

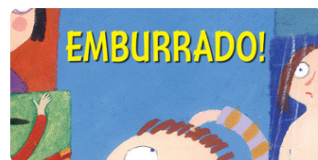
Henrique Lopes Araújo

# O herói que quebrou a profecia



Brasília, 2021

Editora



Henrique Lopes Araújo

# O herói que quebrou a profecia

O Livro conta a história de um nobre cavaleiro em busca de salvar sua princesa de uma terrível profecia

Brasília, 2021

---

## O herói que quebrou a profecia

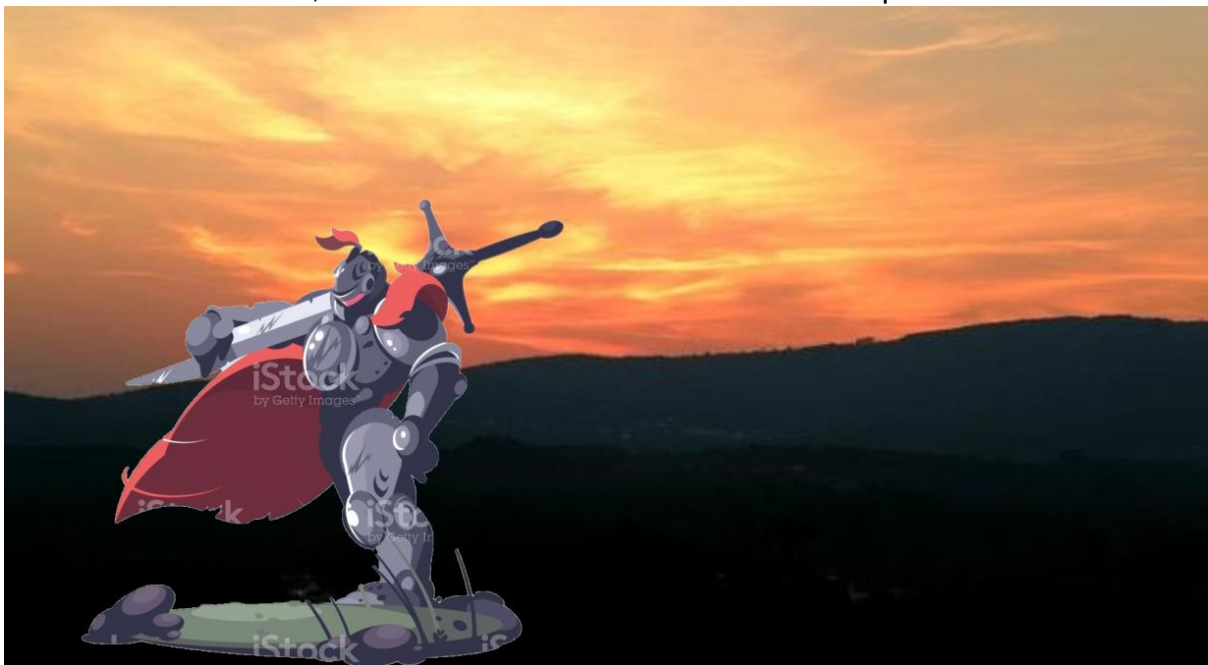
Esta é a história do lendário cavaleiro chamado Dublin, que conseguiu quebrar a profecia que envolvia a princesa Laramie.

O cavaleiro Dublin, que servia a realeza no Reino de Columbus, era um homem alto, forte, ágil e dedicado a proteger o reino. O rei Lancaster, procurava lhe retribuir muito bem, pois ele era o maior e melhor cavaleiro que aquele reino já tinha tido.

A família real composta pelo rei Lancaster, a rainha Valencia e a princesa Laramie, vivia feliz e segura no Reino de Columbus. Os cidadãos do reino também viviam felizes e de bem com a vida, já que os melhores cavaleiros de todos os reinos estavam ali para protegê-los. Em Columbus não havia preocupação, o rei era justo, havia comida e as pessoas trabalhavam felizes.

Porém, como nem tudo na vida são flores, uma antiga profecia dizia que a décima princesa que nascesse no castelo, desapareceria a qualquer momento da vida, sem explicação e para sempre. A linda princesa Laramie, infelizmente, seria a próxima a desaparecer!

O cavaleiro Dublin, enamorado da princesa Laramie, era um dos que mais temia a profecia, porque os dois tinham um caso de amor, que mantinham escondido do rei, da rainha e das outras pessoas do reino.



Certo dia, durante um treinamento pesado com espadas, o nobre cavaleiro Dublin se depara com um corvo correio pousando na janela de seu quarto. O corvo trazia uma carta. O selo indicava que a misteriosa comunicação vinha do Reino das Sombras Perdidas. A carta, escrita em forma de enigma, havia sido assinada por Lorde Gundryr das Sombras, tirano que reinava nas terras das Sombras Perdidas. O enigma da carta dizia que: “No décimo segundo primeiro bater do sino, quando a

noite impera, as sombras trarão o famoso nome da profecia até o Reino das Sombras Perdidas e seu futuro seria desconhecido, resultando no caos para o Reino de Columbus”.

Após decifrar a carta, o cavaleiro Dublin presencia o corvo correio virar cinza e voar com o vento. O nobre cavaleiro fica furioso e vai em busca da família real, eles precisavam saber imediatamente da ameaça do Reino das Sombras.

O rei Lancaster sente o ódio correr em suas veias e teme pela vida de sua princesa! O rei ordena que o cavaleiro Dublin proteja a princesa Laramie durante todos os segundos na noite que entra e o dia seguinte inteiro.

A princesa, muito assustada e com muito medo, concorda em ficar sob a proteção do cavaleiro. Ela sabia que ninguém melhor do que ele para protegê-la, o cavaleiro daria sua vida por ela!



Na mesma noite, o rei Lancaster ordena que os construtores do reino façam um quarto cheio de luz... de acordo com o rei, as sombras não conseguiriam pegar a princesa Laramie se o quarto onde ela estivesse fosse repleto de luz. O rei mandou que o quarto fosse rodeado por tochas acesas. O novo aposento da princesa foi construído em poucas horas e ela foi levada pelo cavaleiro Dublin até o local.

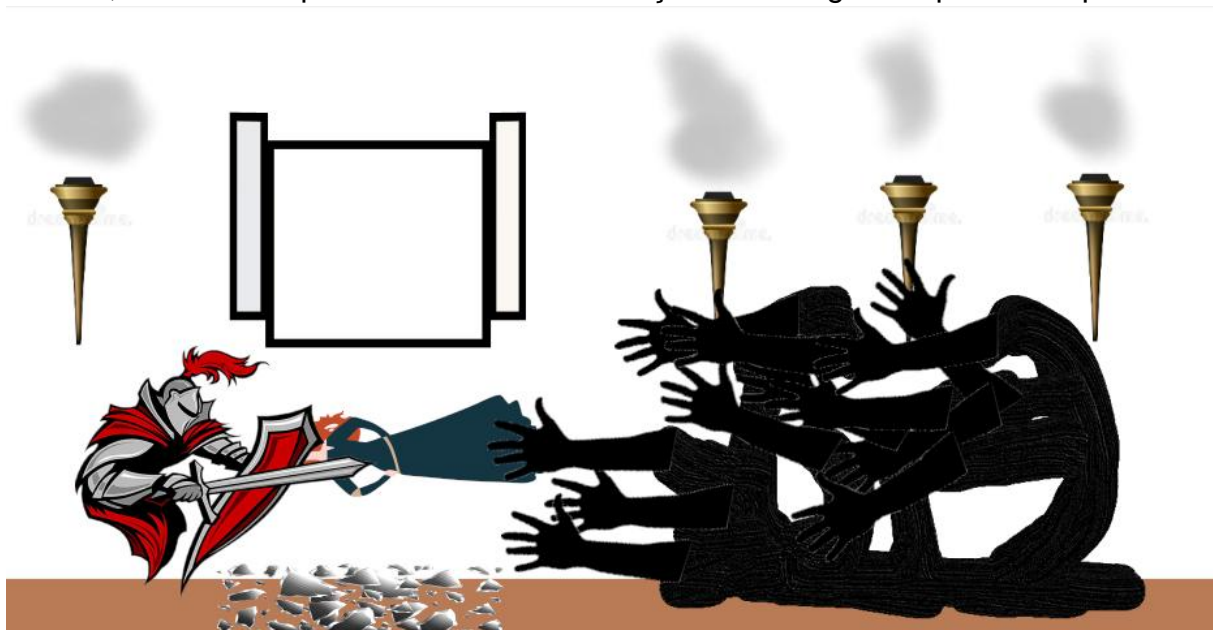
Faltava pouco para a décima segunda hora chegar e Dublin percebe que uma ventania muito forte se aproxima do castelo. O cavaleiro em alerta fica cada vez mais atento aos detalhes. Dublin sabia que o perigo estava muito perto!

De repente, as janelas do quarto da princesa começam a rachar, o vento batia muito forte! A princesa, muito assustada, desmaia de tanto medo! O tempo havia se

esgotado, as janelas quebram-se, as tochas se apagam e Dublin empunha sua espada e se aproxima da princesa desmaiada para protegê-la.

Num piscar de olhos, o quarto se enche de um silêncio jamais visto. Dublin olhava fixamente para as janelas quebradas, uma sombra preta surge no chão e dois braços seguram a princesa, levando-a lentamente para a sombra no chão. Quando Dublin percebe o que estava acontecendo, tenta cortar os braços da sombra, mas não consegue.

Então, ele tenta segurar a princesa, fazendo um cabo de guerra com a sombra, mas ela reaparece com mais 10 braços e consegue sequestrar a princesa!



Dublin se sente destruído! Ele não aceitava o que havia acontecido! Ele precisava informar ao rei, o mais rápido possível, mas estava inconsolável! Como podia o melhor cavaleiro do reino perder sua princesa para sombras?

O rei Lancaster fica furioso com Dublin por deixar sua filha ser sequestrada... Como pôde o Reino das Sombras levar sua filha? O cavaleiro não aguentava suportar o peso de ter deixado seu amor escapar de seus braços e ser levado por sombras do mal! Dublin resolve contar para o rei que vai partir, seguir até o Reino das Sombras recuperar sua filha, nem que custe a sua vida.

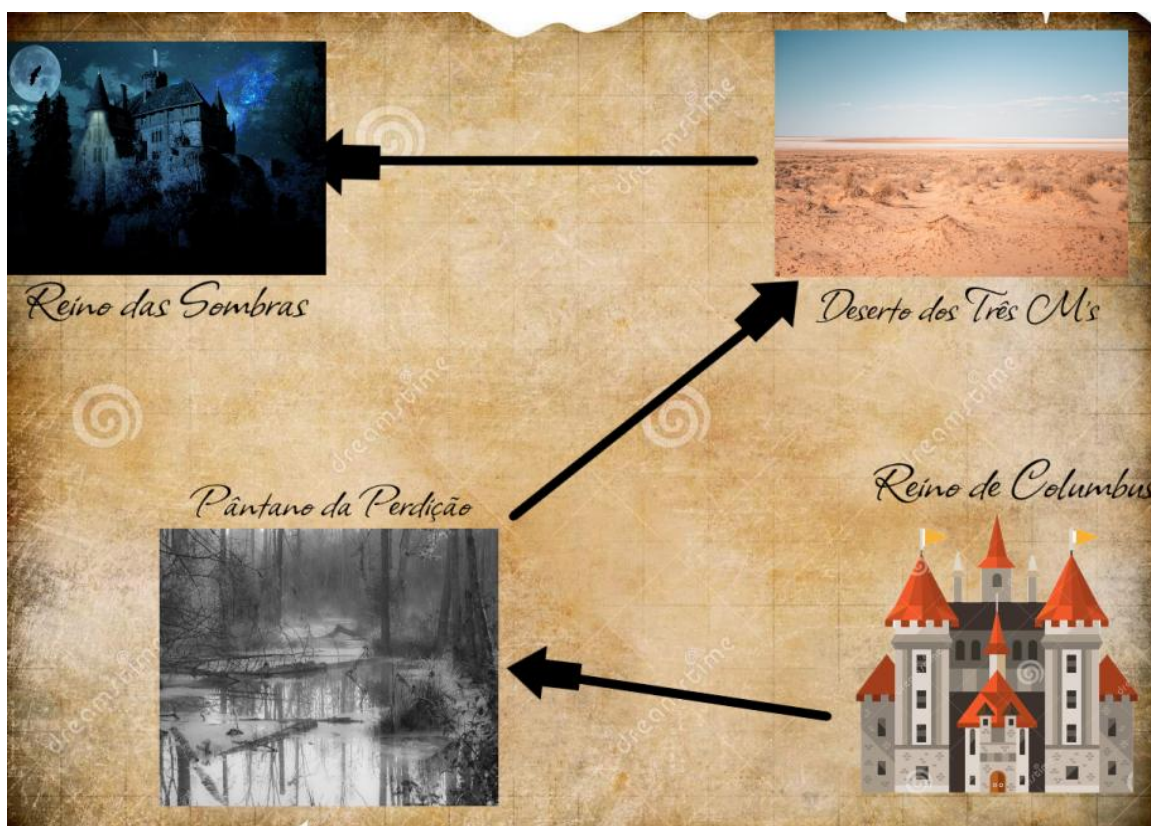
O rei ordena que outros seis melhores cavaleiros do reino acompanhem o cavaleiro Dublin e tragam sua filha!

Casper, Drumheller, Banff, Liard, Wrigley e Hefei, todos cavaleiros fortes, ágeis e destemidos, mas que não se comparavam com Dublin, seguiriam junto ao nobre cavaleiro. O rei avisa antes que eles terão de atravessar o Pântano da Perdição e o Deserto dos Três M's para que cheguem até o Reino das Sombras.

Ele também conta que há um crocodilo gigante no pântano, subordinado ao Lorde Gundry. O tal crocodilo sabe dos segredos do Lorde... O rei ainda conta que



os Três M's são homens com poderes de manipular a areia do deserto, todos subordinados do Lorde Gundryr.



Os cavaleiros então partem para o Pântano da Perdição em busca das informações que o crocodilo tinha sobre o Lorde Gundryr. Seguindo o caminho, eles procuram uma forma de atravessar o pântano, não encontram nada que pudessem utilizar. Eles precisavam entrar no lugar indicado pelo rei, encontrar o crocodilo, arrancar dele os segredos do Lorde e depois matá-lo.

Um pouco antes do local indicado, os cavaleiros encontram uma pequena vila de mais ou menos umas vinte pessoas, eles decidem perguntar onde eles podem encontrar um bote para chegar até o crocodilo.

O povo da vila conta que o animal se comporta como um ser humano, andando de pé e até se comunicando com eles! Contam também que ele é muito perigoso, pois já comeu muitos dos humanos que tentavam entrar no pântano e buscavam informações sobre o Lorde Gundryr.

Logo em seguida, os habitantes da vila fornecem um bote aos cavaleiros, pela coragem deles de enfrentar o crocodilo, mesmo sabendo do perigo que estão correndo. Os cavaleiros preparam-se para entrar no pântano atrás do crocodilo. Horas após, o cavaleiro Banff avista o crocodilo gigante e Dublin já parte para cima do monstro.

-Diga-nos o que sabe sobre Gundryr.

Disse Dublin agarrando o animal pelo pescoço.

-Para arrancar alguma informação de mim você terá de me ganhar numa luta!

Disse o crocodilo.

Dublin parte para a briga sozinho contra o crocodilo.



O cavaleiro e o crocodilo se engalfinharam.

A luta durou muito tempo.

Os dois saíram feridos, porém, Dublin com alguma vantagem. O crocodilo reconhece sua perda e conta que o Lorde Gundryr não consegue vencer uma luta contra o poder do sol. Mas como eles conseguiriam o poder do sol?

O crocodilo diz que o poder do sol é conseguido no deserto, onde o sol é um dos protagonistas! Há um labirinto debaixo da areia que contém o poder do sol, a quantidade é suficiente para acabar com o Lorde em alguns segundos. O crocodilo também conta que o grupo dos Três M's é composto por Muurame, Muhos e Medan, ambos esqueletos de humanos que morreram em busca do poder do sol e que depois de mortos tornaram-se escravos.

Com essa informação, os cavaleiros decidem partir para o Deserto dos Três M's, mas antes, precisam levar Dublin de volta para a vila, para que ele possa se recuperar. Após certo tempo, Dublin acorda e se prepara para partir para o deserto.

O povo da vila indica outra vila próxima que vende camelos, para eles atravessarem o deserto. Com o corpo coberto de suor, debaixo da armadura pesada, sem água, os cavaleiros chegam até a vila e decidem repousar por causa do dia pesado. Dublin se recusa a perder tempo descansando e vai procurar informação.



No dia seguinte, o cavaleiro Dublin reúne os outros cavaleiros e conta a informação que conseguiu apurar. Conta que os Três M's conseguem fazer objetos com areia, ilusões com areia e até mesmo animais de areia... que a entrada do labirinto se situa debaixo de uma enorme rocha e mostra os camelos que conseguiu comprar do vendedor que lhe deu as informações.

Os cavaleiros partiram à procura da grande rocha, de repente, num pestanejar de olhos, os camelos se dissolvem no meio da areia! Era uma cilada! Os cavaleiros percebem que um dos Três M's armou para eles e que estão em perigo! Eles continuam andando procurando a tal rocha, até que no caminho, o cavaleiro Hefei avista um Oásis de longe...

Todos gritam para Hefei que aquilo provavelmente era uma cilada, porém ele ignora. Hefei chega perto do Oásis... ele desaparece! Hefei fica furioso! Surge uma tempestade de areia e de repente, os Três M's aparecem no meio dela! Os cavaleiros se preparam para o combate!



Durante a batalha, os Três M's criam 47 clones de si mesmos e diante daquela situação, os cavaleiros se sentem confusos. O que fazer? Os nobres cavaleiros começam a matar os clones, incansavelmente. Os Três M's intensificaram a ofensiva e os cavaleiros Casper, Drumheller, Banff, Liard acabaram mortos através de adagas do inimigo. Dublin, Wrigley e Hefei ficam perplexos com a terrível imagem de seus companheiros mortos no campo de batalha.

Certo de que seu fim estava próximo, o cavaleiro Wrigley repara em um detalhe muito importante! Os clones dos Três M's não tinham sombra e para conseguir derrotar o verdadeiro inimigo, ele corre e conta sua descoberta para



Dublin e Heifei. Eles precisavam atacar certeira e mente o inimigo original então, em questão de segundos, os cavaleiros identificam a posição dos Três M's e os matam.

No último suspiro de Muurame, ele aponta a direção da rocha e conta que foi bom batalhar com os cavaleiros. Os Três M's foram oficialmente derrotados pelos cavaleiros de Columbus.



Tristes e arrasados, Dublin, Heifei e Wrigley enterram os corpos de seus companheiros na areia e ficam de luto. Depois de prestarem uma homenagem à seus falecidos companheiros, os cavaleiros sobreviventes partem em direção a rocha.

Debaixo de um calor infernal e após muito tempo de caminhada, os três cavaleiros chegam até a pedra gigante. A pedra era enorme! Muito pesada! Somente os três cavaleiros, juntos, conseguiram levantá-la. Debaixo da gigante pedra, estava o tão esperado buraco do labirinto. Sem hesitar, os três pulam dentro do buraco. Os cavaleiros, por sorte, caíram sãos e salvos no início do labirinto.

Foram dias e dias dentro do labirinto cheio de armadilhas, os cavaleiros encontraram o glorioso final e tiveram acesso ao poder do sol. Heifei e Wrigley ficaram do lado de fora e Dublin foi o escolhido para quebrar a profecia e salvar a princesa das mãos do Lorde Gundyr.

Dublin, encontrou uma esfera muito brilhante, capaz até de deixar um homem cego em poucos minutos. Era o poder do sol! A esfera irradiava uma energia muito forte! O cavaleiro Dublin segura a esfera em suas mãos e algo estranho começa a acontecer!

Ele começa a se sentir mais poderoso! Sua armadura começa a se romper e sobre seu corpo surge uma outra, brilhante como o sol, mil vezes mais poderosa e indestrutível. Sua espada e seu escudo começam a desintegrar-se mas o cavaleiro percebe que ele tem o poder de invocar uma nova espada e um novo escudo do sol. Dublin agora estava repleto de energia e o poder do sol estava ali para protegê-lo de qualquer ameaça ou inimigo! Os três cavaleiros saem do labirinto e partem direto para o Reino das Sombras.



Após longa caminhada, os cavaleiros encontram o portão do Reino das Sombras e percebem que não tem ninguém os esperando, aquilo era muito estranho! O reino estava completamente vazio! Quando eles passam pelo portão, tudo fica preto. Seria isso uma armadilha? Não poderia ser. Como poderia existir uma armadilha do tamanho de um reino? Num piscar de olhos, o reino reaparece com várias sombras pretas na frente deles. O que seria isso? Eles se perguntam. Isso é nada mais nada menos que o próprio reino das sombras, na realidade das sombras. O que acontece é que as sombras apenas conseguem viver dentro do mundo das sombras, menos o Lorde Gundyr, que consegue viver no mundo normal, ou seja, os braços que capturaram Laramie eram nada mais nada menos que do Lorde Gundyr.



Deixando a explicação do autor de lado, os cavaleiros ficam em posição de defesa, caso alguma sombra tente os atacar, mas percebem que nenhum deles conseguem notar a existência dos cavaleiros. Os cavaleiros saem pelo reino procurando por pistas sobre a localização do Lorde Gundyr, até que eles esbarram numa pequena sombra que vem tirar satisfação com eles.

-Olhem por onde andam

Disse a pequena sombra.

-Você consegue nos ver?

Pergunta Dublin.

-Como eu não notaria três homens gigantes de armadura?

Responde a pequena sombra.

Os cavaleiros decidem então perguntar se ela pode lhes ajudar a encontrar Gundyr e então a pequena sombra decide se apresentar. Ela diz que seu nome é Dundie e que ela existe desde sempre no reino. A sombrinha também conta que sabe uma maneira de como chegar até o Lorde Gundyr.

-Para chegarem até Gundyr, vocês precisam que uma sombra abra uma espécie de portal no chão até seu mundo, no lugar onde ele está.

Diz Dundie.

-Então porque você não simplesmente abre um portal e facilita o nosso trabalho?

Diz Heifei.

-Boa ideia.

Diz Dundie.

E então a pequena sombra Dundie abre um portal no chão e os cavaleiros entram sem pensar.

Os cavaleiros abrem os olhos e ficam perplexos com o que veem, menos Dublin. Lorde Gundyr solta uma risada e fala:

-Muito bem minha pequena sombra, você cumpriu com o seu trabalho e será recompensada mais tarde.

Dublin vira para trás e olha mais uma das imagens que vai lhe atormentar pela vida inteira. Atrás de nosso herói, estavam Heifei e Wrigley com o peito furado e presos num tipo de espinho de sombra.



Cheio de raiva e enfurecido, Dublin pergunta onde está Laramie e Gundyr responde, “Você vai saber quando me derrotar” e assim começa a batalha final entre Dublin e Gundyr.

Dublin avança em Gundyr e o Lorde tenta parar o herói prendendo-o numa espécie de bolha de sombra, mas não consegue.

Gundyr fica furioso por não conseguir prender Dublin, ele sempre conseguia estourar sua bolha, mas o lorde não desiste e continua atacando sem parar!

Dublin corre em direção ao Lorde enquanto ele continua tentando atacar nosso herói. Eles ficam frente a frente e nosso herói pergunta pela última vez onde está Laramie. Gundyr fala que já respondeu essa pergunta e Dublin enfia uma



espada em seu peito. É declarada oficialmente a queda do Lorde Gundry.



O Lorde estava morto! Aos poucos aquela figura vai desaparecendo e Laramie surge do chão num portal das sombras. Dublin fica muito contente e explica para a princesa tudo o que aconteceu. Os dois voltam para o Reino de Columbus e vivem felizes para o resto de suas vidas.