

**9882**  
**O VENENO DA HIDRA**

**POR**  
**LINDENBERG MOTA**

*Este livro é dedicado à memória da escritora, poetisa  
e inesquecível amiga Gislene Rodrigues Duarte.*

*Agradeço a todos aqueles que me apoiaram,  
principalmente Deus que me capacita e guia meus passos.*

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO I: COMPLEXO CASO DE AMOR.....	5
INTRODUÇÃO II: A LENDA.....	6
INTRODUÇÃO III: LEMBRANÇAS.....	8
INTRODUÇÃO IV: A ESTRELA.....	12
INTRODUÇÃO V: LENDA DA GALÁXIA.....	13
INTRODUÇÃO VI: CICATRIZES.....	15
INTRODUÇÃO VII: REENCONTRO.....	18
INTRODUÇÃO VIII: O PLANO.....	24
INTRODUÇÃO IX: DIÁRIO DE BORDO DE CAIRO.....	32
CAPÍTULO I – CALÍOPE.....	34
CAPÍTULO II – EPOPÉIA.....	47
CAPÍTULO III – JONAS OU JUDAS.....	58
CAPÍTULO IV – A ROTINA DOS VELHOS ERROS.....	69
CAPÍTULO V – RORSCHACH.....	79
CAPÍTULO VI – DO MEDO AO PÂNICO.....	90
CAPÍTULO VII – BAILE DE MÁSCARAS.....	114
CAPÍTULO VIII – QUÍRON.....	131
CAPÍTULO IX – NÊMESIS AO ESPELHO.....	147
EPÍLOGO.....	182

**9** (NINE)

**8** (HEADED)

**8** (HYDRA)

Sigla utilizada para indicar a *Hidra de Nove Cabeças*,  
uma alusão à mitologia feita aos nove planetas de nosso Sistema Solar.

## **INTRODUÇÃO I: COMPLEXO CASO DE AMOR**

*Era uma vez, um frágil amor*

*Construído com bases no ódio*

*Ódio esse que cegou as contrapartes*

*E nunca permitiu que o amor se concretizasse.*

*Um amor que tinha tudo para ser perfeito*

*(Pois qual perfeição pode ser maior*

*Que a própria nêmesis ao espelho?)*

*Um amor, por vezes, brilhante como o Sol*

*Por outras, um tímido e distante brilho*

*Mas constante no céu*

*Como que a vigiar*

*Esta é uma simples história de ódio*

*Entre um homem e uma mulher*

*E um complexo caso de amor*

*Entre um homem e uma estrela.*

## INTRODUÇÃO II: A LENDA

Conta a lenda que num pântano de Lerna na Grécia, havia um monstro escondido muito perigoso. Esse monstro tinha 9 cabeças e seu hálito mortal era temido pelos habitantes das cidades vizinhas.

Para obter o perdão de Zeus, Hércules teve que realizar doze árduas tarefas e uma delas era derrotar a Hidra de Lerna.

Hércules e seu sobrinho Iolaus foram até o covil do monstro para matá-lo. Arremessaram flechas a fim de chamar a atenção da Hidra e levá-la para fora do seu esconderijo.

Irritada e confusa, a criatura atacou. Hércules cortou suas cabeças, porém a cada uma cortada, duas novas surgiam em seu lugar, o que complicou bastante a situação.

Foi então que Hércules pode contar com a ajuda de Iolaus: enquanto Hércules cortava as cabeças, Iolaus cauterizava os locais com uma tocha flamejante, de modo que novas cabeças não pudessem crescer.

Para derrotar a última cabeça que era imortal, Hércules a esmagou com um enorme rochedo, derrotando de vez o monstro.

A história terminaria ali se Hércules não resolvesse embeber a ponta de suas flechas no sangue da Hidra, tornando-as venenosas.

Em outra ocasião, quando ele e sua noiva Dejanira estavam atravessando um rio, o centauro Nesso ofereceu-se para transportar Dejanira, e no meio da correnteza tentou raptá-la. Hércules matou-o com uma de suas flechas envenenadas com o sangue da Hidra, e antes de morrer, Nesso, simulando arrependimento, incentivou Dejanira a pegar um pouco de sangue do seu ferimento e guardá-lo; caso Hércules algum dia parecesse cansado dela, deveria embeber um traje no sangue e dá-lo para que ele o vestisse; após isso, ele nunca mais olharia para outra mulher.

## 9882 - O veneno da Hidra

Anos mais tarde, Dejanira lembrou-se deste conselho quando percebeu que Hércules, ao voltar de uma distante campanha, estava claramente apaixonado por uma bela princesa.

Dejanira mandou a seu marido um robe tingido pelo sangue. Ao vestir a roupa, o veneno da Hidra penetrou na sua pele e ele tombou em terrível agonia.

Entretanto, os trabalhos de Hércules asseguraram-lhe a imortalidade, assim ele subiu ao Olimpo e assumiu seu lugar entre os deuses.



## **INTRODUÇÃO III: LEMBRANÇAS**

Já se passaram quase três anos desde que a missão da Prometheus IV rumo a uma misteriosa fenda espacial nas proximidades de Urano mudou a vida de um grupo de jovens aspirantes da Guarda Galáctica.

Cairo, Stephane, Ark, Codinome e Hector tinham em comum, além de sua juventude, o desejo de realizarem atos heróicos e conquistar as glórias do reconhecimento. Sonhavam com seus nomes ecoando pelos quatro cantos da Terra e com medalhas de mérito e bravura.

Sonhos que se diluíram.

A suspeita era que a fenda tivesse sido feita propositalmente por alguma civilização alienígena de outro sistema e a missão tinha como objetivo “reconhecimento e paz”. Mas eles não sabiam que Werner, o experiente capitão da nave, foi enviado pela Guarda Galáctica já sabendo que provavelmente estaria liderando os jovens em uma provocação gratuita e, conseqüentemente, proclamação de guerra entre a Terra e outra civilização. A intenção secreta da missão faria com que o Alto-Comando da Guarda (na divisão do Sistema Solar) fosse considerada incompetente e houvesse uma mudança de presidente e de conselheiros.

Durante a missão, a provocação acontece e Werner é atingido em território alienígena. Antes de morrer, ele conta a seus comandados que tudo era uma manobra política e agora eles estavam por conta própria.

O grupo teve sua confiança traída e toda a consideração e respeito que eles mantinham pela Guarda Galáctica, desmoronou como um castelo de cartas.

Ao fugir do planeta, eles acabam causando acidentalmente a sua destruição.

Enquanto isso, sabendo de mais uma atitude desleal da entidade de segurança do Sistema Solar e considerando os males já causados pelo ser humano, uma entidade cósmica que existe desde os primórdios do Universo –

que se autoproclamava União – decidiu dar um basta nisso, julgando e condenando todo o Sistema.

Os nove planetas foram comparados pela União como a *Hidra de Nove Cabeças* – o lendário animal combatido por Hércules que o derrotou destruindo suas perigosas cabeças e colocando uma enorme pedra sobre a cabeça imortal, dando um fim ao monstro.

De forma figurativa, esse julgamento representaria o destino da própria figura da mitologia terrestre, sendo arquitetado para que culminasse com o Sol sendo apagado e a pedra final fosse colocada sobre a cabeça imortal – no caso, a Terra.

Para fazer o teatral julgamento, escolheram o grupo de Cairo que já estava envolvido depois da destruição de Linx-8.

Secretamente, influenciaram eventos na nave Prometheus IV para que eles realmente agissem como um grupo. Somente assim, estariam prontos pra realizar o ritual que condenaria todo o Sistema Solar.

Porém, tiveram algum trabalho para prepará-los, uma vez que com a morte do Capitão Werner e da idéia de traição no ar era difícil manter a confiança um no outro. Especialmente de Cairo – co-piloto – e Stephane – piloto – que já guardavam uma certa antipatia mesmo antes do acontecido e a situação difícil só fez aumentar a discórdia.

Quando finalmente foram considerados prontos, apesar da exaustão, foram selecionados para servirem como marionetes para o julgamento na sede da União frente a frente com seus manipuladores.

Os seres queriam uma encenação representando a morte da Hidra nas mãos de Hércules, que após derrotar a Hidra, usou do sangue do monstro pra molhar as pontas de suas flechas e fazer delas armas mortais.

Hector foi a primeira vítima da encenação e foi desacordado para representar a morte do monstro. Os misteriosos alienígenas entregaram a flecha a Cairo, exigindo que o sangue de Hector deveria ser extraído por um deles com morte para que completasse o julgamento e finalmente o Sol fosse apagado. Com isso, a Terra pagaria com seu próprio veneno julgando um

último crime com mais um – o último da raça humana contra seus semelhantes.

O que mais perturbou Cairo foi o fato de que ele foi escolhido por ter sido considerado durante os testes como o mais apto a trair. Isso só fez com que sua repulsa por Stephane aumentasse, pois precisava desesperadamente tirar o peso de suas costas.

Porém, Cairo, revoltado, acaba usando a flecha contra a criatura que presidia a União. Ao atingir a criatura, uma explosão destruiu o local e espalhou o grupo.

Aproveitando a distração, uma criatura marginalizada ex-membro da União, decide ajudar o grupo, tirando o sangue de Hector sem que ninguém suspeitasse, dando a entender que fora Cairo que tirou. Esse renegado também revelou que a presença deles ali era considerada fundamental apesar de todo o poderio da União, pois eles temiam por alguma razão ter responsabilidade direta na destruição da Terra. Por isso, aguardavam uma traição do grupo pelo seu próprio planeta que já não tinham mais tanto amor depois da desilusão que sofreram.

Enquanto reagrupavam a essência de seu líder atingido pela flecha, os membros da União mantinham Stephane presa com eles pra poder concluir seus planos. Eles a transformaram em uma estrela a fim de servir de exemplo pro Universo para que não seguissem o exemplo da Terra.

Reunindo forças, Stephane levou Cairo, Ark, Codinome e o renegado ao espaço para contar-lhes o que aconteceu e como o Sol estava sendo apagado.

Os seres da União apareceram e não contavam que nenhum dos humanos tinha sido o traidor, mas que o sangue de Hector havia sido tirado pelo renegado.

Sabendo que seu julgamento foi errôneo, avaliaram que estavam cometendo um erro e se sacrificaram revertendo o processo e fazendo renascer o Sol.

A história poderia ter um final feliz, mas Stephane não pôde reverter o processo para deixar de ser uma estrela e voltar a ser humana. O máximo que

conseguiu foi uma declaração sincera e recíproca de amor de Cairo antes de se despedirem.

Ao que tudo indicava, pra sempre.



## INTRODUÇÃO IV: A ESTRELA

Mesmo com o céu parcialmente encoberto, Cairo prosseguiu seu ritual de noite após noite: montou cada um de seus telescópios, separou seus binóculos de observação 10x50, sua luneta de 50 mm, câmeras astrográficas e uma grande quantidade de lentes de diversos fabricantes diferentes. Tendo tudo separado, posicionou cada coisa em seu devido lugar na varanda, apagou todas as luzes da casa e se colocou a observar minuciosamente os céus.

Aliás, chovendo ou não, passou todas as suas noites nos últimos dois anos a olhar pra cima em direção das estrelas.

Mesmo a olho nu, Cairo sempre viu uma das estrelas brilhando em sua direção. Essa estrela de brilho irregular e ignorada por todos os astrônomos do mundo o levou a um estado gradativo de paranóia.

Aos poucos, não conseguia mais viver sendo encarado daquela forma pela estrela de brilho triste. Comer, dormir, viver uma vida normal...tudo se tornou mais difícil sabendo que a estrela estava a lhe vigiar. Isso martelava em sua cabeça de forma constante e persistente.

Ele não conseguia mais deixar de pensar na estrela e sabia que a estrela também não tinha parado de pensar nele.

Algo lhe dizia que era um pedido de socorro angustiado e a distância lhe impedia de tomar qualquer atitude.

Sua única saída era observar e tentar entender. Procurar uma solução pra esse problema, antes que o enlouquecesse, se é que já não houvera enlouquecido. Suas noites de sono foram trocadas por um longo e incansável período de observação.

E só terminará o dia que Cairo conseguir entender a estrela.



## **INTRODUÇÃO V: LENDA DA GALÁXIA**

POUSO DO *LEGEND OF THE GALAXY* EM DEZ MINUTOS.

O COMANDANTE *ARK* GOSTARIA DE AGRADECER EM SEU NOME E EM NOME DE TODA A TRIPULAÇÃO PELA ESCOLHA DOS SENHORES ASTRÔNOMOS POR VIAJAR EM NOSSA NAVE.

ESPERAMOS QUE TODOS TENHAM FEITO UMA BOA VIAGEM E QUE POSSAMOS TER AUXILIADO AOS SENHORES EM SEUS ESTUDOS, ALÉM DE TER PROPICIADO CONFORTO E BELAS VISÕES DO ESPAÇO.

PEDIMOS A TODOS QUE SE MANTENHAM EM SUAS CABINES ATÉ O POUSO PARA SUA PRÓPRIA SEGURANÇA. OS HÓSPEDES DEVEM SAIR EM DIREÇÃO AO SAGUÃO PRINCIPAL COM SUAS BAGAGENS DE MÃO AO OUVIREM UM SINAL SONORO E ACENDER A LUZ VERDE NA PORTA DE SUAS CABINES.

A COMPANHIA *VOYAGERS* AGRADECE A COLABORAÇÃO DE TODOS.

Em seu uniforme oficial, Ark se sentia feliz.

Talvez não realizado, pois queria mesmo ser um herói e viver aventuras pelo espaço das quais pudesse ser reconhecido depois.

Pura ilusão juvenil! Ark se decepcionou profundamente quando a Guarda Galáctica, entidade em que trabalhava, lhe traiu e o deixou a sua própria sorte em um planeta desconhecido.

Miraculosamente, Ark conseguiu voltar para a Terra, mas não quis mais saber de ser aspirante a herói. Seu tempo de jovem sonhador havia passado e era hora de colocar os pés no chão.

Com seu conhecimento de navegação pelas estrelas, Ark foi contratado como comandante da nave *LEGEND OF THE GALAXY* da companhia *Voyagers GmbH*.

A *Legend of the Galaxy* é uma nave de turismo, responsável por levar astrônomos a um passeio pelo espaço que pode durar meses para estudos e diversão com todo o luxo que possam dispor: amplas cabines com aparelhagem astronômica, bienais, palestras em amplos auditórios, informativos científicos diários, além de piscinas agradavelmente aquecidas e uma sala de jogos.

Os motivos científicos decoram toda a nave, sendo o Salão Shoemaker, o grande orgulho da companhia: um imenso ambiente com decoração holográfica imitando o Sistema Solar contendo várias peças do Museu Aeroespacial para amostra (como equipamentos do início da corrida espacial), além de fragmentos de diversos planetas como Marte e Vênus e satélites como Io, Europa, Ganimedes, Phobos e Deimos (Marte), Cordelia (Urano) e a Lua da Terra, todos recolhidos durante viagens das naves da empresa. Não há um estudioso sequer que não fique com os olhos brilhando ao passar por essa sala.

Uma das paradas do Legend é no planeta Marte, na pequena colônia feita para especialistas cujo acesso é restrito em sua maior parte. A parada dura apenas 168 horas terrestres devido a questões burocráticas estabelecidas pelo Conselho Aeroespacial Mundial (controlado pelas nações com maior representatividade nas pesquisas espaciais) e pela Guarda Galáctica - o preço a se pagar para manter o turismo espacial.

Ark está orgulhoso de si mesmo. Sabia que chegar a ser comandante de uma nave, e ainda mais uma daquele porte, não era pra qualquer um. Ele trabalha duro apesar de parecer que está sempre de férias. Seus últimos três anos deram um novo sentido à sua vida e o passado de idéias juvenis e a vontade de ser heróis parecem distantes.

Há muitos anos-luz de distância.



## INTRODUÇÃO VI: CICATRIZES

Codinoame era considerado o mais fraco do grupo quando estava na Guarda Galáctica. Todos sabiam que ele teria dificuldade de prosperar com uma carreira de soldado. Muitas vezes sua fragilidade prejudicou a sua equipe e sua covardia o colocou em situações de perigo - algumas até embaraçosas.

Mesmo assim, ninguém pode questionar sua lealdade e sua amizade pelos membros da equipe. Sempre foi o mais preocupado com os companheiros, principalmente com Cairo que era seu melhor amigo entre os recrutas.

Enquanto estiveram na Guarda, Cairo foi um suporte para Codinoame. Ele lhe incentivou a persistir, tentando motivá-lo contando as aventuras que o espaço teria reservado pra outros que iniciaram como recrutas e terminaram reconhecidos como heróis com suas medalhas de bravura.

Apesar de carregar consigo tantas dúvidas a respeito de seu próprio desempenho como soldado, Codinoame se deixava levar pelo jeito sonhador de Cairo. Foi isso que o animou a seguir e isso que fez com que os sonhos estivessem em sua bagagem em cada viagem que fizeram.

Até o incidente da Hidra.

Após terem sido traídos pela própria Guarda Galáctica, o comportamento de Cairo, de Codinoame e de todos os que estavam por perto mudou bastante.

Cairo e Stephane simplesmente explodiram e declararam guerra um ao outro tendo renegado o conceito de "*equipe*". Codinoame teve que criar coragem e lutar para unir o grupo novamente, pois sabia que era o único jeito deles escaparem de tudo aquilo seria unindo forças.

Stephane ainda tentou colocar ordem e unir o grupo, mas Cairo não aceitou. Aos poucos, por seus caprichos, Cairo passou a ser visto como traidor.

Apesar de tudo isso, Codinome não abandonou o amigo. Sabia bem o quanto devia a Cairo e resolveu ajudar, mesmo quando os demais não tinham tanta certeza a respeito dele.

O passado deixou cicatrizes em todos, mas Cairo com certeza foi o que mais sofreu com tudo isso. Codinome jamais soube ao certo o que aconteceu entre ele e Stephane, mas sabe que Cairo ficou tão abalado emocionalmente que preferiu se afastar de todos os antigos amigos, principalmente dele e de Ark que estavam diretamente envolvidos com o evento da Hidra.

Para Codinome foi relativamente fácil recomeçar. Poucos meses depois, ele conheceu Leila, uma moça que mudou radicalmente sua vida, fazendo com que esquecesse todos os traumas da Guarda Galáctica e do advento da Hidra de Nove Cabeças. Com ela a seu lado, ele reconstruiu tudo aquilo que havia perdido: conseguiu novo emprego se tornando intérprete/tradutor de um órgão ligado ao governo, conseguiu um novo apartamento - humilde, porém confortável - e abandonou de vez os ideais sonhadores que o prendiam no passado, vivendo agora uma vida de pés no chão, voltado sempre para o futuro.

Não tardou muito e eles se casaram. Um ano já era mais que o suficiente para perceber o significado da mudança que ela teve ao entrar na vida dele.

Mesmo com uma nova vida, Codinome não esqueceu do amigo Cairo; pelo contrário, foi esquecido. Apesar de ter sido convidado pra festa de casamento, Cairo não apareceu e sequer deu qualquer satisfação.

Há muito que Codinome e Ark vinham notando que Cairo estava tentando se distanciar, mas essa foi a gota d'água. Ambos perderam a vontade de se importar com Cairo a partir de então e acharam por bem deixá-lo enterrado com o passado.

Mas o tempo foi passando e a ira de Codinome foi abrandando. Aos poucos ele percebeu que passar por cima do passado nem sempre é a melhor solução, muito menos quando um amigo está sendo enterrado com todo o resto.

Nos últimos tempos, o comportamento de Cairo estava muito estranho e não era de se admirar devido a todo o trauma que eles passaram.

Ele precisava de ajuda. Revidar com a moeda do desprezo não ia resolver, nem amenizar a situação.

Codinome sabia muito bem que precisava ajudar Cairo mais uma vez.



## INTRODUÇÃO VII: REENCONTRO

Fazia muito tempo que ninguém tocava a campainha.

Cairo estava até desacostumado com o barulho e quase passou despercebido, mas na seqüência, uma voz conhecida chamou:

\_ Cairo! Sou eu, Codinome! Sei que está aí, abra!

Ao ouvir o chamado, Cairo desceu as escadas em direção a porta com o molho de chaves na mão e deu um tímido sorriso enquanto procurava a chave certa.

A porta abriu revelando seu amigo que há muito não via:

\_ Olá, Cairo.

Cairo respondeu friamente:

\_ O que você está fazendo aqui?

\_ Também estou feliz em te ver. \_ retrucou com ironia. \_ Agora eu posso entrar ou tenho que ficar aqui na porta tomando chuva?

Sem dizer uma palavra, Cairo se afastou da porta e o deixou entrar. Codinome fechou a porta, enquanto Cairo foi até a cozinha.

\_ Água?

\_ Não, obrigado, já tive a minha cota por hoje. \_ concluiu percebendo o quanto estava ensopado.

Em todo caso, Cairo levou uma jarra e um copo e deixou em cima da mesa, enquanto reparou que Codinome ficou em pé rodeando os móveis e observando como tudo estava desorganizado demais ou padronizado demais.

\_ E então? Como tem passado esse tempo todo?

\_ Estou...bem. Na medida do possível. \_ Cairo respondeu pensativo. \_ E você, como tem passado depois do...?

\_ Depois do casamento?

\_ Depois do julgamento da Hidra. \_ respondeu seco.

Codinome balançou a cabeça num ato de inconformismo e reprovação.

\_ Você ainda não superou, não é?