

O GESTOR DE REINOS



O DESLOCAMENTO

Arthur não era um herói. Ele era um engenheiro de produção, acostumado a otimizar linhas de montagem e reduzir custos. Sua magia eram planilhas e gráficos de fluxo.

Tudo mudou durante uma auditoria de rotina. Um painel de controle defeituoso brilhou com uma luz impossível, e o cheiro de óleo industrial foi substituído pelo de pinho e terra molhada.

Ele acordou em uma floresta, vestindo seu colete de segurança sobre roupas simples. À sua frente, uma cidade medieval fervilhava de caos. Arthur não viu um reino mágico; ele viu um sistema falho. Ele não tinha uma espada, mas tinha seu bloco de notas e uma mente treinada para encontrar problemas. Ele se tornou o Andarilho.

O Portão de Pedra

O primeiro reino que Arthur encontrou, Aethelgard, estava morrendo de fome. Estranhamente, as fazendas estavam cheias. O problema era a logística. Todas as carroças – de comida, madeira, minério e mercadorias – tentavam entrar pelo único portão da cidade ao mesmo tempo. O resultado era um "gargalo" monumental. A comida apodrecia na fila.

Arthur observou por um dia. Sua solução foi simples: "Separem os fluxos".

Ele convenceu a guarda a implementar horários. "Comida entra das 6h às 9h da manhã. Materiais brutos, como madeira e pedra, do meio-dia às 15h. Mercadores podem usar o portão sul menor."

Ele explicou o *Just-in-Time* (na hora certa) para os padeiros: "Não estoquem farinha por semanas. Façam pedidos diários com base na demanda." Em uma semana, Aethelgard estava alimentada

A

Forja do Desperdício

Em seu caminho, Arthur encontrou a famosa Vila dos Ferreiros. Mas eles estavam falindo. "Levamos três dias para fazer uma espada!", lamentou o mestre ferreiro.

Arthur pediu para ver o processo. Era um caos. O ferreiro que malhava o aço era o mesmo que buscava o carvão, afiava a lâmina e polia o cabo. Havia muito "desperdício de movimento".

Arthur redesenhou a oficina. "Isto é uma *linha de montagem*", disse ele. "Você", apontou para um aprendiz, "só traz o carvão e mantém a forja quente. Você", para outro, "só malha o aço bruto. O Mestre apenas fará o trabalho fino e a têmpera."

Ao especializar as tarefas, a oficina passou de uma espada a cada três dias para cinco espadas por dia.

O Controle das Poções

O próximo reino tinha um problema mágico. As poções de cura dos alquimistas às vezes funcionavam, às vezes não. Algumas até adoeciam os soldados.

"Como vocês garantem a qualidade?", perguntou Arthur.

"O Mago Chefe prova uma de cada lote", disse o aprendiz.

Arthur ficou horrorizado. Ele introduziu o *Controle de Qualidade do Processo*.

"Não testem o produto final. Garantam o processo."

Ele criou padrões simples: "A água deve ferver exatamente por 10 minutos. A folha de prata deve ser moída até virar um pó *deste* tom de cinza. Se a cor ou o tempo estiverem errados, descarte *antes* de adicionar os ingredientes caros."

As falhas caíram para quase zero. As poções se tornaram confiáveis.

O Andarilho

Arthur nunca aprendeu a usar magia. Ele não precisava. Sua engenharia era sua feitiçaria. Ele viajou de reino em reino, não lutando contra dragões, mas contra a ineficiência.

Ele ensinou os reinos a usar o *Kanban* (cartões visuais) para gerenciar estoques de grãos e setas. Ele melhorou a *ergonomia* dos postos de vigia para que os guardas se cansassem menos. O Andarilho não mudava o mundo com poder, mas sim melhorando-o, um processo de cada vez.