

WWW.REVISTABANG.COM

# BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR



E AINDA:  
ENTREVISTAS  
BD  
CONTOS  
ENSAIOS

A SAGA DO ASSASSINO  
FITZ E O BOBO REGRESSAM À LUTA

MONSTRESS  
QUANDO MONSTROS E HUMANOS COLIDEM

URSULA K. LE GUIN  
O DESEJO POR UMA UTOPIA POLÍTICA



UMA  
BREVÍSSIMA  
HISTÓRIA DE  
DUNGEONS &  
DRAGONS  
POR PEDRO  
LISBOA



UM ESTUDO  
EM ESMERALDA:  
QUANDO  
SHERLOCK  
HOLMES E  
CTHULHU SE  
CRUZAM NUM  
CONTO DE  
NEIL GAIMAN



EVOcando  
A BANDA  
DESENHADA  
E ILUSTRAÇÃO  
DE BERNIE  
WRIGHTSON  
POR JOÃO  
LAMEIRAS

# A GUERRA DOS TRONOS

GEORGE R. R. MARTIN

## A GUERRA DOS TRONOS



ATÉ

**50%** DESCONTO  
IMEDIATO

**NOS LIVROS DA COLEÇÃO  
A GUERRA DOS TRONOS**

Campanha válida de 11 a 31 julho, nos livros seleccionados. Não acumula com 10% desconto para aderentes ou outras promoções. Limitado ao stock existente.

LIVROS/ 2017 204

**fnac**

MAIS NOVIDADES DE LIVROS EM **FNAC.PT**



# EVOLUÇÃO

EDITORIAL

**A** Bang! tem sido uma jornada longa que está sempre presente na minha mente. De cada vez que concluímos uma etapa, temos de começar a preparar o caminho para o próximo passo. Após editar 15 revistas Bang! portuguesas, além de 2 destinadas ao mercado brasileiro, é tempo de refletir um pouco sobre o trabalho desenvolvido pela revista.

Acompanhei a revista desde os seus primeiros passos de bebê. O Rogério Ribeiro foi o seu primeiro editor e, através dele, tinha acesso a todas as notícias que rodeavam a criação da revista. O número #0 foi lançado no Fórum Fantástico 2005, ainda em formato A5, com interior a preto e branco e pelo preço de 3,90 Euros. Era também um projeto fruto da paixão do seu diretor, Luís Corte Real, que queria agitar as águas com a criação de uma revista dedicada ao género fantástico.

Foram lançados mais dois números em papel, e a partir da terceira revista passou exclusivamente ao formato digital, devido ao insucesso de vendas.

O destino quis que eu começasse a trabalhar para a editora Saída de Emergência em 2008 e, um ano depois, vi-me com a Bang! nos braços e com a função de lhe dar uma nova vida, algo que aceitei com algum receio.

Quando começou a parceria exclusiva com a FNAC, tornou-se uma responsabilidade pesada e raramente com prazos convenientes face a tudo o resto que tínhamos de produzir na editora. Mas aos poucos, e lentamente, íamos construindo cada Bang!, tentando torná-la especial, tentando que refletisse o quão apaixonados também éramos pelos nossos próprios livros e pelo imenso potencial que a fantasia, ficção científica ou horror tinham

para oferecer. Com o tempo fomos recompensados por um núcleo de voto de fãs que valoriza e aprecia o trabalho que fazemos.

A Bang! nunca foi meramente um catálogo da editora. Tentou cumprir a verdadeira definição de uma revista, mesmo quando havia a restrição de termos forçosamente de promover alguns dos nossos livros (mas sempre bons livros).

E quando chegou a altura da nossa aventura editorial no Brasil, demos o nosso melhor às revistas, tal era o desejo de impressionar o mercado brasileiro. Houve uma enorme frustração por essa aventura não ter corrido como desejado, mas não se pode negar que mostrámos a mesma paixão de sempre. Fomos privilegiados por termos conseguido chegar a tantas novas pessoas.

Tenho a sorte de ter uma equipa que se dedica à Bang!, de ter colaboradores que elevam a qualidade dos conteúdos, revista após revista, e só lamento às vezes não ter o tempo suficiente para inovar nos conteúdos tanto quanto gostaria.

E agora, nestes tempos de revisão nostálgica que a minha geração vive, é inevitável olhar para trás, analisar o contributo destas 25 revistas para a literatura em Portugal e pensar que talvez tenham deixado uma mar-

ca, mesmo quando o *feedback* recebido é, muitas das vezes, quase nulo, uma vez que os leitores têm a tendência de ser mais ruidosos nas críticas do que nos elogios.

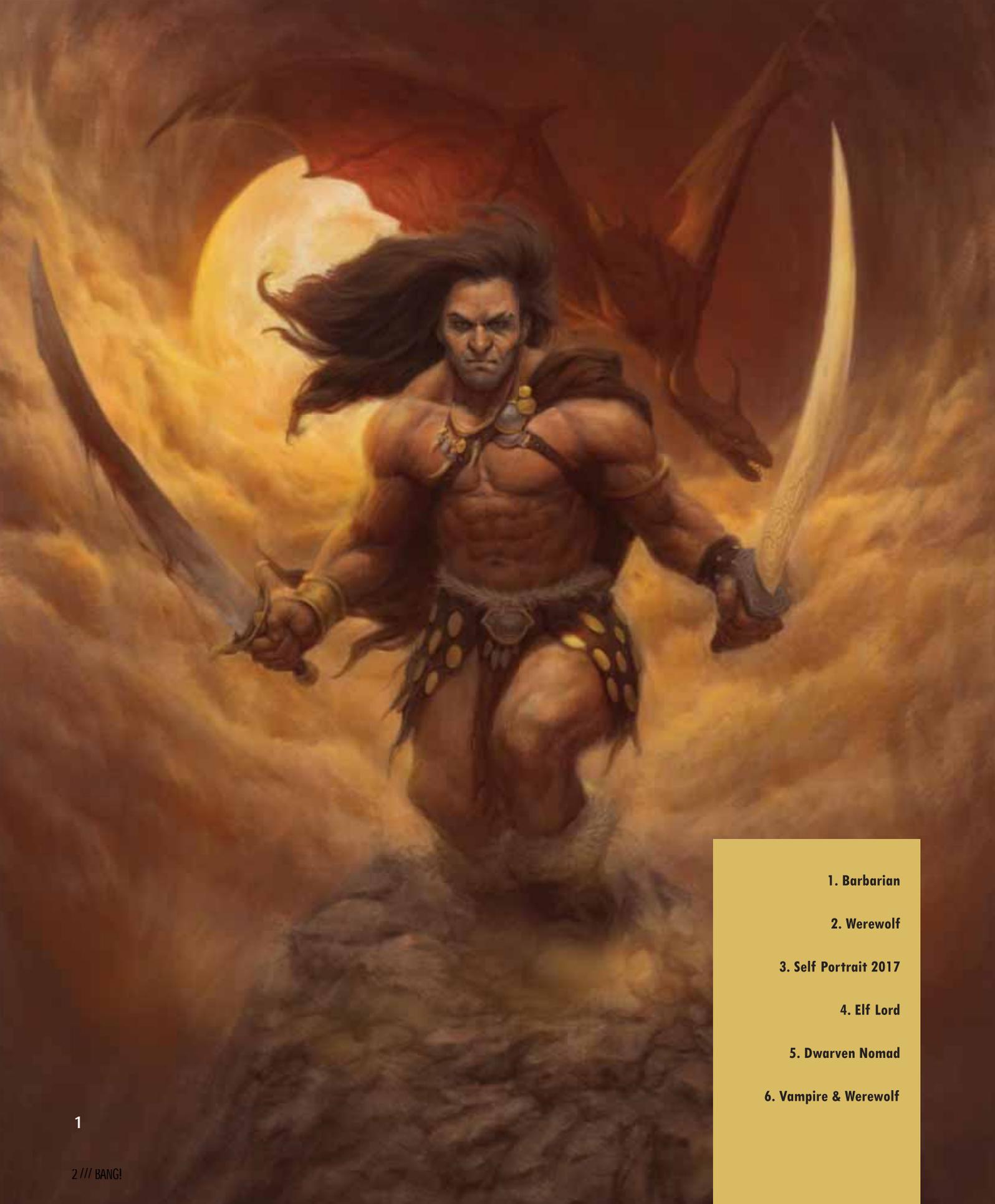
*A Bang! irá continuar enquanto houver boa vontade de todos os envolvidos e, até onde sei, não está em perigo de terminar. As escolhas que tomamos irão definir o percurso que trilhamos. E a escolha da Bang! foi sempre a de oferecer uma experiência diferente e única. Longa vida à Bang! BANG!*



Safaa Dib é diretora editorial na Saída de Emergência desde 2008.

# ilustrador convidado

Carlos Amaral



1. Barbarian

2. Werewolf

3. Self Portrait 2017

4. Elf Lord

5. Dwarven Nomad

6. Vampire & Werewolf

meu nome é Carlos Amaral, tenho 22 anos e trabalho como *freelancer* nas áreas de ilustração e *concept art*. Calculo que a minha “*origin story*” seja muito semelhante à dos meus colegas ilustradores, comecei a desenhar desde que me tornei habilidoso o suficiente para segurar num lápis ou caneta, e desde então rabiscar sempre foi um dos meus passatempos favoritos. Este passatempo, com o passar dos anos, foi-se tornando cada vez menos frequente devido ao desencorajamento existente na nossa sociedade, onde ser artista, apesar de engraçado, não garante um futuro. Por ter prestado demasiada atenção e aceitado esta mentalidade durante muito tempo, só mais tarde decidi arriscar e trabalhar para poder seguir profissionalmente aquilo que realmente gosto de fazer.

A arte visual sempre me cativou, assim como histórias, sendo que a fusão dos dois foi bastante presente na minha infância e adolescência através de desenhos animados; filmes; jogos de vídeo e sobretudo banda desenhada. Por esse motivo, inicialmente pretendia ser artista de banda desenhada, o chamado “*penciller*”, até que conheci outros artistas e estilos de arte através da internet que me abriram os horizontes. Portanto, decidi que não me iria limitar apenas a uma única ferramenta e função e seria, para além de um “desenhador”, também um “pintor”.

Já tendo uma noção básica do que queria fazer no futuro, faltava-me estudar e praticar, MUITO. Considerei ingressar no ensino superior, tendo até feito as provas necessárias, mas após várias pesquisas achei que o ensino universitário, para além de dispendioso para a minha situação, não seria realmente necessário para atingir o meu objectivo, em alguns casos poderia até ser o oposto, optei então por ser autodidacta.

Alguns anos de estudo, prática e momentos deprimentes de desencorajamento e medo depois, cá estou, ainda com muito por aprender, mas fazendo do meu antigo passatempo a minha profissão!

**BANG!**





## Não Ficção

- 02** Ilustrador convidado  
Carlos Amaral
- 08** É sempre a mesma história  
Jorge Palinhos
- 10** Apropriação cultural  
Fernando Ribeiro
- 12** 60 anos de exploração espacial  
Joana Neto-Lima
- 15** Terror tradicional  
António Monteiro
- 19** Evocando Bernie Wrightson  
João Lameiras
- 40** Fazedores de Mundos, ou uma brevíssima história do nascimento de Dungeons & Dragons  
Pedro Lisboa
- 49** A revolução utópica de *Os Despojados*  
Safaa Dib

- 60** Em busca dos mundos de Âmbar  
Safaa Dib
- 66** Edgar Allan Poe, um espírito em tumulto  
Safaa Dib
- 69** Monstress, quando humanos e monstros colidem  
Safaa Dib
- 73** Era uma vez a lenda do Assassino e o Bobo  
Safaa Dib

## Ficção

- 24** A Lenda de Ada  
Mara D'Eleán, Ana Aurélio e Diana Rosa
- 29** Um Estudo Em Esmeralda  
Neil Gaiman
- 52** A Vingança de Babel  
Carlos Eduardo Silva
- 80** Diabol  
André Oliveira, Pedro Potier e Patrícia Furtado



SAÍDA DE EMERGÊNCIA  
livros para fugir da rotina



PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE A COLEÇÃO BANG! OU A EDITORA SAÍDA DE EMERGÊNCIA VISITE-NOS EM: [SDE.PT](http://SDE.PT)

Revista Bang! 22 / julho de 2017 **Propriedade:** Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. **Director e escravo dos galés:** Luís Corte Real **Editora (procurada pela Interpol):** Safaa Dib **Direcção de arte e catering:** Ana Passos Nascimento, Luís Corte Real, Luís Marcela, Maria do Mar Rodrigues **Revisão (de olhos fechados):** Célia Nogueira **Colaboradores explorados nesta edição:** Ana Aurélio, António Monteiro, Fernando Ribeiro, Guilherme Pires, Joana Neto Lima, João Lameiras, Jorge Palinhos, Mara D'Eleán, Pedro Lisboa **Autores e outros convidados sem voto na matéria:** André Oliveira, Carlos Amaral, Carlos Eduardo Silva, Neil Gaiman, Patrícia Furtado, Pedro Potier **Redacção e solário:** Taguspark, Rua Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, Edifício Qualidade — Bloco B3, Piso 0, Porta B 2740-296 Porto Salvo, Portugal **Impressão (gralhas incluídas):** Cafilesa — Soluções Gráficas, Lda. **Tiragem de revirar os olhinhos:** 8500 **Copyright:** Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal. Os artigos presentes nesta edição têm ou não as regras do novo Acordo Ortográfico consoante vontade dos seus autores, pelo que não se encontra uniformizada a sua aplicação.

# coleção Bang!

só literatura fantástica

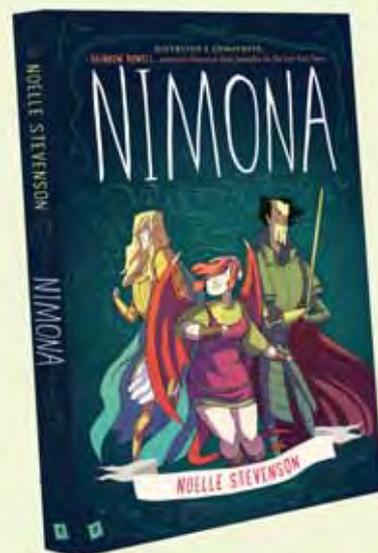
[Resumo das novidades Por Luís Corte Real / editor]

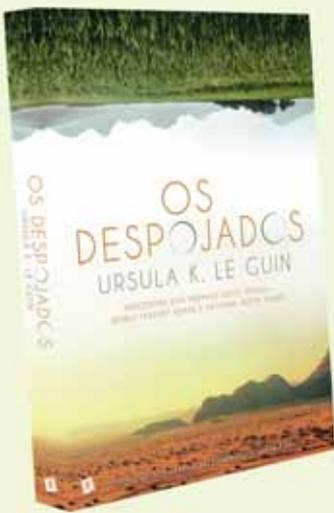


**B**anda desenhada contemporânea com protagonistas femininas fortes, clássicos de ficção científica que continuarão a ser relevantes nas próximas décadas, obras modernas que desafiam o *status quo* e estão prestes a dar o salto ao formato audiovisual, tudo isto e mais tem marcado presença na coleção Bang! no último ano. A aposta na diversificação de catálogo é para manter e queremos continuar a surpreender os nossos fãs com novidades fortíssimas.

## *Nimona* de Noelle Stevenson

*Nimona* de Noelle Stevenson é uma das grandes apostas do ano na Saída de Emergência no campo da banda desenhada. Com adaptação cinematográfica já confirmada para 2020, esta obra vencedora do Prémio Eisner, narra as aventuras de uma rapariga misteriosa de nome Nimona que conhece o vilão Lorde Ballister Coração Negro, em que ambos são impedidos a uma parceria criminosa com o objetivo de lançar o caos no reino. Assumem como missão provar perante todos que Sir Ambrosius Virilha Dourada e os seus comparsas no Instituto Para a Aplicação da Lei & Heroísmo não são tão heroicos e nobres como todos julgam.





## Os Despojados de Ursula K. Le Guin

Ursula K. Le Guin é uma estreia em grande no catálogo da Saída de Emergência. Uma das autoras norte-americanas mais reputadas do género, a sua obra influenciou gerações e tornou-se uma referência em estudos distópicos e de género.

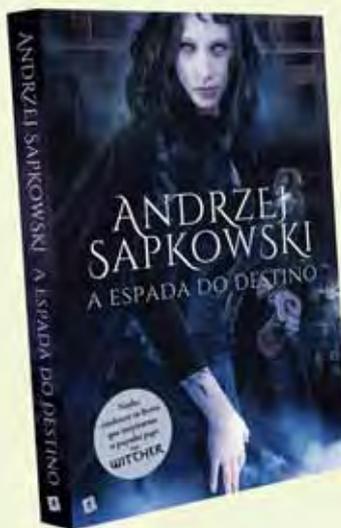
Considerado um dos grandes clássicos da ficção científica, *Os Despojados* já não via uma edição nova em Portugal há trinta e quatro anos e está agora de volta em força com nova tradução de Fernanda Semedo.

A história decorre no planeta desértico Anarres e gira em torno do cientista Shevek, que acaba de fazer uma descoberta científica que irá revolucionar a civilização interplanetária. No entanto, Shevek cedo se apercebe do ódio e desconfiança que isolam o seu povo do resto do universo, em especial do planeta gémeo, Urras. Que esperança e idealismo restam a Shevek, aprisionado entre dois mundos incapazes de ultrapassar as diferenças?

## A Espada do Destino de Andrzej Sapkowski

Um dos maiores sucessos do ano passado lançados pela coleção Bang! consistiu no primeiro volume da saga *The Witcher*, *O Terceiro Desejo*, do autor polaco Andrzej Sapkowski. O segundo volume, *A Espada do Destino*, continua a narrar as histórias do misterioso Geralt de Rívia, um homem temido pela sua reputação de bruxo e assassino sem misericórdia. Ele erra pelas florestas e cidades à caça de monstros e demónios saídos de lendas antigas, protegendo inocentes e vítimas do mal. A saga *The Witcher* inspirou o famoso jogo de vídeo com mais de 20 milhões de cópias vendidas no mundo inteiro.

O autor estará presente na Comic Con Portugal de 2017, de 14 a 17 de dezembro, a convite da Saída de Emergência. Não percam esta oportunidade única para conhecer o criador da saga *The Witcher*!



*Venha  
conhecer os livros  
que inspiraram  
o popular jogo*

THE  
WITCHER

## Monstress de Marjorie Liu e Sana Takeda

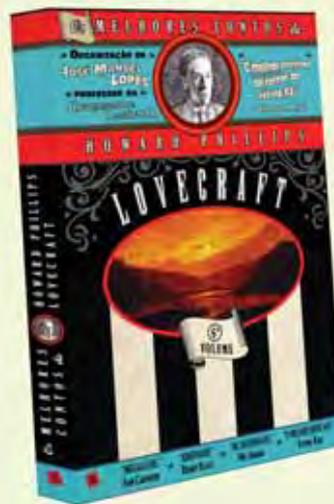
Num belíssimo romance gráfico que ilustra uma realidade alternativa da Ásia no início do século XX, a autora apresenta um mundo onde habitam bruxas, monstros, deuses escravistas e outras criaturas da pior espécie. A protagonista, uma jovem mulher de nome Maika, é uma marginal e proscrita que desvenda a verdade sobre o seu passado misterioso e gradualmente descobre que tem uma ligação psíquica com uma criatura poderosa que está presa numa realidade paralela.

*Monstress* lida com temas poderosos como vingança, guerra e a capacidade humana de enfrentar a desumanidade. Com uma beleza luxuriante que não deixa nenhum leitor indiferente, *esta é uma das apostas fortes da Saída de Emergência na área da BD*.



## Os Melhores Contos de H. P. Lovecraft, vol. 6 de H. P. L.

O grande mestre da literatura de horror está de volta. Uma referência incontornável da coleção Bang!, a SDE retoma a publicação da série e acaba de lançar o 6.º volume dos melhores contos de H. P. Lovecraft, com tradução do Prof. José Manuel Lopes. *Está prevista ainda a publicação de um 7.º volume em 2018*.



## A Súbita Aparição de Hope Arden

Após o sucesso de publicação de *As Primeiras Quinze Vidas de Harry August*, um dos melhores romances de literatura fantástica que tivemos a oportunidade de lançar em anos recentes, eis que chega uma nova obra de Claire North sobre a vida de Hope Arden, a rapariga de quem ninguém se lembra. Por mais que ela tente, por mais pessoas que magoe ou crimes que cometa, nunca se lembram de Hope. E isso torna-a particularmente perigosa.



*A autora Claire North vai marcar presença este ano na Comic-Con Portugal de 14 a 17 de dezembro, a convite da Saída de Emergência.*

## **Mulheres Perigosas** de George R. R. Martin & Gardner Dozois

Se há coisa que o sucesso do filme da *Wonder Woman* provou é que chegou a hora das mulheres de dar cartas. George R. R. Martin e Gardner Dozois convidam alguns dos mais reputados autores e autoras da atualidade, dos mais variados géneros literários, para uma excelente coletânea que reúne histórias de mulheres perigosas – guerreiras, veteranas de combate, assassinas, feiticeiras, bandidas e rebeldes, sedutoras, sobreviventes num futuro pós-apocalíptico, detetives, juízas, rainhas ou cavaleiras de dragões intrépidas e muito mais. Neste primeiro volume serão publicados George R. R. Martin, Brandon Sanderson, Megan Abbott, Joe Abercrombie, entre outros.



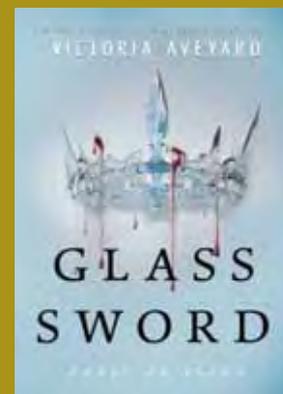
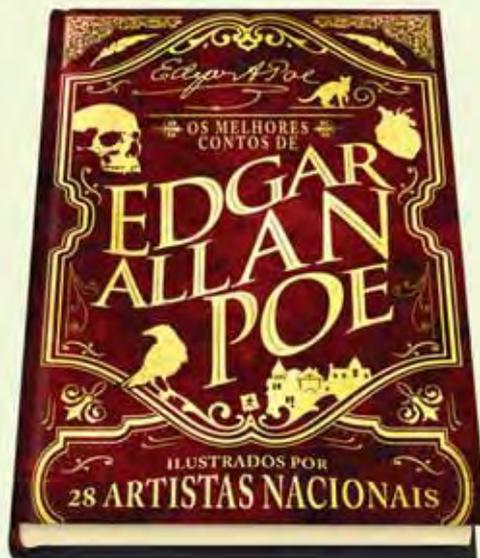
*“... chegou a hora das mulheres de dar cartas. George R. R. Martin e Gardner Dozois convidam alguns dos mais reputados autores e autoras da atualidade, dos mais variados géneros literários, para uma excelente coletânea...”*

## **Os Melhores Contos** de Edgar Allan Poe

Quem foi Edgar Allan Poe? Génio, visionário, abençoado ou amaldiçoado pelos deuses? Um príncipe entre ficcionistas do macabro, um sábio entre críticos literários, um bardo tocado pelos deuses ou nada mais do que um homem atormentado pela loucura e pobreza e que desapareceu misteriosamente nos últimos dias antes da sua morte, dando origem a especulações fantasiosas sobre os eventos que lhe roubaram a vida de forma prematura?

Pai de histórias de detetives, muito antes da lógica dedutiva de Sherlock Holmes criada por Conan Doyle, e um dos pioneiros do difícil género da ficção científica, o seu génio não se detinha perante nada.

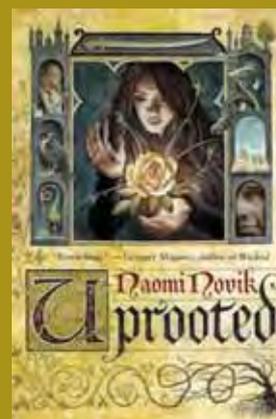
Para homenagear esse grande mestre, a Saída de Emergência tem o prazer de lançar a 8 de setembro a edição *Os Melhores Contos de Edgar Allan Poe*, com 28 histórias de terror ilustradas por 28 artistas nacionais. Uma edição de capa dura e rica em detalhes que pretende dar a conhecer o seu legado a novas gerações. **BANG!**



No final deste ano, regressa a série da Victoria Aveyard com a publicação do muito aguardado segundo volume *Espada de Vidro*, da saga Rainha Vermelha.



Como não poderia deixar de ser, por ocasião da vinda da autora a Portugal, lançamos o 5.º volume da série *Os Outros*.



E como já vai sendo habitual, anunciamos em primeira mão na revista uma das nossas mais recentes aquisições: *Uprooted* de Naomi Novik, uma autora já com créditos firmados no género fantástico e que venceu os prémios Nebula e Locus para Melhor Romance de 2016.

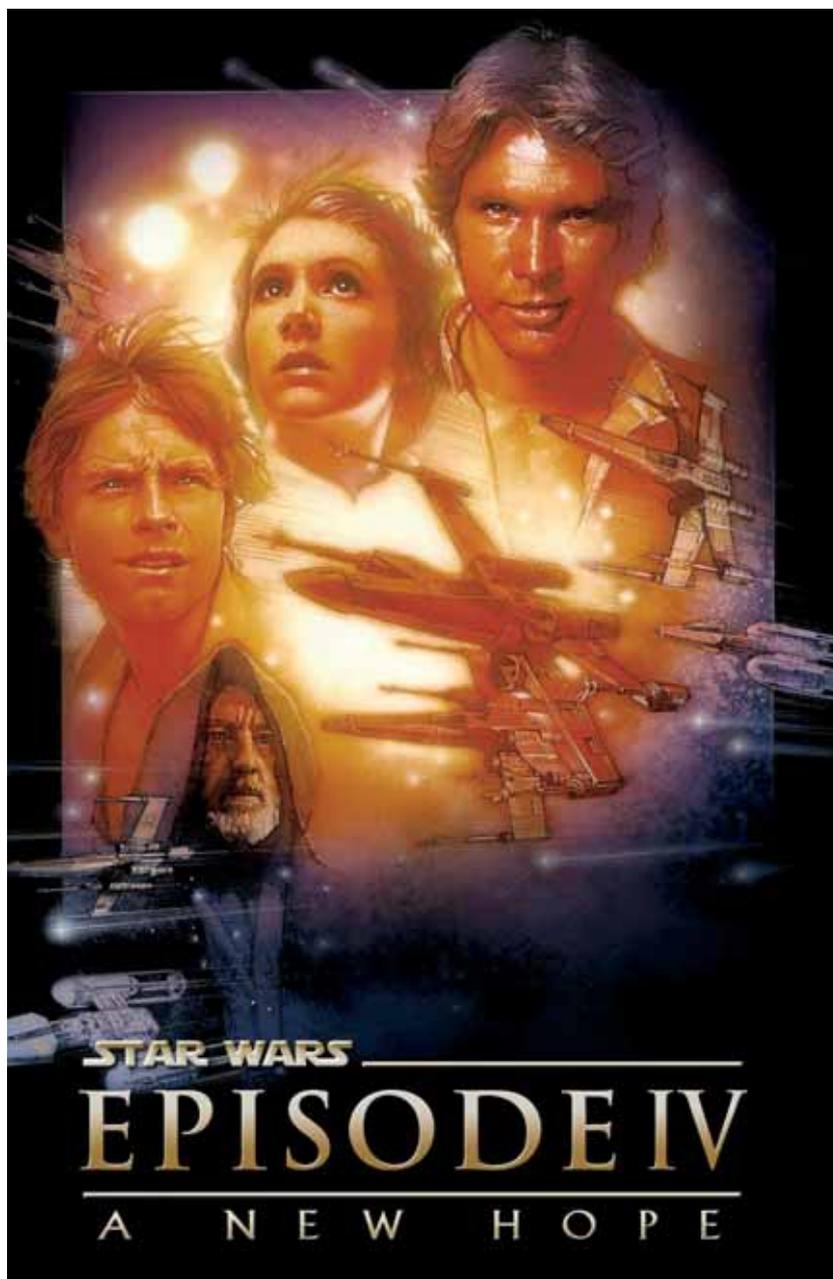
# é sempre a mesma história

por Jorge Palinhos

Aos 40 anos, o primeiro filme da Guerra das Estrelas é tão omnipresente para a maioria dos que nasceram depois dele, que parece inacreditável como no seu tempo era visto como suspeito e bizarro, ao ponto de os seus atores passarem o tempo a queixarem-se da estupidez dos diálogos e de George Lucas ser forçado a trocar parte do salário por uma percentagem dos direitos de autor, para equilibrar o orçamento, e involuntariamente tornando-se também o pioneiro dos reformados antes dos 40 anos de idade.

A estranheza vinha em parte do *remix*, antes do próprio termo ser inventado, que Lucas fazia de referências da sua juventude, desde os *westerns* americanos, à literatura *pulp*, à alta fantasia de Tolkien, ao cinema de aventuras japonês, à BD de *space opera* franco-belga. Mas vinha também da descoberta, por parte de Lucas, das teorias de Joseph Campbell, um mitólogo que escrevera sobre a existência de um padrão comum às várias lendas de heróis do mundo, como as histórias de Hércules, Jasão, Teseu, Perseu, entre muitos outros, que narravam quase sempre os feitos de homens jovens que partiam de casa para enfrentar desafios e perigos, e acabavam por se descobrir a si próprios nos seus desejos, medos e capacidades.

Havia várias razões para todas estas histórias repetirem o mesmo tema: eram histórias de aprendizagem, mostrando a necessidade de explorar, aprender e viajar para se atingir o conhecimento; eram



histórias fantásticas, que traziam informações sobre terras distantes, reais ou imaginárias; eram fábulas morais, que colocavam as suas personagens em situações desconhecidas; eram alegorias existenciais, que retratavam a vida humana como percursos de descoberta a populações que pouco viajavam e viviam da rotina e da tradição; e eram também histórias que definiam papéis sexuais e as respetivas tarefas.

Eram também, em muitos casos, histórias iniciáticas, com que os cultos gnósticos – as religiões que acreditavam que a realidade que os rodeava era falsa e enganadora, e que a verdadeira sabedoria existia, mas só se manifestava através de símbolos – tentavam exprimir a sua busca do verdadeiro conhecimento. Aliás, foi justamente a semelhança entre estas histórias de antigos heróis e a vida de Jesus que levou muitos destes cultos a tornarem-se cristãos. Deste modo, criaram o chamado cristianismo gnóstico, que defendia que Jesus não tinha sido uma pessoa real. Afinal, como é que alguém de carne e osso pode ser conhecedor da verdade, se esta só existe nos confins do espírito? Pelo contrário, encaravam-no como uma manifestação do transcendente oculto, ou seja, um espírito enviado à Terra para ser posto à prova, triunfar e voltar à sua própria casa vitorioso e transformado, tal como acontecera com Jasão, Perseu, Teseu ou Luke Skywalker.

*Foi o realizador António de Macedo, numa conversa com o David Soares, que me chamou a atenção para o lado simbólico do Guerra das Estrelas. E de facto, apesar dos lasers, naves espaciais e impérios galáticos, há algo no filme de profundamente arcaico. Talvez pelas suas referências culturais, talvez por obedecer ao modelo narrativo de antigas lendas, o filme acaba por se tornar também numa mitologia de aprendizagem e conhecimento do mundo, e assim se terá tornado tão marcante para o nosso imaginário.*

Esse impacto nota-se não só na repetição do mesmo modelo em todos os filmes seguintes da saga, e nos sucedâneos que o tentaram imitar, como no facto de ter tornado as ideias de Campbell numa referência sacrossanta para Hollywood, como até em ter contribuído para fundar o Jedismo, uma igreja que já parece contar com mais fiéis do que a Cientologia ou o Raelismo, só para nos ficarmos pelas religiões que envolvem naves espaciais.

No entanto, a vida dos nossos dias já é muito diferente da vida dos heróis da antiguidade. Já poucos vivem em pequenas comunidades agrárias, e o mundo à nossa volta já não é um lugar desconhecido, cheio de perigos. Pelo contrário, temos GPS e wi-fi para prevenir todo o inesperado das viagens, cada lugar da Terra já foi alvo de centenas de comentários no Google Maps, conhecemos mais pessoas que vivem a centenas de quilómetros de distância do que os nossos vizinhos, e as

nossas vidas são feitas mais de incertezas do que de rituais, de novidades do que de tradições.

E por isso a história de Luke Skywalker, por mais que seja repetida e imitada em filmes e livros, por mais que queiramos voltar a entusiasmar-nos por ela, será que ainda nos pode trazer algo de novo? Será que ainda nos pode ensinar alguma coisa ou refletir a forma como nós vivemos ou podemos viver? Ou será que já se acomodou àquela zona confortável de ser um refúgio para as incertezas, uma viagem nostálgica a um passado que já não nos perturba, e pelo contrário nos resguarda de ter de olhar à nossa volta e para nós próprios.

*Por outras palavras, será que as provas e aprendizagens de Luke Skywalker são ainda revelações do que o mundo pode ser, ou, indo contra aquilo que desejavam os antigos gnósticos, são antes véus que nos impedem de ver o mundo? **BANG!***



Jorge Palinhos nasceu em 1977, em Leiria. Tem dado aulas no ensino superior e escrito artigos, contos e peças de teatro premiados ou publicados em revistas e coletâneas nacionais e estrangeiras. Escreveu ainda guiões para filmes e séries de internet.



GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# apropriação cultural

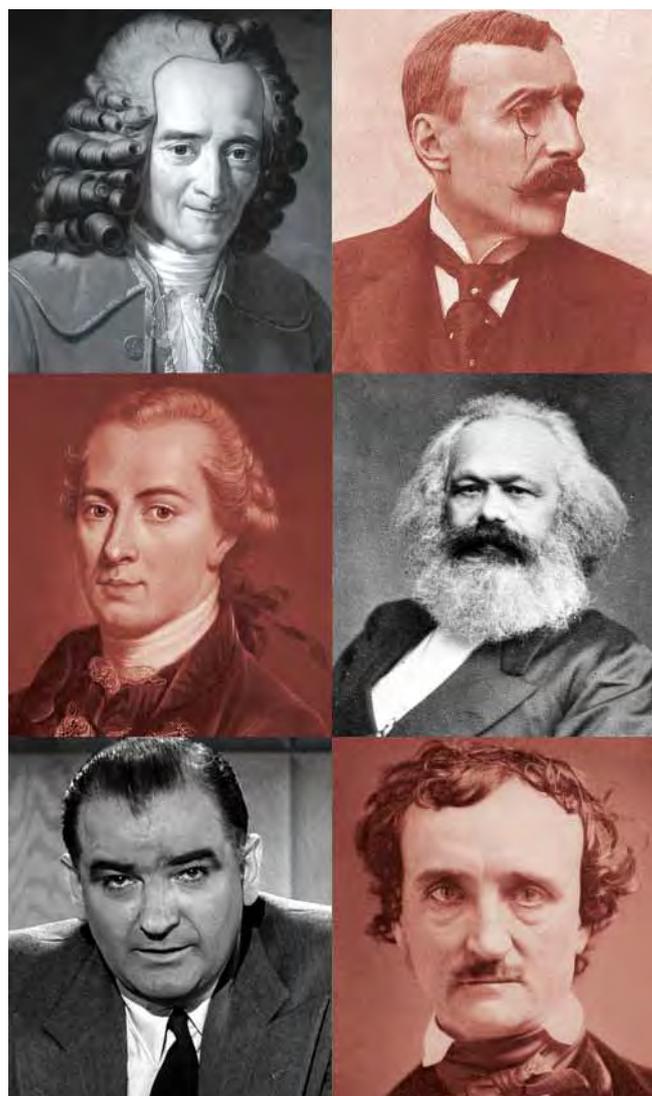
por *Fernando Ribeiro*

**Socorro!**  
**A ficção está a ser**  
**capturada pela realidade!!**  
**Acudam!!**

**N**ão é novidade para ninguém que lê esta revista, e para quem acompanha as publicações da editora, que o carácter profético da ficção tanto tem de assustador como de profundamente esclarecedor. Muitas invenções que agora se tornaram de uso quotidiano estiveram um dia na caverna platónica da mente de algum escritor de ficção consagrado, ou de um anónimo da Série B, a vender os seus *pulps* abrigado da chuva nas entradas dos prédios.

Enquanto vemos a Grenfell Tower de Londres a arder, olhamos para o *Arranha-Céus* do Ballard, quase acabado de ler em cima da mesa da cozinha, ainda com migalhas das torradas em cima e suspiramos... No *brainwash briefing* do *stupid white man Trump*, encontramos uma amálgama de Orwell, de Simpsons, do Eles Vivem, do White Zombie. Palavras que lemos, imagens que vimos, e que perante as quais tantas vezes encolhemos os ombros na certa segurança de que a imaginação dos autores, por muito perversa, não encontraria um mundo tão indigno que a permitisse materializar.

***E... Bang! Homens poderosos  
ajuntam-se a uma mesa e lambem  
as botas do Sr. Presidente. Olhamos  
para a estante e lá estão eles,  
parecem que riem: o Voltaire, o Eça,  
o Kant, o Marx, o Feuerbach mas  
também o Houellebecq, o McCarthy,  
o Kafka, o Poe, a Krystof, a Atwood.***





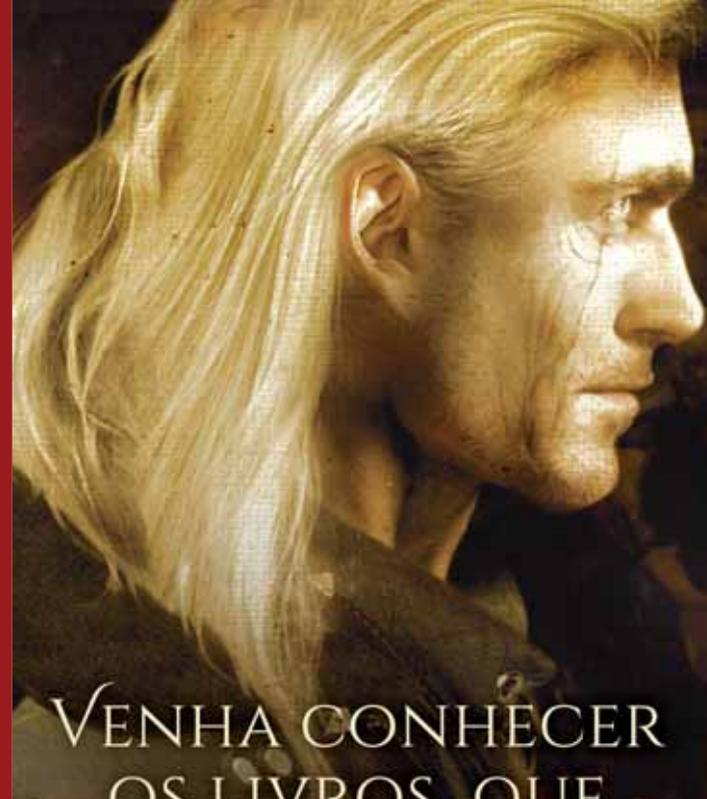
Não há animal mais perverso que o Homem. E nunca nenhum escritor, por muito longe que fosse, lhe conseguiu prestar a sinistra homenagem de uma descrição exacta. Ao povo que toma café no rio faz-lhe espécie que a arte apresente horror. Só a elite branca vê e lê Sarah Kane. Só haviam burgueses ao meu lado no Pipo Delbono. Só uns poucos vêem mais que bonecada nas obras dos irmãos Chapman.

Ainda no outro dia uma amiga me escaldava as orelhas porque achava que eu, nas minhas míseras criações, fazia muita **apropriação cultural**. Por acaso ainda não tive tempo de lhe responder, ela não é de cá, mas já fez notas acerca da história do nosso país, as raízes já delas misturadas por defeito ou feitio, a proximidade a África e ao Médio Oriente pelas rotas do comércio, toda a maldade da escravatura e da religião mas as coisas boas que se fizeram em conjunto... Mas, lá está, na corrida das apropriações passou outra veloz ao meu lado e eu não pude deixar de a acompanhar. Afinal, não é todos os dias que os adágios se tornam verdadeiros e que esta realidade que temos agora no nosso mundo dá um baile de maldade, perversidade e negritude aos Bradburys e a todos os apocalípticos da vida. **BANG!**

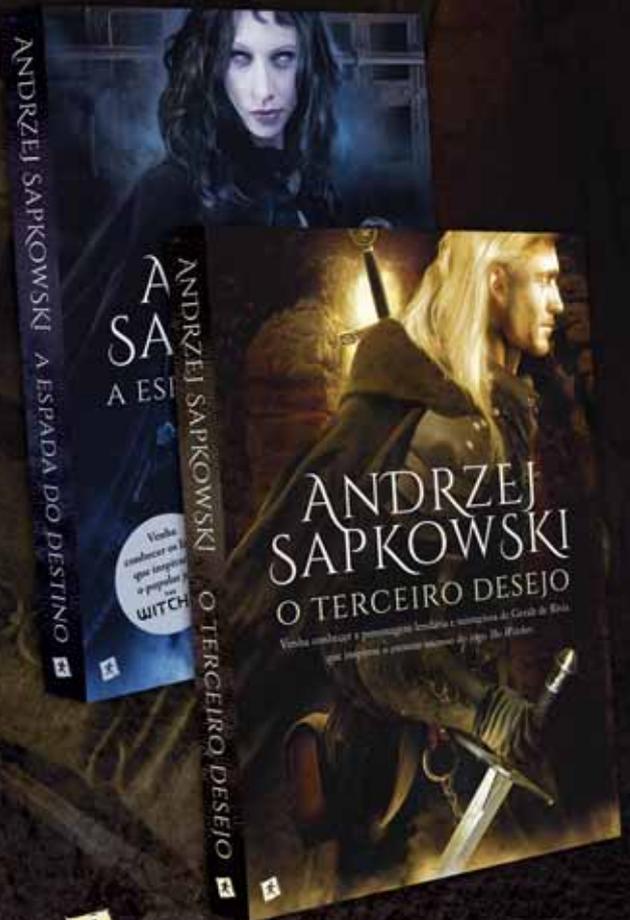


Fernando Ribeiro é vocalista e letrista da banda Moonspell, com a qual já lançou vários discos, e em 2009 participou no projecto Amália. Tem três livros de poesia publicados e, no universo lovecraftiano, traduziu para português a biografia em banda desenhada intitulada "Lovecraft", assinou as introduções das antologias "Os Melhores contos de H. P. Lovecraft" e participou nas antologias "As Sombras Sobre Lisboa" e "Contos de Terror do Homem-Peixe". Em 2011, publicou ficção na colecção Mitos Urbanos da editora Gailivro.

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



VENHA CONHECER  
OS LIVROS QUE  
INSPIRARAM O  
POPULAR JOGO  
THE  
WITCHER



SAÍDA DE EMERGÊNCIA  
[WWW.SDE.PT](http://WWW.SDE.PT)

# 60 anos de exploração espacial

por Joana Neto-Lima



*“So, fellow pilgrims, welcome to the wondrous age of aeronautics. May serendipity be yours in the years to come as man stands on the Earth as a footstool and reaches out to the moon, the planets and the stars.”*

JAMES S. MCDONNELL JR. (Fundador e Presidente da McDonnell Corporation, agora Boeing) [1958]

**H**á 60 anos, com um misto de espanto e terror, o mundo recebia a notícia de que a URSS havia colocado em órbita terrestre um pequeno satélite chamado *Sputnik*.

Nesse distante dia 4 de Outubro de 1957, a esfera metálica de 58 centímetros, lançada a partir do (agora) Cosmódromo de Baikonur (Cazaquistão), transmitiu, durante 21 dias, sinais de rádio que puderam ser captados por radioamadores de todo o mundo. Enquanto o mundo tentava perceber o que estava a aconte-

cer, bem como as implicações de tecnologia espacial como o *Sputnik*, a URSS colocava em órbita o primeiro ser vivo, uma cadela chamada *Laika*, a bordo do *Sputnik II*, menos de um mês depois do lançamento do pequeno satélite. Com *Laika*, os soviéticos provaram que se podia sobreviver no Espaço, deixando aberta a porta para a exploração humana do Espaço (até esse momento, não se acreditava que seres vivos pudessem sobreviver à viagem nem às condições fora da atmosfera terrestre), dando assim a conhecer ao Mundo que os seus esforços tinham um objetivo: colocar um homem no Espaço.



O presidente americano Dwight Eisenhower, em Outubro de 1958, cria a National Aeronautics and Space Administration (NASA), uma agência civil dedicada à exploração pacífica do Espaço, que “absorvia” a agência militar National Advisory Committee for Aeronautics (NACA). Uma semana depois, a recém-formada agência aprovava o primeiro programa de exploração espacial tripulado dos Estados Unidos.

No dia 17 de Dezembro de 1958, exatamente 55 anos depois dos famosos voos dos irmãos Wright em Kitty Hawk (Carolina do Norte), Keith Glennan (o primeiro administrador da NASA) anunciava ao mundo que os Estados Unidos estavam dentro da Corrida pelo Espaço, com o Programa Mercúrio.

Nos primeiros anos, a superioridade e fervor soviético sobrepôs-se aos americanos, e de primeiro em primeiro, Korolev ganhou as primeiras “batalhas” da Corrida Espacial: primeiro satélite, *Sputnik* (1957); primeiro ser vivo, *Sputnik II* com *Laika* a bordo (1958); primeiro homem em órbita, *Vostok 1* com Yuri Gagarin a bordo (1961); primeira mulher em órbita, *Vostok 6* com Valentina Tereshkova a bordo (1963); primeiro homem a realizar uma caminhada espacial, *Voskhod 2* com Alexey Leonov a bordo. Sempre com os americanos em segundo, lentamente a ganhar terreno, com os esforços concertados por uma única agência, enquanto os soviéticos se perdiam em lutas internas entre as várias agências envolvidas na conquista do espaço.

Entretanto, com a eleição de John F. Kennedy em 1961 como Presidente dos Estados Unidos, o programa espacial ganhou um objetivo, uma meta a atingir: a Lua.

*We choose to go to the Moon in this decade and do the other things, not because they are easy, but because they are hard [...]*

JOHN F. KENNEDY

(Presidente dos Estados Unidos) [1962]

Inspirados pelo desafio lançado pelo Presidente Kennedy, e com um orçamento quase ilimitado, a NASA e os seus astronautas chegam à Lua a 20 de Julho de 1969. Assim conquistam o ponto mais alto, deixando para trás os soviéticos que 3 anos antes haviam perdido Korolev, que, aliado a uma série de problemas técnicos com o seu foguetão *NI* e rivalidades entre as agências soviéticas que compunham o programa espacial soviético, deixaram os cosmonautas russos sem chegar à Lua.

## LEGADO

Olhando para trás, 60 anos depois do lançamento do *Sputnik* e 45 anos depois de Eugene Cernan e Harrison Schmitt pisarem solo lunar pela última vez, com a missão *Apollo 17*, muitos se perguntam e duvidam da importância da exploração espacial para o comum dos terrestres. Quando se fala em explorar o Espaço ou investir em missões espaciais, logo se ouve a sempre presente frase “Porquê ir para o Espaço, se tantos problemas ainda existem na Terra?”, ao qual há que lembrar quantos problemas e dificuldades o passado investimento na Corrida Espacial ajudou a resolver ou a simplificar. Sem a Corrida Espacial, e sem os avanços tecnológicos conseguidos ao longo destes 60 anos de exploração espacial, não teríamos: Medicina (Ressonâncias Magnéticas, TAC, Pacemaker, p.e.), Miniaturização da tecnologia (que permitiu a criação de dispositivos electrónicos portáteis), Satélites (GPS, Televisão por satélite, Meteorologia), tecnologia *wireless* (Telemóveis, Internet), só para nomear alguns dos que mais utilizamos no dia-a-dia.

Aos que ainda duvidam da importância vital do investimento na exploração espacial *versus* resolução de problemas mundanos, conseguem contar os problemas que não existem hoje em dia porque duas superpotências um dia lutaram pela Lua?

**BANG!**



Joana Neto-Lima, apesar de ter nascido quando a Corrida Espacial estava mesmo a terminar, desde sempre sonhou em um dia poder conhecer melhor as estrelas e poder passar umas férias na Lua. Como só existe uma pequena Estação Espacial, contenta-se por ser Cientista Planetária no Departamento de Planetologia e Habitabilidade do Centro de Astrobiologia — CSIC/INTA, o primeiro centro de investigação fora do território americano a fazer parte do NASA Astrobiology Institute. **Mais informação:**  
[www.astrobiologiaPT.wordpress.com](http://www.astrobiologiaPT.wordpress.com)

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



Venha  
conhecer NIMONA,  
a heroína mais  
IMPREVISÍVEL da  
Banda Desenhada



NOELLE STEVENSON

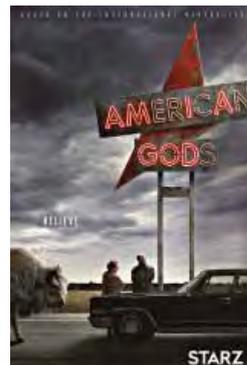


SAÍDA DE EMERGÊNCIA  
WWW.SDE.PT

## Bang! recomenda...

### American Gods (Starz/Amazon)

Em 2001, Neil Gaiman, que já criara uma reputação sólida como um dos mais criativos autores norte-americanos de banda-desenhada, lançou um dos seus romances mais aclamados, o multipremiado *DEUSES AMERICANOS*. Nele figura um ex-presidiário de nome Shadow Moon que se vê subitamente envolvido numa guerra entre os velhos deuses de vários panteões mitológicos que habitam na América e os novos deuses de *media* e tecnologia. Um conceito arrojado que deu origem, mais de 15 anos depois, a uma adaptação televisiva pelo canal Starz. E o saldo é francamente positivo. A série televisiva não só se mantém fiel ao espírito da obra, como demonstra, através de um excelente elenco e um sério investimento na cinematografia, como a fantasia continua a ser um dos géneros mais excitantes e inspirados, e a permitir uma genuína reflexão sobre a condição humana e a sua relação com a fé no divino.



### As Coisas que Perdemos no Fogo

(Quetzal)



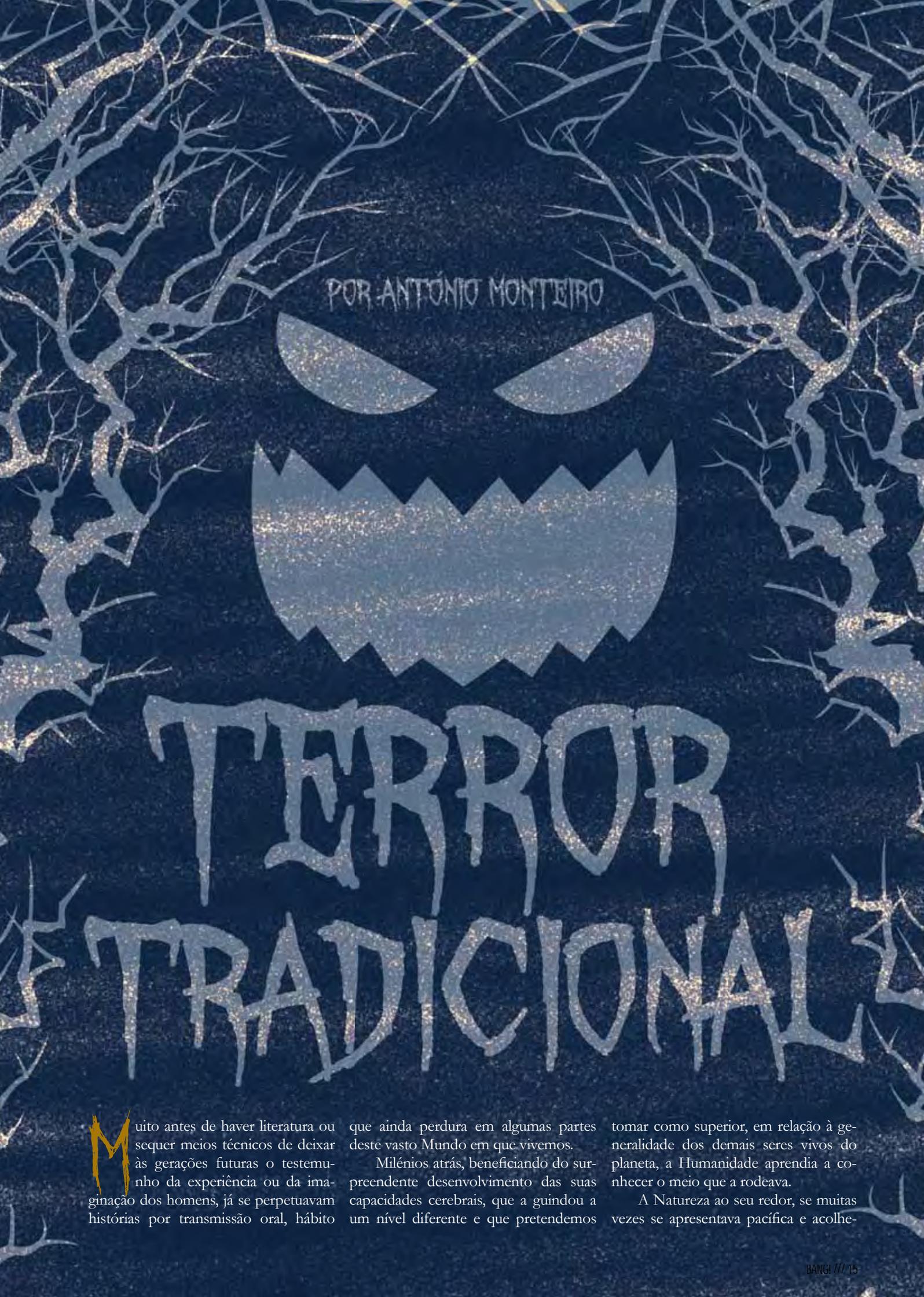
Uma talentosa e vibrante voz narrativa chega da Argentina, terra conhecida pelo seu cultivo de excelentes contos no género do sobrenatural. E esta coletânea de Mariana Enriquez não é exceção. Frequentemente comparada a Shirley Jackson, a autora expõe em 12 histórias várias personagens do submundo argentino contemporâneo que cedem gradualmente ao pesadelo, horror e inquietude. É o terror quotidiano que contamina grande parte destes relatos, e muitas vezes os fantasmas são testemunhas de um passado recente histórico que ainda assombra a Argentina. Uma voz feroz, visceral, feminista, política e humorística que arrasta o leitor para regiões malévolas, incontroláveis (da mente humana, do dia a dia) que o vão assombrar, insidiosamente, durante muito tempo.

### Get Out

Jordan Peele

Realizado com um pequeno orçamento pelo estreante Jordan Peele, *Get Out* é um filme cómico de horror que homenageia os grandes filmes de horror, com referência em particular para *The Stepford Wives*, sem nunca perder a oportunidade de criar a sua identidade e denunciar ferozmente a paranoia racial da sociedade americana e o modo como ainda é tão marcada por questões históricas. Quando Rose decide apresentar o seu namorado negro, Chris, à família conservadora e branca, Chris aceita relutantemente. E se no início tudo parece apontar para a normalidade, cedo descobre que é o alvo de cobiça por parte de um estranho grupo de racistas... Sem querer entrar em mais detalhes, *Get Out* revela-se um filme profundo e bem-sucedido ao expor o racismo que ainda fervilha por baixo das aparências politicamente corretas.





POR ANTONIO MONTEIRO

# TERROR TRADICIONAL

Muito antes de haver literatura ou sequer meios técnicos de deixar às gerações futuras o testemunho da experiência ou da imaginação dos homens, já se perpetuavam histórias por transmissão oral, hábito

que ainda perdura em algumas partes deste vasto Mundo em que vivemos.

Milénios atrás, beneficiando do surpreendente desenvolvimento das suas capacidades cerebrais, que a guindou a um nível diferente e que pretendemos

tomar como superior, em relação à generalidade dos demais seres vivos do planeta, a Humanidade aprendia a conhecer o meio que a rodeava.

A Natureza ao seu redor, se muitas vezes se apresentava pacífica e acolhe-

dora, espalhando-se em agradáveis plácidas floridas, sob o brilho do Sol ou a claridade plácida da Lua, não deixava noutras ocasiões de se revelar assustadora, como se de vez em quando se zangasse, manifestando de forma violenta o seu desagrado. Nessas ocasiões, as tempestades desabavam dos céus enegrecidos, arrastando consigo árvores e animais, quando não mesmo algum ser humano apanhado desprevenido, em caudalosas torrentes, enquanto terra e ar vibravam ao som dos trovões, eco fabuloso de temíveis e incompreensíveis relâmpagos.

Incapazes de atribuir causas naturais aos fenómenos que observavam, os Homens rapidamente criaram as suas próprias explicações, sob a forma de divindades diversas, responsáveis pelo Bem e pelo Mal que encontravam à sua volta.

Ao mesmo tempo, sendo essencialmente diurna – como se verifica pelo desenvolvimento das capacidades visuais e perda de outras, como a acuidade olfactiva, patenteadas por muitos mamíferos –, a espécie humana era especialmente vulnerável durante as horas de escuridão, presa potencial de ferozes predadores que rondavam os seus abrigos. Daí a ver em cada sombra, em cada ruído, em cada canto obscuro, a manifestação de uma realidade distinta da sua, de um mundo paralelo e sobrenatural, vai um passo, naturalmente transposto sem hesitação. As sombras transformaram-se em fantasmas, os ruídos em risos escarinhos de bruxas e demónios, os lugares medonhos em autênticas portas para os infernos.

Passaram-se os séculos e os contadores de histórias conservaram na sua memória os medos de épocas antigas, transmitidos através das suas narrativas à memória colectiva dos povos. As histórias tradicionais estão pois preenchidas por criaturas fantásticas e situações terríficas, bem enraizadas nas mais diversas culturas mundiais.

No fundo, até as canções de embalar reflectem esses pavores ancestrais. Pretende-se que uma criança durma tranquilamente sussurrando-lhe versos como

Ó PAPÃO, VAI-TE EMBORA  
DE CIMA DESSE TELHADO,  
DEIXA DORMIR O MENINO  
UM SONINHO DESCANSADO,



ANA DE CASTRO ÓSORIO  
(1872-1935)

os quais estão longe de ser tranquilizadores. O papão é um monstro comedor de crianças mal comportadas (donde a designação, derivada do verbo “papar”), característico da mitologia ibérica e, por importação, da brasileira, frequentemente representado com um tamanho descomunal, boca enorme e olhos ardentes. Custa a crer que as crianças de facto adormecessem sossegadas imaginando uma tal criatura à espreita!

A verdade é que, ainda não há muitas décadas, a pedagogia infantil via com bons olhos o recurso a uma gama de monstruosidades para assegurar o bom comportamento das crianças, ameaçadas com um vago mas tenebroso “homem do saco” que as viria buscar se prevaricassem. Na tradição da Europa Central, até um ser sobrenatural entre os mais benévolos como São Nicolau, versão centro-europeia do moderno Pai Natal, que distribuía prendas às crianças bem comportadas, tinha como contrapartida o temível *Krampus*, que o acompanhava para castigar as demais!

O folclore português não se distingue do de outros países europeus nem na abundância, nem na temática das histórias tradicionais que o compõem, muitas das quais, de resto, não passam de variantes de matrizes europeias gerais.

São diversas as recolhas publicadas dos nossos contos tradicionais, destacando-se os trabalhos de J. Leite de Vasconcelos, Alda da Silva Soromenho e

Paulo Caratão Soromenho, publicados entre 1964 e 1984. Esses e outros académicos – como Isabel Cardigos – têm-se dedicado não só à compilação, como à catalogação das histórias populares, inserindo-as nos seus lugares apropriados na hierarquia dos contos europeus.

Antes deles, porém, Ana de Castro Osório (1872-1935), escritora, jornalista, pedagoga, feminista e activista republicana, natural de Mangualde, tinha já recolhido um bom número de histórias, que haviam de ser dadas à estampa a título póstumo, 20 anos após o seu falecimento, pela Sociedade de Expansão Cultural, sob o título *Histórias Maravilhosas da Tradição Popular Portuguesa*.

Devo confessar uma particular afeição por esta obra, em dois volumes magnificamente ilustrados por Álvaro Duarte de Almeida, de onde, desde tenra idade, ouvi o meu avô ler histórias de encantar e que realmente me encantavam. A essas narrativas atribuo boa parte do gosto que sempre me recordo de ter tido por tudo quanto tivesse a ver com o fantástico e, em especial, com o terror, preferindo a todos os outros contos que tivessem a ver com bruxas, demónios ou fantasmas.

São ao todo 56 as histórias que a autora recolheu e contou a seu jeito, a generalidade delas povoadas por mou-ras encantadas, fadas, reis e príncipes e demais personagens características dos contos tradicionais. Muitas delas envolvem também elementos de terror, particularmente de terror sobrenatural, sendo particularmente interessante a utilização da figura do Demónio. Examinemos brevemente alguns deles.

Logo a primeira história, com o título “O Homem da Moca”, conta a história de um rapaz, acompanhado por dois companheiros, todos dotados de força fora do comum, uma espécie de super-heróis *avant la lettre*, que, perseguindo um gato misterioso e medonho, personificação do Diabo, desce a um poço por onde o animal tinha escapado (sendo curiosa a comparação com a Alice de Lewis Carroll, que igualmente mete por um buraco por onde o Coelho Falante se esgueirou).

No fundo do poço estão três princesas prisioneiras, que o rapaz liberta, depois de combater com o Diabo, que as guardava, e cortar-lhe uma orelha, mas os companheiros deixam-no no fundo do poço e fogem com as moças.

Graças à orelha do Diabo, o rapaz consegue mantê-lo ao seu serviço, para realizar tarefas aparentemente impossíveis. Ao fim de muitas peripécias e como é costume nestes casos, o rapaz acaba por casar com a princesa mais nova e mais bonita, entregando ao Diabo os dois companheiros que o tinham atraído.

Nesta, como noutras histórias, o Demónio, arqui-inimigo dos seres humanos, sempre à caça das suas almas e disposto a todas as artimanhas para as conseguir, é inicialmente temido, depois confrontado e vencido pelo herói, sendo finalmente escravizado ao seu serviço.

Também em “Branca-Flor” o Diabo rapta uma menina, de quem se tinha prontificado a ser o padrinho, levando-a para o seu palácio infernal, povoado por demónios menores, designados por “facanitos”, termo que em Trás-os-Montes designa uma criança que se mascara de “careto”, um diabinho ou um homem metedigo e de pequena estatura.

Tal como noutras histórias, a pequena Branca-Flor vê-se impedida de tocar em baixelas, talheres ou cadeiras reluzentes, por tudo ser de fogo. Perguntava a pequena: “Então o padrinho não se queima?”, ao que o Diabo respondia: “Não, eu não me queimo, porque também sou de fogo”.

O enredo completa-se com a chegada de um príncipe ao “palácio onde irás e não virás”, conseguindo ambos os jovens finalmente escapar, ajudados por uma intervenção divina.

Volta o Diabo a fazer uma aparição triunfante em “A Princesa da Áustria”. A princesa tinha nascido depois de uma oração da rainha sua mãe perante uma imagem de São Miguel a dominar o Diabo: “Ó Anjo!, Por vós ou por quem tendes aos pés, dai-nos um filho ou filha [...]”. Endemoninhada, a rapariga todas as noites, enquanto tudo dormia, ia ter com o Demónio ao seu palácio. Uma vez desmascarada quanto às suas ligações infernais, a princesa morre, pedindo que à porta da igreja onde seria enter-

rada ficasse todas as noites uma sentinela, “mas de manhã, quando iam para a render, apenas lá encontravam os ossos! A gente que vivia perto dali dizia que à meia-noite se ouvia um barulho infernal, as portas e janelas abriam-se e fechavam-se [...]”. Esta cena equivale claramente à que é descrita, por exemplo, no conto “Viç”, de Nikolai Gogol (tipo 307 na classificação Aarne-Thompson).

Particularmente sinistra é a história “O Figuiinho da Figueira”: uma “velha e rabujenta [sic] feiticeira” enterra viva a neta, que acaba por ser ressuscitada mais tarde, por intervenção divina, sendo a avó, que entretanto se suicidara, deitando-se de uma janela abaixo, arrentada pelo Demónio “em corpo e alma para o mais terrível dos infernos”.

O conto “O Esperto” não é mais que uma versão da antiga história de tradição oral “O Polegarzinho”, transcrita em 1697 pelo francês Charles Perrault (1628-1703) e por sua vez não muito distante da história de Hansel e Gretel, narrada em 1812 pelos conhecidos irmãos Jacob (1785-1863) e Wilhelm (1786-1859) Grimm.

Nesta história, o temível ogre é substituído por um não menos pavoroso olharapo, um gigante com um olho na testa. Alexandre Parafita esclarece que se trata de um feroz monstro antro-

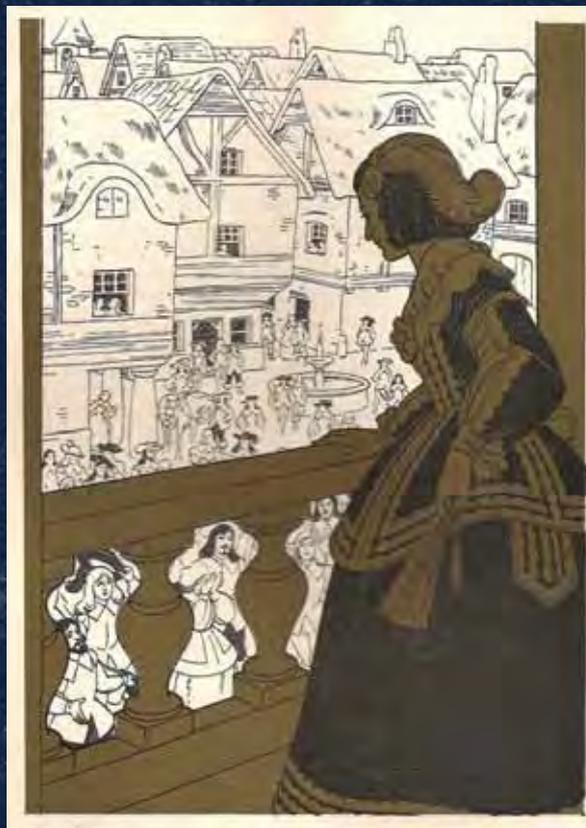
pófago, referido principalmente no folclore transmontano. De referir que, enquanto geralmente o olharapo tem um único olho, sendo por isso comparável aos ciclopes da mitologia grega, neste conto “O Esperto” é descrito como tendo “um só olho na testa e dois na cabeça que tudo vêem ao mesmo tempo”.

Um outro olharapo surge no breve conto intitulado precisamente assim, “O Olharapo”, e que mais não é que uma narração, ponto por ponto, da aventura de Odisseu (ou Ulisses, na mitologia romana) e seus marinheiros na terra dos ciclopes, depois de partirem de Tróia. De acordo com a *Odisseia*, de Homero (século VIII a.C.), tendo o grupo entrado na caverna do gigante Polifemo, logo este os aprisionou e começou a devorar. Quando o ciclope adormece, Odisseu e os seus companheiros cegam-no, espetando-lhe uma vara no único olho que tem na testa. No dia seguinte, Polifemo abre a caverna onde habita, para deixar sair a pastar as suas ovelhas e pelo tacto tenta garantir que os homens não se escapam com elas, mas estes vão pendurados nas barrigas dos animais e assim conseguem escapar.

Em “O Corvo”, é a alma de um morto, piedosamente enterrado por um bom e valente rapaz, que regressa à Terra, revestindo a forma de um mágico e milagreiro cavalo, para o ajudar.

Uma espécie de ogre é também a figura central do conto “O Tio Novelo”, verdadeira encarnação do *Krampus* a que já acima se fez referência: duas meninas, uma boa e a outra má, chamam pelo Tio Novelo para lhes fazer companhia enquanto estão sozinhas à noite; a primeira, ouvindo bater à porta, recusa-se a abri-la por ter medo, mas o Tio Novelo deixa-lhe uma trouxa cheia de um magnífico enxoval, enquanto a segunda, deixando-o prontamente entrar, acaba por ser devorada pelo monstro! Na descrição da autora, o Tio Novelo “é o génio da noite, que tudo ouve e sabe” e é mau, “mesmo muito mau para os que são maus. Povoá-lhes o sono de sonhos horríveis, enche-lhes de sombras os caminhos, mata-os muitas vezes”.

No uso do sobrenatural, merece igualmente referência a “História do Príncipe Encantado no Palácio de Ferro no Reino da Escuridão”, quanto mais não fosse pelo



HISTÓRIA DO PRÍNCIPE ENCANTADO NO PALÁCIO DE FERRO NO REINO DA ESCURIDÃO, DE ALVARO DUARTE DE ALMEIDA

título tão evocativo de mistérios e pavor. Uma bondosa menina acaba por conseguir libertar o príncipe, com quem vem a casar, não sem antes ter de padecer a desobediência de ter olhado para trás quando fugia do palácio de ferro – eco talvez da história bíblica da mulher de Lot, transformada em estátua de sal por ter ousado virar-se para ver a destruição de Sodoma e Gomorra pelo fogo e pelo enxofre.

Um outro tema recorrente nestas histórias tradicionais da nossa tradição popular é o das mouras encantadas, memória certamente da ocupação árabe do território nacional durante vários séculos. Essas princesas frequentemente vivem em palácios subterrâneos e são detentoras e guardiãs de vastos tesouros – quiçá em recordação do elevado nível civilizacional dos mouros, à época, e nem sempre são maléficas ou dotadas de más intenções.

Um exemplo é a “História do Careca”, em que um homem, acordando do seu sono encantado uma princesa moura, se vê forçado a confiar-lhe a educação do seu filho ainda criança. O palácio da moura continha “galerias majestosas em que as colunas, feitas de brilhantes e rubis e esmeraldas, tinham um tal brilho que cegava. Havia salas feitas de safiras [...], outra em que todas as pedras preciosas eram combinadas de tal modo que pareciam um jardim de mil flores”.

Este enredo faz lembrar algumas versões modernas da conhecida história da Bela e do Monstro, conto pertencente ao folclore de muitas nações (tem o número 425C na classificação Aarne-Thompson), inicialmente escrito por Gabrielle-Suzanne de Villeneuve em 1740. Nalgumas dessas versões, tal como na “História do Careca”, a Bela tem autorização para percorrer todo o palácio do Monstro, à excepção de uma determinada sala ou de um determinado sector. Na história que nos ocupa, o rapaz pode andar por todo o lado, menos por uma sala onde se encontram doze barris de ouro em pó. Claro que acaba por desobedecer...

Mais misteriosa é a moura encantada, que promete um tesouro a uma pastorinha, cuja curiosidade acaba por deitar tudo a perder, em “A Pastorinha e a Moura”. A exemplo do que sucede em outras histórias, quando os protagonistas humanos não seguem à risca as instruções recebidas dos seres sobrenaturais com quem lidam, a desobediência da pastorinha leva a moura a exclamar:

“Ai, desgraçada, que ficaste miserável como eras e dobraste o meu encanto!”

A personificação de ideias abstractas é recorrente em múltiplas sociedades e religiões e, como não poderia deixar de ser, tem sido também aproveitada por autores de ficção. Um caso interessante é o do conto “*Holiday from Hell*”, da autoria de Reggie Oliver, em que são personificados os sete pecados capitais da religião cristã; outro curioso exemplo – e não muito distante do que abordaremos a seguir – é o de “*La Vérité sur l’Oncle Timotheus*”, do escritor belga Jean Ray.

No âmbito da recensão que nos ocupa, o tema é tratado na história “O Médico da Morte”, parábola impressionante que envolve – como no conto de Jean Ray – a personificação da própria Morte.

Trata-se do caso de um pobre homem que vai pelo mundo em demanda de trabalho. Às tantas, chega a uma casa remota onde um velho o convida para o servir. Diz-lhe o velho: “[...] olha que a minha casa é a da tristeza. Em redor dela só se ouvem lamentações e gritos. E eu sou o ente mais amaldiçoado que existe. Alguns me procuram, mas é só quando a desgraça lhes obscurece o juízo”. Após esta terrível descrição, o amo acaba por confessar ao seu servo que é a própria Morte: “Desgraçado mortal, tu não sabes que eu sou a Morte. Que em meu peito não pode haver piedade, e o meu dever é guerrear a Vida”.

Igualmente aterradora é a explicação dos seus deveres: “[...] o destino quer que eu seja cego; que fira, por igual, os grandes e os pequenos, os bons e os maus, os espertos e os estúpidos. E assim deve ser, porque na minha inconsciência há mais justiça do que em todas as vossas palavras”.

Não há necessidade de referir o final da história, que não tem interesse para o que nos ocupa.

Claro está que numa recolha de contos tradicionais não poderia faltar a figura da bruxa, e na realidade muitas das histórias coligidas envolvem fadas boas e más e feiticeiras capazes de diversos prodígios. Merece porém relevo o conto “As Filhotes da Bruxa”, que, pondo em cena uma megera antropófaga, mais não é que uma versão da conhecida e acima referida aventura de Hansel e Gretel.

Este breve percurso pelas *Histórias Maravilhosas da Tradição Popular Portuguesa* é suficiente para demonstrar como o sobrenatural e o medo têm papéis preponderantes na literatura popular. Seres tenebrosos, bruxas e feiticeiros, fantasmas, ogres e gigantes de diversas naturezas, as célebres mouras encantadas, o Demónio da tradição cristã e até a própria Morte, todos encontram papéis a desempenhar ao longo das 56 histórias recolhidas por Ana de Castro Osório.

Vale a pena também sublinhar mais uma vez a natureza quase universal de certas histórias-tipo, cujas versões se encontram não só em muitos pontos da Europa, mas até, por vezes, noutras regiões mais distantes, prova afinal, da antiguidade dos mitos que lhes deram origem.

Terminamos do mesmo modo que a autora encerra a “História do Príncipe Luís”: seja Deus louvado, está o conto acabado. **BANG!**

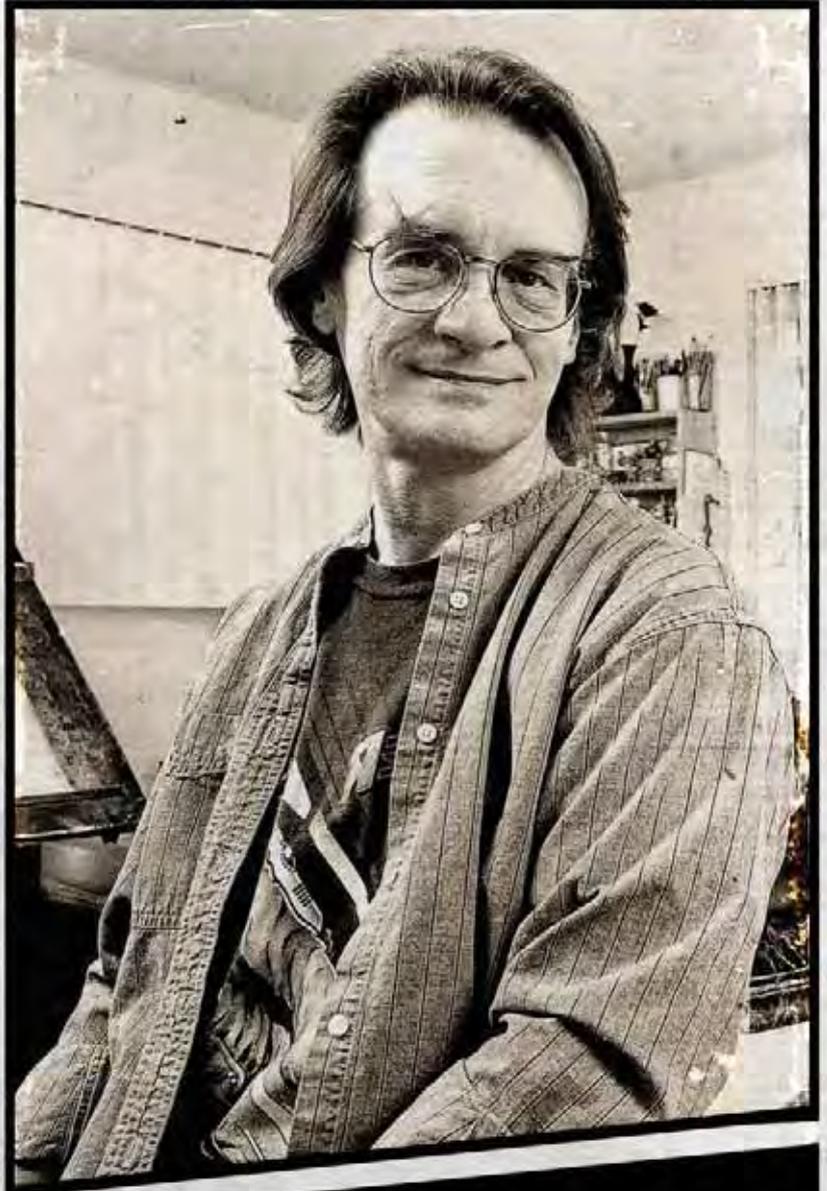


Nascido em Lisboa em 1951, casado, com duas filhas e três netos. É professor universitário de Matemática e tem múltiplos interesses, entre os quais a Malacologia, sendo editor da revista electrónica “The Cone Collector” ([www.theconecollector.com](http://www.theconecollector.com)). Na área da literatura fantástica, especialmente da literatura de terror, para além de pertencer a diversos clubes, é autor de diversos contos publicados em revistas.

# EVOCANDO BERNIE WRIGHTSON



POR JOÃO LAMEIRAS



**N**O PASSADO DIA 18 DE MARÇO, FALECEU, VÍTIMA DE UM TUMOR CEREBRAL, O DESENHADOR AMERICANO **BERNIE WRIGHTSON**, CO-CRIADOR DE *SWAMP THING*, O MONSTRO DO PÂNTANO, ENTRE MUITAS OUTRAS COISAS. APESAR DE, COMO INFELIZMENTE É HABITUAL EM PORTUGAL, NÃO HAVER PRATICAMENTE NADA DESTA AUTOR PUBLICADO EM EDIÇÃO NACIONAL, COM A EXCEÇÃO DE ALGUNS EPISÓDIOS DE *SWAMP THING* PUBLICADOS NOS ANOS 80 NO *MUNDO DE AVENTURAS*, ISSO EM NADA DIMINUI A IMPORTÂNCIA DO SEU TRABALHO, DIVIDIDO ENTRE A BANDA DESENHADA E A ILUSTRAÇÃO, COM LIGAÇÕES À LITERATURA E AO CINEMA. UM TRABALHO FANTÁSTICO E DE GRANDE IMPACTO VISUAL, MUITO CENTRADO NO TERROR E NO FANTÁSTICO, QUE ESTE ARTIGO PROCURA DAR A DESCOBRIR AOS LEITORES DA REVISTA *BANG!*



## AS RAÍZES DE UMA CARREIRA

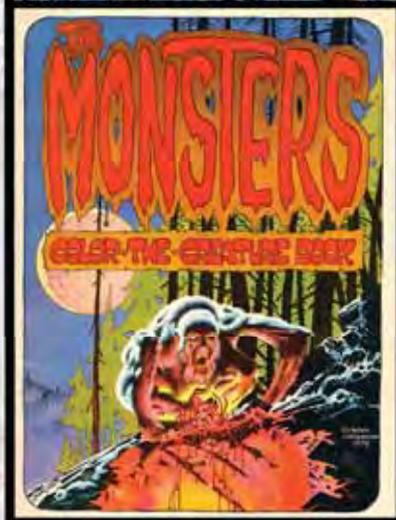
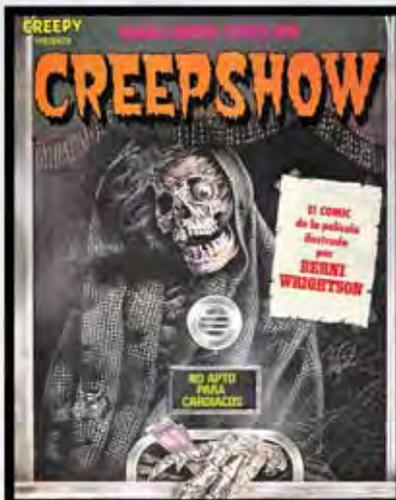
Nascido em 1948, na semana de Halloween, em Baltimore, Maryland, na mesma cidade onde nasceu o escritor Edgar Allan Poe, não admira que Wrightson se tenha tornado, também ele, um Mestre do Terror. A sua atracção pelo género fantástico veio desde cedo, e foi alimentada pelas revistas de terror da editora EC Comics e por programas radiofónicos, como *The Lights Out*, que encenava, em versão de teatro radiofónico, pequenos contos de terror na linha dos publicados na revista *Tales From the Crypt*, da EC Comics, que o pequeno Bernie lia às escondidas. Com o fecho das revistas de terror da EC, provocado pela instauração do Comics Code, um código de autocensura que vinha impor restrições concretas às publicações de Banda Desenhada, Wrightson só voltaria a ter oportunidade de ler histórias de terror em BD em meados dos anos 60, quando o editor James Warren lança a revista *Creepy*, que recuperava a tradição das histórias de terror da EC Comics. Dono de um império editorial iniciado em

1958 com a revista *Famous Monsters of Filmland*, dedicada ao cinema de terror, em que a BD estava ausente, Warren estreia-se na BD em 1964, com o primeiro número da revista *Creepy*, uma publicação a preto e branco em formato *magazine* – ligeiramente superior ao tradicional formato *comic book* e, por isso mesmo, livre das restrições do Comics Code, que se aplicava apenas às publicações em formato *comic book* – que reunia artistas do calibre de um Frank Frazetta, Al Williamson, Angelo Torres e Gray Morrow, ilustrando argumentos de escritores como Archie Goodwin e Bruce Jones. E foi precisamente nas páginas do n.º 9 da revista *Creepy* que o jovem Bernie Wrightson se estreou, com uma ilustração publicada no correio dos leitores em 1966, ainda antes de começar a colaborar como ilustrador no jornal *The Baltimore Sun*. Mas o acontecimento que mudou a sua vida ocorreu um ano depois, em 1967. Foi a World Science Fiction Convention, em Nova Iorque, que tinha Hall Foster e Frank Frazetta como convidados e onde Bernie

conheceu Al Williamson (um dos grandes desenhadores da EC), Dick Giordano (desenhador e editor da DC Comics) e dois jovens autores que se tornariam seus grandes amigos: Jeffrey Jones e Michael Kaluta. Através deles, Wrightson conheceu Carmine Infantino, o director editorial da DC, que gostou do trabalho dele e o convidou a colaborar na revista *House of Secrets*, uma publicação antológica que recolhia histórias de fantasia e policiais, mas que os editores pretendiam encaminhar mais para o registo do terror. Foi para o n.º 92 dessa revista que Wrightson, que entretanto já estava a morar em Nova Iorque, desenhou *Swamp Thing*, uma história de oito páginas, escrita por Len Wein. Wrightson, que teve apenas uma semana para desenhar a história, teve de recorrer bastante a referências fotográficas (com Jeffrey Jones a tirar as fotos e a sua mulher Louise, Mike Kaluta e o próprio Wrightson a servirem como modelos) e precisou ainda da ajuda de Jones no desenho e na passagem a tinta de algumas páginas, para acabar a história a tempo. Embora não seja dos melhores trabalhos de Wrightson, longe disso, a história teve um sucesso incrível, e nesse mês *House of Secrets* foi o título da DC mais vendido, suplantando as revistas do Batman e do Superman. Perante tal sucesso, não admira que a editora tenha decidido explorar o filão e, cerca de um ano depois, em 1972, o Monstro do Pântano regressava finalmente numa nova encarnação contemporânea (a história original passava-se no século XIX) como cabeça de cartaz de uma nova revista mensal, escrita por Wein e desenhada por Wrightson. Ao longo de dez números, publicados a cada dois meses, os dois criadores exploraram os diferentes nichos do terror literário e cinematográfico, e houve ainda espaço para um memorável encontro entre o Batman e o Monstro do Pântano. Até que Wrightson se fartou e decidiu abandonar a série, sendo seguido três números depois por Len Wein, que só voltaria à série como editor, quase dez anos depois, sendo então responsável pela escolha de um jovem escritor inglês chamado... Alan Moore, para argumentista. Mas isso já é uma outra história...

## A ÉPOCA WARREN

Uma das razões que levou Wrightson a abandonar a revista do Monstro do Pântano no auge da sua popularidade, para além de um certo cansaço criativo, foi a desilusão do desenhador orgulhoso do seu trabalho, ao ver as suas histórias mal impressas, com uma cor empastelada, que escondia os detalhes do seu traço pormenorizado. Daí que tenha aceite imediatamente o convite do editor James Warren para colaborar nas revistas *Creepy* e *Eerie*, da Warren. Aí, para além de ver o seu trabalho publicado a preto e branco, em revistas muito bem impressas, num formato maior do que o dos *comics* tradicionais, Wrightson foi receber 110 dólares por página, bem acima dos 65 dólares que recebia na DC, podendo ainda recuperar os seus desenhos originais, algo que os contratos da DC e Marvel ainda não contemplavam. Foi nestas condições, rodeado de alguns dos desenhadores que mais admirava, como All Williamson, Frank Frazetta, Richard Corben e Carmine Infantino, cujos desenhos passou a tinta em algumas histórias, que Wrightson assinou alguns dos seus melhores trabalhos, entre 1974 e 1982, seja adaptando clássicos da literatura como *The Black Cat*, de Edgar Allan Poe, ou *Cool Air*, de Lovecraft, seja ilustrando argumentos de Bill Dubay e Bruce Jones, como em *Jenifer*, uma história memorável que seria adaptada à televisão por Dario Argento, para a série *Master of Horror*.



## FRANKENSTEIN E O THE STUDIO

Entre a dúzia de histórias que desenhou para a Warren, está *The Muck Monster*, uma das raras histórias que também escreveu e que seria publicada no n.º 68 da revista *Eerie*, numa versão a cores contra a vontade do próprio Wrightson. Para além do extraordinário trabalho gráfico de Wrightson, esta variação sobre a história do Dr. Frankenstein contada na perspectiva do monstro pode ser vista como um ensaio para o trabalho da sua vida, as ilustrações para o *Frankenstein* de Mary W. Shelley. Quase 50 ilustrações, realizadas ao longo de sete anos, que o próprio autor considera muito justamente como o seu melhor trabalho de sempre. Com um estilo evocativo da gravura, influenciado pelas ilustrações de Franklin Booth, as ilustrações de Wrightson para o Frankenstein são um assombro de detalhe, qualidade de composição e dramatismo. Imagens tão belas como espectaculares, que conquistaram colecionadores como os cineastas Guillermo Del Toro e George Lucas, que compraram vários dos originais. Publicado originalmente pela Marvel em 1982, o *Frankenstein* de Bernie Wrightson seria reeditado pela Underwood-Miller em 1994 e pela Dark Horse em 2008, numa luxuosa edição comemorativa do 25.º aniversário da publicação original, mas todas estas edições estão completamente esgotadas, atingindo preços proibitivos no EBay.

Foi nesse período, em que começava a privilegiar a ilustração em relação à BD, realizando uma série de ilustrações para posters e portfólios para a Christopher Enterprises, incluindo ilustrações sobre obras de Edgar Allan Poe e um livro de monstros para colorir, que Wrightson decidiu procurar um espaço de trabalho fora de casa. Tudo começou a partir de uma conversa com Barry Windsor-Smith, o desenhador de *Conan*, que andava à procura de um espaço para instalar o seu ateliê e que acabou por encontrar um excelente local num sótão amplo e cheio de luz, num prédio no bairro de Chelsea, no centro de Manhattan. Como a renda do espaço, que servia de

arrecadação para uma tipografia, era de 400 dólares, e nenhum dos artistas conseguia pagar mais de 100 dólares por mês, convidaram Jeff Jones e Mike Kaluta para dividir o espaço e (sobretudo) a renda.

Nasceu assim, em 1976, por motivos puramente pragmáticos, o Studio. Um espaço que era essencialmente um local de trabalho de quatro artistas que procuravam transcender o mundo dos comics, e também um espaço de encontro e de convívio (as festas no Studio ficaram famosas no meio da BD), mas que adquiriu uma dimensão quase mítica, face à incrível concentração de talento debaixo do mesmo tecto, que um livro/catálogo da Paper Tiger, a editora que publicava os livros com as ilustrações de Roger Dean para as capas dos discos dos Y&S, registou para a posteridade.

Tudo começou quando um representante da editora, que estava em Nova Iorque para preparar um livro sobre os dez melhores ilustradores americanos de fantasia, acabou por ir parar ao Studio e descobrir fascinado o espaço e o trabalho dos quatro autores. Mas deixemos que seja o próprio Bernie Wrightson a contar como tudo se passou: “O espaço era grandioso. Tínhamo-lo decorado como os salões de Paris na viragem do século. Sabíamos que era um espaço fantástico. Sabíamos que quando se entrava ali, era como entrar na caverna de Aladino, cheia de tesouros. Então falámos com o tipo, acho que saímos para jantar e, no fim do dia, ele tinha modificado os seus planos de um livro sobre os dez melhores artistas de fantasia para um livro só sobre nós os quatro. Ao longo daquela tarde, passámos de quatro gajos que precisavam de um espaço maior para trabalhar para os Beatles da Arte Fantástica.”

Curiosamente, quando o livro saiu em 1979, o Studio já não existia e os quatro artistas estavam cada um para seu lado, mas isso não impediu que a memória do Studio continue a influenciar artistas um pouco por todo o lado, como acontece ainda agora em Portugal com o Lisbon Studio.





## O REGRESSO À BANDA DESENHADA

Apesar do seu trabalho como ilustrador, Wrightson nunca cortou completamente com a BD, tendo desenhado diversas histórias ao longo das últimas três décadas, com destaque para o Batman, que desenhou na mini-série *The Cult*, de 1987, uma história sombria sobre um culto religioso em que o estilo do desenhador encaixa como uma luva, e voltaria a desenhá-lo no primeiro encontro entre o Cavaleiro das Trevas e os monstros do filme *Alien*, de Ridley Scott.

Mas foi com o escritor Steve Niles, criador da série *30 Dias da Noite*, que Wrightson colaborou mais directamente nos últimos anos, assinando livros como *The Ghoul*, *City of Others* (em que as cores de José Villarubia foram impressas directamente sobre o desenho a lápis de Wrightson, com excelentes resultados) e sobretudo *Frankenstein Alive, Alive!*, obra que assinalou o regresso do desenhador à obra de Mary Shelley e que valeria o prémio da National Cartoonist Society para a Melhor BD de 2013.

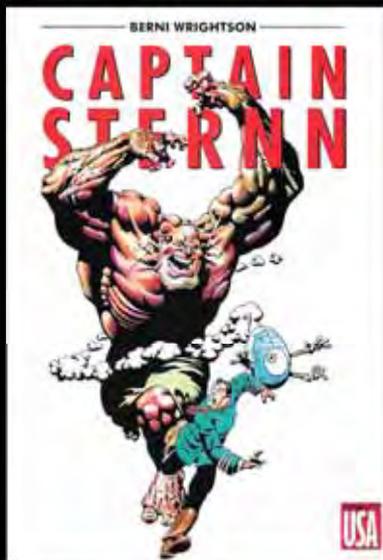
Um regresso simbólico ao local onde foi mais feliz e que funcionaria como o canto de cisne do artista, cuja influência é visível em desenhadores como o alemão Andreas, ou americano Kelley Jones, entre outros. **BANG!**



João Lameiras é Mestre em História da Arte pela Universidade de Coimbra. Tem desenvolvido uma vasta actividade no campo da Banda Desenhada, como conselheiro editorial, tradutor, arguemntista e crítico para diversas editoras e publicações e é sócio-gerente da Livraria Dr. Kartoan. Escreve com frequência no seu blogue <http://porumpunhadodeimagens.blogspot.com>

## DE STEPHEN KING AO CINEMA

ENTRE AS CAPAS E ALGUMAS BD OCASIONAIS QUE FEZ PARA A MARVEL E DC E OUTROS TRABALHOS MAIS INESPERADOS, COMO UMA CAPA PARA O DISCO *DEAD RINGER* DE MEATLOAF, WRIGHTSON INICIOU UMA COLABORAÇÃO COM O ESCRITOR STEPHEN KING, QUE COMEÇOU COM UM CALENDÁRIO QUE SE TRANSFORMOU EM LIVRO, *THE CYCLE OF THE WEREWOLF*, E QUE INCLUIU ILUSTRAÇÕES PARA ROMANCES DE KING COMO *THE STAND* E *THE DARK TOWER*, PASSANDO PELA ADAPTAÇÃO À BD DE UM FILME QUE HOMENAGEAVA PRECISAMENTE AS BD DE HORROR DA EC E DA WARREN QUE MARCARAM A VIDA DE WRIGHTSON. O FILME CHAMAVA-SE *CREEPSHOW* E JUNTOU KING A GEORGE ROMERO (O INVENTOR DOS ZOMBIES NO CINEMA COM *THE NIGHT OF THE LIVING DEAD*) E WRIGHTSON TEVE APENAS TRÊS MESES PARA DESENHAR AS 64 PÁGINAS DA ADAPTAÇÃO À BD QUE A SUA MULHER, MICHELLE, COLORIU. UM DESAFIO ARRISCADO, QUE VENCEU COM SUCESSO ASSINALÁVEL. ESSA NÃO FOI A ÚNICA EXPERIÊNCIA DE WRIGHTSON NO CINEMA, POIS ALÉM DE TER TRABALHADO COMO ARTISTA CONCEPTUAL NOS FILMES *GHOSTBUSTERS I* E *II*, *FIREFLY*, *THE GREEN MILE*, *DARK COUNTRY*, *THE MIST* E NO PRIMEIRO *SPIDER-MAN* DE SAM RAIMI, *CAPTAIN STERN*, UMA HISTÓRIA CURTA QUE FEZ PARA A REVISTA *HEAVY METAL*, FOI ADAPTADA DIRECTAMENTE NUM DOS CAPÍTULOS DO FILME DE ANIMAÇÃO COM O MESMO NOME.



GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)





# A LENDA DE ADA

"CULTA E BELA, DESAFIAVA A INTELIGÊNCIA MASCULINA E CAUSAVA INVEJA NAS MULHERES."



**ADA** era sedutora e misteriosa. De beleza ímpar, possuía os mais longos cabelos ruivos e a sua pele clara seduzia as almas que o seu coração decidia. Muito se escreveu sobre ela, mas pouco se sabe na realidade. Conta-se que nunca foi casada, mas sabe-se que viveu nos salões da alta sociedade londrina. Culta e bela, desafiava a inteligência masculina e causava inveja nas mulheres. Era incontrolável.

Mas era o seu lado sobrenatural que mais fascinava quem a rodeava. Dizia-se que dominava as estrelas e o tempo, gerindo-as conforme a sua disposição. Quando estava feliz raiava o sol, enquanto que quando se irava reventavam os mais estrondosos trovões nos céus.



"O PÂNICO  
INSTALOU-SE  
NO SALÃO, E  
APENAS ALGUNS  
CONSEGUIRAM  
OUVI-LA REPETIR  
ADA, ADA, ADA."



**CONTA** a lenda que um dia em pleno salão nobre londrino, enquanto debatiam as políticas e as ciências, um membro da corte ordenou-lhe que se calasse, uma vez que não era suposto uma mulher falar sobre esses temas. Os seus olhos começaram a crispar ao mesmo tempo que brilhavam tal como diamantes. Lá fora os trovões começaram a ouvir-se estalar numa ferocidade única, e num instante compôs-se a maior tempestade que muitos tinham alguma vez visto. O pânico instalou-se no salão, e apenas alguns conseguiram ouvi-la repetir “Ada, Ada, Ada”. Nesse instante, a tempestade dissipou-se, e Ada retirou-se. A notícia espalhou-se pelo reino rapidamente, e Ada viu-se forçada a desaparecer numa manhã de nevoeiro. Embora nunca mais tenha voltado a ser vista, dizia-se que reaparecia em manhãs de nevoeiro de vestido branco e véu esvoaçante. **BANG!**

**AINDA HOJE  
SE CONTA EM  
DIAS DE  
TEMPESTADE  
A LENDA DE ADA  
E MUITOS  
REPETEM O SEU  
NOME PARA A  
ACALMAR.**



### MARA D'ELEÁN

É formada em Design, Make up e em Arte Multimédia, pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Tem experiência como Fotógrafa, Designer, Realizadora e Maquilhadora e actua nessas áreas enquanto profissional. Estas vertentes dão-lhe a capacidade de construção, experiência e concepção de produção em todas as sessões fotográficas que realiza. É em temas como a Fantasia e o Etéreo onde encontra a sua maior inspiração e onde sente uma maior liberdade criativa, com a construção de outros mundos e personagens. Conta já com algumas exposições e publicações internacionais do seu trabalho. Poderão ver mais do seu trabalho em: [www.facebook.com/EleanArt](http://www.facebook.com/EleanArt) ou no [instagram mara.delean](https://www.instagram.com/mara.delean) art



### ANA AURÉLIO

Maquilhadora profissional. Apaixonada pelas pessoas e pela arte. As cores, as texturas desafiam-na e está sempre em busca de novas tendências e concepções. Certificou-se internacionalmente em Professional Makeup Artistry e em 2014 certificou-se em Maquilhagem de Efeitos Especiais. Actualmente trabalha com algumas das marcas de maior influência no nosso país em televisão, editoriais de moda e desenvolve vários trabalhos com artistas musicais. A sua grande paixão é sem dúvida a maquilhagem de efeitos especiais, cinema e fantasia.

Poderão ver mais do seu trabalho em: [www.facebook.com/anaaureliomakeup](http://www.facebook.com/anaaureliomakeup) ou no [instagram ana\\_aurelio](https://www.instagram.com/ana_aurelio)



### DIANA ROSA

Nascida no Alentejo em 1989, Diana Rosa é uma artista multifacetada nas áreas da música, dança e *modeling*. Iniciou o seu percurso enquanto modelo fotográfico em 2012, e dedicou-se desde então à fotografia alternativa, arte que lhe tem permitido explorar personagens etéreas e dramáticas de estética inspirada no fantástico, na mitologia e na arte antiga. Com o seu repertório fotográfico conquistou inúmeros destaques em publicações *online* nacionais e internacionais, das quais se destaca a PhotoVogue Italia. A sua atividade

enquanto modelo engloba ainda trabalhos de performance em diversos videoclips, curtas metragens e anúncios publicitários.

Em paralelo com esta atividade, é também música e bailarina de dança oriental. De entre os diversos projetos que desenvolve nestas áreas, destaca-se o seu papel enquanto vocalista, co-compositora e *frontwoman* da banda de metal alternativo 11th Dimension e enquanto coreógrafa e diretora artística do grupo de dança oriental e de fusão Mystic Winds.

Poderão ver mais do seu trabalho em: [www.facebook.com/dianarosaartistpage](http://www.facebook.com/dianarosaartistpage) ou no [instagram dianatherose](https://www.instagram.com/dianatherose)

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# A ESTRELA DE ALBION

Vol. 43 Nº 156. NOVA ALBION Domingo, 28 de Junho de 1914 Um Jornal Diário para Todas as Classes Sociais Preço 1 centavo

**APRESENTA O CONTO VENCEDOR DO PRÉMIO HUGO**

## UM ESTUDO EM ESMERALDA

Escrito por Neil Gaiman Ilustrações de Jouni Koponen Tradução de Guilherme Pires

### 1. O Novo Amigo.

#### STRAND PLAYERS

Acabados de chegar da sua Esplêndida Tournée Europeia, onde atuaram perante alguma da mais alta **REALEZA DA EUROPA**, recolhendo *aplausos e elogios com magníficas atuações dramáticas*, que combinam tanto **COMÉDIA** como **TRAGÉDIA**, os **Strand Players** anunciam que irão atuar no **Royal Court Theatre, Drury Lane**, por **TEMPO LIMITADO** em Abril, no qual irão apresentar *“O Meu Irmão Tom!” “A Pequena Vendedora de Violetas” e “A Chegada dos Grandes Anciões”* (esta última um Épico Histórico de Espectacularidade Deslumbrante); cada qual uma peça inteira num único ato! Bilhetes já à venda na Bilheteira.

**É** a imensidão, creio eu. A enormidade das coisas terrenas. As trevas dos sonhos.

Mas estou a divagar. Perdoem-me. Não sou um homem letrado.

Eu estava necessitado de alojamento. Foi assim que o conheci. Pretendia alguém para dividir o custo dos aposentos comigo. Fomos apresentados por um conhecido mútuo, nos laboratórios químicos de St. Bart. “Vejo que esteve no Afeganistão,” foi isso que ele me disse, e eu fiquei de boca aberta e olhos esbugalhados.

“Espantoso!”, disse eu.

“Nem por isso,” disse o estranho de bata branca, que se tornaria meu amigo. “Pela posição em que mantém o braço, vejo que foi ferido, e de uma forma muito específica. Tem um bronzeado intenso. Também apresenta um porte militar, e há poucos sítios no Império onde um militar pode ao mesmo tempo ficar bronzeado e, dada a natureza do ferimento do seu ombro e as tradições das tribos das cavernas afegãs, ser torturado.”

Colocado dessa forma, claro que era absurdamente simples. Mas

era sempre assim. Eu estava castanho como uma noz. E tinha efetivamente sido torturado, tal como ele referira.

Os deuses e os homens do Afeganistão eram selvagens, recusando-se a ser governados a partir de Whitehall ou Berlim ou até de Moscovo, e incapazes de ver a razão. Eu tinha sido enviado para aquelas colinas, integrado no \_\_\_\_º Regimento. Enquanto a luta se manteve nas colinas e montanhas, combatemos de igual para igual. Quando as escaramuças penetraram nas cavernas e na escuridão demos connosco em desvantagem e completamente fora de pé.

Jamais me irei esquecer da superfície espelhada do lago subterrâneo, nem da coisa que emergiu das águas, com os olhos a abrir e a fechar, e os murmúrios cantados que acompanharam a sua ascensão, girando em volta dela como zumbidos de moscas maiores que planetas.

Que eu tenha sobrevivido foi um milagre, mas sobrevivi, e regressi a Inglaterra com os nervos em frangalhos. O sítio onde aquela boca de sanguessuga me tocou ficou para sempre tatuado com um branco-anfíbio sobre a pele do meu ombro mirrado. Em tempos tinha sido um excelente atirador. Agora não me restava nada exceto o medo do mundo-debaixo-do-mundo, um pânico que me faz pagar de boa vontade seis centavos da minha pensão do exército por um cabriolé, em vez de um único centavo para viajar debaixo da terra.

Ainda assim, os nevoeiros e a escuridão de Londres acolheram-me e reconfortaram-me. Eu tinha perdido o meu primeiro alojamento porque gritava durante a noite. Tinha estado no Afeganistão; já lá não estava.

“Eu grito de noite,” disse-lhe eu.

“Já me foi referido que ressono,” disse ele. “Também manteenho horários irregulares, e uso frequentemente a lareira para tiro ao alvo. Irei necessitar da sala de estar para me reunir com clientes. Sou egoísta, reservado e facilmente entediado. Constituirá isto um problema?”

Sorri, abanei a cabeça e estendi a mão. Ficou selado com um aperto de mão.

Os aposentos que ele nos tinha encontrado, na Baker Street, eram mais do que adequados para dois solteirões. Eu tive em conta tudo o que o meu amigo tinha dito sobre a sua necessidade de privacidade, e absteve-me de lhe perguntar a profissão. Ainda assim, havia muito para espicaçar a minha curiosidade. As visitas chegavam a



qualquer hora, e quando isso acontecia eu deixava a sala de estar e recolhia-me ao meu quarto, a tentar imaginar aquilo que poderiam ter em comum com o meu amigo: a mulher pálida com um dos olhos totalmente branco, o homem baixo com aspeto de caixeiro-viajante, o corpulento dândi com o seu casaco de veludo, e todos os outros. Alguns eram visitas frequentes, muitos outros vieram apenas uma vez, falaram com ele e foram-se embora, com ar perturbado ou com ar satisfeito.

Ele era um mistério para mim.

Estávamos nós, uma manhã, a partilhar um dos magníficos pequenos-almoços da nossa senhoria, quando o meu amigo fez soar a sineta para chamar essa boa senhora. “Irã juntar-se a nós um cavalheiro, dentro de aproximadamente quatro minutos,” disse ele. “Iremos necessitar de mais um lugar à mesa.”

“Muito bem,” disse ela, “vou pôr mais salsichas a grelhar.”

O meu amigo regressou à leitura do jornal matutino. Eu fiquei à espera de uma explicação com crescente impaciência. Finalmente, não me consegui aguentar mais. “Não compreendo. Como pode saber que dentro de quatro minutos iremos receber uma visita? Não houve nenhum telegrama nem mensagem de espécie alguma.”

Ele sorriu levemente. “Não ouviu o matraquear de um coupé há alguns minutos? Abandonou quando passou por nós, obviamente enquanto o cocheiro tentava identificar a nossa porta, depois acelerou e subiu pela Marylebone Road. Há aí um ajuntamento de carruagens e carros de praça a deixar passageiros para a estação de comboio ou para as figuras de cera, e é nessa confusão que irá descer alguém que não pretenda dar nas vistas. A distância a pé de lá até aqui é de apenas quatro minutos...”

Ele olhou de relance para o relógio de bolso e, enquanto o fazia, ouvi passos lá fora nas escadas.

“Entre, Lestrade,” chamou ele. “A porta está destrancada e as suas salsichas estão mesmo quase a sair do grelhador.”

Um homem, que eu fiquei a saber ser Lestrade, abriu a porta e fechou-a cuidadosamente depois de entrar. “Eu não devia,” disse ele, “mas verdade seja dita que esta manhã ainda não tive oportunidade de quebrar o jejum. E certamente que me iriam saber bem algumas dessas salsichas.” Ele era o homem baixo que eu tinha visto em várias ocasiões anteriores, cuja aparência era a de um vendedor de novidades ou panaceias patenteadas.

O meu amigo esperou até a nossa senhoria sair da sala antes de dizer: “Calculo obviamente que se trate de um assunto de importância nacional.”

“Valham-me as estrelas!”, disse Lestrade e empalideceu. “Certamente que a notícia ainda não se pode ter espalhado. Diga-me que não.” Ele começou a empilhar o prato com salsichas, arenque fumado, kedgerree e torradas, mas as mãos tremiam-lhe um pouco.

“Claro que não,” disse o meu amigo. “Contudo, ao fim de tanto tempo, já reconheço o chiãr das rodas do seu coupé: um som que oscila entre o Sol sustentado e o Dó agudo. E se o Inspetor Lestrade da Scotland Yard não pode ser visto publicamente a

entrar na casa do único detetive-consultor de Londres, no entanto vem na mesma, e ainda por cima sem tomar o pequeno-almoço, então sei que não se trata de um caso normal. Ergo, envolve aqueles que estão acima de nós e é um assunto de importância nacional.”

Lestrade limpou gema de ovo do queixo com o guardanapo. Olhei para ele. Não se parecia com a ideia que eu tinha de um inspetor da polícia, por outro lado, o meu amigo parecia-se muito pouco com um detetive-consultor — o que quer que isso pudesse ser.

“Talvez devêssemos discutir este assunto em privado,” disse Lestrade, olhando-me de relance.

O meu amigo mostrou um sorriso matreiro e a sua cabeça moveu-se por entre os ombros, como quando ele apreciava uma piada privada. “Disparate,” disse ele. “Duas cabeças pensam melhor do que uma. É aquilo que for dito a um de nós será dito aos dois.”

“Se eu estiver a incomodar —” disse eu abruptamente, mas ele fez-me sinal para me calar.

Lestrade encolheu os ombros. “Para mim tanto faz,” disse ele um momento depois. “Se me resolver este caso, então mantenho o meu emprego, caso contrário fico sem ele. Use os seus métodos, é isso que eu digo. Pior do que está não fica.”

“Se há algo que o estudo da história nos ensinou é que as coisas podem sempre piorar,” disse o meu amigo. “Quando é que vamos para Shoreditch?”

Lestrade deixou cair o garfo. “Isso não se faz!”, exclamou ele. “Aqui está você a fazer pouco de mim, quando afinal já sabe tudo sobre o assunto. Devia ter vergonha!”

“Ninguém me disse nada sobre o assunto. Quando um inspetor da polícia entra na minha sala com salpicos frescos de lama dessa particular tonalidade amarelo-mostarda nas botas e calças, pode-me ser perdoado presumir que ele passou recentemente pelas obras na Hobbs Lane, em Shoreditch, que é o único sítio de Londres onde se pode encontrar barro desse tom mostarda específico.”

O Inspetor Lestrade pareceu envergonhado. “Agora que o coloca dessa forma,” disse ele, “parece óbvio.”

O meu amigo empurrou o prato para longe de si. “Claro que parece,” disse ele tacitamente.

Apanhámos um carro para o East End. O Inspetor Lestrade deixou-nos para ir à Marylebone Road em busca do seu coupé.

“Então é realmente um detetive-consultor?”, perguntei-lhe eu.

“O único de Londres, e talvez até do mundo,” disse o meu amigo. Eu não aceito casos. Em vez disso dou consultas. Outros trazem-me os seus problemas insolúveis, descrevem-nos, e por vezes eu resolvó-os.

“Então aquelas pessoas que recorrem a si...”

“São, na maioria, eles próprios polícias ou detetives, sim.”

Estava uma bela manhã, mas nós seguíamos aos solavancos pelas mediações do bairro de St. Giles, esse ninho de ladrões e



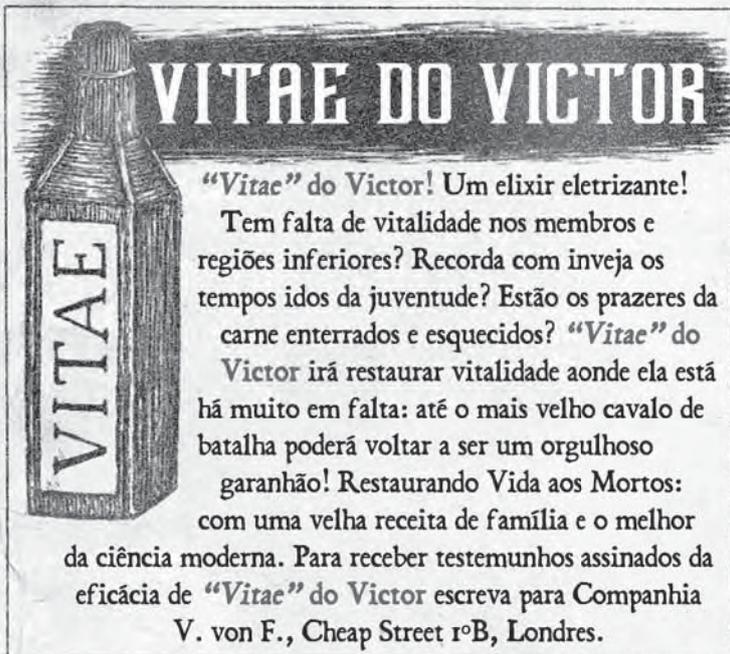
assassinos, que está plantado no meio de Londres como um canro na face de uma bonita florista, e a única luz que penetrava na carruagem era fraca e baça.

“Tem a certeza que me quer levar consigo?”

Em resposta, o meu amigo olhou-me fixamente sem pestanejar. “Tenho um pressentimento,” disse ele. “Tenho um pressentimento que estávamos destinados a juntar-nos. Que já lutámos valentemente lado a lado, no passado ou no futuro, isso não sei. Sou um homem racional, mas aprendi o valor de um bom companheiro, e desde que lhe meti a vista em cima, soube que podia confiar em si como em mim próprio. Sim. Quero-o comigo.”

Eu corei, ou disse algo sem importância. Pela primeira vez desde o Afeganistão, senti que tinha valor neste mundo.

## 2. O Quarto.



**VITAE DO VICTOR**

“Vitae” do Victor! Um elixir eletrizante!  
Tem falta de vitalidade nos membros e regiões inferiores? Recorda com inveja os tempos idos da juventude? Estão os prazeres da carne enterrados e esquecidos? “Vitae” do Victor irá restaurar vitalidade aonde ela está há muito em falta: até o mais velho cavalo de batalha poderá voltar a ser um orgulhoso garanhão! Restaurando Vida aos Mortos: com uma velha receita de família e o melhor da ciência moderna. Para receber testemunhos assinados da eficácia de “Vitae” do Victor escreva para Companhia V. von F., Cheap Street 1ºB, Londres.

**E**ra uma pensão barata em Shoreditch. Havia um polícia à porta da entrada. Lestrade cumprimentou-o pelo nome, indicando-nos que entrássemos, e eu estava pronto a entrar, mas o meu amigo acocorou-se sobre o degrau da porta e puxou de uma lupa do bolso do casaco. Ele examinou a lama no capacho de ferro fundido, remexendo-a com o indicador. Só quando ficou satisfeito é que nos permitiu entrar. Subimos as escadas. O quarto no qual o crime tinha sido cometido era óbvio: estava barrado por dois polícias robustos.

Lestrade acenou aos dois agentes, e eles afastaram-se. Entrámos.

Eu não sou, como já tinha dito, um escritor de profissão, e estou hesitante em descrever aquele sítio, sabendo bem que as minhas palavras não lhe poderão fazer justiça. Ainda assim, comecei este relato, e temo que tenha de continuar. Um crime tinha sido cometido naquele pequeno estúdio. O corpo, aquilo

que restava dele, ainda ali estava no chão. Eu vi-o, mas de início, de alguma forma, não o vi. Em vez disso, o que vi foi aquilo que jorrou e esguichou da garganta e do peito da vítima: a cor variava desde um verde-biliar até um verde-relva. Tinha ensopado o tapete puído e salpicado o papel de parede. Imaginei, por um instante, que fosse a obra de algum artista infernal, que decidira criar um estudo em esmeralda.

Depois do que me pareceu uma centena de anos, olhei para baixo, para o corpo, aberto como um coelho na montra do talho, e tentei entender aquilo que via. Retirei o chapéu da cabeça, e o meu amigo fez o mesmo.

Ele ajoelhou-se e inspecionou o corpo, observando os cortes e os golpes profundos. Então puxou da lupa e caminhou até à parede, examinando os salpicos e manchas a secar.

“Já fizemos isso,” disse o Inspetor Lestrade.

“Deveras?”, disse o meu amigo. “Então é o que acharam disto? Parece-me que seja uma palavra.”

Lestrade foi até ao sítio onde o meu amigo estava e olhou para cima. Havia uma palavra, escrita em maiúsculas, em sangue verde, no desbotado papel de parede amarelo, um pouco acima da cabeça de Lestrade. “Rache...”, disse Lestrade, soletrando. “Obviamente que ele ia escrever Rachel, mas foi interrompido. Portanto — estamos à procura de uma mulher...”

O meu amigo permaneceu calado. Voltou para perto do corpo e pegou-lhe nas mãos, uma de cada vez. As pontas dos dedos estavam limpas. “Acho que acabámos de comprovar que a palavra não foi escrita por sua Alteza Real —”

“Que diabos o levam a crer —?”

“Meu caro Lestrade, dê-me algum crédito por ter um cérebro. O corpo, obviamente, não é humano — a cor do sangue, o número de membros, os olhos, a posição da face, todas estas coisas sugerem sangue real. Embora eu não consiga dizer de que linhagem real, arriscaria que é o herdeiro, talvez... não, segundo em linha para o trono, ... de um dos principados germânicos.”

“Isso é espantoso!” Lestrade hesitou e depois disse. “Este é o Príncipe Franz Drago da Boémia. Ele estava aqui em Albion a convite de Sua Majestade Victoria. Para umas férias e mudança de ares...”

“Deve querer dizer pelos teatros, as prostitutas e as mesas de jogo.”

“Se o diz.” Lestrade parecia incomodado. “De qualquer forma, já nos forneceu uma bela pista com esta mulher Rachel. Embora eu não duvide que a tivéssemos encontrado por nós próprios.”

“Sem dúvida,” disse o meu amigo.

Ele inspecionou o quarto mais um pouco, soltando vários comentários corrosivos sobre a polícia, com as suas botas, ter estragado pegadas e movido coisas que poderiam ser úteis a quem pretendesse reconstruir os acontecimentos da noite anterior.

Ainda assim, ele pareceu interessado numa pequena mancha de lama que encontrou atrás da porta.

Perto da lareira encontrou o que parecia ser cinza ou terra.

“Viu isto?”, perguntou ele a Lestrade.



“A polícia de sua majestade,” respondeu Lestrade, “não costuma ficar entusiasmada por descobrir cinza numa lareira. É onde a cinza costuma estar.” E riu-se daquilo.

O meu amigo apanhou uma pitada de cinza, esfregou-a entre os dedos e depois cheirou. Por fim, recolheu o resto do material para um frasco de vidro, que tapou e guardou num bolso de dentro do casaco.

Ele levantou-se. “E o corpo?”

“O palácio vai enviar o seu próprio pessoal,” disse Lestrade. O meu amigo fez-me sinal e caminhámos juntos para a porta. O meu amigo suspirou. “Inspetor. A sua busca pela Miss Rachel pode revelar-se infrutífera. Entre outras coisas, Rache é uma palavra alemã. Quer dizer vingança. Confira no dicionário. Existem outros significados.”

Chegámos ao fim das escadas e saímos para a rua. “Nunca tinha visto realza antes desta manhã, pois não?”, perguntou ele. Eu abanei a cabeça. “Bem, pode ser uma visão perturbante, caso se esteja desprevenido. Meu caro amigo — está a tremer!”

“Peço desculpa. Ficarei bem dentro de instantes.”

“Far-lhe-ia bem um passeio?”, perguntou ele, e eu aquiesci, certo de que se não caminhasse iria desatar aos gritos.

“Para poente então,” disse o meu amigo, apontando para a torre negra do Palácio.

“Então,” disse o meu amigo passado algum tempo. “Nunca teve nenhum encontro em pessoa com alguém da Realeza Europeia?”

“Não,” disse eu.

“Acho que posso afirmar com segurança que isso irá acontecer,” disse-me ele. “E desta vez não será com um cadáver. Muito em breve.”

“Meu caro, o que é que o leva a crer —?”

Em resposta, ele apontou para a carruagem pintada de negro, que tinha encostado à nossa frente. Um homem de cartola e sobrecasaca estava junto da porta, mantendo-a aberta, em silêncio. Um brasão, conhecido de todas as crianças de Albion, estava pintado em dourado sobre a porta da carruagem.

“Há convites que não se recusam,” disse o meu amigo. Ele tirou o seu próprio chapéu perante o criado, e pareceu-me que estava a sorrir quando subiu para o interior, sentando-se descontraidamente nas macias almofadas de cabedal.

Quando tentei conversar com ele durante a viagem até ao Palácio, ele colocou o indicador em frente aos lábios. Depois fechou os olhos e entregou-se à reflexão profunda. Eu, da minha parte, tentei lembrar-me daquilo que sabia da realza germânica, mas, para além de o consorte da Rainha, o Príncipe Albert, ser alemão, sabia muito pouco.

Coloquei a mão no bolso, e retirei uma mão cheia de moedas — castanhas e prateadas, pretas e verde-cobres. Fiquei a olhar para o retrato da rainha em cada uma delas, e senti um misto de orgulho patriótico com pavor intenso. Disse para mim próprio que já tinha sido um militar que não conhecia o medo, e consegui lembrar-me de uma altura em que isso tinha sido a mais pura verdade. Por momentos lembrei-me que tinha sido um excelente atirador — talvez até, gostava eu de pensar, ao nível das forças es-

peciais — mas a minha mão tremia involuntariamente, fazendo as moedas chocalhar e tilintar, e eu só senti remorsos.

### 3. O Palácio.

O consorte da Rainha, Príncipe Albert, era um homem grande, com um impressionante bigode germânico e a calvície a avançar, mas era completa e inegavelmente humano. Encontrou-se connosco no corredor, fez um ligeiro

*antes*



*depois*



Finalmente, o Doutor Henry Jeckyll orgulha-se de apresentar os mundialmente famosos **“Sais Dr. Jeckyll”** para consumo público. Já não apenas à disposição dos mais privilegiados.

**Liberte o seu Eu Interior!** Para Desinfeção Interior e Exterior!

**DEMASIADAS PESSOAS**, tanto homens como mulheres, **SOFREM DE OBSTIPAÇÃO DA ALMA!** Alívio imediato e a baixo custo — com os **Sais Dr. Jeckyll!**

(Disponível nas fórmulas Baunilha e Mentol Original.)

aceno de cabeça para mim e para o meu amigo, não nos perguntou os nomes nem nos apertou as mãos.

“A Rainha está muito triste,” disse ele. Tinha sotaque. Pronunciava os esses como zês: Ezstá. Trizste. “Franz era um dos seus prediletos. Ela tem tantos sobrinhos. Mas ele fazia-a rir tanto. Vocês irão encontrar aqueles que lhe fizeram isto.”

“Farei o meu melhor,” disse o meu amigo.

“Li as suas monografias,” afirmou o Príncipe Albert. “Fui eu quem lhes disse que você deveria ser consultado. Espero não me ter enganado ao fazê-lo.”

“Tal como eu,” disse o meu amigo.

E então a grande porta abriu-se, e nós fomos conduzidos para a escuridão e para a presença da Rainha.

Ela chamava-se Victoria, porque nos tinha vencido em combate há setecentos anos, e chamava-se Gloriana porque era gloriosa, e chamávamos-lhe a Rainha porque as bocas humanas não foram feitas para poder pronunciar o seu verdadeiro nome. Ela era enorme, maior do que eu alguma vez imaginava que fosse possível, e jazia nas sombras, sem se mover, a olhar-nos de cima.

*Izsto tem de zzser rezsolvido.* As palavras vinham das sombras.

“Claro, minha senhora,” disse o meu amigo.

Um membro contorceu-se e apontou para mim. *Avanzce.*

Eu queria andar. As minhas pernas não se mexiam.

O meu amigo veio em meu auxílio. Ele levou-me pelo braço e fez-me avançar para perto de sua majestade.



*Não é para ter rezceio. É para zzser merezcedor. É para zzser um companheiro.*

Isto foi o que ela me disse. A voz dela era um doce contralto, com um zumbido distante. Então o membro desenroscou-se, esticou-se, e ela tocou-me no ombro. Houve um instante, mas um único instante, de uma dor mais forte e mais profunda do que eu tinha alguma vez sentido, e então foi substituída por uma penetrante sensação de bem-estar. Conseguia sentir os músculos do meu ombro a descontraírem, e, pela primeira vez desde o Afeganistão, eu não tinha qualquer dor.

Depois o meu amigo avançou. Victoria falou para ele, no entanto eu não consegui ouvi-la; perguntei-me se as palavras não iriam, de alguma forma, diretamente da mente dela para a dele, se isto não seria o Conselho da Rainha sobre o qual eu já tinha lido histórias. Ele respondeu em voz alta.

“Com certeza, minha senhora. Posso dizer-lhe que outros dois homens estiveram com o seu sobrinho naquele quarto em Shoreditch, naquela noite. As pegadas, apesar de algo esbati-das, eram inequívocas.” E a seguir. “Sim, entendo... Acredito que sim... Sim.”

Ele esteve calado quando deixámos o palácio, e não disse nada na viagem de volta a Baker Street.

Já tinha escurecido. Interroguei-me quanto tempo é que tínhamos estado no Palácio.

Fiapos de nevoeiro fuliginoso retorciam-se pela estrada e pelo céu.

Depois do nosso regresso a Baker Street observei, no espelho do meu quarto, que a pele branco-anfíbio do meu ombro tinha um ligeiro tom rosado. Tinha esperança de que não fosse a minha imaginação, que não fosse apenas o luar que entrava pela janela.

## 4. A Atuação.

QUEIXAS DE FÍGADO?! ATAQUES  
BILIARES?! PERTURBAÇÕES  
NEURASTÊNICAS?!  
AMIGDALITE?! ARTRITE?!

Estas são apenas algumas das *queixas* que uma **FLEBOTOMIA** profissional pode curar. Temos, nos nossos escritórios, variados **TESTEMUNHOS** que podem ser consultados pelo público a *qualquer hora*. Não confie a sua saúde nas mãos de *amadores*!! Nós já fazemos isto há muito, muito tempo: **V. TEPES -**

**FLEBOTOMISTA  
PROFISSIONAL.**

(Lembre-se! Pronuncia-se

Tzsep-pesh!) Roménia, Paris, Londres, Whitby.

**SUPERIOR aos melhores!!**



**N**ão devia ter sido surpresa nenhuma que o meu amigo fosse um mestre do disfarce, ainda assim fiquei surpreendido. Durante os dez dias seguintes passaram pela nossa casa de Baker Street um estranho sortido de personagens — um chinês idoso, um jovem boémio, uma mulher ruiva e gorda de cuja anterior profissão não havia a mínima dúvida, e um venerável velhote com ligaduras no pé inchado da gota. Cada um deles entrava no quarto do meu amigo e, com uma rapidez que faria inveja a um “transformista” dos palcos, saía de lá o meu amigo.

Ele não falava sobre o que tinha andado a fazer nessas ocasiões, preferindo descansar, olhando o vazio, fazendo anotações ocasionais em qualquer pedaço de papel que estivesse à mão, anotações essas que eu achei francamente incompreensíveis. Ele parecia totalmente apreensivo, tanto que dei por mim a ficar preocupado com o seu bem-estar. Até que um dia, ao fim da tarde, ele chegou vestido com as suas próprias roupas e, com um sorriso na cara, perguntou-me se eu não me interessava por teatro.

“Tanto quanto qualquer um,” disse-lhe eu.

“Então vá buscar os seus binóculos de ópera,” disse-me ele. “Vamos a Drury Lane.”

Eu estava à espera de uma opereta ou algo desse género, mas em vez disso dei por mim no que devia ser o pior teatro da Drury Lane, apesar de lhe terem dado o nome em honra da corte real — e para dizer a verdade, quase que nem ficava na Drury Lane, situava-se no extremo mais afastado que faz esquina com a Shaftesbury Avenue, onde esta se aproxima do bairro de St. Giles. Aconselhado pelo meu amigo, escondi a carteira e, seguindo o seu exemplo, levei um sólido bastão.

Depois de nos sentarmos na plateia (eu estava a passar o tempo a chupar uma laranja de três vinténs que tinha comprado a uma das belas moças que as andavam a vender entre os espectadores), o meu amigo disse-me discretamente: “Deve considerar-se afortunado por não ter tido de me acompanhar aos antros de jogo ou aos bordéis. Ou aos hospícios — outro sítio que o Príncipe Franz adorava visitar, pelo que consegui descobrir. Mas nunca foi mais do que uma vez ao mesmo sítio. A não ser —”

A orquestra começou a tocar, e a cortina subiu. O meu amigo calou-se.

Era um bom espetáculo à sua própria maneira: três peças de um único ato cada. Entre os atos cantavam canções cómicas. O ator principal era alto, voluptuoso, e tinha uma boa voz para cantar; a atriz principal era elegante, e a sua voz projetava-se por todo o teatro; o comediante tinha jeito para trava-línguas musicalmente acelerados.

A primeira peça era uma comédia de identidades trocadas: o ator principal fazia o papel de dois gémeos idênticos que nunca se tinham conhecido, mas tinham ficado, através de um conjunto de desventuras cómicas, noivos da mesma jovem — embora ela, muito divertidamente, se achasse noiva apenas de um



único homem. Portas abriam e fechavam quando o ator trocava de identidades.

A segunda peça era a história comovente de uma rapariguinha órfã que passava fome a vender violetas de estufa na neve — a avó reconheceu-a por fim, e jurou que seria a bebê raptada há dez anos por meliantes, mas era tarde demais, e o pequeno anjo gélido deu o seu último suspiro. Devo confessar que dei por mim, mais do que uma vez, a secar as lágrimas com o meu lenço de linho.

A atuação terminava com uma inspiradora narrativa histórica: a companhia inteira desempenhava os papéis dos homens e mulheres de uma aldeia litoral, setecentos anos antes dos nossos tempos modernos. Vislumbraram à distância contornos e formas a emergir do oceano. O herói proclamava alegremente aos aldeões que estes eram os Grandes Anciões cuja vinda tinha sido profetizada, que voltavam de R'lyeh, e da sombria Carcosa, e das planícies de Leng, onde jaziam adormecidos, ou esperavam, ou passavam o tempo da sua morte. O comediante opinava que os outros aldeões tinham comido demasiadas tartes e bebido demasiada cerveja, e estavam a imaginar as formas. Um cavalheiro corpulento fazia de sacerdote do Deus romano e dizia aos aldeões que as formas no mar eram monstros e demónios que deviam ser destruídos.

No clímax, o herói assassinava o sacerdote a golpes do seu próprio crucifixo, e preparava-se para saudar a chegada Deles. A heroína cantava uma ária assombrosa, enquanto, num espantoso espetáculo de lanterna-mágica, parecia que víamos as Suas sombras cruzar o céu do fundo do palco: a própria Rainha de Albion, O Negro do Egito (quase em forma de homem), seguido pelo Vetusto Bode das Mil Crias, Imperador de toda a China, e o Czar Incontestável, e Aquele que Preside sobre o Novo Mundo, e a Dama Branca do Bastião Antártico, e os outros. E à medida que cada sombra atravessava o palco, ou isso assim parecia, arrancava a cada garganta da galeria tão sonoros e espontâneos “Hurras!” que até o próprio ar parecia vibrar. A lua subiu ao céu pintado, e então no ponto mais alto, num momento final de magia teatral, mudava de um amarelo pálido, como era costume nas velhas lendas, para o reconfortante carmesim da lua que hoje em dia brilha sobre nós todos.

Os membros do elenco fizeram as suas vénias e chamadas ao palco por entre vivas e risos, a cortina desceu uma última vez, e o espetáculo estava terminado.

“Aí está,” disse o meu amigo. “O que é que achou?”

“Muito bom,” disse-lhe eu, com as mãos doridas de tanto aplaudir.

“Meu intrépido amigo,” disse ele com um sorriso. “Vamos até aos bastidores.”

Saímos lá para fora e seguimos pelo beco ao lado do teatro, para a porta dos bastidores, onde tricotava diligentemente uma mulher magra com um furúnculo na bochecha. O meu amigo mostrou-lhe um cartão-de-visita e ela levou-nos para dentro

do edifício, subindo alguns degraus até ao pequeno camarim comum.

Candeeiros a petróleo e velas consumiam-se em frente a espelhos manchados, e homens e mulheres tiravam os fatos e a maquiagem sem respeito pelas diferenças de género. Eu desviei os olhos. O meu amigo permaneceu impassível. “Poderia falar com o Sr. Vernet?”, perguntou ele em voz alta.

Uma mulher jovem, que tinha feito o papel de melhor amiga da heroína na primeira peça, e de atrevida filha do estalajadeiro na última, apontou para o fundo da sala. “Sherry! Sherry Vernet!”, chamou ela.

O jovem que se levantou em resposta era esguio; menos convencionalmente atraente do que tinha parecido do outro lado das luzes. Ele olhou-nos intrigado. “Não creio que tenha tido o prazer...?”

“O meu nome é Henry Camberley,” disse o meu amigo, arrastando um pouco o discurso. “Talvez já tenha ouvido falar de mim.”

“Devo confessar que ainda não tive esse privilégio,” disse Vernet.

O meu amigo presenteou o ator com um cartão gravado.

O homem olhou para o cartão com genuíno interesse. “Um promotor de espetáculos? Do Novo Mundo? Ora, ora. E este é...?” Ele olhou para mim.

“Este é um amigo meu, o Sr. Sebastian. Ele não é das lides artísticas.”

Eu balbuciei algo sobre ter apreciado enormemente a atuação e apertei a mão ao ator.

“Já alguma vez visitou o Novo Mundo?”, perguntou o meu amigo.

“Ainda não tive essa honra,” admitiu Vernet, “apesar de sempre ter sido um dos meus maiores desejos.”

“Então, meu bom homem,” disse o meu amigo com a informalidade do Novo Mundo. “Talvez ainda venha a cumprir esse desejo. Aquela última peça. Nunca tinha visto nada igual. Foi você quem a escreveu?”

“Lamentavelmente não. O dramaturgo é um bom amigo meu. No entanto, fui eu quem concebeu o mecanismo do espetáculo de sombras da lanterna-mágica. Não encontrará melhor em nenhum palco.”

“Poderia dar-me o nome do dramaturgo? Talvez eu devesse falar diretamente com esse seu amigo.”

Vernet abanou a cabeça. “Receio que isso não seja possível. Ele é um homem de carreira, e não pretende que a sua ligação aos palcos seja do conhecimento público.”

“Estou a ver.” O meu amigo puxou de um cachimbo do bolso e colocou-o na boca. Depois procurou nos bolsos. “Peço desculpa,” começou ele, “esqueci-me da minha bolsa do tabaco.”

“Eu fumo uma mistura forte e escura,” disse o ator, “mas se não tiver objeções —”



“Nenhuma!”, disse o meu amigo cordialmente, enchendo o cachimbo com o tabaco do ator. “Eu próprio fumo uma mistura forte,” e ficaram os dois a esfumaçar, enquanto o meu amigo descrevia a visão que tinha para a peça que poderia fazer uma tournée pelas cidades do Novo Mundo, desde a ilha de Manhattan até ao extremo do continente no sul distante. O primeiro ato seria a última peça que tínhamos visto. O resto da peça poderia talvez falar sobre o domínio dos Anciões sobre a Humanidade e os seus deuses, porventura contando o que poderia ter acontecido se as pessoas não tivessem as Famílias Reais para os inspirar — “Mas esse seu misterioso homem de carreira é que seria o autor da peça, e aquilo que se passaria era segundo as suas próprias decisões,” interpôs o meu amigo. “O nosso drama seria o dele. Mas posso garantir-lhes audiências para além da vossa imaginação, e uma quota-parte significativa dos ganhos por bilhete. Digamos cinquenta por cento!”

“Isto é muito emocionante,” disse Vernet. “Espero que não se venha a revelar um mero dragão de fumo!”

“Não senhor, não será!”, disse o meu amigo a esfumaçar no seu cachimbo, rindo-se da piada do outro. “Venha aos meus aposentos em Baker Street amanhã de manhã depois do pequeno-almoço, digamos às dez, acompanhado pelo seu amigo dramaturgo, e eu terei os contratos redigidos e à espera.”

Com isto, o ator subiu para a cadeira e bateu as palmas pedindo silêncio. “Senhoras e senhores da companhia, tenho um anúncio a fazer,” disse ele, com a voz a ressoar por toda a sala. “Este cavalheiro é Henry Camberley, promotor de espetáculos, e está a propor levar-nos a atravessar o oceano Atlântico, rumo à fama e à fortuna!!”

Houve vários vivas, e o comediante disse: “Bem, sempre vai ser diferente dos arenques e pickles de couve, para variar,” e toda a gente se riu.

E foi com os sorrisos de todos eles que saímos do teatro para as ruas cobertas de neveiro.

“Meu caro amigo,” disse eu. “O que foi —”

“Nem mais uma palavra,” disse o meu amigo. “A cidade tem muitos ouvidos.”

E mais nenhuma palavra foi dita até que chamámos um carro, nos metemos lá dentro e fomos a rodar pela Charing Cross Road acima.

E mesmo nessa altura, antes de dizer o que quer que fosse, o meu amigo tirou o cachimbo da boca e esvaziou o conteúdo meio ardido, para uma pequena lata. Fechou a lata e colocou-a no bolso.

“Pronto,” disse ele. “Já está encontrado o Homem Alto, ou eu seja um holandês. Agora só nos resta esperar que a cobiça e a curiosidade do Doutor Coxo sejam suficientes para o trazer até nós amanhã de manhã.”

“O Doutor Coxo?”

O meu amigo expirou. “É isso que eu lhe tenho chamado. Era óbvio, pelas pegadas e por muito para além disso quando

examinámos o corpo do Príncipe, que dois homens tinham estado com ele no quarto naquela noite: um homem alto que, se não estou equivoocado, acabámos de encontrar, e um homem mais pequeno e coxo, que eviscerou o príncipe com tal habilidade que denuncia um homem de medicina.”

“Um médico?”

“Realmente. Detesto referir isto, mas a minha experiência diz-me que quando um Médico passa para o lado negro, ele é uma criatura mais sombria e abominável do que o pior bandido. Houve o Huston, do banho de ácido, e Campbell, que trouxe para Ealing o leito de Procrustes...,” e ele continuou de forma semelhante o resto da viagem.

O carro parou junto do passeio. “Um e dez cêntimos,” disse o cocheiro. O meu amigo atirou-lhe um florim, que ele apanhou no ar, e tirou a sua cartola esfarrapada. “Muit’ agradecido a voss’excelências,” disse ele enquanto o cavalo trotava pelo neveiro dentro.

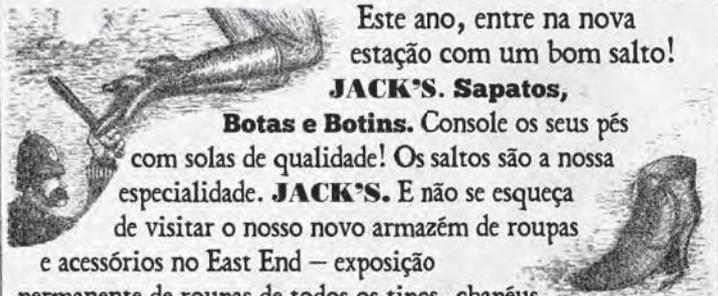
Caminhámos até à nossa porta de entrada. Enquanto eu a destrancava, o meu amigo disse: “Estranho... O nosso cocheiro acabou de ignorar aquele indivíduo ali na esquina.”

“Eles fazem isso no fim do turno,” referi eu.

“Realmente fazem,” disse o meu amigo.

Sonhei com sombras nessa noite, vastas sombras que tapavam o sol, e no meu desespero chamei por elas, mas elas não me ouviram.

## 5. A Pele e o Caroço.



Este ano, entre na nova estação com um bom salto!  
**JACK'S. Sapatos, Botas e Botins.** Console os seus pés com solas de qualidade! Os saltos são a nossa especialidade. **JACK'S.** E não se esqueça de visitar o nosso novo armazém de roupas e acessórios no East End — exposição permanente de roupas de todos os tipos, chapéus, novidades, bastões e bengalas, com ou sem lâmina, etc.  
**JACK'S de PICCADILLY.** O segredo está no salto!

**O** Inspetor Lestrade foi o primeiro a chegar. “Dispôs os seus homens na rua?”, perguntou o meu amigo.

“Sim,” disse Lestrade. “Com ordens expressas para deixar passar todos os que queiram entrar, mas prender qualquer um que tente sair.”

“E tem as algemas consigo?”

Em resposta, Lestrade levou a mão ao bolso e chocalhou os dois pares de algemas.



“Agora,” disse ele. “Enquanto aguardamos, porque é que não me diz do que é que estamos à espera?”

O meu amigo tirou o cachimbo do bolso. Não o colocou na boca, em vez disso pousou-o em cima da mesa à sua frente. Depois pegou na lata da noite anterior, e no frasco de vidro que eu reconheci como sendo o que ele tinha no quarto em Shoreditch.

“Aí está,” disse ele. “O último prego no caixão para o nosso mestre Vernet, tal como acredito que fique provado.” Ele fez uma pausa. Depois tirou o relógio de bolso e pousou-o cuidadosamente na mesa. “Ainda temos alguns minutos antes de eles chegarem.” Virou-se para mim. “O que é que sabe dos Restauracionistas?”

“Absolutamente nada,” disse-lhe eu.

Lestrade pigarreou. “Se está a falar daquilo que eu acho que está a falar,” disse ele, “talvez fosse melhor deixar o assunto por aqui. Já chega.”

“É demasiado tarde para isso,” disse o meu amigo. “Pois há quem não acredite que a vinda dos Anciões seja uma coisa tão boa como todos nós aqui sabemos que é. Anarquistas, todos eles, querem ver os velhos costumes restaurados — a Humanidade a controlar o seu próprio destino, se preferirem.”

“Não posso permitir estas conversas reacionárias,” disse Lestrade. “Devo avisá-lo —”

“E eu devo avisá-lo para não ser tão pateta,” disse o meu amigo. “Pois foram os Restauracionistas que assassinaram o Príncipe Franz Drago. Eles matam e destroem, num esforço vão de forçar os nossos Senhores a deixar-nos sozinhos na escuridão. O príncipe foi morto por um rache — é um termo antigo para cão de caça, Inspetor, como deveria saber se tivesse consultado um dicionário. Também significa vingança. E o caçador deixou a sua assinatura no papel de parede do local, tal como um artista que assina uma tela. Mas não foi ele que matou o Príncipe.”

“O Doutor Coxo!”, exclamei eu.

“Muito bem. Esteve lá um homem alto nessa noite — soube a sua altura pois a palavra estava escrita ao nível dos olhos. Ele fumava cachimbo — a cinza e o resto do tabaco estavam na lareira, e ele tinha limpado o cachimbo batendo-o com facilidade na cornija, algo que alguém mais baixo não teria feito. O tabaco era de uma mistura invulgar com um corte específico. As pegadas no quarto tinham sido praticamente obliteradas pelos seus agentes, mas distinguiam-se bem várias atrás da porta e perto da janela. Alguém tinha estado ali à espera: um homem mais baixo, pelo tamanho da passada, que apoiava o seu peso na perna direita. No caminho do lado de fora vi mais algumas pegadas bem nítidas e, junto com as diferentes cores do barro no capacho da entrada, deram-me mais informação: o homem alto tinha acompanhado o Príncipe até esse quarto, e tinha mais tarde saído sozinho. À espera deles estava o homem que retalhou o Príncipe de forma tão impressionante...”

“Passei muitos dias a reproduzir as deslocações de sua alteza.

Fui desde antros de jogo a bordéis, a casas de pasto e hospícios à procura do nosso fumador de cachimbo e do seu amigo. Não fiz progressos até que pensei em verificar os jornais da Boémia à procura de pistas sobre as últimas atividades do Príncipe por lá, e neles descobri que uma companhia teatral inglesa tinha estado em Praga no mês passado e tinha atuado perante o Príncipe Franz Drago...”

“Credo!”, disse eu. “Então esse tal Sherry Vernet...”

“É um Restauracionista. Exatamente.”

Estava eu a abanar a cabeça, pasmado com a inteligência e capacidade de observação do meu amigo, quando bateram à porta.

“Aí está a nossa presa!”, disse o meu amigo. “Cuidado!”

Lestrade enfiou a mão bem no fundo do bolso, onde sem dúvida trazia uma pistola. Ele engoliu nervosamente.

“Entre, por favor!”, chamou o meu amigo.

A porta abriu-se.

Não era Vernet, nem o Doutor Coxo. Era uma daqueles jovens maltrapilhos que ganham o pão a fazer recados — “ao serviço dos Srs. Street e Walker”, como se costumava dizer quando eu era novo. “Por favor senhores,” disse ele. “Está aqui um Sr. Henry Camberley? Um cavalheiro pediu-me que lhe entregasse uma carta.”

“Sou eu,” disse o meu amigo. “E por seis centavos, o que é que me podes dizer sobre o cavalheiro que te deu a carta?”

O jovem rapaz, que disse chamar-se Wiggins, mordeu a moeda antes de a fazer desaparecer, e contou-nos que o tipo que lhe deu a carta era um bocado para o alto, tinha cabelo escuro e, acrescentou ele, estava a fumar cachimbo.

Tenho aqui a carta e vou tomar a liberdade de a transcrever.

*Meu caro Senhor,*

*Não me dirijo a si como Henry Camberley, pois esse é um nome sobre o qual não tem quaisquer direitos. Estou surpreendido por não se fazer anunciar pelo seu próprio nome, pois é um belo nome, e um que lhe faz justiça. Li vários dos seus artigos, quando os consegui obter. Na verdade, correspondi-me consigo bastante proveitosamente há dois anos, sobre certas anomalias teóricas no seu artigo sobre as Dinâmicas de um Asteroide. Foi divertido encontrá-lo ontem à tarde. Algumas dicas que lhe possam evitar aborrecimentos em ocasiões futuras, na profissão que presentemente o ocupa. Primeiro, é inteiramente possível que alguém que fume cachimbo possa estar sem tabaco e ter um cachimbo novinho em folha no bolso, mas é altamente improvável — pelo menos tão improvável como um promotor de espetáculos não fazer a mínima ideia do tipo de percentagens que são habituais numa tournée, e que se faz acompanhar por um taciturno ex-oficial do exército (Afeganistão, se não estou enganado). A propósito, apesar de estar correto em pensar que as ruas de Londres têm ouvidos, talvez o possa prevenir para não apanhar o primeiro*



carro que aparecer. Os cocheiros também têm ouvidos, se escolherem usá-los.

Numa das suas suposições está perfeitamente certo: fui realmente eu quem atraiu a criatura mestiça para o quarto em Shoreditch. Se lhe serve de consolo, depois de me ter informado sobre as suas atividades recreativas prediletas, disse-lhe que tinha arranjado uma rapariga, raptada de um convento em Cornwall onde nunca tinha visto um homem, e que bastaria o seu toque e a visão da sua face para a mergulhar na mais profunda loucura.

Tivesse a rapariga existido, ele ter-se-ia banqueteadado com a sua loucura enquanto a possuía, como um homem que suga um pêssego maduro, não deixando mais nada a não ser a pele e o caroço. Eu já os vi fazer isso. Tenho-os visto fazer bem pior. E não será este o preço que pagamos pela paz e prosperidade. É um preço demasiado alto para isso.

O bom doutor — que pensa como eu, e que realmente escreveu a nossa pequena atuação, pois tem habilidade para isso — estava à nossa espera com as suas facas.

Envio-lhe esta carta, não como uma provocação apanhe-me-se-conseguir, pois nós já escapámos, o estimado doutor e eu, e não nos irá encontrar, mas para lhe dizer que foi bom sentir que, ainda que fosse apenas por um instante, tinha um adversário de valor. De longe com muito mais valor do que criaturas inumanas vindas de além dos abismos.

Temo que os Strand Players necessitarão de encontrar um novo ator principal.

Não irei assinar como Vernet, e até a caçada estar terminada e o mundo restaurado, peço-lhe que se recorde de mim apenas como,

Rache.

O Inspetor Lestrade correu lá para fora, a chamar os seus homens. Fizeram o jovem Wiggins levá-los ao local onde o homem lhe tinha dado a carta, como se fosse possível o ator Vernet estar lá à espera deles, a fumar o seu cachimbo. Da janela observámo-los a correr, o meu amigo e eu, e abanámos as cabeças.

“Eles vão parar e revistar todos os comboios que saem de Londres, todos os navios que partem de Albion rumo à Europa ou ao Novo Mundo,” disse o meu amigo. “À procura do homem alto, e do seu companheiro, um médico mais baixo e compacto, com um ligeiro coxear. Irão fechar os portos. Todas as saídas do país serão bloqueadas.”

“Então acha que os irão apanhar?”

O meu amigo abanou a cabeça. “Posso estar enganado,” disse ele. “Mas podia apostar que ele e o amigo devem estar neste momento a não mais de uma milha de distância daqui, no bairro de St. Giles, onde a polícia não entra senão às dúzias. E vão esconder-se por lá até a urgência e o aparato terem acalmado. E depois vão à sua vida.”

“O que o leva a dizer isso?”

“Porque,” disse o meu amigo. “Se as nossas posições estivessem invertidas, era isso que eu faria. Já agora, deve queimar essa carta.”

Eu franzi o sobrolho. “Mas certamente que são provas,” disse eu.

“São disparates reacionários,” disse o meu amigo.

E eu devia-a ter queimado. Na verdade, disse a Lestrade que já a tinha queimado, quando ele regressou, e ele congratulou-me pelo meu bom senso. Lestrade manteve o emprego, e o Príncipe Albert escreveu uma carta ao meu amigo a felicitá-lo pelas suas deduções, e lamentando que o criminoso ainda se encontrasse a monte.

Ainda não apanharam o Sherry Vernet, ou seja lá qual for o verdadeiro nome dele, nem encontraram rasto do seu cúmplice, possivelmente identificado como um antigo cirurgião militar chamado John (ou talvez James) Watson. Curiosamente, soube-se que ele também esteve no Afeganistão. Pergunto-me se alguma vez nos encontrámos.

O meu ombro, tocado pela Rainha, continua a melhorar, a carne está a curar e a fortalecer-se. E não tarda muito voltarei, uma vez mais, a ser um excelente atirador.

Uma noite, há vários meses, quando estávamos sozinhos, perguntei ao meu amigo se ele se recordava da correspondência referida na carta daquele homem que assinava como Rache. O meu amigo disse que se lembrava bem, e que esse “Sigerson” (pois o ator assim se tinha apresentado, dizendo ser islandês) tinha sido inspirado por uma equação do meu amigo, e sugeriu algumas teorias malucas, aprofundando a relação entre a massa, a energia e a hipotética velocidade da luz. “Disparates, obviamente,” disse o meu amigo sem se rir. “Mas disparates inspirados e perigosos ainda assim.”

O palácio eventualmente mandou notícias que a Rainha estava satisfeita com o desempenho do meu amigo no caso, e o assunto ficou arrumado.

No entanto, duvido que o meu amigo o deixe ficar por aqui; isto não vai acabar até um deles matar o outro.

Guardei a carta. E disse coisas, neste relato dos acontecimentos, que não são para serem ditas. Se eu tivesse juízo, queimava estas páginas todas, mas ainda assim, como o meu amigo me ensinou, até as cinzas podem trair os seus segredos. Em vez disso, vou colocar estes papéis num cofre-forte do meu banco com instruções para que não seja aberto até muito depois de todos os que agora vivem estarem mortos. Apesar de, à luz dos recentes acontecimentos na Rússia, temer que esse dia possa estar mais próximo do que qualquer um de nós gostaria de pensar. **BANG!**

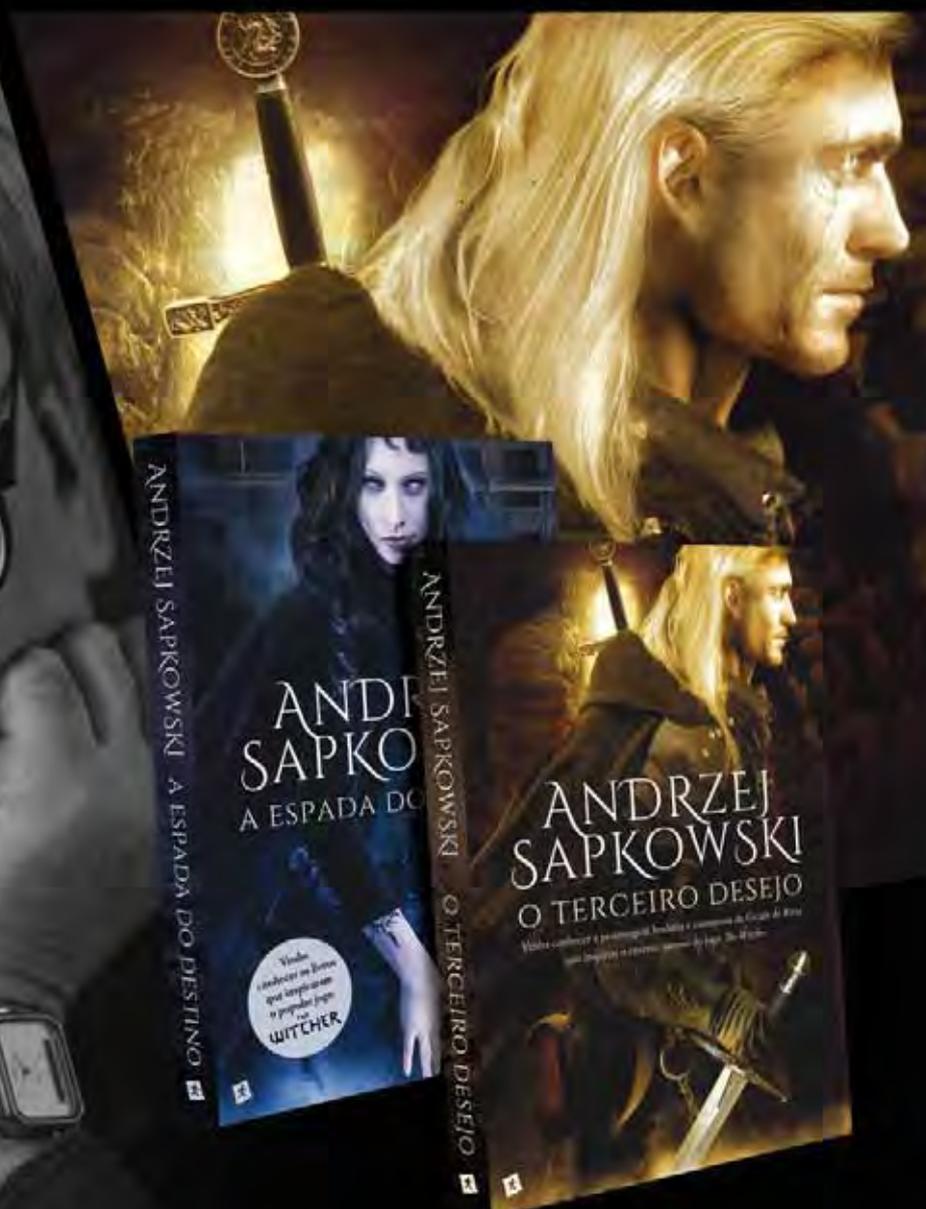
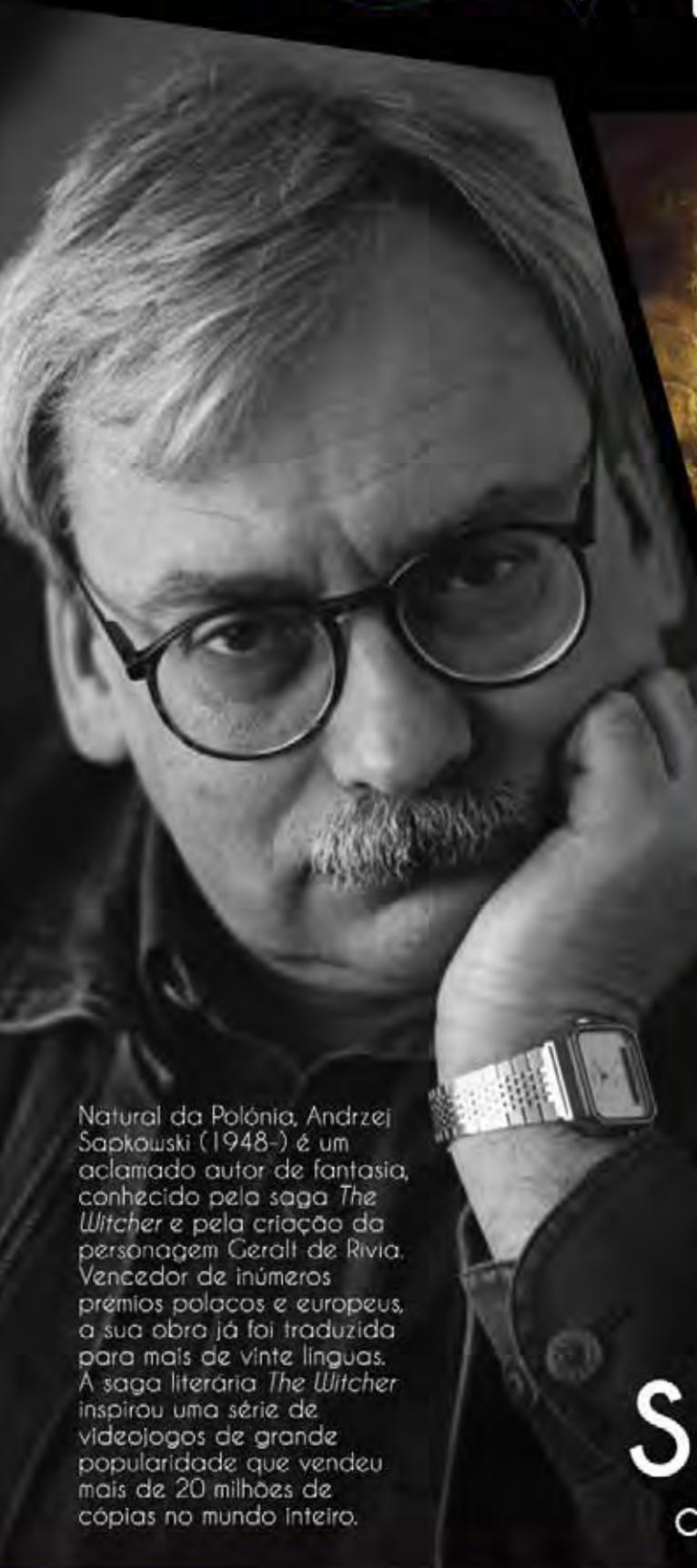
S\_\_\_\_\_ M\_\_\_\_\_ Major (aposentado)

Baker Street,

Londres, Nova Albion, 1881.

AUTORES DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA NA

**COMICCON**  
PORTUGAL



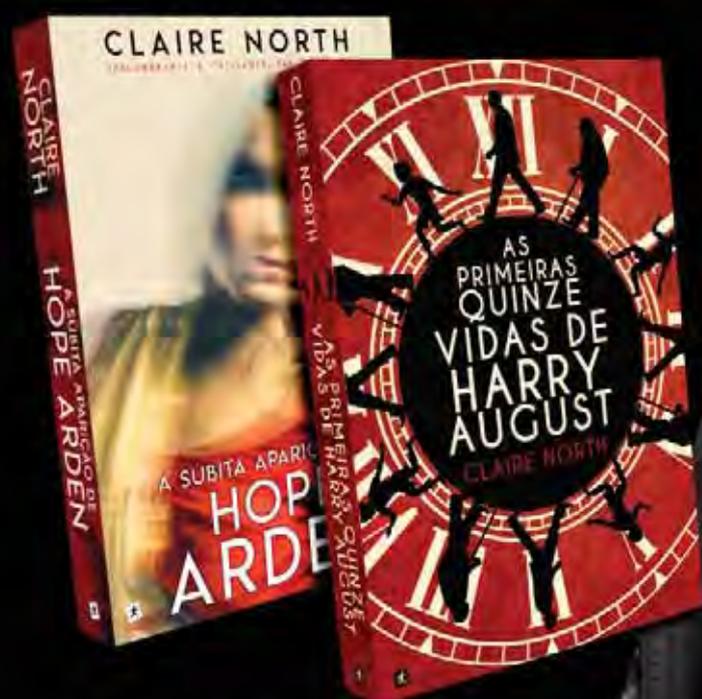
Natural da Polónia, Andrzej Sapkowski (1948-) é um aclamado autor de fantasia, conhecido pela saga *The Witcher* e pela criação do personagem Geralt de Rívia. Vencedor de inúmeros prémios polacos e europeus, a sua obra já foi traduzida para mais de vinte línguas. A saga literária *The Witcher* inspirou uma série de videojogos de grande popularidade que vendeu mais de 20 milhões de cópias no mundo inteiro.

**ANDRZEJ  
SAPKOWSKI**

CRIADOR DA SAGA *THE WITCHER*

A SAÍDA DE EMERGÊNCIA VOLTA A PARTICIPAR NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA COMIC CON 2017, A REALIZAR-SE NA EXPONOR, EM MATOSINHOS, **DE 14 A 17 DE DEZEMBRO.**

E NÃO SÓ PARTICIPA COM UMA BANCA RECHEADA DE EXCELENTES LIVROS DA **COLEÇÃO BANG!**, COMO JÁ ESTÁ CONFIRMADA A PRESENÇA DE DOIS DOS SEUS AUTORES NO EVENTO.



# CLAIRE NORTH

AUTORA DO MULTIPREMIADO *AS PRIMEIRAS QUINZE VIDAS DE HARRY AUGUST*

Claire North é um dos dois pseudónimos de Catherine Webb - uma autora britânica nascida em 1986. Estudou História na London School of Economics e Teatro na RADA. A sua estreia, *Mirror Dreams*, foi publicada quando tinha apenas 14 anos. Em 2014 publicou o primeiro romance de ficção científica sob o pseudónimo de Claire North, *As Primeiras Quinze Vidas de Harry August*, tendo sido um bestseller. Em 2015 e 2016, publicou *Touch* e *A Subita Aparição de Hope Arden*.

IRÃO PARTICIPAR NA EDIÇÃO DESTE ANO, DANDO-SE A CONHECER AOS FÃS PORTUGUESES.

**CONTAMOS COM A VOSSA PRESENÇA!**



# FAZEDORES DE MUNDOS,

ou uma brevíssima história do nascimento de

# DUNGEONS & DRAGONS

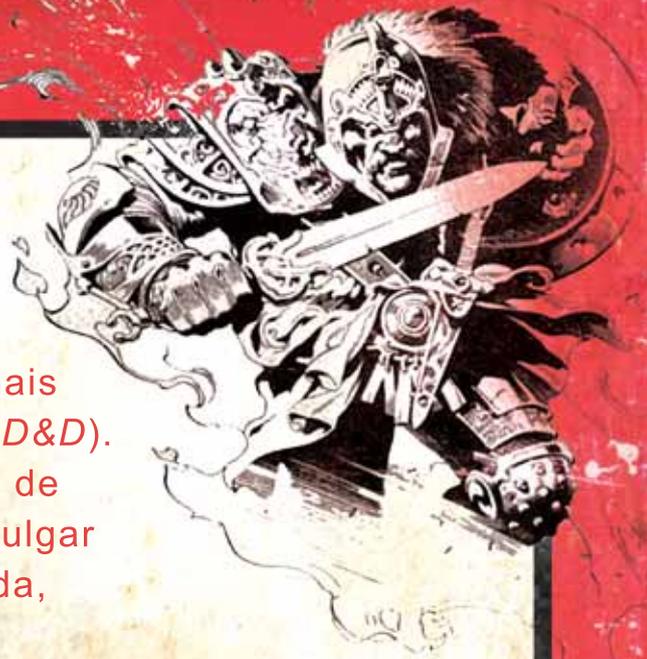
por PEDRO LISBOA

**Q**uanto mais recuarmos no tempo, mais a história do aparecimento dos *role playing games* (RPG) se confunde com a do seu primeiro e mais famoso jogo: *Dungeons & Dragons* (D&D). Como fenómenos culturais, os jogos de personagem têm a característica invulgar de uma origem clara e bem conhecida, ainda que complexa.

Sem prejuízo do notável golpe de inspiração que representou a criação do primeiro RPG, os autores não partiram, como é evidente, de um vácuo. Pelo contrário, as suas raízes distantes mas substantivas remontam ao início do século XIX e encontram-se no domínio relativamente improvável da instrução militar prussiana.

Este texto pretende apresentar um resumo genealógico, uma espécie de livro de linhagens, do D&D, até ao momento da sua concepção. Como adenda, segue-se um breve apanhado da história dos primeiros anos de RPG em

Portugal, traçando os paralelos possíveis, sem perder de vista a escala e o contexto próprios.



# CONFLITOS LILIPUTIANOS

Sobre a concisão abstracta com que o xadrez destila os preceitos da guerra, o entomólogo alemão Johann Christian Ludwig Hellwig (1743-1831) encetou uma mudança de paradigma que ecoa até aos nossos dias, ao inventar o *Kriegsspiel* (literalmente, jogo de guerra). A distância do venerável antepassado foi aumentando com os aperfeiçoamentos feitos ao longo da vida do autor, até às regras de 1803 do seu “jogo tático”, em que aconselha um monstruoso tabuleiro de 1617 casas e 940 peças de jogo (e que, não a despropósito, o próprio Hellwig se encarregava de vender).

**N**o entanto, foram os militares Georg Leopold von Reisswitz (1760-1828) e o seu filho Georg Heinrich (1794-1827) que reformularam, difundiram e imortalizaram o *Kriegsspiel*, ao assegurarem a sua adopção nas academias militares prussianas como instrumento de aprendizagem e treino estratégicos, inaugurando, para todos os efeitos, uma tradição pedagógica perene. Do ponto de vista das inovações mecânicas, relevam as tabelas probabilísticas, os mapas e as unidades à escala, o uso de dados para simular a incerteza e a figura imprescindível do juiz, guardião da “ideia geral” do jogo e garante imparcial da aplicação das regras; *mutatis mutandis*, um mestre de jogo.

Apesar do patrocínio e do uso que recebeu desde então, o *Kriegsspiel* dos Reisswitz não deixou de ser criticado e apurado ao longo dos anos, desde logo pela sua complexidade e extensão. Destes contributos, talvez o mais significativo para nós tenha sido o do general Julius von Verdy du Vernois (1832-1910), cuja simplificação preconiza o quase total abandono dos cálculos matemáticos e outras regras “duras” em prol de um diálogo entre os jogadores e o juiz.

Já é, portanto, possível reconhecer no *Kriegsspiel* algumas características



“Johann Christian Ludwig Hellwig (1743-1831) encetou uma mudança de paradigma que ecoa até aos nossos dias, ao inventar o *Kriegsspiel*...”

dos jogos de estratégia (e de personagem) modernos, mas foi a popularização de brinquedos militares no final do século XIX, em especial soldadinhos de metal pintado, que transferiu para a esfera lúdica aquilo que até então fora um puro exercício de formação militar.

Neste registo, por exemplo, há relatos de jogos de guerra inventados e organizados pelo autor de *A Ilha do Tesouro*, o escocês Robert Louis Stevenson (1850-1894), cuja saúde débil o levou a desenvolver desde pequeno um carinho especial pelos seus “*leaden soldiers*” (ver o poema “The Land of Counterpane”).

No entanto, o principal marco deste novo gosto, geralmente considerado o precursor dos jogos de guerra modernos, surge pela mão de outra figura literária de renome, o escritor H. G. Wells (1866-1946). Em *Little*

*Wars* (1913), Wells descreve regras relativamente simples para simular todo o tipo de batalhas, recorrendo a soldados, obstáculos e terreno em miniatura. Num tom provocatório e bem-humorado, as “pequenas guerras” dirigem-se a “rapazes dos 12 aos 150 anos e ao tipo de raparigas mais inteligentes que gostam dos jogos e dos livros de rapazes”. Em absoluto contraste com o *Kriegsspiel*, incentiva-se a criatividade e o prazer do jogo e da imaginação juvenil.

Em linha com as suas convicções pacifistas, Wells acreditava que o seu jogo serviria não apenas para divertir mas também para demonstrar os horrores da guerra, já que a qualquer soldado em potência bastaria “jogar três ou quatro vezes às Pequenas Guerras para entender o tremendo disparate que é a Grande Guerra”. Como sabemos, as suas palavras tristemente optimistas e ingénuas foram abafadas pelas explosões de duas guerras mundiais.

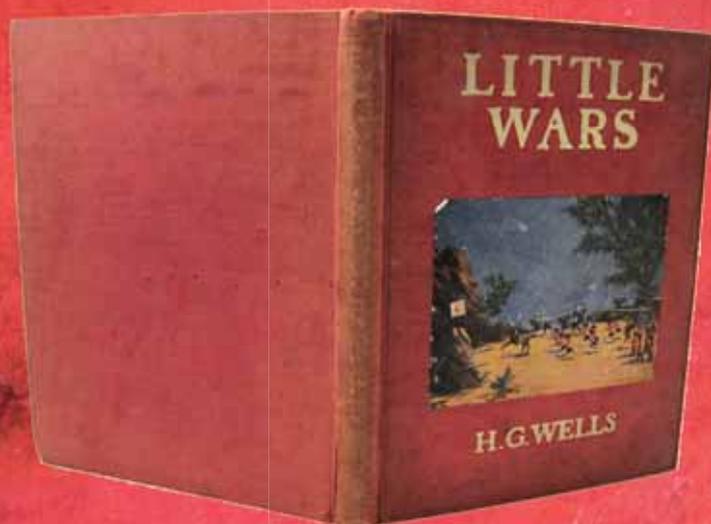
“... geralmente considerado o precursor dos jogos de guerra modernos, surge pela mão de outra figura literária de renome, o escritor H. G. Wells (1866-1946).”



GAMES OF STRATEGY



Os alicerces lúdicos construídos por *Little Wars* apenas seriam retomados mais tarde, em particular pelo norte-americano **CHARLES S. ROBERTS (1930-2010)**, que, em 1954, fundou a primeira editora comercial de jogos de guerra, a Avalon Hill. Os títulos pioneiros de Roberts, entre os quais *Tactics II* (1958) e *Gettysburg* (1958), recuperaram a herança estratégica do *Kriegsspiel* e aliaram-na à lição de Wells de que os jogos devem ser divertidos. A iniciativa ecoou de tal forma nos gostos dos jovens norte-americanos, sobretudo dos mais predispostos a passatempos cerebrais, que rapidamente surgiram dezenas de clubes dedicados a estes jogos, um pouco por todo o continente.





Um dos jovens entusiastas deslumbrado pela descoberta dos novos *wargames* foi Ernest Gary Gygax (1938-2008). Nascido em Chicago, Gygax mudou-se em criança para a pequena e pacata cidade lacustre de Lake Geneva, no Wisconsin. A sua paixão por jogos de toda a espécie só encontrava rival na avidez com que consumia uma dieta literária rica em *pulp*, generosamente guarnecida com romances históricos de aventuras e temperada q.b. com ficção científica (ver “Espada & Feitiçaria & Dados”, *Bang!* N.º 18).



**E**m 1967, Gygax foi co-fundador da International Federation of Wargaming, um clube regional de jogos (a designação transfronteiriça era manifestamente optimista, ao jeito norte-americano). Nesse âmbito, em 1968 alugou o Salão de Horticultura de Lake Geneva para receber uma das primeiras convenções dedicadas a jogos de guerra a que decidiu chamar, por abreviatura, Gen Con. O encontro, com cerca de 100 participantes, foi considerado um sucesso, na medida em que as receitas permitiram, à justa, cobrir todas as despesas (a convenção, que actualmente se realiza em Indianapolis, contou em 2016 com mais de 60.000 visitantes).

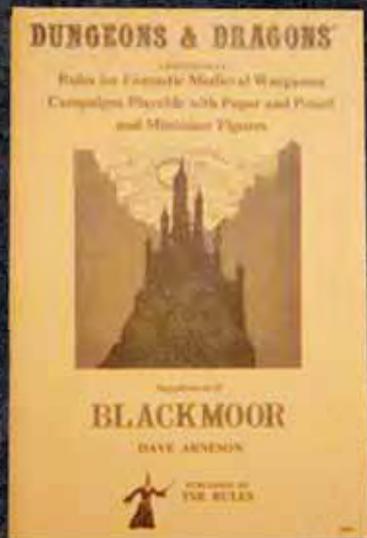
Determinado a realizar a sua ambição, em 1970 despediu-se do emprego numa seguradora e, com um acto de coragem ou insensatez financeira, dedicou-se à criação de jogos. O resultado foi a publicação, um ano depois e em parceria com Jeff Perren, de um conjunto de regras para combates medievais, intitulado *Chainmail*. Como bónus, e porque correspondia aos seus interesses literários, Gygax incluiu no jogo um “suplemento de fantasia” onde descreve regras opcionais para heróis, feiticeiros, gigantes e espadas mágicas. Uma parte não-negligenciável do seu público-alvo rejeitou explicitamente a variante, considerando-a demasiado pueril e folclórica. Para outros, foi uma epifania.



**David Lance Arneson (1947-2009), um jovem estudante de História na Universidade do Minnesota, fazia parte do principal clube de jogos de estratégia da região de Minneapolis- Saint Paul. No Inverno de 1967, David Wesely (1945-) convidou Arneson e os restantes membros do grupo para uma sessão de um jogo diferente de qualquer outro, que recentemente inventara. Depois de descrever o cenário da acção – a aldeia ficcional de Braunstein, durante as guerras napoleónicas –, Wesely entregou a cada jogador o controlo de uma única personagem, com objectivos e características próprias. Para surpresa dos participantes, habituados a comandar batalhões, regimentos e exércitos, algumas personagens nem sequer tinham funções militares, como o chanceler dos estudantes ou o banqueiro. As regras formais eram quase inexistentes, pelo que os jogadores deviam negociar e discutir uns com os outros para atingir os seus objectivos, mediante a adjudicação de Wesely, o juiz.**

**E**m pouco tempo, os Braunsteins despertaram tal interesse junto da comunidade que Dave Arneson passou também a assumir funções de organizador e juiz. Nos anos que se seguiram, foram encenadas diversas variantes do jogo, como Piedras Morenas (república das bananas latino-americana) ou Brownstone (aldeia texana).

Com o passar do tempo, Arneson começou a sentir a falta de um sistema de regras mais estruturado para os seus jogos, pelo que em 1971 decidiu utilizar o recém-publicado *Chainmail* como base do seu Braunstein mais recente, com temática medieval-fantástica, a que chamou Blackmoor. Para colmatar outra falha das versões anteriores, Arneson introduziu ainda o conceito inovador de campanha; as personagens eram transferidas de sessão para sessão juntamente com as respectivas experiências e posses. Com Blackmoor, estava inventado o antecessor directo de *D&D*.



**"... CONCEITO INOVADOR DE CAMPANHA; AS PERSONAGENS ERAM TRANSFERIDAS DE SESSÃO PARA SESSÃO JUNTAMENTE COM AS RESPECTIVAS EXPERIÊNCIAS E POSSES. COM BLACKMOOR, ESTAVA INVENTADO O ANTECESSOR DIRECTO DE *D&D*."**

# O CAOS E A LEI

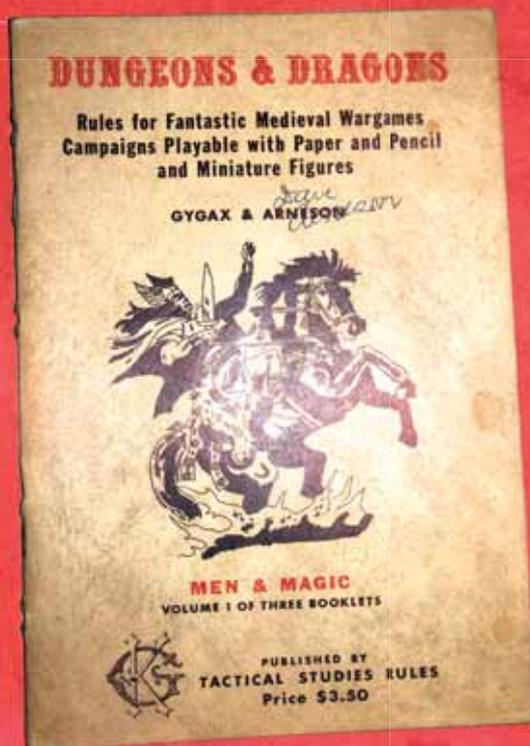
Arneson conheceu Gary Gygax em 1969, quando viajou até Lake Geneva para participar na segunda edição da Gen Con. A proximidade de interesses motivara, desde então, um contacto relativamente próximo entre ambos, que chegou a levar à co-autoria de um jogo naval, *Don't Give Up the Ship*, em 1972.

**P**ouco depois, no final do mesmo ano, Arneson mostrou Blackmoor a Gygax, que de imediato entendeu que tinha nas mãos um diamante em bruto. Dando largas ao espírito sistemático, pediu a Arneson que lhe enviasse todas as suas notas e revisões, e lançou-se a desenhar um novo sistema de regras que ordenasse e aproveitasse toda a originalidade caótica do jovem parceiro. Para isso, criou o seu próprio mundo ficcional e a respectiva campanha, Greyhawk, e recrutou alguns companheiros de jogo e os filhos Ernie e Elise como coabaias para as aventuras que começou a escrever.

O bulício criativo, alimentado pelo diálogo entre Gygax e Arneson, depressa contagiou os grupos locais de jogadores; a originalidade e o potencial deste novo jogo não deixavam ninguém indiferente. Neste período, cada sessão estava repleta de mistério e descoberta, já que os jogadores raramente adivinhavam o que iria acontecer, em parte pela constante introdução e modificação de regras.

Finalmente, Gygax terminou a primeira versão completa das regras e o título provisório, *Fantasy Game*, foi mudado por sugestão familiar para um mais estimulante *Dungeons & Dragons*. No início de 1974, os mil exemplares da primeira edição da caixa castanha chegaram ao mercado com a chancela da editora fundada para o propósito, a Tactical Studies Rules, ou TSR. No contexto da época, sobretudo tendo em conta que se tratava de uma iniciativa mais ou menos amadora (os três livros contidos na caixa foram dobrados e agrafados à mão pelos editores e famílias), a impressão de uma tiragem desta dimensão era inaudita, obrigando Gygax a recorrer a investidores externos.

E no entanto, apenas seis meses depois, a primeira tiragem esgotou, assinalando o início de uma história de estrondoso sucesso comercial, num curto espaço de tempo. As vendas da TSR passaram de 50 mil dólares em 1975 para cerca de 27 milhões em 1982. O percurso de Arneson, Gygax e do *D&D* guardava ainda muitas curvas sinuosas, repletas de conflitos, desaires e traições que não envergonhariam um bom escritor de telenovelas. Ainda assim, o feito de Arneson, primeiro, que captou a brisa intangível de uma novidade que despontava, e de Gygax, depois, que lhe deu estrutura e materialidade, representaram um momento fundador cujas repercussões culturais, muito além do mundo dos RPG, são profundíssimas.



“Finalmente, Gygax terminou a primeira versão completa das regras e o título provisório, *Fantasy Game*, foi mudado por sugestão familiar para um mais estimulante *Dungeons & Dragons*.”

# AS MASMORRAS E OS DRAGÕES ASSINALADOS

**A história inicial dos jogos de personagem em Portugal não é feita de rasgos criativos, mas de divulgação tímida. De facto, a segunda metade da década de 70, pelo momento histórico particular e agitado, dificilmente constituiria o terreno ideal para a recepção sustentada deste tipo de jogos e ainda menos para o desenvolvimento de uma comunidade conexas.**

**N**ão obstante, à semelhança do que acontecera anos antes nos EUA mas a uma escala muitíssimo mais reduzida, era então possível encontrar por cá grupos de entusiastas de jogos de guerra, tanto na vertente de miniaturas como de tabuleiro, organizados em torno de lojas de modelismo e um ou outro colecionador mais activo. Em 1975, por exemplo, o n.º 4-5 do importante fanzine suíço *Europa*, dedicado a jogos de estratégia, conta com um português entre uma centena de assinantes, o que, por pouco que pareça, não deixa de ser significativo.

Um dos resultados mais visíveis desta presença discreta foi a publicação comercial do primeiro jogo de guerra português, *A Guerra dos Planetas*, em 1981, da autoria de Sebastião Alves. A ambientação de ficção científica, compreensível à luz da proximidade da estreia de *A Guerra das Estrelas*, deixa antever uma abertura a temáticas não-históricas e especulativas, que constituem requisito *sine qua non* do imaginário rolístico, mas que nem sempre se coadunam com a seriedade dos *wargamers*.

É possível que tenha havido algumas experiências isoladas anteriores, mas a primeira vaga consistente de jogadores de RPG em Portugal data do início dos anos 80. Com base nos relatos e nas memórias de alguns dos intervenientes, encontramos dois elementos recorrentes: um amigo, um familiar ou uma estada no estrangeiro que dão a conhecer os jogos de forma fortuita ao “jogador zero”; e, a partir daí, uma difusão feita quase exclusivamente por passa-palavra. Não havia no país editoras, lojas ou qualquer outro meio formal de conhecer e praticar o *hobby*, excepção pontual feita aos ecos que chegam de fora, por exemplo na revista francesa *Jeux et Stratégie*, que contava com alguns leitores portugueses.

Ainda assim, as poucas sementes germinaram lentamente durante os anos seguintes, nutridas muitas vezes por iniciativas individuais que se dirigiam a periódicos especializados e vendedores estrangeiros, provenientes em parte do seio da pequena comunidade de jogadores de miniaturas

e de estratégia que, sem o saberem, partilhavam intimamente os antepassados com os jogos de personagem.

Em 1985, todavia, três acontecimentos assinalaram o início de uma nova fase. Em primeiro lugar, foi fundado o primeiro clube de RPG português, a Torre do Necromante, na Academia Recreativa de Santo Amaro do bairro lisboeta de Alcântara. O colectivo, que esteve em funcionamento até ao final da década, reunia semanalmente algumas poucas dezenas de jogadores, e chegou a publicar três números de um fanzine, *Bola de Cristal*. Curiosamente, o jogo assumidamente preferido e mais jogado na Torre não era o *D&D*, mas sim o mais complexo e menos conhecido *Runequest*.

O segundo foi o início da publicação de uma coluna semanal, dedicada à divulgação dos jogos de personagem, no jornal *Diário Popular* (entre 9 de Novembro de 1985 e 22 de Fevereiro de 1986). Para além da preocupação pedagógica dos autores, que tinham a seu cargo, ao fim e ao cabo, explicar aos leitores um tipo de jogo inteiramente desconhecido, os artigos são ainda notáveis por conterem um sistema original de regras, intitulado *Os Druidas do Eclipse*, que apresentam de forma modular e progressiva como introdução aos RPG. Pesem embora as regras sinuosas, vistas com o benefício de mais de 30 anos, muitos jovens jogadores encontraram ali o ponto de entrada no *hobby*.

No mesmo ano, foi ainda publicada pela Editorial Verbo a primeira edição de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, o volume inaugural da colecção Aventuras Fantásticas, criada pelos britânicos Steve Jackson e Ian Livingstone como um híbrido entre os jogos de personagem e a literatura fantástica tradicional. Apesar de a experiência solitária ser muito diferente da de um RPG, a sobreposição de imaginários fez dos livros verdes, desde então, um dos principais chamarizes para os jogos de mesa com temática fantástica.

O crescimento da presença dos jogos de personagem em Portugal teve o seu momento de consolidação com a publicação, no final de 1989, das *Regras de Base* de *D&D*, a famosa caixa vermelha Mentzer. A iniciativa, da responsabilidade do tra-

“... primeira edição de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, o volume inaugural da colecção *Aventuras Fantásticas* [...] Apesar de a experiência solitária ser muito diferente da de um RPG, a sobreposição de imaginários fez dos livros verdes, desde então, um dos principais chamarizes para os jogos de mesa com temática fantástica.”



dutor e editor José Hartvig de Freitas, assinou a passagem de um registo exclusivamente amador para o mundo das licenças oficiais do maior RPG mundial. Apesar de o seu sucesso comercial não ter correspondido às expectativas iniciais, em parte devido a desajustados com a editora SocTip, o aumento substancial de exposição permitiu a uma nova geração de jogadores tomar contacto com jogos de personagem. A título de ilustração, considere-se que a sua distribuição esteve, a dado momento, a cargo da editora Europa-América, que disponibilizou o jogo em livrarias de todo o país. Infelizmente, não chegou a bom porto o plano de publicar uma extensa colecção de suplementos e módulos, assim como de criar uma rede nacional de clubes de jogo, tendo sido apenas dada à estampa a aventura introdutória *Colina do Terror* (1989).

Nos anos seguintes proliferaram os clubes e os grupos de jogo, sobretudo na área da grande Lisboa, de entre os quais se destaca o Clube de Jogos de Simulação (CJS), ao Saldanha, que juntava veteranos dos jogos de guerra e jogadores de RPG, por regra mais jovens. Este colectivo, que provavelmente terá sido o maior clube português dedicado a jogos de personagem e de estratégia, chegou a contar

com um núcleo em Cascais e foi responsável por diversos torneios e acções de divulgação.

No mesmo período, houve uma última tentativa de dinamizar o panorama editorial português pela mão da editora Imperium Jogos, que começou a tradução de *Traveller* e perspectivou a edição nacional de *Vampire: The Masquerade*, para desaire dos fãs dos jogos de personagem, ficou-se pela publicação de dois jogos de tabuleiro de ficção científica, *Battletech* e o homónimo *Imperium*, antes de fechar as portas.

O encerrar desta segunda etapa consumou-se com o terramoto que teve tanto de inesperado como de avassalador e que virou do avesso o universo dos jogos analógicos em meados dos anos 90: o aparecimento triunfal de *Magic: The Gathering*. Em Portugal, como no resto do mundo, a voragem dos jogos de cartas colecionáveis transformou irreversivelmente o panorama dos RPG.

**ESSA, NO ENTANTO, É OUTRA HISTÓRIA. BANG!**



“O crescimento da presença dos jogos de personagem em Portugal teve o seu momento de consolidação com a publicação, no final de 1989, das *Regras de Base de D&D*, a famosa caixa vermelha Mentzer.”

## CRONISTAS DE TEMPOS IDOS

O interesse pela história dos RPG tem vindo a crescer nos últimos anos, dando lugar a uma quantidade cada vez maior de trabalhos académicos, jornalísticos e literários sobre o tema. Aqui ficam algumas sugestões, em diferentes tipos de registos, de algumas das obras mais interessantes:

**PLAYING AT THE WORLD (2012), Jon Peterson.**

698 páginas de conhecimento enciclopédico sobre a história dos jogos de simulação, “do xadrez aos RPG”.  
Serve também como arma de arremesso.

**DESIGNERS & DRAGONS, 2ª ED., 4 VOLS. (2014), Shannon Applecline.**

Inventário descritivo e exaustivo dos criadores e editores de RPG, de 1974 até hoje.

**OF DICE AND MEN (2013), David M. Ewalt.**

História do D&D e das experiências rolísticas do autor, em tom ligeiro mas rigoroso.

**EMPIRES OF IMAGINATION (2015), Michael Witwer.**

Biografia parcialmente romaneada e homenagem sentida a Gary Gygax.

**THE RISE OF THE DUNGEON MASTER (2017), David Kushner e Koren Shadmi.**

Graphic novel sobre a história de vida de Gary Gygax.



Pedro Lisboa é investigador, tradutor e revisor. Escreveu a sua tese de mestrado sobre a história dos jogos em Portugal nos séculos XVII e XIX. Muito mais importante que isso, há 25 anos que se junta à volta de uma mesa com amigos para explorar masmorras e desvendar segredos arcanos.

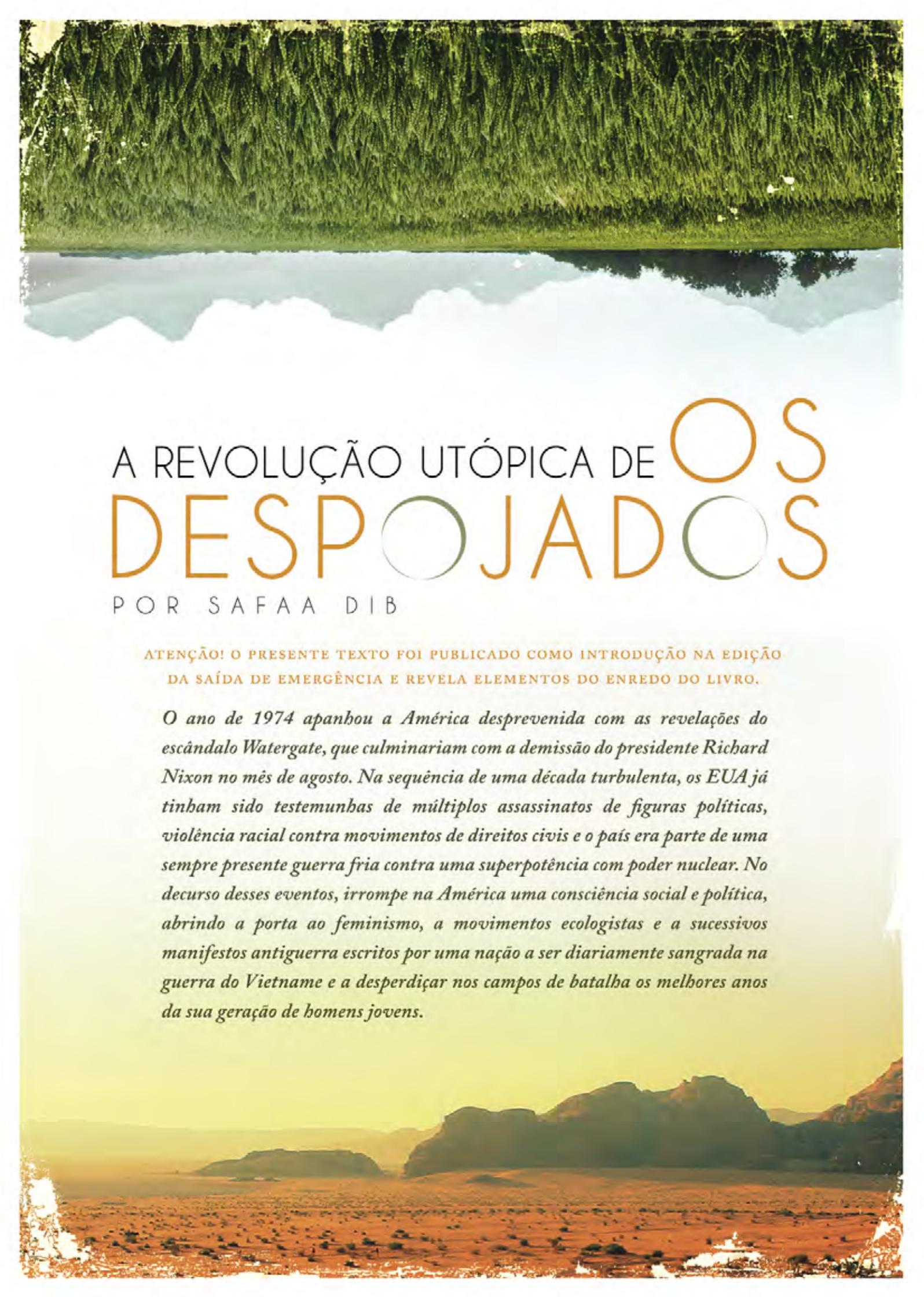
**UMA DEMANDA!** A única forma de preservar a memória histórica dos RPG de mesa em Portugal é com a ajuda de todos aqueles que durante os últimos 40 anos os jogaram, mestraram, escreveram, ilustraram, colecionaram, organizaram, venderam, publicaram e divulgaram. Com esse propósito, está em curso um projecto de recolha de informação, testemunhos e documentos sobre a história dos jogos de personagem em Portugal, sobretudo até ao ano 2000.

SE TENS DOCUMENTOS, FOTOGRAFIAS, TESTEMUNHOS OU OUTROS DADOS RELEVANTES QUE GOSTASSES DE PARTILHAR, OU SE TENS INTERESSE EM SABER MAIS SOBRE O TEMA, VISITA-NOS EM

[HTTPS://FOTOCOPIASEDRAGOES.WORDPRESS.COM/](https://fotocopiasedragoes.wordpress.com/)

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)





# A REVOLUÇÃO UTÓPICA DE OS DESPOJADOS

POR SAFAA DIB

ATENÇÃO! O PRESENTE TEXTO FOI PUBLICADO COMO INTRODUÇÃO NA EDIÇÃO DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA E REVELA ELEMENTOS DO ENREDO DO LIVRO.

*O ano de 1974 apanhou a América desprevenida com as revelações do escândalo Watergate, que culminariam com a demissão do presidente Richard Nixon no mês de agosto. Na sequência de uma década turbulenta, os EUA já tinham sido testemunhas de múltiplos assassinatos de figuras políticas, violência racial contra movimentos de direitos civis e o país era parte de uma sempre presente guerra fria contra uma superpotência com poder nuclear. No decurso desses eventos, irrompe na América uma consciência social e política, abrindo a porta ao feminismo, a movimentos ecologistas e a sucessivos manifestos antiguerra escritos por uma nação a ser diariamente sangrada na guerra do Vietname e a desperdiçar nos campos de batalha os melhores anos da sua geração de homens jovens.*



Nesse verão, foi publicada a primeira edição de *The Dispossessed*, de Ursula K. Le Guin, uma obra que se posicionou então na vanguarda — juntamente com títulos como *The Female Man*, de Joanna Russ, ou *Triton*, de Samuel R. Delany — de um novo conjunto de obras utópicas que estavam prestes a transformar o formato clássico literário das utopias em algo único e moderno, com temas elaborados e um complexo *worldbuilding* que visava expor enredos que iam para além da descrição de uma sociedade ideal e perfeita.

*Um livro de leitura obrigatória — subtil, desafiante e escrito de forma soberba. Por outras palavras, uma obra-prima da ficção científica.*  
— SF Site

Como parte do ciclo Hainish — o conjunto de obras de ficção científica da autora que exploram um futuro alternativo em que várias civilizações estão a estabelecer pela primeira vez relações diplomáticas interplanetárias sob orientação da cultura anciã dos Hain —, *Os Despojados* é uma obra ambiciosa que procura explorar os problemas subjacentes à criação de uma sociedade genuinamente anarquista. A descoberta pelo cientista Shevek do ansível, um instrumento que possibilita comunicação instantânea interplanetária, é o elemento que irá desencadear o choque de culturas e empurrar o protagonista para uma jornada de reconciliação de dois mundos, assumindo o difícil papel de derrubador de muros de isolamento e intolerância (não por acaso, Shevek tem sonhos recorrentes com muros).

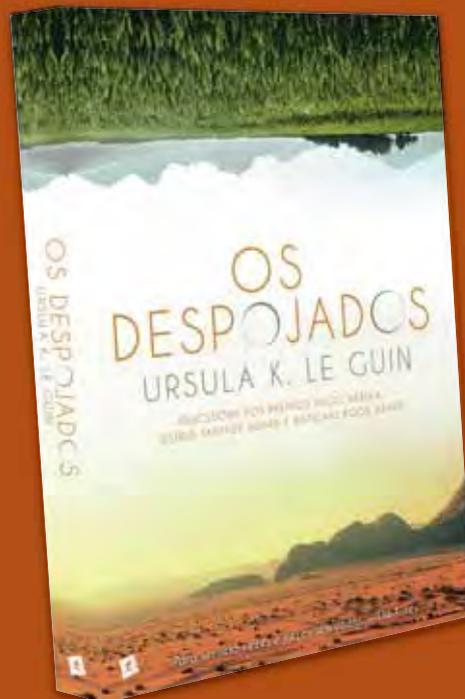
Ao delinear esta “Utopia Ambígua” (o subtítulo da obra), Le Guin revela que, na essência, a utopia construída em Anarres é sujeita a falhas, do mesmo modo que Urras nunca poderia oferecer a liberdade intelectual a que Shevek tanto aspira.

*O livro de Le Guin [está] escrito na sua prosa sólida e sem rodeios.*  
— New York Times  
Book Review



## URSULA K. LE GUIN

*é um dos nomes maiores da literatura e já publicou até à data mais de 22 romances, sem contar com inúmeras coletâneas de contos, livros infanto-juvenis, poesia, ensaio e traduções. O seu nome ganhou proeminência a partir da década de 70 com obras seminais como Os Despojados e A Mão Esquerda das Trevas, ambos parte do Ciclo Hainish, que reflete sobre sistemas políticos, questões de identidade e o contacto com culturas alienígenas. Em 2014, foi distinguida com a medalha do National Book Foundation pelo seu excepcional contributo para as Letras Americanas.*



Obra: Os Despojados  
Autor: Ursula K. Le Guin  
Género: Ficção Científica  
Editora: Saída de Emergência  
PVP: 17,70 €



Não deixa de ser curioso notar que *Os Despojados* tenha sido publicado no ano da revolução dos Cravos e Portugal estivesse então a passar por uma transição de regime político marcada por turbulência que opunha precisamente comunistas a socialistas (apoiados por países capitalistas), oposição que só realmente pacificaria nos anos 80, embora deixando bem evidente uma forte polarização nas próximas décadas.

A obra foi publicada em Portugal pela primeira vez em dois volumes pelas Edições Europa-América em 1983, sendo preciso esperar trinta e quatro anos por uma nova edição, pela Saída de Emergência. Estou grata pela oportunidade inesperada que surgiu na feira do livro de Frankfurt de 2016 e que me permitiu dialogar com a autora (através dos nossos agentes). Quando perguntei se era possível incluir na nossa edição um prefácio seu, ela recusou devido ao fardo da idade. É fácil esquecer como uma octogenária à beira dos 90 anos não tem a mesma energia que tinha há quarenta anos, mesmo quando a sua mente ainda tem a mesma acutilância e vivacidade de sempre.

*Le Guin é uma escritora de poder fenomenal. Ela cria desafios enormes e mostra-se plenamente à altura deles. Tal como Tolkien, convida à total crença.*

— Observer

Se ela tivesse escrito o prefácio, ter-lhe-ia perguntado a opinião em relação à evolução da situação no seu país, que acaba de entrar num novo ciclo político marcado pelos factos alternativos da Presidência Trump. Nos tempos da Guerra Fria, a respiração do mundo estava suspensa entre as vontades de uma potência capitalista perante uma potência marxista-leninista. Atualmente, várias décadas depois, observamos que a sociedade capitalista privilegiou uma elite política inteiramente corrompida pelo poder do dinheiro e a sociedade marxista-leninista cedeu a uma neo-sovietização também corrupta e com desejos de dominância mundial. Não há linhas vermelhas pois os regimes políticos fundiram-se, influenciaram-se mutuamente, sujeitaram-se a interferências externas, assimilaram alguns elementos para largar outros, e o que temos agora são monstros assustadores de rosto disforme a quem temos de inventar novos nomes: nacionalistas-populistas, *Alt-Right*, negacionistas, criacionistas, anti-ciência, todos a rumar em sentido inverso ao progresso.

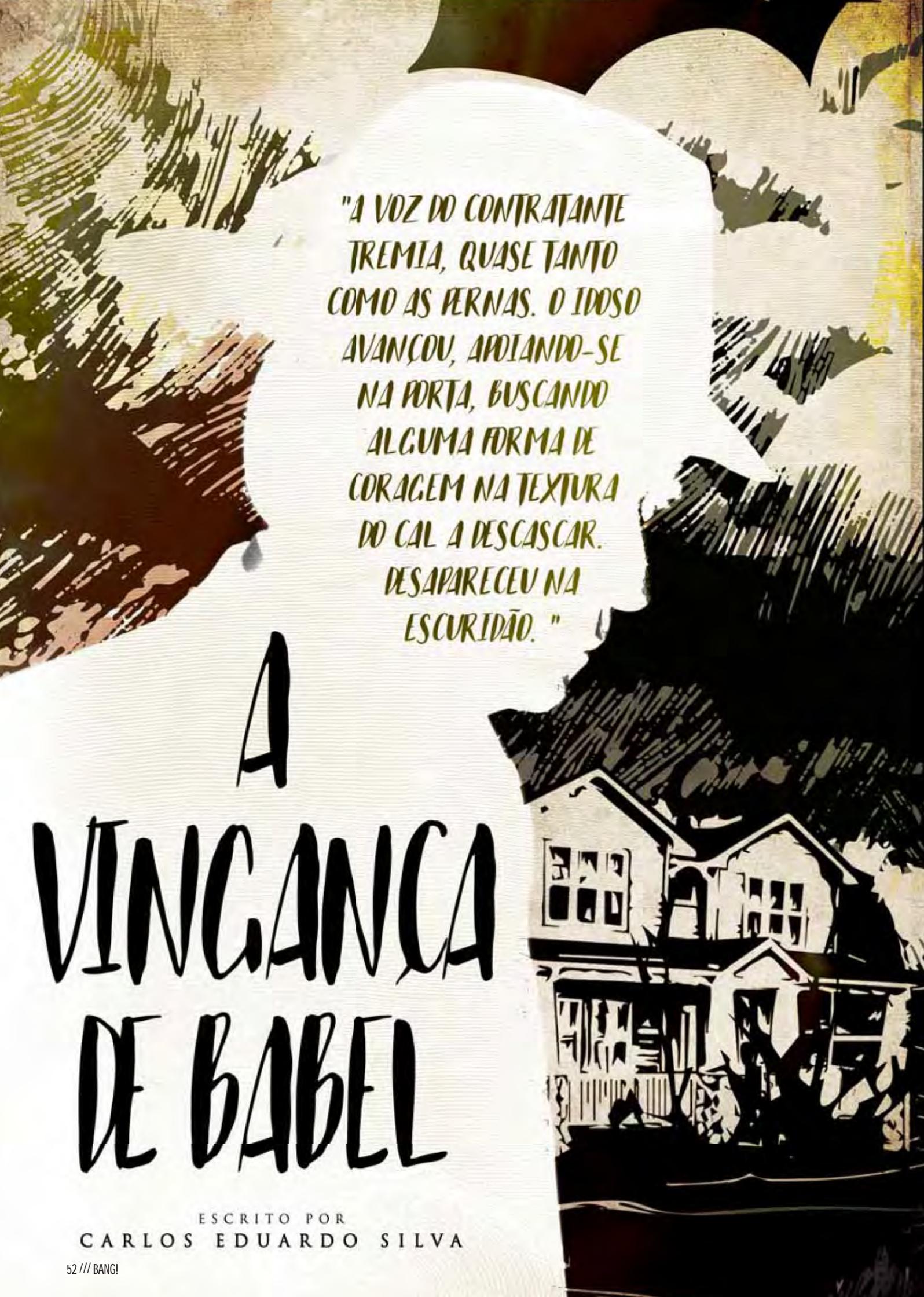
Sei, pelas leituras recentes no seu blogue, que Ursula K. Le Guin tem receios pelo futuro. Em 2010, escrevia: “Tenho esperanças e medos. Hoje em dia, são os medos que mais prevalecem. Quando os meus filhos eram pequenos, ainda podia alimentar a esperança de que não dariamos totalmente cabo do ambiente a bem deles, mas agora que o fizemos, e nos vendemos mais do que nunca ao lucro corporativo que se projeta num futuro com duração de poucos meses, qualquer esperança que pudesse vir a ter de as gerações vindouras alcançarem paz tornou-se muito ténue.”

Mas nestes tempos estranhos, gosto de pensar no idealismo de Shevek e de como, na ânsia de dar a conhecer o seu trabalho e usá-lo como instrumento para melhorar a sociedade, ele lutou tanto que se tornou um novo homem, mais consciente, mais convicto, mais abalado, mas não destruído. No fim da sua jornada revolucionária, Shevek foi capaz de resistir ao cinismo, desencanto e conservadorismo, sem nunca abdicar das suas convicções na ciência e liberdade que o guiaram sempre ao longo do seu percurso.

Tenho consciência de que esta introdução a uma obra literária corre o risco de ser lida daqui a muitos anos e soar estranhamente datada. Mas não é inteiramente por acaso que se recupera um clássico desta envergadura nestes tempos de incerteza e mudança que atravessamos na segunda década do século XXI. Imagino um/a jovem a ler estas palavras e a pensar “quão estranhos esses anos políticos eram, mas se eles soubessem o que veio a seguir...” Por isso, abro uma janela de tempo e pergunto com receio, mas também esperança: O que virá a seguir, meus jovens leitores e leitoras do futuro? **BANG!**

*Os Despojados é um romance complexo que não envereda por caminhos fáceis nem simplifica matérias complexas e combina personagens fascinantes e um mundo de grande criatividade com um enredo inovador e uma prosa rica.*

— The Wertzone



"A VOZ DO CONTRATANTE  
TREMIA, QUASE TANTO  
COMO AS PERNAS. O IDOSO  
AVANÇOU, APOIANDO-SE  
NA PORTA, BUSCANDO  
ALGUMA FORMA DE  
CORAGEM NA TEXTURA  
DO CAL A DESCASCAR.  
DESAPARECEU NA  
ESCURIDÃO. "

# A VINGANÇA DE BABEL

ESCRITO POR  
CARLOS EDUARDO SILVA

## PRECISA-SE: PESSOA SEM CULPA

**A**penas isto, seguido de um número de telefone para contacto. Nuno Freitas não estranhou. Anúncios de jornal crípticos não estavam sequer nas dez maneiras mais esquisitas pelas quais recebera propostas de trabalho. Era essa a sina de um mercenário para todo o serviço. Pegou no telefone e marcou o número fornecido pelo anunciante.

Dois toques.

Nuno pigarreou.

Mentir, falsificar, testemunhar, entregar, roubar, violar, matar, eram verbos que podiam ser executados pelo valor pecuniário certo. Culpa? Nunca a sentira. Tinha as qualificações necessárias para este trabalho, diria, dentro de momentos.

O outro lado atendeu.

E por isso, estava agora a trespassar propriedade privada algures no Alentejo na companhia de um velho. Ao menos o velho era rico e a única missão que lhe dera fora protegê-lo enquanto trespassavam propriedade privada. Para isso, contava com a velha glock escondida por debaixo do casaco. Devia ser mais do que suficiente. Não contava encontrar nada mais perigoso que um faisão: aquele local estava abandonado há décadas. Pelo menos, era isso que afirmava o seu contacto no Ministério da Agricultura.

O Estado interditara qualquer utilização daquele terreno. Os relatórios eram vagos, falavam de um desastre ambiental e de medidas de contenção, mas não havia

quaisquer relatórios técnicos sobre o caso. Caso para desconfiar, se adicionado o facto que o Google Maps apenas mostrar um borrão cinzento em vez da vista aérea. O reconhecimento que fizera de carro no dia anterior confirmara que a propriedade era tão grande quanto deserta.

Esperaram pelo anoitecer para entrar pelo buraco que Nuno fizera na rede na noite anterior. Podia ser um trabalho de canja, mas não havia necessidade de darem nas vistas. Afinal, sempre passavam alguns carros de tempos a tempos.

Já há meia hora que estavam a andar e ainda não tinham encontrado nada que não pudessem ver do lado de fora: erva seca e sobreiros centenários. No entanto, o velho parecia saber para onde ia, avançando decidido por um trilho que há muito fora apagado pela natureza. O constante ruído dos grilos e cigarras era ensurdecedor, ao ponto de tentar Nuno o ridículo de as mandar calar com um berro. Para piorar, apesar de ser de noite, o tempo estava seco e abafado. Os torrões desfaziam-se sob o peso das botas, libertando nuvens de pó, enchendo as bocas de um sabor barrento que não descolava.

De tempos a tempos, o velho interrompia os seus passos e, apoiado na bengala de madeira, descansava alguns minutos. Não fossem estas paragens teriam demorado bem menos de uma hora até finalmente encontraram a casa que entretanto se começara a erguer no horizonte, escondida por detrás de um pequeno monte. A escuridão não os deixava ver muito mais que os contornos de uma quinta típica da zona, com os telhados baixos, paredes brancas e poucas janelas, destoando de uma torre de observatório astronómica incluída no conjunto. À medida que se foram aproximando, mais pormenores ficavam visíveis. O conjunto arquitectónico não era caiado há anos e o reboco descascava



em grandes placas, deixando grandes feridas barrentas que se tinham vindo a esfarelar com a chuva. A porta principal estava podre e Nuno não teve de fazer muita força para a abrir. O velho estacou, hipnotizado pelo negrume para lá do umbral. Nuno fez um movimento para entrar na casa, mas o velho parou-o com a mão.

— Senhor Torres?

— Quero ser eu o primeiro.

A voz do contratante tremia, quase tanto como as pernas. O idoso avançou, apoiando-se na porta, buscando alguma forma de coragem na textura do cal a descascar. Desapareceu na escuridão. Nuno seguiu-o e acendeu a lanterna, iluminando a desolação do lugar, tão caquético como o velho que se controlava para não chorar de emoção.

O chão estalava a cada passo, rompida a tapete de detritos, papéis e cacos que o cobriam. Numa escrivaninha, comida pelo chumbo, jazia uma máquina de escrever enferrujada, ainda com resquícios do que fora folhas de papel. As teclas não tinham as letras normais, mas sim caracteres arredondados, desconhecidos de Nuno, mas que invocavam nostalgia a Torres, que os acariciava como um velho amigo.

**PELO CANTO DO  
OLHO, VISLUMBROU  
ALGO A MOVER-SE.  
INSTINTIVAMENTE  
PUXOU DA PISTOLA  
E APONTOU PARA AS  
PORTAS QUE RODEAVAM  
O SALÃO. NADA. E NO  
ENTANTO, O SOM TÊNUE  
DE GRAVILHA A SER  
PISADA INFORMAVAM-NO  
QUE NÃO ESTAVAM  
SÓS.**

— Enoquiano — disse o idoso, sorrindo para o mercenário. — O suposto alfabeto dos Anjos, inventado por John Dee e Edward Kelly no século XVI. Não passava de glossolalia, sons ditos ao calhas, ora sem qualquer estrutura de uma língua natural, ora decalcado do inglês, a língua-mãe dos dois — suspirou. — Uma fraude, mas uma fraude inspiradora. Não acha?

Nuno continuou a avançar,

revirando os olhos. Linguagem dos anjos, repetiu mentalmente o mercenário com desprezo. Torres pagara um bônus chorudo para compensar a falta de pormenores do trabalho que encomendava ao mercenário. “A seu tempo, a seu tempo saberás”, repetia ele, quando faziam os preparativos para a invasão de propriedade.

Entraram para um salão com as paredes forradas de prateleiras vazias. Os livros, que outrora as haviam recheado, estavam no chão, formando uma camada de pasta de celulose fragmentada, comida pelo bolor e cogumelos cujos passos dos dois homens fazia libertar nuvens de esporos de cheiro enjoativo. Nuno baixou-se, revolvendo os papéis com a mão enluvada. Eram bíblias, centenas de bíblias, várias edições, várias línguas. Uma tulha de livros sagrados, pontuada aqui e ali por hagiografias e molhos de apontamentos na estranha língua que Torres chamava de enoquiano.

Um arrepio fez Nuno parar. Os pêlos dos braços eriçaram-se. Instintivamente a mão deslizou-lhe para o coldre. Havia algo que não estava bem. Torres continuava a vaguear pelo local, indiferente. Não valia a pena chamá-lo. Não queria dar parte fraca, mostrar que aquele local lhe mexia com os nervos e se colava a si, como o suor que lhe escorria pela testa. A sua função, mais que dar segurança, era mostrar segurança. Nuno fez o foco da lanterna bailar pelas estantes vazias, mas por cada espaço que iluminava dezenas de outros se cobriam de sombras móveis que pareciam fugir do lugar para onde apontava.

E foi então que percebeu o que o enervava: o silêncio. Já não se ouviam os insectos, nem os carros à distância, nem o restolhar da erva seca. O mundo tinha fechado para mudança de gerência e só restava o local onde estavam.

E, no silêncio, uma voz ganhava volume, ocupando o vazio. E o que ela sussurrava eram memórias antigas, já há muito votadas ao desprezo, armazenadas numa qualquer prateleira poeirenta do pensamento. *Era um dia de inverno como qualquer outro, pelo menos na casa de Nuno; nas outras trocavam-se prendas, comiam-se doces, reunia-se a família...* Nuno tentou focar-se de novo na sala onde estava, nos livros abandonados, no velho que olhava para o vazio mesmerizado. *Nuno estava*

*sozinho em casa, a comer as papas de leite que a mãe lhe deixara antes de sair para ir às compras... e nunca mais voltar. Ficou o resto do dia sozinho, perguntando-se que teria ele feito para a mãe não voltar. Ela estava triste com ele, com alguma coisa que ele fizera, era a única explicação plausível. Era culpa dele, tinha de ser.*

*Horas mais tarde, aparecera-lhe a tia em casa, em lágrimas. Seria ela a culpada de a mãe não voltar? Trazia uma caixa embrulhada num papel vistoso: a primeira prenda desde que Nuno nascera. No dia em que lhe disseram que a mãe se havia suicidado.*

*Nunca lhe perdoara o egoísmo.*

*Nunca mais se sentira culpado de nada.*

Tão depressa como as memórias o haviam assaltado, assim o largaram.

Pelo canto do olho, vislumbrou algo a mover-se. Instintivamente, puxou da pistola e apontou para as portas que rodeavam o salão.

Nada.

E no entanto, o som ténue de gravilha a ser pisada informava-o que não estavam sós.

Nuno riu-se mentalmente da triste figura que estava a fazer. Bem diziam os psicólogos que na ausência de estímulos o cérebro criava algo para se entreter. Não havia ali nada. Não havia nada por onde haver alguma coisa. Aquela trabalho era canja e tinha de aceitar isso. Só tinha de acompanhar um velho. Não havia nenhum perigo escondido.

Porém, o chiar metálico de uma porta a fechar destruiu-lhe a racionalização.

Havia mais alguém naquela casa.

O foco da lanterna caiu no fundo da sala, sobre Torres, que estendia a mão enrugada e nodosa, chamando o mercenário para si, enquanto que com a outra fazia o sinal de silêncio. Um conde Orlok convidando-o a dar o passo sem retorno. Calmo, como se soubesse de onde provinham os sons.

Nuno seguiu-o para a ala seguinte. Nessa zona, o edifício fazia um ângulo de noventa graus. Era um longo corredor de cimento, coberto de cacifos fechados, intercalado por portas metálicas ferrugentas e deformadas; algumas caídas no chão, outras presas por pouco mais que um naco de metal farelento. Os primeiros quartos eram camaratas, com beliches a acomodar o que em tempos haviam sido colchões, mas que agora eram ninhos de baratas, acastanhados e a apodrecer; seguiam-se zonas comuns, com sofás esventrados e por fim, casas de banho e a cozinha,

**UMA PALAVRA ASSOMOU  
NUNO: CULPA. AQUELE VELHO  
TRESANDAVA A CULPA. E, DE  
REPENTE, AQUELE CONTRATO  
FAZIA MAIS SENTIDO: A INCURSÃO  
NAQUELE LOCAL ERA O DERRADEIRO  
PASSEIO EXPIATÓRIO QUE TALVEZ  
A ALMA DE TORRES PRECISAVA  
PARA ENCONTRAR PAZ. NÃO SERIA A  
PRIMEIRA PESSOA A CONFESSAR OS  
SEUS CRIMES AO VER A VIDA  
A CHEGAR AO FIM.**

de superfícies ladrilhadas, por onde o recheio barrento das paredes já começara a escorrer. E onde Torres via os resquícios de um passado saudoso, Nuno detectava provas de que aquele local era habitado.

No centro da cozinha havia uma mancha negra, característica de que ali houvera uma fogueira e, pelo toque morno da pedra, não havia sido apagada há muito tempo. Saiu da divisão e perscrutou o cascalho no chão até encontrar o que esperava: uma zona revolvida pela abertura da porta de um dos cacifos. Com o máximo dos cuidados, aproximou-se, o suficiente para ouvir um respirar trémulo e irregular atrás de uma porta das portas metálicas. Bateu com o punho da glock no metal, que reverberou, abafando o gemido de medo do ocupante do cacifo.

Sem mais cerimónias, Nuno abriu a porta num só puxão, revelando um corpo magro e macilento, coberto de farrapos que mal cobriam os seios secos e pendentes. Torres arregalou os olhos, deixando escapar:

— Oh, meu doce!

Os cabelos compridos escondiam a face e o chorar miudinho, mas o velho afastou-os com um gesto repleto de doçura, revelando dois grandes olhos cheios de terror. O velho abraçou a mulher e ela, sem forças para resistir ou consentir, deslizou para fora do cacifo.

— Porque não foste embora, minha querida? Porque ficaste aqui? Depois do que te fizemos. Oh, meu doce! — Torres encarou a rapariga na cara. — Porque esta é a tua casa, não é? Não conheces mais que isto... Nascestes aqui, viveste aqui e aqui hás de morrer. Oh, meu doce! Se ao menos eu pudesse voltar atrás...

Uma palavra assomou Nuno: culpa. Aquele velho tresandava a culpa. E, de repente, aquele contrato fazia mais sentido: a incursão naquele local era o derradeiro passeio expiatório que talvez a alma de Torres precisava para encontrar paz. Não seria a primeira pessoa a confessar os seus crimes ao ver a vida a chegar ao fim. Certos segredos eram demasiado pesados para levar para a cova ou, como alguns acreditariam, para ascender aos céus.

O velho levantou-se e foi até ao cacifo identificado com o seu nome: Doutor Guilherme Torres. Introduziu o código de quatro números e destrancou-o. Do interior, retirou uma pasta de cartão, que abriu com cerimónia de um códice sagrado, desenrolando o fio que mantinha o fólio fechado. Colocou as folhas amarelecidas de parte e focou-se antes num pequeno envelope que apontou na direcção da

mulher. Os dedos magros e sujos ergueram-se, rejeitando a oferta, ou tapando a cara de uma possível agressão. A lentidão dos gestos não permitia distinção.

O velho não desistiu. Do interior do envelope tirou uma dezena de fotografias quadradas a preto e branco e dispô-las no chão. Em cada uma havia um casal de crianças, todas vestidas com o mesmo bibe branco. Com os olhos marejados, Torres encarou Nuno.

— Gémeos, isolados do mundo até aos seis anos de idade.

Uma seita, portanto, pensou Nuno. Isolada num canto esquecido de Portugal do qual Torres era um membro saudosista. Ou apóstata... Alheio aos pensamentos do mercenário, o velho prosseguiu com a sua história:

— Foi aqui que ela nasceu. — Torres apontava para os últimos quartos do corredor.

As paredes nuas de cimento estavam repletas de riscos, como se um milhar de unhas a tivesse fustigado durante anos. Havia pouco mais que uma sanita e uma estrutura para um colchão. Ao contrário dos outros quartos do corredor, não tinha janelas, só uma clarabóia com vidro duplo, que deixava o luar entrar. As portas destas câmaras, ao contrário das restantes, eram duplas, recheadas de isolamento sonoro. Num destes quartos, a mulher, que agora olhava para as fotos pelo canto do olho, fizera o seu leito, com folhas secas e restos que encontrara no edifício.

— A experiência era simples: se as crianças não ouvissem nenhuma língua humana, como fariam elas entre si? Que acha, Nuno?

Sem grande paciência para a perversidade do velhote, atirou ao ar:

— Grunhidos, como os macacos.

— Talvez, se nós realmente descendêssemos deles. Mas e se não formos? E se a linguagem for algo puramente humano? Algo que fizesse parte de nós desde o momento da Criação, inerente ao Divino Plano? Algo que nos foi retirado devido à soberba de nos acharmos tão importantes quanto Deus. Uma linguagem pré-Babel, que Adão e Eva falassem entre si e com Deus. Mais! A língua com que Adão nomeou toda a Criação.

— E as crianças alguma vez falaram nessa língua?

O velho desviou a cara para a mulher. Ela escolhera uma das fotos, segurando-a à frente do olhar. Seria ela e o irmão? E, sem nada o fazer prever, atirou-se ao chão, num pranto desesperado. Torres recolheu a fotografia e mirou-a.

— Pobre alma. Lembro-me tão bem do dia em que ela fugiu. Conseguimos apanhar o irmão a tempo, mas ela nem sequer olhou para trás. Não se despediu da única pessoa que conhecia. Abandonou-o a troco da liberdade. E isso deve ter sido tão... — suspirou. — Percebo porque voltaste aqui, meu doce.

Antes que Nuno pudesse responder, um silvo de fonte incerta ouviu-se ao longe, cortando o ar pesado da noite. Os três levantaram a cabeça, resquício do reflexo primitivo de olhar por cima da erva alta.

— Que raio foi isto? — perguntou Nuno, entredentes.

— Elasa — gemeu a mulher, tremendo descontroladamente.

Do trio, era o que menos sabia o que ali se passava e isso era uma novidade na vida do mercenário que ele preferia não estar a experimentar.

— Por aqui! — gritou o velho, tentando com todas as forças puxar por uma argola de aço.

Nuno juntou-se ao esforço, levantando um alçapão que dava acesso a um vão de escadas pelas quais desceram. O chiado foi-se diluindo no silêncio, à medida que iam penetrando na cave húmida. Os degraus iam-se tornando cada vez mais escorregadios, transpirando humidade e tornando-se mais rombos e irregulares até que por fim acabaram.

A lanterna de Nuno correu o espaço, revelando um enorme poço de lama argilosa que teriam de atravessar para chegar à porta do outro lado. Porém, esse não era o facto que lhe ocupava a atenção. Ao redor, suspensos nas paredes, centenas de peças anatómicas de barro compunham uma tapeçaria dantesca, dessensibilizando para os corpos de barros que surgiam aqui e ali enterrados na lama, ou pendurados no tecto por correntes que lhes passavam por baixo das axilas. Alguns já não tinham pernas, ou sequer torso, caídos alguns metros abaixo, não resistindo à gravidade e humidade.

O velho pousou a mão sobre o ombro de Nuno.

— Não lígues, rapaz, não estão vivos — admitiu, baixando o olhar com vergonha. — Nunca fomos capazes de fazer o nosso próprio Adão.

E, sem hesitar, entrou na piscina de argila. A mulher imitou-o, e a Nuno não restou outra hipótese senão encolher os ombros e segui-los, tentando evitar pisar nos bocados de lama que se assemelhavam a gente. Porém, a tarefa estava a tornar-se difícil se ao mesmo tempo queria continuar a seguir o seu cliente, que andava sem destino no meio da lama, à procura de algo nas paredes. Algo que não a saída, pelo que Nuno podia ver, uma vez que já tinham passado por ela duas vezes.



*Pai, pai, porque é que acontecem coisas más a pessoas boas?* O idoso sacudiu aquela voz interior que lhe perguntava vezes e vezes sem conta a pergunta sem resposta. *Achas que eu sou mau?* Membros e órgãos de argila suspensos por ganchos na parede, braços, pernas, cabeças, como peças de carne num talho canibal. *Onde está Deus, pai, onde? Ele está zangado comigo?* A visão do velho turvava, precisava de encontrá-lo quanto antes. *Deus escreve direito por linhas tortas, percebes? Ele não está zangado contigo, tem paciência... e fê, filhote.* Enfim! O braço com o punho cerrado, na mesma posição em que o deixara, antes de a quinta ser evacuada. *Se há alguém sobre a qual a Sua ira deva cair, será sobre mim, e só sobre mim.* Torres mergulhou as mãos no barro húmido e, um a um, abriu os dedos de argila. O polegar. *Não fui justo o suficiente.* O indicador. *A minha fê não era pura.* O dedo maior. *Não rezei tanto quanto devia.* O anelar. *Porquê ele, porque não fazer-me sofrer a mim?* O mindinho? Fazendo cair um escapulário de metal no chão. De um dos lados, um coração de filigrana disforme em alto-relevo, esculpido a agonia, do outro, uma imagem da Virgem Maria de olhar severo. O idoso ergueu o fio, como que o consagrando aos céus, e só depois o colocou ao pescoço, sob o olhar guloso e desesperado da mulher.

— Enfim, silêncio — disse o velho, fechando os olhos, deliciado.

Nuno aguardou os segundos necessários para que o constrangimento do silêncio e da inação se convertessem em passos e saiu daquela câmara de horrores, pela porta oposta pela qual tinham entrado, dando por si no exterior da quinta, a poucos metros do observatório astronómico. Torres aproximou-se da porta e, como um pirata que finalmente revela o seu tesouro, inseriu uma chave que trazia consigo, rodou-a, apreciando cada um dos cliques e raspares metálicos. A porta abriu-se sozinha, revelando umas escadas em caracol apertadas. Subiram. Colados, nariz com nuca, partilhando o cheiro a suor que fazia por empapar as roupas naquela noite quente, subiram. O velho arfava, a louca murmurava baixinho e a Nuno só lhe apetecia acabar com tudo aquilo com um empurrão escada abaixo.

No fim das escadas, ascenderam pelo alçapão, um de cada vez, para um espaço escuro e fresco. Com a lanterna, Torres indicou a Nuno a manivela que tinha de ser girada para que a doma se abrisse aos céus. O manípulo resistiu, chiou, mas acabou por ceder, fazendo uma fresta abrir-se e crescer sobre as cabeças dos três exploradores. Foi só quando o luar iluminou toda a estrutura ao centro que Nuno se apercebeu que não era um telescópio o que aquele observatório guardava.

Um enorme e negro canhão anti-aéreo erguia-se para os céus, como um dedo acusador. Torres tocou-lhe ao de leve, como se esperasse que ainda estivesse quente. A mão tremia-lhe, assim como a voz.

— Foi com esta arma que eles... nós... alvejámos Deus. — Fez uma pausa, para limpar as lágrimas. Seriam de emoção? De tristeza? — Magnífica, não acha, Nuno?

Nuno acenou afirmativamente. Claro, tudo o que ele dissesse, desde que pagasse a segunda metade do acordado no final do passeio turístico. Quanto mais tempo iria ainda levar a viagem de nostalgia do velhote pelo seu antigo culto de cristãos doidos?

— Acabou por ser um desfecho irónico, da relação da Humanidade com Deus... — continuou Torres. — Já que não chegámos a ele, subindo a uma torre em Babel, fizemos com que ele descesse até nós.

Nuno remeteu-se ao silêncio, encostando-se a um dos pilares da doma, observando de longe o velho. Torres aproximou-se da berma da abertura da doma e apontou para longe, na direcção que o cano negro do canhão apontava. Debaixo de olho, tinha a mulher, que cirandava o velho, de olhar fixo no pingente, desenhando quase-gestos de o alcançar e tomá-lo para si.

— É ali, é ali que temos de chegar, rapaz.

— E o que há ali? — perguntou Nuno.

— Ele — respondeu a mulher.

— A prova. A prova que Ele existiu! Percebes, rapaz? Se é ali que Deus caiu dos céus, é porque Ele existia!

— Pensei que acreditasse n'Ele.

— Em tempos, em tempos acreditei. Tinha a certeza. Sentia a Sua presença na minha vida, a Sua voz guiava-me as acções. Depois... Bem, agora sou como São Barnabé: ver para crer.

**ERA UM CONTRATO PERDIDO,  
DE QUALQUER MODO. QUANTO  
MAIS DEPRESSA PUSESSE TUDO  
AQUILO PARA TRÁS DAS COSTAS E  
ESQUECESSE POR COMPLETO O QUE  
VIRA E OUVIRA, MELHOR. QUE IRIAM  
PENSAR AS PESSOAS DELE SE O  
MERCENÁRIO CONTASSE A HISTÓRIA  
DAQUELA NOITE? ESTAVA NA HORA  
DE IR EMBORA. LEVANTOU-SE.**

Regressaram ao capim, agora com uma direcção em mente. A louca continuava a segui-los, alguns metros atrás, encurtando o passo cada vez que o silvo rasgava o ar quente e abafado da noite. Por precaução, Nuno espreitava-a pelo canto do olho, não apanhando nenhum sinal de ela lhes querer mal. Pelo contrário, toda a violência que ela pudesse expressar, descarregava-a sobre si própria, esfregando-se violentamente, puxando os cabelos, arranhando a própria face, puxando os cabelos até eles saírem em tufos. Uma guerra dela contra ela própria. Que vozes lhe trariam aqueles silvos? Do irmão? Dos homens que a haviam preso? Nuno decidiu não pensar no assunto, não fosse começar a ouvir coisas também. Esforçou-se por enumerar onde iria estoirar os dividendos daquele trabalho. Primeiro iria àquele bar em Cascais e pediria uma garrafa do melhor whiskey que eles tivessem. Depois, talvez engatasse umas loiras, umas tias de Cascais novinhas ou umas estrangeiras, a seguir...

Algo atravessou o campo visão do trio, por entre as ervas. O mercenário piscou os olhos. Não. Não passava de uma codorniz, ou de um rato. Sem reparar, acelerou o passo. O silvo voltou a fazer-se escutar. Agora não havia razão para dúvidas. Havia mesmo algo a mover-se em redor do trio. Algo esguio, se Nuno tivesse de adivinhar, como uma árvore seca, ou uma aranha gigante. Puxou da pistola e puxou Torres para trás de si. Apurou os sentidos. Conseguiu ouvir algo a rastejar. Apontou na direcção do som. Atrás outro som chamou à atenção. À direita também.

Estavam cercados.

— Urch! — gritou a louca, prostrando-se no chão de

braços esticados, agarrando torrões de terra e puxando-os até sim, esmagando-os no peito.

A culpa dilacerava-lhe a razão, fazendo-a sentir coisas que só ela via. O espectro do irmão estendia-lhe a mão, sangrando da boca e dos olhos. *Porque me abandonaste?* Ela já não tinha mais lágrimas que chorar, estava esgotada, drenada de tudo o que ainda podia dar. *Tiraste-me tudo o que eu tinha... Irmã... Tu eras tudo o que eu tinha...*

Três vultos ergueram-se do pó. Nuno apontou-lhes com a lanterna, mas não havia luz nenhuma no mundo capaz de os iluminar. Eram humanoides, rastejando sobre o chão os braços e as pernas, ficando à frente de si um par extra de membros esguios e desarticulados, tão negros como o resto do seu corpo. Nuno premiu o gatilho. A criatura atingida vacilou para trás, levantando os membros esguios do chão, dando-lhes uma nova perspectiva: em tempos haviam sido asas. Agora depenadas, gangrenadas pelo tempo, cobertas de fuligem e sujidade, mas asas. O velho agarrava-se ao escapulário através da camisa. Acusador, apontou o dedo sobre o ombro de Nuno.

— Parasitas! Parasitas do divino. Caídos em desgraça com Ele.

A criatura alvejada prostou-se de novo, fechando o círculo sobre o trio. Porém, a atenção daquelas coisas estava na louca, que berrava e rebolava na poeira, rasgando a própria carne com as unhas.

— En esiasacahe! En esiasacahe! Bagile doalime elasal!

Nuno pegou Torres pelos ombros e puxou-o para longe do círculo que se fechava sobre a mulher. Os gritos dela escalavam. De dor para desespero, de desespero para agonia. E os pés do velho já não caminhavam, nem tentavam correr, iam de rodos pelo chão, arrastados por Nuno, que acabou por cair no chão exausto.

— Culpa — o velho arfava. — É o que os sustenta, rapaz. E que ser mais culpa carrega senão Deus? Parasitas!

Mesmo à distância, mesmo refastelando-se com a louca, Nuno conseguia senti-los a sondar os seus sentimentos. Cães que farejavam a presa à distância. As memórias assaltavam-lhe a atenção, transportando-o para muito longe. A mãe moribunda no dia em que a deixara para tentar a sua sorte na cidade; a rapariga que deixara grávida em França; as pessoas que matara em troca de uma centena de euros; o pedófilo pelo qual mentira em tribunal por outros tantos. E nada. Se fosse por ele, Nuno havia de garantir que aquelas coisas haviam de definharem em jejum. Não era ele que tinha agido errado, eram os outros, o mal residia sempre fora de si, ele apenas lhe dava encaminhamento.

Nuno voltaria a fazer tudo igual, se lhe dessem a chance.

O terreno começara a ter uma ligeira inclinação, dificultando ainda mais a progressão, especialmente do lado de Torres. O velhote arrastava os pés com todas as forças que tinha, mas estas já não eram muitas. Exausto, acabou por se deixar cair aos pés de uma oliveira. Chamou Nuno até si, quase sem voz.

— Rapaz... Como é não sentir culpa?

Nuno revirou os olhos.

— É bom... acho...

— Mmm. Esperava algo melhor.

O mercenário não pode evitar uma quase gargalhada.

— E para que serve o arrependimento, afinal? Podemos mudar o que já aconteceu? Prefiro pensar no que ainda vai acontecer. Por exemplo, se não nos despacharmos, aquelas coisas vão-nos apanhar.

— ELE EXISTE — SUSPIROU...

— E AGONIZA... POR NOSSA CULPA.

À MERCÊ DOS PARASITAS  
QUE NEM O DEIXAM MORRER  
NEM O DEIXAM VIVER.

— DE QUE É QUE FALARAM?

— NADA... A MALDIÇÃO DE  
BABEL... É ESSA A RAZÃO PELA  
QUAL DEUS NÃO RESPONDE

ÀS NOSSAS ORAÇÕES. NÃO FOI A  
HABILIDADE DE COMUNICARMOS UNS  
COM OS OUTROS QUE A HUMANIDADE  
PERDEU. PERDEMOS A LINGUAGEM DE  
ADÃO, A NOSSA ÚNICA MANEIRA  
DE FALAR COM ELE.

O idoso pediu ajuda para se levantar, num gesto de paz, quase suplicante. Nuno agarrou a mão estendida, mas antes que pudesse ajudar Torres a erguer-se, algo saltou de nenhures, caindo sobre o velho como um leão sobre a presa. Era a louca, coberta pelo seu próprio sangue, gritando selvática, arranhando o velho com todas as forças que os braços esqueléticos podiam. O velho não tinha por onde responder, rebolando ao sabor das pancadas, mas Nuno ainda tinha algo a dizer, atirando-se sobre a luta.

Com uma destreza que o mercenário não esperava, a louca evadiu-se dele e mergulhou na escuridão, desaparecendo.

Para trás, deixou Torres, de olhos arregalados, apalpando o peito em puro terror.

— O meu escapulário! Ela roubou-me o escapulário!

As lágrimas corriam como rios, na pele sulcada do idoso.

Os silvos distantes tornaram-se mais próximos.

Para terror de Nuno, Torres estava prostrado no chão, de olhar fixo num papel vincado com dobras gastas pelo uso. Era a foto de uma criança.

— Um ser perfeito, sem pecado... — gemeu o idoso.

Nuno não se apiedou. Puxou Torres pela roupa, para que continuasse a demanda, mas era como pegar numa boneca de trapos.

— Porque acontecem coisas más a pessoas boas? Se Deus é realmente bondoso e todo-poderoso, como pode Ele deixar isso acontecer? — perguntou o velho às ervas em redor, já que Nuno só o queria levantar, puxando-o pelos sovacos. — A não ser que eles O tenham mesmo matado. Morto ele não podia evitar que o meu neto morresse. E aí, estamos perdidos... Se Deus estiver morto... Nem quero pensar. E no entanto, se Ele estiver vivo, a hipótese é ainda mais terrível. Porque não salvou Ele o meu filho? Porquê? Eu rezei, eu fui bom, eu supliquei... Não só eu; centenas de pessoas oraram em favor do meu pequenino.

Já não restavam forças ao mercenário. Derrotado, sentou-se em frente de quem o contratara. Já estava por tudo. Esta não seria a primeira vez que iria falhar, tinha uma reputação a manter. Não conseguia pela força, nem pela razão, teria de ir pelas fantasias do velho.

— Ouça lá, mas você quer ficar pela filosofia ou ver com os seus próprios olhos? — disse Nuno, abanando Torres pelos ombros.

Os parasitas estavam cada vez mais próximos. Sentia-os no peso da culpa do velhote, nas suas próprias memórias a serem revolvidas até aos recônditos mais sombrios. Pensou em abandonar Torres à sua sorte. Afinal, que diferença fazia? Era um contrato perdido, de qualquer modo. Quanto mais depressa pusesse tudo aquilo para trás das costas e esquecesse por completo o que vira e ouvira, melhor. Que iriam pensar as pessoas dele se o mercenário contasse a história daquela noite? Estava na hora de ir embora. Levantou-se.

Surpreendentemente, o velho levantou-se também, apoiado na bengala. Tinha a cara suja de barro de ter secado as lágrimas com as mãos sujas. Parecia um chefe índio.

— Tens razão, tens razão, rapaz. Caminhemos.

Subiram o resto do monte para se aperceberem que não era um monte de todo, mas uma cratera. No entanto, era o que estava no centro dela que escancarava as bocas de Torres e Nuno.

O interior era árido, o que ainda evidenciava mais a estrutura branca e leitosa que se espiralava aos céus, como um lótus feito de garras retorcidas. Arquitectura edénica, tão alienígena como familiar, de uma era há muito esquecida pela Criação. E, por essa razão, atraía, como a luz atrai uma mosca. Nuno avançou primeiro, fazendo a terra resvalar, numa catadupa de pó barrento e pedras a rebolar. De passos mais curtinhos, Torres seguiu-o. Na borda da cratera, surgiram os rostos das criaturas a espreitar, não arriscando avançar nem mais um metro. Dali em diante, o terreno era sagrado, ou talvez uma refeição demasiado grande as suas formas mirradas e secas.

O lótus negro iridescia, reflectindo a luz do luar na paisagem desolada.

O velho deixou cair a bengala. Já não precisava dela.

No centro da estrutura, as garras criavam uma entrada.

A porta estava aberta.

Estava sempre aberta.

E para todo o sempre se manteria aberta.

Escancarada.

— Eles mantêm-no vivo. — murmurou Torres, apontando para as cabeças que rodeavam a cratera — De nada serve um hospedeiro morto. O mais pecador de todos os seres: Deus. Aquele que do alto do Seu poder ignorou as minhas preces, que não quis ouvir os gemidos de dor de uma criança intocada pelo mal.

Nuno nada disse. Sentou-se no chão. O peito pesava-lhe como chumbo, os olhos ardiavam e os lábios secavam, como se estivesse diante do maior incêndio do Mundo. Ou de uma sarça ardente, pensou ironicamente.

Nuno esperou, deitado no chão, até que os primeiros raios de sol ousaram deslizar pela cratera. Não se ouvia nada. O silêncio divino imperava naquele local. Nuno podia ter ido embora, mas, por alguma razão, sentia que o seu lugar era ali, à espera.

E assim ficou.

Em paz.

Não sentir culpa era uma coisa; paz era outra.

Só naquele momento Nuno conseguiu compreender a diferença.

E então esperou.

Quando finalmente Torres saiu da estrutura, já não era o mesmo que tinha entrado. As rugas tinham-se sulcado até se terem tornado gretas secas; o cabelo havia crescido e tornado branco como a neve; já os olhos não tinham pupilas, queimados pelo que haviam testemunhado. Nuno aproximou-se do velho e pousou-lhe a mão sobre os ombros. Torres caiu sobre o chão, sem tónus, e beijou o solo com reverência.

— Então, encontrou as suas respostas?

O velho deixou cair a cabeça contra o peito.

— Ele existe — suspirou — e agoniza... por nossa culpa. À mercê dos parasitas que nem O deixam morrer nem O deixam viver.

— De que é que falaram?

— Nada... A maldição de Babel... É essa a razão pela qual Deus não responde às nossas orações. Não foi a habilidade de comunicarmos uns com os outros que a Humanidade perdeu. Perdemos a linguagem de Adão, a nossa única maneira de falar com Ele.

— E o Seu filho? Porque não fez Ele nada para o salvar. Porque acontecem coisas más a pessoas boas?

O velho transformou as lágrimas em riso e o riso num gemido longo e sentido.

— Ai rapaz, rapaz. Passámos nós tanto tempo a querer saber se Deus podia ou não podia e nunca nos perguntámos se Ele queria.

— Estamos então entregues a nós próprios?

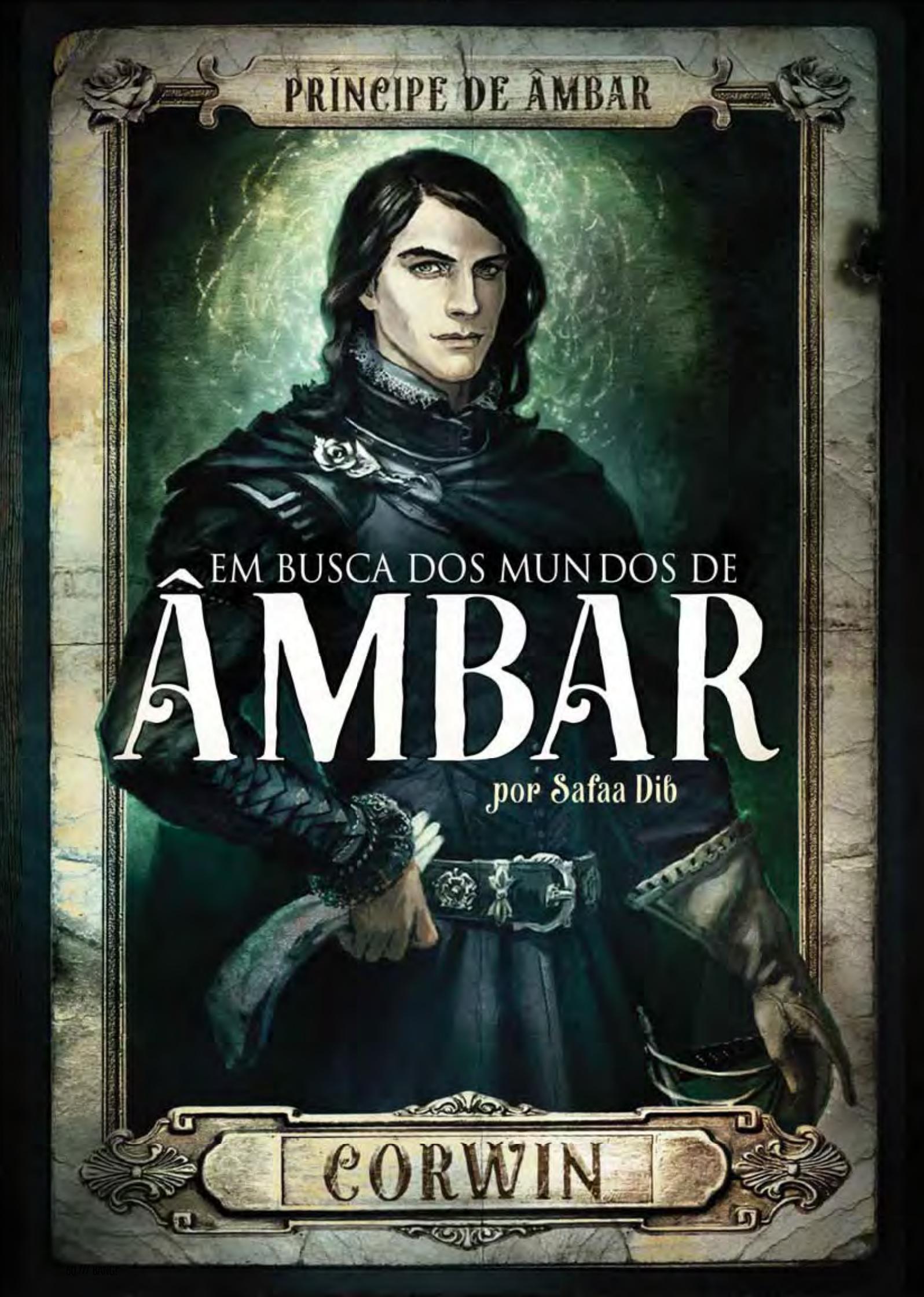
— Sempre estivemos. **BANG!**



Carlos Eduardo Silva nasceu no auspicioso ano de 1989 em Lisboa e, desde aí, o Mundo continuou a mudar. Actualmente estuda para ser um homem de ciência, mas quando ninguém está a olhar escreve as histórias que andam pela sua cabeça.

GOSTOU DESTA CONTO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)





PRÍNCIPE DE ÂMBAR

EM BUSCA DOS MUNDOS DE  
**ÂMBAR**

por Safaa Dib

CORWIN

# MITOLOGIA VS. MODERNIDADE

**N**a coleção de SF e Fantasy Masterworks da editora britânica Gollancz, há um nome que figura como um dos autores mais inovadores e arrojados do gênero, o de Roger Zelazny. Na ficção científica, é principalmente conhecido pela sua obra *Lord of Light*, uma brilhante reconstrução de mitos antigos em que, após a destruição do planeta Terra, os últimos homens colonizam um planeta em que subjagam a raça nativa e assumem o papel de deuses da mitologia hindu. Mas Sam, um antigo deus, revolta-se contra a supremacia dos deuses que mantêm os nativos num nível tecnológico primitivo, e assume a personagem de Siddhartha, pregando os ensinamentos do Buda.

O conceito explorado em *Lord of Light* já é bem demonstrativo da capacidade do autor de conferir novas camadas de profundidade ao gênero da ficção científica. Mas não foi só nesse gênero que fez explorações que lhe possibilitaram ir mais longe do que muitos outros autores seus contemporâneos. Também na fantasia estabeleceu a sua reputação com “As Crônicas de Âmbar”, uma série de dez livros dividida em dois ciclos: o ciclo Corwin (cinco livros contados da perspectiva de Corwin, príncipe de Âmbar) e o ciclo Merlin (filho de Corwin). O primeiro volume surgiu em 1970 e originou um extenso legado que influenciou autores como George R. R. Martin, Neil Gaiman, Samuel R. Delany, e a saga ganhou inúmeros prêmios Hugo e Nebula.

Nas obras de Zelazny frequentemente observamos personagens com estatuto mitológico a movimentarem-se no mundo moderno. É a tensão entre a cultura da Antiguidade e a cultura moderna que impele grande parte da narrativa. Se em *Lord of Light* é a mitologia hindu que é retratada, em *Creatures of Light and Darkness*, outra das suas obras grandemente apreciadas, o foco centra-se no panteão dos deuses do Antigo Egito.

## AMIZADE COM GEORGE R. R. MARTIN

**N**atural de Ohio, acabou por se estabelecer em Santa Fe, Novo México, onde se tornou grande amigo do autor George R. R. Martin. Terá sido em parte graças a essa amizade que o nome e a obra de Zelazny não caiu no esquecimento, permitindo que o produtor Robert Kirkman, o criador da série *The Walking Dead*, adquirisse os direitos de adaptação televisivos de *Os Nove Príncipes de Âmbar*.

O seu falecimento prematuro em 1995, devido a um cancro, acabou por cortar uma carreira vibrante e multifacetada, mas que ainda assim conquistou um lugar de honra entre os melhores.



No elogio fúnebre que dedicou ao amigo, Martin escreveu as seguintes palavras: *Ele era um poeta, em primeiro lugar, em último lugar, e sempre. As suas palavras cantavam. Era um contador de histórias sem igual. Criou mundos tão vívidos, exóticos e memoráveis quanto os melhores que este gênero já conheceu.*

## OS NOVE PRÍNCIPES DE ÂMBAR

**P**ublicado em 1970, o primeiro livro não revela de imediato o segredo da narrativa.

Carl Corey acorda num hospital, amnésico, em Nova Iorque. Aos poucos, vai descobrir a verdade: que habita um planeta que é uma mera sombra do mundo de Âmbar, onde habita um rei e os seus filhos e filhas herdeiros.

Corey é, na verdade, o príncipe Corwin de Âmbar e ao longo do livro vai encontrar alguns dos seus irmãos e irmãs traiçoeiros. Sem saber em quem confiar, há poucas certezas. O seu pai, o rei Oberon, desapareceu, e Corwin é o herdeiro



legítimo do trono, mas o seu irmão Eric tudo fará para o travar. Começam assim a desenhar-se alianças e traições entre irmãos.

O cenário real e moderno da Terra cedo começa a dar lugar a paisagens e elementos medievais e idílicos típicos de um mundo paralelo de fantasia (castelos, masmorras, um trono em disputa). Até mesmo a linguagem evolui e adquire um tom e discurso deliberadamente mais requintado e poético.

As alusões shakespearianas são muitas, sendo que Corwin pode ser facilmente comparado a Hamlet, o louco príncipe da Dinamarca, que frequentemente é assaltado por visões do fantasma do seu pai, o rei.

No primeiro de cinco livros, o autor acaba por fundir ao longo da saga alguns subgéneros como fantasia épica, *low fantasy*, ficção científica e até mesmo histórias de detetive ao estilo *noir*.

## A FAMÍLIA REAL DISFUNCIONAL

**A**mbar centra-se numa família disfuncional que está de alguma forma no centro de uma guerra cósmica entre vários poderes. Nove príncipes e quatro princesas de Âmbar, incluindo o príncipe Corwin como narrador do primeiro livro da série, tentam lidar com o desaparecimento de Oberon, o seu pai, e com a luta pela sucessão do trono. Ninguém confia em ninguém, os irmãos estão divididos entre a inveja e suspeita, qualquer um parece estar pronto a apunhalar o outro (literalmente) e todos parecem genuinamente interessados apenas numa coisa: em si mesmos.

A melhor forma de descrever a série de Âmbar é como uma *soap opera* filosófica, metafísica, mágica, mística e de fantasia. Tem tudo isto, embrulhado num conjunto de personagens conspiradoras, paranoicas, disfuncionais e, frequentemente, cruéis.

***Todos os príncipes e princesas de Âmbar têm força sobre-humana e capacidades regenerativas. Por exemplo, Random e Corwin são capazes de, com o ombro, virar um carro que tinha capotado e voltar a colocá-lo na estrada, e Corwin demonstra surpreendentes capacidades regenerativas físicas.***

## OS MUNDOS DE ÂMBAR

**A**série “As Crônicas de Âmbar” é baseada no conceito de mundos paralelos, sendo o domínio sobre eles disputado entre os reinos do extremo da Sombra — Âmbar, o único mundo verdadeiramente real da Ordem, e as Cortes do Caos. Os ambarianos de sangue real — aqueles que descendem de Oberon — são capazes de “caminhar na Sombra”, desejando mentalmente que aconteçam mudanças à sua volta. A família de Corwin tem a habilidade de manipular as Sombras, viajando de uma para outra, e vergando-as à sua vontade, até estarem satisfeitos com a forma do mundo criado. Tal capacidade confere-lhes o estatuto de semideuses perante as espécies mais primitivas que habitam os mundos sombra.

Nestes mundos paralelos, Zelazny lida com alguns conceitos filosóficos interessantes sobre a natureza da existência, compara e realça as ideias de Ordem e Caos, e joga com as leis da Física — que podem ser diferentes de Sombra para Sombra; por exemplo, a pólvora não inflama em Âmbar, razão pela qual todas as personagens têm espadas. Outras Sombras têm céus verdes e sóis azuis, cidades de vidro e partes de Kentucky Fried Lizzard, e mundos fora da nossa própria ficção podem ganhar vida.

## GEOGRAFIA DE ÂMBAR

**O** castelo, a cidade e o estado de Âmbar situam-se no topo de Kolvir, uma montanha que domina a terra e o mar em redor. Parte do limite terrestre é um alto penhasco, com milhares de metros de altura, que pode ser escalado através de

sulcos gravados na rocha. Estes formam um caminho sinuoso, que é largo em baixo mas que se vai estreitando à medida que sobe, até só ter espaço suficiente para uma única pessoa na parte final do percurso.

Na parte inferior do penhasco está o Vale de Garnath, a partir do qual as forças do Caos ameaçam Âmbar. Do lado do mar, o declive é mais suave. A defesa de Âmbar deste lado é tarefa da frota de navios liderada por Caine ou Gerard. As restantes abordagens à cidade fazem-se pela Floresta de Arden, patrulhada pelas tropas comandadas por Julian.

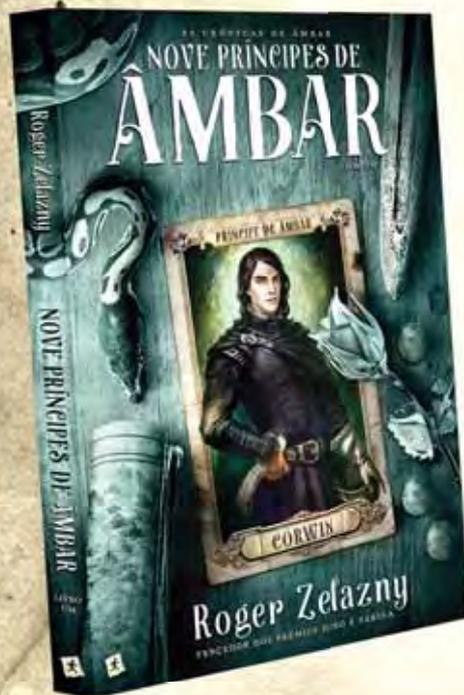
Originalmente, com exceção do Padrão e dos Trunfos, os ambarianos não tinham forma de praticar os seus dons em Âmbar. Uma vez que Âmbar “molda a Sombra mas não é feita dela”, caminhar na Sombra não é possível. É necessário iniciar a jornada longe de Kolvir para poder caminhar na Sombra, viajar para outros mundos. A rota habitual é pelo mar e pela Floresta de Arden. Da mesma forma, não é possível chegar a Âmbar viajando pela Sombra, razão pela qual as patrulhas marítimas e as forças de Julian em Arden são eficazes. Em *Nove Príncipes de Âmbar*, Random e Corwin chegam a Arden ao volante do carro de Flora através da Sombra, mas assim que o fazem são descobertos por Julian.

## REFLEXOS DE ÂMBAR

Âmbar tem dois reflexos ou duplicados. A cidade de Rebma fica sob o mar ao largo da costa. Os marcadores na praia apontam o caminho para uma escadaria subterrânea que leva à cidade. Quando se está na cidade e na escadaria, é possível respirar, apesar de se estar submerso. Durante a fuga às tropas de Âmbar, Random e Corwin têm de lutar na escadaria, matando alguns dos seus inimigos, atirando-os para lá do corrimão, onde são esmagados pela pressão da água. Ao chegar aos guardas de Rebma, têm de pedir santuário a Moire, Rainha de Rebma. A população de Rebma tem forma humana, mas está ressentida com Âmbar, particularmente quando o conflito de Âmbar provoca uma vaga de problemas na sua cidade. Em tempos de paz, os ambarianos podem visitar Rebma em paz. *Rebma também contém um Padrão, semelhante ao que existe em Âmbar. É neste Padrão que Corwin caminha para recuperar a sua memória.*



**Roger Zelazny (1937-1995)** foi um dos autores mais consagrados do género da fantasia e ficção científica nas décadas de 60 e 70. A sua primeira história foi publicada em 1962, e mais tarde viria a publicar cerca de 150 contos e romances. Entre as suas obras mais afamadas, incluem-se *Lord of Light*, *This Immortal*, *Creatures of Light and Darkness* e a série “*As Crónicas de Âmbar*”, que tem prevista uma adaptação televisiva por Robert Kirkman. Ao longo da sua carreira, Zelazny foi o vencedor de três Prémios Nebula e seis Prémios Hugo.



Obra: *Nove Príncipes de Âmbar*  
Saga: *As Crónicas de Âmbar - Vol. 1*  
Autor: Roger Zelazny  
Gênero: Literatura Fantástica  
Editora: Saída de Emergência  
PVP: 16,60 €

# PERSONAGENS DO PRIMEIRO VOLUME:

*A família real é encabeçada pelo Rei Oberon de Âmbar, que está misteriosamente ausente. Eric assegura a governação.*

**BENEDICT**

O príncipe sobrevivente mais velho; não está envolvido na luta atual pela coroa. É o estratega da família, que presume que ele morreu.

**CORWIN**

O protagonista. Uma mistura de cruel patife e poeta relutante; os anos que passou na Terra parecem tê-lo suavizado de alguma forma.

**ERIC**

O arrogante apesar de competente futuro rei de Âmbar; domina a lealdade de Julian, Caine e Gerard.

**CAINE**

Calculista e realista.

**BLEYS**

Arrojado e charmoso; outro dos aliados de Corwin na sua luta contra Eric.

**BRAND**

Como Oberon, está misteriosamente indisponível.

**JULIAN**

Patrulha a Floresta de Arden com inúmeros cães pisteiros. Um caçador sinistro.

**GERARD**

O mais forte fisicamente dos nove, conhecido pela sua lealdade e apreciado por todos, mas não pela sua inteligência.

**RANDOM**

Um patife furtivo, apesar de ser aliado de Corwin. Um jogador e o mais novo dos filhos de Oberon.

**FLORIMEL**

Mais conhecida por Flora. Residente atualmente na Sombra Terra. Não é candidata à sucessão.

**DEIRDRE**

Conhecida pela sua boa aparência e bom coração. A irmã favorita de Corwin.

**FIONA**

Princesa de Âmbar, filha de Oberon. Conhecida pelos seus dons mágicos.

**LLEWELLA**

Princesa de Âmbar, filha de Oberon e Moin. Reside atualmente em Rebma.



**CORWIN:**  
o protagonista.

## OS TRUNFOS

**P**raticamente todos os familiares de Corwin têm consigo um baralho de cartas de tarot, com uma alteração importante: cada membro da família é um dos Trunfos. Cada Trunfo, quando detido por outro membro da família, permite comunicação imediata entre dimensões, e se ambas as partes quiserem, viagens instantâneas. Viajar desta forma implica confiança, já que o viajante se coloca temporariamente à mercê do não viajante. Quem vê alguém viajar via Trunfo percebe que de repente se tornam bidimensionais, a que se segue uma explosão de cor. Também é possível contactar uma pessoa através de um Trunfo e mantê-la refém, impedindo-a de fazer outras coisas. O contacto é interrompido ao passar a mão sobre o Trunfo. O contacto é impedido se a pessoa estiver drogada, a dormir profundamente, inconsciente ou aprisionada de uma forma que impeça o uso do Trunfo.

## AS CRÔNICAS DE ÂMBAR RUMO À TELEVISÃO

Robert Kirkman, o criador de *The Walking Dead*, irá colaborar com a produtora Vincent Newman Entertainment para adaptar “As Crônicas de



Âmbar” para televisão. Ainda não foi contratado um argumentista para adaptar a saga, que já vendeu mais de 15 milhões de cópias no mundo inteiro e foi uma das inspirações para a criação das “Crônicas de Gelo e Fogo” de George R. R. Martin. Nas palavras dos produtores, *“a grandeza do universo de Âmbar é comprovada pelos seus milhões de fãs no mundo inteiro, assim como a sua influência em muitas outras obras literárias.”* **BANG!**

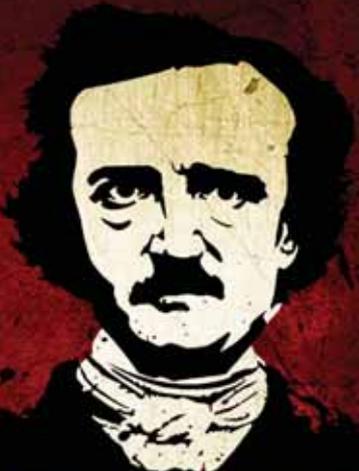
ROGER ZELAZNY

### FONTES:

- Amberpedia Wiki
- Hollywood Reporter

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)





EDGAR  
ALLAN POE

UM ESPÍRITO EM TUMULTO

*por Safaa Dib*

Quem foi Edgar Allan Poe? Gênio, visionário, abençoado ou amaldiçoado pelos deuses? Um príncipe entre ficcionistas do macabro, um sábio entre críticos literários, um bardo tocado pelos deuses ou nada mais do que um homem atormentado pela loucura e pobreza e que desapareceu misteriosamente nos últimos dias antes da sua morte, dando origem a especulações fantasiosas sobre os eventos que lhe roubaram a vida de forma prematura?

*Muito foi especulado sobre a vida de Poe e é difícil destrinçar o homem da lenda.*



**N**ascido a 19 de janeiro de 1809 na cidade de Boston, os seus pais, um casal de atores de teatro, faleceram prematuramente, deixando-o órfão aos três anos de idade. Foi acolhido pela família adotiva Allan residente em Richmond, Virginia, tornando-se Edgar Allan Poe.

A difícil relação com o seu pai adotivo forçou Poe a abandonar a universidade e a tentar viver profissionalmente da sua escrita como jornalista.

Quando se leem as histórias de terror de Poe, o medo e a escuridão são palpáveis. Os elementos de terror são opressivos por serem tão clinicamente dissecados pelo narrador, que tenta agir como um homem de razão e solidamente suportado pela ciência, mas que se vê assaltado por acontecimentos extraordinários.

Pai de histórias de detetives, muito antes da lógica dedutiva de Sherlock Holmes criada por Conan Doyle, e um dos pioneiros do difícil género da ficção científica, o seu génio não se detinha perante nada. Quando um género já existente não era suficiente para dar vazão à sua criatividade, sulcava novos caminhos de ficção.

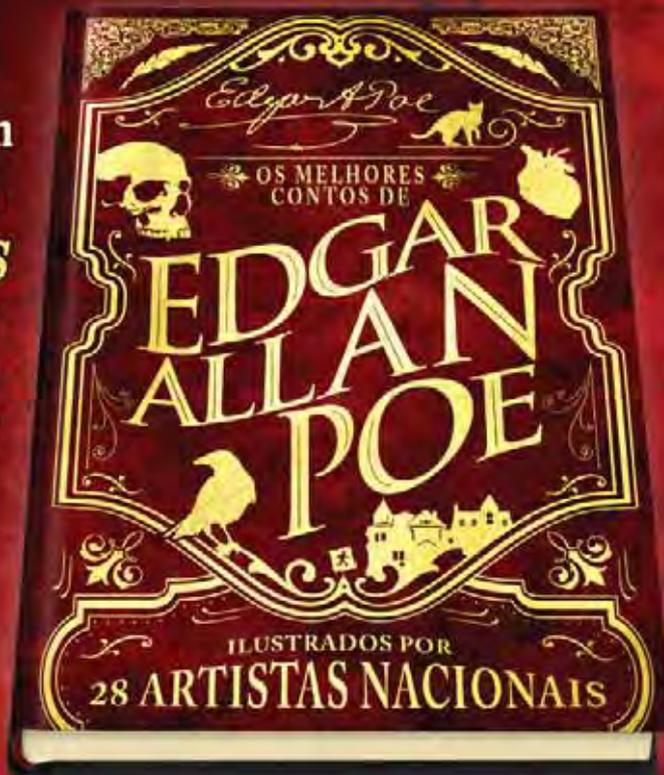
Vulnerável às circunstâncias que o afetaram em vida e que

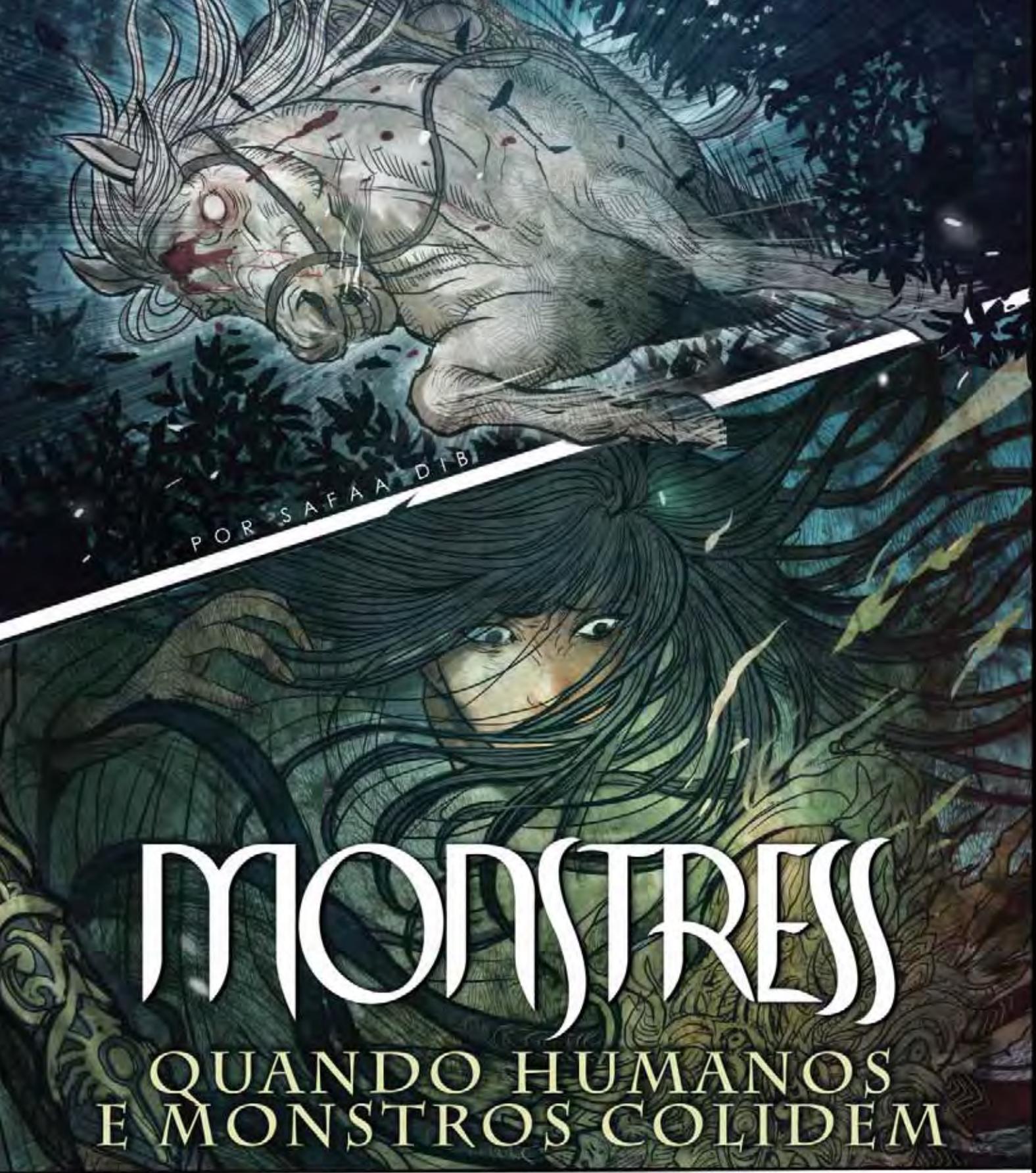
o vitimaram, é um autor que, como todos os pioneiros forçados a desbravar caminho, sofreu na pele a incompreensão, malícia e desprezo dos seus conterrâneos. A sua obra apenas postumamente viria a ser reconhecida como visionária, apaixonante e assombrosa em muitos sentidos. Compreendia o medo como poucos e guiava o leitor por labirintos de gradual insanidade. Hoje é melhor recordado pelas histórias de horror de uma profundidade psicológica sem igual, a par da sua poesia notável e apaixonante. Poe viveu em tumulto e constante sobressalto, atormentado pelo fantasma da precariedade financeira muito mais do que os fantasmas do além. Mas são os pesadelos poderosos da sua imaginação fértil que o tornaram um nome literário que iria ecoar pelos séculos como uma das mais vozes influentes e inspiradoras do séc. XIX e que iria marcar parte da produção literária europeia posterior. **BANG!**



**“QUANDO UM GÉNERO JÁ EXISTENTE NÃO ERA SUFICIENTE PARA DAR VAZÃO À SUA CRIATIVIDADE, SULCAVA NOVOS CAMINHOS DE FICÇÃO.”**

Para homenagear esse grande mestre, a Saída de Emergência tem o prazer de lançar a 8 de setembro a edição **OS MELHORES CONTOS DE EDGAR ALLAN POE**, com 28 histórias de terror ilustradas por 28 artistas nacionais. Uma edição de capa dura e rica em detalhes que pretende dar a conhecer o seu legado a novas gerações.





POR SAFAA DIB

# MONSTRESS

QUANDO HUMANOS  
E MONSTROS COLIDEM



# DIVERSIDADE E INCLUSIVIDADE

**P**ara quem acompanha as comunidades de autores e leitores do gênero fantástico, tem sido fácil ver como uma das suas prioridades mais recentemente tem sido dar um maior destaque a histórias que representem mulheres e minorias. Esta tem sido uma questão transversal a que a Banda Desenhada norte-americana também não tem sido imune.

As novas histórias não tão dominadas por personagens brancas, heterossexuais ou americanas têm permitido gerar trabalho inquestionavelmente mais sofisticado, profundo, desafiante e aberto território para a exploração de questões fraturantes na sociedade como racismo, intolerância, xenofobia e todos os estigmas daí resultantes.

*MONSTRESS*, escrito por Marjorie Liu e magnificamente ilustrado por Sana Takeda, é uma dessas histórias que põe a nu a diferença do outro e o modo como marginalizamos e ignoramos aqueles que exibem essa diferença. A história decorre num mundo alternativo, remanescente da Ásia oriental do séc. XIX, onde não faltam influências *steampunk*, e apresenta-nos como protagonista Maika Meiolobo. Logo na primeira página, Maika entra em cena nua, marcada com uma cicatriz no peito, mutilada (falta-lhe um braço) e escravizada. E, no entanto, a sua postura é ativa e desafiante.

É uma apresentação cruel da protagonista, mas necessária para compreender que o mundo em que se move assenta em violência e velhos ressentimentos que nasceram de guerras complexas.



Obra: Monstress  
Autor: Marjorie Liu e Sana Takeda  
Gênero: Banda Desenhada  
Editora: Saída de Emergência  
PVP: 18,80 €



# UMA MULHER MONSTRA

**M**aika é uma Arcânica, pertencente a uma raça híbrida de humanos e deuses. Como todos os Arcânicos, detém poderes especiais que são cobiçados pelas bruxas-freiras, as Cumaea, que escravizam e matam os Arcânicos, não sem antes os submeter a experiências científicas. A presente história começa quando já impera uma trégua precária entre humanos e Arcânicos, após uma guerra devastadora. Há ainda o espectro da violência a pairar em paisagens desoladas dizimadas pela guerra, mas também cidades a serem reconstruídas e populadas de novo.

Os Arcânicos são uma raça especial, mas Maika é ainda mais especial pois é constantemente atormentada por uma entidade, uma criatura, que habita misteriosamente no seu interior e que tenta tomar controlo do seu espírito. É uma criatura velha, faminta, e que a isola ainda mais, tentando destruir a sua humanidade.

Quando Maika cai nas mãos da Cumaea, é com a intenção deliberada de tentar descobrir qual o envolvimento das bruxas na morte da sua mãe, Moriko Meiolobo. Há segredos do passado por revelar e que podem explicar a negritude que parasita a alma e o corpo da jovem.

## O DESPERTAR

**O** primeiro volume, *Despertar*, alterna entre o passado e o presente e apresenta os principais intervenientes das guerras milenares que se travam nesta Ásia oriental alternativa (ver tópico das Raças).

Maika cria muitos inimigos, mas também irá encontrar ao longo do caminho personagens amigas como o gato Ren, a raposa Arcânica Kippa ou a sua amiga Tuya. Na luta titânica entre forças sobrenaturais que abalam o mundo de Maika, a autora nunca nos deixa esquecer como na verdade ela não passa de uma jovem a crescer e a tentar lidar com as dores de ser diferente e mutilada. Consciente do perigo que ela representa para as pessoas à sua volta, tenta proteger o mundo do monstro que a habita.

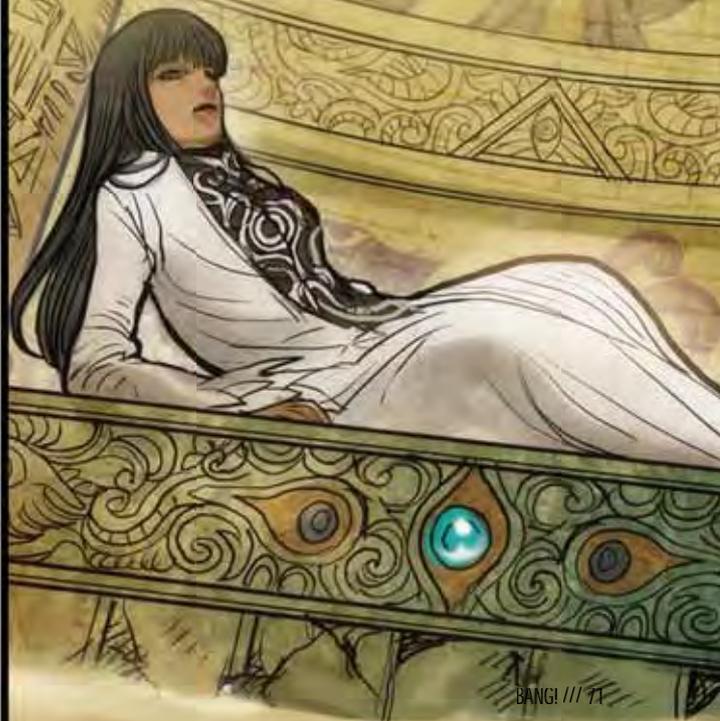
Nas palavras da própria autora, de origem chinesa e americana, “Como é que alguém ultrapassa a monstruosidade de outros sem sucumbir a uma monstruosidade crescente no seu interior?” A essência de *MONSTRESS* está nesta questão que irrompe através de Maika. Toda a sua vida conheceu apenas crueldade e a necessidade pela sobrevivência, e agora a sua principal motivação é vingança, a vingança pela morte da sua mãe e a verdade sobre as circunstâncias do seu falecimento, mas só se o monstro no seu interior a deixar... Uma história ambiciosa e complexa, *MONSTRESS* não poderia ser o sucesso que é sem o desenho rico e suntuoso da artista japonesa Sana Takeda. Deslumbrante e a fugir ao traço mais comum das bandas desenhadas norte-americanas, o mundo de *MONSTRESS* torna-se vibrante e inesquecível.



**MARJORIE LIU** é uma aclamada escritora de livros de BD e ficção. Trabalhou com a Marvel e o seu trabalho está publicado na Alemanha, França, Japão, Polónia e Reino Unido. Nasceu em Filadélfia e viveu em várias cidades do Médio Oriente e Pequim. Antes de se dedicar a tempo inteiro à escrita, era advogada. Reside atualmente em Boston.



**SANA TAKEDA** nasceu em Niigata e reside em Tóquio. Foi designer na Sega e tem extenso trabalho publicado com a Marvel.





# A MITOLOGIA DE MONSTRESS

Existem cinco raças a habitar o mundo de *MONSTRESS* e que já se envolveram em várias guerras devastadoras milenares:

## ANCIÃOS

Uma raça poderosa que assume a forma de certos animais e abençoada pela deusa lunar Ubasti com magia, sabedoria e imortalidade. Os Anciãos guerrearam durante séculos entre eles até que a Rainha dos Lobos matou pessoalmente o Grande Urso Rei Bahru, conduzindo à separação das cortes do Ocaso e da Aurora.

## ARCÂNICOS

Filhos descendentes de humanos e Anciãos. Um homem mortal e uma mulher Anciã conceberam a primeira criança híbrida, com rosto humano. A mãe conseguiu proteger a sua criança, a primeira Arcânica, que viria a tornar-se a Imperatriz Xamã. Muitos outros Arcânicos mais tarde nasceram, pois são capazes de se reproduzir depressa e nem todos com aparência humana. É uma raça que possui alguns poderes devido à sua linhagem Anciã.

## GATOS

Os Gatos são a raça mais antiga e filhos de Ubasti, que é mais velha que os Velhos Deuses. Com os seus filhos, os Gatos, Ubasti banuiu os Velhos Deuses durante a Guerra da Aurora. São criaturas inteligentes, conhecidos como espíões e manipuladores. Um gato pode ter uma ou várias caudas, andar sobre dois pés e usar armas.

## HUMANOS

Crê-se que os humanos são uma raça amaldiçoada pela deusa Ubasti por traírem a sua confiança. Começaram por ser apenas barbatanas e escamas, e dizem os poetas que se tornaram uma casta exilada a quem foi negada a magia, embora algumas mulheres humanas nasçam com poderes mentais que imitam o Arcano. As Cumaea são uma organização religiosa que procura mulheres com tais poderes e raptam-nas para a sua ordem.

## VELHOS DEUSES (MONSTRA)

O outrora uma raça poderosa e destrutiva que ameaçou a natureza do mundo, foram banidos por Ubasti, mas acredita-se que ainda vagueiam na forma de aparições inofensivas. Ainda há cultos que os veneram e são representados pelo símbolo de um olho. **BANG!**

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



P O R S A F A A D I B

ERA UMA VEZ A LENDA DO

# ASSASSINO E O BOBO

Quando as aventuras de FitzCavalaria Visionário começaram em *Assassin's Apprentice*, em 1995, longe estavam todos de prever como a personagem viria a conquistar a admiração e paixão de tantos leitores no mundo inteiro.

A publicação de *Aprendiz de Assassino* em Portugal em 2009 gerou igual entusiasmo e tornou-se um dos maiores sucessos da coleção Bang!, tendo dado origem à publicação de duas sagas, a *Saga do Assassino* e a *Saga do Regresso do Assassino*. Em 2013, para deleite dos muitos fãs, a autora anunciou que estava preparada para regressar ao mundo dos Visionário e partilhar connosco mais aventuras maravilhosas de Fitz e a misteriosa personagem do Bobo.

**Eis que a Saída de Emergência acaba de lançar o primeiro de 5 volumes da *Saga Assassino e o Bobo*.**



# ORIGENS

Robin Hobb, pseudónimo de Margaret Lindholm Ogden, não é nenhuma estreante em fantasia, tendo começado a sua carreira na década de 80 sob o pseudónimo Megan Lindholm, criando obras de pendor fantástico e contemporâneo. Foi apenas em 1995 que começou a publicação, com o pseudónimo Robin Hobb, de uma fantasia medievalista, *A Saga do Assassino*.

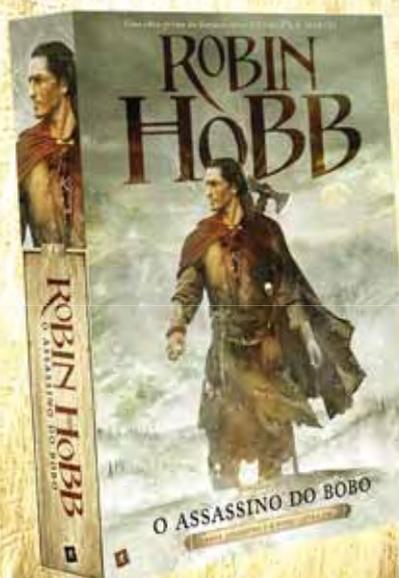
A sua primeira série no mundo dos Visionários centra-se no crescimento de um bastardo real que é secretamente treinado nas artes do assassino pela sua própria família. A história do aprendiz de assassino, Fitz, é contada com um surpreendente uso da narrativa na primeira pessoa, que apenas reforça a intensidade emocional e dramática dos eventos em torno da vida desta personagem. Ao longo do seu percurso, Fitz descobre que recebeu uma bênção mas também uma maldição. Tem duas habilidades poderosas e mágicas: o Talento, que constitui uma herança familiar, e a Manha, uma magia muito mais subtil e perigosa que permite a Fitz estabelecer um vínculo poderoso com animais. É uma magia pelo qual um homem é vilificado e morto e não é sensato revelá-la ao mundo. Se a Manha e o Talento (uma habilidade que Fitz nunca chega realmente a dominar por completo) constituem as duas magias que polarizam a vida do assassino, a verdade é que a sua maturidade emocional bem como a ligação profunda e comovente que estabelece com outras personagens são o que torna esta fantasia tão intensa e rica.

*Ao contrário do típico padrão que seguem as demandas, Hobb não cria um herói que está destinado a tornar-se um rei ou a viver feliz para sempre com a sua amada. É um protagonista atípico, que pertence às sombras e cujo nome se torna uma lenda devido a histórias assustadoras sobre as suas proezas na vida e além da vida. Está destinado a viver na obscuridade sem que o mundo saiba sobre a dimensão do seu sacrifício ou dor.*



## ROBIN HOBB

Pseudónimo de Margaret Ogden, nasceu na Califórnia em 1952 e licenciou-se em Comunicação na Universidade de Denver, Colorado. É uma das autoras de fantasia mais aclamadas a nível internacional, tendo alcançado a notoriedade com as sagas do Assassino e Regresso do Assassino. É também autora de livros de fantasia contemporânea sob o pseudónimo Megan Lindholm. Após alguns anos a viver no Alasca, reside atualmente em Tacoma, Washington.



OBRA:  
O Assassino do Bobo  
SAGA:  
Assassino e o Bobo  
AUTOR:  
Robin Hobb  
GÉNERO:  
Literatura Fantástica  
EDITORA:  
Saída de Emergência  
PVP:  
19,90 €

# A SAGA DO REGRESSO DO ASSASSINO

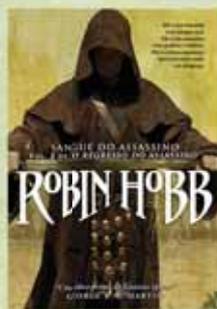
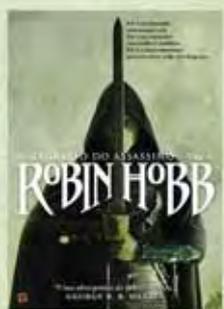
**H**obb continuou a escrever no universo dos Visionários e criou *The Liveship Traders*, uma série invulgar por se centrar em navios sencientes (Robin Hobb é casada com um marinheiro, o que lhe permitiu desenvolver um extenso conhecimento de vida náutica), e embora esta série não siga a vida de Fitz, ocorre no mesmo mundo e estabelece ligações com a Saga do Assassino.

Foi, contudo, com a sua próxima série, *A Saga do Regresso do Assassino*, que Hobb retomou o fio da vida de Fitz. Quinze anos após os eventos que encerram a *Saga do Assassino*, Fitz é de novo confrontado com tensões no mundo dos Seis Ducados que irão despertar de novo dúvidas sobre a sua lealdade e forçá-lo a uma escolha entre as suas necessidades e o serviço à realeza. O seu nome continua a ser murmurado com temor e respeito. A sua figura pertence nas sombras da noite e das políticas.

A descrição de personagens secundárias como Breu e Olhos-de-Noite continuam a ser um dos pontos fortes da autora, em especial a ligação de Fitz ao seu lobo após as inúmeras tribulações que experienciaram juntos.

Nos volumes seguintes da saga, é dado especial destaque à relação entre Fitz e o Bobo. À medida que a história progride e ganha contornos mais sombrios, Fitz é forçado a enfrentar o seu inimigo mais negro e, uma vez mais, os eventos ultrapassam as personagens sem misericórdia. A personagem do Bobo, considerada por Hobb como a personagem mais selvagem e indomável que jamais escreveu sendo o Bobo que a guiava na história e não o contrário, está determinada a tentar que as personagens cumpram as suas profecias.

*Como não poderia deixar de ser, o clímax nos livros da Robin Hobb é sempre um enorme soco emocional, doce-amargo e que deixa o leitor arrepiado. Esta é uma saga que, acima de tudo, permite a Fitz conhecer muito melhor o Bobo e descobrir que o destino de ambos está entrelaçado.*



*Uma obra-prima da fantasia épica.*  
GEORGE R. R. MARTIN

## A Saga do Regresso do Assassino

- O Regresso do Assassino*
- Os Dilemas do Assassino*
- Sangue do Assassino*
- Jornada do Assassino*
- Os Dragões do Assassino*

# FANTASMAS DO PASSADO

O Profeta Branco e o Catalisador são personagens demasiado complexas para serem deixadas em paz no seu canto. Robin Hobb sentiu a necessidade de regressar a elas nesta nova saga que a Saída de Emergência acaba de lançar.

**N**o volume inaugural, Fitz já não é um assassino ao serviço do seu rei há mais de uma década. Ele próprio confessa: “Já não era um assassino, já não vivia para proteger o meu rei e executar o seu trabalho discreto. Agora era um proprietário respeitável, um homem de uvas e ovelhas, um homem de arados e tesouras de tosquiar, não de facas e espadas.”

Fitz tornou-se conhecido como um proprietário respeitável de nome Tomé Texugo, a gozar de uma vida calma e próspera. E no entanto, ele não pode deixar de vaguear pela sua casa assombrado pelas memórias da juventude e a tentar desligar-se do passado. A sua melancolia é imensa quando se recorda dos seus maiores amigos que já não se encontram ao seu lado: o lobo Olhos-de-Noite e o Bobo, o seu velho amigo que esteve ao lado dele em muitos momentos decisivos e que o salvou várias vezes da morte. Mesmo feliz com a vida caseira que leva, há um vazio no coração de Fitz causado pela ausência do Bobo. Nem mesmo a relação com o seu amor de infância, a Moli, ou a sua estranha filha, Abelha, podem desfazer esse vazio.



*Este é um livro inevitavelmente introspetivo e movido por dinâmicas familiares, mas é a escrita exímia de Hobb que torna a leitura tão fascinante. Ela conhece tão intimamente as suas personagens que não tem dificuldade em pôr-se de novo nas suas peles e expressar os seus receios e desejos mais profundos.*

E claro, quando as sementes de ruína começam a germinar e a vida serena de Fitz desmorona, sabemos que o Bobo irá regressar, pois a ligação entre ambos ultrapassa os laços de uma mera amizade e estão ligados por algo tão poderoso quanto a magia. Afinal eles são o Profeta Branco e o Catalisador e muitas são as aventuras e profecias que narram as suas proezas. **BANG!**



## FITZCAVALARIA VISIONÁRIO

- Filho ilegítimo do príncipe Cavalaria Visionário e de uma mulher do reino da Montanha.
- Secretamente treinado na corte como assassino por Breu.
- Conhece Moli na infância, que se torna o seu primeiro e grande amor.
- Descobre ter um dom inato para o Talento mas também para a Manha, uma estranha e pouco reputada magia que permite um vínculo com animais.
- O Bobo profetizou que Fitz é um catalisador e que caberá a ambos salvar os Seis Ducados.
- O seu vínculo ao lobo Olhos-de-Noite salvou a sua vida da traição cometida pelo seu tio.
- Após quinze anos a viver como um recluso, Fitz regressa para salvar o príncipe herdeiro das garras dos pigarços.
- Depois de finalmente superar os traumas do passado, assume a identidade de Tomé Texugo e contenta-se com uma vida serena como proprietário rural ao lado de Moli.
- É pai de Abelha, a sua filha com Moli.

# BOBO

- A primeira aparição do Bobo na *Saga do Assassino* mostra-o como um bobo na corte do rei, extremamente pálido e olhos sem cor difíceis de perscrutar. A aparência física do bobo muda ao longo das sagas.
- O sexo do Bobo não está determinado, tendo encarnado personagens masculinas e femininas ao longo das suas aventuras.
- A sua personalidade mostra uma profunda capacidade de adaptação e enorme facilidade em assumir maneirismos e fachadas diferentes, consoante o que lhe for mais conveniente.
- Na *Saga do Regresso do Assassino*, o Bobo revela que tem nas suas costas uma tatuagem colorida de vários dragões.
- Pouco se sabe sobre as suas origens, tendo nascido numa pequena aldeia remota, de uma mãe e dois pais. As histórias divergem sobre como terá ido parar à corte dos Visionários.
- Tem a capacidade de prever o futuro, daí ser conhecido como o Profeta Branco. De forma a alterar o rumo do futuro, usa o Fitz como Catalisador.

# SAÍDA DE EMERGÊNCIA PROMOVE A 1.ª EDIÇÃO DO **FESTIVAL BANG!**

O DIA 28 DE OUTUBRO ESTÁ CADA VEZ MAIS PRÓXIMO  
E COM ELE TAMBÉM A 1.ª EDIÇÃO DO FESTIVAL BANG!,  
UMA INICIATIVA DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA.



APÓS ANOS A DESENVOLVER  
UMA DAS COLEÇÕES DE LITERATURA  
FANTÁSTICA MAIS FORTES DO PAÍS,  
ESTA É A ALTURA CERTA PARA CRIAR  
O NOSSO PRÓPRIO EVENTO.

E porque queremos começar com um estrondo, a convidada de honra desta 1.ª edição é **ANNE BISHOP**, uma das mais reconhecidas e aclamadas autoras do género fantástico, que estará em Portugal para conversar com os fãs sobre o seu trabalho. Das suas obras destacam-se a *Trilogia das Joias Negras*, a *Série Os Outros* e a *Trilogia dos Pilares do Mundo*.



COM UM PROGRAMA RECHEADO DE EVENTOS,  
**NÃO VÃO FALTAR SURPRESAS.**



O FESTIVAL BANG! VAI DECORRER NO DIA **28 DE OUTUBRO**,  
NO RENOVADO **PAVILHÃO CARLOS LOPES** (NO PARQUE EDUARDO VII, EM LISBOA),  
**DAS 14:00 ÀS 21:00**, E CONTARÁ COM A PRESENÇA DE PARCEIROS,  
VENDA DE *MERCHANDISING* E, NATURALMENTE, DE LIVROS DA COLEÇÃO BANG!.

**CONTAMOS COM A VOSSA PRESENÇA!**

PAVILHÃO  
CARLOS LOPES





ARGUMENTO ANDRÉ OLIVEIRA

DESENHOS PEDRO POTIER

CORES PATRÍCIA FURTADO

## ANDRÉ OLIVEIRA LISBOA, 1982.

ESCREVEU OS ÁLBUNS DE BD "HÁ SEMPRE UM ELÉCTRICO QUE ESPERA POR MIM" (BEDTECA DE BEJA); "HAWK", "CASULO", "VIL - A TRAGÉDIA DE DIOGO ALVES" E "O INCRÍVEL TARANTANTAN DE BALBINO O ESFUTRICADOR" (KINGPIN BOOKS); "TIRAS DO BARALHO!" (EL PEP); "VOLTA - O SEGREDO DO VALE DAS SOMBRAS", "TORMENTA", "MILAGREIRO" E "LUGAR MALDITO" (POLVO); SEIS NÚMEROS DE "LIVING WILL" E O PRIMEIRO DE "GENTLEMAN" (AVE RARA). GANHOU O PRÉMIO NACIONAL DE BD DE MELHOR ARGUMENTO PARA ÁLBUM PORTUGUÊS EM 2014 E 2015.



## PEDRO POTIER NASCEU EM LISBOA, EM 1975. DESDE QUE LHE DERAM UM LÁPIS PARA A MÃO TEM ILUSTRADO DE TUDO UM POUCO: STORYBOARDS, ANIMAÇÃO, ESCOLAR, EDITORIAL, JOGOS DE CARTAS E TABULEIRO, PUBLICIDADE.

EM 2008 ENTROU NO RAMO DOS VIDEOJOGOS, COMO ARTISTA CONCEPTUAL E EM 2015 INAUGUROU, COM VÁRIOS COLEGAS, OS ESTÚDIOS DE LISBOA DA MARMALADE GAME STUDIO, COMO LEAD ARTIST. É NO ENTANTO A BANDA DESENHADA QUE ATRAVESSA TODO OS SEU PERCURSO PROFISSIONAL, DAS REVISTAS PORTUGUESAS DOS ANOS 90 AOS COMICS AMERICANOS.

## PATRÍCIA FURTADO NASCEU EM LISBOA, EM 1977, E CEDO SE ASSUMIU COMO PEQUENA NERDETTTE CAIXA-DE-ÓCULOS COM A MANIA QUE SABE TUDO. LICENCIOU-SE EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO NA FBAUL, MUDOU-SE PARA LONDRES, ONDE TRABALHOU COMO WEB DESIGNER POR CINCO ANOS E, DE VOLTA A LISBOA, PASSOU PELO THE LISBON STUDIO. A PARTIR DAÍ, DEDICOU-SE À ILUSTRACÃO E À BD. PUBLICOU LIVROS DE RECEITAS, TEM UM WEBCOMIC SOBRE A VIDA AOS QUARENTA E DEMASIADOS PROJECTOS PARA O TEMPO DISPONÍVEL.





"LAR É QUANDO O DIABO ESTÁ LONGE".

FORAM ESTAS AS ÚLTIMAS PALAVRAS DA MINHA MÃE.



TAL COMO EU, NUNCA ACREDITOU EM DEUS OU MOSTROU O MAIS LEVE E TÍMIDO SINAL DE ESPIRITUALIDADE.



POR ISSO...

SEMPRE ME PERGUNTEI PORQUE ME DEIXOU ELA COM ESTA MENSAGEM.



"LAR É QUANDO O DIABO ESTÁ LONGE" ...



QUANDO TROCAMOS A ÁUSTRIA PELA FRANÇA, EU TINHA QUATRO ANOS.

O FRANZ E O OTTO TINHAM NOVE.

TRES FILHOS E UM MALOTE CHEIO DE DÚVIDAS. FOI TUDO O QUE UM DIA TROUXE CONSIGO.



TODOS OS MALES DO MUNDO.

# DIABOL

ARGUMENTO: ANDRÉ OLIVEIRA    DESENHOS: PEDRO POTIER    CORES: PATRÍCIA FURTADO



PEÇO DESCULPA, MADAME.



EM PARIS, UM CAVALHEIRO PEDIU PARA QUE LHE ENTREGASSE ISTO À REFEIÇÃO.



JÁ TERMINOU, MADAME?

TODOS OS MALES DO MUNDO.





UM NEGATIVO...



DA EXCELENÇA DO DETALHE.

DA PERFEIÇÃO DAS FORMAS À SUMPTUOSIDADE E RIQUEZA DOS TECIDOS.



FRANZ REICHELT, O MESTRE, O MELHOR ALFAIATE DE PARIS CONHECE O CORPO DA MULHER COMO NINGUÉM.

MAS NÃO DE UMA OU DE OUTRA.

DE TODAS AS MULHERES.



SABE O SEU MOVIMENTO, A SUA TEMPERATURA AO AVANÇAR DORIDO DE CADA DIA. O ALFAIATE SABE TUDO.

SABE COMO TOMOU DE ASSALTO ESTA CIDADE...

... E O QUE É PRECISO PARA TOMAR TODA A FRANÇA.



OBSERVO-O, QUE É DO MEU SANGUE, E JÁ NÃO LHE CONHEÇO O BRILHO NOS OLHOS.

SÃO PRETOS, BAÇOS, LOUCOS, CHEIOS DE NADA.



COMO SE ESTIVESSE SÔ.

COMO SE NÃO HOUVESSE NADA ALÉM DO JOGO.

OH... MEU DEUS!

COMO SE O JOGASSE EM PAZ.



COMO SE ESTIVESSE MORTO.



MAS...

COMO ASSIM MANTÊM-NAS VIVAS?



NÃO SEI, MELVIN.

O GÊNIO É ELE. SÓ SEI QUE AS VI...



... E QUE ESTÃO EM SOFRIMENTO.

MULHERES POBRES, SOLITÁRIAS, COMUNS, DESCARTÁVEIS... SÃO ENTÃO OS SEUS MANEQUINS?

A FORMA COMO O TECIDO CAI NA PELE...

SIM, OUVIMOS DIZER MUITAS VEZES. É IGUAL A NENHUMA OUTRA.

FRANZ CONSEGUE-O PORQUE TESTA OS SEUS VESTIDOS EM MODELOS VIVOS, DE CARNE E OSSO.



MIRIAM...

CONHECEMO-NOS HÁ MUITOS ANOS. DIRIA QUE SOMOS AMIGOS JÁ.



E POR RESPEITO A ISSO, VOU IGNORAR A TUA QUEIXA.

COMO?!



BEM, ANTES DE MAIS, OLHA PARA ESTES NÚMEROS.

SÃO ACIDENTES. VIDAS E FORTUNAS DESPERDIÇADAS EM ENGENHOS E PROTÓTIPOS.



A AVIAÇÃO ESTÁ NO SEU INÍCIO...

... E OS DESASTRES SUCEDEM-SE, MÊS APÓS MÊS.



ESTAMOS A ENVIAR HOMENS BONS PARA A MORTE.

A REPÚBLICA NÃO TEM SOLUÇÕES E DO ESTRANGEIRO NÃO CHEGA NADA QUE POSSAMOS COPIAR.



MAS FRANZ... FRANZ APARECEU HÁ DIAS COM AQUILO QUE PODE MUDAR TUDO.

SABEMOS O QUE ELE FAZ, CONHECEMOS A SUA NATUREZA DISTORCIDA, NEGRA E MEDONHA...

PARA JÁ, VAMOS TER DE AGUARDAR.

NÃO! ESTÃO A DAR-LHE TEMPO!



UM FATO ESPECIAL.

ALGO QUE IRÁ PERMITIR AO AVIADOR SALVAR A VIDA CASO A MÁQUINA FALHE. SABES O QUE SIGNIFICA?

VEM AÍ A GUERRA, MIRIAM.



EU SINTO-A. FAREJO-A TODOS OS DIAS. O TEU IRMÃO PAGARÁ PELOS SEUS CRIMES, SIM.

MAS ANTES, TEMOS DE DEIXÁ-LO PROVAR O SEU ENGENHO.

SALVARÁ OS NOSSOS MAIS BRAVOS.



SALVARÁ O FUTURO. SALVARÁ TODA A FRANÇA.



SAGA OS OUTROS

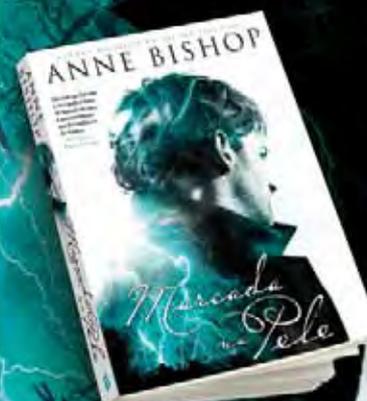
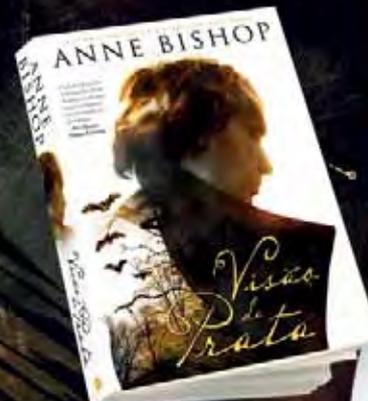
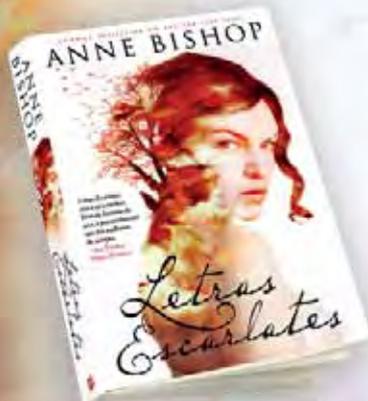
NÃO PERCA A OPORTUNIDADE DE CONHÉCER A AUTORA

# ANNE BISHOP

QUE IRÁ SER A CONVIDADA DE HONRA DO FESTIVAL BANG!,  
A DECORRER NO DIA 28 DE OUTUBRO, NO PAVILHÃO CARLOS LOPES,  
EM LISBOA. JUNTE-SE A NÓS!

*A Saga Os Outros não é só a melhor saga de fantasia urbana  
do ano, é provavelmente uma das melhores de sempre.*

- ALL THINGS URBAN FANTASY



VENHA CONHECER OS MELHORES  
LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM

[WWW.SDE.PT](http://WWW.SDE.PT)

COLEÇÃO  
**BANG!**

# Sugestões Fnac

Expert Fnac

## *Beren and Lúthien:* um novo livro de Tolkien que chega 100 anos depois

O novo livro do autor de *O Senhor dos Anéis* chegará às livrarias cem anos após ter sido terminado. *Beren and Lúthien* começou a ser escrito enquanto J. R. R. Tolkien regressava da Batalha do Somme, em 1916, durante a Primeira Guerra Mundial. Agora, um século depois, os fãs deste universo fantástico poderão finalmente lê-lo.

### BEREN AND LÚTHIEN

Esta história tem sido descrita como um conto muito pessoal, pelo vínculo emocional que protagoniza com a vida de Tolkien. O foco é o destino de dois amantes, Beren e Lúthien, um homem mortal e uma elfo imortal que, juntos, tentam roubar algo a Melkor, uma das entidades mais malignas do universo fantástico de Tolkien. Sim, o paralelismo com a história de Aragon e Arwen, ambos protagonistas em *O Senhor dos Anéis*, é inegável.

Os nomes Beren e Lúthien estão gravados no túmulo que Tolkien e a mulher, Edith, partilham em East Yorkshire.



### 100 ANOS DEPOIS, UM LIVRO NECESSÁRIO

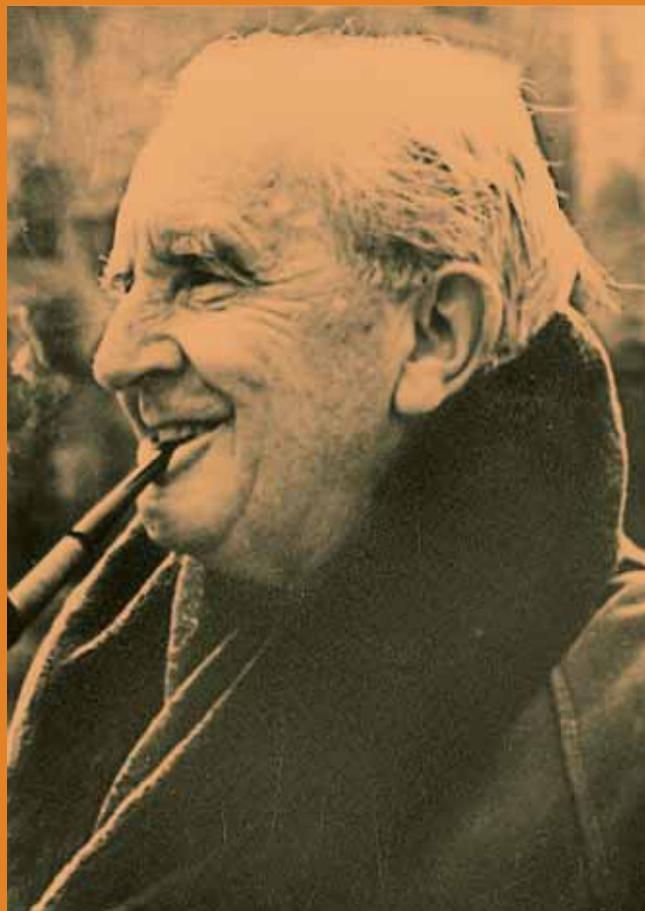
Numa altura em que tanto se faz para reproduzir o sucesso de Tolkien, um livro retirado diretamente do seu imaginário inconfundível será recebido como uma lufada de ar fresco.

São quase 300 páginas de manuscritos reunidos numa história singular. Uma fonte diz que Christopher Tolkien tem sido uma espécie de editor da obra, enquanto outras dizem que o filho do autor

irá publicar a história exatamente como o pai a deixou.

O livro inclui ilustrações de Alan Lee, o visionário premiado pela *art-work* dos filmes de Peter Jackson. **BANG!**

**O LIVRO DEVERÁ SER LANÇADO ENTRE OUTUBRO E NOVEMBRO.**



© John Howe



LEIA MAIS LITERATURA FANTÁSTICA

**WWW.REVISTABANG.COM**  
OS MELHORES CONTOS, ENSAIOS E ENTREVISTAS

**BANG!**



**I WANT YOU**  
**PARA A REVISTA BANG!**

SE TENS TALENTO E VONTADE DE SER PUBLICADO

## QUER PARTICIPAR NA REVISTA BANG!?

A revista Bang! aceita submissões que se enquadrem no género fantástico nas categorias de ficção e não-ficção (ensaios, críticas literárias, entrevistas). Os textos deverão ser inéditos, em formato rtf, com limite não superior a 6000 palavras, e podem ser enviados para o e-mail [bang@saidadeemergencia.com](mailto:bang@saidadeemergencia.com)

Artistas também poderão submeter portfólios à apreciação da editora.

**CONTAMOS COM A VOSSA  
PARTICIPAÇÃO!**

# JÁ MARCOU NA SUA AGENDA O FESTIVAL BANG!?



O DIA 28 DE OUTUBRO ESTÁ CADA VEZ MAIS PRÓXIMO  
E COM ELE TAMBÉM A 1.ª EDIÇÃO DO FESTIVAL BANG!,  
UMA INICIATIVA DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA.



E porque queremos começar com um estrondo, a convidada de honra desta 1.ª edição é **ANNE BISHOP**, uma das mais reconhecidas e aclamadas autoras do género fantástico, que estará em Portugal para conversar com os fãs sobre o seu trabalho. Das suas obras destacam-se a *Trilogia das Joias Negras*, a *Série Os Outros* e a *Trilogia dos Pilares do Mundo*.

O FESTIVAL BANG! VAI DECORRER NO DIA **28 DE OUTUBRO**,  
NO RENOVADO **PAVILHÃO CARLOS LOPES** (NO PARQUE EDUARDO VII, EM LISBOA),  
**DAS 14:00 ÀS 21:00**, E CONTARÁ COM A PRESENÇA DE PARCEIROS,  
VENDA DE *MERCHANDISING* E, NATURALMENTE, DE LIVROS DA COLEÇÃO BANG!.  
**CONTAMOS COM A VOSSA PRESENÇA!**