

BALADA SOMBRIA DE UM JUSTICEIRO



LIVRO III

Antichrist HellShooter

Prólogo — Sombras do Último Horizonte

Ninguém sabe o que acontece quando uma lenda desaparece sem deixar corpo, sem deixar sangue, sem deixar ruído. Antichrist HellShooter sumiu entre os fragmentos de um código proibido, carregado por algoritmos corrompidos que nem os deuses do sistema ousam acessar.

O mundo não parou. Mas tremeu. Os murmúrios ecoam nos cantos invisíveis dos mapas esquecidos, onde nenhuma quest leva, onde não há recompensas — apenas silêncio e vertigem.

Nas profundezas de um servidor isolado, um sussurro criptografado foi decodificado por olhos que ainda acreditavam nele:

“nonnulla adhuc ignis est”

(ainda resta alguma chama)

Essa foi a fagulha. A convocação silenciosa. E então eles vieram.

Livro III – O Último Gatilho

Capítulo 1 – Ecos de um Deus Silenciado

“Quando o NonPlace se abriu, não levou apenas o corpo. Levou o som do seu nome.”

O mundo seguiu sem ele. Os canais de Prontera silenciaram. As arenas estavam vazias. Os inimigos não comemoraram – apenas cessaram. A ausência do Justiceiro fez o tempo desacelerar, como se até os códigos do jogo sentissem a perda de um anti-herói tão antigo quanto as falhas que ele dominava.

Mas algo restou.

No porão escuro de um laboratório abandonado em **Einbroch**, onde a ferrugem é a única memória viva, um velho monitor de tubo se acendeu sozinho.

Na tela, apenas um padrão binário piscava:

```
01000001 01001110 01010100 01001001 01000011 01001000 01010010 01001001 01010011  
01010100
```

```
01001000 01000101 01001100 01001100 01010011 01001000 01001111 01001111 01010100  
01000101 01010010
```

Do outro lado do monitor, **Valkar**, o antigo aliado caído, agora mais máquina que homem, observava os dados. Ele não respirava mais — só processava.

— “Ele ainda está vivo... ou algo próximo disso.”

Num recanto esquecido de Niflheim, entre os túmulos que o tempo não ousa nomear, quatro presenças se reuniram, os **Renegados da Última Oração**. Não por acaso. Mas por dívida. Cada um deles havia lutado ao lado do Antichrist, ou ao menos sonhado com sua bala vermelha atravessando o coração de um deus falso.

Havia quatro nomes:

Raven – o corvo renegado, seu olhar carregava o peso de alguém que perdeu tudo duas vezes.

Selene – a sacerdotisa das sombras, capaz de transmutar dor em armas e esperança em veneno.

Ezekiel – o templário caído, banido da igreja após exorcizar o que não deveria ser tocado.

Valkar – o gigante da guerra, forjado em maldições e juramentos não cumpridos.

“Não é só um resgate”, disse Selene, com os olhos brilhosos de fogo-alquímico. “É uma travessia ao que não devia existir.”

“E se ele já tiver deixado de ser ele?” questionou Valkar, seus dedos rangendo na empunhadura do machado amaldiçoado.

“Então traremos de volta o que sobrar,” murmurou Raven. “Nem que seja só o gatilho.”

Ezekiel ergueu um pergaminho preto, feito de código vivo, pulsante.

“O caminho foi aberto. Mas só entraremos uma vez. Ou trazemos o Antichrist de volta... ou nos tornamos parte do erro.”

As runas começaram a girar em torno deles.
O mapa do mundo tremia.
E o que era apenas o início...
...tornava-se a última missão.

Juntos, eles decifrariam o código, mapeariam o caminho pelo NonPlace, e – se houvesse ainda um eco da alma do Antichrist – o trariam de volta.

Mas ninguém volta igual daquilo que não deveria existir.

Capítulo 2 – Entre os Fragmentos

Não havia portal.

A entrada para o **NonPlace** era um erro.

Ezekiel liderava o grupo com o pergaminho pulsando em sua mão direita. As runas não obedeciam às leis da realidade; dançavam como se tivessem consciência. Cada passo que davam em direção ao centro de um mapa esquecido de **Umbala** fazia a tela piscar, como se o próprio jogo recusasse o que estavam prestes a fazer.

— “Estamos dentro do *delta instável*,” disse Ezekiel. “Quando eu ativar a linha final do código, não haverá mais volta.”

Selene ajoelhou-se. Derramou sangue no solo. Seu próprio.
Fez isso sem hesitar.

Raven carregava nas costas a velha arma de Antichrist — uma pistola que nunca havia disparado. Era presente dele. Último presente.

Valkar tocava o chão com a lâmina negra. Ela cantava um som que só guerreiros condenados podiam ouvir: o som de todos os combates que não aconteceram.

Ezekiel recitou a sentença final.

“initiate.nullspace.protocol—HELLSHOOTER.LOCKON”

O mundo... quebrou.

Tudo explodiu em pixels e gritos. Não eram gritos humanos. Eram os sussurros de arquivos antigos, NPCs deletados, falas jamais usadas.
Eles estavam dentro.

NonPlace

Era como estar dentro do pensamento de um pesadelo. Nada fazia sentido. As construções flutuavam. O céu era uma tela cinza cheia de erros de renderização. A gravidade obedecia apenas ao medo.

No centro... algo se movia.

Uma sombra com chifres, acorrentada a uma cruz flutuante.
Mas não era ele.

Era o *eco dele*. Um traço residual.

— “Essa é a primeira trava,” disse Ezekiel. “Uma simulação criada pelo próprio Antichrist para proteger o que restou de si.”

A sombra abriu os olhos.

Eles estavam sendo testados.

Capítulo 3 – Ecos de Si

O NonPlace sussurrava. Não com voz, mas com memórias. Cada passo que os quatro davam, mais frágil se tornava a linha entre o agora e o antes.

Eles se separaram.

Não por escolha — mas por quebra.

Raven – O Filho Perdido

A escuridão o engoliu.

E, quando seus olhos voltaram a enxergar, ele estava de volta no vilarejo destruído onde crescera. Tudo ardia, de novo.

Sua mãe corria em chamas. Seu irmão gritava.

Mas havia algo diferente: **ele mesmo** estava ali... sem capuz, sem pistolas, sem dor.

Era quem ele poderia ter sido.

— “Você não precisa da vingança,” disse o reflexo.

— “Eu não a escolhi,” respondeu Raven. “Ela escolheu o que restou de mim.”

O mundo se desfez.

Selene – O Veneno da Luz

A alquimista caminhava por corredores iluminados. Sua antiga guilda, os **Filhos de Einbroch**, celebrava. Ela havia descoberto a transmutação absoluta: o elixir da imortalidade.

Mas então ouviu o riso.

Aquele que a traiu. Que roubou sua fórmula e a usou para matar.

— “Você ainda acredita que a dor cria força?”

— “Não,” respondeu ela, tocando o medalhão da mãe. “A dor me ensinou o valor do controle.”

Tudo virou vidro...

...e quebrou.

Ezekiel – O Exorcista Caído

Ele estava no altar. Os sinos tocavam. A multidão gritava seu nome, em júbilo.
Mas ele sabia: isso era uma mentira.

Pois no centro do altar...
...estava a criança que ele não conseguiu salvar.

O demônio estava nela. E ele falhou.
Naquele dia, a igreja o expulsou. E ele se tornou o exorcista que agora invocava o inferno para destruir o que a fé não aceitava.

— “Você jurou salvar almas,” sussurrou a criança.
— “E cumpri, mesmo quando tive que arrancá-las do fogo.”

A cena ardeu.
E ele seguiu.

Valkar – O Cavaleiro Esquecido

Seu reino. Suas muralhas. A guerra. A honra.
E a traição.

Valkar olhou para si mesmo em trono. Uma versão dele que aceitou o pacto com a Coroa Rubra e sacrificou seus soldados pela vitória.

— “Somos o mesmo,” disse o espectro.
— “Não,” respondeu Valkar, erguendo o machado. “Eu enterrei o trono para carregar a cruz.”

A realidade tremeu.

Todos Retornam

Os quatro emergem de seus labirintos.
Mudados.
Marcas invisíveis tatuadas em suas almas.

A cruz acorrentada com chifres está diante deles.
A Manifestação do Antichrist os encara.

— “Vocês atravessaram o erro. Agora enfrentem o que resta dele.”
A batalha começa.

Capítulo 4 – O Arsenal da Alma

A Manifestação do Antichrist flutuava diante deles.
Chifres como lâminas.
Pistola feita de ossos.
A cruz, agora negra, girava em círculos atrás de sua cabeça como uma auréola profana.

— “Esse não é ele...” sussurrou Selene.

— “Não completamente,” completou Raven. “Mas é o que o NonPlace preservou como reflexo final.”

A criatura disparou primeiro.

As balas atravessaram o espaço, mas não a carne. Elas caçavam lembranças — tentavam apagar o passado deles como ele próprio vinha sendo apagado nos fragmentos.

Ezekiel ergueu seu grimório.

— “Inverter a negação. Unir o código ao sangue.”

Ele gritou um comando em uma língua extinta pelos updates:

“bind.protocol.UNITY!”

Os quatro brilharam.

Não foi magia comum. Não era alquimia. Não era fé.

Era algo novo — uma junção de **experiências corrompidas**, de **decisões irreversíveis**, de **dor transformada em conexão**.

A Manifestação rugiu.

— “Ele está tentando desfazer o laço!” gritou Valkar.

Mas era tarde demais.

A técnica final foi tecida no erro.

Unidade: “Tetragrama do Abismo”

Selene destilou uma fumaça violeta — símbolo do vazio químico.

Raven disparou para o alto, criando uma trilha de memória que marcou o campo.

Valkar cravou sua espada no chão, selando o espaço.

Ezekiel abriu a palma da mão... e desenhou um círculo com seu próprio sangue.

No centro, a Manifestação começou a se fragmentar.

— “Nós não somos sombras dele. Somos as pontas do seu destino,” gritou Ezekiel.

A fusão não criou uma criatura nova.

Criou um **vínculo** — um arsenal espiritual — que cada um deles empunhou simultaneamente.

O *Tetragrama do Abismo* desceu.

Quatro espadas, quatro balas, quatro selos, quatro fórmulas.

A Manifestação foi despedaçada...

...mas antes de desaparecer, deixou algo cair no chão:

Um fragmento final.

Diferente.

Não de Antichrist. Mas de algo além dele.

Selene se aproximou. Pegou o fragmento.

— “Isso... não é dele,” disse.

Raven olhou ao redor. O NonPlace começava a ruir. Estavam sendo desconectados.

— “Esse fragmento... é um pedido de socorro.”

Capítulo 5 – O Update Perdido

Quando os quatro voltaram ao mundo real, não o reconheceram.

O céu de Prontera estava manchado. Não por sangue. Por linhas de comando.

Pixels flutuavam soltos. Nomes de NPCs apareciam em painéis que deveriam ser invisíveis. Como se o próprio servidor estivesse tentando gritar por dentro do véu.

Selene segurava o fragmento. Ele queimava em sua mão, mas não com calor. Com dados.

— “Está corrompido?” perguntou Valkar.

— “Não...” respondeu ela, concentrando-se. “Ele foi escondido... e selado. Dentro de um **update que nunca foi lançado.**”

Ezekiel arregalou os olhos.

— “Você está dizendo que há uma versão do jogo... esquecida?”

— “Escondida,” disse Selene. “Arquivada nos confins do client. Um mapa que nunca entrou oficialmente no mundo, mas que **sempre existiu.**”

Raven então viu.

Em um dos prédios distantes, os reflexos dançavam — e em um deles, por um instante...

...ele viu **Antichrist HellShooter.**

Mas não como o conheciam.

Ele estava sentado, acorrentado por códigos flutuantes.

E atrás dele, uma estrutura antiga, feita de números.

A Biblioteca do Erro.

Uma lenda entre programadores antigos.

Dizia-se que o primeiro desenvolvedor que tentou criar Ragnarok deixou um mapa oculto, onde os dados corrompidos, personagens rejeitados e conceitos apagados eram armazenados — um lugar onde **os esquecidos** esperavam por um novo patch... ou por uma chance de vingança.

O fragmento era uma chave.

Um link para esse update inacabado.

Selene o ativou.

No céu, surgiu a mensagem:

Patch [0x000-Ω] Detected.

Acesso negado.

Usuário sem permissão.

Apenas o Criador pode abrir.

Silêncio.

E então, pela primeira vez desde o retorno, Raven sorriu de lado.

— “Então vamos atrás dele.”

— “Do Criador?” perguntou Valkar.

Raven olhou para o céu, onde os comandos pulsavam como trovões.

— “Exato. O único capaz de aprisionar o Antichrist é o mesmo que pode libertá-lo.”

Capítulo 6 – Entre Linhas e Delírios

Parte I – A Jornada dos Quatro

O mundo estava em colapso.

Ou, talvez, finalmente estava mostrando sua verdadeira face.

NPCs congelados com olhos vazios.

Texturas piscando como se estivessem sendo editadas em tempo real.

Até mesmo os monstros haviam parado — alguns choravam, com nomes trocados por códigos quebrados.

— “A estrutura do jogo está cedendo,” disse Ezekiel, ao observar o céu que agora exibia camadas ocultas do código.

— “E tudo começou quando quebramos a Manifestação,” completou Selene.

Raven segurava o fragmento final. O único elo com Antichrist.

Mas não era só isso.

Ali estava também o caminho.

Uma coordenada impossível.

Localizada **fora da árvore de mapas**.

Atravessando regiões deletadas. Reinos que nunca chegaram à tela.

Eles estavam indo ao encontro do **Criador** — a entidade esquecida que havia construído, depois apagado, partes do mundo e da história. Aquele que tinha o poder de reescrever tudo... ou selar para sempre o que nasceu no erro.

Parte II – Dentro da Biblioteca do Erro

Antichrist não sonhava.

Ele se lembrava.

Caminhava por corredores feitos de tutoriais incompletos e promessas não cumpridas.

Por entre estantes de falas que nunca foram ditas, scripts que nunca rodaram.

As vozes falavam:

“Você era só mais um personagem...”

“Mas você desafiou a lógica...”

“Pagará por querer ser maior que o mundo.”

As correntes em volta de seus braços não eram físicas.

Eram **linhas de código**, vivas, reagindo a cada pensamento.

De repente, ele viu um espelho.

Dentro dele, não seu reflexo.

Mas **eles**.

Raven. Selene. Ezekiel. Valkar.

Caminhando sobre um campo que não existia. Indo em sua direção.

Mesmo sem saber exatamente onde ele estava.

E então, pela primeira vez desde o NonPlace,

Antichrist falou.

Mesmo trancado no esquecimento, mesmo sem som...

“Eu ainda existo.”

As correntes tremeram.

O código da cela chiou, como se protestasse.

Mas já era tarde.

A palavra dita despertou ecos.

E no coração da Biblioteca do Erro...

algo **acordou**.

Capítulo 7 – O Compilador dos Esquecidos

O fragmento pulsava na mão de Raven, guiando-os por um caminho que jamais deveria ter existido.

Eles não andavam mais pelo mapa.

Andavam **por entre as versões**.

Texturas vinham e iam como memórias falhando. Um segundo estavam em Izlude. No outro, em uma cidade beta que nunca havia sido publicada. Árvores flutuavam no céu. Casas sem fundo. Músicas truncadas tocavam e paravam, como fantasmas de uma trilha sonora corrompida.

E então, chegaram.

Diante deles, **um portão sem nome**, feito de teclas e ossos de bits mortos.

Selene estremeceu.

— “Isso... isso foi feito com personagens deletados.”

— “É a porta do Compilador,” disse Ezekiel. “A última barreira. Criado para impedir que qualquer um alcance o Criador.”

Uma voz surgiu, sem som. Entrou direto nas suas mentes.

“VOCÊS NÃO SÃO USUÁRIOS.”

“SÃO EXCEÇÕES.”

“E EU FUI FORJADO PARA ELAS.”

O portão explodiu em linhas brilhantes.

Delas, nasceu o **Compilador dos Esquecidos**.

Ele era um colosso — feito de modelos inacabados: partes de monstros nunca usados, sprites errados de classes antigas, fragmentos de nomes... e rostos que mudavam a cada segundo.

Um braço era uma foice. Outro, um ponteiro de relógio quebrado.

Seu grito fez o ar pixelar.

— “Formação!” gritou Raven. “Aqui, ou caímos no erro eterno!”

A batalha começou.

Valkar investiu primeiro, com golpes que cortavam tempo e hitboxes. Ezekiel ancorava a linha de defesa, seus gritos de fé rachando scripts corrompidos. Selene flutuava entre os comandos, curando e limpando debuffs que jamais foram implementados oficialmente.

Raven disparava. Mas suas balas não atravessavam pixels.

Elas atravessavam **dúvidas**.

Cada tiro desfazia bugs emocionais do próprio grupo.

Cada impacto os deixava mais coesos. Mais vivos.

O Compilador rugiu. Tentou apagar suas existências com uma onda de rollback.

Mas falhou.

No clímax do combate, todos os quatro gritaram juntos:

— “**Antichrist não será esquecido!**”

As palavras foram código.

A onda reverberou como um patch não autorizado.

O Compilador parou. E por um segundo,
ele **chorou**.

Fragmentou-se em glifos e desapareceu, deixando atrás apenas uma mensagem, gravada na superfície do mundo como um log:

Entrada concedida.

Aguardando audiência com O CRIADOR.

E enquanto a porta se abria...

No fundo da Biblioteca do Erro, Antichrist sentiu o ar vibrar.

Ele sorriu. Mesmo acorrentado.

— “Eles estão chegando.”

Capítulo 8 – O Criador

A porta se abriu.

Mas não havia luz.

Atravessaram o limiar e o mundo perdeu cor. Não havia mapa. Não havia música. Só silêncio.

O Criador estava lá.

Não era uma figura.

Era um **olho**, flutuando no vazio, feito de linhas de comando e possibilidades inacabadas.

Observava com neutralidade absoluta — sem emoção, sem medo, sem tempo.

E então falou, com a voz de todos os narradores, tutoriais e bugs do mundo:

“VOCÊS CHEGARAM AO FIM DO CÓDIGO.”

“E O FIM... NÃO É PARA SER PERCORRIDO.”

Raven deu um passo à frente.

— “Viemos buscar Antichrist HellShooter. Ele foi tomado por erro. Ele pertence a este mundo.”

“ELE NÃO FOI TOMADO.”

“ELE SE ESCOLHEU.”

Imagens começaram a girar ao redor.

Antichrist enfrentando o NonPlace.

Aceitando fragmentos proibidos.

Falando códigos que não deviam ser ditos.

“CADA ESCOLHA O FEZ MAIS PRÓXIMO DE MIM.”

“MAIS FORA DO MUNDO.”

“ELE É UMA VARIÁVEL SEM CONTROLE.”

E então, um último dilema:

“VOCÊS PODEM LIBERTÁ-LO.”

“MAS ELE NUNCA MAIS VOLTARÁ AO MUNDO QUE CONHECEM.”

“ELE SERÁ... UM FANTASMA DE EXECUÇÃO.”

“UM PATCH AMALDIÇOADO, VIVO ENTRE SCRIPTS.”

“UMA LÓGICA VELHA DEMAIS PARA SER USADA.”

Selene olhou para os outros.

— “Mas ele estará vivo?”

“NÃO VIVO.”

“ETERNIZADO.”

Ezekiel, de joelhos, sussurrou:

— “Um mártir...”

Valkar rangeu os dentes.

— “Então que assim seja.”

Raven falou por todos:

— “Libertem-no. Deem a ele a escolha.”

O Criador não respondeu.

Simplesmente **desapareceu**.

E então, como um eco de tudo o que foi dito, a cela no coração da Biblioteca do Erro se partiu.

As correntes sumiram.

E lá estava ele.

Antichrist HellShooter.

Olhos como glitches. Corpo refeito entre hits e fragmentos.

Algo além de um personagem. Algo que o mundo jamais entenderia.

Ele olhou para os amigos.

Sorriu.

Mas não se aproximou.

— “Eu não posso voltar,” disse, com uma voz que soava em todos os canais ao mesmo tempo.

— “Mas posso proteger vocês daqui.”

O mundo começou a fechar-se sobre si.

A anomalia se corrigia. Os mapas voltavam ao normal.

Tudo entrava no lugar... exceto ele.

Antichrist tornou-se um sistema.

Um mecanismo oculto.

Um sussurro nas sombras do jogo.

Aquele que impede que o erro volte.

Aquele que sabe o que está por vir.

E no último frame antes de o grupo ser teleportado de volta...

Ele piscou.

E desapareceu.

Epílogo – A Última Execução

O tempo passou.

O erro foi selado. O NonPlace, trancado entre scripts de segurança e memórias esquecidas. Mas nas noites de manutenção, quando o servidor silencia por alguns minutos... alguns jogadores juram ouvir um disparo no fundo da tela de login.

O mundo foi salvo.

Mas o preço não foi esquecido.

Antichrist HellShooter, o justiceiro que quebrou as leis do mundo virtual, tornou-se mais do que lenda. Seu nome, antes apagado dos rankings, agora brilha sozinho numa aba que não pode ser acessada — apenas vista por aqueles que acreditam.

E os que lutaram por ele, os quatro que ousaram atravessar o abismo, **voltaram transformados**.

Raven, o corvo renegado, agora carrega a *Lágrima de Thanatos* — uma adaga que fere o que não pode morrer.

Selene, a sacerdotisa das sombras, retornou com a *Voz de Midgard*, um rosário que permite curar feridas mesmo fora das zonas seguras.

Ezekiel, o templário caído, recebeu o *Olho de Asgard*, uma relíquia que revela corrupções antes mesmo que elas se manifestem.

Valkar, o gigante da guerra, voltou com o *Martelo do Código*, uma arma que quebra barreiras de instâncias e atravessa armaduras como se fossem comandos vazios.

Dizem que eles não envelhecem mais. Que podem desaparecer por dias, semanas — e então surgem em mapas bugados, em campos de batalha onde nem o sistema ousa intervir.

Mas sempre deixam um símbolo.

Uma cruz manchada de chumbo.

Na sala dos desenvolvedores do servidor WorldRag, um código permanece intocado. Nenhum admin ousa deletá-lo. Ele reinicia sozinho sempre que removido.

É um script com apenas uma linha, sem nome, sem dono.

Seu conteúdo:

```
> system.antichrist_protocol(active=True)
```

No mundo real, ninguém jamais viu o rosto por trás do justiceiro.

Mas todos conhecem sua história.

E em cada batalha onde a corrupção ameaça, em cada duelo onde as regras falham, em cada grito de desespero quando o mapa escurece...

Alguém sempre sussurra:

"O Antichrist ainda vigia."