

OS HERÓIS



DO OLIMPO

A CASA DE HADES

RICK RIORDAN

AUTOR DA SÉRIE *PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS*

intrínseca

A CASA DE HADES

RICK RIORDAN

A CASA DE HADES

OS HERÓIS DO OLIMPO – LIVRO QUATRO

Tradução de Alexandre Raposo e
Edmundo Barreiros



Copyright © 2013 by Rick Riordan

Edição em português negociada por intermédio de Gallt and Zacker Literary Agency LLC e Sandra Bruna Agencia Literaria, SL.

TÍTULO ORIGINAL
The House of Hades

PREPARAÇÃO
Flora Pinheiro

REVISÃO
Janaina Senna
Carolina Lopes

DIAGRAMAÇÃO
Editoriarte

ADAPTAÇÃO DE CAPA
Julio Moreira

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

R452c

Riordan, Rick, 1964-
A Casa de Hades / Rick Riordan ; tradução Alexandre Raposo,
Edmundo Barreiros. – 1. ed. - Rio de Janeiro : Intrínseca, 2013.
496p. : 23 cm. (Os heróis do Olimpo ; 4)

Tradução de: The House of Hades
ISBN 978-85-8057-421-0

1. Mitologia grega – Literatura infantojuvenil. 2. Hades (Divindade grega) – Literatura infantojuvenil. 3. Literatura infantojuvenil americana. I. Raposo, Alexandre. II. Barreiros, Edmundo, 1966- III. Título. IV. Série.

13-04544.

CDD: 028.5

CDU: 087.5

[2013]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.
Av. das Américas, 500, bloco 12, sala 303
22640-904 – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro – RJ
Tel. / Fax.: (21) 3206-7400
www.intrinseca.com.br

*Para meus maravilhosos leitores:
Lamento pelo último suspense.
Quer dizer, não, não de verdade. HAHAHAHA.
Mas, falando sério, adoro vocês, pessoal.*

Rick Riordan

HAZEL

DURANTE O TERCEIRO ATAQUE, Hazel quase engoliu um pedregulho. Tentava enxergar através da neblina, perguntando-se como podia ser tão difícil voar por uma estúpida cordilheira, quando o alarme do navio soou.

— Tudo a bombordo! — gritou Nico do mastro de proa do navio voador.

Lá atrás, no leme, Leo girou o timão. O *Argo II* guinou para a esquerda, os remos aéreos cortando as nuvens como facas enfileiradas.

Hazel cometeu o erro de olhar por cima da amurada. Uma forma esférica e escura movia-se rapidamente em sua direção. Ela pensou: *Por que a lua está se aproximando?* Então gritou e se jogou no convés. A imensa pedra passou tão perto que soprou o cabelo caído em seu rosto.

CRAC!

O mastro de proa tombou — vela, vergas e Nico, tudo caindo no convés. O pedregulho, mais ou menos do tamanho de uma picape, desapareceu na neblina como se tivesse mais o que fazer longe dali.

— Nico!

Hazel chegou até ele com dificuldade enquanto Leo estabilizava o navio.

— Estou bem — murmurou Nico, chutando as velas enroscadas em suas pernas.

Ela o ajudou a se levantar e os dois cambalearam até a proa. Hazel olhou com mais cuidado dessa vez. As nuvens se abriram o bastante para revelar o topo de uma

montanha logo abaixo: um cume escarpado de rocha negra despontava das encostas verde-musgo. De pé, no topo, estava um deus da montanha — um dos *numina montanum*, como Jason os chamava. Ou *ourae*, em grego. Qualquer que fosse o nome, eles eram malvados.

Como os outros que haviam enfrentado, esse usava uma túnica branca simples que cobria a pele áspera e escura como basalto. Era extremamente musculoso, tinha pouco mais de seis metros de altura, barba branca e comprida, cabelo desgrenhado e um olhar selvagem, como o de um eremita louco. Ele gritou algo incompreensível para Hazel, mas que com certeza não eram boas-vindas. Com as próprias mãos, ele arrancou outro pedaço de rocha de sua montanha e começou a moldar uma bola.

A cena desapareceu na neblina, mas quando o deus da montanha rugiu de novo outros *numina* responderam ao longe, as vozes ecoando pelos vales.

— Malditos deuses das pedras! — gritou Leo ao timão. — Vou ter que substituir o mastro pela *terceira* vez! Acham que eles dão em árvores?

Nico franziu a testa.

— Os mastros *são* feitos de árvores.

— Essa não é a questão!

Leo pegou um de seus controles, adaptado de um Nintendo Wii, e girou-o em círculo. A alguns metros dali, um alçapão se abriu no convés. Surgiu um canhão de bronze celestial. Hazel só teve tempo de tapar os ouvidos antes de aquilo disparar para o céu, espalhando uma dúzia de esferas de metal que deixou um rastro de fogo verde. Em pleno ar, esporões brotaram das esferas como as pás de um helicóptero, e elas se afastaram em meio à névoa.

Pouco depois, uma sequência de explosões ecoou pela cordilheira, seguida pelo rugido indignado dos deuses da montanha.

— Há! — gritou Leo.

Infelizmente, a julgar pelos dois últimos encontros, Hazel presumiu que a mais nova arma de Leo apenas irritara os *numina*.

Outra pedra silvou através do ar a estibordo.

— Tire-nos daqui! — gritou Nico.

Leo murmurou alguns comentários pouco lisonjeiros sobre os *numina*, mas girou o timão. Os motores rugiram. O cordame mágico se tensionou por conta

própria, e o navio rumou para bombordo. O *Argo II* ganhou velocidade, recuando para o noroeste, como vinha fazendo nos últimos dois dias.

Hazel não relaxou até estarem longe das montanhas. O nevoeiro se dissipou. Abaixo deles, o sol da manhã iluminava a pradaria italiana: colinas verdes e campos dourados não muito diferentes daqueles do norte da Califórnia. Hazel quase podia imaginar que estava navegando de volta para casa, rumo ao Acampamento Júpiter.

Aquela ideia fez seu peito doer. O Acampamento Júpiter fora o seu lar por apenas nove meses, desde que Nico a trouxera de volta do Mundo Inferior. Mas ela sentia mais saudade dali do que de sua cidade natal, Nova Orleans, e, *definitivamente*, mais do que do Alasca, onde morrera em 1942.

Hazel sentia falta de seu beliche no bunker da Quinta Coorte. Tinha saudade dos jantares no refeitório, com os espíritos do vento conduzindo pratos pelo ar e legionários gracejando a respeito de jogos de guerra. Ela queria passear sem rumo pelas ruas de Nova Roma de mãos dadas com Frank Zhang. Queria saber como era ser uma garota normal pelo menos uma vez, com um namorado realmente doce e atencioso.

Mais que tudo, queria se sentir segura. Estava cansada de passar o tempo todo assustada e preocupada.

Hazel ficou de pé no tombadilho. Nico extraía de seus braços os estilhaços do mastro e, no painel de comando do navio, Leo socava botões.

— Bem, *isso* foi uma droga — comentou Leo. — Devo acordar os outros?

Hazel estava tentada a dizer que sim, mas os outros membros da tripulação haviam ficado com o turno da noite e mereciam descansar. Estavam exaustos por defenderem o navio. Ao que parecia, de poucas em poucas horas um monstro romano resolvia que o *Argo II* era na verdade uma guloseima deliciosa.

Algumas semanas antes, Hazel não teria acreditado que alguém pudesse dormir durante um ataque *numina*, mas, agora, imaginava que seus amigos ainda estavam roncando abaixo do convés. Sempre que *ela* tinha uma chance de descansar, dormia como se estivesse em coma.

— Eles precisam descansar — disse ela. — A gente vai ter que descobrir outro caminho sozinhos.

— Hum.

Leo olhou feio para o monitor. Com sua camisa de trabalho esfarrapada e a calça jeans manchada de graxa, parecia que tinha acabado de perder uma luta contra uma locomotiva.

Desde que seus amigos Percy e Annabeth haviam caído no Tártaro, Leo vinha trabalhando quase sem parar. Andava mais irritado e até mesmo mais determinado do que o habitual.

Hazel estava preocupada com ele. Mas parte dela sentia-se aliviada com a mudança. Sempre que Leo sorria e fazia piadas, ficava parecido demais com Sammy, seu bisavô... o primeiro namorado de Hazel, em 1942.

Droga, por que a vida tinha que ser tão complicada?

— Outro caminho — murmurou Leo. — Você vê algum?

Um mapa da Itália brilhava em seu monitor. A cordilheira dos Apeninos se estendia por todo o país em forma de bota. Um ponto verde representando o *Argo II* piscava no lado esquerdo da tela, a algumas centenas de quilômetros ao norte de Roma. Deveria ter sido simples. Precisavam chegar a um lugar chamado Épiro, na Grécia, e encontrar um antigo templo chamado Casa de Hades (ou Plutão, como os romanos o conheciam, ou então, como Hazel gostava de pensar nele, o Pior Pai Ausente do Mundo).

Para chegar a Épiro, tudo o que tinham de fazer era ir direto para leste — sobrevoando os Apeninos e atravessando o Mar Adriático. Mas não foi o que aconteceu. Sempre que tentavam cruzar a coluna vertebral da Itália, os deuses da montanha atacavam.

Nos últimos dois dias, margearam as montanhas rumo ao norte, na esperança de encontrar uma passagem segura. Sem resultado. Os *numina montanum* eram filhos de Gaia, a deusa de quem Hazel menos gostava. Isso os tornava inimigos *muito* determinados. O *Argo II* não podia voar alto o bastante para evitar os ataques e, mesmo com todas as suas defesas, o navio não conseguiria atravessar a cadeia de montanhas sem ser despedaçado.

— A culpa é nossa — disse Hazel. — Minha e de Nico. Os *numina* podem nos sentir.

Ela olhou para o meio-irmão. Ele começara a recuperar as forças desde que o resgataram dos gigantes, mas ainda estava muito magro. A camisa preta e a calça jeans caíam folgadas no corpo esquelético. O cabelo longo e escuro emoldurava

olhos encovados. A pele morena estava com um tom verde-claro doentio, cor de seiva de árvore.

Sua idade humana era só catorze anos, apenas um ano mais velho do que Hazel, mas a história não terminava aí. Assim como ela, Nico di Angelo era um semideus de outra era. Ele irradiava uma espécie de energia *antiga* — uma melancolia por saber que não pertencia ao mundo moderno.

Hazel não o conhecia havia muito tempo, mas entendia e chegava a compartilhar sua tristeza. Os filhos de Hades (ou Plutão, tanto faz) raramente tinham uma vida feliz. E, a julgar pelo que Nico dissera na noite anterior, seu maior desafio ainda estava por vir quando chegassem à Casa de Hades — um desafio que ele implorou que Hazel mantivesse em segredo.

Nico agarrou a empunhadura de sua espada de ferro estígio.

— Espíritos telúricos não gostam de filhos do Mundo Inferior. É verdade. Eles nos acusam de dar golpes baixos. Literalmente. Mas acho que os *numina* sentiriam este navio de qualquer modo. Estamos transportando a Atena Partenos. Essa coisa é como um farol mágico.

Hazel estremeceu, pensando na enorme estátua que ocupava a maior parte do porão de carga. Eles sacrificaram muito para resgatá-la da caverna subterrânea em Roma, mas não tinham ideia do que fazer com ela. Até o momento, parecia que só servia para alertar monstros de sua presença.

Leo deslizou o dedo pelo mapa da Itália.

— Então, passar pela cordilheira está fora de questão. O problema é que ela se estende por um bom pedaço nos dois sentidos.

— Poderíamos ir pelo mar — sugeriu Hazel. — Contornar a ponta sul da Itália.

— É bem longe — disse Nico. — Além disso, não temos... — Sua voz falhou. — Você sabe... nosso especialista do mar, Percy.

O nome pairou no ar como uma tempestade iminente.

Percy Jackson, filho de Poseidon... provavelmente o semideus que Hazel mais admirava. Ele salvara a sua vida tantas vezes na expedição ao Alasca, mas quando Percy precisou de sua ajuda em Roma ela havia falhado. Vira, impotente, Percy e Annabeth despencarem naquele abismo.

Hazel respirou fundo. Percy e Annabeth ainda estavam vivos. Ela conseguia sentir. Ainda teria a chance de ajudá-los caso conseguisse chegar à

Casa de Hades, caso sobrevivesse ao desafio a respeito do qual Nico a tinha alertado...

— E se formos para o norte? — perguntou Hazel. — Tem que haver uma passagem nas montanhas ou algo assim.

Leo mexia na esfera de bronze de Arquimedes que ele instalara no painel de controle — seu mais novo e mais perigoso brinquedo. Toda vez que Hazel olhava para aquilo, ficava com a boca seca. Temia que Leo girasse a combinação errada e, acidentalmente, ejetasse todos do convés, explodisse o navio ou transformasse o *Argo II* em uma torradeira gigante.

Felizmente, tiveram sorte. A esfera estendeu uma lente de câmera e projetou sobre o painel uma imagem em 3-D dos Apeninos.

— Sei lá — disse Leo examinando o holograma. — Não vejo nenhuma boa passagem ao norte. Mas é uma ideia melhor do que voltar para o sul. Já chega de Roma.

Ninguém discutiu. Roma não fora uma boa experiência.

— Seja lá o que formos fazer — disse Nico —, precisamos nos apressar. Cada dia que Annabeth e Percy passarem no Tártaro...

Ele não precisou terminar. Tinham que manter a esperança de que Percy e Annabeth sobreviveriam tempo suficiente para encontrar o lugar do Tártaro onde ficavam as Portas da Morte. Então, supondo que o *Argo II* pudesse chegar à Casa de Hades, eles *talvez* conseguissem abrir as portas pelo lado mortal, salvar os amigos e fechar a entrada, impedindo que as forças de Gaia reencarnassem infinitamente no mundo mortal.

Sim, com certeza era um plano infalível...

Nico olhou feio para a pradaria italiana lá embaixo.

— Talvez devêssemos acordar os outros. Esta decisão afeta a todos nós.

— Não — disse Hazel. — A gente pode encontrar uma solução.

Não sabia bem por que estava tão decidida, mas, desde que deixaram Roma, a tripulação começara a perder a coesão. Estavam aprendendo a trabalhar em equipe e, então, *bum...* os dois membros mais importantes caíram no Tártaro. Percy era a sua coluna vertebral. Ele lhes dera confiança quando velejaram pelo Atlântico e entraram no Mediterrâneo. Quanto a Annabeth, ela fora a líder *de facto* da expedição. Recuperara a Atena Partenos sozinha. Era a mais inteligente dos sete, aquela que tinha as respostas.

Se Hazel acordasse o restante da tripulação sempre que tivessem um problema, eles apenas começariam a discutir novamente, sentindo-se cada vez mais desamparados.

Hazel tinha que deixar Percy e Annabeth orgulhosos. Precisava tomar a iniciativa. Não podia crer que seu único papel naquela expedição seria aquele do qual Nico lhe incumbira: o de remover o obstáculo que os esperava na Casa de Hades. Ela afastou tal pensamento.

— Precisamos ser criativos — disse ela. — Pensar em outra forma de atravessar aquelas montanhas, ou uma maneira de nos esconder dos *numina*.

Nico suspirou.

— Se estivesse sozinho, eu poderia viajar nas sombras. Mas isso não funcionaria com um navio inteiro. E, para ser sincero, não sei se tenho forças para transportar nem a *mim* mesmo.

— Talvez eu pudesse criar algum tipo de camuflagem — disse Leo —, como uma cortina de fumaça para a gente se disfarçar nas nuvens.

Ele não soava muito entusiasmado.

Hazel olhou para os campos pensando no que havia abaixo deles, o reino de seu pai, o senhor do Mundo Inferior. Ela só encontrara Plutão uma vez, e na ocasião nem sabia quem ele era. Certamente nunca esperara ajuda dele — não em sua primeira vida, não durante o período em que vagou como um espírito no Mundo Inferior e não desde que Nico a trouxera de volta ao mundo dos vivos.

O servo de seu pai, Tânatos, o deus da morte, dera a entender que Plutão poderia estar fazendo um favor a Hazel ao ignorá-la. Afinal, ela não deveria estar viva. Se Plutão prestasse atenção nela, talvez tivesse que devolvê-la à terra dos mortos.

O que significava que recorrer a Plutão era uma ideia muito ruim. E, no entanto...

Por favor, pai, viu-se orando. Eu preciso encontrar uma maneira de entrar em seu templo na Grécia, a Casa de Hades. Se estiver aí embaixo, mostre-me o que fazer.

No limiar do horizonte, um lampejo de movimento chamou a sua atenção, algo pequeno e bege cruzando os campos a uma velocidade incrível, deixando para trás um rastro de vapor, como um avião.

Era inacreditável. Hazel não se atrevia a ter esperança, mas *tinha* que ser...

— Arion.

— O quê? — exclamou Nico.

Leo emitiu um grito de felicidade diante da nuvem de poeira que se aproximava.

— É o cavalo dela, cara! Você perdeu essa parte. Não o vemos desde o Kansas!

Hazel sorriu — a primeira vez que sorria em dias. Era tão bom ver seu velho amigo.

Cerca de um quilômetro ao norte, o pequeno ponto bege circundou uma colina e parou no topo. Era difícil enxergar, mas quando o cavalo empinou e relinchou, o som chegou até o *Argo II*. Hazel não teve mais dúvidas: era Arion.

— Precisamos ir até lá — disse ela. — Ele está aqui para ajudar.

— Tudo bem. — Leo coçou a cabeça. — Mas, hã, nós combinamos não pousar mais o navio no chão, lembra? Você sabe, com Gaia querendo destruir a gente e tudo mais...

— Só me deixe perto dele. Vou descer pela escada de corda. — O coração de Hazel estava disparado. — Acho que Arion quer me dizer alguma coisa.

HAZEL

HAZEL NUNCA SE SENTIRA tão feliz. Bem, exceto na noite da festa da vitória no Campo Júpiter, quando beijou Frank pela primeira vez... mas este era seu segundo momento mais feliz.

Assim que chegou ao chão, ela correu em direção a Arion e abraçou seu pescoço.

— Senti saudade! — Ela apertou o rosto contra o dorso quente do animal, que cheirava a sal marinho e a maçãs. — Por onde você andou?

Arion relinchou. Hazel desejou poder falar com cavalos como Percy fazia, mas entendeu a ideia geral. Arion soava impaciente, como se estivesse dizendo: *Não há tempo para sentimentalismos, garota! Vamos!*

— Quer que eu vá com você? — arriscou Hazel.

Arion balançou a cabeça, trotando sem sair do lugar. Seus olhos castanho-escuros brilhavam, apressando-a.

Hazel ainda não conseguia acreditar que ele estava realmente ali. Arion era capaz de correr em qualquer superfície, até mesmo o mar, mas ela teve medo de que ele não os seguisse nas terras antigas. O Mediterrâneo era muito perigoso para semideuses e seus aliados.

Ele não teria vindo a menos que Hazel estivesse realmente precisando. E parecia tão agitado... Qualquer coisa que fizesse um cavalo destemido ficar arisco deveria aterrorizá-la.

Em vez disso, ela se sentia feliz. Estava *tão* cansada de enjoar no ar e no mar... A bordo do *Argo II*, Hazel se sentia tão útil quanto uma caixa de lastro. Estava feliz por pisar em terra firme de novo, mesmo *sendo* território de Gaia. Ela estava pronta para cavalgar.

— Hazel — gritou Nico do navio. — O que está acontecendo?

— Está tudo bem!

Ela se agachou e extraiu uma pepita de ouro da terra. Tinha cada vez mais controle sobre o seu poder. Pedras preciosas não mais brotavam acidentalmente ao seu redor, e era fácil extrair ouro do chão.

Deu a pepita para Arion... seu lanche favorito. Então, sorriu para Leo e Nico, que a observavam do topo da escada, uns trinta metros acima.

— Arion quer me levar a algum lugar.

Os rapazes trocaram olhares nervosos.

— Hã... — Leo apontou para o norte. — Por favor, não me diga que ele está levando você para *lá*?

Hazel estava tão concentrada em Arion que não notara a perturbação. A quilômetros de distância, no topo da colina seguinte, uma tempestade se armava sobre umas velhas ruínas de pedra, talvez restos de um templo romano ou uma fortaleza. Um funil de nuvens serpenteava em direção à colina como um filete de tinta preta.

Hazel sentiu gosto de sangue na boca. Olhou para Arion.

— Você quer ir para lá?

Arion relinchou, como se dissesse: *Claro, dá!*

Bem... Hazel pedira ajuda. Seria esta a resposta de seu pai?

Ela esperava que sim, mas sentia algo além da influência de Plutão naquela tempestade... algo sombrio, poderoso e não necessariamente amigável.

Ainda assim, era a sua chance de ajudar os amigos — de liderar em vez de seguir.

Apertou as correias de sua espada de ouro da cavalaria imperial e montou Arion.

— Vou ficar bem — gritou para Nico e Leo. — Esperem por mim aqui.

— Esperar por quanto tempo? — perguntou Nico. — E se você não voltar?

— Não se preocupe. Voltarei — prometeu ela, esperando que fosse verdade.

Ela esporeou Arion, e ambos dispararam pelo campo, seguindo direto para o ciclone que se tornava cada vez maior.

HAZEL

A TEMPESTADE ENGOLIU A COLINA em um cone negro rodopiante.

Arion disparou naquela direção.

Hazel viu-se no cume da colina, mas sentia como se estivesse em outra dimensão. O mundo perdera as suas cores. As paredes do tornado, de um negro tenebroso, cercavam a colina. O céu estava cinzento. As ruínas pareciam tão brancas que quase brilhavam. Até mesmo Arion mudara de marrom caramelo para um tom cinza-escuro.

No olho do tornado, o ar estava estagnado. Hazel sentiu um calafrio na pele, como se tivesse sido esfregada com álcool. À sua frente, um portal em arco nas paredes cobertas de musgo dava acesso a uma espécie de recinto.

Hazel não podia ver muito em meio à escuridão, mas sentia uma presença ali, como se ela fosse um pedaço de ferro perto de um grande ímã. O magnetismo era irresistível, forçando-a a avançar.

Ainda assim, hesitou. Ela puxou as rédeas de Arion, e ele golpeou o chão com impaciência, fazendo o solo crepitar sob seus cascos. Onde quer que ele pisasse, a grama, a terra e as pedras ficavam brancas como gelo. Hazel se lembrou da geleira Hubbard, no Alasca — como a superfície se partira sob seus pés. Lembrou-se do chão daquela horrível caverna em Roma se desfazendo em poeira, lançando Percy e Annabeth no Tártaro.

Esperava que aquela colina em preto e branco não se dissolvesse debaixo dela, mas decidiu que era melhor continuar andando.

— Então vamos, garoto. — Sua voz soava abafada, como se estivesse falando com o rosto enfiado em um travesseiro.

Arion passou pelo arco de pedra. Paredes em ruínas rodeavam um pátio quadrado mais ou menos do tamanho de uma quadra de tênis. Havia três outros portais, um no meio de cada parede, nos sentidos norte, leste e oeste. No centro do pátio, cruzavam-se dois passeios calçados com seixos, formando uma cruz. A névoa pairava no ar — tiras brancas e nebulosas que se retorciam e ondulavam como se tivessem vida.

Não uma névoa qualquer, percebeu Hazel. *A Névoa*.

Durante toda a sua vida ela ouvira falar sobre a Névoa — o véu sobrenatural que ocultava o mundo mitológico da visão dos mortais. Podia enganar os seres humanos, até mesmo os semideuses, fazendo-os ver monstros como animais inofensivos, ou deuses como pessoas normais.

Hazel nunca pensara naquilo como fumaça de verdade, mas ao observá-la se fechar e envolver as patas de Arion, flutuando pelos arcos quebrados do pátio em ruínas, os pelos de seus braços se arrepiaram. De alguma forma, ela sabia: aquela coisa branca era pura magia.

Ao longe, um cão uivou. Arion não costumava ter medo de nada, mas recuou, bufando, nervoso.

— Está tudo bem — disse Hazel acariciando seu pescoço. — Estamos juntos nessa. Vou desmontar, certo?

Ela desmontou. Na mesma hora, o cavalo se virou e partiu.

— Arion, espe... — mas ele já voltara correndo por onde viera.

Isso porque estavam juntos nessa...

Outro uivo rasgou o ar, dessa vez mais próximo.

Hazel deu um passo em direção ao centro do pátio. A Névoa se agarrava a ela como neblina de congelador.

— Olá — chamou.

— Olá — respondeu uma voz.

A figura pálida de uma mulher apareceu no portal norte. Não, espere... no portal leste. Não, oeste. *Três* imagens esfumaçadas da mesma mulher se moviam

sincronizadas em direção ao centro das ruínas. Sua forma era turva, feita de Névoa, e dois pequenos tufo de fumaça a seguiam de perto, movimentando-se rapidamente a seus pés como se fossem seres vivos. Algum tipo de animal de estimação?

Ela chegou ao centro do pátio e suas três formas se fundiram em uma. Materializou-se em uma jovem que usava um vestido escuro sem mangas. Seu cabelo dourado estava preso em um rabo de cavalo alto, no estilo grego clássico. Seu vestido era tão sedoso que parecia ondular, como se o tecido fosse tinta escorrendo de seus ombros. Não parecia ter mais de vinte anos, mas Hazel sabia que isso não queria dizer nada.

— Hazel Levesque — disse a mulher.

Ela era linda, embora muito pálida. Certa vez, em Nova Orleans, Hazel fora obrigada a ir ao velório de uma colega de classe. Lembrou-se do corpo sem vida da jovem no caixão aberto. Seu rosto fora muito bem maquiado, para parecer que estava dormindo, o que Hazel achou aterrador.

A mulher fez Hazel se lembrar daquela menina, só que seus olhos estavam abertos e eram completamente negros. Quando inclinou a cabeça, pareceu voltar a se dividir em três pessoas diferentes... imagens enevoadas e fora de foco se juntando, como o retrato borrado de uma pessoa se movendo rápido demais na hora da foto.

— Quem é você? — Os dedos de Hazel seguraram o punho de sua espada. — Quer dizer... qual deusa?

Pelo menos daquilo Hazel tinha certeza. A mulher irradiava poder. Tudo ao redor dela — a Névoa rodopiante, a tempestade monocromática, o brilho fantasmagórico das ruínas — era por causa de sua presença.

— Ah. — A mulher assentiu com a cabeça. — Deixe-me lhe dar alguma luz.

Ela ergueu as mãos. Subitamente, segurava duas antiquadas tochas de junco acesas. A Névoa recuou para as extremidades do pátio. Junto às sandálias da mulher, os dois animais etéreos tomaram formas sólidas. Um era um labrador preto. O outro era um roedor comprido, cinzento e peludo com uma máscara branca ao redor do rosto. Uma doninha, talvez?

A mulher deu um sorriso sereno.

— Sou Hécate. Deusa da magia. Temos muito o que conversar se quiser sobreviver a esta noite.

HAZEL

HAZEL QUERIA CORRER, MAS SEUS pés pareciam presos ao chão branco vitrificado.

Em ambos os lados do cruzamento, dois suportes de metal escuro irromperam da terra como caules de plantas. Hécate prendeu as tochas neles, então caminhou lentamente em torno de Hazel, olhando-a como se fossem parceiras em uma estranha dança.

O cão preto e a doninha a seguiram.

— Você parece com a sua mãe — decidiu Hécate.

Hazel sentiu um nó na garganta.

— Você a conheceu?

— Claro. Marie era uma vidente. Vivia de encantos, maldições e talismãs. Eu sou a deusa da magia.

Aqueles olhos absolutamente negros pareciam atrair Hazel, como se estivessem tentando sugar a sua alma. Durante sua *primeira* vida em Nova Orleans, as crianças da escola St. Agnes a atormentavam por causa da mãe. Diziam que Marie Levesque era uma bruxa. As freiras murmuravam que a mãe de Hazel tinha coisa com o Diabo.

Se as freiras tinham medo de minha mãe, perguntou-se Hazel, o que achariam desta deusa?

— Muitos me temem — disse Hécate, como se lesse os seus pensamentos. — Mas a magia não é boa e nem má. Trata-se de uma ferramenta, como uma faca. Uma faca é má? Só se o seu dono for mau.

— Minha... minha mãe — gaguejou Hazel. — Ela não acreditava em magia. Não de verdade. Apenas fingia, para ganhar dinheiro.

A doninha chiou e mostrou os dentes. Em seguida, emitiu um ruído de seu traseiro. Em outras circunstâncias, uma doninha soltando gases poderia ser algo engraçado, mas Hazel não riu. Os olhos vermelhos do roedor voltaram-se sinistramente para ela, como pequenas brasas.

— Calma, Gale — disse Hécate. Ela deu de ombros, desculpando-se com Hazel. — Gale não gosta de incrédulos e vigaristas. Ela já foi uma bruxa, sabe?

— Sua doninha era uma bruxa?

— Na verdade é uma tourão — esclareceu Hécate. — Mas, sim. Gale já foi uma desagradável bruxa humana. Ela cuidava muito mal da higiene pessoal, além de ter muitos, hã, problemas digestivos. — Hécate balançou a mão diante do nariz. — Isso dava má fama para meus outros seguidores.

— Tudo bem.

Hazel tentou não olhar para a doninha. Ela realmente não queria saber dos problemas intestinais do roedor.

— De qualquer modo — continuou Hécate —, eu a transformei em um tourão. Ela fica muito melhor assim.

Hazel engoliu em seco. Ela olhou para o cão negro, que esfregava carinhosamente o focinho na mão da deusa.

— E o seu labrador...

— Ah, é Hécuba, ex-rainha de Troia — disse Hécate, como se isso fosse algo óbvio.

A cadela rosnou.

— Você está certa, Hécuba — disse a deusa. — Não temos tempo para longas apresentações. O fato, Hazel Levesque, é que sua mãe podia alegar não acreditar, mas ela detinha a verdadeira magia. E acabou percebendo isso. Quando buscou um feitiço para invocar o deus Plutão, *eu* a ajudei a encontrá-lo.

— Você...?

— Sim. — Hécate continuou andando ao redor de Hazel. — Eu vi potencial em sua mãe. E vejo ainda *mais* potencial em você.

Hazel ficou tonta. Ela se lembrou da confissão de sua mãe pouco antes de morrer: como invocara Plutão, como o deus se apaixonara por ela, e como, por causa de sua cobiça, sua filha Hazel nascera amaldiçoada. Hazel era capaz de extrair riquezas da terra, mas qualquer um que as usasse sofreria e morreria.

Agora, aquela deusa estava dizendo que *ela* provocara tudo aquilo.

— Minha mãe sofreu por causa da magia. A minha vida inteira...

— Sua vida não teria acontecido sem mim — disse Hécate simplesmente. — Eu não tenho tempo para a sua raiva. Nem você aliás. Sem a minha ajuda, você morrerá.

A cadela rosou. A tourão trincou os dentes e soltou gases.

Era como se os pulmões de Hazel estivessem se enchendo de areia quente.

— Que tipo de ajuda? — perguntou.

Hécate ergueu os braços pálidos. Os três portais pelos quais entrara — norte, leste e oeste — começaram a girar com a Névoa. Um turbilhão de imagens em preto e branco brilhou e cintilou, como nos velhos filmes mudos que ainda passavam às vezes nos cinemas quando Hazel era pequena.

No portal oeste, semideuses romanos e gregos com armaduras completas lutavam entre si na encosta de uma colina, sob um grande pinheiro. A grama estava repleta de feridos e moribundos. Hazel viu a si mesma montando Arion, avançando pela luta corpo a corpo e gritando, tentando pôr um fim à violência.

No portal leste, Hazel viu o *Argo II* caindo sobre os Apeninos. Seu cordame estava em chamas. Um pedregulho atingira o tombadilho. Outro perfurara o casco. O navio se rompeu como uma abóbora podre, e o motor explodiu.

As imagens do portal norte eram ainda piores. Hazel viu Leo inconsciente — ou morto — caindo através das nuvens. Ela viu Frank cambaleando sozinho por um túnel escuro, segurando o braço, com a camisa encharcada de sangue. E viu-se em uma vasta caverna repleta de fios de luz, como uma teia luminosa. Ela lutava para avançar enquanto, ao longe, Percy e Annabeth estavam deitados e imóveis ao pé de duas portas de metal preto e prata.

— Escolhas — disse Hécate. — Você está em uma encruzilhada, Hazel Levesque. E eu sou a deusa das encruzilhadas.

O chão sob os pés de Hazel tremeu. Ela olhou para baixo e viu o reflexo de moedas de prata... milhares de antigos denários romanos irrompendo na superfície ao seu redor, como se toda a colina estivesse fervilhando. Ela estava tão agitada por conta das visões nos portais que devia ter invocado toda a prata dos campos ao redor.

— Neste lugar, o passado fica próximo à superfície — disse Hécate. — Nos tempos antigos, duas grandes estradas romanas se encontravam neste ponto. Notícias eram trocadas. Negócios eram realizados. Amigos se encontravam, e inimigos lutavam. Exércitos inteiros tinham de escolher uma direção. Encruzilhadas sempre são lugares de decisão.

— Como... como Jano. — Hazel se lembrou do santuário de Jano na Colina dos Templos, no Acampamento Júpiter. Os semideuses iam até lá para tomar decisões. Lançavam uma moeda, cara ou coroa, e esperavam que o deus de duas faces os guiasse pelo bom caminho. Hazel sempre odiara aquele lugar. Nunca entendera por que seus amigos estavam tão dispostos a colocar suas escolhas na mão de um deus. Depois de tudo por que passara, Hazel confiava na sabedoria dos deuses tanto quanto confiava em uma máquina caça-níqueis de Nova Orleans.

A deusa da magia sibilou, enojada.

— Jano e seus portais. Para ele, todas as opções são preto ou branco, sim ou não, dentro ou fora. Na verdade, não é tão simples assim. Sempre que você chega a uma encruzilhada, há ao menos três maneiras de prosseguir... quatro, se você contar com a possibilidade de retornar. Você está em uma encruzilhada assim agora, Hazel.

Hazel olhou de novo para cada portal: uma guerra de semideuses, a destruição do *Argo II*, sua ruína e a de seus amigos.

— Todas as escolhas são ruins.

— Todas as escolhas implicam riscos — corrigiu a deusa. — Mas qual é o seu objetivo?

— Meu objetivo? — Hazel apontou impotente para os portais. — Nenhum deles.

Hécuba rosou. Gale, a tourão, descreveu um círculo ao redor dos pés da deusa, peidando e mostrando os dentes.

— Você poderia voltar — sugeriu Hécate. — Retornar a Roma... mas as forças de Gaia estão esperando por isso. Nenhum de vocês sobreviverá.

— Então... o que você sugere?

Hécate se aproximou da tocha mais próxima. Ela pegou um punhado de fogo e esculpiu as chamas até ter em suas mãos um pequeno mapa em relevo da Itália.

— Você pode ir para oeste. — Hécate afastou o dedo do mapa flamejante. — Volte para a América com o seu prêmio, a Atena Partenos. Seus companheiros em casa, gregos e romanos, estão à beira da guerra. Volte agora e talvez salve muitas vidas.

— *Talvez*. — repetiu Hazel. — Mas Gaia deve acordar na Grécia. É lá que os gigantes estão se reunindo.

— Verdade. Gaia escolheu o dia primeiro de agosto, a Festa de Spes, deusa da esperança, para a sua ascensão ao poder. Ao acordar no Dia da Esperança, ela pretende destruir para sempre toda a esperança. Mesmo que você consiga chegar à Grécia a tempo, conseguirá detê-la? Eu não sei. — Hécate correu o dedo ao longo dos Apeninos flamejantes. — Você pode ir para leste, atravessando as montanhas, mas Gaia vai fazer de tudo para impedi-la de cruzar a Itália. Ela lançou os deuses da montanha contra vocês.

— Percebemos — disse Hazel.

— Qualquer tentativa de atravessar os Apeninos resultará na destruição de seu navio. Ironicamente, esta pode ser a opção mais *segura* para a sua tripulação. Eu prevejo que todos vocês sobreviveriam à explosão. É possível, embora improvável, que você ainda possa chegar a Épiro e fechar as Portas da Morte. Você poderia encontrar Gaia e impedir a sua ascensão. Mas, a essa altura, ambos os acampamentos dos semideuses estariam destruídos. Você não teria um lar para onde voltar. — Hécate sorriu. — Provavelmente, a destruição de seu navio os deixaria presos nas montanhas. Isso significaria o fim de sua missão, mas pouparia você e seus amigos de muita dor e sofrimento nos dias que virão. A guerra contra os gigantes teria de ser ganha ou perdida sem vocês.

Ganha ou perdida sem nós.

Uma pequena e culpada parte de Hazel achou aquilo tentador. Ela ansiava pela chance de ser uma garota normal. Não queria mais nenhuma dor ou sofrimento para si ou para seus amigos. Eles já haviam sofrido tanto...

Hazel olhou para o portal do meio, atrás de Hécate. Viu Percy e Annabeth caídos diante daquelas portas pretas e prata. Uma enorme forma escura, vaga-

mente humanoide, pairava agora sobre eles com o pé erguido, como se estivesse a ponto de esmagar Percy.

— E eles? — perguntou Hazel, com a voz falhando. — Percy e Annabeth? Hécate deu de ombros.

— Oeste, leste, ou sul... eles morrem.

— Não é uma opção — disse Hazel.

— Então você tem apenas um caminho, embora seja o mais perigoso.

Hécate arrastou o dedo pelos Apeninos em miniatura, deixando uma linha branca brilhante sobre as chamas vermelhas.

— Há uma passagem secreta aqui no norte, um lugar sob o meu controle, por onde Aníbal cruzou certa vez quando marchou contra Roma.

A deusa traçou uma longa volta... até o topo da Itália, depois para leste sobre o mar e, em seguida, para o sul, ao longo da costa ocidental da Grécia.

— Depois de atravessarem a passagem, vocês viajarão para o norte até Bolonha, e, depois, para Veneza. A partir daí, navegarão no Mar Adriático até o seu objetivo: Épiro, na Grécia.

Hazel não era muito boa em geografia. Não tinha ideia de como era o Mar Adriático. Nunca ouvira falar de Bolonha, e tudo o que sabia sobre Veneza eram histórias vagas sobre canais e gôndolas. Mas uma coisa era óbvia:

— Isso é tão fora de mão...

— Justamente por isso Gaia não vai esperar que vocês sigam por este caminho — disse Hécate. — Eu posso ocultar um pouco o seu progresso, mas o sucesso de sua viagem dependerá de você, Hazel Levesque. Você deverá aprender a usar a Névoa.

— Eu? — O coração de Hazel estava disparado. — Usar a Névoa como?

Hécate apagou seu mapa da Itália. Em seguida, acenou em direção a Hécuba. A Névoa se concentrou ao redor da labradora até ela estar completamente envolvida por um casulo branco. A neblina desapareceu com um sonoro *puff!* e, no lugar da cadela, surgiu uma gatinha preta e tristonha com olhos dourados.

— Miau — reclamou.

— Eu sou a deusa da Névoa — explicou Hécate. — Sou responsável por manter o véu que separa o mundo dos deuses do mundo dos mortais. Meus filhos aprendem a usar a Névoa a seu favor, para criar ilusões ou influenciar as mentes

dos mortais. Outros semideuses também podem fazer isso. Assim como você, Hazel, se quiser ajudar os seus amigos.

— Mas... — Hazel olhou para a gata. Ela sabia que, na verdade, era Hécuba, a labradora preta, mas não conseguia acreditar. A gata parecia tão real. — Eu não vou conseguir fazer isso.

— Sua mãe tinha o dom — disse Hécate. — O seu é ainda maior. Como filha de Plutão que voltou dos mortos, você entende o véu entre os mundos melhor do que a maioria. Você *pode* controlar a Névoa. Caso contrário... bem, seu irmão Nico já a advertiu. Os espíritos sussurraram para ele, contaram-lhe sobre o seu futuro. Quando chegar à Casa de Hades, você encontrará uma inimiga formidável. Ela não pode ser vencida pela força ou pela espada. Só você poderá derrotá-la, e para isso precisará de magia.

Hazel sentiu as pernas ficarem fracas. Ela se lembrou da expressão séria de Nico enquanto ele apertava seu braço com força. *Você não pode contar para os outros. Ainda não. A coragem deles já está no limite.*

— Quem? — perguntou Hazel com a voz trêmula. — Quem é essa inimiga?

— Não pronunciarei o nome dela — disse Hécate. — Isso seria o mesmo que alertá-la sobre a sua presença antes de você estar pronta para enfrentá-la. Vá para o norte, Hazel. Pratique invocar a Névoa durante a viagem. Quando chegar a Bolonha, procure os dois anões. Eles os levarão a um tesouro que poderá ajudá-los a sobreviver na Casa de Hades.

— Não entendi.

— Miau — reclamou a gatinha.

— Está bem, está bem, Hécuba. — A deusa moveu a mão outra vez. A gata desapareceu e a labradora preta ocupou o seu lugar.

— Você *vai* entender, Hazel — prometeu a deusa. — De vez em quando, enviarei Gale para verificar o seu progresso.

A tourão sibilou, com os olhos vermelhos e redondos repletos de malícia.

— Maravilha — murmurou Hazel.

— Antes de chegar a Épiro, você deverá estar preparada. Se conseguir, então talvez nos encontremos novamente... para a batalha final.

Uma batalha final, pensou Hazel. Ah, que alegria.

Hazel perguntou-se se seria capaz de impedir as previsões que vira na Névoa: Leo caindo pelo céu; Frank cambaleando no escuro, sozinho e gravemente ferido; Percy e Annabeth à mercê de um gigante sombrio.

Ela odiava os enigmas dos deuses e seus conselhos obscuros. E estava começando a detestar encruzilhadas.

— Por que está me ajudando? — perguntou Hazel. — No Acampamento Júpiter disseram que você tomou o partido dos *titãs* na última guerra.

Os olhos escuros de Hécate brilharam.

— Porque eu *sou* uma titã, filha de Perses e Astéria. Muito antes de os olimpianos chegarem ao poder, eu dominava a Névoa. Apesar disso, na Primeira Guerra dos Titãs, há milênios, lutei ao lado de Zeus contra Cronos. Eu não estava cega para a crueldade de Cronos. E esperava que Zeus se mostrasse um rei melhor.

Ela deu uma curta risada amarga.

— Quando Deméter perdeu a filha Perséfone, sequestrada por *seu* pai, eu a guiei com as minhas tochas pela noite mais escura, ajudando-a na busca. E quando os gigantes se ergueram pela primeira vez, de novo fiquei do lado dos deuses. Lutei contra meu arqui-inimigo, Clítio, criado por Gaia para absorver e derrotar toda a minha magia.

— Clítio. — Hazel nunca ouvira esse nome, mas pronunciá-lo fez os seus membros parecerem mais pesados. Ela olhou para as imagens no portal norte: a enorme forma escura pairando sobre Percy e Annabeth. — Ele é a ameaça na Casa de Hades?

— Ah, ele está lá à sua espera — disse Hécate. — Mas primeiro você deve derrotar a bruxa. Se não conseguir...

Ela estalou os dedos, escurecendo todos os portais. A Névoa se dissipou, e as imagens desapareceram.

— Todos precisamos fazer escolhas — disse a deusa. — Quando Cronos se rebelou pela segunda vez, cometi um erro. Eu o apoiei. Estava cansada de ser ignorada pelos chamados deuses *maiores*. Mesmo com todos os meus anos de serviço fiel, ainda desconfiavam de mim, não permitiam que eu ocupasse um lugar no seu salão...

A tourão Gale chiou com raiva.

— Isso não importa mais. — A deusa suspirou. — Fiz as pazes com o Olimpo. Mesmo agora que estão por baixo, com suas personas gregas e romanas lutando...

do entre si, eu os ajudarei. Grega ou romana, sempre fui apenas Hécate. Vou ajudá-los na luta contra os gigantes, se você se mostrar digna dessa ajuda. Portanto, a escolha é sua, Hazel Levesque. Você vai confiar em mim... ou vai me desprezar, como os deuses do Olimpo fizeram tantas vezes?

O sangue rugia nos ouvidos de Hazel. Poderia confiar naquela deusa sombria, que dera para a sua mãe a magia que arruinara a sua vida? Não. E não gostara muito do cão de Hécate e da doninha peidona.

Mas também sabia que não podia deixar Percy e Annabeth morrerem.

— Seguirei para o norte — respondeu. — Usaremos a sua passagem secreta pelas montanhas.

Hécate assentiu, com uma ponta de satisfação no rosto.

— Você escolheu bem, mas o caminho não será fácil. Muitos monstros enfrentarão vocês. Até mesmo alguns de *meus* próprios servos passaram para o lado de Gaia, na esperança de destruir o seu mundo mortal.

A deusa pegou as duas tochas de seus suportes.

— Prepare-se, filha de Plutão. Se você conseguir derrotar a bruxa, nós nos encontraremos novamente.

— Vou conseguir — prometeu Hazel. — E, Hécate? Saiba que não estou escolhendo um de seus caminhos. Farei o meu próprio.

A deusa arqueou as sobrancelhas. A tourão se contorceu, e a cadela rosnou.

— A gente vai descobrir uma maneira de deter Gaia — disse Hazel. — E vamos resgatar os nossos amigos do Tártaro. Manteremos a tripulação e o navio unidos e impediremos que o Acampamento Júpiter e o Acampamento Meio-Sangue entrem em guerra. Faremos tudo.

A tempestade uivava, e as paredes negras do tornado giravam cada vez mais rápido.

— Interessante — disse Hécate, como se Hazel fosse o resultado inesperado de uma experiência científica. — Essa seria uma magia especial.

Uma onda negra obscureceu o mundo. Quando Hazel voltou a enxergar, a tempestade, a deusa e seus minions haviam desaparecido. Hazel ficou na encosta da colina sob o sol da manhã, sozinha em meio às ruínas, com exceção de Arion, que trotava ao seu lado, relinchando, impaciente.

— Concordo — disse Hazel para o cavalo. — Vamos sair daqui.

* * *

— O que aconteceu? — perguntou Leo quando Hazel embarcou no *Argo II*.

As mãos da menina ainda tremiam por conta da conversa com a deusa. Ela olhou pela amurada e viu o rastro de poeira levantado por Arion enquanto ele cruzava as colinas da Itália. Ela queria que o amigo tivesse ficado, mas não podia culpá-lo por querer se afastar daquele lugar o mais rápido possível.

O campo brilhava à medida que o sol de verão iluminava o orvalho matinal. Na colina, as velhas ruínas brancas permaneciam silenciosas — nenhum sinal de estradas antigas, deusas ou doninhas peidonas.

— Hazel — chamou Nico.

Seus joelhos falharam. Nico e Leo a agarraram pelos braços e ajudaram-na a subir os degraus do tombadilho. Ela ficou envergonhada por estar desfalecendo como uma donzela de conto de fadas, mas a sua energia se esgotara. A lembrança daquelas cenas na encruzilhada a enchiam de pavor.

— Estive com Hécate — consegui dizer.

Ela não contou tudo. Lembrou-se da advertência de Nico: *a coragem deles já está no limite*. Mas falou sobre a passagem secreta pelas montanhas ao norte, e sobre a rota que, segundo Hécate, poderia levá-los até Épiro.

Quando terminou o relato, Nico segurou sua mão. Os olhos dele estavam repletos de preocupação.

— Hazel, você encontrou Hécate em uma encruzilhada. Isso é... isso é algo a que muitos semideuses não sobreviveriam. E aqueles que *sobrevivem* nunca são os mesmos. Tem certeza de que você...

— Eu estou bem — insistiu ela.

Mas sabia que não estava. Hazel se lembrou de como havia se sentido ousada e furiosa ao dizer à deusa que encontraria o seu próprio caminho e faria tudo. Agora, sua resposta orgulhosa parecia ridícula. Sua coragem a abandonara.

— E se Hécate estiver nos enganando? — perguntou Leo. — Essa rota pode ser uma armadilha.

Hazel balançou a cabeça em negativa.

— Se fosse uma armadilha, acho que Hécate teria feito a rota norte parecer tentadora. Acredite, ela não fez isso.

Leo tirou uma calculadora do cinto e apertou alguns números.

— Isso fica uns... quatrocentos e oitenta quilômetros fora de nosso caminho para chegar a Veneza. Então, teríamos de voltar e descer o Adriático. E você disse algo sobre anões pamonhas?

— Anões em Bolonha — corrigiu Hazel. — Acho que Bolonha é uma cidade. Mas por que temos que encontrar anões por lá... não faço ideia. Tem a ver com algum tesouro para nos ajudar em nossa busca.

— Hum — murmurou Leo. — Quer dizer, adoro tesouros, mas...

— É a nossa melhor opção — opinou Nico, ajudando Hazel a se levantar. — Precisamos recuperar o tempo perdido, viajar o mais rápido que pudermos. A vida de Percy e Annabeth pode depender disso.

— Rápido? — Leo sorriu. — Deixa comigo.

Ele correu até o painel de controle e começou a acionar interruptores.

Nico segurou o braço de Hazel e conduziu-a até onde não pudessem ser ouvidos.

— O que mais Hécate falou? Nada sobre...

— Não posso — interrompeu Hazel.

As imagens que vira haviam sido devastadoras: Percy e Annabeth indefesos diante daquelas portas de metal negro, o gigante sombrio pairando sobre os dois, ela mesma presa em um labirinto de luz brilhante, incapaz de ajudar.

Você deve derrotar a bruxa, dissera Hécate. Só você pode derrotá-la. Se não conseguir...

O fim, pensou Hazel. Todos os portais fechados. Toda a esperança extinta.

Nico a advertira. Ele se comunicara com os mortos, ouvira-os murmurando pistas sobre o seu futuro. Dois filhos do Mundo Inferior entrariam na Casa de Hades. Teriam de enfrentar um inimigo impossível. Apenas um deles conseguiria chegar às Portas da Morte.

Hazel não conseguia encarar o irmão.

— Eu lhe digo mais tarde — prometeu, tentando manter a voz firme. — Agora devemos descansar enquanto podemos. Hoje à noite, cruzaremos os Apeninos.

ANNABETH

NOVE DIAS.

Enquanto caía, Annabeth pensou em Hesíodo, o antigo poeta grego que especulara que o tempo que leva para alguém cair da terra até o Tártaro seria de nove dias.

Esperava que Hesíodo estivesse errado. Tinha perdido a noção de por quanto tempo Percy e ela estavam caindo... horas? Um dia? Parecia uma eternidade. Eles estavam de mãos dadas desde que foram lançados no abismo. Depois, Percy a havia puxado mais para perto, abraçando-a com força enquanto despencavam pela escuridão absoluta.

O vento assoviava nos ouvidos de Annabeth. O ar ia ficando mais quente e úmido, como se estivessem mergulhando na garganta de um dragão enorme. O tornozelo quebrado latejava, mas não sabia dizer se ainda estava envolto em teias de aranha.

Aracne, aquele monstro maldito. Apesar de ter sido capturada por sua própria teia, atropelada por um carro e lançada no Tártaro, a aranha tinha conseguido sua vingança. De algum modo seu fio de seda tinha se emaranhado na perna de Annabeth e a puxado para o abismo, arrastando Percy junto.

Annabeth não podia imaginar que Aracne ainda estivesse viva, em algum lugar na escuridão abaixo deles. Não queria encontrar aquele monstro outra vez

quando chegassem ao fundo. Pensando pelo lado positivo, supondo que *houvesse* um fundo, Annabeth e Percy provavelmente seriam esmagados com o impacto, por isso aranhas gigantes eram a menor de suas preocupações.

Abraçou Percy e tentou não chorar. Ela nunca havia esperado que sua vida fosse fácil. A maioria dos semideuses morria jovem nas mãos de monstros terríveis. Era assim desde a Antiguidade. Os gregos *inventaram* a tragédia. Eles sabiam que os maiores heróis não tinham finais felizes.

Mesmo assim, não era *justo*. Ela tinha passado por tanta coisa para recuperar aquela estátua de Atena. Quando enfim conseguiu e as coisas estavam parecendo melhorar e ela reencontrara Percy, eles tinham despencado para a morte.

Nem os deuses poderiam imaginar um destino tão cruel.

Mas Gaia não era como os outros deuses. A Mãe Terra era mais velha, mais perversa, mais sanguinária. Annabeth podia imaginá-la rindo enquanto eles despencavam nas profundezas.

Annabeth encostou os lábios no ouvido de Percy.

— Amo você.

Não sabia se ele podia ouvi-la, mas, se morressem, ela queria que aquelas fossem suas últimas palavras.

Tentou desesperadamente pensar em um plano para salvá-los. Era uma filha de Atena. Tinha provado seu valor nos túneis sob Roma, superado uma série de desafios apenas com sua inteligência. Mas não conseguia pensar em um modo de reverter ou mesmo reduzir a velocidade de sua queda.

Nenhum deles tinha o poder de voar, não como Jason, que era capaz de controlar o vento, ou Frank, que podia se transformar em um animal alado. Se chegassem ao fundo em velocidade terminal... bem, ela entendia o suficiente de física para saber que seria terminal.

Estava se perguntando seriamente se eles poderiam montar um paraquedas com suas camisas (sim, o desespero chegara a esse ponto) quando algo mudou ao seu redor. A escuridão assumiu um tom cinza avermelhado. Ela se deu conta de que enxergava os cabelos de Percy. O assovio em seus ouvidos se transformou em algo mais parecido com um rugido. O ar ficou insuportavelmente quente, permeado por um fedor que lembrava ovos podres.

De repente, o poço por onde estavam caindo se abriu em uma caverna ampla. Annabeth conseguiu ver o fundo cerca de um quilômetro abaixo deles. Por um instante, ficou atônita demais para pensar direito. Toda a ilha de Manhattan caberia no interior daquela caverna. E ela nem conseguia vê-la por inteiro. Nuvens vermelhas pairavam no ar como se fossem vapor de sangue. A paisagem, pelo menos o que podia ver dela, era composta por uma planície negra rochosa, pontuada por montanhas íngremes e abismos causticantes. À esquerda de Annabeth, o chão se abria numa série de penhascos semelhantes a degraus colossais que levavam para ainda mais fundo do abismo.

O fedor de enxofre dificultava a concentração, mas ela encarou o chão diretamente abaixo deles e viu uma faixa de um líquido negro reluzente, um *rio*.

— Percy! — gritou no ouvido dele. — Água!

Gesticulou freneticamente. Era difícil interpretar a expressão de Percy naquela penumbra avermelhada. Ele parecia exausto, em estado de choque e apavorado, mas assentiu com a cabeça como se tivesse entendido.

Percy era capaz de controlar a água, supondo que o que estivesse abaixo deles *fosse* água. Ele podia dar um jeito de suavizar a queda. Claro que Annabeth tinha ouvido histórias horríveis sobre os rios do Mundo Inferior. Eles podiam roubar suas lembranças, queimar seu corpo e sua alma até virarem cinzas. Mas decidiu não pensar nisso. Aquela era sua única chance.

O rio se aproximava rapidamente. No último segundo, Percy soltou um grito desafiador, e então a água jorrou em um gêiser gigantesco que os engoliu inteiros.



A tripulação do Argo II enfrenta dias difíceis. Inimigos espreitam no caminho para a Casa de Hades e o moral da equipe está baixo após a perda de dois integrantes importantes em Roma. Para chegar às Portas da Morte e tentar impedir o despertar de Gaia, nossos heróis Hazel, Jason, Piper, Frank e Leo vão precisar fazer alianças perigosas, encarar deuses instáveis e combater os asseclas enviados pela sanguinária Mãe Terra para detê-los.

A situação é ainda pior para Percy e Annabeth. Após caírem no Tártaro, os dois passam fome, sede e sofre com diversos ferimentos enquanto são caçados por vários inimigos que derrotaram ao longo dos anos e que agora surgem das sombras em busca de vingança. A única esperança da dupla de voltar para o plano mortal reside em encontrar as Portas da Morte e fechá-las de uma vez por todas. No entanto, uma legião de monstros fiéis a Gaia defende as Portas, e nem Percy nem Annabeth estão em condições de enfrentá-la.

SAIBA MAIS

<https://intrinseca.com.br/livro/a-casa-de-hades/>