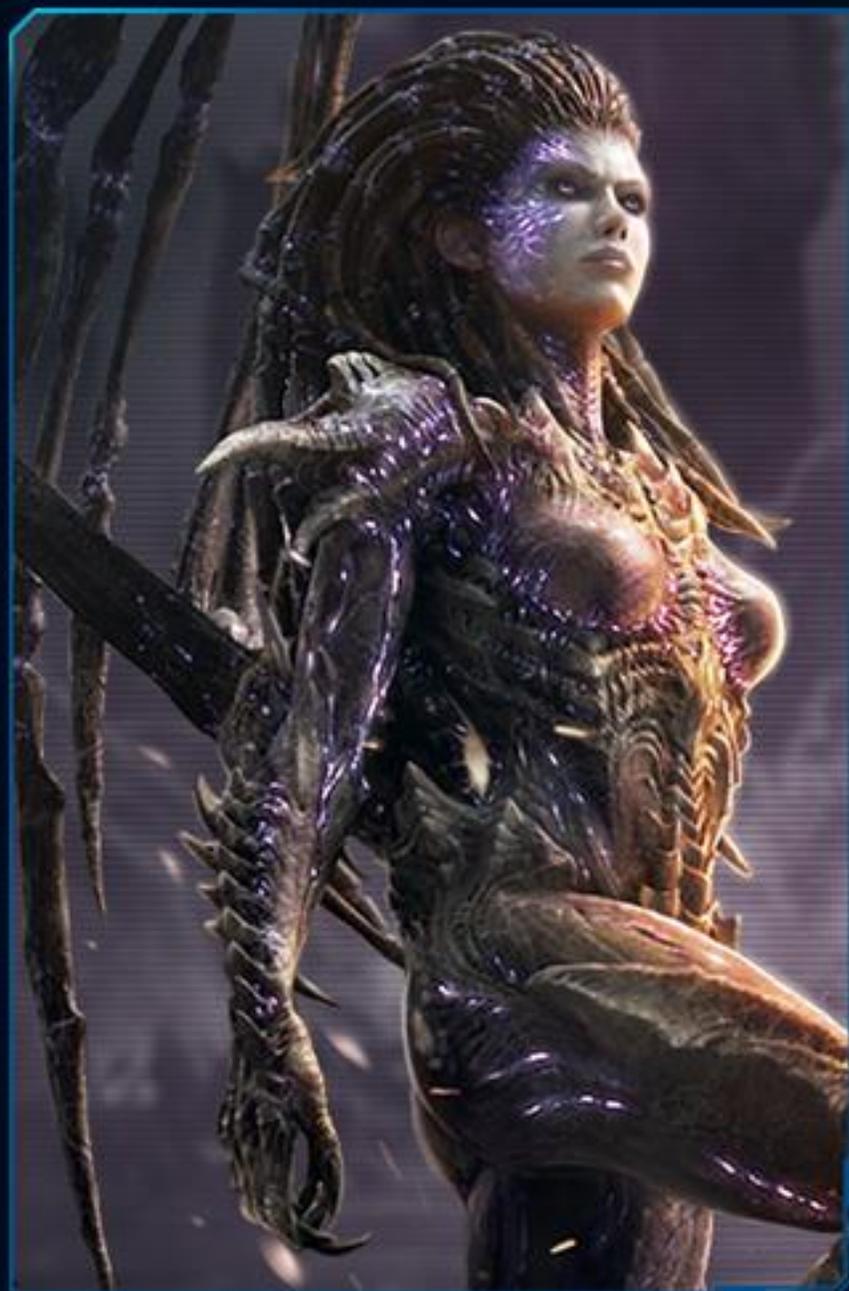


STAR CRAFT III



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Operação Diabo Cego

Cassandra Clarke

ID-Com 309132

Central de Segurança Estatal da Supremacia

PARA DIVULGAÇÃO IMEDIATA

Ação hostil dos zergs em andamento em Angdra, hemisfério sul. Ataque do enxame zerg previsto para as 17h, num total de 200.000. Kaukovaara e Port Neville sob isolamento por ordem do General Dudka. Nova Helsinki, Keilerton e a maior parte do continente de Anrako também a postos para isolamento.

Estimativa atual de mortes de terranos: 15.000 às 17h.

— Fim da transmissão —

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 309209

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão secreta em vídeo de Takashi Kurkku para Carl Periwag

Finalmente alguma notícia boa sobre a bronca em Angdra. Um dos meus soldados capturou

uma cobaia para a Operação Diabo Cego. Você fica me devendo uma rodada no bar.

Quem você acha melhor para dirigir o laboratório? Já sabe que eu voto em Phillipa.

Responda neste canal assim que puder. Câmbio, desligo.

— Fim da transmissão —

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 309213

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão secreta em vídeo de Carl Periwag para Takashi Kurkku

PERIWAG: Takashi? Desculpe, eu não vi sua transmissão. Não esperava que fosse tão cedo.

KURKKU: (Risada) Homem de pouca fé.

PERIWAG: Você ainda está do lado da superfície?

KURKKU: Claro que não. Já conseguimos o que viemos buscar. Quer ver?

PERIWAG: Ver? Onde você está mantendo esse bicho? No seu quarto?

KURKKU: Não, isso aí é mais o estilo de Cullen.

(Risada)

KURKKU: Mas, falando sério, eu estou indo para aí agora. A encomenda está segura. Já definiu quem vai fazer parte da equipe do laboratório?

PERIWAG: Ainda estou selecionando.

KURKKU: Precisa selecionar mais? Broadhurst seria perfeita. Ela já tem tudo para fazer esse tipo de serviço.

PERIWAG: Às vezes, a Dra. Broadhurst é meio...

KURKKU: Você já foi nas instalações dela?

PERIWAG: Não.

KURKKU: (Risada) Olha, é no meio do nada. Mas veja... eu já fui lá. Ela não é novata nisso, está entendendo? Os técnicos de laboratório dela são treinados. *Ela* é treinada.

PERIWAG: Ela é imprevisível. Eu estava pensando em alguém como Dr. Finch...

KURKKU: Finch não tem a experiência necessária. Você sabe que o diretor concorda comigo.

KURKKU: Carl? Ainda está por aí?

PERIWAG: O diretor não trabalhou com ela. Eu trabalhei, em [CENSURADO].

KURKKU: Então você sabe exatamente do que eu estou falando.

PERIWAG: Sim, eu já entendi o que você quis dizer. Mas se você sabe de [CENSURADO], aí você vai entender o que eu quis dizer também.

KURKKU: Olha, Carl. É guerra. Câmbio, desligo.

— Fim da transmissão —

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 309232

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Para: Dra. Phillipa Broadhurst

De: [CENSURADO]

AVISO DE ALOCAÇÃO

PHILLIPA BROADHURST, apresente-se imediatamente à estação nº 980 para receber ordens e diretrizes sobre sua função na OPERAÇÃO DIABO CEGO, código 2908DX9. Quando a OPERAÇÃO DIABO CEGO for concluída, todos os pontos negativos serão excluídos do seu

registro na CSES. REQUER RESPOSTA IMEDIATA.

#

Ele avança cuidadosamente, as garras estalam no piso brilhoso. A sensação é de algo frio e liso sob os pés. Estranho. Não parece vivo. Não é esponjoso nem quente, como o tecido do leviatã em que ele vive.

Ele anda em círculos, escutando o *tac-tac-tac*. Se ele andar rápido, os estalos parecem se multiplicar, como se ele estivesse onde deveria estar, seguindo a Rainha das Lâminas pelo centro nervoso do leviatã dela. Será que os passos dele soam como os dela? Ele sabe que ela não morreu. Ele sente a presença dela como se espera: um sussurro permeando seus pensamentos, passando a reconfortante sensação de que ele não está sozinho, mesmo quando está.

Outros zergnídeos deslizam pelas paredes deste cômodo estranho e redondo, dando voltas e mais voltas enquanto o acompanham.

Ele continua andando, *tac-tac-tac*. Mas não há nada além os passos dele. Uma coisa estranha e vazia.

Os outros zergnídeos ainda estão seguindo. Ele está com raiva de ter ficado preso com eles, então fica dando voltas, rosnando e atacando. Mas não atinge nenhum zergnídeo! Ele atinge uma parede que, tal como o chão, é lisa e brilhosa. Sacode a cabeça. Rosna de novo. Um zergnídeo na parede faz o mesmo. Ele imagina que deve ter ferido o zergnídeo, já que um dos chifres está sem ponta.

Ele arrasta as garras no piso. O zergnídeo faz o mesmo.

Então, ele se agacha. E o zergnídeo também.

Ele se aproxima da parede e sente um estalo dentro da cabeça. Igual ao que sentia quando a Rainha das Lâminas dava uma ordem, e ele sentia algo se acionar nele, sabia o que fazer, para

onde ir. *Entendia.*

Ele *entende* alguma coisa.

Sabe aquele zergnídeo na parede? É ele.

Ele nunca o viu antes. Fica satisfeito por se parecer tanto com o resto da casta: faz parte de um todo, embora não haja um todo onde está. Ele está sozinho.

Bate as asas e observa os outros se deslocando na parede. Ele se pergunta se é isso que a Rainha das Lâminas sente quando chama os zergs dela para junto de si e depois manda atacar. Se ela anda como eles andam. Separados, mas ainda assim juntos.

Chifre Quebrado, pensa ele, olhando para si mesmo na parede. Era assim que ela o chamava.

Ele volta a andar, *tac-tac-tac*. Ele não gosta disso, não gosta de estar sozinho. Ainda lembra a sensação da última ordem da Rainha das Lâminas. Mas, se ela o chamasse a agir agora, o que aconteceria? Não tem como lutar por ela. Está preso neste lugar estranho.

Ele ouve alguma coisa: uma pancada suave e distante. Prepara-se para atacar, mas de repente a sala é inundada por uma luz branca, e isso é tudo que ele vê: uma branquidão causticante. A dor toma conta de suas pernas, e ele cai para a frente, de cabeça no chão frio e liso, depois se vira inutilmente de lado. Tenta esticar as pernas, tenta mudar de posição, mas isso só atíça as chamas. Ele grita e uiva, até que a luz ofuscante se vai.

Então... o cheiro carnosos de uma presa. Um impulso surge dentro dele: atacar! Mas fica imóvel, sentindo o peso do corpo em chamas.

Duas figuras entram na câmara. Ele fareja o sangue quente daqueles corpos, sibila e rosna. Mas elas não se intimidam, mesmo sem as carapaças de metal que ele costuma ver essa raça usando. Parecem estar envoltas somente num material de asas brilhante, enrolado em torno do peito, dos membros e do rosto — nem sequer usam para voar.

Eles emitem ruídos um para o outro. O zernídeo solta um rosnado profundo, mas até isso começa a machucar. Mais duas presas entram na sala por um retângulo cheio de luz também. Essas têm uma placa metálica entre elas, que colocam ao lado dele.

O pânico toma conta. Ele esperneia e usa as garras, mas nada acontece. Ele não consegue se mexer.

Aí começam a tocar nele com aquelas patas estranhas, sem garras. Com um acesso de raiva, ele se dá conta de que a quantidade daqueles seres é maior do que ele pensava, todos ao redor deles, grasnando sem parar.

Ele solta um lamento longo e grave quando é levantado do chão e colocado na placa.

Então eles o levam para o retângulo luminoso. Ele grita chamando a Rainha das Lâminas, mas sabe que ela está muito longe, mais longe do que uma estrela.

A luz o envolve completamente. É tão resplandecente, cortante e limpa quanto a luz que o atingiu antes e faz suas pernas pesadas e inúteis formigarem. Ele olha em volta, tentando se situar, mesmo sem poder mexer a cabeça. Há apenas luz e estalos.

Com um solavanco, ele para ao lado de uma floresta de bastões de metal e fios enroscados.

Ouve-se um ruído alto, e a placa é erguida aos trancos e barrancos. As patas úmidas e nojentas correm sobre ele, puxando-lhe a mandíbula e as asas. Usam luzes roxas e fazem mais barulhos. Os seres não se importam quando ele tenta rosnar e rechaçá-los.

Não há odor de medo.

As patas se vão. As luzes roxas piscam. É só isso? Acabou? Ele vai poder atacar e destruir, morder e...

Uma dor surge abrupta na lateral da cabeça. Uma dor que cega como as luzes frias e cruéis. Ele tenta rugir, mas não pode: a boca e a mandíbula endureceram. A dor na cabeça fica cada vez

mais intensa, até chegar ao âmago dele — uma supernova de agonia.

Ruídos de presas.

Um zumbido mecânico.

Por conta das paredes refletoras, ele conhece a própria aparência. Consegue se imaginar saltando de pé, golpeando com os membros falciformes, e as garras, e os dentes... manchando as paredes brancas com sangue quente e espesso.

Mas ele não se mexe.

A dor no centro da cabeça se irradia, descendo a espinha dorsal. Todas as partes do seu corpo ardem, e não há nada que ele possa fazer, nem sequer se retrair.

De repente, o zumbido para. A dor lateja em pulsos rápidos e avassaladores.

Em algum lugar, ouve-se o clangor de metal contra metal, e uma voz aguda e cadenciada, que lembra — para horror dele — a Rainha das Lâminas, emite um som de indagação. As luzes roxas voltam a brilhar sobre ele. Ofuscam seus olhos, e a dor vem com uma onda.

Mais ruídos das presas. A que soa como a Rainha das Lâminas parece satisfeita.

Logo ele está novamente sendo levado, voltando pela luz branca para a câmara iluminada. Ele se prepara para mais toques, mas a chapa metálica é levantada e seu corpo é jogado no chão. A dor da queda é insuportável.

Tudo fica escuro, depois branco de novo. Depois, cinza. Um cinza frio e incessante.

A sala estava vazia. As presas tinham ido embora. O retângulo branco sumira. Chifre Quebrado ainda não podia se mexer.

Seus olhos ficam vidrados no espaço, vidrados em Chifre Quebrado — derrubado ali na parede, inútil e derrotado. Há um buraco na cabeça dele vertendo sangue e tingindo o piso.

Ele fecha os olhos. Pelo menos isso ele consegue fazer. E estende os pensamentos...

Há alguma coisa errada.

O pânico lhe sobrevém de novo, mas ele só consegue grunhir baixinho. O Chifre Quebrado olha para ele, com olhos esbugalhados e insanos, os dentes à mostra.

A Rainha das Lâminas sumiu.

Sumiu.

Chifre Quebrado é levado por uma maré negra, quente e vazia. Não há ordens sussurradas da Rainha na cabeça dele. Não há direção, não há propósito.

Ele está só, preso num vazio terrível, perdido no caos desordenado do universo.

#

Ela encontra Warfield esparramado nos destroços. Há uma viga de metal saindo do peito do velho. Ela manda o zergnídeo ir até ele primeiro, aquele que tem o chifre trincado sempre esteve ao lado dela. Mas ela o chama de volta segundos antes de ele estraçalhar o velho.

“Kerrigan”, diz o velho com a voz rouca de desgosto.

Kerrigan escuta. Ele que diga o que quiser. Está morrendo. A viga perfurou a armadura e trespassou o corpo inútil dele.

Os zergs dela dominarão o planeta em minutos.

Ela escuta as súplicas e débeis protestos dele. Homens feridos e desumanidade. Nada disso interessa para ela. Ele está fraco demais para entendê-la.

Ela sente o zergnídeo fustigando seus pensamentos. Basta a intenção de dar a ordem para ele trucidar a armadura do velho e arrancar todas as vísceras dele em pedaços ensanguentados.

Mas ela não dá. Ela deixa que o velho fale. A raiva dela não tem nada a ver com ele.

Aí o velho profere uma palavra. Um nome.

“E se Raynor visse você agora?”, rosna ele. Uma raiva irrompe de dentro dela, com um calor

que preenche os membros do corpo. A viga penetra ainda mais no peito do velho, que gorgoleja e sucumbe, morto.

Kerrigan olha para o zernídeo, que está imóvel ao lado dela, com olhos fixos no cadáver do velho. Ela passa a mão pela cabeça da criatura. E decide recuar com seus zergs. Os terranos feridos que escapassem. O velho tinha razão: eles não representavam ameaça para ela.

Ela se vira e sai pisando sobre os destroços, com o zernídeo marchando impassível ao lado dela.

#

É muito difícil andar. Ele tenta circular pela sala, mas se perde num turbilhão... e, quando ergue um pé, as garras entram na carne da outra perna, acabando num tropeço. Ele não consegue sequer distinguir uma direção da outra: está indo ou vindo?

Quando aquelas criaturas sumiram com a Rainha das Lâminas, foi como se tivessem levado uma parte do corpo dele, e agora ele estava desequilibrado. Torto.

Mas ele ainda se força a andar, apesar da vertigem causada pela sala girando. Ele odeia o vazio terrível que se abriu em sua cabeça e sabe que a única forma de recuperar a presença reconfortante da Rainha é sair dali e encontrá-la.

Ele ainda está cambaleando no chão liso quando a luz aparece de novo, uma agonia fulgurante que o atravessa completamente. Mal consegue soltar seu rugido de fúria quando desaba, imóvel, no piso. A garganta começa a se fechar, e ele só pode choramingar, como um ser moribundo.

Como aconteceu antes, quando a luz desvanece, as criaturas fracas vêm pegá-lo. Levam para a mesma sala iluminada e sem cheiro. Ele está preso na plataforma delas, seu corpo o trai.

Desta vez, parece haver menos, mas são todas idênticas às de antes, ainda envoltas no

material retrorrefletivo, como asas. Agora as criaturas não fazem tanto barulho, mas se movimentam num ritmo que lhe causa desconforto no peito: ele também se movimentava assim antes, com seus irmãos zergs. Ele sabia a dança do enxame.

Ele observa enquanto os seres vão para lá e para cá. Ele não consegue mexer a cabeça, por isso só os vê quando passam pelo campo de visão dele. Quando estão fora, ele vê a parede distante, toda branca, com apenas uma caixa prateada com uma luz vermelha piscando.

Por trás dele, um zunido. Metais ressoando. Um cheiro desconhecido cruza o ar, estranho e desagradável, como o cheiro do leviatã de metal das criaturas. As presas fazem ruídos ásperos.

Ele olha fixamente para a luz, e ela fica cada vez maior até o mundo ficar vermelho.

Subitamente, ela assume uma cor verde, forte e dolorosa. Um som sibilante, depois metálico, então a câmara fica em silêncio, a não ser por uns chiados.

A luz fica vermelha de novo.

Uma criatura entra no campo de visão.

Está vestida como as outras, mas desloca-se de modo diferente: os ombros para trás, a cabeça erguida.

Ela acena com a cabeça, a dança do enxame recomeça, corpos se aglomeram ao seu redor.

O zumbido volta.

E então... dor. Uma dor vívida e incompreensível, uma dor que engole seu corpo inteiro. Ele tenta rugir, mas não consegue.

As presas fazem seus barulhos, mas parecem distantes, abafados pelo tormento que dilacera seu corpo.

Um líquido roxo jorra na parede.

Uma criatura cobre sua linha de visão. Primeiro, ele só vê o tronco do estranho e macio

exoesqueleto que elas usam. Aí ela se abaixa.

Chifre Quebrado reconhece aquele olhos afiados. Essa é a líder, é quem comanda o enxame. Foi essa voz que ele ouviu e lembrava tanto a Rainha das Lâminas.

Há poucos espaço entre eles. Seria fácil investir contra ela e esmagar-lhe o crânio com uma mordida. Mas ele não se mexe. Não consegue nem arreganhar os dentes.

A líder tira a máscara, revelando a própria face. Ela curva a boca da mesma forma estranha e distante da Rainha das Lâminas às vezes e o analisa, movimentando os olhos.

Ela diz alguma coisa. Coloca a pata no flanco dele, gerando uma nova onda de dor. Ele ensaia um som parco e inútil no fundo da garganta, mas a única coisa que se mexe em seu corpo é a língua grossa.

Ela desvia o olhar para cima, solta alguns sons. Imediatamente, a dor se inflama de novo, o zunido aumenta. Ela continua agachada, observando-o com a cabeça inclinada enquanto a dor se propaga pelo corpo dele. Observando todos eles: as outras criaturas também. É uma Não Rainha.

Mate-a, pensa ele com uma voz que ordena como se fosse a Rainha das Lâminas, mas não é ela. *Mate-a e você matará todos eles.*

E então a dor toma conta, quase levando à cegueira.

#

Kerrigan pisa no vapor úmido e ondulante da câmara evolutiva. Gotas molhadas aderem à pele de seu rosto. Ela sente o cheiro doce e pútrido da transformação.

Abathur levanta a cabeça bulbosa para ela. Está a poucos metros, ao lado de um poço evolutivo, pulsando com vida.

“Está pronto”, diz ele gesticulando para o poço com uma garra. “Um teste. O trabalho em Zagara será informado.”

Kerrigan assente com a cabeça. Seria útil uma mãe de casta entender a natureza da estratégia, como Kerrigan entende. O que ela pediu de Abathur não era nada fácil, e ficou muito satisfeita por ele ter agido tão rapidamente nesse sentido. Primeiro, um ser inferior. Um zergnídeo, talvez. Para garantir que os métodos funcionam adequadamente.

A superfície do poço fica mais agitada. O fluido começa a transbordar.

“Falta pouco”, diz Abathur. “Observe. Espere.”

Abathur dirige a mão ao poço. A sombra passa por baixo da superfície, a garra quase toca no fluido.

“Você devia ter me chamado depois que ele emergiu”, diz Kerrigan, mas não sai de perto do poço. Há certa beleza na forma como ele tenta emergir, despertando para um propósito muito maior do que um zergnídeo normalmente teria.

A transformação concretizada por Abathur está *de fato* perto de terminar.

Kerrigan cruza os braços. A superfície está quase se rompendo.

De repente, ouve-se um grunhido quando Abathur afunda as garras no poço. Num rápido e violento impulso, ele puxa o zergnídeo para fora do líquido viscoso de transmogrificação, fazendo-o cair a poucos centímetros dos pés de Kerrigan. Um emaranhado de tiras verdes e vívidas se esparrama no chão.

No meio de tudo aquilo, uma única criatura, familiar.

A criatura se ergue, se estica — um embolado de garras, dentes e asas diáfanas — e fareja o ar com os olhos amarelos reluzindo. Mesmo após a evolução, um dos chifres dele continua quebrado.

“Você escolheu esse”, diz ela, contrariada.

“Sim. Boa opção. Identificável.”

O zernídeo sacode o corpo, espalhando fios de líquido de transmogrificação, e cambaleia para frente. As escamas escuras às vezes reluzem com uma luz fosforescente.

“Como saberemos se funcionou?”, pergunta Kerrigan.

O zernídeo olha para ela. Os olhos estão muito mais brilhantes do que eram. Não somente refletindo luz. Há outra coisa.

“Tem que observar. Monitorar.” Abathur olha fixamente para o zernídeo, batendo os dedos longos uns contra os outros. “Se as mudanças forem aceitáveis, Zagara passará pelo mesmo.”

O zernídeo anda atabalhado em círculos, tentando se localizar. Ele para quando vê Kerrigan e fica olhando para ela.

“Vamos ver o que você se tornou”, sussurra ela.

#

CONFIDENCIAL

ID-Com 312099

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura gravada de Phillipa Broadhurst para [CENSURADO]

Aqui é a Dra. Phillipa Broadhurst, transmitindo do meu escritório em [CENSURADO], conforme protocolo da operação.

É com satisfação que anuncio que a Fase I da Operação Diabo Cego foi um sucesso. Minha equipe e eu conseguimos reproduzir o trabalho de [CENSURADO] sem complicações e, de fato, o processo pareceu muito mais tranquilo do que a experiência anterior.

Usando técnicas de cirurgia por incineração criadas pelo Dr. Arthur Barclay, conseguimos isolar a cobaia do enxame zerg geral. O espécime demonstrou sinais de desorientação e perda de funções motoras, mas, fora isso, continuou adequado para o prosseguimento da missão.

Mas é claro que a natureza abomina o vácuo — ou, neste caso, o laboratório é que abomina.
(*Risada.*) Perdão, [CENSURADO], o dia foi longo.

Com a cobaia totalmente separada do enxame, seguimos com o passo seguinte: remover o sistema nervoso central do espécime e substituir por um protótipo do dispositivo de controle medular. A implantação teve êxito, embora seja necessário um monitoramento intensivo da cobaia, obviamente. Assim que tivermos confirmado que o corpo dela não rejeitou o dispositivo, poderemos seguir para a Fase II: programação da medula. Estou ansiosa para fazer outro relatório positivo dos nossos avanços nessa segunda fase.

Com isso, chego à conclusão do meu relatório laboratorial simplificado para [CENSURADO], gravado via método seguro e enviado imediatamente pelo canal de segurança 0982D, 20983E ou 39082N.

Câmbio, desligo.

#

Kerrigan está saindo do centro nervoso do leviatã depois de despachar ordens às mães de casta quando um zergnídeo sai de dentro de uma minicâmara no corredor e para na frente dela.

“Você”, diz ela, incomodada, ao ver o zergnídeo. Ela o mandou voltar à câmara dos zergnídeos, do outro lado do leviatã, como geralmente fazia nesse espaço. A rede labiríntica de microcâmaras e corredores estreitos não era obstáculo para um zergnídeo.

“Eu dei uma ordem.” Ela se ajoelha, sentindo o sangue pulsar pelo corpo. “Você está...?”

O zergnídeo rosna e bate as asas.

Coincidência. Um equívoco, sem dúvida. “Vá para junto dos outros”, ordena ela novamente e se dirige para seu cômodo pessoal.

Ele vai atrás.

Kerrigan para, e o zergnídeo para também. Ela respira fundo, sentido a raiva crescer como uma onda. Ela mandou Abathur criar um zergnídeo que entendesse uma visão, não que pudesse desafiá-la.

“Vá para junto dos outros”, diz pela última vez, forçando a própria vontade de modo mais intenso do que normalmente era necessário para lidar com um zergnídeo. Até mesmo para esse.

Ele finalmente se vai. Kerrigan fica olhando, depois se vira na direção da câmara evolutiva.

Abathur está no meio do vapor e da umidade. “O que foi que você fez?”, rosna ela. “Ele me desobedeceu.”

Ele se vira para ela. “Mais mente. Para pensar. Ordens mais fortes.”

Ela não gostou. Um zergnídeo que exige *ordens mais fortes*. E, apesar de Abathur ser útil, ela ainda não confia totalmente nele. Os olhos de Kerrigan brilham. Ela começa a causar dor ao mestre evolutivo.

“Teste. Dá resultado”, balbucia ele. “Trabalho em Zagara pode prosseguir.”

Kerrigan o solta e se vira para ir embora. Apesar do aborrecimento que ele causou, não há como negar o resultado. A mente de Zagara está crescendo, assim como a do zergnídeo.

Talvez seja por isso que, quando encontra o zergnídeo na porta da câmara evolutiva, ela o deixa ficar.

Melhor um zergnídeo, pensa ela, do que uma mãe de casta.

Não há como escapar do zergnídeo. Ele continua atrás dela, por toda parte: dos aposentos para o centro nervoso, encolhendo-se num canto enquanto ela planeja e cria estratégias. Ele segue atrás dela pelos corredores, enquanto ela vai de câmara em câmara para olhar o enxame.

Mas as coisas estão diferentes.

Quando ela visita as câmaras dos zergnídeos, ele solta um chiado agudo que não fazia antes e

não se aproxima da entrada da câmara. Fica ao longe, observando enquanto ela olha o enorme e cintilante aglomerado de zergnídeos.

Para testar se ele ainda obedeceria ou se Abathur fez alguma coisa que não devia, ela ordena, já cansada dele: “Vá ficar com eles. Vá.”

Ele fica apenas olhando para ela. Tem alguma coisa naqueles olhos que mexe com ela. São brilhantes demais. São...

Inteligentes?

“Vá”, diz ela, forçando mais. Mas o zergnídeo vai para perto dela, olhando fixamente seu rosto.

Abathur, pensa ela com rancor.

Mas por que a criatura está se recusando a seguir as ordens dela? Ela não o mandou à morte.

E então ela se dá conta.

“Você quer ficar comigo”, diz Kerrigan.

O zergnídeo faz um ruído suave e imediatamente se aproxima das pernas dela, esfregando a cabeça.

Kerrigan sente um arrepio percorrer o corpo. Isto é afeição? Antes, ela o obrigava a ficar perto dela — a presença dele era reconfortante, era como ter uma parte do enxame sempre ao lado dela. Mas agora ele *escolheu* ficar.

Uma pequena diferença, mas as implicações a deixam atordoada.

O que foi que Abathur fez? Ela anda na direção do zergnídeo, deixando a casta que se aglomerava na câmara. Ela estica a mão sobre a cabeça do zergnídeo, do modo que sempre faz, e tenta chegar àquela criatura individualmente, passando por toda a complexa estática do enxame.

Ele continua olhando para ela com seus olhos luminosos.

Kerrigan sente um pulso diferente no ritmo do enxame. Uma flutuação aberrante. E então o zergnídeo ergue a cabeça e encosta na mão dela com uma doçura que não deveria ter em si.

Ela recolhe a mão instintivamente.

O zergnídeo se ergue, como se tentasse se conectar com ela. Com cuidado, ela passa a mão pela frente dele e corre os dedos pela mandíbula esquerda. Ele emite um trinado que ela nunca ouviu antes.

Ela para de mexer a mão e deixa sobre a cabeça do zergnídeo, sem saber se ouviu bem. Mas ele faz o som de novo. É inegável, por mais inacreditável que pareça, que o som tem uma musicalidade que expressa contentamento.

A incerteza se apossa dela. Ela sabe que tem que manter o zergnídeo junto de si. É preciso entender o que Abathur fez dele.

“Venha”, sussurra ela.

Desse dia em diante, ela não perde mais o zergnídeo de vista. Em vez de fazê-lo vir no rastro dela pelo corredor, ela deixa que ele ande ao seu lado. Às vezes, ela se pega colocando a mão na cabeça dele num gesto de... ela não sabe bem. Posse? Proteção?

Mas ela também sente conforto nisso, em sempre poder olhar de lado e ver os olhos brilhantes do zergnídeo olhando para ela. Independentemente do que ela esteja fazendo — planejando um ataque, supervisionando o desenvolvimento de uma nova cepa de zergs —, o zergnídeo está agachado ao lado dela. Concentrando-se, tentando fazer contato, ela sente a disfunção arritmica que indica o aprendizado dele.

Certa noite, Abathur aparece quando ela está sozinha com o zergnídeo. “Está funcionando?”, pergunta ele, aproximando-se lentamente dela e apontando para o zergnídeo encolhido nos pés dela.

“De certo modo”, responde Kerrigan, observando Abathur detidamente. “Mas ele desobedece. Eu tenho que impor minha vontade com força para ele seguir minhas ordens.”

Abathur chilreia e sacode uma garra no ar. “Isso necessário, não?”, retruca com olhos rebrilhando. “Zerg pensa por si.”

Kerrigan sente suas protuberâncias de agitarem. Nos seus pés, o zergnídeo se mexe e olha para Abathur.

“Zagara tem que continuar obedecendo”, diz com uma voz que transparece irritação. “Senão, eu terei que destruí-la. Ela é mais forte do que um zergnídeo e mais valiosa para o enxame.”

Abathur não responde, e a raiva de Kerrigan cresce.

O zergnídeo ataca.

Ela não mandou. E ela sabe lidar com Abathur melhor do que um zergnídeo sozinho. Mas ele avança com um rugido, batendo as asas freneticamente. Abathur grunhe e mostra as garras...

Kerrigan o detém antes que ele machuque o zergnídeo, mas deixa que o zergnídeo rasgue a carne dele antes de puxá-lo para perto de si. Causa surpresa o esforço que ela precisa fazer para tirar o zergnídeo de cima de Abathur — mais até do que o esforço para segurar Abathur, cujos olhos transbordam de raiva.

“Vá embora”, ordena ela. E ele sai aos solavancos, deixando um rastro de sangue pelo corredor.

Por um instante, Kerrigan fica imóvel, olhando para o lugar onde Abathur estava. Então, o zergnídeo encosta na perna dela.

“Você fez isso sem eu mandar”, diz ela com frieza, ainda decidindo o que acha disso. Será motivo de temor o fato de um zergnídeo, o menor membro do enxame, estar agindo por conta própria? Ou será que ela deveria apreciar o fato de que o zergnídeo arriscou a vida por ela

voluntariamente?

Ela se ajoelha, coloca a mão na cabeça do zerg e se concentra, buscando a presença dele no enxame. Não é difícil achar: esse zergnídeo sempre sobressai. É como um pico vermelho no meio de linhas brancas.

Ela se vê pelos olhos dele, vê como ele quer estar perto dela. Ela tem a sensação de que ele se sente... *escolhido*, é a única palavra que lhe vem à mente. Ele sente que tem permissão para ficar com ela nessa câmara.

Kerrigan tira a mão. O zergnídeo fixa o olhar nela, que sente essa curiosidade reverberar nela própria. Ela tem a sensação de que, se pudesse falar, ele lhe perguntaria qual o problema.

Ela pensa que foi sorte Abathur ter testado o processo nesse zergnídeo. Justo aquele que ela forçava a ficar ao lado dela por tanto tempo que ele acabou se afeiçoando, ao seu modo.

E se dá conta de que não gosta de pensar nele como “o zergnídeo”.

“Que tal um nome?”, diz lentamente. Ele não parece entender.

Ela põe a mão na cabeça dele. “Um nome”, diz ela de novo. “Chifre Quebrado. Você.” Ela aponta. “Chifre Quebrado.”

O zergnídeo solta grunhidos ritmados, como que reproduzindo o nome novo.

“Sim”, diz Kerrigan. “Chifre Quebrado.”

O zergnídeo repete os grunhidos e solta um gorjeio estranho e horripilante de contentamento. Kerrigan sorri, embora algo no coração dela se endureça.

#

Chifre Quebrado se arrasta pela parede de seu cômodo frio e pequeno. Mesmo sentindo dor por todo o corpo, ele descobre que, quando se concentra em dar passos lentos e firmes, a dor parece ficar em segundo plano.

De repente, a luz invade o local, causando-lhe um sobressalto de medo. Não é a luz congelante, é mais suave e diminuta.

A abertura na parede reapareceu.

Chifre Quebrado para e se agacha da melhor forma que consegue com seus membros rígidos. Uma silhueta aparece na abertura. É uma delas.

A criatura entra na sala. A abertura desaparece, substituída por uma parede refletiva.

Ele sente cheiro de medo... doce e almiscarado. Ele urra e dá o bote com as garras em riste, pronto para rasgar o peitoral macio da presa.

Seu corpo explode em dor.

Chifre Quebrado solta um grito desafinado e desaba no chão. Foi congelado de novo? Não, ele consegue se mover, consegue mexer os pés. Mas, quando tenta saltar sobre a vítima, a dor o trespassa novamente, causticante e insuportável. Desta vez ele cai de costas, esmagando os membros falciformes. Ele ouve um *estalo* e sente uma tontura.

Logo ele ouve a Rainha das Lâminas, mas não na cabeça dele. De algum modo ela está fora dele, fazendo ruídos.

Chifre Quebrado rola sobre si, deixando sangue pelo chão, com o membro falciforme dependurado e torcido. Mas a Rainha das Lâminas não está aqui.

É a Não Rainha, e os ruídos que ela faz não são nem de longe agradáveis como os da verdadeira, cortante como dentes de zerg.

Ela grita alguma coisa, e a abertura reaparece, então vai embora. E Chifre Quebrado fica sozinho, sangrando pelas costas naquele chão. Ele espera, agachado no mesmo lugar, mas nada acontece. A luz congelante não brilha, a abertura não reaparece.

Por fim, ele investe contra a parede e bate até que o membro dilacerado cai de vez, fazendo

um barulho alto. Um espasmo percorre seu corpo: dor nova e dor antiga.

Passa-se um tempo que ele não consegue contar até a parede se abrir novamente. Ele ergue a cabeça, arredio, mas não surge nenhuma criatura para fustigá-lo. A parede se abre mais.

Ele se esforça para ficar de pé e avança cuidadosamente. A abertura não dá para a sala de corte, mas para um corredor estreito.

Será uma saída?

Ele olha para trás, na direção do membro falciforme, que ainda está numa poça de sangue coagulado.

Tem certeza de que as criaturas vão machucá-lo de novo.

Ele se senta nas patas traseiras, observando a abertura. A ânsia de sair se intensifica, como um *impulso* forte e violento de *correr*. Em algum lugar, o enxame está *correndo*. O enxame está *fugindo*. Ele devia estar fazendo o mesmo...

Mas há algo errado!

Ele volta a ficar de pé e se move como se estivesse no conjunto do enxame. Ele não está se deslocando por si só, está indo pelos outros...

Mas não há outros!

Chifre Quebrado ruge e recua, as garras arranham o chão. A dor inunda suas costas e irradia para as extremidades. A cabeça está latejando.

A abertura na parede brilha com uma luz clara, amena e convidativa.

Liberdade.

Não! Está errado!

Chifre Quebrado cambaleia para a frente, rugindo e guinchando. As asas batem incessantemente para impedir que ele avance. Pontos de luz piscam na frente dele, depois são

engolidos por pontos de escuridão. De algum modo, ele sabe que, se vier a ceder, se continuar avançando, a dor vai parar. Ele estará livre...

É isso que a Não Rainha quer.

Ele ruge de novo. Sua raiva reverbera pelas paredes da sala. O corpo chega ao limite com o esforço, como se estivesse sendo rasgado ao meio...

É quando a sala é tomada pela luz congelante.

Chifre Quebrado tomba no chão. A dor vai embora. Ele sabe como é estar congelado.

Outra abertura aparece e uma figura entra por ela, com aquelas patas macias e inúteis curvadas como pequenas bolas. Ela se agacha ao lado dele — é a Não Rainha. Os olhos dela estão furiosos, o rosto está semicoberto. Ele sente por ela uma coisa semelhante ao que sente pela Rainha das Lâminas, mas só que corta e queima.

A Não Rainha profere uma série de sons, e o enxame dela entra na sala, com os braços cheios de coisas prateadas. Ela pega uma das caixas prateadas e balança na direção de Chifre Quebrado, colocando uma luz azul nos olhos dele. Depois, ela coloca isso de lado e pega uma garra reluzente e prateada e bate contra a têmpora dele.

O gemido de dor de Chifre Quebrado é sufocado e débil. O sangue escuro espirra na Não Rainha enquanto ela usa a garra para perfurar a carapaça dele. A frente dela está franzida, ela está determinada. Uma das criaturas grunhe para ela com temor. Ela responde, claramente com raiva.

Chifre Quebrado só consegue ver o tronco dela, que fica cada vez mais roxo por conta do sangue dele. Quando faz seus ruídos, ela parece distante, embora esteja bem do lado, cavoucando na cabeça dele.

Finalmente, ela pega a caixa prateada e faz brilhar a luz azul de novo. Ela emite um som de

frustração e sai abruptamente da sala.

As outras criaturas juntam os apetrechos e seguem atrás. As paredes viram paredes de novo, sem abertura para Chifre Quebrado escapar. Ele ainda não descongelou, mas, mesmo que pudesse se mexer, não tentaria — não com aquela dor que lateja tão intensamente.

Então, ele deita de lado e observa sua imagem na parede. O sangue recobre o piso.

E ele se enfurece. Seus pensamentos ficam cáusticos e cruéis, como ácido. Tem certeza de que a Rainha das Lâminas já sentiu isso... um casulo flamejante que vai apertando cada vez mais. Eles foram atacados pelas mesmas criaturas, que invadiram o leviatã e mataram zergs. Quando a Rainha das Lâminas as encontrou, desmembrou todas, e Chifre Quebrado viu e entendeu aquele ódio, aquela determinação. Ela só parou quando os invasores viraram pedaços de carne pelo chão.

Ele pensa na sala decorte. Na Não Rainha e no enxame dela.

Ele precisa achar a mesma determinação. E destrói-la por completo.

#

CONFIDENCIAL

ID-Com 312290

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de [CENSURADO] para Phillipa Broadhurst

O que diabo está acontecendo? Cadê o relatório de situação? Você sabe muito bem que Lenski é meu intermediário e que eu não deveria estar fazendo contato com você, quer a linha seja segura ou não. Você está colocando toda a operação em risco, Phillipa. Eu juro que, se acontecer algo como [CENSURADO] de novo, você vai virar isca de zerg.

Câmbio, desligo.

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 312293

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Phillipa Broadhurst para [CENSURADO]

Em nenhum momento eu pedi para você me contactar diretamente. Estou ciente dos protocolos de segurança, como ficou claro quando eu segui tudo *ao pé da letra* em todas as comunicações que mandei à CSES. Nathan está tentando prejudicar meu trabalho. Ainda estamos dentro do cronograma, apesar de um pequeno contratempo.

Câmbio, desligo.

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 312301

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Nathan Lenski para Phillipa Broadhurst

Phillipa, você ainda não mandou seu relatório de situação. Essa sua transmissão já está três dias atrasada, e eu preciso saber o que é esse “pequeno contratempo”. Não adianta me culpar pelos seus equívocos.

Câmbio, desligo.

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 312310

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Phillipa Broadhurst para Nathan Lenski

O atraso recente foi causado pela necessidade imprevista de mais testes. Ao concluir esses testes, eu confirmei minha suspeita inicial: que eu recebi um espécime defeituoso.

Meu trabalho, tanto na Operação Diabo Cego quanto em [CENSURADO], foi baseado em pesquisas anteriores conduzidas pela Supremacia. Eu estava usando essa pesquisa como base para entender a estrutura cerebral dos zergnídeos. Meu dispositivo de controle medular foi totalmente projetado em cima desses dados.

Mas a cobaia da Operação Diabo Cego *não corresponde* a nenhuma pesquisa anterior sobre zergnídeos. A estrutura e os processos mentais dele são claramente diferentes dos dos espécimes anteriores. Não há equívoco aqui. Eu mesma fiz uma varredura manual no tecido cerebral da cobaia.

Estou mandando uma imagem das varreduras que eu fiz — repetindo: *manualmente*, eu mesma. Está vendo a atividade interna? As irradiações azuis? Agora veja uma varredura da estrutura cerebral de um zergnídeo comum... Está vendo como o nível de atividade é baixo?

Para concluir minha atribuição, eu preciso que me enviem outra cobaia ou me concedam mais tempo. Vocês decidem.

Câmbio, desligo.

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 312311

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Nathan Lenski para Phillipa Broadhurst

Você faz ideia de como é difícil capturar um espécime vivo e ileso?

Nós podemos lhe dar mais duas semanas. Descubra o que diabo é isso aí e dê um jeito. Nosso objetivo é controlar um enxame inteiro, não apenas zergnídeos, então versatilidade já estava nos planos de todo jeito.

Câmbio, desligo.

#

Chifre Quebrado nada no escuro, indo na direção do único foco de luz. Ele cresce cada vez mais e, por alguns instantes, ele vê a Rainha das Lâminas olhando para ele de cima, com afeição nos olhos.

Mas ela some. A escuridão some. E Chifre Quebrado está na sala decorte.

Ele está na placa, congelado. Não há dor, e isso o deixa mais ressabiado.

A placa sacoleja e começa a ficar na vertical. Quando vê que não escorrega, ele percebe que está preso a ela. Aos poucos a visão do teto some, e ele se vê cara a cara com a Não Rainha, que está com o rosto descoberto. Ela usa algo branco e liso na cabeça, com uma luz piscando dos lados.

“Cobaia acordada”, declara ela.

Chifre Quebrado fica confuso. Os ruídos dela agora são como os da Rainha das Lâminas... De algum modo, ele se conectou a ela. E sente os pensamentos dela. Mas a mente da Rainha das Lâminas o amarra e lhe dá propósito de ser. A mente da Não Rainha é frenética e cheia de uma energia instável que lhe dá arrepios.

“Arrá”, diz ela baixinho. Então, falando alto: “Observem que há um pico de atividade cerebral com o som da minha voz.”

Chifre Quebrado rosna da forma que pode. A Não Rainha olha para ele contrariada. “Não há necessidade disso.” Ela olha para a caixa prateada que tem no colo. “Outro pico de atividade

cerebral. Interessante.”

Ela fixa o olhar em Chifre Quebrado: por dentro, ele é uma tempestade furiosa. Como é que ela ousa se colocar no lugar da Rainha das Lâminas? Como ousa colocar a voz dela, seus desmandos, na cabeça dele?

“Vamos bater um papo”, diz ela.

Ele solta um grunhido.

“Você não consegue falar nem me entender de fato”, prossegue ela virando a cabeça de lado e perscrutando-o com os olhos. “Mas você sabe o que está acontecendo, não é? Sabe que eu me conectei ao seu sistema nervoso, ainda que não saiba dizer isso.” Os dedos dela percorrem o capuz branco. “O que prova que o problema não é minha tecnologia. Espero que você veja isso, *Nathan*.”

Chifre Quebrado esforça o corpo imóvel, mas não adianta. Ele é forçado a ouvir esse matraqueado estranho até que ele se transforma numa diretriz em sua mente.

A Não Rainha se levanta e anda na direção dele pressionando a caixa prateada contra o quadril. Ela se inclina para chegar perto, mas ele mal consegue farejar o cheiro salgado do sangue dela em meio ao odor estéril e estranho.

“Tem alguma coisa acontecendo aí”, diz ela tamborilando na cabeça dele. “Você entende a minha vontade”, continua, olhando para a caixa prateada, “mas resiste”. Os olhos dela se estreitam, e a boca esboça um sorriso. “Será que você chegou a desobedecer as ordens *dela*? Kerrigan?”

A boca dela lhe causa terror. Toda vez que a boca se curva para cima daquele jeito, ele mergulha num poço de dor.

“O próximo passo do processo”, diz a Não Rainha enquanto se afasta de Chifre Quebrado, “é

descobrir a causa dessas diferenças estruturais. Só então poderemos pensar numa forma de contorná-las.” Ela volta a olhar para ele e conclui: “Mas vamos chegar lá. Vamos ver o que tem na sua cabeça.”

O rugido de protesto e fúria de Chifre Quebrado fica preso na garganta.

#

O leviatã se aproxima de Angdra, um planeta cheio de assentamentos terranos. Do centro nervoso, Kerrigan observa o planeta se avolumar em relação à galáxia que serve de plano de fundo. Chifre Quebrado observa a aproximação ao lado dela.

Ela fecha os olhos e inspira fundo, trazendo todo o enxame para sua mente num todo harmonioso e coreografado. Os zernídeos serão a primeira onda, devastando o planeta e abrindo caminho para ela aterrissar num pequeno prédio governamental da Supremacia que fica na periferia da cidade abaixo. Há um computador lá cheio de informações de que ela precisa para concluir sua missão.

Chifre Quebrado se agita no chão, dando encontrões na perna dela. O leviatã balança e rugue. Estão entrando na atmosfera de Angdra, passando por nuvens e fogo, até que finalmente tocam em terra firme.

Os olhos de Kerrigan se abrem de repente.

O enxame estava a caminho, descendo do leviatã numa única torrente espiralada. Kerrigan sorri enquanto orienta o enxame a se dividir em três para abocanhar a cidade de surpresa.

Ela segue para a saída do leviatã, e Chifre Quebrado vai atrás. “Você devia estar lá embaixo”, diz Kerrigan para ele. O ar está frio, e já se ouve o som da destruição devorando tudo a distância. “Talvez você fique mimado se eu deixar você ficar aqui.”

Chifre Quebrado solta um grunhido baixo. Ela só não sabe se isso expressa discordância ou

empolgação.

O prédio governamental, acanhado e discreto, fica logo adiante. Parece abandonado. Não há terranos montando defesa no entorno. Ela mandou o enxame na direção oposta, atraindo os terranos para longe do alvo.

E se ainda houver soldados terranos lá? E se for uma armadilha e eles conseguirem quebrar o elo dela, desbaratando o enxame, tornando-o inútil?

“Chifre Quebrado”, diz ela. “Você vai fazer uma coisa para mim.”

Ela coloca a mão na cabeça dele e, por um momento, se divide, mandando instruções diretamente para a mente dele. Ela sente que ele está absorvendo tudo sem resistência.

Ela olha para ele, afastando-se momentaneamente do enxame. A diferença é esta: ele pode ser obrigado a fazer o que ela quer, mas não é necessário. Ele faz porque quer agradá-la.

Kerrigan franze o cenho. Ela volta ao controle do enxame e manda Chifre Quebrado entrar no prédio. Ela observa enquanto ele faz não o que ela *mandou*, mas o que ela *pediu*: arrebentar a janela e entrar. Ele vasculha as salas e computadores ainda iluminados, exibindo informações que os usuários deixaram desprotegidas quando fugiram em pânico.

Exatamente como tinha pensado. Ela sorri.

Com um pensamento, ela orienta o enxame na sua dança destrutiva. Com outro, ela observa o que Chifre Quebrado vê enquanto ele passa pelas telas. As luzes piscam na cabeça dela. Ele destrói paredes e arromba portas com uma força incansável.

Enfim ele encontra: um nome. Um mapa.

Kerrigan ouve um grito. Soldados terranos rasgando a estrada vazia com um comboio militar. Eles freiam ruidosamente na frente do prédio.

Chifre Quebrado ainda está dentro, olhando para a tela.

Saia!, grita Kerrigan para ele mentalmente ao mesmo tempo que volta para o leviatã.

Ela enxerga os movimentos dele, tensos e confusos. Ele galopa pelo caminho de volta, e ela suspira aliviada.

Mas ele se vira de novo e corre na direção do computador.

Não!, ordena ela com ainda mais força. *Volte.*

Ele anda em ziguezague, mas o prédio é um labirinto estranho e complexo. Pela visão dele, ela vê o soldado terrano. Depois, mais nada.

Ela sabe que ele está perdido.

#

CONFIDENCIAL

ID-Com 312310

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Phillipa Broadhurst para Nathan Lenski

Eu passei os últimos dois dias estudando os sistemas cerebrais do zergnídeo. Fiz todos os procedimentos cirúrgicos pessoalmente, inclusive observação direta, sem sacrificar a cobaia. E cheguei a uma única conclusão:

o espécime tem consciência.

Os zergs têm mentalidade de colmeia. Eles não sabem agir individualmente. Nossa tecnologia se baseia nesse princípio. Quando colocado no sistema nervoso de um zerg que consegue agir por conta própria, que pode, até onde sei, *decidir* em que grau quer agir como parte do enxame, ela não funciona como programado.

Eu recomendo que continuemos a Operação Diabo Cego com outro espécime, enquanto a Cobaia 20983 fica sob meus cuidados para estudos mais aprofundados.

Câmbio, desligo.

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 312310

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Nathan Lenski para Phillipa Broadhurst

Phillipa, não estamos pagando você para se divertir com suas fantasias de Dr. Frankenstein.

A Cobaia 20983 é propriedade da Supremacia Terrana. Seu trabalho em [CENSURADO] é propriedade da Supremacia Terrana. Você concluirá a Operação Diabo Cego como ordenado, usando essa cobaia.

Câmbio, desligo.

###

CONFIDENCIAL

ID-Com 312310

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Phillipa Broadhurst para [CENSURADO]

Nathan, seu idiota. Você entende o que é isso que eu tenho aqui? O que um estudo sobre isso pode render para a Supremacia?

Câmbio, desligo.

###

ID-Com 312310

Central de Segurança Estatal da Supremacia

Transmissão segura de Nathan Lenski para Phillipa Broadhurst

Não sou eu quem decide, Phillipa. São ordens diretas de [CENSURADO].

Prossiga com a Operação Diabo Cego conforme instruções.

Câmbio, desligo.

#

Chifre Quebrado se encolhe na sala iluminada, entorpecido pela dor do seu corpo alquebrado.

Mas ele lembra.

Ele se lembra do espaço côncavo e liso que fica no centro nervoso do leviatã da Rainha das Lâminas, de onde ela se comunicava com os auxiliares. Ele ouvia o zumbido da voz dela e se concentrava no compasso da conexão entre eles. E ele *entendia*.

Ele ainda entende.

Ele entende que é importante subjugar esse tipo de presa. Essa é a força do enxame. Ele entende que é possível enganar as criaturas com distrações e ataques inesperados.

Ele também entende que, nesse lugar horrível, essas criaturas é que são o enxame, enquanto ele é a presa. Ele entende que isso o coloca em desvantagem.

Ele vê o outro Chifre Quebrado nas paredes. Seu rosto e corpo estão desfigurados por talhos escuros. Seu membro falciforme é um toco empapado. E o pior é o que *não* se pode ver: as cicatrizes causadas pela Não Rainha quando extirpou seus pensamentos, quando o separou da Rainha das Lâminas.

Ele está em frangalhos. Mas precisa provar seu valor. Precisa provar que ainda é digno da Rainha das Lâminas.

Ele parou de resistir à dominação estranha da Não Rainha, por mais que isso o deixe transtornado. Porque, se ele resistir, as criaturas usam a luz congelante nele. Se estiver congelado, ele não pode atacar.

Então ele faz o que as criaturas querem, escapando das situações em que elas usam as fagulhas de luz lancinante contra ele. Ele não ataca. Ele deixa seu corpo trair sua mente todas as vezes.

Eles pararam de usar a luz congelante.

A paciência dele acaba sendo recompensada. A parede da câmara dele se abre, mostrando o caminho para a sala decorte. A cabeça dele zune por conta da compulsão de andar para lá e subir na placa de corte.

Ele cambaleia para a frente. Com os rostos cobertos, os terranos o observam atentamente. A Não Rainha aguarda ao lado da placa com uma mesa cheia de garras prateadas e longas.

Chifre Quebrado para ao lado da placa e olha para ela. Ela acena com a cabeça e diz alguma coisa. Ele não entende mais o que ela diz. Ela colocou de lado o aparato branco que usa para falar como a Rainha das Lâminas.

Mas o impulso de subir na placa continua lá. Ele cede e sobe nela, amassando o metal com os pés. Alguns terranos recuam instintivamente, embora a Não Rainha continue impassível, olhando para ele.

Os olhos dele varrem o ambiente. Esse enxame está espalhado e desarmado. Sem garras. Ele só espera que a luz congelante não funcione na sala decorte.

Um impulso de deitar percorre seu corpo. Ele ignora.

A Não Rainha diz alguma coisa com sons agudos. Ele subitamente vira a cabeça e olha para ela.

Ela dá um passo para trás.

Então, Chifre Quebrado salta da placa, suportando a dor de recusar as ordens dela, e investe contra a presa mais próxima. Suas garras perfuram facilmente o tecido refletor. Sangue jorra.

As criaturas começam a gritar.

Ele avança aos pulos, movido por instinto, selvagem e fora de controle. Qualquer sinal de movimento é respondido com guinchados e rápidos golpes cortantes, seguidos de jatos de sangue. Não é o mesmo que lutar com o enxame — ele está sozinho, está instável.

Ele escorrega no sangue derramado e desliza pelo chão, batendo numa grande estrutura de metal, a qual logo rasga, expondo as vísceras eletrificadas.

De repente, a sala escurece, e se acende uma luz vermelha acompanhada de uma sirene ensurdecadora. O que sobrou daquele enxame bate com as patas na parede. Chifre Quebrado salta sobre as criaturas com os pés e corta tudo que vê, até restar somente partes desmembradas e manchas de sangue na parede.

Uma voz ecoa na sala, metálica e distorcida.

“Vamos ver se isto funciona”, diz a Não Rainha.

Chifre Quebrado luta para se equilibrar nas poças de sangue. Gira. Não é possível. Ele está só.

“Os varredores não estão funcionando — não, não, não. Droga!”

Chifre Quebrado ruge e bate contra a parede, fazendo a câmara tremer.

Então aparece um quadrado escuro na parede. A Não Rainha observa com o rosto coberto de sangue e o aparato branco colocado desajeitadamente na cabeça.

“Você nos enganou”, diz ela. “Fingiu que os implantes tinham funcionado”, continua ela, revoltada e claramente em pânico. “Como isso é...”

Chifre Quebrado avança contra ela numa velocidade furiosa. Mas, ao atacar, bate contra algo duro, sólido, que o joga de volta no chão.

“Isso significa que você é inteligente”, diz ela. “Mais inteligente do que deveria ser.” A boca

se abre, mostrando os dentes. “Podemos nos comunicar. Podemos chegar... chegar a um acordo.”

Ele salta contra ela de novo, usando toda a força. Desta vez, ele está preparado para a barreira e cai de pé. Então, pula de novo. E de novo. A Não Rainha fala com ele, mas seu tagarelado se dilui no turbilhão de fúria.

É quando barreira se racha.

Tanto Chifre Quebrado quanto a Não Rainha olham para a rachadura, que divide a barreira em duas partes. Estupefata, ela volta a olhar para ele.

E desaparece.

Ele ruga e salta e a barreira se espatifa em inúmeras garras que o arranham enquanto ele entra na outra sala, esta menor e desconhecida dele. Há cheiro de medo.

Tem uma abertura. Ele atravessa e chega a um corredor estreito e escuro. Um rápido movimento mais à frente.

Ele corre.

O fedor da Não Rainha chega até ele, que continua num surto implacável de velocidade. O ódio forma uma onda de calor que toma conta dele. Então...

A Não Rainha. Bem ali na frente. Ela olha rápido para trás. Seus olhos só revelam pânico.

O frenesi inunda o corpo dele. Ele acelera, colocando toda a sua energia. A Não Rainha bate contra a parede e pressiona o metal com a pata. Uma abertura aparece.

Ele salta...

E cai bem nas costas dela, derrubando-a no chão macio. Ele ataca, mordendo, rasgando, retalhando em tiras vermelhas e luzidias. Precisa destruir o enxame dela. Há outros. Os que ele matou na sala decorte eram muito poucos. Se ele pode matar a Não Rainha, pode também destruir de vez essas criaturas.

Chega um momento, porém, em que não há mais nada para destruir. Chifre Quebrado deixa para trás os restos mortais da Não Rainha, realizado. Ele tenta fazer contato com a Rainha das Lâminas...

Mas não há nada. Apenas o mesmo vazio. Nem mesmo a vitória pode fazer com que ele volte para o enxame.

Ele senta e observa o entorno pela primeira vez: ele está do lado de fora, numa planície vasta e rochosa, com manchas escuras de terra aqui e ali. As estrelas giram lá em cima, criando imagens que lembram o brilho dos olhos da Rainha das Lâminas.

Ela está em algum lugar no espaço, viajando com o enxame na barriga do leviatã.

Ele senta no chão frio e olha para as estrelas. No início, ele está calmo, mas começa a sentir um aperto no peito, um gosto esquisito de queimado na boca. Uma confusão toma conta dele e, quando tenta se deslocar para fugir, a vista é preenchida por pontos pretos. O aperto fica mais forte. Ele enfia as garras nas rochas.

Os pontos escuros ficam cada vez maiores, até não haver mais nada.

#

Kerrigan está no centro nervoso. Abaixo, Angdra está em chamas: a superfície verde está maculada por fumaça escura e espirais de fogo.

Ela o abandonou. Ela mandou Chifre Quebrado morrer no lugar dela.

Ela não sente a culpa que acha que devia sentir. Sente apenas um torpor intrigante no peito. Um vazio. Havia algo ali, e agora não há mais. Talvez fosse alguma coisa especial. Talvez não.

Na superfície de Angdra, centenas de milhares de zergnídeos se deslocam em consonância, destroçando totalmente a civilização terrana. Milhares morrerão, mas ainda assim ela sairá dali com a informação que veio buscar. Porque eles são um enxame. Não criaturas completas por si

sós.

Não há por que lamentar uma pequena parte do todo. Há milhares de outros que podem se destacar para preencher a vaga.

Mesmo assim, ela ainda olha fixamente para os incêndios de Angdra e pensa no nome *Chifre Quebrado*.

* * *

Autoria: Cassandra Clarke

Edição: Chloe Fraboni

Produção: Brianne Messina

Consultoria de história: Madi Buckingham, Sean Copeland

Consultoria criativa: Jeff Chamberlain, Kevin Dong, George Krstic, Ryan Quinn, Ryan Schutter

Tradução/Revisão: Heber Costa, Mariana Barros

Agradecimentos especiais: Thomas Floeter, Martin Frost, Felice Huang, Chungwoon Jung,

Jaclyn Lo, Alexey Pyatikhatka, YuSian Tan