

TIAGO CABRAL

SARLACK

~ O grande dragão verde ~

CABRAL, Tiago da Silva. **Sarlack - O Grande Dragão Verde**. Clube de Autores, São Paulo - 2010.
Ed. 1.

Colere_amare_orcus@hotmail.com

tiagocabral@kbgames.com.br

(24)3322-5797

(24)994-76884

ASD918273918279318273918

SARLACK

~ O grande dragão verde ~

*Dedicado a Eduardo (**Lion**),
Euclides (**Selacos**) Geiza (**Ice
Wind**), Luiz Gustavo
(**Lion/Beeroolleith**), Marcelo
(**Jack Hammer**), Paulo Vítor
(**Radük**), Raiane (**Pan**), Tamires
(**Serimat**) e Wesley (**Onerix**),
sem os quais essa história não
teria vida ou graça.*

“O homem, quando se dispõe a fazer algo desenvolve habilidades que podem até mudar o destino”

Sumário do livro completo

PREFÁCIO

- 1. POR MIL MOEDAS DE OURO**
- 2. O ELEMENTAL, A FOGUEIRA E O ELFO.**
- 3. O VERDE HÁLITO DO DRAGÃO.**
- 4. A CERVEJA DO DRAGÃO VERDE.**
- 5. O LICH DE IHILÁ**
- 6. A NOITE MAIS SOMBRIA.**
- 7. O EPITÁFIO DE UM GUERREIRO.**
- 8. O POVO SOB A MONTANHA.**
- 9. ESTRANHOS ENCONTROS**
- 10. COMO UMA ESTRELA PARA A NOITE.**
- 11. SONS DE GUERRA.**
- 12. LONGAS RESPOSTAS.**
- 13. O CHAMADO DE SAKRÄN.**
- 14. A CASA DO VELHO MAGO.**
- 15. O REINO MÁGICO DE SAKRÄN**
- 16. A BIBLIOTECA VERTICAL**
- 17. O JULGAMENTO DE PAN**
- 18. A SOMBRA DO CICLOPE**
- 19. UMA VIAGEM SEM DESPEDIDAS**

- 20. UMA JORNADA PARA BAIXO**
 - 21. UM SER DE MIL FACES**
 - 22. ANÕES E PORTÕES**
 - 23. O SALÃO DOS DENTES CERRADOS**
 - 24. RUIDOS NO ESCURO**
 - 25. PARA BAIXO, PARA O FUNDO**
 - 26. A CAVERNA DO DRAGÃO**
 - 27. O CLARÃO ANTES DAS SOMBRAS**
 - 28. TORMENTO E DOR**
 - 29. O LAR DOS DEUSES**
 - 30. O SENHOR DA GUERRA**
 - 31. O CAMINHO PARA AS SOMBRAS**
 - 32. TRAGÉDIA NO REINO NORORTE**
 - 33. ATO FINAL**
 - 34. LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ**
- POSFÁCIO**

APÊNDICES

MAPAS

PREFÁCIO

Antes de qualquer coisa, é necessário ressaltar que este livro é uma transcrição de fatos que ocorreram verdadeiramente. Pelo menos, isso é o que dizem todos aqueles que relatam ter sentido, visto e ouvido tudo que eu disse e têm tais fatos gravados em sua memória e em seu coração como parte de suas vidas.

É necessário também ser feita aqui uma confissão. Antes daquela noite fatídica em que Eduardo, e Marcelo eu decidimos nos acomodar na varanda aqui de casa para jogar 3D&T, nunca imaginei que escreveria um livro de fantasia. Sempre fui apaixonado por ficção científica e trabalho desde minha adolescência num livro que já teve tantos nomes, mas que hoje se chama “Crônicas de um Tempo Perdido”.

Nos textos que já redigi falando sobre a *arte de escrever* eu narro meu maior desejo em relação aos meus textos: ganho de vida por parte da história. Em minha opinião uma história ganha vida quando ela deixa de habitar uma mente para se tornar um

mundo paralelo que existe na fantasia de outras pessoas que venham a lê-la. Assim, os personagens ganham vida, e o mundo que o escritor cria finalmente encontra a sua cor.

Sem pensar nisso, eu vi a minha pequena mesa de metal ser insuficiente para os jogadores sedentos de aventura, e minha mãe começou a reclamar que a “galera” estava sujando sua varanda de ardósia devidamente encerada. Foi aí que me toquei num dia em que minha garagem estava cheia, que alguns estavam ali somente para assistir a partida de RPG.

Os jogadores vinham (e ainda vêm) a minha casa insistir para jogar RPG, isso quando não me interrogam sobre o que vai acontecer na próxima partida, coisa que geralmente é a Geisa (IceWind) quem faz.

Eu entendi que Sarlack realmente tinha “ganho vida” quando Wesley (Onerix) comentou comigo sobre o interesse de seus amigos da escola sobre as “histórias do RPG”. Foi então que minha irmã Tamires (Serimat) teve a grande idéia de me obrigar a transformar aquela aventura num livro. Escrevi

os três primeiros capítulos e logo já tinha gente no meu pé me perguntando quando iria ficar pronto.

Sem parar com minhas outras atividades e livros, eu dediquei algumas horas de inspiração por mês para tentar me recordar do que havia acontecido naquelas memoráveis partidas de RPG.

Sarlack foi jogado basicamente em 3D&T, mas isso não me impediu de estudar sistemas de RPG como Gurps e D&D, além dos Storytellers. O primeiro sistema é de origem brasileira e é infinitamente mais simples do que o clássico Dungeons and Dragons que é praticamente o Sistema Original, mas o que diferencia essa história das demais histórias de RPG que li ou *vivi* é a liberdade do mundo. Fiz questão de nunca me prender as simples regras de 3D&T, e nunca ousei utilizar nenhuma referência (a não ser alguns trocadilhos nominais) na criação desse mundo que é, de certa forma, inédito.

Na primeira partida que fui mestre, ou seja, aquele que cria a história e rege o fluxo dos acontecimentos de acordo com as ações e decisões tomadas pelos jogadores, também foi a primeira vez

que joguei RPG. Eu fazia a mínima idéia do que seria isso, e foi na prática que o mundo de Sarlack nasceu.

Eu tinha inspirações clássicas como o desenho de Dungeons & Dragons, o famoso “Caverna do Dragão”, como é conhecido aqui no Brasil, e é claro, a bíblia da fantasia: o Senhor dos anéis. E sem saber, a primeira cena do jogo é o início clássico das aventuras de RPG: uma taverna. Daí, inspirando ainda em Tolkien, comecei a traçar os mapas e imaginar o mundo.

Falando em Senhor dos Anéis é inevitável a comparação de um livro de fantasia com essa verdadeira obra-prima. Por isso, para início de conversa, essa é uma história que vai num sentido diferente do que se propõe esse clássico. Tolkien diz em seu prefácio seu desejo era que o Senhor dos Anéis fosse uma longa história que prendesse a atenção do leitor. Eu já vejo esse livro como uma história curta que venha divertir descompromissadamente o leitor ocasional. Em fim, não se encontrará aqui uma cópia do estilo “Tolkiano” de descrever e criar mundos, e nem

mesmo uma obra que tenta ser *melhor*, se é que isso é possível. Eu diria que comparar Sarlack com O Senhor dos Anéis seria uma covardia, pois o clássico será eternamente o clássico. Porém, este livro que você tem em mãos possui um brilho especial, uma magia que está impregnada em todos os livros, que é capaz de transportá-lo para uma história única e magnífica, não apenas despertar o seu espírito crítico ou comparativo.

Os fatos descritos na história podem não ter acontecido da forma como são descritos. Por ter sido criada no momento em que era *vivida*, a história desse livro teria muitas controvérsias se transcrita ao pé da letra. Um ou outro evento pode ter sido demasiadamente floreado, enquanto outro quase totalmente esquecido. Porém, alguns fatos nesse livro foram definitivamente cortados por serem de incoerentes com o enredo, demasiadamente sem sentido ou por conveniência, como foi o caso do episódio da “Erva Mágica” encontrada por Beerooleith na Grande Montanha. Peço desculpa por isso aos jogadores, os fiéis e primeiros fãs dessa história, mas creio que eles

entenderam os motivos dessas alterações. Em suma, a experiência de escrever esse livro foi excepcional. Procurei empenhar-me de coração para que o leitor tivesse uma experiência semelhante.

1

POR MIL MOEDAS DE OURO.

“Cidade das sombras” era como chamava aquele local perdido a oeste da Grande Montanha, a que costumavam dizer ser *o umbigo do mundo*. Esta não era uma cidade de boa fama, pois muitos que moravam lá eram fracassados ou pessoas de má índole. Nenhum dos habitantes era nativo, geralmente eram foragidos ou então estavam apenas de passagem por se tratar de uma cidade numa das principais estradas que ligava o leste ao oeste. Mas geralmente os viajantes astutos nunca hospedavam no local, acampavam nos arredores e então passavam pela cidade somente para reabastecerem-se de provisões.

Aquela cidade não era chamada *das sombras* por mero gosto. Por se localizar bem a oeste da Grande Montanha, só via a luz do sol por volta das nove da manhã, pois antes disso, ela era coberta por sua sombra, o que só era atrativo para aqueles que não vêm à luz como algo cômodo. E

convenhamos que estes seres não são os mais amigáveis.

De todos esses malfadados habitantes, os que freqüentavam o Bar Caneca de Pedra eram os piores. Se você deseja má companhia, mulheres mercenárias e música ruim, este seria o seu bar. Não havia janelas em suas frias paredes de pedra. O seu interior era mal iluminado por tímidas e raras tochas. Na penumbra vultos, sombras e trogloditas se divertiam enchendo e esvaziando suas canecas de cerveja vinda da floresta perto da cidade, cerveja esta que diziam ser a melhor do mundo.

Num dia fatídico, como não deixava de ser qualquer dia na Cidade da Sombra, três tomavam cerveja lá:

O primeiro era um estranho morto-vivo, que brincava com duas mulheres em sua mesa falando alto e derramando cerveja por suas podres entranhas enquanto bebia. Ele era um cadáver num estado de decomposição já muito avançado e possuía apenas alguns pedaços de carne pendurados por seu nojento corpo, inclusive um

que pendia de sua cabeça com uma macabra mecha de cabelo pendurada. Suas roupas estavam decompostas como se houvessem sido enterradas e depois de longo tempo retiradas da terra. Ele carregava no cinto, sem bainha, uma espada já rachada e oxidada que havia perdido seu fio há muito tempo.

O segundo era um pequeno gnomo, que parecia excluído por todos, sentado numa mesa própria para seu meio metro de altura. Tomava uma caneca de cerveja quase do seu tamanho e lia um pergaminho já gasto. Suas roupas eram alinhadas e verdes: usava uma camisa de botões de tecido fino sob um colete preto feito de couro reluzente. Tinha algo verde na cabeça que lembraria uma rústica cartola que possuía um cinto de couro com uma fivela de prata como adorno. Ao contrário de todos, ele estava limpo, e sua barba bem feita na forma de um cavanhaque. Ele usava luvas brancas e um pequeno sapato pontudo preto e bem lustrado. Apesar de seu tamanho e da formalidade de suas roupas, ele parecia ser bem forte, o que lhe dava a aparência de

ser uma criança com músculos.

Somente os olhos bem treinados poderiam ver o terceiro numa mesa no canto mais escuro do bar, a espreitar a todos com seu desconfiado olhar sob suas densas sobrancelhas. Normalmente ele não seria visto, mas quando ele assim permitisse, podia-se perceber um homem vestindo sempre roupas de couro mal costuradas sobre o seu corpo. Alguns trapos eram velhos de mais, enquanto outros pareciam mal terem sido preparados para serem usados. Ele possuía mãos e pés peludos, mas não como um animal, mas sim como um homem com excesso de hormônios.

Assim como em grandes aventuras que envolvem o surgimento de grandes e fortes amizades, não havia nada em comum entre eles. Mal se conheciam, aliás, não se conheciam de forma alguma. Talvez, se em outra ocasião eles se encontrassem, discutiriam e até brigariam, pois não só pela raça, eles eram muito diferentes em personalidade. Mas esta é grande magia das histórias, que faz com que coisas inusitadas aconteçam: torna pessoas comuns grandes heróis e

transforma até potenciais inimigos nos maiores amigos que poderiam existir.

Isto ocorreu quando, inesperadamente, um homem numa polida armadura abriu a porta e a estatelou na parede fazendo um grande estardalhaço, deixando a luz de fora entrar desagradando a muitos dentro do bar, e obviamente chamando a atenção. Além da polida armadura, ele arrastava ao chão uma capa vermelha de um bom e grosso tecido, e na cintura uma larga espada numa bainha amarronzada adornada em detalhes dourados.

– Estou dando mil moedas de ouro! – exclamou o homem atraindo o resto da atenção que não conseguira quando entrou. A musica ruim cessou instantaneamente, toda a conversa também. Os homens lá dentro (e até as mulheres) prepararam-se para matar quem estivesse no caminho até ele. Ouviu-se o ruído do metal quando se desembainharam espadas, adagas, firmaram-se escudos e empunharam-se machados. – Estou dando mil moedas de ouro para aquele que me trouxer o amuleto do Lich de Ihilah! – Completou

ele. Então, ouviu-se novamente o som das espadas e adagas sendo embainhadas, dos escudos sendo descansados, dos machados abandonados e o barulho do interior do Caneca de Pedra voltou ao normal, a não ser por algumas risadas abafadas.

– Eu topo! – concordou empolgado o morto-vivo levantando-se para espanto das mulheres com ele.

– Eu também – disse o Gnomo por traz da caneca que quase não permitia que ele fosse visto.

O homem nas sombras observou atentamente, como se ponderando, e caminhou até a mesa.

Eles se aproximaram e sentaram a volta da mesma mesa de pedra polida onde estava o homem de vermelho, exceto o gnomo que se sentou literalmente nela.

– Mas aviso que só tenho mil moedas de ouro. Vocês deverão dividir, ou então disputar entre si. Mas isso é problema de vocês. – disse o homem da capa vermelha. – Então daqui a uma semana eu voltarei a este bar –, continuou, – e decidam entre vocês de quem será o ouro, mas não se esqueçam: eu quero o amuleto do Lich! – Então ele brandiu a capa ao se virar e quase derrubou a porta ao

passar.

Os três estranhos ficaram a se olhar na mesa. Só demorou alguns instantes, até que o Gnomo interrompesse o silêncio entre eles:

– Se trabalharmos em grupo--

– Eu irei sozinho, e o ouro será todo meu! – interrompeu o homem sombrio.

– Você não é páreo para o Lich – contestou o morto vivo.

– Eu voto pela divisão do ouro e o trabalho em grupo. – insistiu o Gnomo.

– Me recuso a trabalhar com um Gnomo e um cadáver ambulante! – firmou o homem sombrio.

– Não acham que teriam mais chances trabalhando em grupo? – propôs a mulher se aproximando com roupas mínimas, aparentemente uma amazona, que estava antes com o morto-vivo.

– Poly! – reclamou o morto-vivo – isso não é conversa para mulheres! – e a empurrou. – Ela está certa!

– Meu nome é Onerix, sou feiticeiro. – apresentou-se o Gnomo.

– Lion, clérigo de Grent, o deus da Guerra! –

declarou o morto-vivo.

– Jack Hammer, mestre das sombras – disse o homem sombrio. – Está certo. Vamos dividir assim: cinqüenta por cento pra mim e vinte e cinco pra cada um.

– Você está louco? – contestou Lion com tanta intensidade que sua mandíbula caiu podre na mesa. Ele a recolocou e continuou: – Cinqüenta por cento para mim e o resto para vocês!

– Eu, com certeza, sou o mais capacitado para liderar o grupo, pois minha inteligência é exageradamente maior que a de vocês. Então, cinqüenta por cento pra mim! – insistiu Onerix, o Gnomo, gabando-se.

– Por que não dividem por três? Em partes iguais? – intrometeu-se a mulher.

– Ora, saia! – disse Lion empurrando a mulher com seus braços podres. – Ela está certa de novo!

– Tá bom! – esganiçou Onerix tentando gritar, mas parecia mais o gemido de uma doninha acuada. Ele colocou a mão no queixo pensativo. – deve dar mais ou menos umas trezentas e trinta e três moedas para cada um.

– O suficiente para pagar suas contas atrasadas nesse bar! – Acrescentou o dono sob seu denso bigode grisalho limpando suas mãos sobre seu sujo avental após servir cervejas na mesa ao lado. Eles fingiram não ouvir.

– A floresta de Ihilá fica a poucas horas daqui, eu tenho um mapa! – disse Onerix colocando o pergaminho que lia sobre a mesa. – Devemos demorar algumas horas a pé para chegar lá, então seguimos até a fortaleza do Lich!

– Eu posso chegar lá em minutos me movendo pelas sombras, já vou e aguardo vocês na orla da floresta. – disse Jack Hammer. Suas sombras pareciam ter diminuído, e agora ele aparentava ser um homem normal que usava uma capa feita de pele por cima de sua roupa de couro.

– Eu sei cavalgar, podemos chegar mais rápido! – acrescentou Lion.

– Que bom, com um cavalo chegaremos ainda hoje lá! – felicitou-se Onerix.

– Eu não tenho um cavalo!

– Então eu montarei em seu lombo? Precisamos arrumar um cavalo!

– O que comerão na viagem? – Acrescentou a mulher.

– Eu não preciso de comida desde que morri – observou Lion.

– O dono do bar deve fiar mais alguma mixaria para futuros ricos, não? – Perguntou bem alto Onerix.

– Eu não sei se trezentas moedas de ouro deixam alguém rico –, riu o dono do bar, – mas como tenho pena de vocês, eu lhes concedo frutas e queijo! Além de um cantil de vinho.

O morto-vivo pegou tudo e enfiou na sua estranha mochila.

– Vou arrumar mais umas frutas na feira enquanto arrumam um cavalo, vejo vocês no fim da estrada para a floresta.

Então saíram do bar. A mulher continuou a observar de longe enquanto um gnomo e um morto-vivo se aproximavam sorrateiramente de um guerreiro que comia uma maçã subornada na venda. O duende aproximou-se e lançou uma magia de cegueira no guarda, que perdeu um pouco o

controle, mas foi capaz de lhe acertar um golpe. O morto vivo, então o agarrou por traz e o nocauteou. Algumas pessoas observaram a cena, mas ninguém fez nada para impedir, e tudo continuou normal após o feito. Eles montaram o cavalo cinzento e trotaram pela estrada de chão através do vasto descampado que havia entre a Cidade da sombra e a Floresta com o sol poente a sua direita. Os viajantes da estrada viam uma dupla peculiar sobre o cavalo: um cadáver de armadura e um gnomo agarrado em suas costas.