

— Que jogo incrível! Do lado de fora da quadra, Sanada Genichiro e Yanagi Renji observavam com atenção concentrada. Apenas a primeira bola já havia agitado seus corações. Sem dúvida, para os dois, essa partida desconhecida representava a disputa pelo título de melhor tenista do ensino fundamental. [Decidi publicar os dois capítulos juntos mesmo. Agradeço a todos pelo apoio com os votos mensais!] Capítulo 36 - Múltiplas Flechas Sagradas Após o primeiro ponto, mesmo perdendo, Yukimura Seiichi não demonstrou frustração. Seus olhos brilhavam ainda mais, repletos de expectativa e empolgação. — Mayu, não precisa mais segurar. Mostre-me a verdadeira Flecha Sagrada. Yukimura sorriu. Para rebater aquele saque, ele já havia simulado mentalmente incontáveis vezes antes da partida começar. — Yukimura, parece que você se preparou bastante hoje. — Mayu percebeu a determinação do adversário e acenou levemente. — Já que é assim, então preste atenção no próximo saque. — Vamos lá. Yukimura se posicionou, pronto para receber. Mayu lançou a bola ao ar mais uma vez e executou um movimento elegante. A raquete atingiu a bola, e, no instante seguinte, ela se dividiu como estrelas cadentes — cinco flechas prateadas cortaram o ar em direções diferentes, ainda mais rápidas que o primeiro saque. [Lá vem!] Yukimura concentrou o olhar, alternando rapidamente entre as cinco trajetórias. Ele tentou decifrar o verdadeiro caminho da bola, mas o tempo para reagir já havia se esgotado. Toc. A bola quicou e passou por Yukimura em um piscar de olhos, saindo da quadra. 30 a 0. Mayu conquistou mais um ponto. Yukimura olhou para trás, onde a bola havia parado de rolar, e soltou um suspiro. Agora entendo por que Genichiro nem teve chance de usar o Raio. Experimentar pessoalmente aquele saque fez Yukimura perceber o quão difícil era reagir. Para ele, aquela técnica não era um golpe comum — as cinco Flechas Sagradas pareciam cinco bolas simultâneas, impossíveis de ler em um instante. Mas Yukimura não se abateu. Seus olhos continuavam ardentes, cheios de confiança. Se uma tentativa não basta, então tentarei mais vezes. Do outro lado, após marcar o segundo ponto, Mayu não perdeu tempo. Assim que Yukimura se preparou, ele iniciou o próximo saque. Zuum. Novamente, cinco flechas prateadas cruzaram o ar. Dessa vez, Yukimura pareceu não reagir, apenas observando a bola passar por ele sem se mover. Mais dois pontos depois, o primeiro game terminou. — 1 a 0, vantagem para Mayu. Sanada anunciou o placar com uma expressão complexa. Ele havia visto a dificuldade de Yukimura em lidar com aquele saque e, por um momento, não soube descrever o que sentia. Enquanto isso, Yanagi Renji anotava freneticamente em seu caderno, registrando cada detalhe da partida. Após uma breve pausa, o segundo game começou — agora, era o saque de Yukimura. Mayu se posicionou na área de recepção, esperando. E Yukimura não o fez esperar. Seu saque foi rápido e preciso, sem hesitação. A bola cortou o ar como um raio, veloz o suficiente para desafiar qualquer jogador de nível nacional. Mas para Mayu, rebatê-la não foi difícil. Com passos leves, ele se posicionou no local exato onde a bola cairia. Ajustando o ângulo da raquete, ele interceptou a bola no momento em que ela quicou, devolvendo-a com um giro adicional para perturbar o ritmo de Yukimura. A bola passou rente à rede antes de mergulhar abruptamente. Mas Yukimura não seria pego desprevenido. Ele já havia notado a rotação estranha e, antes que a bola tocasse o chão, correu para interceptá-la. Com um movimento preciso, ele neutralizou a ameaça e ainda forçou Mayu a recuar para a linha de fundo. Toc. Toc. Toc. Uma nova troca de golpes começou, mas não durou muito. Mayu quebrou o ritmo — afinal, Yukimura não era Zeus, o adversário que enfrentara na França, capaz de prever todos os seus movimentos. Além disso, Yukimura precisava dividir sua atenção para antecipar possíveis novas técnicas de Mayu. Então, sem aviso, Mayu ativou o Modo Sangue Fervente e desferiu um golpe devastador. O impacto foi tão forte que Yukimura, mesmo segurando a raquete com as duas mãos, levou alguns segundos para devolver a bola. — Prepare-se. Mayu já estava no caminho da bola, levantando a raquete. — O quê?! Antes que Yukimura pudesse reagir, Mayu executou o movimento. Desta vez, não eram cinco flechas — eram dezenas, brilhando como um cometa se despedaçando no ar. Yukimura ficou paralisado, incapaz de reagir àquela variação inesperada. Toc. Toc. Toc. O som suave das bolas quicando ecoou atrás dele. Ele olhou para trás por reflexo. Fora da quadra, uma bola de tênis já havia perdido o movimento, parada imóvel fora dos limites. — Yukimura, parece que você esqueceu que minha Flecha Sagrada não se limita apenas ao saque. — Vamos recomeçar. Esta é a verdadeira face da Flecha Sagrada. A voz calma de Yuki

Shinoya ecoou inesperadamente em seus ouvidos. Yukimura Seiichi virou-se para ele, ainda com um olhar levemente chocado. — Zero a quinze — anunciou Sanada Genichirou em seguida, mantendo-se em silêncio após a marcação. Sanada então olhou instintivamente para Yanagi Renji, cujo olhar coincidentemente se cruzou com o dele no mesmo instante. Os dois trocaram um olhar, reconhecendo em ambos a mesma mistura de emoções: surpresa, espanto e um certo sentimento de que era esperado. — Realmente... fiquei impressionado — Yukimura sorriu, resignado, após se recompor. Era como Shinoya havia dito: em sua pressa para decifrar o saque, ele havia se esquecido por um momento que a Flecha Sagrada era uma técnica versátil. Mas Yukimura não sentiu medo. Sua mentalidade permaneceu inabalável desde o início. Para ele, o jogo estava apenas começando — ainda era cedo demais para definir um vencedor. [Nota do autor: Encontrei algo interessante no livro de regras. Todo mundo sabe que a Fudomine gosta de atacar nos três primeiros jogos, método que os levou a vencer várias escolas fortes. Mas também já foram derrotados da mesma forma — por exemplo, a Rikkai também fez isso com eles.] Capítulo 37: Presas Reveladas — A Privação dos Cinco Sentidos Após esse pequeno incidente, o duelo continuou. Depois de demonstrar a Flecha Sagrada no saque e nos rebates, Yuki Shinoya deixou de segurar seus golpes, mostrando também múltiplas variações da técnica no smash. Com essa nova versão da Flecha Sagrada e um domínio técnico ainda maior, Shinoya acumulou pontos rapidamente: 0-30 0-40 2-0 3-0 4-0 Em menos de dez minutos, com Yukimura perdendo ponto após ponto, o placar já estava 4-0. A situação parecia crítica. O cenário de Yukimura era semelhante ao de Sanada anteriormente, com uma diferença: enquanto Sanada havia ficado visivelmente abalado, Yukimura, embora suando bastante, não demonstrava ansiedade ou qualquer emoção negativa. Após uma breve pausa para troca de lados, o quinto jogo começou — era o saque de Shinoya novamente. Sem piedade, ele executou mais um saque com múltiplas Flechas Sagradas. Cinco flechas prateadas atingiram o chão e quicaram velozes. — Te peguei. De repente, Yukimura, que até então parecia inerte, fixou os olhos na flecha mais próxima, à sua esquerda. Com um movimento preciso, levantou a raquete e rebateu com um backhand firme. Toc! Desta vez, ao contrário das tentativas anteriores, a raquete não pegou no vazio — ela interceptou com sucesso a única flecha real entre as cinco.