Gustavo Marcos

A Odisseia d'Arpadil



Versão Infantil



Ficha técnica

Título: A Odisseia de Arraúl

Autor: Gustavo Marcos

Texto e versão infantil oficial: Gustavo Marcos

Direção artística: Gustavo Marcos

Ilustrações: Criadas com apoio de inteligência artificial, sob orientação do autor

Design e paginação: Com apoio de inteligência artificial

Edição: Primeira edição - 2026

Publicação: Edição de autor

ISBN: A atribuir

Depósito legal: A atribuir

© 2026 Gustavo Marcos. Todos os direitos reservados.
Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem autorização do autor.

Mensagem do autor

Queridos leitores,

Esta história nasceu junto das águas da Ria Formosa e cresceu entre viagens, antigas lendas e personagens que não baixam os braços.

Ao acompanharmos Arraúl percebemos que a felicidade não está num objetivo, mas antes surge quando menos esperamos, normalmente fruto da esperança, da amizade, do respeito, da alegria, da determinação e da coragem.

Que esta aventura vos inspire a enfrentar os vossos próprios desafios, certos de que não existe força maior do que a luz dentro de cada um de vós!

Gustavo Marcos



Uma centelha de Esperança

No coração da Ria Formosa, existiu um reino escondido entre pinheiros frondosos e oliveiras milenares: Marim, onde governavam Leia e Arraúl.

Apesar de gostarem muito um do outro, os reis sofriam por não conseguirem ter filhos. Com o passar do tempo, a tristeza transformou-se numa grande angústia. Foi essa angústia que atraiu o mal.

Homens de coração cruel libertaram seis sombras perigosas: Tristeza, Amargura, Ira, Medo, Discórdia e Desânimo. Atraídas pelo sofrimento dos reis, as sombras espalharam-se pelo reino. Por onde passavam, as pessoas ficavam imóveis, transformadas em pedra. Até Leia foi atingida. Em pouco tempo, uma escuridão pesada cobriu Marim.

Arraúl conseguiu escapar e procurou abrigo junto do seu amigo Zéfiro, o vento do Oeste.

— Sozinho, não conseguirás vencer estas sombras — avisou Zéfiro. — Terás de reunir seis esferas de luz: Esperança, Amizade, Respeito, Alegria, Determinação e Coragem. Só reunindo as seis poderás ser digno de receber de Zeus o fogo sagrado. Sem esse fogo, será impossível derrotar as sombras.

Arraúl não gostou da ideia de pedir ajuda a Zeus, pois o deus grego tinha sido responsável pela destruição da sua terra natal, a Atlântida. Porém, não havia outra forma de salvar Marim.

Nessa noite, Arraúl subiu para o barco e soltou as amarras. Foi então que uma luz apareceu no topo do mastro. Era a esfera da Esperança, brilhando no meio da escuridão! Guiado por ela, o rei iniciou a longa viagem para salvar Leia e todo o povo de Marim.





O gigante Gerião

A primeira paragem foi Ayamonte, capital do povo Esuri. Os habitantes receberam o velho amigo com grande afeto e entregaram-lhe a esfera da Amizade. Agora, duas luzes brilhavam ao seu lado.

Arraúl continuou a navegar junto à costa. Precisava de atravessar as Colunas de Hércules, a passagem que hoje conhecemos como Estreito de Gibraltar. Mas ali vivia Gerião, um gigante enorme e muito ganancioso.

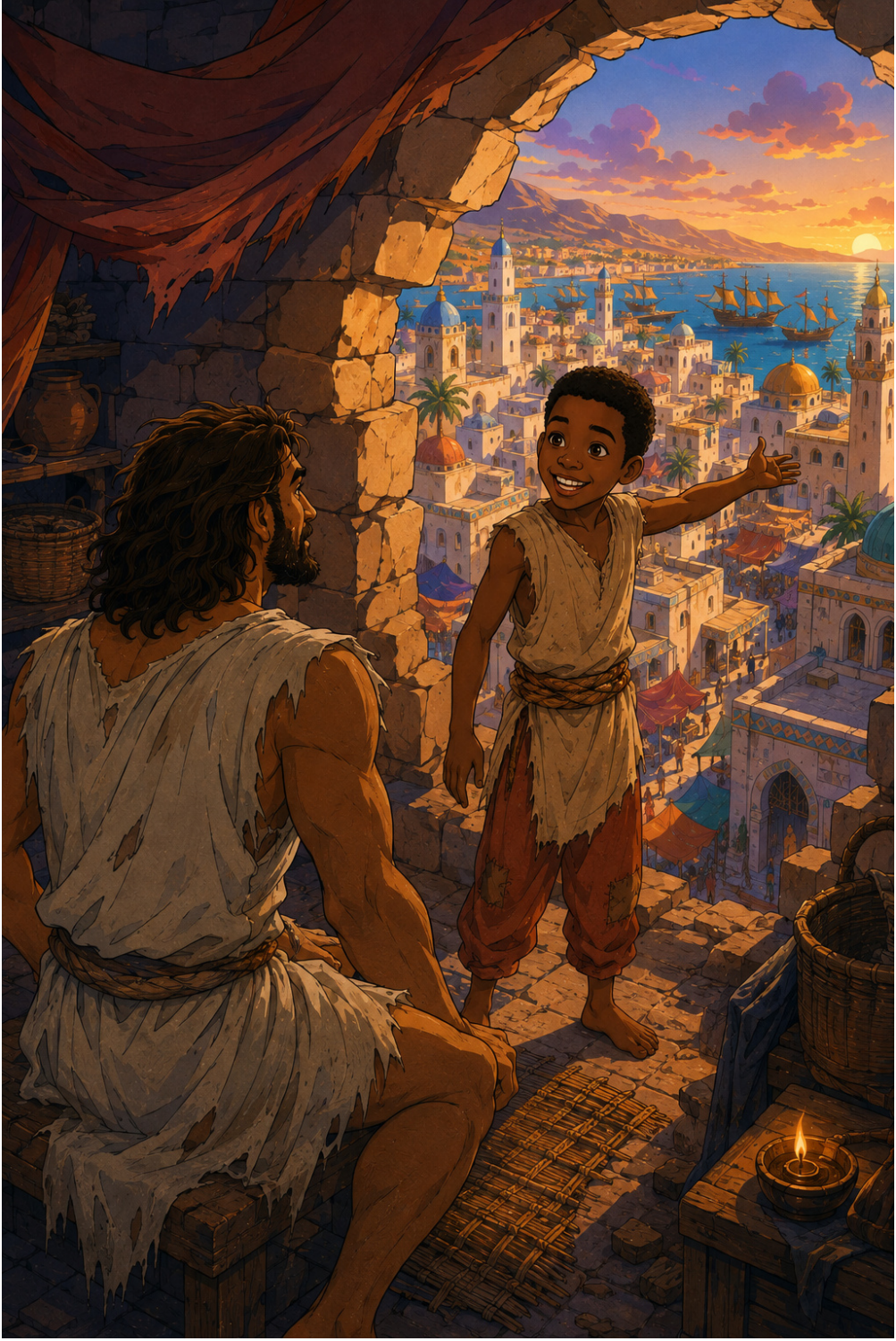
Escondido entre as rochas, Gerião preparava-se para atacar. Arraúl percebeu o perigo e pensou depressa.

— Grande Gerião! — chamou. — Ouvi dizer que existe no fundo do mar uma maça feita de ouro e pedras preciosas. Só um gigante com a tua força conseguiria encontrá-la.

Cheio de vontade de ficar rico, Gerião mergulhou de imediato. Arraúl aproveitou para passar. Quando o gigante percebeu que tinha sido enganado, ficou furioso. Bateu com tanta força na água que levantou uma tempestade. O barco de Arraúl partiu-se.

O rei teria desaparecido entre as ondas se Tounarouz, uma enorme baleia sua amiga, não tivesse chegado a tempo. A baleia já o salvara muitos anos antes, quando a Atlântida fora destruída. Mais uma vez, levou-o em segurança até à costa.





Um novo companheiro

Tounarouz deixou Arraúl perto de Gourbata, uma rica cidade comercial no Norte de África. O rei esperava encontrar ajuda. Em vez disso, foi tratado com desprezo por causa da roupa molhada e gasta.

Apenas um rapaz chamado Olhão lhe estendeu a mão. Olhão vivia sozinho e sonhava reencontrar os pais, que tinham desaparecido no mar.

— Podemos ajudar-nos um ao outro — propôs o menino. — Tu precisas de um barco e eu quero viajar.

Arraúl aceitou. Os dois começaram a trabalhar no porto para juntar dinheiro. Certo dia, chegaram cavaleiros do palácio. O príncipe estava muito doente e ninguém sabia como curá-lo.

Arraúl conhecia plantas e remédios. Foi levado ao palácio e observou o príncipe com atenção. Preparou o tratamento certo e, pouco a pouco, o rapaz melhorou.

O sultão sentiu vergonha por o seu povo ter julgado Arraúl apenas pela aparência.

— Hoje aprendemos que todas as pessoas merecem ser tratadas com dignidade — declarou.

Para agradecer, ofereceu aos viajantes um navio e a esfera do Respeito. Arraúl e Olhão seguiram viagem como verdadeiros companheiros.





O poder de deixar a raiva para trás

O navio seguiu para norte, até ao cabo de Gata. Era um lugar de rochas escuras e retorcidas, de origem vulcânica. Diziam que as sereias cantavam ali para desorientar os marinheiros.

No alto de uma falésia, Arraúl e Olhão encontraram um velho atlante. Ele continuava zangado por causa da antiga guerra entre atlantes e gregos.

— Procurar Zeus? Nunca! Os gregos destruíram o nosso povo! — protestou o velho.

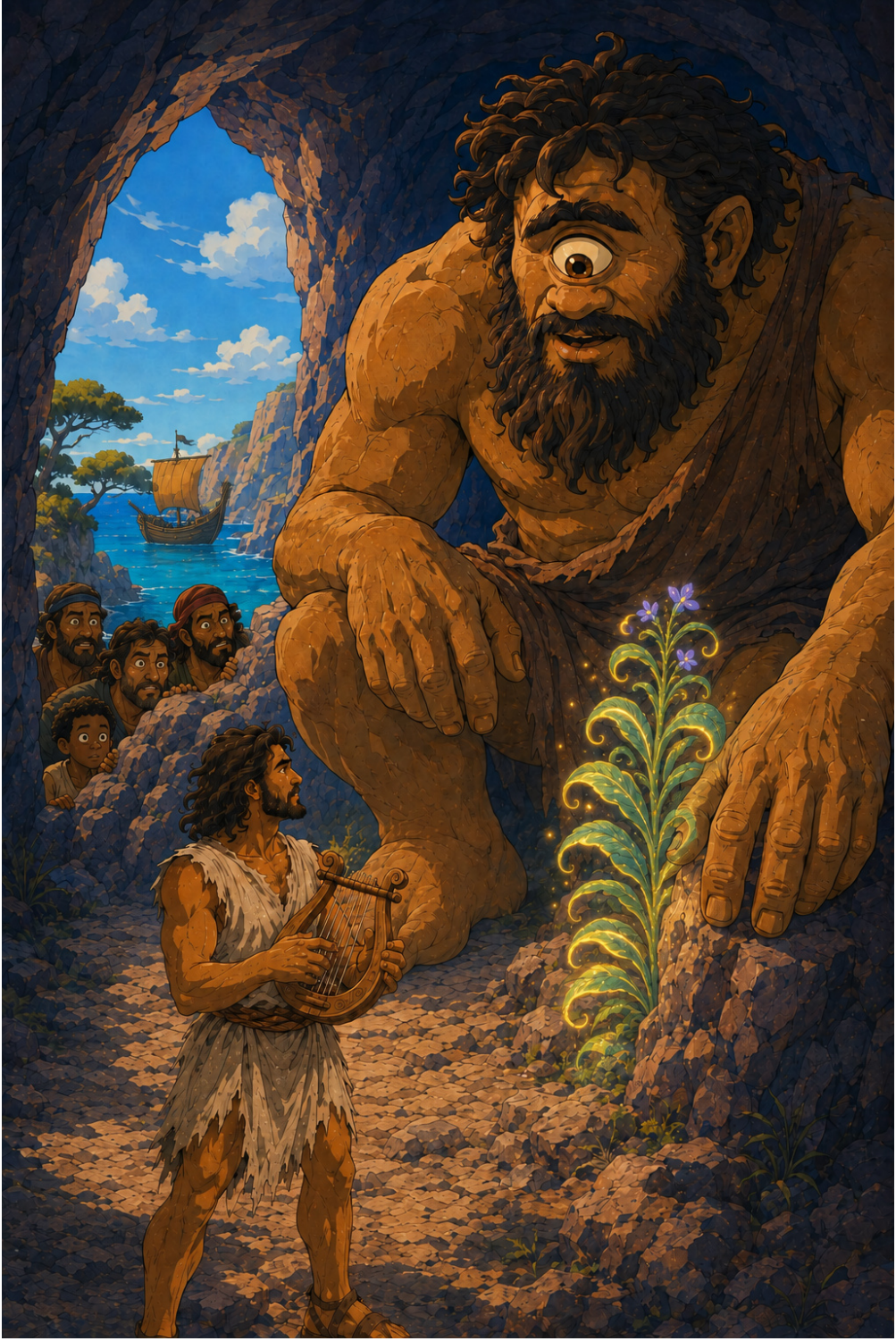
Arraúl também sentia essa dor. Porém, compreendeu que guardar raiva para sempre não reconstruiria a Atlântida nem salvaria Marim.

— O passado não pode ser mudado — respondeu. — Mas podemos tentar construir um futuro melhor!

Mais tarde, na cidade de Alicante, os amigos descobriram que deviam seguir para as ilhas Pitousas, hoje conhecidas como ilhas Baleares. Durante a travessia, a deusa Euríbia agitou o céu e o mar para os impedir de avançar. As ondas cresceram e o vento quase virou o navio.

Nesse instante, Tounarouz apareceu. A baleia enfrentou Euríbia e abriu um caminho seguro através da tempestade. Arraúl e Olhão conseguiram escapar.





O tesouro dos piratas

Perto das ilhas, Olhão viu um navio de piratas escondido numa pequena baía. Teve uma ideia arriscada: fingiriam ser piratas que tinham perdido o barco numa tempestade.

O plano resultou. Os verdadeiros piratas acolheram-nos, mas estavam preocupados. O capitão, um valenciano chamado Marcos, dormia há dias, preso por um feitiço. Só uma planta guardada pelo ciclope Orgismeno o poderia acordar.

Os piratas queriam atacar o gigante com espadas e machados. Arraúl pediu-lhes que tentassem primeiro uma solução pacífica. Levou apenas uma lira, um pequeno instrumento de cordas.

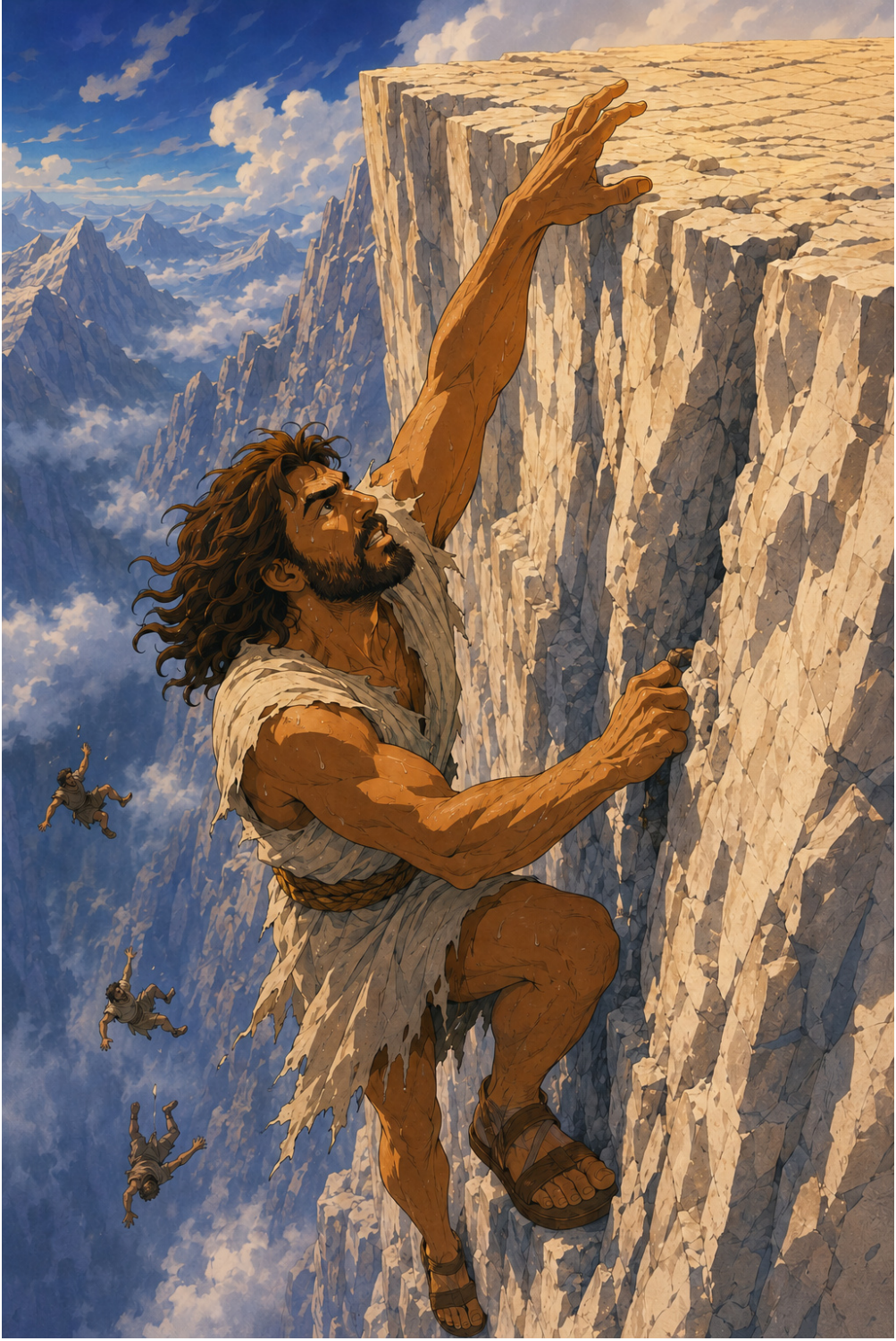
Quando Orgismeno apareceu, Arraúl começou a tocar. A música era tão calma e bonita que o ciclope deixou de gritar. Em vez de lutar, ouviu. Depois, permitiu que levassem um caule da planta mágica.

O capitão acordou e a tripulação festejou. Os piratas perceberam que nem todos os problemas se resolvem pela força.

— O nosso maior tesouro não é ouro — explicou o capitão Marcos. — É a capacidade de festejar a vida, mesmo depois de dias difíceis.

E entregou aos dois amigos a esfera da Alegria.





Alcançar a Determinação

A viagem levou-os até Ares, uma cidade no sul de França, perto da atual Toulon. Ali, algumas leis eram injustas e os guardas tratavam mal quem pensava de maneira diferente.

Gran Valira, um contador de histórias de Andorra, foi preso por partilhar contos que faziam as pessoas pensar. Olhão viu os guardas a empurrá-lo e decidiu intervir. Arraúl ajudou-os a fugir.

Agora eram três amigos. Juntos, chegaram a Torino, perto dos Alpes italianos. Acima da cidade erguia-se o Anipérvlito, uma escarpa vertical. No cimo estava a esfera da Determinação.

Muitas pessoas tentavam subir, mas todas desistiam. Olhão descobriu porquê: parte do público gritava frases para desanimar os concorrentes.

— Não vais conseguir! Volta para trás! — repetiam as vozes.

Olhão aconselhou Arraúl a tapar os ouvidos com resina. Deste modo, o rei poderia concentrar-se no caminho e na sua própria força.

A subida foi muito difícil. Arraúl escorregou, ficou cansado e teve medo. Ainda assim, avançou passo a passo. Quando chegou ao topo, ergueu a esfera da Determinação. Tinha aprendido que ser determinado não é nunca sentir cansaço; é continuar, mesmo quando custa.





O rapto de Olhão

No meio da agitação provocada pela vitória, duas divindades maldosas, Manto e Ochus, raptaram Olhão. Levaram-no para uma fortaleza cercada por pântanos.

Arraúl partiu logo em seu socorro. Sabia que podia estar a entrar numa armadilha, mas não abandonaria o amigo.

Os guardas da fortaleza capturaram-no. Manto, senhor daquele lugar sombrio, decidiu obrigá-lo a participar em provas preparadas para o fazer perder. Arraúl manteve a calma. Usou a inteligência e encontrou uma solução para cada desafio.

Furioso, Manto avançou contra ele. Nesse momento, os portões abriram-se. Gran Valira chegou com um grupo de companheiros.

— Em Ares vocês ajudaram-me! — disse o contador de histórias. — Agora é a minha vez!

Enquanto Gran Valira e os seus amigos distraíam os guardas, Arraúl libertou Olhão. Os dois fugiram pelo pântano e alcançaram a cidade de Ravena, junto ao mar Adriático.

Ali embarcaram no Tipolemo, um navio que seguia para a Grécia. Quase no final da viagem, o navio bateu num banco de areia e ficou preso. Felizmente, Tounarouz apareceu de novo e ajudou-os a chegar aos estaleiros de Patras. A partir daí, continuaram a pé.





À procura de Zeus

Arraúl e Olhão atravessaram a península do Peloponeso. Viram campos banhados pelo sol e, ao longe, montanhas com os cumes cobertos de neve.

Chegaram à Élida, a cidade responsável por Olímpia, onde se realizavam os Jogos Olímpicos em honra de Zeus. Os jogos só aconteciam de quatro em quatro anos e, naquele tempo, apenas os gregos podiam entrar no lugar sagrado.

Os viajantes não queriam causar problemas, mas também não podiam desistir. Procuraram a foz do rio Alfeu, seguindo uma pista antiga.

A floresta era densa e a noite estava muito escura. Uma cria de lobo apareceu entre as árvores. O animal não rosnou nem mostrou os dentes. Olhou para eles e começou a caminhar devagar, como se quisesse que o seguissem.

O pequeno lobo guiou-os até uma clareira iluminada por pirilampos. Arraúl procurou por todo o lado, mas não encontrou a última esfera.

— Falta-me a Coragem — lamentou.

Um velho surgiu à sua frente e apontou para o peito do rei.

— Já procuraste no lugar certo? — perguntou.

Nesse instante, uma luz intensa nasceu dentro do coração de Arraúl. A esfera da Coragem não estava escondida numa cidade nem no topo de uma montanha. Sempre estivera dentro dele. O velho transformou-se, revelando a sua verdadeira identidade: era Zeus.





Uma verdade difícil

Arraúl contou a Zeus tudo o que tinha acontecido. O deus também falou sobre a guerra entre gregos e atlantes. Ambos reconheceram os erros do passado e escolheram o perdão. Então Zeus entregou-lhes uma chama do fogo divino para combater as sombras.

Olhão descobriu também a verdade sobre a sua família: os pais tinham morrido num naufrágio. A notícia doeu-lhe muito. Arraúl abraçou-o, e os dois choraram juntos.

Durante a viagem, Olhão começara a ver Arraúl como um pai. Ao aproximarem-se de Marim, ganhou coragem para o dizer.

— Arraúl, posso ser teu filho? — perguntou.

O rei ficou confuso. Durante tantos anos, imaginara que o seu filho teria de nascer no palácio. Não percebeu que uma família também pode nascer do cuidado, da confiança e do amor.

Sem pensar bem, respondeu de forma fria. Arraúl estava demasiado preocupado com o fogo, quase a apagar-se. Marim já se conseguia ver ao longe. As sombras aguardavam a batalha final.





A luz que venceu a escuridão

Quando o navio chegou a Marim, as seis sombras rodearam-no. Pareciam não ter medo do fogo divino.

Olhão avançou para as enfrentar. Lutou com toda a energia, mas uma sombra atirou-o ao mar.

Arraúl teve de escolher: guardar a chama de Zeus ou salvar o menino. Se largasse a chama, ela poderia apagar-se. Mesmo assim, não hesitou. Saltou para a água escura.

Conseguiu levar Olhão até à praia. O rapaz estava muito frio e não reagia. Perto deles, Leia continuava transformada em pedra. As sombras aproximaram-se, certas de que tinham vencido.

Arraúl apertou Olhão nos braços. Finalmente compreendeu o que o coração já sabia.

— Por favor, Zeus, salva o meu filho! — pediu aos céus.

A palavra “filho” acendeu uma pequena luz. Essa luz cresceu até se transformar numa enorme chama. O fogo sagrado explodiu, graças ao amor, à coragem e a todas as decisões tomadas durante a viagem.

Mil raios iluminaram o céu. Nesse momento, o povo Esuri chegou de Ayamonte para ajudar. Unidos, enfrentaram as sombras. A Esperança venceu a Tristeza, a Amizade afastou a Amargura, o Respeito acalmou a Ira, a Alegria enfraqueceu o Medo, a Determinação superou o Desânimo e a Coragem acabou com a Discórdia.

A escuridão desapareceu. Olhão abriu os olhos. Leia e os habitantes de Marim voltaram a ser pessoas. O reino acordou para um lindo dia de primavera.





Os Jogos de Quelfes

Arraúl pediu desculpa a Olhão e perguntou se ainda queria ser seu filho. O menino sorriu e abraçou-o. Leia recebeu-o com carinho. A família que tanto desejavam estava, finalmente, reunida.

Um ano depois, Leia teve uma menina chamada Quelfes. Para celebrar o nascimento, Zeus chegou a Marim acompanhado pelos deuses do Olimpo.

Diante de gregos e atlantes, anunciou uma paz duradoura entre os dois povos. Em honra de Quelfes, seriam criados jogos abertos a todas as crianças, qualquer que fosse a sua origem.

Esses jogos ensinariam a competir com amizade, respeito, alegria, determinação e coragem, sem nunca perder a esperança. Ficariam conhecidos como os Jogos de Quelfes.

E foi assim que uma viagem iniciada na escuridão terminou com uma nova família, um reino livre e um compromisso eterno de paz.

As seis esferas de luz



Esperança

Acreditar que é possível melhorar.



Amizade

Ajudar e aceitar ajuda.



Respeito

Tratar cada pessoa com dignidade.



Alegria

Encontrar luz mesmo nos dias difíceis.



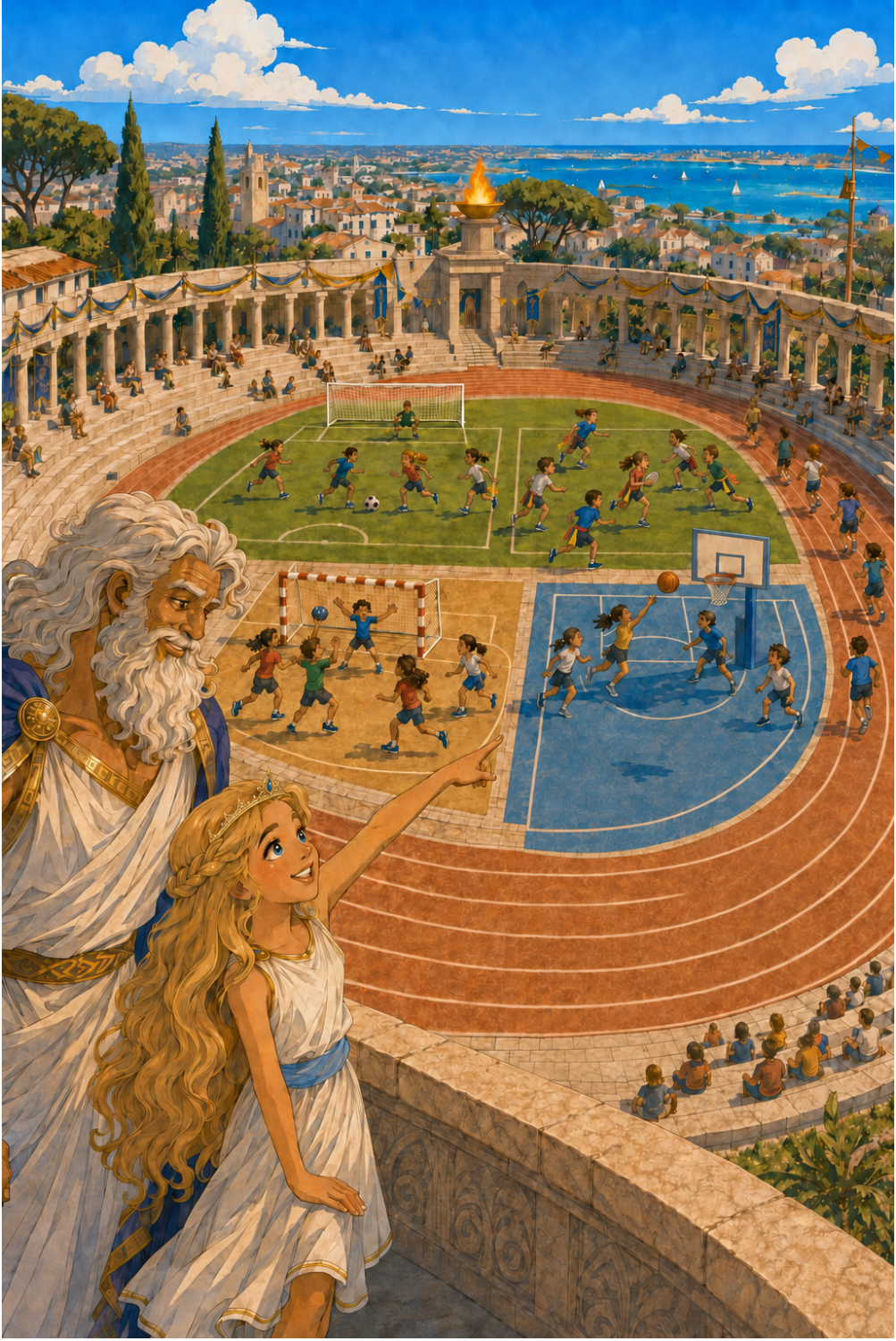
Determinação

Continuar apesar dos obstáculos.



Coragem

Agir mesmo quando sentimos medo.




Ατλαντιάδα
JOGOS DE QUELFES