SYLVIO PANZA E CAIQUE ANDRADE

O Castelo mal-assombrado de Brasov

LIVRO INTERATIVO

escape 60'

Ciranda Cultural

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

P199e Panza, Sylvio Luiz

Escape Book: o castelo mal-assombrado de Brasov / Sylvio Luiz Panza, Caíque Andrade ; ilustrado por Vicente Mendonça. - Jandira, SP : Ciranda Cultural, 2026.

112 p. : il ; 15,5cm x 22,5cm. - (Escape book)

ISBN: 978-65-261-3386-6

1. Literatura infantil. 2. Ação e aventura. 3. Mistério. 4. Perigo. 5. Castelo. I. Andrade, Caíque. II. Mendonça, Vicente. III. Título. IV. Série.

2026-3447 CDD 028.5
CDU 82-93

Elaborada por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410

Índice para catálogo sistemático:
1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantil 82-93

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes, pessoas e lugares, divergências com fatos atuais ou históricos e demais afirmações nela contidas terão sido mera coincidência, fazendo parte do contexto ficcional.

© 2026 Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda.
Texto © Sylvio Panza e Caíque Andrade
Ilustrações © Vicente Mendonça
Coordenação editorial: Elisângela da Silva
Edição: Daniela Mendes
Preparação de texto: Luciana Garcia
Revisão: Maria Alice Pavan e Karina Barbosa dos Santos
Projeto gráfico e diagramação: Mauricio Nisi | Nine Design
Produção: Ciranda Cultural

1ª Edição em 2026
www.cirandacultural.com.br

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, arquivada em sistema de busca ou transmitida por qualquer meio, seja ele eletrônico, fotocópia, gravação ou outros, sem prévia autorização do detentor dos direitos, e não pode circular encadernada ou encapada de maneira distinta daquela em que foi publicada, ou sem que as mesmas condições sejam impostas aos compradores subsequentes.

Como ler este Escape Book

1 Você faz parte desta história como personagem principal da aventura. Neste livro, cada decisão que tomar terá uma ou mais consequências e poderá modificar ou definir o final da história.

2 Durante a leitura, surgirão momentos cruciais em que haverá a necessidade de escolher o caminho a ser seguido. Eles serão identificados como "Hora da Decisão". Conforme a sua escolha, o livro indicará uma página ou outra para a sequência da sua jornada.

3 Haverá momentos em que, para prosseguir com a história, será necessário descobrir o número da próxima página. Esses momentos são a "Hora do Enigma". A resposta do enigma sempre será numérica e indicará a página que dará sequência ao livro.

4 *Déjà-vu* é uma sensação psicológica que dá a impressão de que uma situação já foi vista ou vivida. É uma expressão francesa que significa "já foi visto". Alguns capítulos podem parecer iguais, dando-lhe a impressão de já ter passado por algumas cenas, mas siga em frente: as escolhas serão outras.

5 Para cada escolha, uma consequência. Conforme os caminhos escolhidos, os resultados poderão ser melhores ou piores, até o final da história.

6 Você precisará enfrentar desafios e desvendar enigmas para passar pelas fases e conseguir premiações importantes a fim de chegar da melhor maneira ao final do livro.

7 Em alguns casos, o resultado da sua decisão poderá ser uma derrota, ou seja, será o fim do jogo. Se falhar, não desanime e volte uma etapa para recomeçar a leitura, seguindo por outros caminhos.

8 Sua meta é atingir o objetivo da história da melhor maneira possível, conforme os recursos conquistados durante a leitura.

9 Que a aventura comece!

DICA

Quando for pausar a leitura, marque a página com a orelha do livro ou com um marcador para retornar exatamente à fase em que você se encontra, sem precisar relembrar suas escolhas já realizadas.



Início

Um pouco antes da sua chegada a esta página, Merak passou por aqui e deixou uma sacola com vinte moedas de denarius imaginarius.

Para que elas servem e quem é esse personagem? Isso você descobrirá nos próximos capítulos.

Agora, prepare-se bem, porque esta aventura terá seu início já com a primeira Hora da Decisão:



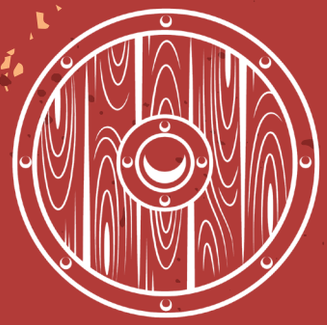
Hora da Decisão

* Conhecer a história e alguns detalhes do lugar onde você está prestes a se aventurar pode ser útil na hora de realizar as suas escolhas.
  Se quiser conhecer as origens do castelo e de alguns dos seus personagens, vá para a página 7, Parte I: "Brasov, Transilvânia, 1425".

* **Se preferir ir direto ao jogo, sem muita conversa, vá para a página 25, Parte II: "Brasov, Transilvânia, hoje".**



PARTE I



Brasov, Transilvânia, 1425



Na segunda metade do século XIV, teve início a construção de um grande forte destinado a fazer parte das defesas de Brasov, uma importante e estratégica área comercial da Europa, localizada na Transilvânia. Esse projeto levou dezenas de anos para ficar pronto e passou a ser conhecido como o Castelo de Brasov.

Apesar de sua importância e beleza, a superstição popular considerava aquele lugar mal-assombrado, e todo o folclore ao redor dele foi aumentando com a rápida troca de senhores feudais, castelões e grão-mestres no seu comando, sempre depostos de forma trágica ou fatal.

Esse carrossel de poder terminou quando o recém-condecorado Conde Vanlof tomou posse do castelo e se tornou um senhor feudal considerado justo e bondoso para os padrões da época, mas que, com mãos de ferro, foi ficando cada vez mais rico e influente.

Sua ascensão chegou a ponto de ele ser alvo da cobiça de alguns e inveja de muitos outros. Ou de ambos os sentimentos, como acontecia com o voivoda[1] Ladislaus, um homem elegante, de temperamento difícil e palavras fáceis, muito hábil na confecção de tramas políticas e militares.

RÄNDAJA, O MAGO

Entre todos os conselheiros do Conde Vanlof, o mais importante era o mago Rändaja. Pouco se sabia sobre suas origens; apenas que ele fazia parte de um famoso oráculo quando foi sequestrado e levado por um navio pirata. Nas conversas de taberna, falava-se sobre um vultuoso valor de resgate pago aos corsários para o bruxo ser libertado e passar a viver no castelo. Com a presença do feiticeiro ao seu lado, o conde teve a oportunidade de iniciar o aprendizado do universo da magia, assunto pelo qual sempre teve grande interesse e, assim, em pouco tempo passou a ser um conhecedor avançado, a poucos passos de ser considerado um mago iniciante.

Certo dia, Rändaja teve a meditação interrompida, pois Vanlof queria falar com ele.

Assim que chegou ao salão principal, o conde ordenou a retirada de todos e ficou aguardando a aproximação do conselheiro.

Sentado em sua luxuosa poltrona, chamada de “quase trono” pelos seus servos, ele permaneceu em silêncio até que todos saíssem para então manter-se calado por mais alguns instantes, pensando longe enquanto deslizava lentamente os dedos pela barba com o olhar fixo no mago, para enfim lhe perguntar:

– O que você queria me falar sobre aquele crápula[2]?

[1] N. do A.: governador e representante do rei.

[2] Por lei, era obrigatório o uso do termo “voivoda” ao se referir a Ladislaus, e, por este motivo, Vanlof jamais mencionava seu nome.

– Minhas vidências, senhor, somadas às informações de alguns “pássaros”, apontam que o voivoda Ladislaus desistiu de tentar tomar o poder deste castelo.

– E por que isso lhe traz preocupação, e não alegria?

– Porque agora ele quer destruí-lo, bem como ao senhor e a todos os que aqui habitam.

– Ele não seria o primeiro a tentar derrubar este forte, Rändaja.

– O que está em andamento, senhor, é o desmoronamento causado pelo ataque à sua moral, e não às suas muralhas. O voivoda Ladislaus tem conseguido associar seu nome e este castelo aos mais variados tipos de bruxaria.

– E como esse cafajeste pôde insinuar uma coisa dessas?

– Ele simplesmente levou à tona, de maneira competente, a compulsão que o senhor tem por ajudar e abrigar quem, mesmo injustamente, não é aceito pela sociedade; questionou a minha própria existência neste castelo, além da quantidade de seres espalhados por estas torres e subterrâneos, capazes de compor um livro de A a Z sobre mitologia. Tudo isso estimulado apenas por um profundo ódio alimentado pela existência do senhor.

– Pensando assim, até que aquela víbora não teve muitas dificuldades para me caluniar. Enfim, qual é a sua sugestão?

– Minha sugestão é que o senhor priorize todas as suas ações para se defender de tempos muito difíceis, pois as previsões que tenho apontam para eventos de grande risco à sua vida e à existência de tudo e todos sob seus cuidados.

– Entendo a sua preocupação e fico contente por você pensar assim também, pois há muito tempo já tenho consciência de como esse assunto vem evoluindo. Na minha posição, a prioridade para a defesa de tempos difíceis é constante.

– Não foi minha intenção ofendê-lo, mestre.

– Pelo contrário, também acho que a situação atingiu um ponto crítico: neste momento, não terei apoio para reunir exércitos nem tempo para contratar mercenários. E, no campo diplomático, já completamente envenenado por aquela cascavel, não terei a mínima chance.

– E quais são os seus planos, senhor?

– Se desejam condenar a mim e a todos que me rodeiam com acusações de bruxaria, e concordamos sobre a iminência de isso acontecer, precisarei da sua ajuda para a nossa defesa: há algum tempo, tenho interesse em desenvolver um grande feitiço para usar como arma secreta ou, se necessário, uma saída de emergência.

– E qual seria essa magia, conde?

– A da transmutação temporária para um universo paralelo. Existe uma maneira de enviar o castelo para uma outra dimensão, além de todos nós, em um multiverso. Seria como uma espécie de escudo invisível, com a possibilidade de retornar em tempos provavelmente mais tranquilos.

– Entendo. E tenho certeza do seu conhecimento sobre os enormes perigos e riscos de buscar esse tipo de encantamento. Eu mesmo nunca desejei me aventurar por esses caminhos, pois poucos daqueles que assim tentaram tiveram um destino agradável.

– Sim, eu sei. Assim como também estou sabendo que somente a pessoa diretamente interessada na transmutação conseguirá realizar esse difícil feitiço.

– Pelo jeito, o senhor já está resolvido. E eu não precisaria ser adivinho para supor que já deve ter algum plano em mente.

– Já que você faz questão de evitar essa parte dos seus conhecimentos, Rändaja, precisarei buscá-los com quem já teve algum tipo de sucesso na busca pela transmutação.

– Nesse caso, acredito que eu tenha informações interessantes para o senhor.

O mago foi aos seus aposentos e retornou com um antigo mapa, abrindo-o sobre uma das mesas de mármore daquele grande salão, e então marcou dois lugares, para os quais o conde olhou com muita atenção.

– Senhor, uma destas duas direções que lhe apresentarei poderá levá-lo aos lugares e às pessoas capazes de ajudá-lo nessa sua estratégia. Contudo, escolha bem qual decidirá trilhar, pois prevejo, nessa jornada, a existência de alguns caminhos que podem ser fatais. Nada mais poderei lhe dizer ou orientar a esse respeito e, a partir deste ponto, todas as escolhas deverão ser somente suas – disse Rändaja, antes de apresentar as opções para o seu mestre.

HORA DA DECISÃO



* Para a surpresa de Vanlof, um dos lugares apontados estava muito próximo dele. Levaria cerca de um dia de viagem a cavalo. Rändaja apontou para a região de uma vila ainda dentro de Brasov, onde se localizava o Castelo de Bran, e naquele lugar existiria um submundo paralelo criado pelo seu sinistro senhor.
Se achar que o conde deve escolher este caminho, vá para a página 14, no capítulo "Os mistérios de Bran".

* O outro ponto do mapa se encontrava a cerca de dois ou três meses de uma difícil viagem para chegar às ruínas do Oráculo de Cumas, na Itália. Um lugar que ficou famoso no passado pela presença das sibilas, mulheres que atendiam consultas realizando profecias enigmáticas em forma de versos. Dizem que aquele templo ainda estaria em plena atividade dentro de um universo paralelo, coordenado pela sua principal profetisa.
Se achar que o conde deve escolher este caminho, vá para a página 17, no capítulo "Viagem ao Oráculo de Cumas".

Os mistérios de Bran



Construído no final dos anos 1300, o Castelo de Bran foi erguido em um penhasco na antiga fronteira entre a Transilvânia e a Valáquia para ser uma fortaleza contra a expansão do império Otomano.

O Conde de Bran, senhor do castelo, possuía uma vida exclusivamente noturna, delegando a alguns conselheiros de confiança as demandas que precisavam ser resolvidas durante o dia e, ao anoitecer e por toda a madrugada, aquele lugar parecia ter uma vida à parte.

Segundo as lendas, Bran era um vampiro que habitava o castelo, e os conselheiros e servos daquele lugar seriam zumbis, atuando como seus olhos, ouvidos e boca durante a luz do dia.

RECEPCIONADOS EM BRAN

Vanlof convocou parte da cavalaria da guarda e um pequeno grupo com os melhores soldados da infantaria para escoltá-lo na viagem até Bran. Rändaja também foi chamado, para seguir ao lado do conde.

Durante a jornada, incidentes e imprevistos forçaram os viajantes a uma alteração improvisada na trilha programada, e a passagem pelo meio da perigosa Floresta de Abetos tornou-se inevitável. Nessa parte do trajeto, o grupo foi atacado por um bando de javalis gigantes, resultando em um número considerável de baixas. Mesmo assim, a expedição seguiu rumo ao seu destino.

Quando chegaram ao Castelo de Bran já era noite, e menos da metade da comitiva havia sobrevivido. A ponte levadiça começou a baixar para recebê-los, como se já estivessem sendo aguardados, e o Conde Vanlof e Rändaja começaram a atravessá-la à frente de Setbar, o comandante da tropa, que vinha logo atrás com o que restou dos seus homens.

Na outra ponta, na entrada do castelo, o próprio Conde de Bran os aguardava. Apenas seu vulto era visível, envolto em uma longa capa e, atrás dele, diversas sombras se agitavam, provavelmente membros da sua guarda pessoal. A imensa lua vermelha, eclipsada pelo castelo, transformava os contornos daquela construção em uma linda e tenebrosa silhueta gótica.

Aos sons da noite se acrescentavam os dos cascos dos cavalos visitantes tamborilando naquela longa ponte de madeira enquanto o conde e o mago continuavam seguindo à frente, para demonstrar que vinham em visita, e não para guerrear.

O FOSSO INFINITO

Logo que os cavalos de Vanlof e Rändaja ultrapassaram a metade da travessia, houve um alvoroço no bloco da guarda

que vinha alguns metros atrás deles, pois a parte da ponte sob seus pés começou a se abrir como se fosse um imenso alçapão e, logo, um a um, os soldados foram despencando no fosso. Setbar, que se mantinha à frente daquele grupo, ainda conseguiu dar um salto e se agarrar à beira daquela abertura, mas uma flecha incendiária certeira vinda do castelo atravessou a escuridão da noite e o derrubou no fosso, ao lado de seus colegas. O fogo da seta em seu corpo iluminou aquele buraco infinito por alguns segundos, e depois se apagou, devolvendo-lhe a escuridão.

Sem poderem retornar, Vanlof e o bruxo seguiram na direção de Bran, que lentamente se virou e entrou no castelo, enquanto alguns de seus lacaios foram ao encontro dos dois intrusos.

Por fim, o Conde Vanlof foi transformado em um vampiro e pôde conhecer detalhadamente o submundo do universo paralelo que existia dentro do castelo, mas como um condenado que passaria a viver aprisionado naquele terrível lugar onde "só há portas de entrada", como teria dito o carrasco que o levou até lá.

Rändaja foi poupado de virar um vampiro, pois perderia suas capacidades premonitórias, para passar a ser um dos principais conselheiros do Conde de Bran.

FIM DE JOGO PARA O CONDE.

Retorne para a **HORA DA DECISÃO** da página **12** do capítulo **"Brasov, Transilvânia - 1425"**.

Viagem ao Oráculo de Cumas



O Oráculo de Cumas foi um famoso local de profecias da Grécia Antiga e da Roma Antiga. Suas principais profetisas eram chamadas de sibilas, e lendas mitológicas destacam uma dessas videntes, chamada Amateia, por ter recebido diretamente de Zeus a missão de orientar os seres humanos assim que recebeu o dom da profecia. Em troca, ela fez o pedido de ter uma vida milenar, mas não mencionou a juventude eterna e permaneceu envelhecendo, mesmo sem perder sua energia vital. A única forma de interromper sua longevidade seria com a força do fogo.

Segundo informações de Rändaja, Amateia teria criado um feitiço para transportar o Oráculo de Cumas para outra

dimensão após o imperador Teodésio I, no século IV, ter ordenado a destruição dos templos considerados ímpios. O mapa apresentado pelo conselheiro apontava uma longa jornada entre Brasov e Cumas, na Itália.



Após quatro meses de viagem, a comitiva finalmente alcançou as ruínas onde um dia esteve fisicamente o Oráculo de Cumas. Uma densa neblina pairava sobre a mata quando, de repente, um corvo surgiu, pousando na estrada de terra. Lentamente, a ave começou a se transformar: suas penas negras deram lugar a um longo manto escuro com um capuz, revelando uma mulher completamente desfigurada pela ação do tempo ao longo dos séculos. Sem dúvida, era a Amateia que surgira à frente dos viajantes.

– Sua vinda até aqui já era esperada, Conde Vanlof – ela disse. – Sei dos seus planos, e quis o destino que nossos caminhos e interesses se juntassem em uma espécie de encruzilhada.

E, após poucas palavras, a sibila concordou em colaborar com o conde, transformando-se novamente em um corvo para acompanhá-lo durante a viagem de volta.

Chegando em Brasov, Amateia passou a viver em forma de ave dentro de um imenso e luxuoso viveiro nos jardins do castelo, lugar escolhido por ela como sua morada provisória. Enquanto isso, o conde mantinha-se recluso com Rändaja em seu laboratório subterrâneo, estudando o Livro Secreto da Alquimia que recebera da profetisa e assimilando as orientações que ela lhe oferecia tanto mentalmente quanto em encontros presenciais.

– O feitiço deverá ser todo concentrado em um objeto que lhe seja de extremo valor sentimental. Indico que utilize aquela coroa, a que mantém escondida à espera de uma oportunidade – disse-lhe a sacerdotisa em uma dessas ocasiões.

PEÇAS DO TABULEIRO

De tempos em tempos, o rei e o bispo de Brasov se movimentavam para fazer uma visita ao castelo. Eles possuíam interesses em comum: a conferência dos tributos pagos pelo conde e a verificação de seus recursos para avaliarem se não estariam abaixo da realidade das posses de Vanlof, que eram cada vez maiores.

A presença das duas autoridades andando juntas em meio ao público não era rotineira. Por isso, uma pequena multidão se juntou para vê-los sentados em frente ao viveiro do castelo, jogando pães aos pássaros. Por lei e pela força dos seus seguranças, nenhum plebeu podia se aproximar ou lhes dirigir a palavra.

Ao admirar aquelas lindas aves, o rei ordenou a um dos seus lacaios:

– Confisque e leve um bando desses animais para que façam parte da temporada da caça *res regia*![3]

Naquele exato momento, como já era previsto por Amateia para ser o estopim dessa história, diante dos olhos incrédulos daqueles que ali estavam, ainda em forma de corvo, ela voou em direção à grade do viveiro para então voltar à sua forma humana. A impressionante transformação daquela ave em uma sacerdotisa centenária foi mais do que suficiente para escandalizar a coroa, o clero e toda a população do feudo, reforçando convincentemente os constantes argumentos e acusações de Ladislaus contra Vanlof.

"O conde realmente trouxe bruxaria para o reino!", tornou-se o rumor que se espalhava por todos os cantos.

Como consequência, Vanlof, Rändaja e a profetisa foram levados à masmorra para serem julgados, o que certamente resultaria nas suas execuções. Antes de ser preso, o conde escondeu a sua coroa, escolhida para ser a peça-chave do

[3] N. do A.: *res regia é um termo em latim que significa "coisa do rei". Quando referida à caça real, um símbolo do seu poder e nobreza, significava que a atividade seria realizada exclusivamente para o entretenimento do monarca.*

feitiço, e ocultou em lugares distintos três amuletos de importância fundamental para possibilitar um futuro retorno do universo paralelo.

POR DENTRO DA MASMORRA

A masmorra ficava no subsolo do castelo, um lugar muito bem vigiado por Glutek, o carcereiro, dono de um enorme corpanzil e de um jeito extremamente rude. Ele era literalmente o dono daquele lugar, esquecido por todos que estavam fora dele.

Foi nesse local em que o conde, Rändaja e Amateia ficaram presos em uma cela destinada àqueles que seriam executados em pouco tempo. Glutek não se deu conta, mas, ao deixar os três novos prisioneiros juntos, facilitou a união contínua dos seus conhecimentos na busca por aquele dificílimo feitiço pelo qual poderiam ser salvos da condenação à morte na fogueira. Era necessário transportar o castelo para um universo paralelo o quanto antes, mesmo considerando as imprevisíveis consequências de realizar um raro encantamento como esse às pressas e dentro de uma prisão.



Ladislaus foi ter com o rei no palácio para apressar o decreto de condenação de Vanlof. Há tempos, o monarca manteve os olhos fechados para todas aquelas acusações, porém, agora, elas não estavam apenas na boca, mas também no coração de toda a população. Se não atendesse rapidamente às expectativas, correria o perigoso risco de ser considerado conivente com aquela situação.

– Seja sábio em sua decisão, meu rei! – Ladislaus instigou. – Mas sugiro que não a adie: torne a condenação oficial, e eu não apenas me encarregarei de apresentá-la, mas farei com que seja cumprida imediatamente. – E complementou: – Pondere a hipótese de destruir completamente o castelo com o uso de catapultas, além de todas as pessoas e seres estranhos que lá habitam. Tenho certeza da boa repercussão entre seus súditos ao tomarem conhecimento da sua eficiência e rigor ao atender aos anseios da população.

– Faça do jeito que achar melhor – respondeu o rei –, desde que garanta a volta dos ânimos do povo à normalidade. Todas essas suas manobras me custaram caro, pois eu tinha outros planos para o conde e o castelo. Saberei cobrar isso de você algum dia. Agora vá!

A TRANSMUTAÇÃO

Antes de serem presos, o desenvolvimento da transmutação já estava em um estágio bem adiantado.

Seguindo as orientações de Amateia, o conde havia acabado de retornar de um lugar conhecido como Vila das Bruxas e, além de informações importantes, Vanlof trouxe consigo um frasco com uma poção que seria essencial para a conclusão do feitiço.

Na masmorra, o tempo foi muito bem-aproveitado pelos três, mas o resultado obtido, embora significativo, não correspondeu exatamente ao objetivo esperado: o envio do castelo e de todos que estivessem dentro dele para um universo paralelo tornara-se viável, mas, como nem a coroa nem os amuletos estavam ali presentes, o encanto só poderia ser desfeito quando alguém vindo de fora daquelas muralhas, na situação de visitante, encontrasse e reunisse aqueles quatro objetos. Para que isso fosse possível, o castelo reapareceria por um dia a cada intervalo de cinquenta anos, e toda a busca deveria ser concluída dentro dessas vinte e quatro horas.

Uma irônica condição do destino fora prevista por Amateia e confirmada pelas premonições de Rändaja: como recompensa pela quebra do encanto, quem conseguisse trazer o castelo de volta e torná-lo físico e palpável novamente passaria a ter

a sua posse e todo o poder a ele relacionado. Era certamente um preço muito alto a ser pago por Vanlof, mas a outra opção seria a de ver Ladislaus sair vencedor ao matá-lo e, em seguida, destruir o castelo e tudo o que lhe era mais estimado. Sem sombra de dúvida, qualquer outro destino seria melhor do que dar essa vitória ao seu inimigo.



Glutek se incomodou ao perceber uma certa movimentação em um dos corredores da masmorra e levantou-se para ir ver o que estava acontecendo. Ele chegou à porta de uma das celas a tempo de presenciar o exato momento em que Vanlof abria o pequeno frasco de cristal de forma diamantada. Dele emanou um doce perfume seguido de uma espiral de pequenas estrelas cintilantes que contornou o carcereiro para então seguir pirilampeando até tornear toda a construção do castelo.



O cavalo de Ladislaus estranhou tanta pressa, pois foi preciso manter seu galope acelerado por todo o caminho, sem as paradas para as rotineiras conversas que seu tutor costumava travar aqui e ali. Desta vez, ele carregava uma grande ansiedade na garupa. Um equino tem a capacidade de perceber os sentimentos e as sensações de quem o monta. Ao dobrar um morro, quando já era possível avistar o Castelo de Brasov na próxima elevação, houve um comando para que o galope passasse para o trote e, finalmente, para ficar completamente parado, e a energia captada do cavaleiro enquanto ele apeava da cela passou a ser indescritível.

Ladislaus olhou atônito o castelo cintilar e ir sumindo lentamente. Assim como ele, grande parte da população dos vilarejos ao redor estava presenciando o mesmo espetáculo e, com certeza, em pouco tempo surgiriam os comentários sobre a incrível falha dos governantes ao permitirem que os acusados de bruxaria sumissem com o castelo. O voivoda sabia que alguém precisaria ser castigado no lugar deles para saciar a opinião pública que ele mesmo tanto havia manipulado.

Mais tarde, o governador obedeceu à ordem de se apresentar ao rei e, dessa vez, entrou no palácio sem a costumeira soberba, para sair de lá destituído e humilhado perante a população durante o seu envio rumo à longínqua ilha-exílio de Gunoi,[4] onde deveria permanecer pelo resto da vida.

Foi assim que o conde conseguiu criar, com a ajuda de Rändaja e da Amateia, o feitiço do Ciclo Semicenturium, para escaparem da morte ao transmutar todo o castelo para um mundo paralelo. Isso acabou por se transformar em uma maldição, pois, como o previsto, eles foram condenados a viver em uma espécie de limbo até que aquele feitiço fosse quebrado por alguém que viesse de fora do castelo durante suas aparições.



VOCÊ CHEGOU AO FINAL DA PARTE I.

Siga para a **próxima etapa** na página **25**, Parte II, do capítulo **"Brasov, Transilvânia, hoje"**.

[4] Gunoi é uma palavra de origem romena associada a coisas inúteis ou repugnantes, podendo ser descrita como sinônimo de palavras como "entulho" ou "esterco".