

VICTORIA AVEYARD

A RAINHA
VERMELHA

Tradução

CRISTIAN CLEMENTE

SÉQUINTE

O selo jovem da Companhia das Letras

Copyright © 2015 by Victoria Aveyard

O selo Seguinte pertence à Editora Schwarcz S.A.

Grafia atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 2009.

TÍTULO ORIGINAL Red Queen

CAPA Sarah Nichole Kaufman

ARTE DE CAPA © 2015 by Michael Frost

PREPARAÇÃO Lígia Azevedo

REVISÃO Julia Barreto, Renato Potenza Rodrigues

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Aveyard, Victoria

A rainha vermelha / Victoria Aveyard ; tradução Cristian Clemente. — 1ª ed. — São Paulo : Seguinte, 2015.

Título original: Red Queen.

ISBN 978-85-65765-69-5

1. Ficção — Literatura juvenil I. Título.

15-03469

CDD-028.5

Índice para catálogo sistemático:

1. Ficção : Literatura juvenil 028.5

[2015]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA SCHWARCZ S.A.

Rua Bandeira Paulista, 702, cj. 32

04532-002 — São Paulo — SP

Telefone (11) 3707-3500

Fax (11) 3707-3501

www.seguinte.com.br

www.facebook.com/editoraseguinte

contato@seguinte.com.br

UM



ODEIO A PRIMEIRA SEXTA. O vilarejo fica lotado, o que agora, no auge do verão, é a última coisa que alguém desejaria. Não é tão ruim aqui na sombra, mas o fedor dos corpos suados do trabalho da manhã é forte o bastante para azedar o leite. O ar tremeluz com o calor e a umidade, e até as poças da tempestade de ontem estão quentes e agitam-se com pequenos arco-íris de óleo e graxa.

A feira esvazia à medida que as barracas vão fechando. Os mercados estão distraídos, despreocupados. É fácil pegar o que eu quiser dos estoques. Quando terminar, estarei com os bolsos abarrotados de quinquilharias e ainda terei uma maçã para a viagem. Nada mal para poucos minutos de trabalho. A multidão se move e eu me deixo ser arrastada pela corrente humana. Minhas mãos entram e saem num só gesto, sempre toques rápidos. Umas notas do bolso de um homem, a pulseira de uma mulher, nada muito grande. Os aldeãos estão ocupados demais seguindo o fluxo para notar uma batedora de carteira.

As altas construções sobre palafitas que dão nome ao vilarejo (Palafitas, quanta originalidade...) erguem-se ao redor, três metros acima do solo lamacento. Na primavera, a margem sul do rio geralmente fica alagada, mas estamos em agosto, mês em que desidratação e insolação afligem o vilarejo. Quase todo mundo espera ansiosamente a primeira sexta-feira do mês, quando a escola e o

trabalho terminam mais cedo. Eu não. Preferiria estar na escola numa sala cheia de crianças sem aprender nada.

Não que eu vá permanecer muito mais tempo na escola. Meu décimo oitavo aniversário está chegando e, com ele, o recrutamento. Não tenho formação profissional nem emprego, de modo que acabarei na guerra com outros *desocupados*. Não é de estranhar a falta de trabalho: todo homem, mulher e criança faz de tudo para ficar longe do Exército.

Meus irmãos foram para a guerra quando completaram dezoito anos; mandaram os três combater Lakeland. Apenas Shade sabe escrever um pouco, e ele me manda cartas sempre que pode. Não tenho informações sobre meus outros irmãos, Bree e Tramy, há mais de um ano. Mas notícia ruim sempre chega depressa. As famílias podem passar anos sem novidades para um dia se deparar com os filhos na porta de casa — de licença ou às vezes felizes por terem sido dispensados. No geral, porém, o que as pessoas recebem é uma carta em papel grosso com o selo da Coroa estampado ao pé de um curto agradecimento pela vida do filho. Talvez ganhem até alguns botões de seus uniformes despedaçados.

Eu tinha treze anos quando Bree partiu. Ele me deu um beijo na bochecha e um par de brincos que eu teria de dividir com minha irmã mais nova, Gisa. Eram dois pingentes com contas de vidro rosado como o pôr do sol. Naquela mesma noite, nós duas furamos a orelha sozinhas. Tramy e Shade mantiveram a tradição. Agora Gisa e eu levamos as três pequenas joias numa orelha, para lembrar dos nossos irmãos que lutam em algum lugar. Não acreditei que eles teriam mesmo de ir embora até o dia em que o legionário apareceu com sua armadura reluzente e os levou consigo, um após o outro. No próximo outono, ele virá me buscar. Já comecei a economizar — e roubar — para comprar os brincos de Gisa quando partir.

Não pense nisso. É o que minha mãe sempre diz sobre o Exército, sobre meus irmãos, sobre tudo. *Ótimo conselho, mãe.*

No fim da rua, no cruzamento da Mill com a Marcher, mais aldeões juntam-se à marcha e a multidão aumenta. Um bando de moleques — ladrõezinhos em treinamento — se move pelo tumulto com seus dedos grudentos e curiosos. São jovens demais para serem bons nisso, e os agentes de segurança logo intervêm. Normalmente as crianças seriam mandadas para o tronco ou para a cadeia no entreposto, mas os agentes querem ver a Primeira Sexta. Eles se contentam em dar algumas surras e deixar os ladrões irem. *Pequenas caridades.*

A menor pressão na minha cintura me faz virar para trás instintivamente. Agarro aquela mão tola o bastante para tentar furtrar de mim. Aperto tão forte que o diabinho não vai conseguir escapar. Mas, em vez de um moleque mirrado, me deparo com um rosto sorridente.

Kilorn Warren. Aprendiz de pescador, órfão de guerra e provavelmente meu único amigo de verdade. Costumávamos brincar de lutinha quando crianças, mas agora que estamos mais velhos e ele tem uns trinta centímetros a mais que eu, procuro evitar disputas. Acho que Kilorn pode ser útil. Para alcançar prateleiras altas, por exemplo.

— Você está mais rápida — ele ri, soltando-se da minha mão.

— Ou você mais lento.

Ele faz uma cara de tédio e apanha a maçã da minha mão.

— Esperamos Gisa? — pergunta, abocanhando a maçã.

— Ela tem um passe para ficar o dia inteiro. Trabalhando.

— Então é melhor irmos. Não quero perder o espetáculo.

— Que tragédia seria...

— Tsc, tsc, Mare — ele provoca, balançando o dedo na minha cara. — É pra ser divertido.

— É pra ser um *aviso*, seu burro.

Nisso ele já caminha a passos largos, forçando-me a quase correr para acompanhar o ritmo. O andar gingado, desequilibrado. “Passos de marujo” é como ele chama, embora nunca tenha estado em alto-mar. Mas acho que as longas horas no pesqueiro do seu mestre, ainda que no rio, tendem a produzir algum efeito.

O pai de Kilorn foi mandado à guerra, assim como o meu. Mas, enquanto o meu regressou sem uma perna e um pulmão, o sr. Warren voltou dentro de uma caixa de sapatos. A mãe de Kilorn fugiu logo em seguida, deixando o filho abandonado à própria sorte. Ele quase morreu de fome, mas por algum motivo continuou pegando no meu pé. Eu o alimentava só para não ter de enxotar aquele saco de ossos o tempo todo. Hoje, dez anos depois, aqui está ele. Pelo menos ocupa um posto de aprendiz e não vai ter que encarar a guerra.

Chegamos ao pé do monte onde a multidão se apinha entre empurrões e cutucões. É obrigatório comparecer à Primeira Sexta, a menos que você seja um “trabalhador essencial”, como minha irmã. Como se bordar seda fosse essencial. Mas os prateados adoram seda... Até os agentes de segurança podem ser subornados com peças costuradas pela minha irmã. Não que eu saiba algo sobre isso.

As sombras ao redor escurecem à medida que subimos os degraus de pedra rumo ao topo da montanha. Kilorn vai de dois em dois e quase me deixa para trás. Mas ele se detém e espera, sorrindo para mim com malícia, e tirando uma mecha do cabelo castanho de seus olhos verdes.

— De vez em quando esqueço que você tem pernas de criança.

— Melhor do que ter cérebro de criança — rebato, dando-lhe um tapinha na bochecha ao passar. O som da sua risada sobe os degraus atrás de mim.

— Você está mais mal-humorada do que o normal.

— É que odeio essas coisas.

— Eu sei — ele sussurra, sério pela primeira vez.

Eis que chegamos à arena, com o sol escaldante sobre nossa cabeça. Construída há dez anos, a arena é de longe a maior estrutura de Palafitas. Não é nada perto das construções colossais das cidades, mas ainda assim os arcos ascendentes de metal e os milhares de metros de concreto bastam para fazer uma menina da aldeia perder o fôlego.

Os agentes de segurança estão por toda parte; os uniformes preto e prata destacam-se na multidão. É a Primeira Sexta, e eles não veem a hora de assistir aos eventos. Portam armas pequenas, apesar de não precisarem. Os agentes são prateados, e os prateados não têm nada a temer de nós, vermelhos. Todo mundo sabe disso. Não somos iguais, embora talvez não dê para perceber só de olhar. A única coisa que nos diferencia — ao menos por fora — é que os prateados andam eretos. Já nossas costas são curvadas pelo trabalho, pela esperança frustrada e pela inevitável desilusão com nosso fardo na vida.

O calor dentro da arena descoberta é o mesmo do lado de fora, e Kilorn, sempre na ponta dos pés, me conduz para debaixo de uma sombra. Não há assentos para nós, apenas uns bancos grandes de concreto, mas os poucos nobres prateados desfrutam de camarotes frescos e confortáveis na parte superior. Lá, dispõem de bebidas, comida, *gelo* — mesmo no auge do verão —, cadeiras estofadas, luz elétrica e outras comodidades que jamais teremos. Os prateados nem ligam para isso e reclamam da sua “condição miserável”. Vou dar a eles uma condição miserável se um dia tiver a chance. Tudo o que há para nós são bancos duros e alguns telões com tantos chuveiros e chiados que mal podemos enxergar.

— Aposto um dia de salário que hoje haverá mais um forçador — Kilorn diz enquanto joga o resto da maçã no chão da arena.

— Sem apostas — disparo.

Muitos vermelhos apostam nas lutas com a esperança de ganhar um pouquinho de dinheiro que os ajude a atravessar mais uma semana. Eu não aposto nem com Kilorn. É mais fácil surrupiar a bolsa do corretor de apostas do que ganhar algum dinheiro jogando.

— Você não devia desperdiçar seu dinheiro desse jeito.

— Não é desperdício quando você tem razão. *Sempre* tem um forçador espancando alguém.

Os forçadores geralmente participam de metade das lutas. Seu talento e sua técnica os tornam mais aptos à arena do que a maioria dos prateados. Para eles, parece prazeroso usar sua força sobre-humana para arremessar outros campeões como bonecas de pano.

— E o outro? — pergunto, pensando na gama de prateados que poderiam aparecer. Telecs, lépidos, ninfoides, verdes, pétéos: todos uma dureza de ver.

— Não sei direito. Tomara que seja legal. Um pouco de diversão não cairia mal.

Kilorn e eu não vemos esses as Efemérides da Primeira Sexta com os mesmos olhos. Para mim, assistir a dois campeões se digladiando não é nada agradável, mas Kilorn adora. “Deixe que se destruam”, diz. “Não são nossa gente.”

Ele não entende o que são esses shows. Não se trata de um simples entretenimento, um descanso para o nosso trabalho cansativo. É uma mensagem fria e calculista. Apenas prateados podem lutar na arena porque apenas *eles* podem sobreviver à arena. Lutam para nos mostrar sua força e seu poder. “Vocês não são páreo para nós. Somos melhores. Somos deuses”: é isso que cada golpe dado pelos campeões quer dizer.

E eles têm toda a razão. No mês passado, assisti a uma luta entre um lépido e um telec. Embora o lépido se movesse mais rápido que do que conseguíamos ver, o telec o imobilizou completamente. Ele

ergueu o adversário do chão apenas com o poder da mente. O lépido começou a sufocar; acho que o telec agarrou a garganta dele de algum jeito invisível. A luta terminou quando o lépido ficou azul. Kilorn comemorou. Ele tinha apostado no telec.

— Senhoras e senhores, prateados e vermelhos, bem-vindos à Primeira Sexta, a Efeméride de agosto.

A voz do locutor ecoa pela arena, amplificada pelas muralhas. Soa entediada, como de costume, mas não o culpo por isso.

Antes as Efemérides estavam bem longe de serem disputas; eram simples execuções. Prisioneiros e inimigos do Estado eram transportados para Archeon, a capital, e mortos diante de uma plateia de prateados. Acho que os prateados gostavam disso, então começaram as lutas. Não para matar, mas para divertir. Foi então que surgiram as Efemérides de hoje, que se espalharam por outras cidades, para arenas e públicos diferentes. Com o tempo, permitiu-se a entrada de vermelhos, confinados aos assentos mais baratos. Não demorou muito até os prateados construírem arenas por toda parte, mesmo em vilarejos como Palafitas. E a participação dos vermelhos, que antes era um ato de benevolência, tornou-se obrigatória. Meu irmão Shade diz que é porque nas cidades com arena os vermelhos cometem menos crimes e discordam menos do regime; até o número de atos rebeldes cai. Agora os prateados não precisam apelar para execuções, ou mesmo legiões de agentes de segurança para manter a paz: dois campeões já bastam para nos assustar.

Hoje, os dois em questão fazem bem seu trabalho. O primeiro a pisar na areia branca é apresentado como Cantos Carros, um prateado de Harbor Bay, a leste de Palafitas. O telão explode em cores para formar uma imagem nítida do guerreiro. Ninguém precisa dizer que é um forçador. Os braços são como troncos de árvores, cheios de nervos e veias, a pele toda repuxada. Quando ele sorri, reparo

que os dentes ou estão quebrados ou já não estão na boca. Talvez ele tenha brigado com a escova de dentes na infância.

Do meu lado, Kilorn está aos gritos, e os outros aldeões rugem com ele. Um agente de segurança atira pães aos que gritam mais alto para premiar o esforço. À minha esquerda, outro agente entrega um papelzinho amarelo brilhante para uma criança que se esgoela. É um lec, um vale de cota extra de eletricidade. Tudo isso para que torçamos e gritemos; tudo para nos forçar a ver, ainda que não queiramos.

— Isso mesmo, ele quer ouvir vocês! — o locutor quase bocejou, forçando o entusiasmo na voz o máximo que podia. — E aqui temos seu oponente. Diretamente da capital, Samson Merandus.

Provavelmente um parente distante de alguém famoso tentando ganhar renome na arena. Parece pálido e lânguido ao lado do conjunto de músculos em forma humana que era seu oponente, mas sua armadura de aço temperado é boa e reluzente. Embora devesse estar assustado, parece estranhamente calmo.

O sobrenome soa familiar, o que não é incomum. Muitos prateados pertencem a famílias ilustres — chamadas Casas —, com dúzias de membros. A Casa que governa nossa região, Capital Valley, é a Casa Welle, embora eu nunca tenha visto o governador Welle na vida. Ele nunca aparece mais de uma ou duas vezes por ano, e mesmo assim *nunca* se rebaixa a ponto de entrar num vilarejo vermelho como o meu. Vi uma vez seu barco cruzar o rio, uma máquina elegante com bandeiras auriverdes. Ele é um verde. Quando passou, as árvores nas margens floresceram e o chão recobriu-se de flores. Achei bonito, até um dos garotos mais velhos jogar pedras no barco. Elas caíram no rio, inofensivas. Mas o menino foi para o tronco mesmo assim.

— O forçador leva, sem dúvida.

Kilorn observa o campeão mirrado.

— Como você sabe? Qual é o poder de Samson?

— Isso importa? Ele vai perder de qualquer jeito — zombo, preparando-me para assistir.

O gongo soa na arena. Muitos se levantam, ansiosos para assistir, mas permanecem sentada em um protesto silencioso. Por mais calma que pareça, a raiva ferve dentro de mim. Raiva e inveja. “Somos deuses” é a frase que ecoa na minha cabeça.

— Campeões, adentrem a arena.

Eles entram, pisando forte, um de cada lado. Armas de fogo são proibidas nos combates em arena, então Cantos puxa uma espada curta e larga. Duvido que vá precisar dela. Samson não saca nenhuma arma, mal contrai os dedos.

Um zumbido elétrico baixo soa na arena. *Odeio esta parte!* O som reverbera nos meus ossos e dentes, que latejam tanto que chego a pensar que vão trincar. O ruído termina com uma campainha aguda. *Começou.* Suspiro.

Logo de cara parece que vai ser um banho de sangue. Cantos avança como um touro, levantando areia. Samson tenta desviar, usando o ombro para deslizar por trás do prateado, mas o forçador é rápido. Ele agarra a perna de Samson e o arremessa pela arena feito uma peteca. Os gritos da torcida encobrem o urro de dor que Samson solta ao bater no muro de cimento, mas o sofrimento está escrito em sua testa. Antes de sonhar em levantar, Cantos já está em cima dele e o lança para o alto. O campeão de armadura cai na areia feito um saco de ossos quebrados, mas se levanta, não sei como.

— Ele é um saco de pancada? — ri Kilorn. — Vai pra cima, Cantos!

Kilorn não liga para um pão a mais ou uns minutos extras de eletricidade. Não é por isso que torce. Ele sinceramente quer ver sangue, sangue dos prateados, *sangue prata* manchar a arena. Não importa que o sangue seja tudo o que não somos, tudo o que não

podemos ser, tudo o que *queremos* ser. Kilorn só quer vê-lo e se ilude com a ideia de que eles são humanos de verdade, que podem ser feridos e derrotados. Mas sei que não é assim. O sangue deles é uma ameaça, um aviso, uma promessa. *Não somos iguais e jamais seremos.*

Kilorn não se decepçiona. Até as pessoas do camarote podem ver o líquido metálico e furta-cor pingar da boca de Samson. O sol de verão reflete-se nele como num espelho d'água e pinta um rio correndo do seu pescoço até a armadura.

Esta é a verdadeira distinção entre prateados e vermelhos: a cor do sangue. Esta única diferença os torna mais fortes, mais inteligentes e *melhores* que nós.

Samson cospe e mais sangue prata reluz na arena. Uns dez metros à frente, Cantos segura forte a espada na mão, pronto para pôr um fim na luta.

— Pobre coitado — murmuro.

Parece que Kilorn tinha razão: *ele não passa de um saco de pancadas.*

Cantos faz a arena tremer com seus passos. Espada na mão, olhos em chamas. E então ele para. Um pé se mantém suspenso; a armadura ressoa com a interrupção abrupta. No meio da arena, o guerreiro sangrando aponta para Cantos; seu olhar parece capaz de partir ossos.

Samson move os dedos e Cantos caminha, perfeitamente sincronizado com os gestos manuais dele. A boca do forçador se abre, como se não fosse bom da cabeça. *Como se tivesse perdido a mente.*

Não acredito no que vejo.

Um silêncio mortal recai sobre a arena enquanto assistimos à cena sem entender. Até Kilorn não tinha o que dizer.

— Um murmurador — suspiro em voz alta.

Nunca tinha visto um deles na arena... Duvido que alguém tivesse. Murmuradores são raros, perigosos e poderosos mesmo en-

tre os prateados, mesmo na *capital*. Os rumores a seu respeito variam, mas no final todos soam simples e aterrorizantes: eles podem entrar na sua cabeça, ler seus pensamentos e *controlar sua mente*. E é exatamente isso que Samson faz agora, depois de atravessar a armadura e os músculos de Canto e chegar ao seu cérebro, onde não há defesas.

Cantos ergue a espada com as mãos trêmulas. Tenta combater o poder de Samson. Mas, por mais força que tenha, é incapaz de lutar contra sua mente.

Outro gesto da mão de Samson faz sangue prata respingar pela arena. Canto enfia a espada na armadura, na própria barriga. Posso ouvir o rangido doentio do metal cortando carne mesmo do meu péssimo lugar.

Sangue jorra de Cantos. A arena ecoa de espanto. Nunca vimos tanto sangue aqui antes.

Luzes azuis acendem e banham a arena com um brilho etéreo que marca o fim da disputa. Curandeiros prateados correm pela areia para chegar a Cantos, que está caído. Prateados não podem morrer aqui. A ideia é que lutem com braveza, ostentem seus talentos e deem um espetáculo, mas nada de *morrer*. Afinal, eles não são vermelhos.

Nunca vi os guardas moverem-se tão rápido. Alguns são lépidos e seus vultos nos cercam por todos os lados para nos conduzir à saída. Não nos querem por perto caso Cantos morra na arena. Enquanto isso, Samson se retira como um titã. Seu olhar repousa sobre o corpo de Cantos. Pensei que encontraria um ar de arrependimento nele, mas não. Seu rosto está impassível, inexpressivo e frio. O combate não significava nada para ele. *Nós* não somos nada para ele.

Na escola, aprendemos sobre o mundo antes de nós, sobre anjos e deuses que viviam no céu e governavam a Terra com mãos

ternas e gentis. Alguns dizem que não passam de histórias, mas não acredito nisso.

Os deuses ainda governam. Ainda descem das estrelas. Só não são mais gentis.