

PREFÁCIO

A lua cheia ilumina os jardins do Palácio de Dorinia. Os vagalumes passeiam pelos campos, onde um manto de flores se estende pela paisagem. Um aroma floral e melancólico se espalha pelo ar, sombras de sentinelas vêm e vão, contrastando com a bela paisagem noturna. Em meio às sombras do castelo, uma jovem se esgueira até os campos de flores, sua curiosidade expressa em um sorriso maroto que enfeita seus lábios. Suas vestes, cobertas por um manto marrom, são vestes de uma dama de companhia*; seus loiros cachos se sobressaem ao capuz que deveria disfarçá-la. Aos poucos ela se aproxima do meio do campo, onde se acomoda entre as flores daquele colorido jardim. Seus olhos, serenos, deleitam-se com as flores ao luar, enquanto o aroma alucina seus sonhos. Debruçada entre as flores, ela sonha com um marido e um futuro na corte. Aos poucos, uma sombra se esgueira por trás da jovem, seus passos sorrateiros se aproximam mais e mais; aos poucos seu odor podre se sobressai ao aroma das rosas. A jovem estranha o cheiro e, lentamente, se vira na direção do vulto. Seus olhos mudam, o rosto sereno dá lugar a um rosto amedrontado e o silêncio dá lugar a um...

“AAAHHHH ! !” .

*1. Antigamente, reis e rainhas tinham tais damas, intituladas de AIAS. É interessante substituir o termo pela sua forma arcaica a fim de enriquecer a obra.

CAP. 1 DOIS VIAJANTES



Os ventos do Norte, sobre as montanhas, sopram os destinos da cidade de Dorinia. Alheio a isso, um viajante entre nos limites do reinado. Seu cavalo galopa cansaço, ele já estava nessa jornada há dias. Seus ombros estão cobertos por um manto e seu rosto, por um capuz. Lentamente, ele se aproxima de um acampamento, o luar ilumina sua chegada. Próximo ao outro viajante, ele para.

— Com licença. — diz o viajante de capuz ao outro. — Este é o caminho para as terras de Avarack?

— Talvez... — responde o outro, enquanto prepara um espeto de carne. — Eu não sei ao certo onde estou...

— Desculpe, eu viajei o dia todo e não tenho nenhum conhecimento sobre estas terras ou comida. Posso pernoitar em vossa companhia? — diz o forasteiro, desmontando do cavalo e fazendo um gesto de reverência. — Posso pagar pela comida.

— Guarde seu dinheiro, nas terras do meu povo é costume acolher viajantes, afinal, nada paguei por este cervo, então nada cobrarei.

O viajante amarra seu cavalo junto ao cavalo do outro. Baixando seu capuz, revela um rosto jovem de cabelos castanhos. Seus olhos escuros transmitem uma bondade inigualável. Enquanto ele observa o outro viajante assar a carne de cervo, percebe que este tem os cabelos dourados como o ouro, suas vestes cinza ressaltavam sua pele avermelhada, seu semblante também é muito jovem. Com um sorriso, ele estende a mão para o viajante que está em pé e, encarando-o com seus olhos azuis, cumprimenta-o:

— Eu sou Dunam, da Tribo Kaled. Venho dos Desertos de Anira e sirvo a Hirú, o grande Deus Sol.

O jovem segura a mão de Dunam e apertando-a fortemente, responde:

— Eu sou Artur Regan, Paladino da Ordem Real do Dragão Bahamut. É um prazer conhecer um servo de Hirú, o justo Deus Sol.

Os dois se sentam à fogueira. Regan retira sua capa, revelando suas vestes brancas de paladino. Os dois esperam o cervo assar; Regan retira algumas nozes e duas maçãs de uma bolsa.

— É tudo que me restou, depois de quatro dias de viagem. — diz ele a Dunam que, com olhar perdido, pergunta:

— Em suas viagens, já ouvistes falar de um aventureiro chamado Amir Kaled?

— Não. Estive em poucos lugares, até agora. É algum parente seu? — pergunta o paladino, apreensivo.

— É meu irmão. — responde Dunam, com um ar frio. — Veio a estas terras atrás de aventura e até hoje não voltou. Nem deu notícias ao meu pai.

— Isso faz quanto tempo...? — pergunta o paladino, mais curioso ainda.

— Quatro anos... — responde Dunam, cabisbaixo. — Decidi que iria achá-lo e leva-lo de volta para casa. Mas só o que encontrei foram rumores e boatos de sua passagem. Seu último feito foi em uma cidade chamada Dorinia. Eu estou indo até lá para tentar encontra-lo, mas sempre que acho que o encontrei, descubro que ele já partiu.

— Sua busca é nobre, Dunam. E eu estou em dívida convosco. Irei ajudá-lo a encontrar seu irmão nesta tal cidade de Dorinia. — o paladino encosta o punho no peito. — Dou minha palavra, meu novo amigo.

CAP. 2

VELHOS AMIGOS, NOVOS DESAFIOS.

Nasce um novo dia. Mal amanhece os dois viajantes estão na estrada. Dunam monta um cavalo de pêlos castanhos, seu galope é forte e bem compassado, enquanto o paladino cavalga um cavalo branco. Mesmo cavalcando lado a lado, nota-se a diferença do cavalo robusto de Dunam para o cavalo comum do paladino. Eles galopam em silêncio por quase todo o caminho, até que Regam decide quebrar o silêncio:

— Qual foi o boato que atraiu seu irmão a esta cidade? — pergunta o paladino.

— Uma criatura nas catacumbas do rei. — responde. — Ela escapou e foi até os jardins do palácio. Matou os guardas e a dama de companhia da princesa. O rei ofereceu dez sacos de ouro para quem pudesse matar a criatura e trazer sua carcaça para fora. O tipo de desafio que atrairia Amir.

— Estamos chegando, veja! — diz o paladino, apontando para uma torre acima das árvores. — Deve ser o palácio de Dorinia!

— Então vamos nos apressar! IÁÁÁ! — Dunam disparou o cavalo à frente do paladino.

— Estou logo atrás! — responde Artur, enquanto acelera.

Os dois galopam na direção da torre, aos poucos a cidade se revela. Uma enorme cidade fortificada centro dos muros do castelo, a primeira vista uma cidade impenetrável. Seus portões, tão altos quanto às árvores milenares, eram guardados por guardas, estes, bem trajados com armaduras de prata e armas de aço. Eles abrem passagem para os dois viajantes, Dunam reverencia-os acenando com a cabeça, Artur repete o gesto como sinal de boa fé. Não parecia uma cidade com problemas, todos estavam calmos nas ruas. O paladino não podia entender tanta calma numa cidade atacada por monstros. Após atravessar a rua principal, os dois se dirigiram aos jardins do castelo. Um verdadeiro mar de flores foi à recepção da corte, notaram então vários cavalos, alguns calejados de viagens difíceis, outros bem robustos e gordos. Estava evidente que muitos aventureiros chegaram à cidade ara abater a tal criatura, porém o cavalo de Artur, que viajara de Alexandria até Samaria e Farem, não se encontrava tão casado quanto estes. Os dois viajantes foram escoltados até uma sala onde duas enormes mesas de banquete acolhiam os aventureiros recém-chegados. Os chegados Dunam vasculhavam as mesas atrás de encontrar o irmão. Dunam não o via há meses, mas seria capaz de reconhecê-lo no momento em que o encontrasse. Artur se sentou à mesa cautelosa, estava no meio de muitos homens obcecados pelo prêmio do rei. Porém escutou um comentário que aguçou seus ouvidos:

— Eu soube que o primeiro grupo de aventureiros que entrou nas catacumbas, há dois dias atrás, não retornou. — diz o homem a outro, aos sussurros.

— Dizem que criatura é mágica e que não pode ser morta. — diz outro, completando o boato.

— Soldados comentaram que comia armas mágicas. — cochicha um terceiro, alheio a Regam.

O paladino olha para Dunam que se mantém calado sobre cautela, até que uma vos conhecida do paladino toma a sala:

— Artur! Há quanto tempo!

— Eu não acredito... — responde o paladino, levantando-se de seu acento. — Alex! Spity! É tão bom rever vocês!

— Igualmente, meu caro amigo. — Alex se senta junto a Artur. Spity pula sobre a mesa e encara Dunam com um olhar curioso. — E quem é o garoto?

— Eu sou Dunam. — responde calmo. — da tribo de Kaled, senhor...?

— Alex, Alex Dragoncast. O maior aventureiro de Ragora, e este é meu parceiro Spity. — Alex se vira para Artur e continua. — O que você faz aqui, paladino? Pensei que não ajudasse as pessoas por dinheiro.

— Estou aqui para encontrar uma pessoa que veio atender o chamado deste reino por socorro. O irmão de Dunam. — diz o paladino, apoiando-se na mesa.

— Se veio há dois dias atrás, deve ter descido as catacumbas com o primeiro grupo e não retornou mais... — Alex serve-se de vinho.

— Então, e você? Porque está aqui? — pergunta Dunam.

— Dinheiro. — responde Alex. — Sou um aventureiro em busca de fortuna e, convenhamos, só vocês vieram a esta sala sem visar a recompensa. — toma outro gole de vinho.

— Minha maior recompensa seria encontrar meu irmão... — responde Dunam, com o olhar perdido.

— Esperem, acho que o representante do rei vai falar. — diz o paladino aos dois.

Um homem trajando vestes nobres se dirige ao meio do salão. Seu caminhar ecoa pelos finos azulejos, enquanto a visão de sua figura se faz notar por todos. Uma ânsia toma o coração de quase todos daquela sala; “O que ele dirá?”, se perguntam muitos. O representante do rei segue até um pequeno palanque, no fim do salão, onde todos poderiam vê-lo. O som de sua voz rouca ecoa pelo salão como se estivesse em todas as partes:

— Meus caros aventureiros! Sou Serah, o emissário do rei, e lhes dou as boas-vindas.

O homem reverência e retira seu capuz, revelando, velho e cansado. Seus cabelos eram mais brancos que as vestes do paladino e seus olhos tristes de melancolia.

— Todos sabem o motivo desta reunião. Uma criatura atacou-nos há alguns dias atrás. Esta fera matou guardas e uma dama de companhia da princesa. Contratamos um grupo de aventureiros para caçar a fera nas catacumbas, porém eles não retornaram. Gostaria que aqueles que têm coragem e força aceitassem essa missão.

— E como aparentava a criatura? — pergunta um dos que estavam na mesa.

— Os guardas que sobreviveram disseram que esta aparentava um enorme rato, possuindo um terceiro olho... — O homem ficou pasmo. O representante do rei continuou a escrever a criatura. — Suas garras lembravam facas e em suas costas havia hematomas. Era tudo que os sobreviventes conseguiam lembrar...

— Um Observador!! — gritou um dos sentados a mesa.

— O que disse?! — perguntou o outro.

— Esta é uma criatura dos infernos! Ela transforma os seres vivos em seus escravos. É chamada por este nome em minha vila, porque quando domina um outro ser, nasce um terceiro olho na testa do pobre escravo! Nem armas nem magia podem deter essa criatura! Eu vou embora! Ouro algum vale tanto perigo! — levantando-se da cadeira, o aventureiro saiu porta afora.

Aos poucos os outros o seguiram. O medo de uma criatura que não podia ser morta por armas ou magia tomou o lugar da coragem de todos. O velho representante o rei mudou seu semblante calmo para um rosto assustado e começou a implorar:

— Não, por favor, fiquem! Pagaremos o dobro! Ou até o triplo! Não vão embora! POR FAVOR! POR FAVOR!

— Vai ficar, Artur? — pergunta, o ladrão Alex ao paladino.

— Sim, veja a dor nos olhos dele! Ele implora do fundo do coração por ajuda. Não há como eu recusar este pedido. — Artur serve-se de vinho. — E você, Dunam? Vai arriscar?

— Sim. Se meu irmão arriscou, eu também o farei.

— Bom, se vocês vão, eu e o Spity vamos nessa também, não é parceiro? — Spity acena com a cabeça de modo positivo.

Os três se levantam da mesa e seguem em direção do velho representante do rei. Embora Dunam estivesse com um pouco de receio, ele repetia para si mesmo: “Sim, eu posso!”.

Os três se enfileiraram à frente do velho senhor e se apresentaram formalmente:

— Um aventureiro das Florestas de Ragora, especialista em masmorras e catacumbas, Alex Dragoncast, a seu dispor.

— Eu sou Dunam, da Tribo de Kaled, guerreiro do Deserto da Eterna Solidão, a seu dispor.

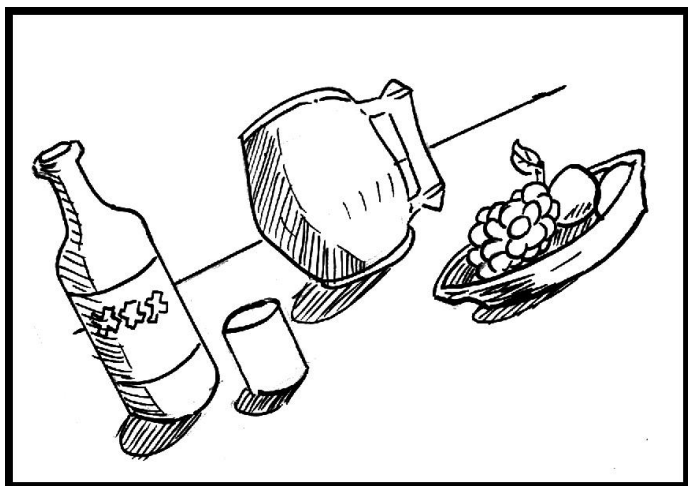
— Eu sou Artur Regam, Paladino da Ordem Real do Dragão Bahamut, e eu também aceito o desafio.

— Vocês três não temem o observador? — pergunta o velho, com os olhos cheios de lágrimas.

— Eles eu não sei, mas pelo triplo do combinado, AH! Até enfrento um Tarrasque sozinho!

Spity diz a Alex com um cascudo na nuca que já está exagerando.

— Então esta noite vocês irão entrar nas catacumbas do rei.



CAP. 3

DESCENDO AS CATACUMBAS



Os três jovens aventureiros foram os únicos que aceitaram o desafio. Todos os outros aventureiros convocados partiram de imediato. A passagem destes, pelo portão da frente, gerou um descontentamento por parte do rei. Porém Regam, Alex, Dunam e Spity caíram nas graças do rei, que não lhes prometera somente o dinheiro. De frente aos jardins do mausoléu real, o Chanceler Maverick ofereceu três pequenas bolsas aos aventureiros:

— Para que isto, senhor? — perguntou Dunam.

— Esta é a pequena ajuda que nosso rei gostaria de lhes dar. Para cada um, uma espada forjada pelos ferreiros reais e impregnada com magia; um anel que lhes permitirá derrubar qualquer porta trancada e uma tocha mística que depois de acesa só se apagará ao ser tocada pelo amanhecer.

— Eu aceito a tocha, mas recuso o resto, não sou um mago. — Dunam devolve a bolsa. — Confio apenas nas minhas habilidades e coragem.

— Eu aceito a espada e a tocha, mas o anel aí não será necessário. — diz Alex, devolvendo o amuleto. — Toda magia que preciso está com Spity. — O macaco acena e grunhi uma pequena frase.

— Eu também aceitarei apenas a tocha, a magia arcana destes itens não me agrada. — diz Artur, devolvendo a sacola. — Vamos indo, pessoal.

Os três partem na direção do mausoléu, este se assemelha a um pequeno casebre de mármore. Rostos de pessoas e animais talhados adornavam a entrada. Uma porta de ouro maciço, pesada o bastante para conter um aríete, encontrava-se aberta. Uma névoa esverdeada vinha por de trás da porta, e à medida que se aproximavam os aventureiros sentiam um cheiro de podridão que lhes ardia à narina. Spity notou uma inscrição mística, esta, espalhava-se com runas ao redor da porta. Embora todos pensassem que Spity era só uma mascote, o pequenino macaco era conhecedor de boa parte dos feitiços arcanos já criados. Tentava recordar onde vira aquele feitiço antes, mas quanto mais tentava, menos lembrava. O paladino acendeu sua tocha e tomando a dianteira, disse:

— Eu vou à frente, se houver armadilhas eu...

— Espera aí! Eu sou o especialista em armadilhas aqui! — diz Alex tomando a frente. — Se tiver alguma, vou encontrar. Esperem um segundo. — Alex pega a tocha e entra antes dos outros.

— Tome cuidado, senhor Dragoncast. — diz Dunan, acendendo sua tocha.

— Relaxa, eu sei o que estou fazendo. — Alex acena de costas, enquanto Spity pula em cima de sua cabeça.

— Eu espero meu amigo... — sussurra Artur Regam.

Alex desce uma escada escura e estreita. As paredes são fedorentas e por toda parte pode-se ver limo e mofo. Uma goteira quebra o silêncio desta visão desolada. Enquanto caminha o ladrão presta atenção em todas as paredes. O pequeno Spity parece enxergar melhor que Alex no escuro. Poucos passos após a escada, Alex encontra um cadáver:

— ARGH! Que nojo! — diz, enquanto se abaixa para examinar o defunto. — Parece que foi morto a mordidas.

O rosto deteriorado conserva a expressão conservava a expressão de medo, enquanto a roupa e pele, esfaceladas, demonstravam que isso não fora obra de animais de pequeno porte. No decorrer de seu exame, Alex encontra uma bolsa de moedas de ouro. Esta, não estava muito cheia, porém já era alguma coisa.

— Obrigada pelo ouro, amigo! — diz Alex pondo a bolsa em sua sacola. Spity se afasta um pouco e olha fixo para o fim do corredor. — O que foi, Spity?

— Ki! Ki Ki Ki Ki! KI KI KI! — diz, em reposta, apontando para o corredor escuro.

— Entendi... — lentamente desembainha a espada mágica. — Desde de quando isso está nos observando?!

— Ki! Ki ki ki ki! — O macaco volta para o ombro de Alex.

Os dois ficam imóveis. O coração de Alex está batendo forte, sua respiração suave cada vez fica profunda, esperando, até que das sombras vários ratos enormes emergem em sua direção. Seus corpos peludos estão cobertos de calombos e feridas. Em suas testas, um terceiro olho, vermelho como o sangue. Seus dentes afiados, como facas, reluzem a luz da tocha. São quatro, se não cinco, não dá para contar direito. Alex golpeia o primeiro com a espada, enquanto se esquivava da investida do segundo. Golpeia com a tocha o terceiro e crava a espada em seu pescoço. Com um movimento circular, golpeia os dois primeiros com a tocha. Os ratos se recompõem e atacam de maneira incessante. Alex defende-se alternando a espada com a tocha, um a um os ratos vão caindo. De súbito, um deles ataca do alto. Suas presas chegam perto de seu rosto, mas a espada do ladrão é mais rápida, trespassando a cabeça do rato com uma única estocada.

Lentamente ele se afasta do resto do bando. Sobraram apenas dois ratos. Alex reúne forças, esperando uma investida dos dois. Seu coração palpita, enquanto sua respiração delatava seu cansaço. Spity se preparava para usar uma de suas magias, quando de súbito uma flecha atravessa a cabeça de um dos ratos.

— Acho que chegamos na hora. — diz Artur, mirando sua besta no outro rato.

— Pensei que teria que matar todos sozinho. — Alex sorri, com ar de deboche.

— Este último é meu! — o paladino atira a flecha.

Rapidamente o rato se esquia. De um salto, gruda-se na parede e parte para cima do paladino. Este tenta rearmar a besta, porém não há tempo. Um arco de luz se interpõe entre o rato e o paladino Sem vida, uma metade da criatura é arremessada à parede, enquanto a outra cai ao chão. Foi Dunan empunhando uma estranha espada, esta é curva como um arco e quase tão grossa quanto uma espada larga.

— Você está bem? — pergunta o jovem, embainhando o artefato novamente.

— Sim, estou. — respondeu o paladino, recarregando a besta.

Os dois caminham até o ladrão, este embainha a espada e limpa um pouco da poeira e do sangue dos ratos em suas roupas.

— Eu acho que descobrimos o que matou a donzela... — diz Dunam, abaixando-se para examinar o cadáver.

— Creio que não, garoto. Estes bichos eram pequenos comparados com a descrição dos guardas. — diz Alex, examinando um dos ratos.

— Então vamos mais para o fundo. — retruca Dunam, levantando-se.

CAP. 4

CONTRA O QUÊ ESTAMOS LUTANDO?



Aos poucos o grupo vai se aprofundando nos caminhos escuros da cripta real. O silêncio é constante, um cheiro podre embriaga as narinas do grupo. Somente o som dos passos quebra o silêncio mórbido dos corredores mofados da cripta. Uma porta esculpida na lateral de um corredor está entreaberta. Os olhos de Alex se fixam no chão, perto da porta:

- Pessoal, olhem, são rastros!! Aponta para o chão perto da porta.
- Parecem ser rastros de cobra, não de ratos.
- O que cobras estariam fazendo aqui, Dunam? — pergunta o paladino, com olhar de dúvida.
- É o que vamos descobrir. — diz Dunam, desembainhando sua exótica espada.

Os quatro entram na sala com suas armas em punho. Os rastros vão até o meio da sala. Lentamente eles vão seguindo os rastros. A sala é bem fechada e úmida. O cheiro podre parece ficar mais forte na medida em que se aproximam de uma pilha de sacos feitos de capim. Estes estão empilhados rentes à parede, logos e com moscas ao redor. Artur se dá conta de onde estão:

— Este é um depósito de cadáveres... — diz, em voz fria, fazendo uma reverência.

— Então é por isso que fede tanto! — diz Dunam, tapando as narinas. Lentamente ele se baixa sua arma.

— Eu já senti esse cheiro antes... — sussurra Alex. — É o cheiro de...

Alex não tem tempo de terminar sua frase, pois de uma só vez, os sacos se rasgam. Um grupo de zumbis se levanta em meio à palha. Em seus rostos apodrecidos pode-se notar um terceiro olho vermelho. Rapidamente os aventureiros se posicionam cada um de costas para o outro. Seus corações aceleram diante do perigo. Artur larga a besta e saca a espada, Spity se esconde na mochila de Dunam. Os três se defendem dos zumbis a golpes de espada e tocha. Alex estoca a sua no peito de um deles, enquanto Dunam corta-os em pedaços.

— São muitos! — diz o paladino, golpeando um zumbi.

— A porta não está longe! — responde Alex, retirando a espada das entranhas de um zumbi. — podemos trancá-los!

— Boa idéia, senhor Dragoncast! — elogia Dunam, enquanto corta a cabeça de outros dois zumbis.

— Estamos esquecendo algo! — diz o paladino, golpeando um outro zumbi.

— O quê?! — pergunta Alex, golpeando dois zumbis com sua espada.

— Não sei! Talvez o motivo pelo qual entramos nessa sala! — responde o paladino, partindo a cabeça de um zumbi em duas.

Rapidamente um grupo de vermes começou a sair dos corpos dos zumbis derrotados. Os vermes eram tão grandes que se assemelhavam há cobras de médio porte, em suas cabeças uns grandes olhos vermelhos, iguais aos das testas dos zumbis. Presas gigantescas saíam de suas bocas. Sem muita conversa, os aventureiros correram para fora da sala. Alex rapidamente fechou a porta com uma adaga no lugar da trava. Com um olhar aliviado, virou para os outros e disse:

— Essa foi por pouco...

Os três estavam novamente salvos das criaturas do mausoléu.

Os três aventureiros estavam de volta ao corredor, o mofo e a umidade não eram mais notados. A goteira que quebrava o mórbido silêncio não era mais ouvida, apenas a forte respiração de todos. Dunam embainha sua espada e com um ar cansado pergunta:

— O que eram aquelas coisas saindo dos zumbis?!

— Pareciam vermes, mas nunca vi vermes tão grandes! — diz Alex, ofegante.

— Deve ser coisa do monstro que atacou o castelo. — deduz o paladino, retirando seu escudo das costas. — É bom nós prosseguirmos com mais cuidado.

— Ki ki ki! Ki ki ki! Ki ki ki! Alex, ele está certo! Aquelas criaturas fediam a magia arcana, magia não natural. — diz Spity, aos berros, pendurado no ombro de Alex.

— O que Spity disse? — pergunta o paladino.

— Spity disse que aquelas coisas são criaturas mágicas e que não são desse mundo. — responde Alex, pondo a tocha no chão.

— Você entende o que o macaco diz?! — se espanta Dunam.

— Spity não é só um macaco, é o meu melhor amigo. — diz Alex, retirando um pequeno caderno da bota. — E também o mago mais competente que já conheci. Algum problema nisso?

— Ki ki ki! Ki ki ki! — Spity começa a balançar as mãos para os lados, de dentro do livro uma imagem turva começa a emergir. Sua forma assusta um pouco Dunam.

— Ah... O que é isto?! — diz, espantando.

— Isto, senhores, segundo Spity, é a aparência de um “Beholder”, ou como muitos chamam, um Observador. — diz Alex, pondo o livro no chão.

Aos poucos uma imagem mais nítida toma forma. A criatura é assemelhada a uma cabeça flutuante, sua face ostenta um gigantesco e único olho central. Suas mandíbulas têm forma igual às de um tigre: pontudas e ligeiramente curvas. Ao redor de seu corpo, tentáculos que serpenteiam como cobras, e em cada um, um olho ou uma mandíbula. Aos poucos a imagem se desfaz em uma fumaça azulada. Spity vai chão e explica o que fez:

— Bom, gente, segundo o Spity, este era um feitiço de revelação. — explica Alex, à medida que Spity explica.

— Feitiço de revelação? — indaga Dunam.

— Sim, este feitiço revela a forma de uma criatura mágica que esteja ao alcance de cinquenta metros da magia. — Alex guarda o livreto.

— Mas então por que não mostrou os ratos ou os zumbis? — pergunta o paladino, confuso.

— Porque eles eram apenas partes desta criatura.

— Então aqueles vermes... — entende Dunam, olhando para porta.

— Eram tentáculos do Observador. — completa Artur. — Estou certo, Alex?

— Correto, velho amigo. Todas as criaturas que enfrentamos, agora a pouco, são escravos desta criatura. — segura Spity junto ao ombro. — Temos que nos acautelar contra os outros moradores desta catacumba. Qualquer coisa pode vir a se tornar nosso próximo oponente.

— Ratos, corpos e vermes... — indaga Dunam. — O que mais existe, geralmente, em catacumbas?

Emergindo da escuridão, um grupo de aranhas começa a tomar as paredes. São tão grandes quanto os ratos, Dunam e Artur são os primeiros a notá-las. Aos poucos vão se afastando, Alex olha para trás e então percebe que não estão mais sozinhos:

— Merda, aranhas! — grita Alex, desembainhando a espada e se juntando a posição defensiva de seus companheiros.

CAP. 5

A MAGIA DE SPITY

Rapidamente as aranhas tomam o corredor. Suas pernas peludas, passo a passo, aproximam-se dos quatro aventureiros. Dunam ameaça com a tocha, mas as aranhas não se intimidam. Seus corpos peludos são do tamanho de melancia, enquanto suas presas encharcadas de gosma assemelham-se as dos ratos:

— PARA TRÁS! PARA TRÁS! — esbraveja Dunam, agora sacando sua espada tão incomum.

— Alguma idéia? — pergunta Alex a Spity.

— Ki ki ki! Ki ki ki! — o macaco responde positivamente.

— Se ele tiver, ponha em ação logo! — esbraveja o paladino.

— Todos para trás! — diz Alex, afastando-se.

Spity vai ao chão, as aranhas disparam sua teia no pequenino, porém este salta, desviando-se da armadilha. Outras aranhas ignoram Spity e atacam o grupo, Alex se defende com a espada e a tocha ao mesmo tempo. Com golpes rápidos e bem ordenados Dunam mantém as aranhas longe de si, Artur concentra-se em Spity. Tenta abrir caminho entre as aranhas que separam o grupo do pequenino, porém Alex o impede:

— Não! Confie em Spity! Ele sabe o que está fazendo!

— Mas ele está cercado! — responde o paladino

— Eu sei! Mas faz parte do plano! — Alex insiste.

O paladino recua e ajuda Dunam a afastar as aranhas. Spity permanece imóvel, seus olhos pequeninos fitam o corredor, sua respiração começa a ficar mais devagar. De súbito duas aranhas pulam nele. Tudo indica que ele será destroçado pelas mandíbulas das duas, quando uma parede invisível as impede de tocá-lo. Levantando lentamente os braços, Spity começa a recitar um encanto, runas mágicas tomam conta do corredor com uma coloração fosforescente. As aranhas param sua investida. Aos poucos Spity vai baixando seus braços. Um sentimento de espanto toca o coração de Dunam, nunca havia visto uma magia tão poderosa antes. Com os braços estendidos à frente, Spity desenha um símbolo, do rastro de luz dos seus braços dão forma aos que parece ser uma inscrição mágica. Aos poucos o corredor começa a aquecer, o mofo evapora assim como a umidade desaparece de uma hora para outra.

Os três observam atentamente as aranhas, que agora se tremiam e gritavam em desespero, uma dor muito pior que todas as que já sentiram. Essa era uma magia tão forte que seria capaz de derrotar até o mais vil e resistente monstro. Lentamente Spity fecha os olhos e defere as últimas palavras do encantamento que lhe consumiria quase toda a sua energia.

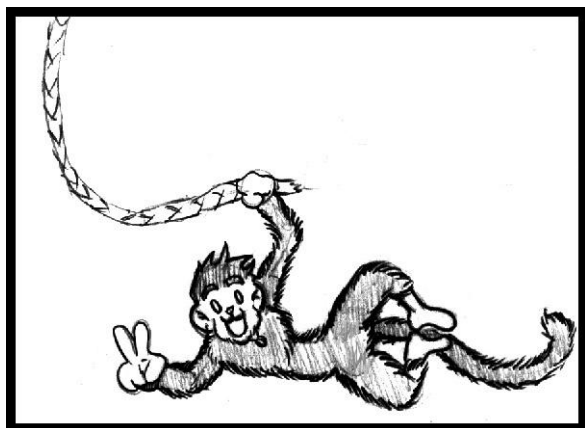
— Mera-kiza-zoma (traduzido para o português do “macaquês”): — Que todas as aranhas peguem fogo!)

Seus corpos, flamejantes, caem ao chão, logo serão apenas uma pilha de cinzas. Spity cai de joelhos, o pequenino está realmente cansado. Alex se aproxima do amigo, seu semblante é de preocupação, pois Spity usara uma considerável forma mística para conjurar aquele encanto. Seu corpo frágil não devia estar suportando a pressão e o desgaste daquilo. Lentamente Alex foi caminhando em meio às cinzas. Dunam e Artur estavam ao seu lado; Dunam não podia acreditar que uma criatura tão pequena tivesse tanto poder, porém Artur já havia presenciado o poder da magia de Spity em uma outra ocasião, onde o pequenino e Alex salvaram-lhe a vida de um sacerdote da serpente. Alex se abaixou e pondo Spity no ombro, perguntou:

— E aí, parceiro? Você está bem?

Com um sorriso o pequenino respondeu ao amigo Levantando o polegar num gesto de confiança. Ambos viram-se e com um olhar confiante dizem:

— Vamos em frente!



Spity

CAP. 6

O MAGO MISTERIOSO.

O grupo segue pelo corredor, Artur está à frente com seu escudo em punho e sua tocha, seguido de Alex e Spity, que prestam atenção em cada parede, Dunam é o último vindo, com sua espada em punho para qualquer eventualidade. O caminho vai aos poucos voltando a ser úmido, pouco a pouco o cheiro de mofo volta a se impor. Os quatro encontram um salão com paredes ornamentadas. Inscrições mágicas estão em cada parede, feitas com sangue. Sobre os pilares do salão e teto. Bem no centro, uma pilha de cadáveres, todos mutilados. Entre eles um conhecido de Dunam.

— Hasir!! — Dunam solta a espada e segue rumo aos corpos.

— É seu irmão, Dunam? — pergunta Artur, com um olhar apreensivo.

— Não. Este era Hasir, o melhor amigo dele. Quando Amir partiu, Hasir foi junto para viver grandes aventuras. — disse triste.

— Grandes aventuras acabam quase sempre assim... — diz, Alex, com uma voz fria. — Spity, use uma magia para descobrir o que aconteceu aqui.

— Sinto uma presença... — diz Artur, desembainhando a espada, enquanto apóia a tocha na pilha de cadáveres. — E é bastante hostil!

—Então não temos tempo, Dunam! Teu irmão está entre os mortos ou não?! — Alex solta a tocha e saca a espada.

Dunam procura.

— Eu não consigo achá-lo, talvez não!

— Então levanta daí e vamos preparar para receber seja lá quem for!

Spity pula ao chão e se esconde trás da carniça, enquanto Alex se posiciona atrás de Artur.

— Está vindo, posso senti-lo cada vez mais perto! — diz o paladino, encarando o corredor.

— Então vamos dar a ele as boas-vindas! — diz Dunam, juntando-se a formação defensiva.

Lentamente uma sombra emerge da escuridão, seu aspecto é um tanto franzino. Um velho, cujo corpo fino e magricelo não aparenta grande coisa, suas unhas pontudas são prova de que estivera ali por muito tempo, um olhar melancólico encara os aventureiros como se implorasse por ajuda. Naquele momento os três limitavam-se a encará-lo e esperar pelo pior. Em um passo lento e mórbido, o velho foi se aproximando. Um enjoado cheiro de cadáver foi tomando conta da sala. Não só o cheiro dos cadáveres, já mutilados, mas um mais forte e podre, um cheiro comum nos cadáveres de zumbi.

— Vão embora!! — disse o velho, agora apontando para o outro corredor da sala. Em um gesto de desconfiança, Alex levantou a voz:

— E por que deveríamos?! — a respiração de Alex acelerara.

— Este caminho levará vocês a uma outra saída. Os outros os levará ao salão real, onde a criatura está. Se duvidarem de mim, podem encará-la igual aos outros heróis.

— Quem é você?! E por que nos diz essas coisas?! — diz Dunam, escondendo o rosto.

— Sou aquele que escreveu estas runas mágicas no salão, no intuito de conter o Observador, mas foi em vão. Ele descobriu uma maneira de anular... ARGH!! A magia de... AAAHHH! Contenção.... — o velho se contorce, suas roupas maltrapilhas escurecem como se tivessem ficado molhadas. —Vão e avisem ao rei, contra o que realmente estão lidando!

— Você matou essas pessoas e escreveu um encanto com seu sangue, por que deveríamos acreditar e você?! — indagou o paladino.

— Por que este sangue não é deles, é meu... — o velho mostra seus pulsos cortados.

Os três espantam-se com tal feito, aos poucos vão baixando as armas diante do velho, que volta a falar:

— Eu era um dos magos que acompanhou o primeiro grupo de aventureiros! Fomos emboscados pelos ratos deste salão. Eu conjurei muitas magias, enquanto os outros me davam cobertura, mas nada adiantou contra ele... — o velho olha perdido para o corredor que mandou os heróis não entrarem. — Meus companheiros foram dizimados, enquanto eu tentava conter a criatura no salão real. Foi quando cortei meus pulsos e selei esta sala com o encanto “Locarts-Ho”.

— Encanto “Locarts-Ho”? O que é isso? — pergunta Alex, para Spity.

— Ki ki ki! Ki ki ki! Ki ki ki! Ki ki ki! — Este é um encanto que usa a alma de uma pessoa como porta ou jaula para uma criatura mística. — responde o pequenino.

— Agora é meu dever tentar pará-lo... — o velho vai revelando o que suas roupas escondiam... Um olho em seu peito.

— O que é isso?! — espanta-se Dunam, ao ver a anomalia.

— É o tentáculo dele, está tentando me corromper!! Eu não vou durar muito! Avisem ao rei! Avisem para trazer o mago chanceler Maverick!

CAP. 7

VOLTEM, EU IREI SEGURÁ-LO!



O grupo obedece às ordens e seguem pelo outro corredor. Seus passos são apressados e nervosos. Aos poucos vão em direção do que aparenta ser uma escada, porém suas tochas mágicas começam a falhar. A oscilação da luz dificultava a visibilidade.

— O que está acontecendo?! — indaga Dunam.

— A tochas não deviam se apagar ao menos que fosse dia! Tem algo errado aqui! — diz o paladino largando a tocha. — Alex, acenda uma tocha normal!

— Alex, você trouxe uma tocha normal? — pergunta Dunam, confuso.

— Eu sempre trago uma. — responde, acendendo a tocha.

— A escuridão perto da escada! Está se movendo! — surpreende-se Artur.

Aos poucos um silêncio toma conta do corredor:

— O que quer que esteja aí não parece nada amigável! — diz Spity, ao ouvido de Alex.

Os corações dos três batem nervosos, enquanto lentamente caminham para trás.

Reunindo coragem, Artur para de recuar, tomando a espada em punho, ele encara a escuridão. Seus olhos profundos refletem sua determinação, enquanto seu coração se acalma. O suor de seu rosto é gelado como água da montanha, mas mesmo assim encara o inimigo e diz:

— Não façam movimentos bruscos. Eu vou ficar e deter essa coisa, seja lá o que for!

— Não, Senhor Regam! É muito perigoso. — diz Dunam, já pronto para sacar a espada.

— Eu concordo com ele, meu amigo! Não sabemos como é o inimigo! — diz Alex, afastando a tocha.

— Eu vou garantir que ele não passe. Voltem para a outra sala, aquele zumbi deve ter nos mandado para uma armadilha. — O paladino caminha rumo a escuridão. — Vão logo!!

— Nós voltaremos! — diz Dunam, antes de correr.

— Não morra, Artur! — diz Alex, ao fugir com Spity.

Sozinho, o paladino encara a escuridão. As tochas mágicas oscilam, uma fraca luz vem do corredor, onde seus acompanhantes fugiram. Artur ora a Bahamut para que eles estejam em segurança. Aos poucos um ser curvo emerge da escuridão, suas orelhas pontudas lembram um elfo, enquanto seu rosto ostenta apenas um enorme olho vermelho.

O coração do paladino bate forte, num compasso desordenado, enquanto encara o vulto disforme. Seja lá o que for, está vindo, é maior que os ratos e as aranhas. Em uma súbita carga, o paladino investe com seu escudo contra a escuridão. Seus passos ressoam pelo corredor, enquanto a fraca luz se extingue.

— AHHH!!!

Ao fim do corredor os aventureiros restantes escutam o grito do paladino.

Antes que lamentassem por tê-lo deixado para trás, um vulto negro aborda os dois.

— O QUÊÊÊ?!! — gritam, assustados.

A espada do paladino foi enterrada na criatura, esta grita e se contorce, agarrando o paladino, que o arrasta corredor afora. À medida que se aproximam da luz da tocha, o paladino começa a perceber contra o que está lutando. As asas enormes e seu verdadeiro rosto revelam que não era mais que um morcego. Embora não se vejam morcegos do tamanho de barris em Alexandria, tal criatura foi criada pelo Observador, disso não teve dúvida. Retirou sua espada da criatura, fazendo-a solta-lo. Esta passou direto. Artur saiu atrás dela com seu escudo pronto para um eventual ataque surpresa. Não havia mais medo em seus olhos, só determinação, uma vontade incontrolável de proteger seus companheiros. Artur então encontra a tocha jogada no chão:

— “Talvez algo tenha acontecido a Alex, Dunam e Spity!” — pensa ele, tomando a tocha em das mãos.

Ele segue no encaixe do morcego. Sua respiração ofegante ecoa nos corredores escuros, até que encontra o enorme morcego pousado em cima de uma pilha de cadáveres. Suas asas eram cobertas de feridas, enquanto seu corpo peludo e magricela ostentava vários olhos coloridos. Em sua face mandíbulas afiadas e olhar sanguinário encaram o paladino.

Artur dispara em fúria contra a criatura, seus olhos transmitem um sincero ódio. De um golpe rápido o paladino ataca o morcego, este alça vôo, esquivando-se. Cada golpe era facilmente desviado. Num salão, com espaço, a criatura tem muita vantagem. Exausto, Artur cai. Encostado na parede observa a criatura, que agora vai ao seu encaixe. Suas presas brilham a luz da tocha, enquanto suas garras preparam-se para cortar Artur. Até que de súbito... ZAPT! Artur aproveita o ataque da criatura para tê-la ao alcance de um golpe de sua espada. O golpe

foi certo, trespassando o olho na testa do morcego. Este se contorcia e gritava, a dor era insuportável. Seu sangue marrom encharcava toda a sala. E aos poucos, seus ruídos eram sufocados, até que a criatura tombasse no chão. Foi uma batalha bem difícil, Artur levanta apoiando-se no escudo, retira sua espada da criatura e então nota uma coisa. Em um dos dedos da criatura está um anel, um anel igual ao anel que ele mesmo recusara receber horas antes. Pegando a tocha do chão, o paladino examina os corpos e encontra não só o anel, como todos os outros pertences místicos. As mãos que empunhavam as espadas estavam chamuscadas e os dedos com anéis enegrecidos, como a pele do morcego. Recordava de ter visto o anel o anel no dedo do velho mago, mas que ele não o usou para se defender do Observador ao invés de selar sua vida?! Não era um anel mágico?!

Tomado pela dúvida, sua mente chegou a uma simples conclusão: seus amigos corriam perigo!!

Rapidamente foi ao corredor que levaria direto a sala onde estava o Observador.



CAP. 8

O SEGREDO DO OBSERVADOR

Lentamente o paladino adentra ao novo salão, este iluminado por várias tochas. É bem amplo e menos rústico: não há limo em suas paredes, nem goteiras. Passo a passo, aproxima-se de um esquite de pedra, onde seus amigos estão desacordados. Com um pouco de cautela, aproxima-se dos dois para acordá-los:

— Alex! Dunam! Acordem! — sacode os dois.

— Ai! Minha cabeça... — reclama Dunam.

— Quem dirigia a carruagem que me atropelou?! — sussurrava Alex.

— Onde estamos? — pergunta Dunam, confuso.

— No aposento real. O Observador nos atraiu para uma emboscada. — responde Artur, calmamente.

— Então, por que ainda estamos vivos?! — indaga Alex.

— Isto eu posso responder. — diz uma voz vinda da escuridão.

— Quem está aí?! — diz Dunam, procurando sua espada.

Aos poucos, uma silhueta vem se aproximando. O aparenta ser humano, mas não fede a zumbi. Lentamente, revela-se a luz, um homem de cabelos e cavanhaque negros. Suas feições são conhecidas, mas os aventureiros não recordam da onde, até que, Alex, enfim se dá conta:

— É o chanceler! O cabelo está diferente, mas é ele!

— Com certeza és um grande observador, meu caro. Eu não pensei que pudessem me reconhecer sem aquele disfarce de velho.

— Você nos enganou! Queria nos atrair para cá! — esbraveja Dunam.

— Exato garoto. Agora, estão onde eu queria...

— Não há monstro, todas as criaturas que vimos eram aventureiros ou animais comuns, transmutados por esse cara. — explica Artur. — Depois que vi o corpo da criatura que derrotei, percebi o anel. O mesmo que queria nos dar lá fora!

— Isto mesmo, sábio paladino. As tochas se apagariam na minha presença, assim como as espadas quebrariam perante mim. Desarmados, e no escuro, seriam presas fáceis para os monstros ou virariam os próprios. — caminha para mais perto dos três.

— Por que?! Por que você armou tudo isso?! — indaga Alex.

— Para quebrar os malditos portões deste reino! Com meu poder, conjurei uma legião de criaturas que dominam não só o corpo de suas vítimas, mas também transferem suas almas para mim. Assim, o meu poder aumentará mais e mais! Mas, desde que, aquele velho selou esta sala, não posso mais libertar minhas criaturas. Se o fizer, o maldito selo irá destruí-las. Mas, há uma maneira de quebrar o selo...

— Através de um sacrifício, criando um selo oposto para anulá-lo... — diz Alex, com uma voz perdida.

— É por isso que no queria! Precisava de sangue!! — espanta-se Dunam.

— Não qualquer sangue, apenas o sangue dos heróis obtido de forma violenta, é apropriado. Sintam-se honrados, meus caros! Vocês ficarão na história!

— Nem pensar! Alex! Dunam! Saiam, eu seguro ele!

— Esquece! Esse cara é perigoso! — saca uma adaga da bota. — Eu vou ficar para ajudar!

— Eu também! Você salvou nossas vidas, é hora de retribuirmos! — esbraveja Dunam, desarmado.

— Tolos! Acham que podem me enfrentar! HA HA HA!!! Eu sou um mago! Contemplem!

O mago conjura uma criatura, esta tem apenas um olho. Seu corpo é humanóide, embora seja grande, não aparenta ser muito forte. Em seus ombros pode-se notar vários chifres. Contrastando com o vermelho-sangue de sua pele, em sua mandíbula os dentes afiados de um lobo feroz. Seu andar desengonçado o aproxima dos heróis, suas respirações fazem o coração de Dunam gelar. Pela primeira vez, esta noite, sentiu um medo forte; não medo de morrer, mas medo de não poder lutar até o fim. Admirando sua criatura, o mago esbraveja:

— Vejam meu poderoso ciclope!

Os heróis se afastam lentamente até que Alex nota que Spity não está ali. Antes que possa perguntar, a espada de Dunam passa rodopiando sobre os três, sua lâmina curva acerta a criatura, o golpe corta seu pescoço sem misericórdia:

— Ki ki ki! — Spity diz ter pegado a espada de Dunam emprestada por precaução.

— Devolva meu sabre, pequenino! — diz Dunam catando o sabre no ar.

— Como?! Este bicho imundo feriu minha poderosa criatura!! — esbraveja o mago.

— Spity não é um bicho, é o mago mais competente que nós conhecemos! — diz Artur, com um sorriso. — Agora é só você e nós.



CAP. 9

O ÚLTIMO RECURSO



A situação se inverteu, três aventureiros contra apenas um mago. Por alguns instantes o medo da morte tocou o coração do mago, seu suor frio descia lentamente pela face, enquanto cada músculo de seu corpo se enrijecia. Alex e Dunam caminham em sua direção, Artur empunha seu escudo e sua espada, ainda numa posição mais afastada se acautela, não é a primeira vez que enfrenta um oponente com poderes mágicos. De súbito, o mago lança um raio em Dunam, o impacto joga o guerreiro a

uma distância longa; Alex se abaixa enquanto Spity se esconde em suas costas. Artur já esperava que isto acontecesse, mais um raio é disparado, agora em sua direção, o escudo do paladino apara o raio diminuindo seu impacto, mas mesmo assim, Artur é lançado para a parede, o medo desaparece. Aos poucos, o mago retorna a sua arrogante postura de superioridade. Alex saca uma pequena ferramenta, esta é pontiaguda e lembra vagamente uma chave de fenda, segurando em sua ponta, ele faz mira e com um tom de comando grita para Spity:

— Spity, frita esse cara! — joga a peça no mago. — Agora!

O pequenino sai de suas costas e, com um guinchado aterrorizado, lança uma magia no artefato. Ao tocar a peça metálica, desencadeia um choque no mago. Este é arremessado à parede. Alex percebe que Spity, assim como ele próprio, e seus companheiros, não serão páreos para um mago tão poderoso. No estado em que se encontram, agarrando Spity, Alex salta sobre o esquite de pedra e com um rosto aflito esbraveja:

— Vamos sair daqui! Estamos em desvantagem nessa sala!

— Concordo com você! — responde Dunam, levantando-se, saindo porta afora.

— Eu tenho um novo plano! — grita o ladrão, também saindo.

Artur se levanta com dificuldades suas pernas doloridas e sua garganta seca, seus braços formigam, enquanto o suor escorre de seu rosto. Suas vestes, outrora brancas, agora estavam cinzentas de poeira e manchadas de lodo de sangue. Uma chama consumia sua alma, seus olhos encaravam o mago eu, aos poucos, transformava sua face. Um terceiro olho surge em sua testa, seu corpo escondido pelas vestes esvoaçantes começa a revelar uma pele avermelhada, chifres nasciam em sua frente, enquanto tentáculos revelavam-se em suas costas, uma voz metálica ecoa por toda a sala:

— Você ficou sozinho para enfrentar meu verdadeiro corpo! És louco ou azarado, paladino! — diz a criatura, projetando-se no ar.

— Nem um nem outro! — responde Artur, esquivando do ataque dos tentáculos. — Sou um servo de Bahamut e vou lutar até o fim!

Artur salta para perto da lápide real, empunha sua espada e, com um olhar feroz, parte para o ataque. Seus golpes incessantes se revezam entre defender-se de um tentáculo e atacar outro. Com um salto, girando sobre o próprio corpo, Artur acerta um dos braços da criatura, esta se afasta de um salto com um grunhido ensurdecedor. Sem demora, volta a investir contra o paladino, este, defende-se rodopiando a espada ao redor de seu corpo, cada movimento harmonioso mantém o paladino afastado das presas de cada tentáculo. De um súbito, Artur salta rodopiando na direção da criatura, movida pelo impulso do salto, a espada do paladino toma velocidade e corta o peito da criatura. Um arco de sangue marrom se projeta na parede mal iluminada pelas tochas da sala. Com muito mais fúria, os tentáculos serpenteiam. Exausto, o paladino se afasta cambaleante da criatura, esta, restaura-se rapidamente do ferimento, no lugar do braço, vários tentáculos surgem, enquanto seu peitoral rasgado revela mais e mais tentáculos. Aquela voz metálica volta a se pronunciar:

— Não importa o quanto você lute, eu jamais serei ferido por um reles mortal! — a criatura caminha na direção do paladino.

— Bahamut... — diz Artur, caminhando com suas últimas forças, de costas até a porta.
— Eu preciso de ajuda...

— Seu Deus idiota não pode te ouvir! — a criatura ataca com seus tentáculos. — Morra, paladino, morra!!

Uma luz brilha na escuridão, em um movimento rápido, uma lâmina corta, rodopiando, vários tentáculos da criatura. Artur tomba de joelhos e vindo das sombras, o guerreiro do deserto corre em socorro de Artur. Apanha seu sabre no ar e, tomando o paladino sobre o ombro, retira-o da sala. Os dois fogem no meio das sombras do corredor. Aflito, o paladino sussurra:

— Deixe-me, se você seguir sozinho terá mais chance....Argh!! — tenta segurar a dor no corpo.

— Pára de falar besteira, o Senhor Dragoncast tem um plano. Temos que chegar na sala onde está o selo de sangue. — diz Dunam, apressando o passo.

Os dois atravessam o corredor. Rapidamente, a criatura os alcança, seus tentáculos percorrem o túnel como se antecedesse a chegada da morte dos dois. Seus dentes afiados babavam, enquanto se aproximam dos dois aventureiros. Um desespero toma conta de Dunam, que joga Artur na sala selada com sangue. Virando-se rapidamente, o jovem reage ao ataque rodopiando seu sabre, cortando tentáculos e evitando as constantes mordidas. Caminhando lentamente para trás, ele deposita toda sua fé no plano de Alex. Artur não está em condições de andar, suas pernas doem como se tivesse caminhado por dias, enquanto seus braços latejam, sua garganta seca, mal pode falar, mas sua fé está com Alex. Da última vez que precisou confiar no amigo não se decepcionou. Com um sussurro fraco, quase abafado pelo barulho do confronto de Dunam com os tentáculos, Artur faz sua última prece a Bahamut:

— Não...não nos abandone... Justo, dai-nos forças. — Artur tomba.

— Ele está quase dentro! — grita Dunam, correndo para dentro da sala.

— Espero que dê certo. — sussurra Alex, perto da pilha de cadáveres.

Spity, mais uma vez munido do livrinho, começa a conjurar outra magia. O pequenino grunhe palavras mágicas de forma desesperada, balançando seus braços como se escrevesse palavras no ar. As runas de sangue começam a piscar num tom esverdeado. Dunam se posiciona à frente de Artur. Com seu sabre, agora banhado no sangue cinzento do Observador, tenta proteger o paladino, caído de um ataque durante o ritual. Rapidamente as runas começam a se mover, estas invadem o corredor, alcançando o monstro.

Com um olhar furioso, o pequenino entoa uma grande e enérgica magia:

— Sonhos, ilusões e pesadelos! Sumam da mente dos puros, assim como esta criatura sumirá deste plano! Volte para seu lugar verdadeiro no meio das chamas! Eu o ordeno em nome de Hirú!

Um brilho fortíssimo toma conta da sala, uma onda de guerreiros formados apenas por uma luz incandescente varre o corredor arrastando a criatura para outro plano. No meio desta onde se pode ouvir um pedido de agradecimento, Spity completou o feitiço do velho mago. Aos poucos, os corredores voltam à escuridão, mas não há mais perigos, os quatro derrotaram o Observador.

CAP. 10

ACABOU, ESTAMOS A SALVO!

Os conselheiros do rei estão em vigília, todos ao redor do mausoléu da família real. Seus rostos, aflitos, refletem sua preocupação, não com os aventureiros, mas com seus cargos privilegiados e suas próprias vidas hipócritas. Um deles passa a mão sobre os alvos cabelos num sinal de impaciência, outro observa o horizonte temendo a aurora: “Se o dia amanhecer, temo que eles estejam...”, o velho mal termina de virar o rosto quando os quatro surgem na porta. Seus rostos cansados refletem o quão duro foi a batalha. Artur está desacordado nos ombros de Dunam, Alex arrasta-se porta afora com Spity em seus braços, o pequenino não move um músculo, seu corpo frágil já passara do limite. Dunam se esforça para carregar Artur, ele salvara não só a sua vida como a de Alex, não iria deixá-lo para trás. Uma expressão de alívio toma o rosto dos conselheiros, um sentimento de alívio toma seus corações, como se o peso de um fracasso fosse retirado de suas costas. Rapidamente os soldados do rei vão em direção aos heróis, estes, tombam no chão de cansaço. Enquanto os primeiros raios de sol do amanhecer mostram sua face, adiantando-se, um dos conselheiros ordena:

— Levem os três para os aposentos dos hóspedes! Não sabemos como estão ao certo!

— Você, vá ao templo e consiga todos os clérigos que puder! — diz outro para o soldado que está mais próximo.

— Ponham quatro soldados armados às portas no mausoléu, não sabemos a situação lá dentro! — grita outro, em desespero, fazendo gestos de alarde. — Travam a porta!

Após a passagem dos heróis, um dos velhos se posiciona diante do casebre de mármore. Seus olhos se fixam na porta trancada, aos poucos as lembranças das horas que passaram ali, em agonia, sem saber como estava a situação lá embaixo dançavam em sua mente:

— Não é que eles conseguiram! — diz uma voz rouca.

É uma voz conhecida. Aos poucos os conselheiros se viram na direção da voz:

— O senhor não ficou nem um pouco preocupado?

— Sim, quando os outros saíram do salão eu entrei em desespero. — responde a voz, aproximando-se. — Mas quando aqueles três se apresentaram perante mim, uma esperança tomou meu ser e eu pensei comigo mesmo: “Será que apenas três podem cumprir essa missão?!”

— E eles puderam, não? — responde o velho conselheiro, com um tímido sorriso.

— Sim, meu velho amigo. Três jovens realizaram uma missão que os maiores heróis de nosso reino não puderam realizar. — uma figura emerge das sombras.

— Irá parabenizá-los, Majestade? — pergunta o conselheiro.

— Tudo ao seu tempo, Teófiles, tudo ao seu tempo...

Passaram horas, os clérigos do templo de Obade cuidaram dos ferimentos com toda urgência. O mais ferido era Artur Regam, o paladino estava não só muito ferido como exaurido de forças. Seu estado era grave, nenhum dos clérigos imaginava o que eles haviam enfrentado dentro daqueles túneis escuros, mas o que quer que fosse, era muito poderoso.

As horas passam, e Artur acorda em um leito. Está em quarto iluminado, nas paredes tapeçarias finíssimas, um arranjo de flores adorna uma mesa onde um traje de gala o aguarda. Em outro leito Spity descansa; Alex está sentado numa cadeira ao lado de leito de Spity. Seus olhos preocupados refletem o quanto o pequenino é importante para o ladrão:

— Até que enfim acordou... — disse Alex notando que o paladino estava acordado.

— Onde estamos? — pergunta, confuso.

— Em um quarto de hóspedes, o rei ordenou aos clérigos do templo mais próximo que cuidassem de nossos ferimentos aqui.

— E o Observador? — pergunta, saindo debaixo das cobertas.

— Spity mandou o desgraçado de volta para os planos infernais com uma magia de seu grimório.

— Aquele caderninho de capa preta é um grimório? — senta-se no leito.

— Sim, minha mãe costumava estudar magia junto com Spity...irônico, não é? Ela não escreveu um grimório porque não queria que seus feitiços fossem usados de má fé, mas o Spity escreveu por ela. Ele é o único vínculo que sobrou da minha mãe com este mundo depois que... — os olhos de Alex enchem-se de lágrimas.

— Não se entristeça meu amigo. — interrompe Artur. — Graças ao feitiço dela, eu e você estamos vivos.

— Verdade. — olha para a janela. — Vamos nos vestir, temos uma audiência com o rei em pessoa.

— Eu tinha uma curiosidade... — diz Artur, calmamente.

— Qual? — responde Alex, de costas.

— Como você comprou um escudo e uma espada, novos, para mim da última vez, se não fomos pagos pelo resgate daquela jovem?

— Simples! — diz o ladrão, num tom irônico. — Eu saquei a Torre da Serpente. Voltei ao vilarejo com um saco de esmeraldas no tesouro daqueles canalhas.

— Quando?! Eu nem... — indaga Artur.

— Quando nos separamos dentro da torre; eu achei que você não precisava saber na época. — diz o ladrão com um sorriso amistoso.

— Ahh... Você é impossível! — comenta o paladino, levantando-se do leito. — Vamos nos vestir e encontrar Dunam.

— É uma boa idéia. Ele foi comunicar ao rei sobre o chanceler e seu plano de tomar o reino. Pode ir à frente, eu vou esperar o Spity acordar.

— Então eu encontrarei você depois. — responde Artur, vestindo o traje que estava em cima da mesa.

— Com certeza... — responde Alex, olhando para o Spity.

CAP. 11

O DESTINO DOS QUATRO

Artur caminha pelos corredores do castelo, os rostos dos membros da corte-lhes são cordiais. Ao longe avista Dunam, seus cabelos dourados refulgiam a luz do sol, agora trajado com vestes iguais as suas, carregava penas o sabre e uma folha de papel:

— Sinto muito não termos encontrado seu irmão Amir. — diz Artur ao se aproximar de Dunam.

— Eu encontrei isso nos bolsos de Asir. — entrega o papel ao paladino. — É uma carta do meu irmão.

— O que ela diz?! — pergunta Artur, apreensivo.

— Que ele passará mais dois anos nessas terras. Ele se tornou um herói bem famoso para os lados de um reino chamado Ringty. — responde Dunam, com olhos cheios de lágrimas. — Ele está vivo! Meu irmão está vivo!

— Fico feliz por você, meu jovem amigo. — responde o paladino, pondo a mão em seu ombro. — O que vai fazer agora?

— Vou ao seu encontro na tal cidade de Ringty.

— Então vamos todos! — diz uma voz conhecida as costas de Artur.

— Senhor Dragoncast! Spity! Vocês estão aí?! — exclama Dunam.

— Ki Ki! — responde Spity, antecipando-se a Alex.

— Não pude deixar de escutar sobre seu irmão em Ringty. Moro em um vilarejo no caminho de lá, posso guiar você até a cidade.

— Mesmo sabendo que não haverá ou, jóias ou outra recompensa? — pergunta Artur, em tom irônico.

— Digamos que estou pegando uma carona para casa, com dois amigos, nos quais confio, e muito! — sorri Alex.

— Eu o agradeço Senhor Dragoncast. — responde Dunam, estendendo-lhe a mão.

— A partir de agora, chame-me apenas de Alex! — responde o ladino, apertando a mão do jovem.

Os três sorriem mais uma vez. Aquela fora uma noite muito mais longa do que imaginaram, mas, ao final, saíram não só vivos, mas também com uma certeza: os quatro, unidos, eram realmente imbatíveis!

Alguns minutos depois dessa pequena reunião, um dos conselheiros do rei os escoltou até o salão real. Em uma mesa estavam expostas bolsas de couro, que foram preenchidas de moedas de ouro. Os membros da corte aplaudiram a entrada dos heróis. Enquanto caminhavam no tapete vermelho, viam as paredes enfeitadas com flâmulas e rosas. A cada passo as damas suspiravam, enquanto sorriam os demais membros; Alex piscava para algumas senhoritas, que ficavam vermelhas, enquanto Dunam cumprimentava com a cabeça. Ao chegarem de frente para o trono, os quatro reconheceram o homem sentado, Spity pulou do ombro de Alex e subindo sobre a mesa encarou as bolsas. O conhecido homem era o arauto que dialogara com os aventureiros na sala de reuniões:

— Então, o senhor era o rei? — pergunta Dunam, confuso.

— Sim, meu jovem. Passei-me por arauto para conhecer os rostos dos valentes heróis que salvariam nosso reino daquela criatura. — responde o rei.

Levantando-se, dirigiu-se aos três carregando uma pequena caixa de madeira. — Por sua bravura e valentia, gostaria de presentear-vos com estas medalhas. Primeiro, o paladino Artur Regam, que notou a tristeza em meus olhos. — ele colocou uma das medalhas no pescoço de Artur. — Em segundo, o jovem espadachim do deserto, Dunam Kaled, que embora jovem, lutou como um veterano contra a ameaça. — coloca uma medalha no pescoço de Dunam. — Em

terceiro, ao explorador de masmorras, Alex Dragoncast, que ofereceu seus préstimos sem temer. — coloca mais uma medalha, agora no pescoço do ladino. — E por último, ao membro mais valente e inusitado desta equipe.

Spity se volta para a direção do rei, ao notar que este trás consigo uma quarta medalha, menor que as outras três. O rosto do pequenino se espanta. Com um sorriso Dunam sussurra ao macaco:

— Achou mesmo que eu omitiria seus feitos, pequenino?

Alex também sorri com espanto e, olhando para o amigo, diz em tom baixo:

— Aceite, você merece...

Spity se aproxima do rei, que continua:

— Spity, o pequeno macaco mago que deu fim à vida do perigoso Observador. — pondo a medalha no pescoço do pequenino, ele se afasta e continua. — Esta medalha da Adaga Dourada é não só uma prova de nosso reconhecimento, como um salvo conduto para as terras do norte e do leste. Que os portadores das medalhas sejam conhecidos como “Os Heróis da Adaga Dourada”!

Um urro se propaga por toda a sala, gritos de alegria e palmas inundam o castelo. Os quatro sorriem e tomam o rumo da saída, cada um com uma bolsa de moedas de ouro. A cada passo para fora do castelo, um grito de felicidade ou agradecimento podia ser ouvido. Os quatro então montaram nos cavalos que os trouxeram a este reino e cruzaram os portões, seu destino agora era a cidade de Ringty, onde Dunam poderá encontrar seu irmão Amir e Alex, sua aldeia.

Há uma certa distância do reino, Artur pensa consigo mesmo: “Como o chanceler conseguiu conjurar uma criatura como o Observador?!”. Este pensamento se tornou uma dúvida constante até entrar na floresta, onde decidiu não mais se indagar sobre isso, pois **o que passou, passou...**

EPÍLOGO

Um homem misterioso cominha nas sombras. Não se orienta por tochas, como se enxergasse na escuridão. Seus olhos, vermelhos, eram obscuros, sua pele púrpura se confundia com a de um cadáver, seus cabelos negros se tornavam invisíveis na escuridão. Enquanto, lentamente, ele caminhava até a parede onde o portal para o outro plano havia se aberto, prostrado na parede o chanceler do rei, um traidor que lhe pedira auxílio para derrubar o reino, agonizava:

— Por favor, Milorde... Me... Ajude....!!!

— Você falhou. Primeiro, em dominar este reino, depois em matar o homem que me fez esta marca no pescoço. Meu senhor está desapontado. — diz o outro, sussurrando.

— Eu imploro!! Conceda-me outra chance! Desta vez eu não vou falhar...! Por favor...me ajude... — seus olhos se enchem de lágrimas.

— Você já teve a sua chance. Nefastos só confia seu poder a uma pessoa externa uma única vez. Se você não pode cumprir sua parte no acordo, então não terá mais apoio. — saca um punhal em forma de estrela.

— Espere! Eu posso...!!!

— Não é mais necessário que viva Chanceler...

ZAPT! Com um golpe rápido e preciso a cabeça do chanceler cai. O som abafado da queda não pode ser ouvido por mais ninguém, além do misterioso homem de preto. Este desaparece em meio às sombras da mesma forma que apareceu, deixando os restos do chanceler aos vermes:

— Quem deseja o poder, tem que arcar com suas conseqüências.

— ressoa uma voz, cavernosa, na escuridão seguida do silêncio.

FIM

PALAVRAS DO AUTOR

Este livro é a continuação de “Resgate na Torre da Serpente”. Sei que muitos notaram, mas alguns não leram o livro anterior.

Eu sou Erivaldo Fernandes, autor deste livro e ilustrador. Há algum tempo, escrevi um livro sobre um anime chamado “Naruto”...foi um fiasco. Ninguém gostou da estória e eu fiquei me perguntando “Por que?”. Eu tinha captado todo o clima do desenho. Então me veio a resposta na forma de uma crítica. Uma crítica de um amigo chamado Frederico Mesquita. Ele chamou minha atenção para o fato de que não bastava escrever aventuras fantásticas, em um mundo de outra pessoa, eu deveria criar meus próprios personagens, meus próprios vilões e viver uma aventura em próprio mundo. Foi quando criei “Artur Regam”, o paladino, e escrevi “O paladino e a serpente”. A estória contava como Artur resgatava, sozinho, uma donzela das garras de uma serpente assassina. Quando mandei para digitar, meu digitador, na época, perdeu o manuscrito original, que tinha doze páginas. Fiquei arrasado, mas estava decidido a escrever aquela estória. Quando me sentei à mesa para buscar o apêndice do manuscrito, encontrei umas fichas velhas de “3D&T”. Entre elas, um ladrão que eu criei para uma partida medieval há muito tempo atrás. Sua maior peculiaridade era ter um macaco feiticeiro como parceiro. Então pensei: “Por que não?! Ao invés de só reescrever um conto de doze páginas, fazer uma aventura aos moldes das partidas de rpg daquela época?!”. E assim escrevi “O Resgate na Torre da Serpente”

O livro não teve um sucesso de vendas, mas contou a estória que eu queria contar. Uma verdadeira aventura de rpg aos moldes de “Dungeons & Dragons”. Fiquei tão feliz com os resultados que decidi escrever todos os anos uma continuação para as aventuras daquele trio. Um ladrão esperto e destemido, um paladino justo e de coração puro e um pequeno macaquinho, que na verdade é um poderoso mago. Eu pensei em continuar apenas com eles, mas quando vi a ficha do personagem “Dunam”, dentro do meu manual de monstros, pensei comigo mesmo: “Por que não o espadachim do deserto nessa história?!”. E assim o pus. Graças a isso a estória recebeu um clima mais “aventura medieval” do que a primeira. Espero que tenham gostado de meu segundo livro, sobre aventuras medievais. Escreverei outro para sanar suas dúvidas e dar continuidade à aventura.

Obrigado.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que me deu a chance de viver.

A Gary Gygax e Dave Arverson que criaram "Dungeons & Dragons".

Ao amigo Frederico Mesquita, que me deu a idéia para o novo livro.

Ao mestre Pedro Maranhão, que conduziu a aventura onde criei os personagens do livro.

A Arusha Wahlberg, que revisou o texto antes de digitar.

A Érika, do Grupo OhayÔ, que digitou tudo isso.

Ao amigo J.J, que me ajudou a diagramar a capa.

A Tolkien, por ter criado "O Senhor dos Anéis",
minha maior inspiração.

E a Você, que leu este livro.

Obrigado!



DECLARAÇÕES

Oi! Sou Arusha Wahlberg, revisora das publicações do Erivaldo Fernandes. Sou mais conhecida como Athena_Saori.

Quero deixar registrada aqui minha opinião de como é trabalhar para o Erivas. Eu o conheci numa partida de Rpg. Eu que narrava e ele jogava com Alex e Spity. Foi uma bagunça só... Nossa! Como ele aprontava com estes dois!!

Depois de um bom tempo tive a surpresa de revê-los no “Resgate na Torre da Serpente” e, agora, “Nas garras do Observador”. Caramba, revisar um conto medieval é como viver todas as emoções que os personagens passam.

É por isso que eu tenho a certeza que vocês, leitores, irão se empolgar com estas publicações. O Erivas conseguiu a mágica de prender nossos olhos e nossa respiração a cada lida.

Parabéns, Erivas. Por este conteúdo que será de grande sucesso e muito obrigada por deixar-me participar deste belo projeto. Obrigada!

Apêndice = lista com nomes e descrições de fatos importantes do livro, é usado para consultas.

3D&T = um sistema de Rpg.

Resumo para sinopse

Mais uma vez, o paladino Artur Regam embarca em uma perigosa aventura. Desta vez, na companhia de um novo amigo. Ele irá explorar as catacumbas de um reino para descobrir o paradeiro de uma misteriosa criatura, que atormenta o reino.

Ação, mistério e aventura aguardam esta dupla. Velhos aliados e novos desafios ao melhor estilo de “Dungeons & Dragons”!

Nome do Livro: “Nas Garras do Observador”

Nomes Alternativos:

- ⊕ Resgate no ninho do Observador
- ⊕ Jornada aos domínios do Observador
- ⊕ O desafio do demônio Observador
- ⊕ O mistério do Observador