HAGARD

O torneio Do Rei

LÉO OLIVEIRA

ÍNDICE

CAPITULO I

O COMEÇO	06
O TREINO DE REXCOM (NASCE UM GUERREIRO)	17
A RIVALIDADE ENTRE OS REINOS.	33
A PERDA DO MESTRE E AMIGO	38

CAPITULO II

A VIAGEM PARA A ESCOLA DE GUERREIROS 51

O COMEÇO DE UMA AMIZADE *58*

LOJA ASTRAL UM (VAMOS CONHECER A ESCOLA) 74

A INSCRIÇÃO DO TORNEIO DO REI *90*

O TREINO NO REINO DOS ELFOS 98

REXCOM DESCOBRE SEU ESPÍRITO *110*

CAPITULO III

O SEGREDO DA RAINHA AMARILES *116*

O TORNEIO DO REI *125*

A PRIMEIRA FASE 150

O JANTAR DOS VENCEDORES 162

O TORNEIO DAS FERAS 166

AMARILES REVÉLA A VERDADE A LÓTUS

(EU SOU UMA MONSTRA?). 212

A AMIZADE TIME FIERION E TIME ALFA

(NINGUÉM LEVA NOSSO AMIGO) 129

FINAIS DO TORNEIO DO REI TIME FIERION X TIME ALFA
(BATALHA ENTRE AMIGOS) *241*

Esta é uma história que se passa em Hanom.

Hanom é um planeta extraordinário, encantado, cheio de perigos, contos, mágicas, aventuras e feras fantásticas que podem fugir e até superar a imaginação de qualquer mortal. Hanom é um planeta onde a tecnologia super avançada ,o medieval e a magia se entrelaçam com harmonia. Possui cidades fantásticas que flutuam em pleno ar, outras esculpidas em pedra bruta, civilizações em árvores colossais, no fundo dos oceanos e até algumas escaldantes de quentes nas proximidades de violentos vulcões ativos. Em Hanom também existem pessoas que tem grande intimidade com os elementos, que podem se banhar em rios de lava fervente sem ter uma mínima queimadura, respirar embaixo d água, controlar pedras, voar e controlar ventos selvagens, seres extraordinários. Mágicos, magos nascidos da magia, bruxas, criaturas de luz e de trevas, gárgulas, fadas, globlins e muito mais. Porém em um lugar de Hanom, numa fazenda de vastas terras e verdes prados, afastado das cidades e vizinho às florestas virgens e intocadas de Valdear. Temos quatro jovens e o mais velho deles esta prestes a contar uma história. E esta história é das mais fantásticas já contadas em toda Hanom.

Garotos:- Conta uma história pra gente Rexcom, vai.

Garotos:- Uma daquelas que o Origom te conta.

Rexcom:- Não sei, ainda tenho muita coisa pra fazer!

Garotos - Vai só uma rápida.

Rexcom:- Tudo bem!

Rexcom:- Uma rápida então!

Os três garotos sentam com grande expectativa e animação a frente do jovem Rexcom, que começa a contar a tão desejada história.

Rexcom:- No inicio dos tempos, quando Hanom o nosso mundo, era jovem como um recém-nascido. E as tribos em toda a parte ainda estavam se formando, haviam seis guerreiros de honra, valentia, força e poder que faziam a terra tremer, quando usavam suas forças e seus poderes.

Os jovens garotos ficavam maravilhados com cada palavra dita por Rexcom.

Rexcom:- Eles não eram filhos dos deuses, porém enormes pedras de granito se esmagavam perante a força esmagadora de seus punhos, montanha que tocavam o céu viraram planícies em resultado de suas batalhas, vulcões outrora implacáveis silenciavam perante a vossa poderosa força do

fogo, ventos, tempestades, raios e tornados. Furacões não tinham fúria perto dos seus poderes, nem as estrelas tiveram tanto brilho e honra quanto a nobreza de seus corações. Nas sombras nem um inimigo pudera se esconder, pois até lá eram os seus domínios. Eles eram implacáveis e seus corpos nunca souberam o que é a derrota. Porém não existia só luz em nosso planeta, como também trevas.

Rexcom:- E quem reinava nas trevas, eram seis criaturas de poder e de escuridão em seu coração, que só desejavam a dominação de tudo que era vivo. Seis criaturas titânicas.

Rexcom: - As tais criaturas começaram a tomar as terras maravilhosas de Hanom. Começara a implacável investida atacando e destruindo as grandes cidades e capitais por toda Hanom. As cidades imponentes assim como seus maiores guerreiros caíram uma a uma, nem mesmo as construções imponentes que por séculos resistiram à ação do tempo e as anteriores investidas do mal delas só sobraram ruínas. Sem piedade e regada a muito sangue de guerreiros e criaturas de qualquer espécie que ousassem desafiar as investidas do exercito maligno composto de trolls, gárgulas, bruxas, orcs e todas as criaturas onde reinavam as trevas em sua essência. Mas quando a derrota da luz parecia eminente e certa perante a enorme legião de exércitos escuros, só resistindo os numerosos, porém pequenos e indefesos vilarejos.

As tais simples vilas se mostraram imprescindíveis para a resistência das forças da luz. Dentre estas vilas seis se destacaram e esses são os locais de onde emergiram os corajosos e poderosos guerreiros, saindo um de cada vila, os tais guerreiros de Hagard a cidade fundada por eles, a cidade da luz eterna. Os cinco guerreiros e a amazona juntaram forças no que foi uma batalha que duraram dias. E num esforço final e desesperado as pessoas seres e criaturas de todas as partes e tribos de Hanom, juntaram suas forças, liderados pelos valorosos guerreiros nesta sangrenta guerra que ceifou milhares de vidas de ambos os lados.

Rexcom:- Porém como a aurora que vence as trevas para trazer a luz da manhã. Os seis guerreiros venceram o mal. As trevas foram vencidas uma a uma e precipitadas nas terras de Nixus.

Uma terra escura onde dizem ter nascido às trevas de seu ventre, um local tão obscuro que só o que é corrompido germina e nem a luz do sol se atreve a iluminar, o também chamado continente obscuro. Este continente é protegido por uma magia negra ancestral, que corrompe todos os desavisados que se atrevem a entrar em seus domínios como um alistamento sombrio com um objetivo de um dia acabar com a paz em Hanom.

Rexcom:- E como recompensa os cinco guerreiros e a amazona receberam as almas imortais das terríveis feras vencidas, se tornando assim os seis imortais. Os seis reis que dominavam os espíritos das seis criaturas lendárias: O rei grifo, o rei leão, o rei dragão, o rei touro, a terrível flor Pranda e a sombra do infinito.

Rexcom:- Eles criaram os seis grandes reinos que até hoje são absolutos sobre toda a Hanom.

Rexcom:- E as outras tribos inspiradas pela vitoria sobre os mais formidáveis inimigos. Juntaram as forças e venceram as feras restantes trazendo a paz ao mundo e criando as famílias e reinos restantes. Já que também herdaram os poderes espirituais das feras vencidas. Famílias estas que mesmo não herdando o dom imortal receberam dos reis sua nobreza, força e títulos definidos de acordo com a sua atuação e importância nessa batalha crucial.

Rexcom:- Mas dentre os reis imortais!

Rexcom:- O meu favorito é o imortal que derrotou o rei dos dragões. Uma fera terrível, que está entre uma das mais poderosas já vistas.

Rexcom:- A batalha foi intensa, batalha essa causada pelo repentino ataque da fera e seus terríveis e poderosos súditos, enormes monstros alados que massacravam a pequena e pobre vila onde morava o nobre guerreiro. Povo este que tentava se defender como podiam com tridentes de madeira, pás e enxadas em sua maioria, já que havia poucos guerreiros no humilde vilarejo.

Rexcom:- Porém suas tentativas de defesa eram inúteis e os poucos guerreiros que tinham, ou foram mortos ou fugiram a poderosa investida. Cinzas para todos os lados, a vila se tornara remanescente de um próprio inferno ardente de chamas e raios. Os gritos de idosos, homens, mulheres e crianças eram a única trilha dentre os sons que se ouvia por lá,enquanto as frágeis casas do vilarejo perigosamente inflamáveis,sendo feitas de madeira e telhados de palha queimavam com ardor. Então dentre o terror da vila que ardia com os ataques inflamados das implacáveis feras.

Rexcom:- Em meio a este inferno é quando surge o intrépido e jovem guerreiro, que desafia o próprio rei dragão. O jovem tinha estatura mediana, porém sua estatura era insignificante perante o enorme tamanho do maior de todos os dragões que já pisou as terras de toda Hanom. Mesmo assim nem um

vestígio de medo sondava a alma do jovem guerreiro, já que em seu coração ardia a justiça que deveria ser dada a morte de tantos inocentes do vilarejo pela ira das indomáveis feras a sua frente.

Rexcom:- Após ser desafiado o mais poderoso e implacável dentre todos os dragões de Hanom, dragão este cujo a lenda era tão antiga quanto a criação. Ele, o Próprio, o rei das feras dragonicas o ataca com incessáveis rajadas de fogo, toda via o poderoso e ágil guerreiro se defendia esquivando dos ataques que derretiam o que encostavam as terríveis chamas. Enquanto o guerreiro investia com ataques de sua espada, que não causava dano algum à impenetrável pele da implacável fera que sucateava sua arma a cada golpe da mesma. A fera não cessava seus ataques impiedosos. Quando não era de fogo, eram rajadas de ventos e raios poderosos que saiam da boca do dragão, até que o guerreiro percebe um momento de descuido da fera que levanta seu pescoço para se preparar para mais um ataque flamejante, então o guerreiro concentra todo o seu poder em sua espada já sucateada, que a esta altura só resta à ponta intacta que brilha com uma luz azul intensa e a crava na garganta da fera, que cai ao chão derrotada exalando apenas o seu ultimo suspiro. O jovem guerreiro já estava agonizante da batalha e suas forças se esvaiam devido a sua ultima investida que custava as ultimas forças de sua vida. O nobre

rapaz apenas cai ao chão e tenta levantar-se, apenas conseguindo ficar de joelhos no chão, logo em seguida o seu corpo mais uma vez é vencido pela mortal fadiga que tomara até seu espírito guerreiro, o rapaz com suas ultimas forças apenas rasteja seu corpo para perto da implacável fera vencida e toca sua espada na tentativa de retira La para morrer junto de sua inseparável e confiável arma, como deve ser a um verdadeiro guerreiro. Mas ao tocar sua arma com apenas a ponta de seu dedo indicador a espada, as suas forças são retomadas e ele agarra a espada com as duas mãos se levantando do chão e puxa a sua fiel arma. Porém enquanto a arma saia do corpo vencido da fera, descargas elétricas chamas negras e ventos ferozes varriam o corpo e ao redor do guerreiro sem Le fazer nem um mal, até que é retirada por completo a espada da garganta da enorme criatura vencida. E aí que acontece a glória, o sangue do dragão havia restaurado a espada do jovem guerreiro que se tornara uma arma mágica e parte do sangue do dragão que ainda na espada escorre pelas suas luvas de couro e um brilho azul escuro toma toda a espada, o espírito da fera sai do corpo vencido e incorpora no corpo do guerreiro, o tornando imortal.

Rexcom:- Aumentando mil vezes sua força e sua magia.

Rexcom:- Sua espada poderosa daquele dia em diante chamada espada do rei, a pele da fera se

torna a sua pele não mudando a aparência física do rapaz, mas endurecendo a como um diamante, os ossos da criatura se converteram na sua armadura virtualmente invencível. E como no coração do guerreiro não havia uma gota de egoísmo ou sentimentos impuros, a honra e a justiça também se tornaram imortais em seu espírito.

Rexcom:- Os dragões que massacravam a vila pararam o ataque e prestaram reverencia ao guerreiro que contêm a essência do seu rei. Guerreiro esse que passava a os controlar e a todos os poderes de um dragão.

Rexcom:- E daquele dia em diante o mundo testemunhou o nascimento do guerreiro rei dragão e primogênito do reino dos guerreiros dragões. E da vila que era tão vulnerável, foram ordenados guerreiros do dragão todos os sobreviventes do massacre pelo próprio rei. Cada um herdando um poder próprio de um dragão a capacidade de controlá-los e entender a sua língua. Então aquele se tornou o poderoso reino do dragão. Reino este onde dragões e os filhos daquela terra vivem em paz e compartilham um enorme poder, reino este onde até hoje tem alguns dos guerreiros mais poderosos do mundo. Guerreiros Estes que são descendentes dos guerreiros graduados pelo próprio rei dragão com variados títulos assim herdando intimidade e poder dos dragões. Assim fizeram todos os reis imortais nos seus devidos reinos e com a paz reencontrada em Hanom, os

reis melhoraram a cidade sagrada de Hagard, uma cidade de luz que é uma fortaleza contra todo e qualquer mal em Hanom, dizem que cada um dos reis usou suas habilidades únicas para formar esta imbatível cidade. Após décadas de progresso do reinado dos seis primogênitos os reis elegeram dentre os seus valorosos aliados de cada reino um rei provisório, que herdou o reinado deles e os reis imortais partiram jurando regressar quando Hanom precisar mais uma vez de seus poderes e misteriosamente a cidade sagrada de Hagard também sumiu com eles, assim se passaram os séculos até hoje.

O jovem Rexcom Então é interrompido com um soco no rosto, dado pela sua perversa tia minerva.

Minerva:- Vai fazer suas tarefas seu preguiçoso!

Como sempre minerva está vestida com sua túnica de algodão e acessórios de bronze, desde que Rexcom foi deixado na sua fazenda quando era um bebê, ela mal o esperara crescer e já o fez de empregado.

Então Rexcom vai cumprir a ordem de sua tia, sendo apedrejado e esculachado pelos seus primos a quem ele contava a história.

Primos: - Vai trabalhar seu sonhador idiota!

Primos: - Bastardo!

Primos: - Órfão!

Primos: - Nem sua mãe te queria!

Os garotos riam alucinadamente perante a humilhação do jovem Rexcom.

E como sempre o jovem vai fazer os trabalhos humilhado. Desejando no fundo de sua alma, libertar-se daquela vida de privações, repressão e humilhação. Trabalho esse que lhe tomavam o dia Todo não restava um minuto se quer para contemplar algo simples como o por do sol.

Porém ao fim do dia, há uma diversão que ele adora que é ouvir as histórias de Origom. Um senhor idoso que mora numa casa nos fundos da fazenda de sua tia em troca de trabalho. O jovem aprende com ele tudo que se aprende em uma escola de verdade, já que sua tia o proíbe de frequentar a mesma. Ele escuta desde criança também histórias e lendas incríveis como a histórias dos reis imortais.

Então Rexcom cumpre as tarefas e vai com lápis e pergaminho na mão ao encontro de Origom. Que no final do dia já estava na varanda de sua casa a espera do jovem amigo.

Rexcom: - Origom, Origom!

Rexcom:- Vamos à lição e a historia de hoje?

Origom: - Calma Rexcom, calma eu já estou velho! Hehehhehe.

Mas antes de Origom começar a historia ele é interrompido por minerva que pede.

Minerva:- Origom vá até a floresta colher ervas para mim.

Origom:- Sim senhora.

Quando Origom se retira para cumprir a ordem dada por minerva, ela pega o pergaminho de Rexcom rasga e joga no rosto do garoto, trazendo uma fúria nunca vista por minerva por parte do garoto que agarra seu pulso, mas o jovem logo se acalma solta o pulso de minerva e deixa a residência de seu amigo.

Toda a cena é vista por Origom que de longe observa e toma uma decisão que vai mudar a sua vida e todo o futuro do jovem.

No dia seguinte logo de manhã Origom encontra Rexcom e pergunta.

Origom:- Você gostaria de ser treinado para ser um guerreiro Rexcom?

O jovem Rexcom fica muito animado e logo em seguida muito triste.

Rexcom:- Claro que sim, este é o meu maior sonho!Porém é algo impossível, pois requer muito dinheiro ou ter que ser treinado pela sua família para ter uma base, para ser aceito em uma escola de guerreiros ou templos, eu nada disso tenho como você sabe sou órfão!

Origom fica extremamente tocado e emocionado com o desabafo de seu jovem amigo e fica muito mais certo de sua decisão.

Rexcom:- Meu sonho é ir ao continente astral ver as estatuas dos reis imortais e lutar no torneio do rei.

Origom:- Então eu vou treiná-lo!

Rexcom fica animado, porém preocupado em não decepcionar seu amigo já que ele sabe que Origom já está velho até para trabalhos mais duros na fazenda quem dirá treiná-lo.

Origom:- Encontre-me amanhã às vinte horas no lago!

Rexcom concorda pensando

Rexcom:- Não tenho nada a perder com isso mesmo.

Rexcom:- Tudo bem Origom, nos vemos lá!

No dia seguinte às vinte horas no lago Rexcom mostra animação ao seu velho amigo.

Rexcom:- Por onde começamos.

Origom:- Primeiro vou me aquecer.

Então ele libera uma energia e respira de repente ele libera uma força muito grande e parte correndo na direção de um rio numa velocidade incrível passando por cima da água e retornando com uma maçã na mão.

Rexcom fica literalmente de queixo caído, impressionado!

Rexcom:- Como você fez isso, mal consegui te ver?

Origom:- Isso não é nada! Mesmo estando um pouco impressionado, de o garoto ter conseguido enxergar alguma coisa.

Origom:- Vamos trabalhar sua velocidade e resistência. Então Origom pega uma sacola velha e tira uma ombreira, um par de pulseiras e tornozeleiras de metal e presenteia Rexcom com o conjunto.

Origom:- Pegue Rexcom, um presente para que você treine. Este é um conjunto mágico para treino, hoje é muito raro, porém muito eficaz.

Origom:- Ele dobra o efeito da gravidade em todo seu corpo e cada vez que você se acostuma, ele aumenta mais uma vez o peso tornando a mais simples tarefa em um desafio. Mas cuidado, se o equipamento for retirado mesmo que só uma peça

ou destruído, a magia é quebrada e não pode ser refeita na mesma pessoa nunca mais.

Rexcom:- Entendi! Vamos ao treino!

Origom:- Esse é seu treino por enquanto! Vemo-nos em dois dias para continuar os treinos.

Rexcom:- Mas só isso!

Surpreende-se o jovem Desapontado.

Então Origom se despede.

Origom:- Vemo-nos em dois dias.

E Origom some em um piscar de olhos com a incrível velocidade que havia demonstrado.

Rexcom fica desapontado com seu primeiro dia de treino, mas vai até seu quarto apertado e úmido, e resolve vestir o conjunto. O jovem rapaz mal termina de vestir e o conjunto brilha o levando a cair no chão, com o peso enorme que sente pressionando o corpo para o solo. Então ele se lembra do aviso de Origom, e luta para se levantar, ele se levanta com muita dificuldade, fica de pé com as pernas tremendo e vai para a cama já exausta, Caindo num sono profundo.

Pela manhã o jovem se acorda com os gritos de sua tia reclamando o sumiço de Origom.

Minerva:- Onde está aquele velho inútil! Há, não importa.

Minerva resolve chamar Rexcom para fazer as tarefas de Origom e chama o rapaz que se arrasta devido o peso do equipamento.

Minerva:- Rexcom, Rexcom.

Rexcom:- Sim, tia minerva.

Minerva:- Que vestimentas são estas?

Rexcom:- Foi Origom que me deu!

Minerva:- Há; não me importa o que aquele velho decrépito te dá, você vai fazer o trabalho dele, já que eu não encontro aquele lixo em lugar nem um.

Rexcom:- Sim senhora.

Rexcom responde desanimado, já que mal aguentava com o peso de seu próprio corpo, quem dera fazer seus trabalhos e mais ainda os de Origom.

Minerva o empurra derrubando o jovem no chão.

Minerva:- Vai logo moleque, ta andando se arrastando.

E a rotina de Rexcom que ele pensava não poder piorar.

Piora, pois ele agora tem que fazer os afazeres dele e de Origom. E com todo aquele peso do conjunto.

Ele apanhou ervas, deu comida aos animais, pegou água do poço e encheu a caixa de água dos animais de 500 litros, varreu a frente da fazenda, tirou o pó da casa,

Plantou, cavou. E no final do dia vai dormir exausto, ele cai na cama que nem uma pedra exausto e com o corpo todo dolorido e agonizando.

No segundo dia a mesma coisa, porém ainda tem que se encontrar com Origom, onde combinaram de treinar.

Na hora marcada lá está Rexcom exausto, mas louco para reclamar com seu mentor.

Então ex que aparece Origom com uma postura totalmente diferente daquele velho que parecia sem defesa de outrora. Não, ao contrário, estava exalando honra e respeito, parecia um herói de verdade. Rexcom não se intimida e reclama.

Rexcom: - Origom que historia e essa de deixar seus afazeres para eu fazer sozinho com esse peso no corpo e sumir.

Rexcom:- Isso não se faz!

Então Origom interrompe e com grande autoridade.

Origom:- Basta! Chega de discussão, vamos ao treino de verdade. Para aquecer; quarenta flexões, corrida de três quilômetros e cinquenta e cinco agachamentos.

Prontamente Rexcom executa o que o mestre lhe exige sem discussão, ao terminar o jovem exausto, porém animado e curioso para ver como será seu treino.

Origom:- Na primeira semana seu treino foi todo físico:

CARREGAR PEDRAS NAS COSTAS

Origom:- Vamos Rexcom tenha determinação, raça, força para vencer.

Rexcom:- É bem difícil com esta pedra enorme nas costas.

Origom:- Pare de reclamar ela só pesa vinte quilos.

Rexcom:- isso mais esta armadura que pesa mais uns quinze quilos.

Origom:- quinze não. Vinte hehehehehe.

O garoto ri ironicamente

Rexcom:- Que engraçado hehehe.

Pensa Rexcom: não sei onde está a graça.

Origom:- vamos, ainda falta um quilometro para completar os três de hoje.

CORRIDA COM BALDES DE AREIA.

Origom:- Vamos Rexcom faltam mais quinhentos metros.

Rexcom: Não sinto mais meus braços.

Origom:- Para de reclamar.

Rexcom:- Não é fácil carregar esses baldes cheios de areia com os braços abertos e retos.

Origom:- Pare de reclamar se não eu faço você correr mais dois quilômetros.

ALPINISMO

Rexcom esta escalando o mural de uma encosta com as mãos nuas ao lado de Origom.

Origom: - Eu já cansei desta velocidade, você é muito lento!

Rexcom: - Lento!

Origom: - É, tchau, te espero no topo da montanha.

Rexcom: - Que?

Origom dispara numa velocidade que parecia até superior a demonstrada dias atrás.

Rexcom:- Caramba nem parece que ele é tão velho!

FLEXÕES

Origom:- Vamos Rexcom são só duas mil flexões.

Rexcom:- Como vou aprender a ser um guerreiro, se eu morrer antes disso?

Origom:- Deixa de ser dramático Rexcom, hehehehehe.

E assim chega a segunda semana.

Na segunda o treino é mental e estratégico.

Origom: Tenha certeza que estratégia é muito importante em uma luta Rexcom, um conhecimento de comportamento e identificação de ponto fraco, ponto forte e conhecer as áreas vitais de cada ser, isso é muito complexo requer muita pesquisa sempre, porém vou te ensinar o básico, pois o tempo e crucial para nós agora.

Origom:- Adversário muito alto tem como ponto mais vulnerável as pernas.

Origom:- Adversários muito rápido também, a estabilidade é fraca e tem pouca resistência a ataques diretos.

Origom:- Adversários muito fortes tem como fraqueza alto confiança e pode ser enganado fácil e derrotado.