

Você acorda, mas não é o sol que te desperta. É o frio. Um frio cortante, que parece se infiltrar pelas frestas da sua pequena casa de pau a pique e encontrar o caminho direto para os seus ossos. O teto de colmo acima de você está pesado de umidade, e de vez em quando uma gota gelada consegue vencer a barreira de palha e musgo e pingar no chão de terra batida. O som é um "ploc" solitário, quase cômico na penumbra silenciosa do seu lar. Você se encolhe sob o cobertor de lã áspera, que arranha a sua pele e cheira a ovelha e a fumaça de lareira. Não é um cheiro ruim, é o cheiro de casa. O cheiro de sobrevivência.

Lá fora, a aldeia ainda dorme sob um céu cinzento, da cor de chumbo derretido. A névoa se agarra ao chão como um fantasma preguiçoso, envolvendo as poucas dezenas de casebres tortos que compõem o seu mundo. Você conhece cada um deles. A casa do ferreiro, com a mancha de fuligem permanente na parede. A do moleiro, que vive um pouco mais afastado, perto do riacho lento e barrento. A do seu vizinho, Thomas, um homem cujo rosto parece ter sido esculpido em madeira velha, cheio de sulcos e ressentimentos. A esposa dele, a Martha, parou de te cumprimentar há algumas semanas. Você não sabe por quê. Ou talvez, no fundo, você saiba, mas se recusa a admitir. É mais fácil fingir que é só o jeito dela. Você se senta na beirada da sua cama de palha, sentindo o arrepio no contato dos seus pés descalços com o chão frio e irregular. A lareira no centro do cômodo único é apenas um amontoado de brasas vermelhas agonizantes. A sua primeira tarefa do dia, como a de todos os dias, é reavivar esse fogo. É a sua única fonte de calor, o seu único meio de cozinhar a parca refeição do dia, geralmente um mingau de aveia sem graça ou um pão duro. Você se arrasta até lá, o corpo doído pela noite mal dormida e pelo trabalho do dia anterior. A vida aqui é uma rotina de dores. Dor nas costas por se curvar na pequena horta, dor nas mãos por fiar a lã, dor nos pés por caminhar quilômetros para buscar água ou lenha.

Enquanto você sopra as brasas com cuidado, vendo as pequenas faíscas dançarem e a chama começar a lamber a madeira seca que você adiciona, um som diferente corta o silêncio da manhã. Não é o galo, que ainda parece estar com preguiça de anunciar o dia. Não são os porcos fuçando na lama. São vozes. Vozes baixas, mas tensas. E passos. Muitos passos. Pesados, arrastados na lama que se forma na única viela da aldeia.

O seu coração, que antes batia no ritmo lento do despertar, dá um salto. Um tropeço doloroso no peito. As pessoas raramente se reúnem assim tão cedo. A não ser que algo esteja errado. Uma doença súbita. Um acidente. Ou uma acusação. O pensamento surge como uma víbora na sua mente, rápido e venenoso. Você tenta afastá-lo. É paranoia. É o cansaço. É a fome. Não pode ser nada.

Mas as vozes estão mais altas agora. E os passos param. Bem em frente à sua porta.

O silêncio que se segue é mais aterrorizante do que o barulho. Você fica paralisada, de cócoras em frente à lareira, segurando um pedaço de lenha. O fogo recém-nascido lança sombras dançantes nas paredes de barro, fazendo o seu pequeno mundo parecer vivo e ameaçador. Cada sombra parece um dedo apontado na sua direção. Você prende a respiração, tentando ouvir. Consegue distinguir a voz do magistrado local, o senhor Davies, um homem que se considera a lei e a ordem encarnadas, mas que, na verdade, é apenas um proprietário de terras um pouco mais rico que os outros, com um medo mortal de perder o seu status. E a outra voz... a outra voz é a de Thomas, seu vizinho. A voz dele está carregada de uma justiça própria, uma convicção que faz um calafrio percorrer a sua espinha.

E então, uma batida.

Não é uma batida amigável. Não é um "olá, vizinha, posso pegar uma xícara de açúcar emprestada?", até porque açúcar é um luxo que ninguém ali

jamais viu de perto. É uma batida forte, autoritária. O som da madeira da sua porta frágil estalando sob o impacto. BAM. BAM. BAM. Cada batida ecoa dentro do seu crânio.

Você continua imóvel. Talvez se você não se mover, se você não respirar, eles vão embora. Talvez pensem que você não está em casa, que saiu antes do amanhecer para colher ervas na floresta. Aliás, é por isso que eles estão aqui, não é? Pelas suas ervas. Você não é uma bruxa. Você é uma curandeira. Ou, pelo menos, é como você se vê. Você conhece as plantas. Sabe qual delas alivia a febre, qual ajuda a estancar um sangramento, qual acalma a tosse de uma criança. Sua mãe te ensinou, e a mãe dela a ensinou antes. É um conhecimento antigo, passado de mulher para mulher. Mas num mundo onde a linha entre a cura e a feitiçaria é tão fina quanto um fio de teia de aranha, o seu conhecimento se tornou o seu maior perigo.

Na semana passada, o filho mais novo de Martha, o pequeno Samuel, estava com uma febre terrível. Ela veio até você, desesperada, os olhos vermelhos de choro e noites em claro. Você preparou um chá de casca de salgueiro. Uma receita antiga. A febre do menino baixou. Mas, dois dias depois, a vaca da família Thomas secou. Não dava mais leite. E, ontem, uma tempestade estranha arrancou parte do telhado do celeiro deles. Coincidência? Para você, sim. Para uma mente afogada em superstição e medo, alimentada pelos sermões inflamados do pastor aos domingos, que fala sobre o diabo caminhar entre eles disfarçado, não existe coincidência. Existe umnexo causal. A cura do filho foi um pacto. E o preço foi o leite da vaca e o telhado do celeiro. É uma lógica absurda, uma matemática doentia, mas é a única que eles conhecem.

"Abra a porta em nome da Lei!", a voz do senhor Davies troveja lá fora, e desta vez não há como ignorar. A palavra "Lei" soa como uma piada cruel. A lei deles. A lei dos homens que temem o que não entendem.

Lentamente, como se seus membros fossem feitos de pedra, você se levanta. Suas mãos tremem. Você olha ao redor do seu pequeno cômodo. Sua cama desfeita, o tear num canto com um trabalho pela metade, o pequeno feixe de ervas secas pendurado perto da lareira. Coisas normais. Coisas da sua vida. Mas você sabe que, aos olhos deles, cada um desses objetos pode ser transformado em uma prova. A cama de palha? Onde você se deita com demônios. O tear? Onde você tece feitiços nos fios. As ervas?

Ingredientes para poções malignas.

Você caminha até a porta. Cada passo é uma eternidade. A sua mão se ergue para a tranca de madeira. É um gesto simples, que você já fez milhares de vezes. Mas hoje, ele parece carregar o peso do seu destino. Você respira fundo, o cheiro de fumaça e de medo enchendo seus pulmões. E então, você abre a porta.

A luz cinzenta da manhã te cega por um instante. Quando seus olhos se ajustam, a primeira coisa que você vê é o rosto de Thomas. Uma máscara de ódio e triunfo. Ao lado dele, o senhor Davies, com sua postura empertigada e um olhar que mistura desprezo e uma estranha curiosidade. E atrás deles, uma pequena multidão. Seus vizinhos. Pessoas com quem você cresceu, com quem dividiu o pão, com quem celebrou as raras colheitas boas. Agora, eles te olham com uma mistura de medo, acusação e uma excitação doentia. É o show da semana. Um entretenimento macabro para quebrar a monotonia de suas vidas miseráveis.

Ninguém diz nada por um momento. O único som é o do vento frio assobiando entre as casas e o estalar do seu fogo, que agora parece zombar de você com seu calor inútil. Você está exposta, vestindo apenas sua camisola de linho cru, o cabelo desgrehado, vulnerável. E eles estão ali, um tribunal improvisado na sua soleira, prontos para te julgar.

É Martha quem quebra o silêncio. Ela dá um passo à frente, o rosto contorcido de dor e fúria. Ela aponta um dedo trêmulo na sua direção. O dedo dela é a primeira pedra. A primeira de muitas.

"Bruxa!", ela grita. A palavra rasga o ar da manhã como um raio. "Ela é uma bruxa! Ela enfeitiçou meu filho! Ela secou nossa vaca! Ela amaldiçoou nossa casa! É ela! A bruxa!"

A multidão murmura em concordância. O medo deles, agora com um nome e um rosto para culpar, se transforma em uma onda de raiva coletiva. Você olha de um rosto para o outro, procurando um pingo de dúvida, um resquício de compaixão. Não encontra nada. Encontra apenas o reflexo do próprio terror deles. Eles não te odeiam de verdade. Eles odeiam a seca, a doença, a fome, a própria impotência diante de um mundo que não controlam. E hoje, você é o bode expiatório para tudo isso.

O senhor Davies faz um sinal para dois homens corpulentos que você reconhece como os ajudantes do ferreiro. Eles avançam, os olhos baixos, como se tivessem vergonha, mas cumprindo as ordens mesmo assim. Um deles agarra seu braço direito, o outro o esquerdo. O toque deles é bruto, os dedos fortes apertando sua pele, te deixando sem chance de reação. Você não luta. Não grita. De que adiantaria? Qualquer resistência seria apenas mais uma prova da sua culpa. A bruxa não se submeteria docilmente à justiça dos homens, diriam eles. Então você fica parada, o corpo rígido de choque e resignação. Eles te puxam para fora de casa, para a lama fria da viela. A multidão se afasta para abrir caminho, como se tivessem medo de que um simples toque seu pudesse contaminá-los.

Enquanto eles te arrastam pela aldeia, você sente o frio da lama nos seus pés descalços. Vê as janelas das outras casas, com rostos curiosos espiando por trás das cortinas. Ninguém sai para te defender. Ninguém ousa. O medo é uma doença contagiosa, e ninguém quer ser o próximo a ser acusado. Você é levada para longe do calor da sua lareira, para longe do seu pequeno mundo, em direção a um futuro incerto e aterrorizante. O seu julgamento, você percebe, não vai acontecer num tribunal. Ele já começou. E ele está acontecendo agora, nos olhos de cada pessoa que te vê passar. E na mente deles, não há a menor dúvida. Você já é culpada.

A caminhada, se é que se pode chamar assim, é uma tortura em câmera lenta. Você não está andando, está sendo arrastada. Os dedos dos ajudantes do ferreiro são como garras de ferro cravadas nos seus braços, e eles te puxam para a frente sem qualquer delicadeza. Seus pés descalços afundam na lama gelada, uma mistura de terra, água da chuva, dejetos de animais e sabe-se lá o que mais. A cada passo, a lama suga seus pés com um barulho nojento, e o frio sobe pelas suas pernas, um presságio do que está por vir. Você tropeça, quase cai, mas as mãos que te seguram te erguem com um puxão brusco que estala seu ombro. Não há compaixão aqui. Você não é mais uma pessoa. Você é uma encomenda a ser entregue. A sua procissão da vergonha avança pela viela principal. A multidão te segue, uma massa disforme de rostos conhecidos e, ainda assim, irreconhecíveis. Eles mantêm uma certa distância, como se a sua suposta maldade fosse uma doença que pudesse saltar pelo ar. Alguns sussurram, e você consegue captar fragmentos das conversas. "...sempre soube que havia algo de estranho nela...", diz uma mulher que, na semana passada, te agradeceu com um sorriso por ter lhe dado um pouco de salsa da sua horta. "...os olhos dela...", murmura um homem com quem você dançou na última festa da colheita. Pequenas traições que cortam mais fundo do que a lama fria.

Martha e Thomas, seus vizinhos e acusadores, caminham logo atrás dos seus captores, como os patronos orgulhosos deste circo de horrores. O rosto de Thomas está vermelho de excitação e fúria, e ele gesticula para a multidão, apontando para você, alimentando a chama do ódio coletivo.

"Vejam! A serva de Satã!", ele brada. "Ela caminha entre nós, mas seu coração pertence ao inferno!". A multidão responde com um murmúrio de aprovação assustada. É mais fácil acreditar nele do que duvidar. Duvidar seria perigoso. Duvidar poderia fazer de você o próximo a ser arrastado pela lama.

Vocês passam em frente à igreja. A pequena construção de pedra com seu telhado de ardósia parece te julgar em silêncio. A porta de carvalho está fechada. O pastor, um homem de palavras duras e olhar severo, que aos domingos prega sobre fogo e enxofre, não está em lugar nenhum. Talvez ele esteja lá dentro, rezando pela sua alma. Ou, mais provavelmente, está apenas esperando o momento certo para fazer sua entrada triunfal neste teatro.

O seu destino final não é um castelo ou uma fortaleza. A aldeia não tem nada tão grandioso. Eles te levam para uma pequena construção de pedra, quase um barracão, que fica um pouco afastada das casas. É o "lock-up", o calabouço da aldeia. Uma palavra pomposa para o que, na verdade, não passa de um depósito úmido e esquecido, usado para trancafiar bêbados até que a sobriedade os encontre ou ladrões de galinha enquanto esperam a justiça do magistrado. Hoje, ele tem uma nova e ilustre ocupante. Você. Um dos homens abre a pesada porta de madeira com uma chave de ferro enferrujada. O som da fechadura girando é alto e definitivo. Eles te empurram para dentro sem cerimônia. Você tropeça no batente de pedra e cai de joelhos no chão duro e irregular. Antes que você possa sequer olhar ao redor, a porta se fecha com um baque surdo e pesado. O som da tranca sendo passada do lado de fora ecoa no pequeno espaço, selando seu confinamento.

E então, o silêncio. E a escuridão.

Não é uma escuridão parcial. É uma escuridão total, absoluta. Uma escuridão que parece ter peso e textura. Você estende as mãos, mas não vê nada. O ar é pesado, carregado de um cheiro de mofo, de pedra úmida, de podridão e de desespero antigo. É o cheiro de todos os infelizes que já estiveram aqui antes de você. Você se levanta devagar, com o corpo todo dolorido. Seus joelhos ardem pelo contato com o chão de pedra. Você dá um passo para o lado e sua mão toca uma parede. É fria, áspera e coberta por uma camada fina e pegajosa de limo. Você segue a parede, tateando o caminho, mapeando os limites da sua nova realidade. O lugar é minúsculo. Talvez dois passos largos de comprimento, um e meio de largura. Não há janela. Não há mobília. Apenas as quatro paredes de pedra, o chão de pedra e o teto que você não consegue alcançar. Este é o seu mundo agora. O tempo perde o sentido. Podem ter se passado minutos ou horas. Você se senta no chão, encolhida num canto, tentando conservar o mínimo de calor que seu corpo ainda possui. A camisola de linho, úmida e suja de lama, não oferece proteção alguma contra o frio que emana das pedras. Você treme, não apenas de frio, mas de um medo que parece ter se solidificado no seu estômago. O que vai acontecer agora? Eles vão te deixar aqui para morrer de fome? Vão te levar para um julgamento formal em alguma cidade maior? Ou o seu destino será decidido aqui mesmo, por estas pessoas que um dia você chamou de vizinhos?

De repente, o som da tranca novamente. A porta se abre, e um feixe de luz cinzenta invade a escuridão, te fazendo piscar e proteger os olhos. Na silhueta contra a luz, você vê três figuras. O senhor Davies, o magistrado, entra primeiro, o rosto impassível. Logo atrás dele, o pastor, o Reverendo Miller, finalmente fez sua aparição. Ele carrega uma Bíblia de capa de couro como se fosse uma arma. E, por último, uma mulher mais velha, Goodwife Hettie, a parteira da aldeia. Uma mulher cujo trabalho era trazer a vida ao mundo, mas que hoje parece estar ali para inspecionar a morte.

Eles não trazem uma tocha. A única luz vem da porta aberta, deixando metade do cubículo na penumbra. O senhor Davies para na sua frente, olhando para você de cima, encolhida no chão.

"Em nome de Deus e do Rei, você está acusada do crime de bruxaria", ele diz, a voz formal e sem emoção. "Você fez um pacto com o Diabo? Você renunciou ao seu batismo?"

As perguntas são um roteiro, uma formalidade. A resposta não importa. Se você negar, está mentindo sob a influência do demônio. Se você confessar, bem, você assina a sua própria sentença. É uma armadilha perfeita, um jogo de soma zero onde você sempre perde.

"Eu não sou uma bruxa", você sussurra, a voz rouca pelo desuso e pelo medo. "Eu não fiz pacto nenhum."

O Reverendo Miller dá um passo à frente. "A mentira é a língua do Diabo!", ele rosna. "Ele te dá forças para resistir à verdade. Mas a verdade será encontrada. A marca dele será encontrada em você."

A marca. Você já ouviu as histórias. Sussurros aterrorizados sobre a marca da bruxa. Um sinal que o próprio Diabo deixaria no corpo de suas servas para selar o pacto. Um lugar onde uma agulha poderia ser inserida sem causar dor ou sangramento. Qualquer coisa poderia ser a marca. Uma verruga. Uma pinta. Uma cicatriz antiga de uma queda na infância. Uma picada de inseto. A busca não era para encontrar a prova. Era para criar a prova a partir do nada.

"Goodwife Hettie", o senhor Davies comanda, com um aceno de cabeça.

A velha parteira se aproxima. O rosto dela é uma rede de rugas, os olhos pequenos e atentos. Ela não te olha com ódio, mas com uma espécie de curiosidade profissional e sombria. É como se você não fosse uma pessoa, mas um objeto a ser examinado.

"Tire a roupa", ela ordena, a voz surpreendentemente firme.

O frio no seu estômago se transforma em gelo. Você fica paralisada. A humilhação da ordem é tão violenta quanto um tapa na cara. Ser despida na frente desses homens, na frente desta mulher que te viu crescer.

"Agora!", a voz do magistrado soa como um chicote.

Com as mãos trêmulas, tão desobedientes que mal conseguem segurar o tecido, você começa a desamarrar a sua camisola. O tecido sujo e áspero desliza pelo seu corpo e cai aos seus pés, deixando você completamente nua na luz fria e cinzenta. Você cruza os braços sobre o peito, uma tentativa patética de se proteger dos olhares deles. O frio do ar é cortante, mas o frio da vergonha é ainda pior. Você se sente como um animal sendo inspecionado antes do abate.

Hettie começa o seu trabalho. É uma inspeção metódica, desumana. Ela te força a virar, a levantar os braços, a se curvar. Os dedos dela, secos e calosos, percorrem cada centímetro da sua pele. Ela examina suas costas, suas pernas, a sola dos seus pés. Ela inspeciona seu cabelo, seu couro cabeludo. O Reverendo Miller observa com uma intensidade febril, murmurando versículos da Bíblia. O senhor Davies assiste a tudo com uma distância calculada, o rosto uma máscara de oficialidade. Para eles, isso não é um abuso. É um procedimento legal. É a busca pela verdade divina. Para você, é a aniquilação da sua dignidade.

O tempo se arrasta. Cada segundo é uma eternidade de vergonha. Você desliga sua mente. Você se concentra num ponto na parede de pedra, tentando se transportar para outro lugar. Para a sua horta, sentindo o cheiro da terra e da hortelã. Para a floresta, ouvindo o som do vento nas folhas. Qualquer lugar, menos aqui.

E então, Hettie para. Ela está examinando a sua omoplata esquerda.

"Aqui", ela diz, a voz baixa, mas carregada de triunfo. "Aqui está."

O senhor Davies e o Reverendo se aproximam para ver. Você tenta virar a cabeça, mas não consegue enxergar. O que ela encontrou? Uma pequena pinta que você tem desde que nasceu? Uma sarda um pouco mais escura?

"Uma marca do Diabo", o Reverendo Miller declara, a voz vibrando de convicção. "Inquestionável. O selo da besta."

Hettie tira do bolso do avental um pequeno estojo de couro. De dentro, ela pega uma agulha longa e fina. O metal brilha debilmente na luz. O seu coração para. Você sabe o que vem a seguir. O teste.

"Segurem-na", ordena o senhor Davies.

Você não precisa do aviso. O terror te dá uma força que você não sabia que tinha. Você se debate, tenta recuar, mas não há para onde ir. As mãos dos seus captores, que esperavam do lado de fora, entram no cubículo e te agarram novamente, te imobilizando contra a parede fria.

Hettie se aproxima com a agulha. Você fecha os olhos com força, esperando a dor. Ela pressiona a ponta da agulha contra a sua pele, no local da sua suposta marca. Você sente uma picada fina, aguda. Uma dor real. E, instintivamente, você solta um gemido.

"Ela sentiu", diz Hettie, com uma ponta de incerteza.

"É um truque do Diabo!", o Reverendo Miller intervém rapidamente. "Ele a faz sentir dor para nos enganar! Veja! Não há sangue!"

Hettie retira a agulha. Há um minúsculo ponto vermelho no local, mas, de fato, não jorra sangue como se fosse um ferimento maior. Qualquer um saberia que uma picada de agulha raramente sangra profusamente. Mas aqui, nesta câmara de horrores, a ausência de sangue é a prova final.

"Está feito", diz o senhor Davies, com uma finalidade terrível. "A marca foi encontrada. O teste foi conclusivo."

Ele se vira para sair, a sua tarefa cumprida. O Reverendo lança sobre você um último olhar de desprezo e piedade distorcida. Hettie guarda sua agulha, evitando seu olhar.

Eles saem, e a porta se fecha mais uma vez. A escuridão volta a te engolir, mas desta vez, é diferente. Antes, era uma escuridão de incerteza. Agora, é uma escuridão de condenação. Eles encontraram o que queriam. Ou melhor, eles criaram o que queriam. Uma pinta inofensiva e uma picada de agulha foram transformadas na prova irrefutável da sua aliança com o mal. Você se deixa escorregar pela parede até o chão, nua, suja, violada e completamente sozinha. O julgamento oficial ainda nem começou, mas o veredito já foi dado. E foi escrito na sua própria pele.

A escuridão que te engole depois que eles saem é uma criatura viva. Ela pressiona seus tímpanos, te isola do mundo. Por um momento, não existe nada além do seu coração batendo descontroladamente, um tambor frenético num universo vazio. Você continua no chão, nua, o frio da pedra sugando o último resquício de calor do seu corpo. A vergonha queima mais do que o frio. A imagem dos olhos do reverendo, do magistrado, da parteira, está gravada a ferro quente na sua mente. Eles não te viram. Eles inspecionaram um pedaço de carne, um objeto, procurando por uma falha de fabricação que provasse a sua maldade inerente. E eles a encontraram. Numa pinta que sua mãe costumava beijar quando você era criança, dizendo que era onde um anjo tinha te tocado. A ironia é tão amarga que quase te faz engasgar.

O tempo, esse conceito tão abstrato, se desfaz. Não há sol para marcar o dia, não há lua para marcar a noite. A sua única medida de tempo é a fome, que começa como uma pontada incômoda e lentamente se transforma numa dor oca e constante no seu estômago. E a sede. Ah, a sede. Sua boca está seca, a língua parece um pedaço de lã grossa. Você engole em seco, mas não há saliva. Cada respiração arranha sua garganta.

No silêncio absoluto, seus outros sentidos se aguçam de uma forma quase dolorosa. Você consegue ouvir o som quase imperceptível da água se infiltrando pelas pedras em algum canto, um gotejar lento e enlouquecedor. Consegue cheirar a podridão úmida, o cheiro de urina antiga que parece impregnado no próprio chão, e por baixo de tudo, o

cheiro metálico e fraco do seu próprio medo. Sua pele nua sente cada imperfeição da pedra, cada corrente de ar minúscula que entra por frestas invisíveis. Você é um animal encurralado, reduzido aos seus instintos mais básicos. Sobreviver. Mas como?

Você tenta pensar, organizar a sua mente, mas é como tentar agarrar fumaça. Os pensamentos são caóticos, fragmentados. A imagem do seu pequeno casebre. O calor da sua lareira. O cheiro do pão que você assou há três dias. O rosto de Martha, sua acusadora. Você se lembra de ter ajudado no parto dela, dois anos atrás. Você segurou a mão dela, limpou sua testa suada, lhe deu chá de ervas para aliviar a dor. Foi você quem enrolou o pequeno Samuel no seu primeiro cobertor. E agora, ela te chama de bruxa. Como o medo pode apodrecer a memória de forma tão rápida? Como a gratidão pode se transformar em ódio com tanta facilidade? É uma lição cruel sobre a natureza humana, e você está tendo uma aula intensiva, sem direito a intervalo.

Você não sabe quanto tempo se passou quando ouve o som da tranca novamente. Seu corpo se enrijece. São eles, voltando. Para quê? Mais humilhação? Mais "testes"? A porta se abre, e a luz cinzenta é uma agressão aos seus olhos. Você se encolhe, se vira para a parede. Mas a voz que fala não é a do magistrado Davies. É uma voz nova. Calma, controlada, com um sotaque que não é da sua aldeia. Um sotaque da cidade. "Levante-se, mulher."

A voz não é alta, mas tem uma autoridade que a do magistrado apenas sonha em ter. É uma autoridade fria, profissional. Você se vira, hesitante, protegendo sua nudez com os braços. Parado na porta está um homem. Ele é alto, magro, e está vestido inteiramente de preto. Não o preto surrado e funcional do pastor, mas um preto de boa qualidade, limpo, quase elegante. O rosto dele é estreito, pálido, com olhos pequenos e escuros que te analisam com um distanciamento assustador. Ele não parece um fanático religioso. Ele parece um burocrata. Um cobrador de impostos da alma. Ele segura um pequeno caderno de couro e uma pena, como se estivesse aqui para fazer um inventário.

Atrás dele, o senhor Davies e o Reverendo Miller parecem quase... submissos. Como gerentes de uma filial que acabaram de receber a visita surpresa do CEO. Fica claro que este homem está no comando.

"Meu nome é John Stearne", ele diz, a voz plana. "Vim da cidade a pedido do magistrado para conduzir a sua examinação. Entendo que uma marca já foi localizada. Um bom começo. Mas a confissão é a rainha das provas." Ele te olha de cima a baixo, e pela primeira vez, há uma mudança em sua expressão. Uma leve contração de desagrado. "Vistam-na", ele diz, não para você, mas para os outros. "A indecência não serve ao nosso propósito. Precisamos da mente dela clara, não distraída pela vergonha ou pelo frio."

Essa pequena ordem, essa aparente gentileza, é mais aterrorizante do que a crueldade anterior. A brutalidade dos aldeões era movida pelo medo e pela ignorância. Era caótica, passional. Isso é diferente. Isso é frio, metódico. É um procedimento. Você não é mais uma vizinha odiada; você se tornou um projeto, um quebra-cabeça a ser resolvido.

Goodwife Hettie, a parteira, é empurrada para dentro com sua camisola suja. Ela não olha nos seus olhos enquanto te ajuda a vestir a roupa fria e úmida. O tecido gruda na sua pele, mas é melhor do que a nudez. É uma fina camada de proteção, uma armadura de trapos.

Eles não te levam de volta para a sua cela minúscula. Em vez disso, te conduzem a um cômodo adjacente, um pouco maior. Talvez um antigo depósito de grãos. Não há janelas, mas uma mesa tosca e dois bancos foram colocados no centro. Uma única vela grossa queima sobre a mesa, lançando sombras longas e trêmulas que dançam como espectros nas paredes.

O homem, Stearne, senta-se em um dos bancos. Ele abre seu caderno, mergulha a pena no tinteiro. O senhor Davies e o Reverendo Miller ficam de pé contra a parede, como estudantes observando o mestre. Você fica de pé do outro lado da mesa.

"Sente-se", diz Stearne, sem levantar os olhos do caderno. O tom é quase casual, como se estivesse te convidando para um chá. Você obedece, sentando-se na beirada do banco duro. Seu corpo todo treme, uma combinação de frio, medo e exaustão.

"Agora", ele começa, finalmente te olhando nos olhos. Os olhos dele são como dois pedaços de carvão. "Vamos conversar. Quero que me conte tudo. Sobre o seu pacto. Quando você conheceu o Homem de Preto? O que ele te prometeu? Riquezas? Poder? Amantes?"

"Eu não conheço nenhum homem de preto", você diz, a voz um fiapo. "Eu não fiz pacto nenhum."

Stearne suspira, um som de paciência forçada. É a atitude de um adulto lidando com uma criança teimosa. "Toda bruxa diz isso no começo. É a primeira mentira que o seu mestre lhes ensina a contar. A lealdade é admirável, devo admitir. Mas é uma lealdade mal colocada."

Ele se inclina para a frente, e a luz da vela ilumina seu rosto pálido, fazendo as sombras sob seus olhos parecerem abismos. "Veja bem, eu não estou aqui para te machucar. A tortura física raramente produz uma confissão verdadeira. O corpo mente para escapar da dor. Não, eu estou interessado na sua alma. E para chegar até ela, precisamos apenas... esperar."

Você não entende. Esperar o quê?

"Nós vamos 'velar' você", ele explica, como se estivesse descrevendo a receita de um bolo. "Vamos ficar de vigia. Você ficará sentada neste banco. Não pode dormir. Não pode se deitar. Não pode nem mesmo se encostar na parede. Se você cochilar, nós a acordaremos. Se tentar fechar os olhos por muito tempo, nós a cutucaremos."

O plano dele se desenrola na sua frente, simples e diabolicamente eficaz. Não é tortura com ferro quente ou chicotes. É a tortura do tempo. A tortura da exaustão.

"Por que?", você sussurra.

"Porque o seu mestre, o Diabo, e os seus familiares, os seus demônios de estimação, não podem te abandonar por muito tempo", ele diz, com a lógica irrefutável de um louco. "Eles precisam vir se alimentar. Eles vêm na forma de um gato, um rato, um sapo, até mesmo uma aranha. Eles virão até você para beber do seu sangue na marca que encontramos. E quando eles vierem, nós os veremos. E você não terá mais como negar."

Ele faz um sinal para a porta. Dois homens da aldeia, com os rostos ansiosos e assustados, entram. Eles são os seus primeiros guardas.

"A tarefa de vocês é simples", Stearne instrui os homens. "Observem-na. Observem cada movimento. E, acima de tudo, não a deixem dormir. Se um animal entrar no cômodo, não o matem. Apenas observem-no. A cada duas horas, um novo par de vigias virá para substituí-los. Eu mesmo virei de tempos em tempos para continuar nossa conversa."

Ele se levanta, satisfeito com seu arranjo. Ele é um caçador montando a armadilha perfeita. Ele não precisa correr atrás da presa. Ele só precisa esperar que ela caia, exausta e delirante, em seus braços.

Ele se vira para você uma última vez antes de sair. "Reze, se ainda se lembra como. Peça a Deus que te dê forças para confessar e salvar a sua alma imortal. É a única misericórdia que lhe resta."

A porta se fecha. Você fica sozinha com os dois homens. Eles se sentam no banco contra a parede oposta, os olhos fixos em você. O silêncio no cômodo é pesado, quebrado apenas pelo crepitar da vela. Você está sentada, ereta, no banco duro. Suas mãos estão pousadas nos joelhos. Do lado de fora, a noite finalmente caiu, mas aqui dentro, o tempo parou. A



sua longa, interminável vigília acaba de começar. E você sabe, com uma certeza terrível, que antes do sol nascer de novo, você terá desejado que eles tivessem usado ferro quente. Seria mais rápido. E talvez, só talvez, mais humano.

O tempo, na ausência do sol, começa a se liquefazer. Sua noção de minutos e horas se dissolve numa pasta cinzenta de ansiedade e exaustão. A sua única referência é a vela sobre a mesa. Ela queima com uma lentidão agonizante, a chama dançando preguiçosamente, indiferente ao seu drama. Você a encara até seus olhos arderem, transformando a pequena chama num borrão luminoso, depois numa auréola, depois em nada. Você se concentra no som. O crepitar ocasional do pavio. A respiração pesada dos seus dois guardas. O som do seu próprio sangue pulsando nos ouvidos, um ritmo constante e surdo. Tum-tum. Tum-tum. O som da sua vida se esvaindo. Os seus guardas. Vamos falar sobre eles. São dois rapazes da aldeia, jovens o suficiente para ainda terem um pouco de vida nos olhos, mas velhos o suficiente para já terem aprendido que é mais seguro seguir ordens do que fazer perguntas. Eles se sentam no banco oposto, te encarando. No começo, eles tentam parecer severos e importantes, como se estivessem guardando o portão do inferno. Mas a monotonia é uma inimiga poderosa da pompa. Depois da primeira hora, a postura deles relaxa. Um deles começa a bocejar, tentando disfarçar o som com uma tosse. O outro fica remexendo numa farpa solta do banco de madeira. Eles não falam com você. Eles não falam nem entre si. A presença deles é uma parede de silêncio acusador. Eles não te odeiam. Eles mal te conhecem. Mas eles estão apavorados. E o medo deles é o seu maior inimigo.

Seu corpo começa a protestar. Primeiro, são as costas. Uma dor aguda começa na base da sua coluna e irradia para cima, como se cada vértebra estivesse sendo lentamente separada da outra. Depois, são as suas pernas. Os músculos da sua coxa, tensos por manter a postura ereta, começam a tremer. Seus pés, ainda úmidos e frios, estão completamente dormentes. Você daria qualquer coisa para poder se levantar, para esticar os membros, para andar de um lado para o outro. Mas você não pode. Mover-se é suspeito. Relaxar é proibido. Dormir? Dormir é traição.

E a sede. Meu Deus, a sede. É uma lixa na sua garganta. Você se lembra da água fresca do poço, do seu balde de madeira, do som dela caindo na caneca de estanho. A memória é tão vívida que você quase sente o gosto. Sua mente, desesperada por qualquer tipo de alívio, começa a te torturar com pequenas miragens de conforto. O calor da sua lareira. O toque macio do seu gato, Pimenta, se enroscando no seu colo. Onde ele estará agora? Provavelmente miando na sua porta fechada, sem entender por que você o abandonou. O pensamento te causa uma dor mais aguda do que a das suas costas.

As horas passam. Ou pelo menos você acha que passam. A porta se abre e dois novos guardas entram. Os primeiros saem com uma expressão de alívio indisfarçável. O novo turno começa. Um dos novos guardas é mais velho, um homem chamado Gideon, cujo filho você ajudou a curar de uma tosse terrível no último inverno. Ele não te olha nos olhos. Ele fixa o olhar na parede, um pouco acima da sua cabeça. O silêncio dele é pesado, carregado de uma vergonha que não ousa se manifestar. O outro guarda é jovem, e ele te olha com uma curiosidade mórbida, quase excitada. Ele acredita em cada palavra. Para ele, você é a estrela do show, o monstro da história de ninar que se tornou real.

Seu cérebro, privado de descanso, começa a se rebelar. A realidade começa a ficar... escorregadia. As sombras projetadas pela vela não são mais apenas sombras. Elas se alongam, se contorcem. Por um instante, a sombra do guarda curioso parece ter chifres. A mancha de umidade na parede parece se transformar num rosto gritando. Você pisca, e tudo volta ao

normal. Mas a imagem fica. São alucinações? Ou, como o caçador de bruxas Stearne diria, é o véu entre os mundos que está se afinando? O seu cansaço está te deixando vulnerável à influência do demônio? A lógica deles é tão perversa que começa a se infiltrar na sua própria mente. A dúvida é uma semente venenosa. E se eles estiverem certos? E se aquela pinta for mesmo uma marca? E se as suas curas não forem apenas conhecimento, mas algo mais? Você sacode a cabeça, tentando afastar esses pensamentos. Não. Não. Você conhece a si mesma. Você é apenas uma mulher. Sozinha. Com medo.

E então, acontece.

Um barulho. Um arrastar minúsculo, vindo do canto mais escuro do cômodo. Instantaneamente, os dois guardas ficam tensos. O jovem se inclina para a frente, os olhos arregalados. Gideon, o mais velho, parece ter encolhido. Um pequeno rato marrom emerge da sombra. Ele se move com a confiança nervosa dos roedores, parando, farejando o ar, depois correndo um pouco mais para a frente. É um rato comum. A aldeia está cheia deles. Metade da sua vida é gasta tentando proteger sua comida dessas pequenas criaturas. É a coisa mais normal do mundo.

Mas não hoje. Não aqui.

Para os seus guardas, aquilo não é um rato. É um familiar. É um demônio em miniatura, vindo para te visitar, para beber do seu sangue, para te dar ordens do seu mestre infernal.

O rato para no meio do cômodo, a alguns metros de você. Ele te olha com seus olhinhos pretos e brilhantes. Ele não vê uma bruxa. Ele vê uma forma grande e imóvel que não representa uma ameaça imediata.

Você não se move. Você mal respira. Você sabe que qualquer reação será uma confissão. Se você sorrir, está cumprimentando seu lacaio. Se você demonstrar medo, está com medo de ser descoberta. Se você não fizer nada, está se comunicando com ele através de feitiçaria silenciosa. A armadilha é perfeita.

"É ele...", sussurra o guarda mais jovem, a voz trêmula de pavor e fascinação. "Um dos seus... espíritos."

Gideon apenas engole em seco, fazendo o sinal da cruz repetidamente no peito.

O rato, talvez assustado pelo sussurro, corre e desaparece numa fresta na parede oposta. Foi embora. A visita durou menos de dez segundos.

Mas foi o suficiente.

O clima no cômodo mudou para sempre. A suspeita se tornou certeza aos olhos deles. Eles viram. Eles têm uma testemunha ocular do seu pacto com o mal. Um rato. Um maldito rato, que provavelmente estava apenas procurando por uma migalha de pão, acaba de se tornar a principal testemunha de acusação no seu julgamento. A situação é tão absurdamente estúpida que você sente uma vontade histérica de rir. Mas o riso morre na sua garganta seca. Porque você sabe que essa estupidez vai te matar. A exaustão agora é uma onda física que te arrasta para o fundo. Suas pálpebras pesam uma tonelada cada. Sua cabeça pende para a frente, e você a puxa para cima com um esforço hercúleo. A chama da vela se multiplica. Agora são três. Cinco. Um coro de luzes dançantes. O zumbido nos seus ouvidos está mais alto, e vozes parecem se misturar a ele. Sussurros indecifráveis. Você está perdendo. A batalha contra o sono, contra a loucura, está sendo vencida pelo inimigo.

A porta se abre novamente. Desta vez, é Stearne, o caçador de bruxas. Ele olha para você, depois para os guardas. O guarda jovem mal consegue se conter.

"Senhor! Nós vimos! Um rato! Ele veio até ela!", ele diz, a voz cheia de triunfo.

Stearne não demonstra surpresa. Ele apenas acena com a cabeça, como um professor cujo aluno finalmente resolveu uma equação simples. Ele

dispensa os guardas e se senta novamente à sua frente. A vela está muito menor agora, um toco de cera derretida. Quanto tempo se passou? Um dia? Dois?

"Então", ele diz, a voz ainda calma, ainda profissional. "Seus amigos vieram te visitar. Isso é bom. Isso significa que você está ficando cansada de resistir."

Ele se inclina, e seu rosto pálido parece flutuar na escuridão. "Acho que agora você está pronta para conversar de verdade. Vamos começar de novo. Mas desta vez, quero a verdade. Me fale sobre Pimenta."

O nome do seu gato. Como ele sabe o nome do seu gato? A pergunta te atinge com a força de um soco. Alguém deve ter contado a ele. Um vizinho. Alguém que viu você conversando com seu animal de estimação, como qualquer pessoa faz. Mas nas mãos dele, esse fato inocente se torna uma arma.

"Ele não é apenas um gato, é?", Stearne continua, a voz suave e persuasiva, como veneno doce. "Ele é o seu familiar principal, não é? É ele quem leva suas mensagens para o seu mestre. Conte-me. Qual é o nome de demônio dele? Bafomé? Azazel? Belzebu?"

Você olha para ele, através do nevoeiro da sua exaustão. A sua mente está fraturada. A realidade e o pesadelo estão dançando juntos. E no centro daquela dança macabra, está este homem, com seu caderno e sua pena, reescrevendo a sua vida, transformando seu amor por um animal num pacto com o inferno. A sua vontade está se esfarelando como pedra de areia. E ele sabe disso. A caçada está quase no fim.

O nome do seu gato. Pimenta. A palavra sai da boca de John Stearne, o caçador de bruxas, e acerta você com a força de uma pedra. Como ele sabe? A pergunta ecoa no seu cérebro exausto e confuso. É uma violação. Ele não invadiu apenas a sua casa, a sua liberdade. Ele invadiu as suas memórias, os seus afetos. Ele pegou algo puro, o nome que você sussurra quando enterra o rosto no pelo macio do seu animal, e o transformou em prova de um crime cósmico.

"Ele não é só um gato, não é?", Stearne repete, a voz dele é um óleo derramado sobre águas turbulentas. Calma, suave, e incrivelmente perigosa. Ele não precisa gritar. O poder dele não está no volume, mas na precisão cirúrgica com que ele desmonta a sua realidade.

Você olha para ele, e a chama da vela entre vocês parece oscilar, lançando o rosto dele numa dança de luz e sombra. Por um momento, ele parece um demônio de verdade, saído das gravuras dos folhetos que o pastor às vezes mostrava. Mas não. Ele é pior. Um demônio acreditaria na própria mitologia. Stearne é apenas um homem. Um homem que descobriu que o medo e a exaustão são as chaves mestras que abrem qualquer alma.

"Ele é... só um gato", você consegue dizer, a voz um arranhão na garganta seca.

Stearne sorri. Um sorriso fino, sem humor. "Ah, não. Ele é o seu familiar. O seu 'diabinho'. O espírito que o Diabo designou para te servir. Para te ajudar com as suas... tarefas. Vamos, não seja tímida. É um arranjo muito comum. Conte-me, o que ele faz por você? Ele azeda o leite dos seus vizinhos? Ele causa doenças no gado? Ele te avisa quando alguém com um coração puro se aproxima?"

Cada pergunta é uma pá de terra jogada sobre você. Ele está te enterrando viva numa narrativa que não é sua. Ele não está procurando pela verdade. Ele está te oferecendo um roteiro e esperando que você o leia.

"Não...", você sussurra. A negação é um reflexo, mas está cada vez mais fraca. A energia para lutar está se esvaindo. Manter a cabeça erguida já exige toda a sua concentração.

"Não seja modesta", ele insiste, consultando o seu caderninho como se fosse um guia. "A família do Thomas. A vaca deles secou. Foi um pedido

seu, ou o seu familiar agiu por conta própria? Às vezes eles são superzelosos, eu sei. Ansiosos para agradar a sua mestra." Ele está tecendo uma teia ao seu redor, usando os fios da sua própria vida. A vaca do Thomas. O filho da Martha. Uma tempestade. Um rato no chão da sua cela. Fatos desconexos que, na boca dele, se tornam um padrão inegável de malícia. É uma conspiração, e você é a estrela. A privação de sono é uma forma de afogamento lento. Primeiro, você luta, se debate. Depois, a exaustão te invade. E finalmente, você começa a engolir a água. Seu cérebro começa a se afogar. As bordas da realidade se dissolvem. O rosto de Stearne parece se esticar, se deformar. A chama da vela deixa um rastro de luz no ar toda vez que você pisca. O zumbido nos seus ouvidos agora tem vozes, sussurros que se misturam com a voz calma e insistente dele.

"Você precisa de descanso", diz Stearne, e a frase soa como a mais pura das verdades. Descanso. Dormir. Deitar no chão frio, fechar os olhos e deixar a escuridão te levar. É tudo o que você quer. É um desejo tão poderoso, tão visceral, que anula todos os outros. Anula o medo, a raiva, a vontade de sobreviver.

"Eu posso providenciar isso", ele continua, a voz como um bálsamo envenenado. "Assim que terminarmos nossa conversa. Assim que você me ajudar a entender. Eu só preciso que você me conte a verdade. A confissão limpa a alma. E liberta o corpo para o descanso. É tudo o que você quer, não é? Descansar?"

"Sim...", você murmura, sem querer. A palavra escapa. É a confissão de um desejo, não de um crime. Mas para ele, não há diferença.

"Ótimo. Estamos progredindo", ele diz, satisfeito. Ele se inclina um pouco mais. "Quando o Diabo veio até você pela primeira vez? Foi na floresta? Ele era um homem bonito? Bem vestido? Ele te ofereceu coisas, não foi? O que você mais desejava?"

Sua mente, desesperada por uma saída, viaja. Ela não vai para a floresta, para um encontro com o Diabo. Ela vai para o inverno passado. A fome. O frio que parecia rachar os ossos. A visão do seu prato vazio, dia após dia. A dor no seu estômago. O medo de não sobreviver até a primavera.

"Fome...", você sussurra.

"Ah, sim. A fome", Stearne agarra a palavra com avidez. "Ele te prometeu que você nunca mais passaria fome? Que as suas colheitas seriam sempre fartas, enquanto as dos seus vizinhos apodreceriam? Foi uma boa troca, não foi? Um estômago cheio em troca de uma alma. Muitos fariam o mesmo." Ele não está mais fazendo perguntas. Ele está contando a sua história para você. E na sua névoa de exaustão, a história dele começa a fazer um sentido perverso. Não é a verdade, mas é uma explicação. Uma explicação para o sofrimento, para a injustiça. É mais fácil acreditar numa conspiração demoníaca do que na simples e cruel aleatoriedade da vida e da pobreza.

Você começa a alucinar de verdade. Você olha para a mesa, e por um piscar de olhos, você vê Pimenta, seu gato, sentado ali. Ele não é o seu gatinho carinhoso. Ele é uma criatura elegante e sombria, os olhos brilhando com uma inteligência antiga. Ele te olha e inclina a cabeça, como se estivesse esperando você confirmar a história. Você pisca com força, e ele some. Era real? Foi um sonho? Uma visita do seu familiar? A sua mente não consegue mais distinguir.

"Ele te deu a marca naquele dia, não foi?", a voz de Stearne te puxa de volta. "Para selar o pacto. Ele te tocou, e no lugar do toque, não houve mais dor. Mostre-me onde foi. Foi no mesmo lugar que a boa mulher Hettie encontrou?"

Você não responde. Você apenas olha para o espaço vazio na mesa onde seu gato estava.

"Está tudo bem. Eu sei que foi", ele diz, fazendo uma anotação em seu livro. O som da pena arranhando o papel é a única coisa nítida no universo. É o som do seu destino sendo escrito. Scratch. Scratch. Scratch.

"E os outros?", ele continua, incansável. "Quantos familiares você tem? O rato que vimos era um deles? Qual o nome dele? E a aranha que tece teias no canto? E o sapo que coaxa no riacho? Todos eles te servem?"

Ele está povoando o seu mundo com demônios. Cada criatura, cada sombra, cada som da natureza se torna parte da sua corte infernal. Você se sente cercada. A sua solidão foi substituída por uma multidão de espiões demoníacos que você nunca soube que tinha.

A sua cabeça pende para o lado. Você não tem mais força para segurá-la. Seus olhos se fecham.

Uma dor aguda no seu braço. Você abre os olhos com um grito abafado. Stearne está te cutucando com a ponta da sua pena. Não com força suficiente para furar, mas o suficiente para ser uma agulha de dor no seu mar de exaustão.

"Ainda não terminamos", ele diz, sem raiva. "Não durma. O sono é para os inocentes. E para os que confessaram. Qual deles você quer ser?"

A pergunta paira no ar. É a escolha final. Manter-se agarrada a uma verdade que ninguém acredita, e continuar nesta tortura sem fim. Ou aceitar a história dele, a fantasia horrível que ele teceu, apenas para poder fechar os olhos. Apenas para que o tormento pare.

Você olha para ele. As lágrimas finalmente vêm, mas são lágrimas silenciosas, quentes, que rolam pelo seu rosto sujo. Não são lágrimas de tristeza. São lágrimas de derrota absoluta.

"Ele... prometeu...", você sussurra, a voz quebrada. "Ele prometeu que... a dor... iria parar."

Você não sabe de quem está falando. Do Diabo da história dele? Ou do próprio Stearne, o homem à sua frente que oferece o sono como uma recompensa? Não importa. A frase serve para os dois.

Sterne para. Ele te olha por um longo momento. E, pela primeira vez, ele não sorri. Ele apenas acena com a cabeça, lentamente. Um aceno de confirmação.

Ele se inclina sobre o seu caderno e começa a escrever. Não apenas uma anotação. Ele escreve furiosamente, página após página. Scratch. Scratch. Scratch. O som é um martelo pregando os pregos do seu caixão.

Ele está escrevendo a sua confissão. A sua história, como contada por ele, agora validada pelo seu sussurro de desespero. Ele escreve sobre o seu pacto na floresta, sobre a promessa de um estômago cheio, sobre o seu batismo renunciado, sobre a sua corte de familiares animais. Ele transforma a sua exaustão em palavras, e essas palavras em verdade legal. Quando ele finalmente para, o silêncio é ensurdecedor. Ele te empurra o livro e a pena.

"Assine", ele diz.

Você olha para a página. As palavras dançam, ilegíveis. É apenas um borrão de tinta. Você mal consegue segurar a pena. Sua mão treme violentamente.

Com a ajuda dele guiando sua mão, você rabisca uma marca. Um "X". O símbolo da sua identidade, da sua existência, agora usado para anulá-la. Stearne pega o livro de volta. Ele o fecha com um baque suave e definitivo. Ele se levanta. O trabalho dele aqui está feito.

Ele vai até a porta e fala com os guardas. "Ela confessou. Podem deixá-la descansar."

A porta se fecha, te deixando sozinha. A vela finalmente se apaga, mergulhando o cômodo na escuridão total. Você não se move. Você fica sentada no banco, o "X" que você marcou queimando na sua mente. E então, o seu corpo finalmente desiste. Você desliza do banco para o chão de

pedra, num amontoado sem forças. A escuridão te engole. E pela primeira vez em dias, você dorme. Mas não é o sono reparador dos inocentes. É o sono pesado e sem sonhos dos condenados. E, de alguma forma, é a única misericórdia que lhe foi concedida.

Você acorda, mas a palavra "acordar" não parece certa. É mais como se a sua consciência fosse lentamente despejada de volta no seu corpo, como óleo frio em um recipiente quebrado. Não há um despertar súbito, apenas uma transição gradual de um nada absoluto para uma dor generalizada. Cada músculo, cada articulação, grita em protesto. Suas costas parecem uma tábua de madeira que foi dobrada ao meio. Seu pescoço está tão rígido que você mal consegue virar a cabeça. E há um gosto na sua boca. Um gosto de metal velho, de poeira e de derrota.

Por um momento, você não sabe onde está. O chão é duro e frio sob a sua bochecha. A escuridão é completa. Mas então, a memória volta. Não como uma onda, mas como uma avalanche de pedras. A vigília. O rato. O rosto pálido de John Stearne. A pena arranhando o papel. A sua mão, guiada pela dele, marcando o "X". O "X". Aquela marca queima na sua mente com mais intensidade do que a suposta marca do diabo na sua pele. Você não confessou. Você se rendeu. E essa distinção, você percebe, só importa para você. Para o resto do mundo, o resultado é o mesmo.

Você tenta se sentar. O esforço é monumental. Seu corpo é um estranho, um peso morto que se recusa a obedecer. Quando você finalmente consegue se apoiar nos cotovelos, uma tontura avassaladora te atinge, e o cômodo escuro gira ao seu redor. Você fica ali, ofegante, no chão sujo, o coração batendo um ritmo lento e pesado. Acabou. A luta acabou. O que vem agora? Eles vão abrir a porta e te levar para a fogueira? Vão te deixar aqui para apodrecer, agora que têm o que queriam?

O som da tranca quebra o silêncio. Você se encolhe instintivamente. A porta se abre, e a luz do dia, pálida e cinzenta, inunda o cômodo. É uma agressão física. Você aperta os olhos, a cabeça latejando. Não é Stearne. São dois guardas diferentes, homens que você nunca viu antes. Eles não têm a ansiedade temerosa dos aldeões. O olhar deles é diferente. É um olhar de tédio, de rotina. Eles olham para você como um estivador olha para uma saca de batatas que precisa ser movida do ponto A para o ponto B. A sua transição de monstro local para mera papelada começou.

Um deles coloca no chão uma caneca de estanho com água e um pedaço de pão. É o pão mais duro que você já viu, e a água é turva. Mas é a primeira comida e bebida que você vê em... quanto tempo? Você não sabe. Com as mãos trêmulas, você agarra a caneca e bebe. A água tem gosto de rio e de ferrugem, mas ela desce pela sua garganta seca como o mais doce dos vinhos. Você morde o pão, e o esforço de mastigar faz sua mandíbula doer. Mas você come. É um ato animal, instintivo. O corpo querendo viver, mesmo quando a mente já desistiu.

"Coma", diz um dos guardas, a voz desinteressada. "Você tem uma longa viagem pela frente."

Viagem? Para onde? Você não pergunta. As perguntas acabaram. As respostas não importam mais. Você apenas come, mastigando lentamente, guardando energia. Depois de alguns minutos, eles te ordenam para levantar. Você obedece. Eles amarram suas mãos na frente do corpo com uma corda áspera. O nó é apertado, profissional.

Eles te conduzem para fora. Sair daquela cela e pisar ao ar livre é um choque. O ar fresco, apesar de úmido e frio, parece incrivelmente limpo depois do cheiro de mofo e desespero. O céu está baixo e cinzento, a cor de um hematoma velho. E a aldeia está lá. Mas está diferente. Não há uma multidão enfurecida. Em vez disso, as pessoas estão paradas nas portas de suas casas ou em pequenos grupos, observando em silêncio. O frenesi da caça deu lugar à curiosidade sombria do espetáculo. Você não é mais uma

ameaça a ser eliminada. Você é um evento. O entretenimento deles. Você vê Martha e Thomas, seus acusadores. Eles não gritam. Apenas observam, os rostos uma mistura de triunfo e, talvez, uma pequena e assustada semente de dúvida. Ou talvez seja só a sua imaginação.

Eles não te fazem andar. Esperando na viela está uma carroça. Uma carroça simples, de fazendeiro, puxada por um cavalo magro e cansado que parece tão resignado quanto você. Eles te ajudam a subir na parte de trás. Você se senta na palha suja, que pica sua pele através do tecido fino da sua camisola. Um dos guardas sobe com você, o outro assume as rédeas.

A carroça começa a se mover, as rodas de madeira rangendo e reclamando na lama. É a procissão mais lenta e mais longa da sua vida. Você passa em frente à sua casa. A porta está entreaberta. A lareira, fria. A sua pequena horta, já começando a ser invadida por ervas daninhas. É o seu mundo inteiro, desaparecendo lentamente atrás de você. Uma onda de tristeza tão profunda te atinge que te deixa sem ar. Não é medo. O medo já se esgotou. É apenas perda. Pura e simples.

A carroça deixa a aldeia para trás e entra na estrada de terra que serpenteia pelo campo. A viagem é desconfortável. Cada solavanco, cada buraco na estrada, envia uma onda de dor pelo seu corpo dolorido. Mas, de certa forma, há uma estranha paz nisso. Não há mais nada que você precise fazer. Não há mais decisões a serem tomadas. Você é apenas uma passageira. Uma carga sendo transportada.

Pela primeira vez em muito tempo, você olha ao redor. Você vê as colinas verdes da Inglaterra, pontilhadas de ovelhas que parecem tufo de algodão sujo. Você vê os bosques escuros, as árvores sem folhas parecendo esqueletos contra o céu cinzento. Você ouve o canto de um pássaro, um som tão normal, tão indiferente ao seu destino, que parece vir de outro universo. O mundo continua. A primavera vai chegar. As folhas vão crescer. Os pássaros vão construir ninhos. Mas não para você. Você está sendo removida da equação. Você é uma fantasma fazendo um último passeio pelo mundo dos vivos.

O guarda na sua frente não fala. Ele apenas masca um pedaço de tabaco, cuspiendo de vez em quando para o lado da carroça. A viagem dura horas. O sol cinzento se move lentamente pelo céu, mas você não sente o seu calor. Você está num limbo. Um espaço entre a vida que você conhecia e a morte que te espera.

No final da tarde, vocês chegam a um lugar diferente. Não é uma aldeia. É uma cidade. As casas são mais altas, mais próximas umas das outras. Muitas são de pedra ou têm estruturas de madeira escura. Há mais gente. O ar é mais espesso, cheio de cheiros que você não conhece: o cheiro de carvão queimando, de multidões, de esgoto correndo em valas abertas nas laterais das ruas de paralelepípedos. O barulho é uma cacofonia constante: o martelar de um ferreiro, os gritos de vendedores, o relinchar de cavalos, o zumbido de centenas de conversas.

As pessoas param para olhar a sua carroça passar. A notícia, de alguma forma, parece ter viajado mais rápido do que você. "É a bruxa de Oakhaven!", você ouve alguém dizer. As crianças apontam. Os adultos sussurram. Você não é mais a bruxa deles. Você se tornou propriedade pública. Uma celebridade macabra.

A carroça finalmente para em frente a um prédio que faz as outras construções parecerem casas de boneca. É uma estrutura de pedra escura, quase sem janelas. É uma caixa de sombra e silêncio no meio do barulho da cidade. Uma cicatriz no rosto do mundo. Na frente, uma pesada porta de ferro cravejada de pregos. Este é o "county gaol", a prisão do condado. É aqui que os criminosos de verdade são mantidos. Ladrões, assassinos. E agora, você.

Os guardas te descem da carroça. Suas pernas estão tão dormentes que você quase cai. Eles batem na porta de ferro, e uma pequena janela gradeada se

abre. Depois de uma troca de palavras, a porta range para dentro, revelando uma escuridão que faz a sua cela na aldeia parecer um campo ensolarado.

Eles te empurram para dentro. O cheiro te atinge primeiro. É o cheiro concentrado de centenas de anos de miséria humana. Suor, doença, medo, excremento e desespero. É um cheiro tão forte que você tem que lutar contra a vontade de vomitar.

Você é levada por um corredor escuro, as paredes úmidas escorrendo. Há sons aqui. O som de tosse vindo de outras celas. Um gemido baixo. O choro de alguém. Você não está mais sozinha no seu sofrimento. Você se juntou a um coro de almas perdidas.

Eles param em frente a uma cela, abrem a fechadura pesada e te jogam para dentro. A porta de ferro se fecha com um clangor metálico final, um som que ecoa nos seus ossos. Este lugar não é feito de pedra e argamassa. É feito de finalidade.

Você fica de pé na escuridão, ouvindo seus passos se afastando. O chão aqui não é de terra ou pedra lisa. É palha podre e úmida sobre lajes irregulares. A escuridão é quase total, quebrada apenas por um fiapo de luz vindo de uma grade no alto da porta. Você não é mais a bruxa da aldeia, uma aberração local. Agora, você é uma prisioneira do estado. Um número num livro de registros. Uma engrenagem na máquina da justiça. E essa máquina, você percebe com uma clareza terrível, só se move em uma direção. Para a frente. Em direção ao julgamento. E depois, à força.

A porta de ferro bateu com um clangor que parece ter vibrado a sua alma. E então, o silêncio. Um silêncio que não é vazio. É cheio. Cheio do peso da pedra, do fedor da humanidade e do eco de todas as desgraças que aconteceram entre aquelas paredes. O cheiro. Meu Deus, o cheiro. Se a maldade tivesse um odor, seria este. É um coquetel complexo, com notas de mofo, palha podre, corpos não lavados, medo azedo e, por baixo de tudo, o cheiro metálico e onipresente de sangue e urina antigos, que parecem ter se tornado parte da própria argamassa. Você respira pela boca, mas o gosto é quase pior que o cheiro.

A escuridão é quase total. Você estica as mãos com a corda ainda amarrada nos pulsos, e toca uma parede. É fria, úmida e coberta por uma camada de limo que te faz recuar. Você dá alguns passos hesitantes, os pés afundando na palha imunda. Você não está sozinha.

Primeiro, você ouve. Uma tosse. Uma tosse seca, profunda, que parece rasgar os pulmões de quem a produz. Vem de um canto escuro da cela. Você congela.

"Primeira vez na cidade grande?", uma voz rouca e arrastada corta a escuridão. É a voz de uma mulher. Uma voz que parece ter sido envelhecida em tabaco barato e ressentimento.

Você não responde. Não há palavras.

A mulher tosse novamente, um som úmido e doloroso. "Não precisa ter medo de mim, querida. O monstro de verdade usa chaves e te traz uma papa nojenta uma vez por dia. Eu sou só a mobília."

Lentamente, seus olhos começam a se ajustar à penumbra. Você consegue distinguir uma forma encolhida no canto oposto. Uma mulher, mais velha, magra como um graveto, envolta em trapos que um dia talvez tenham sido um vestido. O cabelo dela é uma massa emaranhada e cinzenta, e na escuridão, você consegue ver o brilho de seus olhos te observando.

"Pelo que te pegaram?", ela pergunta, a voz sem um pinga de curiosidade, apenas o tédio de quem já ouviu todas as histórias. "Roubou um pão? Dormiu com o marido de outra? Ou só nasceu com a cara errada no dia errado?"

"Bruxaria", você sussurra, e a palavra soa ridícula, fora de lugar, nesta realidade de pedra e fedor.



A mulher solta um som que poderia ser uma risada, mas que sai mais como um rosnado seco. "Ah, uma das chiques. A realza do crime. Eles te tratam um pouco diferente quando a sua alma está em jogo. Mais padres, menos comida. Uma troca justa, eu suponho."

Ela se apresenta como Elspeth. Ela está aqui por roubo. Não o roubo desesperado de um pão, mas o roubo profissional de uma bolsa de um mercador rico. Ela é uma veterana deste lugar. Ela conhece o ritmo da prisão como você conhecia o ritmo das estações. Ela é o seu guia sombrio neste novo submundo.

A vida, você descobre, agora é medida por sons. O som dos passos dos guardas no corredor de pedra, que te diz se eles estão vindo ou indo. O som metálico do ferrolho da sua cela, que anuncia a única interação do dia. O som de um balde de água sendo despejado num cocho no fim do corredor, a sua única chance de beber. E os sons humanos. A sinfonia da desgraça. O choro baixo de um homem em alguma cela próxima. Uma discussão acalorada em outra. O gemido constante de alguém com febre. E a tosse de Elspeth, a trilha sonora constante da sua existência.

O tempo se torna uma piada. Não há dia ou noite aqui embaixo. Apenas a escuridão e a "escuridão um pouco menos escura" quando um fiapo de luz entra pela grade no alto do corredor. Você dorme em espasmos, acordando com o frio, com um barulho, com a tosse de Elspeth. Você acorda e não sabe se dormiu por cinco minutos ou cinco horas. Os dias se fundem numa mancha cinzenta e contínua de espera.

A sua identidade começa a se desfazer. Na aldeia, você era a curandeira. Depois, se tornou a bruxa. Era uma identidade terrível, mas era uma identidade. Tinha poder, mesmo que fosse um poder negativo. Aqui, você não é nada. Você é a ocupante da cela sete. Você é um nome numa lista. A sua história, a sua confissão forçada, tudo o que te trouxe até aqui, não importa para os guardas que te trazem a comida. Eles não te olham com medo ou ódio. Eles não te olham. Você é um objeto a ser mantido vivo até a hora do seu julgamento. A impersonalidade disso tudo é, de certa forma, mais aterrorizante do que o ódio dos seus vizinhos. O ódio te dava um lugar no mundo deles. A indiferença te apaga da existência.

Uma vez por dia, o ferrolho se abre, e uma tigela de madeira é empurrada para dentro. Dentro, uma papa de aveia aguada. Às vezes, há pedaços misteriosos flutuando nela. Você aprende a não perguntar o que são. Junto, um pedaço de pão escuro e tão duro que você precisa mergulhá-lo na papa para conseguir mastigar. É o suficiente para te manter viva. E só. "Coma", Elspeth te aconselha no seu primeiro dia, vendo você encarar a tigela com nojo. "O gosto é o de menos. É calor. É o que te impede de congelar durante a noite."

Ela te ensina as pequenas regras de sobrevivência. Como rasgar um pedaço do seu vestido para fazer um filtro improvisado para a água do cocho. Como se amontoar no canto menos úmido da cela. E a regra mais importante de todas.

Numa dessas eternidades que vocês chamam de dia, você se vê olhando para a pequena grade no alto da porta, imaginando a luz do sol. Imaginando a liberdade. Elspeth te observa da sua escuridão.

"Só uma dica, realza", ela diz, a voz mais suave do que o normal. "Pare de fazer isso."

"Isso o quê?", você pergunta.

"Isso. Esperar. Ter esperança. A esperança é uma vadia. Ela te mantém acordada à noite, te faz promessas. E então, quando a porta não se abre, ela te chuta nos dentes. E a queda dói mais do que a cela. Aqui dentro, você não morre da doença ou da fome. Você morre de esperança."

As palavras dela são duras, mas há uma estranha gentileza nelas. É a única misericórdia que ela pode te oferecer. A verdade.

"Eles têm a minha confissão", você diz, mais para si mesma do que para ela. "Não há esperança."

"Não importa", ela responde. "Roubar um pão ou dançar nua na floresta com o capeta, para o juiz de peruca, o fim é o mesmo. Papelada, um martelo batendo na mesa e uma corda no fim da linha. O que importa é o tempo entre agora e lá." Ela tosse, uma tosse que sacode seu corpo frágil. "A única coisa que eles não podem te tirar é o agora. E o agora fede, é frio e é miserável. Mas é seu. Não o desperdice olhando para uma porta que não vai se abrir."

Ela se vira e se encolhe em sua bola de trapos, e a conversa termina. Mas as palavras dela ficam. Elas se instalam em você, mais frias e mais pesadas que as pedras da prisão. Você para de olhar para a grade. Você para de esperar pelo som de passos que não sejam os do guarda da comida. Você começa a viver no agora. Um agora que consiste no cheiro de mofo, no som da tosse de Elspeth, no gosto da papa aguada e na sensação do frio que nunca te abandona. Você se tornou, finalmente, uma prisioneira de verdade. Não do rei, ou da lei. Mas do momento. E cada momento é uma eternidade.

Acontece como tudo mais naquele lugar: sem aviso, sem cerimônia. A rotina de escuridão e papa aguada é quebrada não por um anúncio, mas pelo som diferente dos ferrolhos. Não é o arrastar preguiçoso do guarda da comida. É um som mais decidido, mais rápido. A porta da sua cela se abre com um rangido e dois guardas estão parados ali. Os mesmos que te trouxeram para a cidade.

"De pé", um deles ordena. "É hora."

Hora de quê? Você já sabe. Um frio que não tem nada a ver com a umidade da pedra se espalha pelo seu peito. Elspeth, sua companheira de cela, se mexe em seu canto. Na penumbra, você a vê se sentar. Ela te olha, e pela primeira vez, não há sarcasmo em seus olhos. Apenas o reconhecimento cansado de uma veterana vendo um recruta ser mandado para a linha de frente.

Os guardas entram e puxam você para cima, amarrando suas mãos novamente. Enquanto eles te levam para a porta, você olha para trás, para Elspeth.

"Realeza", ela chama, a voz um sussurro rouco. Você para. "Um último conselho, de graça."

Você espera.

"Quando chegar lá, não olhe nos olhos do juiz. Olhe para a peruca dele. É grande, é amarela e provavelmente cheia de piolhos. Mas não é real. Assim como o resto do que vai acontecer. A peruca não quer a verdade, quer uma performance. Lembre-se disso. Você não é uma pessoa ali. Você é parte do figurino."

Ela tosse, uma tosse profunda, e se vira para a parede. A audiência acabou. É o melhor adeus, a melhor bênção que ela poderia te dar.

Eles te arrastam para fora da escuridão da ala das celas e para a luz. O ar da cidade, que antes parecia sujo, agora parece incrivelmente fresco. Eles não te colocam numa carroça desta vez. A distância é curta. Eles te fazem andar. A caminhada da prisão até o tribunal é de apenas algumas centenas de metros, mas é a passarela mais longa do mundo.

A rua está lotada. As pessoas sabem. Elas se aglomeram, formando um corredor humano. Mães seguram crianças no colo para que possam ver melhor a bruxa. Homens param seus afazeres para te vaiar. A indiferença da chegada se foi, substituída por um fervor de feira. Alguém joga um repolho podre que se espatifa perto dos seus pés. Você se encolhe, mas os guardas te puxam para a frente. Você não olha para os rostos. Você olha para os seus próprios pés, um na frente do outro, na lama da rua. Você se concentra no conselho de Elspeth. Não é real. É uma performance. Você é figurino.

O tribunal não é um prédio imponente. É um salão grande e escuro, anexo à prefeitura. A primeira coisa que te atinge ao entrar não é a visão, mas o cheiro. É o cheiro de corpos suados espremidos num espaço fechado, de lâ molhada, de medo e de cerveja barata vinda do hálito de alguns espectadores. As galerias estão lotadas, um mar de rostos curiosos e hostis. O ar é pesado, difícil de respirar.

Eles te conduzem ao centro da sala, a um pequeno tablado elevado chamado de "o banco dos réus". De lá, você tem uma visão panorâmica do seu próprio fim. À sua frente, sentado numa cadeira alta de madeira escura, está o juiz. E a primeira coisa que você nota é, claro, a peruca dele. Elspeth estava certa. É uma construção absurda de crina de cavalo, uma vez branca, agora amarelada pelo tempo e pela sujeira. Ela está levemente torta na cabeça dele, dando-lhe um ar de cansaço e farsa. O homem por baixo da peruca tem um rosto flácido e rosado, e uma expressão de quem preferia estar em qualquer outro lugar, provavelmente almoçando. Ele é a Lei. E a Lei está entediada.

À direita do juiz, sentados num banco longo, estão os doze homens do júri. Eles não são seus pares. Não há mulheres, não há lavradores pobres. São comerciantes, proprietários de terras, homens com algo a perder. Eles te evitam o olhar, parecendo profundamente desconfortáveis. Eles não estão aqui para descobrir a verdade. Estão aqui para reafirmar a ordem, para cortar o elemento estranho e voltar para suas vidas seguras.

E então, você os vê. Sentados no primeiro banco da galeria. Seus vizinhos. Thomas. Martha. O senhor Davies, o magistrado local. E, um pouco afastado deles, impecavelmente vestido de preto, John Stearne, o caçador de bruxas. Ele te olha diretamente, um leve aceno de cabeça, como um artista cumprimentando a sua obra-prima antes da estreia. Ele segura o seu caderno de confissões como se fosse as Sagradas Escrituras.

O julgamento começa. Um escrivão com uma voz monotônica lê as acusações. É uma lista longa e fantástica. Pacto com o demônio, malefício, causar a perda de colheitas, doença em animais e humanos, apostasia. As palavras são latim e jargão legal. Elas não têm conexão com a sua vida, com as suas ervas, com o seu gato. É um conto de fadas sombrio, e você é a vilã. Você se lembra do conselho de Elspeth. Você fixa o olhar na peruca. Você estuda as voltas e os cachos amarelados. Você nota uma pequena mancha escura perto da orelha direita do juiz. Sujeira? Um inseto perdido? Você se concentra naquilo com a intensidade de um monge meditando. A peruca. A peruca não é real.

Os promotores chamam as testemunhas. Thomas sobe ao estrado. Ele conta a história da sua vaca que secou, da tempestade que danificou seu celeiro. A voz dele, que na aldeia era um trovão de fúria, aqui soa fina e incerta. Martha chora ao contar sobre a febre do seu filho, convenientemente omitindo o fato de que você o curou.

Mas a testemunha principal não é uma pessoa. É um pedaço de papel. John Stearne é chamado. Ele não presta depoimento. Ele lê. Ele lê, com sua voz calma e controlada, a sua "confissão". A história que ele mesmo escreveu e que você assinou com um "X". A sala inteira ouve em silêncio absoluto. Eles ouvem sobre o seu encontro com o Homem de Preto, sobre a sua corte de familiares animais, sobre as suas promessas de poder em troca da sua alma.

Ouvir aquilo, lido em voz alta, é a experiência mais surreal da sua vida. É como ouvir a biografia de uma completa estranha. Uma estranha perversa e poderosa. Você olha para as suas mãos amarradas, para as suas unhas sujas, para o seu vestido rasgado. Você, a bruxa todo-poderosa? Você mal conseguiu se manter de pé nos últimos dias. A desconexão entre a ficção que eles narram e a sua realidade miserável é tão vasta que beira o cômico. Mas ninguém está rindo.

Quando Stearne termina, o silêncio é pesado. O juiz se mexe em sua cadeira, a peruca balançando perigosamente. Ele olha para você. Pela primeira vez, os olhos dele encontram os seus. São olhos pequenos, cansados, desinteressados.

"Prisioneira no banco dos réus", ele diz, a voz mais rouca do que você esperava. "Você ouviu as acusações e a sua própria confissão. Como você se declara?"

É a sua deixa. A sua única linha nesta peça. O que você diz? "Inocente"? E contradizer a confissão que leva a sua marca? "Culpada"? E confirmar a fantasia deles?

Você abre a boca, mas nenhum som sai. Sua garganta está fechada pela sede e pelo terror. Você apenas o encara, e então, seu olhar desvia, de volta para o porto seguro. A peruca amarelada.

O seu silêncio é a sua resposta. Para eles, é a confirmação final. A bruxa, diante da justiça divina e terrena, não tem o que dizer.

O juiz suspira. Ele faz um gesto para o júri. "Senhores do júri. Acredito que o caso é claro. Podem se retirar para deliberar, embora eu duvide que precisem de muito tempo."

Os doze homens se levantam e saem por uma porta lateral, parecendo aliviados por poderem escapar do seu olhar. A sala inteira prende a respiração. Mas todos sabem. Não há deliberação. Há apenas a formalidade. Você olha para a peruca do juiz. Ela se tornou a sua única âncora neste oceano de loucura. Não é real, você repete parasi mesma. Não é real. Mas a corda que te espera, você sabe, será terrivelmente, indiscutivelmente real.

O júri se levantou e, como bem observado pelo juiz, duvidava que precisassem de muito tempo. E, de fato, eles não precisaram. O som dos seus sapatos no chão de madeira da sala de deliberações, tão pesados e definitivos quanto os passos de um carrasco, é a última coisa que você ouve antes de um silêncio pesado descer sobre o tribunal. Não é um silêncio completo, claro. Nada é completo neste mundo fedorento. Há o murmúrio baixo da multidão nas galerias, um burburinho abafado de antecipação. Há o cheiro de umidade e de respirações quentes, de corpos suados espremidos juntos. Há o som da sua própria respiração, que parece alta demais no seu peito, um motor engasgando. E há o tic-tac insistente, embora silencioso, do tempo que se esvai.

Você fica ali, imóvel no banco dos réus, as mãos amarradas à frente. O conselho de Elspeth ecoa na sua mente: "Não olhe nos olhos do juiz. Olhe para a peruca dele." E você obedece. Seu olhar está fixo naquele monumento de crina de cavalo suja, levemente torta na cabeça rosada do juiz. Você tenta encontrar o pequeno inseto que você imaginou lá. Você se concentra em cada fio emaranhado, cada nó, cada mancha amarelada. É uma âncora visual, uma forma de se separar da realidade que está se desenrolando ao seu redor.

A sala parece ter se transformado num quadro, uma pintura a óleo congelada. O juiz está parado, o rosto uma máscara de tédio oficial. John Stearne, o caçador de bruxas, está no primeiro banco da galeria, com o caderno de confissões repousando sobre os joelhos. Ele te observa com uma expressão de satisfação calma, quase como um fazendeiro inspecionando uma colheita particularmente boa. Ele já sabe o resultado. Para ele, tudo isso é apenas a formalidade final, a cereja no bolo da sua "obra". Seus vizinhos, Thomas e Martha, estão um pouco atrás dele. Martha ainda tem os olhos vermelhos, mas não de choro. É um tipo de exaustão, talvez. Ou alívio. Thomas parece quase eufórico, o rosto brilhante de um fanatismo satisfeito. Ele foi justificado. A sua bruxa foi encontrada. A culpa por sua vaca, seu celeiro, sua própria miséria, pode agora ser transferida para você.

A sua mente, apesar do cansaço extremo, se recusa a desligar. Ela revisita a última semana, os dias, as noites. A sua horta. A casa da Martha, a febre do pequeno Samuel. O chá de casca de salgueiro. A vaca seca. A tempestade. O rato no seu cubículo. A agulha. O "X". Cada evento, tão inocente na sua origem, transformado, distorcido, em prova de maldade por uma lógica insana. Você não é uma bruxa. Você nunca foi. Você é apenas uma mulher que sabia sobre ervas, que tinha um gato preto e que foi o alvo perfeito para o medo e a ignorância de uma comunidade. É tudo tão absurdo, tão ridículo, que se não fosse pela gravidade da situação, você soltaria uma risada histérica. Mas não há riso aqui. Apenas o peso opressor do inevitável.

E então, acontece. De repente, a porta da sala de deliberações se abre. O som do rangido da madeira é um corte na atmosfera tensa. Os doze homens do júri voltam para o salão. Eles não andam. Eles marcham. É uma marcha rápida, quase apressada, como se quisessem acabar com aquilo o mais rápido possível e voltar para suas vidas onde bruxas são apenas histórias para crianças. Nenhum deles te olha nos olhos. Eles evitam o seu olhar, fixando-o no juiz ou na parede oposta. O desconforto deles é quase palpável. Não há debate, não há dúvida. A sua sorte já estava selada muito antes deles se sentarem.

Eles se alinham em frente ao juiz. O silêncio no tribunal é tão denso que você poderia cortá-lo com uma faca de manteiga. O escrivão se levanta, o rosto inexpressivo. Ele se vira para o júri.

"Senhores do júri", ele começa, a voz formal e monótona, "vocês chegaram a um veredito?"

O porta-voz do júri, um homem gordo com um rosto vermelho e suado, dá um passo à frente. Ele engole em seco, os olhos baixos.

"Sim, meritíssimo", ele responde, a voz mal audível.

"E qual é o seu veredito?", o escrivão pergunta, a voz carregada de uma formalidade quase cruel, como se estivesse lendo um cardápio.

O porta-voz do júri levanta a cabeça e, pela primeira vez, ele olha para você. O olhar dele é um misto de pesar e alívio, como se ele estivesse te pedindo desculpas, mas ao mesmo tempo feliz por ter se livrado do fardo.

"Culpada", ele pronuncia.

A palavra. Ela atinge você como um martelo, ecoando nos seus ouvidos. Não é um grito. É uma palavra simples, fria, definitiva. Culpada.

Um murmúrio de satisfação, de aprovação, percorre as galerias. Não há gritos de alegria, nem aplausos. É um som mais sinistro. É o som da ordem restabelecida, do medo exorcizado, do status quo mantido. É o som de uma comunidade se purificando, lavando suas mãos em seu sangue.

O juiz, que até agora parecia um manequim entediado, se endireita. Sua expressão muda. A indiferença dá lugar a uma gravidade teatral, quase solene. A peruca, de repente, parece menos ridícula e mais imponente. Ele assume o papel. O papel do arauto da justiça divina e terrena.

"Prisioneira no banco dos réus", ele começa, a voz mais alta e clara agora, reverberando pelas paredes do salão. "Você foi considerada culpada, por um júri de seus pares, dos hediondos crimes de bruxaria e malefícium. Você fez um pacto com as forças das trevas, renunciou ao seu batismo e, por meio de artes demoníacas, trouxe doença, miséria e desgraça a esta boa e fiel comunidade."

Ele faz uma pausa, olhando para a multidão, que o absorve cada palavra com uma intensidade febril. Ele está dando a eles o que eles vieram buscar. O sermão final.

"Seu crime", ele continua, e a voz dele é um trovão, "é uma afronta não apenas a Deus, mas ao Rei e à ordem natural. Você profanou a fé, corrompeu a inocência e ameaçou a própria alma de nossa nação. Tais atos de depravação não podem ser tolerados em um reino cristão. E a justiça,

tanto divina quanto terrena, exige que tal mal seja extirpado de nosso meio."

Você não ouve as palavras. Elas são apenas um zumbido distante, como o enxame de abelhas que você ouvia no verão, em sua horta. Seu olhar ainda está na peruca, na mancha escura. É uma distração. É uma forma de não estar aqui, de não ser você.

"Portanto", o juiz conclui, e a palavra "portanto" é como a queda de uma guilhotina, "a sentença deste tribunal é que você seja levada deste lugar para o lugar de onde veio, e de lá para o lugar da sua execução, onde você será enforcada pelo pescoço até morrer. E que Deus tenha piedade de sua alma."

Enforcada. A palavra penetra a névoa da sua mente. Pendurada. Pelo pescoço. Até morrer. Não há ironia aqui. Não há humor. Apenas a frieza inegável da frase. Você sente um vazio no estômago, como se o chão tivesse sido puxado para debaixo dos seus pés. É uma queda. Uma queda livre e sem fim.

Um murmúrio de satisfação mais alto corre pela multidão. Um sentimento de catarse. O espetáculo está encerrado. O vilão foi derrotado. O bem venceu. Pelo menos, na cabeça deles.

Os guardas se aproximam de você. Suas mãos ainda estão amarradas. Eles te puxam para cima, e você sente a fraqueza nas suas pernas. Você tenta olhar para Stearne. Ele está ali, guardando seu caderno, um sorriso discreto no canto dos lábios. O trabalho dele está completo. Ele caçou a sua bruxa. Você tenta olhar para Thomas e Martha. Eles evitam o seu olhar, já se afastando da galeria, como se o seu sofrimento fosse algo contagioso.

Eles te arrastam para fora do tribunal. O barulho da multidão diminui atrás de você. Você não olha para trás. Não há nada para ver. Sua vida ali, como uma pessoa, acabou. A cortina caiu. E a única saída que resta é a porta de ferro da prisão, de volta à escuridão, onde a sua companheira de cela, Elspeth, te espera com o realismo frio de uma profeta. A peruca do juiz. A mancha escura. A última coisa que você viu como uma pessoa. A sua mente, de alguma forma, te deu uma saída. Uma saída para o último ato. O show de horrores não acabou. Apenas mudou de palco. E o próximo palco é a praça pública.

A volta para a prisão é um borrão. Você é arrastada para fora do tribunal, a luz do dia te agredindo os olhos, o som da multidão se transformando num zumbido distante. O caminho de volta parece mais curto. Ou talvez você simplesmente não esteja mais lá. Sua mente se refugiou em algum lugar profundo, um lugar onde o cheiro das ruas e as vaias não podem te alcançar. A porta de ferro da prisão se abre, te engolindo de volta na escuridão e no fedor familiar. O som do ferrolho se fechando atrás de você é, estranhamente, reconfortante. É um som conhecido. É o som do seu mundo agora.

Eles te jogam de volta na cela. Você cai na palha suja. Por um momento, fica ali, um amontoado de ossos e trapos. E então, você ouve a voz de Elspeth, vinda do seu canto escuro.

"E então, realza?", ela pergunta, a voz sem inflexão. "A peruca funcionou?"

Ela não pergunta qual foi o veredito. Ela não precisa. Ela já sabe. A pergunta dela é sobre a sua sobrevivência mental, sobre a sua performance.

"Sim", você sussurra para a escuridão. "Funcionou."

"Bom", ela diz. E é tudo. Não há palavras de consolo, não há "sinto muito". Isso seria um insulto. Em vez disso, ela te oferece a única coisa que resta: o companheirismo silencioso no corredor da morte.

Os dias que se seguem são diferentes. A espera mudou de natureza. Antes, era uma espera por algo desconhecido. Agora, você espera por algo terrivelmente certo. O medo se foi. Ele se esgotou, se exauriu, deixando um vazio calmo em seu lugar. Você come a sua papa aguada sem pensar no gosto. Você bebe a água turva sem se importar com a sujeira. Você ouve a tosse de Elspeth e os gemidos das outras celas, não como uma sinfonia da desgraça, mas como o som ambiente do seu último lar.

Uma manhã, o som das chaves é diferente. Junto com o guarda, vem um padre. Um homem jovem, com um rosto liso e olhos cheios de uma piedade ansiosa. Ele entra na cela, trazendo consigo o cheiro de sabão e de lâlimpa, um cheiro de outro mundo.

"Minha filha", ele começa, a voz trêmula. "Vim oferecer o consolo da Igreja. Vim ouvir a sua confissão final, para que você possa encontrar a paz com Deus antes de encontrar o seu Criador."

Você olha para ele. Ele é apenas um menino, recitando as linhas que lhe ensinaram. Ele acredita sinceramente que pode salvar a sua alma. A alma que eles inventaram para você.

Você não diz nada. Você apenas o encara com seus olhos vazios. Você não tem mais uma confissão para dar. Eles já escreveram e levaram a única que importava. O seu silêncio o deixa desconfortável. Ele murmura uma oração, faz o sinal da cruz no ar e se retira apressadamente, como se a sua falta de arrependimento fosse uma doença contagiosa.

E então, o dia chega. Você sabe que é o dia. Há uma eletricidade diferente no ar da prisão. Os guardas parecem mais tensos. Você ouve mais movimento no corredor do que o normal. Eles abrem a sua cela. Desta vez, não há pressa. Há uma estranha e solene formalidade.

Eles te levam para fora, para o pátio da prisão. O céu está de um azul pálido, quase branco. Uma daquelas manhãs de outono que são bonitas e frias. E, pela primeira vez em muito tempo, você sente um raio de sol no seu rosto. É um calor fraco, mas é real. Você fecha os olhos por um segundo, absorvendo-o. Uma pequena, última graça.

Eles não te fazem andar pelas ruas. Uma carroça te espera. A mesma carroça. Mas desta vez, a atmosfera na cidade é diferente. Não há vaias ou insultos. Há um silêncio festivo. As ruas estão cheias, mas as pessoas estão quietas, observando com uma curiosidade mórbida. Lojas estão fechadas. É um feriado não oficial. O dia da execução. Eles não vieram para te odiar. Vieram para assistir. Para testemunhar o poder do estado, da igreja, da ordem. Para sentir um arrepio e depois voltar para suas vidas, gratos por não serem você.

A carroça para na praça do mercado. No centro, onde normalmente haveria barracas vendendo vegetais e peixe, há uma estrutura. Simples, funcional, feita de madeira nova. Três degraus, uma plataforma e uma viga no topo. A forca. É mais baixa do que você imaginava. Mais... banal.

Eles te conduzem para fora da carroça. Seus pés tocam o chão. Você olha para a multidão. Rostos. Centenas de rostos te encarando. Você não reconhece nenhum deles. Eles não são seus vizinhos. São estranhos, reunidos para o espetáculo.

Você sobe os degraus. Cada passo de madeira range sob seu peso. Na plataforma, dois homens te esperam. O juiz não está aqui. Stearne não está aqui. O trabalho deles acabou. Estes são os finalizadores. O padre, com seu livro de orações, e outro homem. Um homem corpulento, de rosto impassível, vestindo roupas simples de trabalhador. Ele tem mãos grandes e calosas. Ele não é um monstro. Ele é um artesão. A morte é o seu ofício. Ele é o carrasco.

O padre começa a ler as últimas preces em latim. As palavras voam sobre a sua cabeça, sem significado. Você não olha para a multidão. Você olha para cima. Para o céu azul pálido. Um pássaro solitário traça um círculo alto, muito alto. Livre.

O carrasco se aproxima. Ele se move com uma eficiência calma. Ele coloca um capuz de pano preto e áspero sobre a sua cabeça. A escuridão te engole uma última vez. Mas esta escuridão é diferente. Ela não é fria e úmida. É apenas... vazia. O mundo desaparece. Só restam os sons: a voz do padre, o murmúrio da multidão e a sua própria respiração dentro do capuz.

E então, a sua mente, como último ato de misericórdia, te leva para casa. Você não está mais numa plataforma de madeira, com centenas de estranhos te observando. Você está na sua horta. É uma manhã de verão. O sol está quente nas suas costas. Você sente o cheiro da terra úmida e da hortelã. Você ouve o zumbido das abelhas. Você sente o pelo macio de Pimenta se esfregando na sua perna. Você ouve a voz da sua mãe, de muito tempo atrás, te ensinando o nome das ervas.

Você sente a corda áspera sendo ajustada no seu pescoço. Não dói. É apenas uma pressão.

O padre diz "Amém".

Você ouve o som de uma alavanca de madeira sendo puxada.

E então, o chão sob seus pés desaparece.

E assim, a história dela termina. Sem um flash de luz, sem uma revelação divina. Apenas o estalo seco da realidade. Ela não era uma bruxa. Ela era uma mulher que vivia na época errada, no lugar errado, com o conhecimento errado. Ela era um espelho para os medos de uma comunidade, um receptáculo para a sua ignorância e a sua necessidade desesperada de encontrar respostas simples para perguntas difíceis como a fome, a doença e a morte.

A gente ainda procura por bruxas, de vez em quando. Damos a elas nomes diferentes, as acusamos de crimes diferentes. Mas o mecanismo é o mesmo. O medo do desconhecido. A necessidade de culpar alguém. É uma história antiga, que a gente continua recontando para nós mesmos.

Mas a parte dela nesta história acabou. O seu papel como testemunha também. Você a acompanhou até o fim. E agora, você pode deixá-la ir. Deixe a escuridão da cela, o fedor da prisão e o silêncio da força para trás. Eles pertencem ao passado. A sua jornada, por hoje, termina aqui. No silêncio do seu quarto. Feche os olhos. Não há mais nada para ver. A história acabou. E o sono pode, finalmente, chegar. Durma bem.