nossa proteção. — Ergueu a voz para que todos os defensores pudessem ouvir: — A derrota não é uma opção. — E então o NPC urrou com uma força que estremeceu todos na câmara, monstros e usuários igualmente: — *MINECRAFT!!!* — Seu grito de guerra reverberou por toda a câmara como um trovão.

Foi neste momento que o Artífice fez algo em que ninguém poderia acreditar. A batalha chegou ao ponto de pausar, pois tanto atacantes quanto defensores pararam de lutar para assistir ao inacreditável. O Artífice disparou pelo campo de batalha e atravessou a ilha lotada de monstros, empurrando as aranhas gigantes e afastando zumbis e slimes para alcançar o lado oposto. Correndo pelo meio do exército de mil criaturas, o NPC alcançou a ponte cheia de creepers, batendo nas criaturas malhadas de verde e negro, fazendo uma delas começar a sibilar e piscar, com o pavio explosivo mortal agora aceso. Ele então se virou para outro monstro e bateu nele, ativando outra bomba ambulante, então outra, e mais outra, até que pelo menos meia dúzia de creepers estava piscando, reluzindo forte. Num impacto de som e blocos voadores, os creepers detonaram, destruindo parte da ponte de pedra e revelando a TNT enterrada abaixo, que também começara a piscar, os blocos rubro-negros preparando o próprio presente explosivo. A TNT então explodiu num globo de destruição ainda maior, levando consigo a ponte inteira e todos os ocupantes acima, incluindo o Artífice. A rota de fuga traseira da ilha agora estava destruída. Os monstros estavam presos.

— Nãããã! — gritou Gameknight enquanto via o corpo do amigo voando alto, cercado pelas bolas reluzentes de XP dos creepers

mortos, com a armadura despedaçada e o corpo piscando em vermelho com o dano.

Para Gameknight, parecia estar acontecendo em câmera lenta, o corpo do amigo sendo lentamente atirado para o alto, as bolas reluzentes de XP fluindo a ele em um redemoinho de cores enquanto os cabelos grisalhos revoavam atrás como uma bandeira prateada. Com todos os músculos contraídos, a respiração superficial, e o coração batendo forte no peito, Gameknight travou olhares com o Artífice enquanto este voava para cima. Uma expressão de tristeza incontrolável misturada a terror tomou o rosto de Gameknight. O amigo dele estava morrendo.

— Artífice! — gritou ele, com a voz ecoando pela câmara. — ARTÍFICE!!!

Foi então que o Artífice fez algo que Gameknight sabia que jamais iria esquecer... sorriu. Uma expressão de satisfação dominou o NPC no que seu corpo piscava vermelho repetidamente, sua saúde se esvaindo rapidamente. Quando o último ponto de vida do amigo se foi, o menino percebeu que ele estava cantarolando aquela musiquinha melodiosa de que parecia gostar tanto. Então fechou os olhos e desapareceu de vista.

O Artífice estava morto.

Gameknight caiu de joelhos, transtornado de tristeza. Seu amigo estava morto. Uma dor como ele nunca sentira antes pulsou pela própria alma. Pior que as garras negras das aranhas ou as unhas afiadas como navalhas dos zumbis, esta dor abrangia todos os aspectos do seu ser: corpo, mente e alma estavam gritando de agonia e desespero absoluto. Os olhos do jogador estavam travados nos do Artífice quando este morreu; o sorriso e expressão de satisfação no rosto do amigo eram coisas que ele jamais esqueceria.

Alguém agarrou Gameknight e o arrastou para fora da ilha, o jogador não sabia bem quem, pois a mágoa e a tristeza fluíam sobre ele como uma terrível tempestade. Pensou que poderia ter sido Zefus, ou talvez Sin, mas não tinha certeza nem se importava. E então Shawny estava ao seu lado.

— O Artífice está morto... meu amigo, morto — declarou Gameknight enquanto chorava, com lágrimas cúbicas descendo pelo rosto. — Por que ele fez isso? Por que se sacrificou desse jeito? Ele devia saber que não ia sobreviver.

— Eu não sei — respondeu Shawny, solenemente. — Talvez achasse que poderia matar os creepers e ainda continuar vivo.

— Mas por quê? Ele sabia que não iria sobreviver, sabia que seria morto. Como pôde fazer uma coisa dessas?

Foi aí que a compreensão irrompeu desenfreada. O Artífice tinha se sacrificado por causa do amor que sentia pela família: pelos amigos, pela aldeia... por *Minecraft*. Ele havia se sacrificado voluntariamente por todos aqueles que ele amava, porque tinha o amor deles em tão alta conta que dar a própria vida aos temperamentos explosivos dos creepers era uma troca justa. O Artífice agiu porque sabia que poderia estar salvando aqueles que mais amava. Um sentimento de orgulho invadiu Gameknight, ao saber que um indivíduo tão bravo e nobre tinha sido seu amigo. De alguma forma, o jogador também se sentiu mais forte e corajoso com essa percepção.

— Não vou permitir que o seu sacrifício seja em vão, Artífice — disse ele em alto e bom som, para ninguém e para todos ao mesmo tempo. — Não vou decepcionar você.

Desembainhando a espada tremeluzente de diamante, Gameknight se levantou e encarou os inimigos. Os monstros estavam tentando atravessar a última ponte restante, com espadachins impedindo que as criaturas vis alcançassem a passarela de pedra, mas com muita dificuldade. Os arqueiros no peitoril estreito que circundava a ilha estavam metralhando os monstros, mirando naqueles que investiam contra a ponte, oferecendo apoio aos espadachins, mas estes não seriam capazes de resistir por muito mais tempo: a onda de monstros era simplesmente grande demais. Quando um caía, dois outros tomavam seu lugar. Mas os usuários ainda tinham uma última surpresa guardada para a horda.

— Preparem-se para ativar o sistema — gritou Shawny por cima do ombro.

Gameknight se virou e viu AntPoison parado ao lado de outra alavanca de redstone, mãos quadradas preparadas. Subitamente, um enderman apareceu numa névoa roxa de partículas, teleportando-se do outro lado da caverna. A criatura sombria empurrou AntPoison, jogando o usuário encouraçado em diamante na lava, em seguida estendo os braços e tomando o bloco no qual a alavanca estava instalada. Esta também caiu na rocha derretida. Os usuários correram para atacar a criatura, brandindo espadas, mas o monstro alto simplesmente se teleportou de volta, com uma risada maníaca que ecoou por toda câmara. A última armadilha, a última esperança deles, tinha sido destruída.

— O que vamos fazer? — indagou Shawny, com a voz tremendo de medo.

Pela primeira vez, Shawny não parecia no controle, sua confiança destroçada. Essa incerteza rapidamente se espalhou pelos usuários sobreviventes, todos eles espiando os túneis nos fundos que os levariam de volta à superfície, à segurança e à derrota. Alguns começaram a fugir.

— Não, não podemos bater em retirada! — gritou Gameknight. — Temos que lutar.

— Pelo quê? — retrucou alguém. — Para ser banido de *Minecraft* para sempre, enquanto podemos simplesmente encontrar um lugar seguro e desconectar?

— É, para que a gente deveria destruir nossas próprias chances de jogar? — reclamou outro.

— Vocês não entendem! — respondeu Gameknight, berrando o mais alto que pôde. — Isto não é só um aplicativo de computador! Essas pessoas em *Minecraft* estão vivas e sofreram só para que pudéssemos jogar esse joguinho bobo. Agora, temos que retribuir, fazer alguma coisa por eles, em vez de por nós mesmos.

Uma voz perto dele riu.

— Ha ha ha, Gameknight999 fazendo alguma coisa pelos outros em vez de si mesmo, isso é hilário — comentou SkyKid, com a espada embainhada, enquanto recuava lentamente da batalha em direção aos túneis de fuga nos fundos. — Além disso, não podemos enfrentar tantos monstros assim e sobreviver. É suicídio. Preparamos uma armadilha, e ela não funcionou. O que você vai fazer, dispará-la magicamente e destruir todos os monstros? Como vai fazer isso, hein? Vai correr até lá, naquela multidão de garras e presas e ser feito em pedaços?

O silêncio preencheu o aposento. A batalha se deteve para escutar o diálogo, Érebo agora parado diante do próprio exército. Ele deu uma risadinha de arrepiar a espinha como só um enderman poderia fazer.

— Sim, Usuário-que-não-é-um-usuário, o *que* você vai fazer? — indagou Érebo numa voz esganiçada e perigosa, com olhos incandescendo brilhantes contra o rosto vermelho-escuro.

A derrota parecia envolver o jogador como uma mortalha, o gosto amargo preenchendo sua alma. Ele tinha fracassado com o Artífice, com Escavador, com aquela menininha da aldeia... e com a irmã dele. Tinha fracassado com todos. Lentamente, Gameknight baixou a cabeça com o sentimento de desespero que o banhava como uma tempestade trovejante implacável, sentimentos de fracasso abjeto martelando sua alma, esmagando e eliminando toda e qualquer esperança. Érebo riu, a gargalhada ecoando na câmara agora silenciosa, mas então a canção divertida que o Artífice parecia estar sempre cantarolando pareceu se infiltrar pela memória de Gameknight, empurrando para longe a risada maníaca. Era uma música de felicidade, uma melodia que celebrava a beleza da vida e de se estar vivo neste mundo maravilhoso de *Minecraft*. E, naquele instante, ela encheu o coração do jogador de esperança. Ele agora entendia o amigo, seu prazer incontrolável de estar nessa jornada, servindo à própria aldeia com seu último suspiro; e então a clareza veio a Gameknight. Imagens do Artífice, do seu sorriso feliz e do seu amor pela vida flutuaram pela cabeça do menino quando ele

finalmente entendeu o que precisava fazer, com a alma cheia de medo e apreensão.

Lentamente, o jogador guardou a espada. Uma risada triunfante irrompeu de Érebo e depois se espalhou dentre os monstros, um gargalhar que preencheu a câmara, fazendo os usuários protegerem os ouvidos da cacofonia. Shawny baixou a cabeça, assim como os demais usuários, com a derrota estampada em todos os rostos. Alguns deles começaram a avançar para os túneis de fuga, procurando um lugar seguro para se desconectar sem ser atacado. Mas, para a surpresa de todos, Gameknight começou a cantarolar uma musiquinha alegre, a canção do Artífice, e os acordes harmoniosos cortaram a risada dos monstros como uma lâmina cortava manteiga.

Sem pressa, Gameknight puxou a picareta, uma ferramenta de ferro baço um pouco lascada e amassada, quase esgotada, como o próprio usuário. Erguendo a cabeça, Gameknight encarou Érebo diretamente nos olhos incandescentes e sorriu. O enderman começou a tremer quando o olhar de fúria do Usuário-que-não-era-um-usuário provocou a fera tenebrosa, e então o jogador disparou correndo para o centro da ilha. Assim como tinha acontecido com o Artífice, as criaturas ficaram chocadas com o que ele fazia, correndo para o meio da horda que atacava, abrindo caminho por entre aranhas e zumbis, até mesmo empurrando alguns endermen para o lado, mas Gameknight não se importava mais se estava provocando ou enfurecendo alguém. Ele só tinha um pensamento em mente: salvar *Minecraft*.

O menino alcançou o centro da ilha e começou a escavar diretamente para baixo; um pecado mortal, uma coisa *noob* de se fazer, mas ele já sabia muito bem o que havia abaixo da única camada de pedra: salvação para todos... exceto para si mesmo. Os monstros perceberam o que ele estava tentando fazer, e caíram em cima como um enxame de vespas furiosas, todos se esforçando para ferroá-lo com suas garras pontiagudas e presas afiadas. A armadura se desmantelou rapidamente; as placas de ferro não foram capazes de aguentar a brutalidade; foi então que a verdadeira agonia

começou. Com tantas garras atacando de todas as direções, Gameknight se sentiu como se os seus nervos estivessem em chamas, todos gritando ao mesmo tempo, dizendo ao jogador que logo estaria morto, mas ele não se importava; cavar era o único pensamento em sua mente. E, assim Gameknight cavou, rapidamente perfurando o bloco de pedra, revelando a TNT abaixo, com um intrincado padrão de redstone conectando todos os blocos rubro-negros uns aos outros.

O jogador largou a picareta, sacou a pederneira e começou a riscar o pedaço de aço. Ele não sabia como tinha conseguido esse isqueiro, mas também não se importava. Com a chuva de fagulhas, os blocos de TNT se incendiaram imediatamente, começando a piscar, e então as chamas se espalharam para o bloco seguinte e o seguinte. Os monstros perceberam o que acontecia e pararam de atacar. Não fazia diferença: estavam em cima da maior bomba de TNT de *Minecraft*. Gameknight estaria morto em breve, mas, pelo menos, as garras e dentes pararam de ferir seu corpo.

Então, o mundo ficou branco quando a explosão lançou o usuário ao ar numa nuvem de blocos de pedra e corpos de monstros, a própria risada dele se somando ao trovão. Agora, Gameknight entendia o Artífice, seu desejo de ajudar os outros à própria custa. *Aquela parecia ser a coisa certa*. Mais TNT detonou numa reação em cadeia que consumiu a ilha inteira, permitindo que a lava fluísse para dentro, matando qualquer sobrevivente. Enquanto planava, Gameknight percebeu Érebo voando até bater no teto enquanto mais blocos explodiam. Os olhos do monstro ardiavam com ódio e violência. O pesadelo sombrio então se evaporou numa névoa de esferas reluzentes de XP quando seu HP se extinguiu rapidamente. Os olhos brancos incandescentes pareceram ser a última coisa a desaparecer, ainda fixados no adversário. Os outros monstros também morreram, e o XP deles se somou à confusão. Muitas das bolinhas caíram em Gameknight, seu próprio XP crescendo exponencialmente. A risada dele continuou enquanto via as demais criaturas morrendo, os outros usuários parados no limiar da caverna, chocados com o que viam, com descrença nos olhos.

Ele tinha conseguido: tinha salvado este servidor e todos os seres digitais que levavam suas vidas ali. Finalmente fizera algo completamente generoso, e o senso de orgulho que cresceu em seu peito foi avassalador. Mais XP fluiu até o usuário enquanto sua vida se esvaía. Se ao menos ele tivesse a chance de continuar com aquilo, mostraria aos outros que poderia ser algo mais que um troll... *se ao menos...* E então as trevas engoliram Gameknight999 enquanto ele morria.

CAPÍTULO 17

MAIS PERTO DA FONTE

Gameknight acordou lentamente, com a mente nublada, como se a realidade tivesse de alguma forma se fundido ao sonho que desaparecia. Mas com o que estivera sonhando? ... *Alguma coisa com uma batalha... ou será que aquilo tinha sido verdade?* ... Ele se lembrou de algo barulhento e brilhante, com criaturas flutuando ao redor, cada uma desaparecendo com um estalo e deixando para trás bolas cintilantes de luz, e as esferas coloridas que fluíam até ele como se fossem levadas por um poderoso tornado; as cores rodopiantes seguidas por uma escuridão calma e doce. E então ele acordou ali, *mas onde era ali?*

Olhando em volta, Gameknight viu árvores cúbicas ao longe, folhas quadradas abanadas pela brisa; e vacas, muitas vacas, todas idênticas em forma e cor, com cabeças quadradas e corpos retangulares que de alguma forma se encaixavam bem no terreno.

Minecraft... ele ainda estava em *Minecraft*. O menino suspirou. As memórias refluíram por sua mente: a batalha com os monstros, Érebo, Shawny e os usuários, o Artífice... *ah, não, o Artífice*. A imagem da morte do amigo se repetiu na cabeça de Gameknight várias vezes até que ele sentiu uma lágrima começando a escorrer pelo rosto. Sua alma estava cheia de uma tristeza insuportável. Ele sentia saudades do amigo NPC.

Gameknight999 se levantou e verificou a área ao redor, tentando afastar a tristeza para as profundezas da alma. Olhando em volta, viu que estava no meio de colinas esparsamente decoradas com carvalhos, cuja casca manchada se destacava contra a relva verde vibrante, com as ocasionais flores vermelhas e amarelas acrescentando uma pitada de cor à cena. Sim, ele definitivamente estava em *Minecraft*; não tinha se desconectado. Bem, pelo menos não estava morto, isso tinha que ser um ponto positivo, mas o Artífice... Ele sentia muitas saudades do amigo... do sorriso dele... da música que cantava... da sua alegria de viver...

— ARTÍFICE, VOCÊ NÃO MORREU EM VÃO! — gritou Gameknight a plenos pulmões para que todos escutassem, mesmo que não houvesse ninguém à vista. — NÓS VENCEMOS A BATALHA E SALVAMOS O SEU MUNDO.

— Que bom saber disso — respondeu uma voz aguda ao longe.

Virando-se para a voz, Gameknight viu um garotinho, um aldeão, com mãos unidas diante do peito, se aproximando.

— O quê? — indagou o jogador.

— Eu disse: “que bom saber disso” — repetiu o menininho ao se aproximar.

— Do que você está falando?

— Você não sabe quem eu sou?

— Como assim? — perguntou Gameknight. — Eu nunca o vi antes.

A criança era baixa, pelo menos metade da altura do jogador, com longos cabelos louros que desciam até os ombros. O rosto quadrado tinha pele clara com um sorriso gentil e uma longa monocelha escura que atravessava a testa de lado a lado, criando um contraste com os olhos azuis faiscantes. Eles o lembravam do céu de *Minecraft*, brilhante e puro.

— Sou eu, Artífice — afirmou o jovem aldeão, com um sorriso no rosto.

— Artífice?

O menino fez que sim com a cabeça.

Gameknight olhou para ele, confuso.

— Aqui, ponha a mão no meu ombro — explicou o menino. — E feche os olhos. Ótimo. Agora estenda sua mente e escute, não com os ouvidos, mas com seu todo o seu ser, com todas as partes do seu corpo.

Gameknight se esforçou para ouvir, sem saber direito o que deveria fazer.

Uma vaca mugiu ao longe.

— Não, relaxe e escute.

Respirando fundo e soltando o ar lentamente, Gameknight abriu todos os seus sentidos e escutou, escutou de verdade; não com os ouvidos, mas com todo o seu ser. Ele podia ouvir o terreno à sua volta, o solo, as árvores, as vacas e os porcos, todos ecoando com um tipo de dissonância que parecia um pouco como vidro arranhando outro vidro para criar música. Eram tons ásperos e forçados, brigando uns contra os outros; faziam seus dentes doerem. E então o garotinho começou a cantarolar uma melodia suave, tons harmoniosos carregados de paz, tranquilidade e amor pela vida. *Artífice...* o jogador via Artífice na mente... *era ele... ERA ELE!*

— ARTÍFICE!!! — gritou, abraçando o pequeno companheiro e o apertando com força.

— Calma, calma, eu já morri uma vez hoje, preferia não morrer de novo.

Gameknight riu e soltou o amigo.

— Você está aqui... mas o que aconteceu? Onde é aqui?

— Nós avançamos ao servidor seguinte, mais próximo da Fonte — explicou o Artífice.

Era estranho ver o garotinho diante de si, mas ainda imaginava o amigo grisalho.

— Mas como?

— Todo o XP que absorvi depois de detonar os creepers na ponte permitiu que eu fizesse a travessia — continuou o Artífice. — Suspeito que alguma coisa parecida deva ter acontecido com você também.

Ele lançou um olhar questionador para Gameknight, querendo ouvir o que tinha acontecido.

— Ah... bem, eu detonei a TNT debaixo da ilha porque a redstone tinha sido destruída, como aconteceu na ponte. Acho que todo aquele XP fluiu para dentro de mim também. — Gameknight

estendeu os braços e olhou para eles, o formato quadrado parecendo o mesmo de antes, mas ele se sentia diferente de alguma forma. — Acho que ainda estou em *Minecraft* e não me libertei.

— Então você finalmente fez alguma coisa só para ajudar os outros. Interessante. Talvez tenha amadurecido um pouco, um resultado inesperado — comentou o amigo, bem-humorado.

— É, acho que sim — respondeu Gameknight, um pouco envergonhado. — Mas por que essa sensação tão estranha? É como se tivesse alguma coisa errada... Não consigo decifrá-la, não consigo descrevê-la além da sensação de que tem alguma coisa errada.

— *Minecraft* ainda está sob ataque.

— Mas eu achei que tínhamos detido os caras maus — disse o jogador, confuso. — Derrotamos os monstros e destruimos Érebo.

— É verdade — admitiu o Artífice. — Mas foi só em um servidor. Existem muitos outros que trazem a este plano, assim como há muitos neste plano que levam ao próximo. Detivemos a invasão no meu servidor, mas outros devem ter conseguido passar. O que você está sentindo são todas as criaturas que atravessaram e agora estão atacando este servidor, tentando chegar à Fonte.

Gameknight fechou os olhos e estendeu a mente, percebendo o tecido da realidade de *Minecraft*, os mecanismos digitais que funcionavam nos bastidores, criando tudo que ele podia ver, e então sentiu aquilo: como uma engrenagem torta num motor ou uma roda desequilibrada. O mecanismo inteiro de *Minecraft* estava desajustado, distorcido e desfigurado de alguma forma indescritível. Dava para perceber tão claramente quanto a presença do Artífice a seu lado.

— A batalha não acabou — afirmou o Artífice, sua voz aguda se misturando aos mugidos das vacas próximas. — Na verdade, está só começando, e agora temos que levá-la até o fim.

— De acordo — respondeu Gameknight —, mas o que faremos agora?

— Encontramos uma aldeia e começamos a preparar nossas forças. Sinto que a batalha aqui não será travada no mundo da superfície, mas em algum outro lugar. Ainda não está claro, mas temos que começar a trabalhar. Já estamos em desvantagem.

— Então, vamos lá — concordou Gameknight, dando tapinhas no ombro do amigo.

— Escolha uma direção.

Gameknight notou uma montanha rochosa que mal se via ao longe, escolheu essa direção e começou a andar, com o amigo ao lado, o medo e a hesitação minando sua alma. *Essa última batalha já havia sido terrível demais, será que poderiam sobreviver à próxima?* O jogador ainda sentia o ódio em Érebo quando o monstro morreu, mas este mundo, de alguma forma, parecia conter mais, muito mais. Tentando afastar o medo, ele se concentrou nas montanhas ao longe. Gameknight999 e o Artífice endireitaram os ombros e seguiram em frente ao desconhecido, com seu destino e o destino deste servidor equilibrados no fio da navalha.

Fim?

Este e-book foi desenvolvido em formato ePub
pela Distribuidora Record de Serviços de Imprensa S. A.

Invasão do mundo da superfície

Skoob do livro

<http://www.skoob.com.br/invasao-do-mundo-da-superficie-440328ed498944.html>

Site do autor

<http://markcheverton.com/>

Good reada do autor

http://www.goodreads.com/author/show/6600458.Mark_Cheverton

Twitter do autor

<https://twitter.com/ennui2342>

SUMÁRIO

[CAPA](#)

[ROSTO](#)

[CRÉDITOS](#)

[AGRADECIMENTOS](#)

[EPIGRAFE](#)

[O QUE É MINECRAFT?](#)

[SOBRE O AUTOR](#)

[CAPÍTULO 1](#)

[CAPÍTULO 2](#)

[CAPÍTULO 3](#)

[CAPÍTULO 4](#)

[CAPÍTULO 5](#)

[CAPÍTULO 6](#)

[CAPÍTULO 7](#)

[CAPÍTULO 8](#)

[CAPÍTULO 9](#)

[CAPÍTULO 10](#)

[CAPÍTULO 11](#)

[CAPÍTULO 12](#)

[CAPÍTULO 13](#)

[CAPÍTULO 14](#)

[CAPÍTULO 15](#)

[CAPÍTULO 16](#)

[CAPÍTULO 17](#)

[COLOFON](#)

SAIBA MAIS