

INSURGÊNCIA PAHANA

Adaptado de 'Um Mundo Além das Estrelas', de João
Yago A. da Costa

1. EXT. FLORESTA EM BAIRA. TARDE. (ATRAVÉS DE BINÓCULOS)

Uma das florestas exóticas de Foolgst. Por entre as copas das árvores e ao redor das raízes, serpenteiam toda sorte de criatura quimérica encontrada por aquelas bandas.

2. EXT. ESTRADA NA FLORESTA. TARDE. (ATRAVÉS DE BINÓCULOS)

No meio da floresta, estende-se uma estrada de terra. Cruza o terreno uma CARRUAGEM voadora, toda escura e sem janelas, reforçada, levitando a alguns palmos do chão, guiada por dois GUARDAS vestidos com armaduras.

As criaturas selvagens fogem com a passagem do veículo. Algumas, os guardas, em meio a risadas, tentam acertar com seus rifles laser.

3. INT. CARRUAGEM. TARDE.

Dentro da carruagem, está JAYST, um Moogaft, um humanoide de pele marrom e orelhas pontudas, cabelo preto e trajes sujos de prisioneiro. Seus pulsos estão firmemente presos à sua cintura por algemas eletrônicas. Um de seus braços é robótico.

Jayst permanece imóvel com a cabeça, ajoelhado e de olhos fechados. Ele escuta os seus arredores.

4. MONTAGEM. PARALELA À ÚLTIMA CENA.

Ao seu redor, aparecem vinhetas do que ele está escutando: o silvo de uma criatura serpentina; o farfalhar das copas das árvores; a quina da carruagem colidindo com um monte de terra.

5. EXT. ESTRADA NA CIDADE. TARDE. (ATRAVÉS DE BINÓCULOS)

De volta à estrada, a floresta vai se desdobrando em uma clareira e, então, em uma cidade. É um vilarejo de casas amontoadas, feitas de madeira e palha.

6. EXT. CIDADE. TARDE.

ASTRID tira o olhar dos binóculos. Ela é um humanoide, que se move de forma leve e ágil. Seu rosto está coberto por uma máscara negra, com óculos de proteção vermelhos. Seus braços terminam em lâminas curvas.

A carruagem passa em frente à casa sobre o telhado da qual Astrid está sentada.

Crianças (e alguns adultos mais curiosos) bisbilhotam através das janelas e becos para ver a passagem da carruagem. É um povo azul, parecido com seres humanos. Sua curiosidade é temperada pelo temor que têm aos guardas.

Astrid segue o veículo, pulando de teto em teto.

A carruagem se dirige a uma grande PRISÃO, um monumento negro, composto de pavilhões suspensos por braços aracnoides, circundado por DRAKIOS alados, que estão atados às paredes como cães de guarda.

7. INT. PRISÃO. ENTARDECER.

Os dois guardas arrastam Jayst para dentro dos corredores da prisão. Alguns lugares são tão altos que, do teto, o trio parece formiguinhas. Ali, Jayst olha para cima e se depara com prisioneiros suspensos em jaulas de máxima segurança, amordaçados e emaciados.

Eles passam, também, por corredores tão baixos que é preciso se curvar para atravessar. Lá, a mão de um prisioneiro sai de dentro de uma vetoinha rente ao chão e agarra o tornozelo de Jayst, em desespero.

Ainda, um corredor particularmente claro é vigiado através de barras de ferro pelos drakios de outrora, que tentam, sem sucesso, romper as janelas com seus focinhos.

8. INT. SALA DE TORTURA. NOITE.

Os guardas atiram Jayst por um alçapão para dentro de uma sala totalmente escura.

Algo, como um faról potente, que emite um barulho elétrico, ilumina o prisioneiro. De sua perspectiva, vê-se que é um homem azul alto, vestido numa versão mais leve do traje dos guardas, mascarado com um capacete semelhante a uma roupa de mergulho dos anos 30. É o TORTURADOR. Ele segura um bastão elétrico, cujo arco elétrico é a fonte da luz e do som.

Jayst se levanta e corre. O torturador o persegue, gargalhando. O prisioneiro cambaleia até uma parede, que é composta com as mesmas barras de ferro da sala dos drakios. Ele olha para trás e avista o inimigo sádico se aproximando. Dá um passo para trás e chuta uma barra.

A barra emite uma ressonância com o impacto e, vindo do lado de fora, um drakio tenta abocanhá-lo, mas dá com os dentes no ferro. Jayst cai para trás com o susto e bate a cabeça.

Quando abre os olhos, o torturador está ao seu lado, gargalhando.

9. INT. PAVILHÃO DE JAYST. NOITE.

Os mesmos guardas de antes arrastam um Jayst torturado pelo corredor. As roupas do prisioneiro estão rasgadas e sua pele tem sinais de queimaduras. Seus braços continuam atados à cintura.

Dos dois lados do corredor curto há celas, duas de cada lado. Perto da porta, há um PAINEL sem botões, mas com quatro saídas circulares. Na outra extremidade do corredor, há uma parede nua de metal.

Os três passam na frente das primeiras celas. Observam-nos dois outros prisioneiros, um em cada jaula: MATTO, um humanoide alto e vermelho, cujos braços e pernas estão livres, mas o corpo está magro de inanição. NETIS, um alien tão alto como o outro, mas azul, cuja atitude altiva justaposta à sua idade avançada lhe concede um ar aristocrático.

Os guardas arrastam Jayst até a última cela à direita, que está destrancada, despejam-no ali e saem, fechando o portão da jaula.

Ele permanece no chão, sem conseguir se mover. Do interior de sua cela, ouve uma voz.

HUSLO

Pff... Na minha cabeça, vocês eram maiores do que isso.

Jayst move a cabeça para tentar achar seu interlocutor. Com visão dobrada, por causa da dor, enxerga HUSLO, um prisioneiro esguio e azul, barba e cabelo desarrumados, estatura inferior à dos outros dois, cujos pulsos estão presos à parede com duas algemas de forma que ele seja forçado a ficar sentado na mesma posição.

HUSLO

...e também mais resistentes. Se você já está assim no primeiro dia, então não vai durar muito não.

MATTO

Keiwá, yeUslo!

NETIS

Matto está certo, deixe de torturá-lo.

Jayst consegue se levantar e se escora numa parede. Encara Huslo com desconfiança.

HUSLO

O que foi, mugaft? É tão covarde que até eu estou conseguindo botar medo em você?

NETIS

Huslo! Você sabe muito bem que um mugaft não entenderia a diferença entre nós e os outros pahanas.

MATTO

Magapé, ingapó.

NETIS

Fique tranquilo, mugaft, você está entre amigos. Não é, Huslo?

Huslo desvia os olhos, irritado. Jayst continua confuso, mas relaxa o suficiente para se sentar.

MATTO

Eyotá?

NETIS

Ele quer saber o seu nome.

Jayst suspira e toma coragem.

JAYST

J-jayst.

Depois de um momento, Matto comenta.

MATTO

Nhanga.

NETIS

(sussurrando)

"Esperava mais"? Mas que absurdo. É claramente um nome mugaftiano, se eu já escutei um.

MATTO

Nhanga-yá.

HUSLO

E agora, Matto? Quem está pegando no pé dele?

Netis descansa o rosto na mão, decepcionado. A conversa é interrompida pelo barulho das portas do corredor se abrindo. São os dois guardas.

HUSLO

Maravilha, são os nossos queridos
anfitriões. Quem vai ser dessa vez?

Um dos guardas se detem no painel e enfia um instrumento semelhante a uma sonda em uma das saídas circulares. O outro guarda entra na cela de Huslo e o puxa pelos cabelos.

Brilhando azul, as algemas se destacam da parede e se unem na cintura do prisioneiro. O guarda o empurra para fora do corredor.

GUARDA

Silêncio, traidor. É hora do
julgamento.

HUSLO

Ha! Mas que frase de efeito
porcaria.

GUARDA

Calado!

E fecham a porta atrás de si.

10. INT. JAULA. NOITE.

Jayst acorda com o barulho do portão de metal abrindo. Os guardas atiram um Huslo torturado para dentro da cela e saem do pavilhão rindo.

HUSLO

Malditos... tratando um irmão
assim.

Huslo se levanta tremendo o corpo. Jayst se aproxima para ajudá-lo, mas ele vira o rosto.

HUSLO

Não seja tolo. Acha que um pahana
precisa de ajuda?

Ele dá um passo, mas cai de novo. Jayst o ajuda a andar até uma parede, em que se escora.

HUSLO

Não se orgulhe disso, mugaft... Mas
obrigado.

Jayst acena e, com um olhar consternado, se escora na parede ao lado.

HUSLO

Que cara é essa? Parece que viu a morte.

JAYST

Essa prisão... eu não esperava morrer com tanta desonra.

HUSLO

Não se iluda. Esse é o destino de todos que contrariam as Irmãs Pahana.

Jayst olha com curiosidade para Netis.

JAYST

Como você...

NETIS

Porque você não é o único. Está achando que foi colocado aqui por acaso?

De fora da cela, Netis e Matto escutam a conversa.

NETIS

Todos somos indesejáveis nesta prisão, Jayst.

MATTO

Nhangará i-Kaluanã.

NETIS

O Matto disse que está aqui porque presenciou a morte de Kaluanã, o governador de Hakast.

Jayst pula em direção à grade da jaula.

JAYST

Você o quê? Como?

MATTO

i-Kaluanã Matto guã.

HUSLO

Ele era o guarda-costas de Kaluanã. Quase bateu as botas durante o ataque -- se não fosse por mim.

MATTO

Keiwá-yá.

Jayst cai de quatro e dá um soco no chão.

HUSLO

Por que toda essa raiva?

Huslo arregala os olhos e dá um sorriso irônico.

HUSLO

Ha! Ha! Então é por isso que você está aqui? Você é o bode expiatório da morte de Kaluanã?

Jayst não responde. Huslo gargalha para esconder as lágrimas.

HUSLO

Eu tenho de admitir: como as Irmãs Pahana são geniais! Prender seus inimigos é uma coisa, mas fazer com que morram juntos e sem esperança é uma obra de arte do mal.

JAYST

Cala a boca! Quem é você, afinal?

Huslo o encara com um sorriso sardônico. Faz a menção de retrucar, mas Netis o interrompe.

NETIS

Huslo era diretor do Departamento de Inteligência da Coroa Pahana.

HUSLO

Isso é passado.

E olha para o lado, encarando a parede escura, escondendo o sentimento de derrota sob uma feição irritada.

HUSLO

Por que você não fala quem é, Netis?

NETIS

Porque... não é necessário.

MATTO

Netis yeKaluelê.

NETIS

Shh! Ainda bem que ele não entende você.

MATTO

I-gapó.

Jayst assume um aspecto de determinação.

JAYST

A gente precisa sair daqui para mostrar a verdade sobre as Irmãs. Se a gente não fizer isso, elas vão acabar tomando a galáxia de Baira inteira.

HUSLO

Não fale besteira. Você acha que já não teríamos metido o pé daqui se soubéssemos como?

Jayst encara a mão robótica.

JAYST

Huslo, há pouco você mostrava honra de ser um pahana e agora está se escondendo nas sombras, como um covarde!

MATTO

Iguayetê!

JAYST

E Netis, você prefere morrer tentando ou viver o resto dos seus dias apodrecendo nessa prisão, fingindo que os seus segredos têm alguma importância?

MATTO

Iguayetê-guá!

JAYST

Isso mesmo, Matto... seja lá o que você falou. Nós precisamos sair daqui.

HUSLO

E você tem ideia de como fazer isso, mugaft?

JAYST

Eu acho que sim.

11. EXT. PRISÃO. MANHÃ.

Amanhece. Alguns drakios voam ao redor da prisão, projetando seus vultos em frente ao sol.

12. INT. SALA DE TORTURA. MANHÃ.

A claridade da manhã entra pelas grades laterais do salão de pedra, semelhante a um calabouço de castelo. O lugar é rodeado de instrumentos de tortura futurísticos, como câmaras de vidro cheias de líquidos viscosos, "mini-projetos ludovico", jaquetas de mil-agulhas elétricas, etc.

Astrid está à grade, espionando o lado de dentro.

No outro lado da sala, perto de uma escrivaninha com o bastão elétrico, em frente a um espelho, o Torturador veste a sua roupa de trabalho (o "traje de mergulho") e bate o ponto num keypad na parede.

Dois guardas passam por ele e o cumprimentam.

GUARDA

...aí eu disse, "é hora do julgamento"-- Julius, bom dia!

TORTURADOR

Bom dia, pessoal, bom trabalho!

GUARDA

Pra você também! ...e ele riu da minha cara.

GUARDA #2

É, eu acho que ele tem razão.

GUARDA

Sério?

13. INT. PAVILHÃO DE JAYST. MANHÃ.

Os guardas entram no pavilhão. Aparentemente, todos os prisioneiros estão dormindo. Jayst se esconde atrás da parede perto da jaula: ele está sem o braço mecânico.

GUARDA

(sussurrando)
...e que tal "é hora de sofrer."

GUARDA #2

(sussurrando)
Quer saber? Não.

GUARDA

É, eu não senti firmeza também.

Um dos guardas passa distraído pelo primeiro par de celas, o outro permanece perto dos outlets onde coloca a chave para abrir os portões.

Matto abre os olhos o suficiente para verificar que o guarda que ficou para trás está segurando a "chave".

Netis também abre os olhos e sinaliza para Matto que tenha calma. Conta até três. Matto discretamente puxa uma "funda" improvisada atrás de si: a mão robótica de Jayst atrelada a cabos eletrônicos. Ele começa a girá-la.

O outro guarda se aproxima da jaula de Huslo e dá pancadas no ferro.

GUARDA

Acorda. Adivinha? É hora... é hora da... É hora da dor!

Ele sorri, satisfeito com a frase e se vira para o seu companheiro em busca de aprovação.

GUARDA

O que achou?

Quando olha, porém, toma um susto: o seu parceiro está desacordado, vítima de uma pancada na cabeça, e, ao lado dos outlets, Matto e Netis seguram a chave. Eles giram a chave num outlet.

GUARDA

Mas o quê?

A jaula abre e Jayst sai de seu esconderijo acertando uma cruzada certeira no queixo do guarda. Huslo vem logo atrás e dá uma cabeçada na sua barriga, que faz com que o carcereiro aterrise com um baque na grade da cela da frente. Ele cai desacordado no chão.

HUSLO

Ótimo soco, mugaft!

JAYST

E agora? Como fazemos para retirar as suas algemas?

HUSLO

Quem se importa? Um pahana é um bom guerreiro até de mãos atadas!

Os quatro saem pela porta.

14. INT./EXT. CORREDOR. MANHÃ.

Astrid está atrelada a uma parede da prisão, tentando desparafusar a grade de uma janela, que dá para um corredor.

Do lado de dentro, a porta do corredor se abre: é Jayst e os outros prisioneiros. Astrid se assusta e se agacha, evitando que eles a vejam.

15. INT. SALA DE TORTURA. MANHÃ.

O torturador está sentado, lendo quadrinhos e rindo. Seu bastão elétrico está numa mesa atrás dele. Uma porta ainda mais atrás se abre sem que ele perceba, são os fugitivos. Jayst faz um sinal para que entrem em silêncio.

Ainda agachado, Jayst levanta a mão até a mesa e furta o instrumento de tortura.

Mais de perto, dá pra ver que o torturador lê quadrinhos intitulados *Sumo-sacerdote Blogg*. Ele segue entretido com a leitura, mas é interrompido por um choque na nuca e cai para o lado.

HUSLO

Eu devia matar esse cara pelo que ele fez.

JAYST

Não temos tempo para isso, além disso, é só um funcionário patético.

Huslo hesita, mas aceita o argumento de Jayst.

HUSLO

Que seja. E agora, o que fazemos?

NETIS

Jayst, experimente dar um choque nas algemas do Huslo.

Jayst acena e faz como sugerido. Huslo grita com o choque, mas as algemas não caem.

HUSLO

Alguma outra ideia?!

NETIS

Vejamos... Ah, tem um botão aqui. Tente apertá-lo.

Jayst aperta um botão azul na parte lateral das algemas de Netis e elas se abrem com um clique. Huslo encara o outro prisioneiro com ódio.

NETIS

É melhor que as minhas não tenham o mesmo botão, Netis, senão você vai servir de isca para drakio.

16. INT. CORREDOR ALTO DA PRISÃO. MANHÃ.

Eles saem pelo corredor alto de outrora, no qual drakios ficam à espreita nas grades. Quatro GUARDAS estão a postos, um par em cada saída, todos empunhando LANÇAS-LASER.

Matto emerge pela porta e dá um soco no queixo de um dos guardas. Netis usa o bastão elétrico para desacordar o outro. Ambos caem desfalecidos.

Os outros guardas percebem a comoção e correm para o combate.

HUSLO

Deixa comigo.

Huslo apanha as duas lanças-laser dos guardas derrotados e atira uma atrás da outra, de forma precisa.

Os guardas tentam se esquivar, mas uma projétil colide com o outro logo à sua frente em uma grande explosão, que assusta até os drakios acima.

Os quatro se escondem da explosão e, quando emergem dos esconderijos, verificam que o evento abriu um buraco em uma das paredes, que dá para o ar-livre.

17. EXT. PRISÃO. MANHÃ.

Do lado de fora, Astrid está se escondendo dos drakios atrás de uma coluna. A explosão a assusta e ela assiste aos drakios, em fuga, alçando voo.

Ela aproveita a oportunidade e avança.

18. INT. CORREDOR ALTO DA PRISÃO. MANHÃ.

Os quatro estão a quinze metros do buraco. Através dele, veem passar o vulto de um drakio.

HUSLO

Maravilha, vamos virar comida de dra--

Jayst o silencia com a mão.

JAYST

(sussurrando)

Eu consigo escutar onde eles estão.

É só me seguir.

Eles caminham contra a parede, medindo cada passo. Certas vezes, Jayst, de olhos fechados, ouve que um drakio passa ao lado do buraco e faz sinal para que os outros parem. Huslo cobre a boca para não fazer barulho.

Param à frente da vala. Jayst fica escutando o barulho enquanto faz sinal para que atravessem. Netis vai primeiro. Depois Matto. Por último, Huslo.

Huslo oferece a mão para Jayst.

HUSLO

(sussurrando)

Vem!

Jayst faz que não e acena para esperem. Huslo olha pelo buraco e não vê nada.

HUSLO

Não tem ninguém, vem logo.

Jayst faz que não mais uma vez e um drakio pousa ao lado da vala. O mugaft se espreme contra a parede e fecha os olhos, Huslo e os outros dois dão passos para trás.

O drakio olha pelo buraco, que é pequeno demais para passar toda a sua cabeça, mas grande o suficiente para caber o focinho. Ele encara o interior do corredor por um momento e, não detectando nada, é distraído por algum barulho ao longe. Permanece pousado onde está, mas levanta a cabeça para olhar para cima.

Jayst se prepara para pular o buraco. Netis faz um sinal para o encorajar enquanto caminha para trás, sem ver que está andando em direção ao CORPO DOS GUARDAS.

Huslo oferece a mão mais uma vez e ajuda Jayst a atravessar. No meio da travessia, Netis dá o passo fatídico: chuta um pedaço da armadura de um dos guardas para longe, fazendo um grande estálico metálico ressoar pelo corredor.

NETIS

Ah, não. Jayst!

O drakio, furioso, põe o focinho para dentro do buraco, tentando abocanhar Jayst. O mugaftiano se esquiva a tempo, mas o drakio retira o focinho e coloca as garras, tateando freneticamente através da abertura.

A criatura acerta um tapa nas costas de Jayst, que o atira para além do corpo dos guardas. Os outros três fugitivos correm em direção a ele e o levantam.

MATTO

Jayst, inkaluelê?

JAYST

Sim. Sim.

Jayst se levanta ajudado pelos outros. Segura as costelas de dor, pois uma está quebrada.

O drakio retira a pata do buraco e olha através dele. Verifica que sua presa está longe e alça voo com uma fúria violenta.

Eles suspiram de alívio e caminham em direção à saída. Astrid aproveita que o drakio foi embora e se esgueira para dentro.

Os fugitivos passam pela porta.

19. INT. SALA COMUNAL. MANHÃ.

Através da porta, dão de cara com um salão comunal, composto de dez mesas, balcão, barris, alvos de dardos na parede, etc. Oito das dez mesas estão lotadas de GUARDAS, quatro em cada. Eles estão escutando uma música alta demais para ouvir a explosão que acabou de acontecer.

Quando os guardas percebem que os quatro estão à porta, alguém desliga a música.

MATTO

Mamuk-nhengá!

Huslo se coloca em posição de combate.

HUSLO

Você não devia mostrar seu medo dessa forma, Matto. Assim você dá esperança para o inimigo. Netis, mugaft, se escondam em algum lugar. Isso vai ficar feio.

MATTO

Ingewá.

Netis ajuda Jayst a se esconder atrás de alguns barris perto da porta.

NETIS

Huslo, não vá se matar!

Huslo avança em direção aos guardas.

HUSLO
Seria uma honra morrer para
defender vossa majestade.

JAYST
(sussurrando)
"Vossa majestade?"

O primeiro guarda atira uma garrafa em Huslo, este se agacha, pega uma cadeira e, com um movimento circular, a quebra na cabeça do oponente. Matto intercepta a garrafa com a mão, sem que ela se quebre.

Um segundo guarda avança com uma lança laser para trepassar Huslo, mas Matto atira a garrafa na sua cabeça. Dois outros lanceiros iniciam um ataque, Huslo se agacha de novo e dá um soco na barriga deste, que se curva de dor. O outro se desconcerta com a parada do primeiro e abre espaço para que Matto pule por cima de Huslo, use o guerreiro curvado como trampolim e acerte um chute no seu queixo.

Um dos guardas alcança um rifle-laser que estava pendurado na parede e mira em Huslo. Antes que consiga atirar, duas facas aterrisam cravadas no cano da arma, que explode. Huslo e Matto olham para trás: é Astrid, que está à porta.

HUSLO
Quem é esse daí?

MATTO
Nhengá-ié.

Astrid joga para Huslo uma pistola-laser e, para Matto, um mangual.

HUSLO
Saiba que você acaba de ganhar o
meu coração, amigão.

MATTO
Nhengá-iápó!

Três guardas correm gritando em direção aos dois fugitivos, mas hesitam: o imenso Matto gira o mangual com malícia.

Com um golpe, ele atira os três para longe. Huslo atira cinco vezes enquanto dá uma cambalhota para se esconder atrás de uma cadeira. Os tiros acertam cinco guardas.

Matto balança o mangual num outro golpe e atira outros três guardas para cima. Astrid acerta uma faca numa rede de corda, que segura uma pilha de barris. Estes rolam sobre outros oito guardas.

Os golpes de Matto e os tiros de Huslo ainda continuam a acertar outros guardas duas ou três vezes.

De dentro do seu esconderijo, detrás dos barris, Netis e Jayst só conseguem escutar os barulhos e ver o clarão dos tiros. Enfim, ambos cessam. Um momento depois, eles se sentem confiantes para se levantar.

Ao saírem de sua cobertura, deparam-se com um salão destruído: guardas desacordados por toda parte, garrafas quebradas, barris estatelados, colunas de madeira partidas ao meio, mesas e cadeiras reviradas, e, mais importante, Huslo e Matto ofegantes, mas sorrindo de orelha a orelha.

HUSLO

Eu não me sentia vivo assim
fazia... algum tempo.

MATTO

Ê-guiê.

Huslo procura Astrid para agradecê-la, mas ela sumiu.

HUSLO

Muito obriga-- ué, cadê ele?

MATTO

Nhengá uyê-pá.

Jayst cambaleia para perto deles.

JAYST

O que aconteceu?

HUSLO

Não sei. Tinha alguém aqui. Ali.
Quer dizer...

Ele aponta para o local onde a rede de cordas segurava os barris. Jayst anda até o local e encontra um COMUNICADOR, um fone para um ouvido.

JAYST

Deixaram uma coisa aqui. Matto,
acho que vai ajudar o seu problema.

Jayst entrega para Matto, que coloca o comunicador na orelha.

MATTO

Consegue me entender agora?

JAYST

Sim! Consegui captar a frequência.

Jayst dá dois tapinhas com os dedos nas têmporas.

MATTO

Curioso. Vocês mugaftianos são assustadores.

...ele diz, ainda segurando o mangual.

HUSLO

Onde será que ele foi? O que acha, Matto? Já viu alguém parecido?

Matto coça a cabeça.

MATTO

Não. Pelo tamanho, diria ser outro mugaftiano.

JAYST

(para si mesmo)

Outro? Será que--

Netis interrompe a conversa.

NETIS

Lembrem-se que ainda não estamos fora desta prisão. Precisamos ir antes que cheguem reforços.

Eles acenam.

20. EXT. ESTAÇÃO DE BONDE. MANHÃ.

Eles chegam a uma terraço a céu aberto, logo depois do salão comunal. O terraço é encerrado por parapeitos e é tão alto que ultrapassa as nuvens. Está, certamente, em um dos níveis superiores da prisão.

Cortando os parapeitos, há dois postes de ferro atrelados a duas linhas suspensas, que se encerram em duas caixas de máquinas no chão do terraço. Nas linhas, está pendurado um bondinho de bronze, vazio. Ainda ao lado das caixas, há um grande MONOLITO preto, com veias que cintilam um verde eletrônico.

NETIS

Cuidado!

Ele aponta para cima. Um drakio dá um rasante para abocanhá-los, mas o monolito brilha mais forte com um grunhido grave e o drakio desiste do ataque, repellido.

MATTO

Vocês nunca me contaram que os pahana sabiam controlar os drakios.

HUSLO
(embasbacado)
...mas nós não sabemos, não.

MATTO
Porcaria. Se as Irmãs Pahana
descobriram como controlar drakios,
nós estamos ferrados.

JAYST
Fique tranquilo. Se elas
conseguiram algo assim, nós só
precisamos "pegar emprestado".

Matto se apoia no mangual.

MATTO
É, quando você coloca dessa
maneira...

NETIS
Nós precisamos ir. Entrem logo, eu
vou ver se acho como ligar essa
coisa.

Huslo detém o velho.

HUSLO
Não podemos arriscar que você fique
pra trás. Eu faço isso.

NETIS
Não, é perigoso demais. E se
partirmos sem você?

HUSLO
A gente dá um jeito. Eu me viro
melhor do que você.

Netis hesita, mas não tem argumentos.

NETIS
Tudo bem.

21. INT. SALA COMUNAL. MANHÃ.

De dentro da sala, Astrid observa os quatro através de uma
fresta na porta.

22. EXT. ESTAÇÃO DE BONDE. MANHÃ.

Jayst, Matto e Netis entraram no bonde, que tem lugar para
seis pessoas.

Huslo checa as caixas de máquinas e acha uma alavanca, a qual ele aciona.

HUSLO
Pera lá. Achei!

O bonde começa a se mexer.

NETIS
Vamos, Huslo, corre.

O veículo se afasta, mas, bem a tempo, Huslo consegue pular para dentro.

23. INT./EXT. CAMINHO DO BONDE. MANHÃ.

A trajetória é de descida. De vinte em vinte metros, dois postes e um monolito suportam os cabos do bonde.

JAYST
Netis, posso fazer uma pergunta?

NETIS
Pois não?

JAYST
Perdão, mas o Huslo chamou você de "majestade". O que ele quis dizer com isso?

HUSLO
Ch-chamei?

NETIS
Tudo bem. Ele já provou que é de confiança.

24. EXT. ESTAÇÃO DE BONDE. MANHÃ.

Astrid observa o bonde com seus binóculos. Ela está ao lado do monolito preto e passa a mão na sua superfície.

25. INT./EXT. CAMINHO DO BONDE. MANHÃ.

Netis responde a pergunta de Jayst.

NETIS
Eu sou o príncipe Netis-Imala, o irmão mais velho das Irmãs Pahana e, também, o herdeiro legítimo do trono de meu povo.

HUSLO

Acontece que as Irmãs não tiveram pena em matar os pais, mas, por alguma razão--

NETIS

Por maldade. Foi por isso que permitiram que eu vivesse, pois queriam que eu assiste à destruição de tudo que meu pai construiu.

26. EXT. ESTAÇÃO DE BONDE. MANHÃ.

Tateando a superfície do monolito, Astrid encontra o que procurava: a coisa forma um brilho verde ao redor de sua mão e, então, desliga, tornando-se todo preto.

Observando com os binóculos, ela verifica que todos os outros monolitos também vão se apagando um a um.

Ela volta a atenção para as caixas de máquinas e gira a alavanca.

27. INT./EXT. CAMINHO DO BONDE. MANHÃ.

A conversa segue.

MATTO

Não se preocupe, Netis. Eu sei quem matou Kaluanã e, com o talento investigativo de Huslo, tenho certeza que vamos achar alguma conexão com as Irmãs.

JAYST

E quem foi? Pare de fazer suspen--

O bonde para adjacente a dois postes e um monolito.

MATTO

Porcaria.

HUSLO

Mais essa agora. Pelo menos não temos de nos preocupar com drakios.

NETIS

Eu não sei. Tem algo de errado com essa coisa.

Ele se refere ao monolito, do lado de fora, que está apagado. O mesmo drakio de outrora dá um rasante no monolito e o quebra no meio com facilidade.

A criatura ascende até um círculo de outros três drakios, que voam em círculo acima do bondinho.

HUSLO

Droga, e agora?

Lutando contra a dor das costelas, Jayst coloca a cabeça para fora da janela.

JAYST

A gente está em descida. Huslo, Matto, algum de vocês consegue alcançar a polia que segura o bonde?

MATTO

Consigo.

Huslo segura Matto.

HUSLO

Não. É meu dever se arriscar pelo herdeiro do trono. Não entre na minha frente.

MATTO

Mas, Huslo...

HUSLO

Já disse.

E ele coloca o braço e a cabeça para fora do bonde, tentando alcançar o teto. Matto segura as suas pernas enquanto ele senta na janela vai se alçando até a parte de cima, a palmas da polia.

Sem que ele perceba, os drakios iniciam uma trajetória descendente.

Huslo se estica e, finalmente, consegue pegar na polia.

HUSLO

Deu! Argh!

Ele grita, um dos drakios mergulha para agarrá-lo com as garras, mas colide o dedo contra um dos postes e erra a mira. O bonde balança violentamente com a turbulência. Huslo escorrega e se curva sobre a lombar, com os dois braços balançando no vazio.

MATTO

Huslo!

Matto e Netis escoram os pés de Huslo, que consegue, com dificuldade, balançar-se para agarrar a polia de novo.

HUSLO

Consegui, estou bem!

NETIS

Vai rápido! Precisamos sair daqui.

Os drakios circundam suas presas, tentando achar uma maneira de atacar. Um deles tenta se aproximar de vagar, mas não acha um ângulo confortável.

HUSLO

Sai daqui, seu bafo de esgoto.

E dá um soco na testa do animal, que se afasta causando outra turbulência. Dessa vez, Huslo escorrega pouco e consegue se segurar.

NETIS

Huslo, pare de brincar!

HUSLO

Calma lá, tô quase. Foi!

Ele puxa uma engrenagem do lugar e a polia corre livremente. O bonde toma velocidade.

HUSLO

Não me soltem! Não me soltem!

Do lado de dentro, eles tentam segurar os pés do pahana, que, agora, sofre com a inércia, sendo "atirado para trás".

Os drakios rugem entre si e um deles inicia um novo rasante.

O bonde está tão veloz que as barras e monolitos passam por ele como se fossem borrões. Com dificuldade, eles conseguem puxar Huslo para dentro.

HUSLO

É isso aí!

Matto limpa o suor da testa e SE ESCORA NA JANELA. Jayst sorri e Netis dá um tapinha no ombro do outro pahana.

O drakio alcança o bonde de raspão e, rugindo de frustração, afasta-se para preparar o próximo ataque. O veículo balança violentamente e Matto escorrega para fora da janela.

HUSLO

Matto!

Matto consegue se segurar na borda da janela. Cinco dedos lhe separam da queda-livre.

28. EXT. ESTAÇÃO DE BONDE. MANHÃ.

Astrid observa tudo pelos binóculos e tira um APETRECHO do bolso, um bloco de metal com botões e uma lacuna vazia, onde se encaixaria um comunicador como aquele que Matto encontrou no salão.

29. INT./EXT. CAMINHO DO BONDE. MANHÃ.

Huslo dá a mão para Matto.

HUSLO

Matto! Eu disse que era meu dever se arriscar por Netis!

MATTO

Olha, para a sua informação, não estava nos meus planos, não, viu?!

HUSLO

Cala a boca e puxa pra cima.

As pernas de Matto balançam na diagonal. O bonde corre agilmente pelos cabos.

HUSLO

Barra!

E aponta para um par de barras. Matto prende a respiração e se abraça contra o bonde, livrando-se do impacto, mas voltando à estaca zero da escalada.

HUSLO

Vamos, no três. Um. Dois. Três!

Matto consegue subir até o peito para dentro do bonde. Netis segura a cintura de Huslo e até mesmo Jayst ignora a dor para ajudá-los.

HUSLO

Mais uma vez. Um. Dois. Vai!

Eles puxam mais uma vez. Matto sobe até o plexo solar e consegue enroscar um dos braços numa cadeira.

MATTO

Porcaria. Lá vem ele de novo.

O drakio se aproxima mais uma vez em alta velocidade.

HUSLO

Aguenta firme! Um...

30. DETALHE. APETRECHO DE ASTRID.

Astrid aperta o botão do apetrecho.

31. INT./EXT. CAMINHO DO BONDE. MANHÃ.

HUSLO

Dois...

MATTO

Argh!

Matto larga a mão da poltrona e aperta a orelha, tentando tirar o comunicador, que lhe dá um choque.

Ele escorrega para baixo, fazendo com que Huslo tenha de colocar o tronco para fora até a cintura para conseguir segurá-lo.

HUSLO

Droga! Se segura, Matto. Um...

Dois...

MATTO

Barra!

Matto aponta para uma barra a vários metros. Do outro lado, o drakio se aproxima.

MATTO

Huslo, me solta.

HUSLO

De jeito nenhum. A gente não escapou a prisão junto pra isso, meu amigo.

Matto faz força para baixo e escorrega até os dedos.

HUSLO

Pare de resistir, porcaria! Eu não te salvei da morte em Hakast pra te deixar morrer agora.

Dois dedos escorregam.

MATTO

Huslo, eu não tive a honra de morrer por Kaluanã.

HUSLO

Cala a boca!

Mais um dedo escorrega.

MATTO

Mas é uma honra morrer para que
você salve Netis-Imala.

Outro dedo escorrega.

HUSLO

(para dentro do bonde)

Netis! Jayst! Me ajudem. O Matto
vai--

O último dedo escorrega e Matto despenca.

Netis puxa Huslo para dentro bem a tempo de evitar a barra. O drakio mergulha em direção à presa em queda-livre. Astrid assiste a tudo de seus binóculos.

32. EXT. QUEDA-LIVRE. MANHÃ.

O drakio alcança Matto, mas este lhe dá um soco no focinho. A criatura se encolhe e tenta abocanhá-lo de novo, mas ele luta de volta. Finalmente, o animal lhe dá uma mordida fatal.

33. INT./EXT. CAMINHO DO BONDE. MANHÃ.

O outro lado do caminho se aproxima, é o muro que circunda a prisão. Os guardas, do outro lado, apontam para o bondinho, assustados.

Do lado de dentro do veículo, o trio se segura nas cadeiras.

NETIS

Se segurem!

O bonde colide com um estrondo contra os guardas e o muro, causando um rombo na estrutura de pedra.

34. EXT. ALTO DO MURO. MANHÃ.

O acidente levanta uma nuvem de poeira. De dentro dela, esgueirando-se por entre os escombros, Huslo se levanta e resgata Netis e Jayst, desacordados.

Ao redor da pilha de pedras, madeira e metal, há a entrada de uma escadaria circular, que dá para a saída da prisão.

Mancando, Huslo leva os dois companheiros nas costas. Ele para uma última vez para fitar a prisão. Arfando, dolorido, sangrando, ele promete para si.

HUSLO
Alguém... vai ter de... pagar por
isso.

E atravessa a porta da escadaria.

FIM.