

*Cambridge
1907*



S H A N D A R
E O FEITIÇO DE
M U N G O

Peca infantil em um ato.

História original:
Luiz Henrique Palese
Roteiro e diálogos:
Luiz Henrique Palese
Adriane Mottola



Em um planeta onde a superfície é gelada, os habitantes vivem em cavernas subterrâneas. Duas raças inteligentes habitam esse mundo: os humanos e os glips, duendezinhos de olhos luminosos. Após uma longa guerra, os humanos dominaram os glips, usando-os como servos, e criaram uma sociedade rígida, onde todos devem obediência total a Aracne, uma rainha guerreira em forma de aranha.

A história inicia quando Rhanda, namorada de Shandar - o herói dessa história, é levada por Kondraai, um ancião cego responsável pela manutenção e fiscalização das tradições do clã, para a Fortaleza de Aracne. Shandar, ao saber, por seus amigos glips, do perigo que Rhanda corre na Fortaleza, resolve resgatá-la.

Ao chegar lá, Shandar descobre que Kondraai na verdade é Munço, o feiticeiro, e que Aracne na verdade é Amata, a rainha-mãe de todo o clã. Fica sabendo também que Rhanda será devorada por essa aranha carnívora, o que tenta impedir. Porém, Munço, que hipnotizara Rhanda, ordena que esta ataque Shandar. Durante a luta, a um gesto de Munço Shandar perde a visão, sendo derrotado por Rhanda. Munço então ordena Rhanda que leve Shandar à superfície, onde deve ser deixado para morrer.

Já sem forças, Shandar é encontrado por Sping!, um glip acostumado a sobreviver na superfície. Ao saber que Munço é o responsável pelo banimento de Shandar, Sping! revela-se um bruxo que tem uma antiga rixa com o inimigo de Shandar. Por isso, propõe-se a ajudá-lo, desde que nosso herói se disponha a enfrentar vários perigos.

Após atravessarem os mais perigosos obstáculos, como o Labirinto Mais-do-que-Escuro, a Gruta Gelada, o território do terrível Whumma, o rio subterrâneo com a mais forte correnteza do planeta e a Garganta do Vai-Não-Vai, chegam, finalmente, ao seu objetivo.

Na gruta onde Munço realizou seu feitiço de dar visão aos humanos, que anteriormente eram cegos, e transformou Amata em Aracne, Shandar encontra os moldes dos rostos dos primeiros filhos de Amata, os primeiros homens dotados de visão. Fica sabendo, por Sping!, que todo feitiço traz em si a possibilidade de ser desfeito e que, usando um desses moldes como uma máscara que impeça sua visão, terá poderes sobre Munço.

Voltando à fortaleza, Shandar desafia Munço, que novamente se utiliza de Rhanda para combatê-lo. Com a ajuda da máscara e de seu amigo Sping!, um glip, o herói desta vez vence a luta, quebrando o feitiço. Amata, durante a luta, através de uma trapalhada de Sping!, livrou-se da forma de Aracne e diz a Shandar como Rhanda voltará ao normal. Munço tenta fugir, mas é impedido por Sping!. Lembrando-se de um presente que Sping! mandara a Munço, no caso de Shandar sair vitorioso, o herói joga-lhe um saquinho que contém uma mágica que atinge Munço, destruindo-o.

Com o fim de Munço, humanos e glips conviveram em igualdade e o modo de vida guerreiro do clã foi substituído por outro mais harmonioso e pacífico.

P E R S O N A G E N S



OS HUMANOS

SHANDAR, o herói da história,
jovem aspirante a guerreiro do clã;

RHANDA, a mocinha,
namorada de Shandar e aspirante a guerreira do clã;

KONDRAAI, ancião cego que orienta os jovens do clã
mas que na verdade é...

MUNGO, o vilão,
um feiticeiro muito poderoso;

APACNE, aranha carnívora
mas que na verdade é...

AMATA, a rainha do clã enfeitizada por Mungo,
a mãe dos primeiros humanos a enxergar.

OS GLIPS - duendezinhos de olhos luminosos

SPERGH!, o nojento,
servo de Kondraai;

SPING!, o inquieto,
amigo de Shandar;

SPLÖNC!, o resmungão,
amigo de Sping!;

SPLUMB!, o lento,
também amigo de Sping!;

SPÖNG!, o sabido,
um velho bruxa.

CENA I

(Shandar e Rhanda entram correndo, brincando de pegar em tor no das estalactites. Riem o tempo todo. Rhanda vem até a frente, salta e senta no chão. Ele vem correndo, também salta e cai a seu lado.)



- SHANDAR - Peguei!
- RHANDA - Eu é que te peguei, Shandar.
- SHANDAR - Você me pega sempre.
- RHANDA - Temos que aproveitar, ora. As provas para nos tornarmos guerreiros se aproximam e talvez a gente fique muito tempo separados.
- SHANDAR - Talvez possamos fazer as provas no mesmo lugar.
- RHANDA - Mas não se pode namorar, durante as provas.
- SHANDAR - É que aí não ficaremos longe e talvez se possa fazer um treinamento de ações secretas...
- RHANDA - Shandar! Pelo menos durante as provas você podia se comportar, não é?
- SHANDAR - Eu sou sempre comportado, Rhanda, os outros é que não têm senso de humor.
- RHANDA - *(Escapando dele.)* Se pedissem senso de humor nas provas, você não precisaria nem fazê-las.
- SHANDAR - É, mas parece que isso está contando pontos contra mim, pelo menos nas tarefas preparatórias.
- RHANDA - Tenho sido elogiada nas tarefas, acho que não vou ter problemas nas provas.
- SHANDAR - As tarefas estão cada vez mais frequentes, nem dá mais tempo pra ver você.
- RHANDA - Então aproveite.
- SHANDAR - É, antes que apareça outra... tarefa! Eu tinha esquecido! Tenho uma! Vou ter que ir, nos vemos depois.
- RHANDA - Shandar, que absurdo! Não se esquece uma tarefa.
- SHANDAR - Tem tempo.
- RHANDA - *(Afastando-o.)* Vã logo, então.
- SHANDAR - *(Exagerando.)* Céus, ela me manda embora...
- RHANDA - *(Rindo.)* Mas volte logo.
- SHANDAR - Tão rápido quanto... Acho que tive uma idéia! Nos vemos depois?
- RHANDA - *(Exagerando também.)* Mal posso esperar.
- SHANDAR - *(Idem.)* Será que suportaremos tanto?
- RHANDA - Eu já não aguento mais...
- (Saem, cada um para um lado.)*

CENA II

(No interior de uma caverna está Kondraai, o ancião cego que se aproxima, guiado por Spergh!, o nojento - um gliv-criaturinha de olhos luminosos.)

- KONDRAAI - Spergh!, onde está me levando, seu pequeno nojento?
- SPERGH! - À plantação de cucumelos, mestre. O próximo jovem a ser av

LIBERADO EXCLUSIVAMENTE PARA EFEITO DE CENSURA DO TEXTO, AS REPRESENTAÇÕES ESTÃO SUJEITAS A NOVA AUTORIZAÇÃO



liado por vossa sereníssima sabedoria, venerável Kondraai, é Shandar, filho de Khondar.

- KONDRAAI - Lembro desse rapaz: é do tipo problemático. Pode ser muito perigoso quando alguém tão jovem resolve agir assim, por conta própria.
- SPERGH! - Um rapaz muito perigoso. Concordo inteiramente com o senhor, como sempre aliás...
- KONDRAAI - Talvez ainda haja tempo para controlá-lo, para ensiná-lo a se comportar como os outros.
- SPERGH! - Para o senhor tudo é possível, mestre.
- KONDRAAI - Como ele tem se saído em suas últimas tarefas, Spergh!?
- SPERGH! - Sua última incumbência, mestre Kondraai, consistia em rastrear um whumma que apareceu perto de um povoado. Coisa simples, para que os guerreiros pudessem perseguí-lo depois, mestre. Mas o irresponsável acabou por capturá-lo vivo e ainda por cima entrou no povoado montando a temível criatura. Causou pânico! A maior confusão!
- KONDRAAI - Perigoso... A disciplina do clã deve ser preservada a qualquer custo!
- SPERGH! - Concordo inteiramente, mestre! Não é incrível que pensemos sempre da mesma maneira?... Não podemos tolerar um procedimento tão irregular. Esse irresponsável merece uma punição exemplar! Jamais poderia receber o título de "Guerreiro da Rainha"...
- KONDRAAI - Cale-se, Spergh! Somente eu decido o que cada um merece! Entendeu?
- SPERGH! - Sim, mestre. Claro, mestre... Ah, chegamos mestre.

CENA III

[Kondraai e Spergh! chegam ao lugar onde Shandar deveria estar perseguindo uma pulga das cavernas, um bichinho pulador que cava túneis logo abaixo da superfície e estraga as plantações de cogumelos. Ela se denuncia por deslocar pelos túneis pulando, o que faz surgir montinhos de areia na superfície. Mas quem está tentando capturar a pulga é Sping!, o inquieto, um glip que serve a Shandar. Tenta capturá-la com um porrete - pois aos glips é proibido usar armas - ou se jogando sobre ela, sem o menor sucesso, o que só diverte a pulga... e deixa Sping! exausto.]

- KONDRAAI - *[Ouvindo o barulho da perseguição.]* O que acontece, Spergh?
- SPERGH! - A tarefa de Shandar era capturar uma pulga da caverna, mestre. O bichinho já danificou quase toda a plantação de cogumelos. Mas quem está tentando fazer isto é um glip.
- KONDRAAI - Pergunte ao glip onde está Shandar.
- SPERGH! - Você aí! Venha cá, seu verme! Onde está o jovem encarregado de caçar a pulga?
- SPING! - Meu amo Shandar disse que iria caçar a pulga de outro jeito, senhor.
- KONDRAAI - Quem é você, pequeno glip?
- SPING! - Me chamam Sping!, o inquieto, senhor, servo de Shandar.
- KONDRAAI - Ele lhe mandou fazer isto?
- SPING! - Não, senhor.
- KONDRAAI - E por que faz, então?



- SPING! - Bem, senhor, é que meu amo me preocupa um pouco às vezes faz as coisas de um jeito estranho. Temo que acabe se metendo em confusão.
- KONDRAAI - Ele não deveria estar aqui, caçando a pulga?
- SPING! - Meu amo diz que correr atrás de uma pulga com uma lança...
- KONDRAAI - Continue.
- SPING! - Melhor não, senhor.
- KONDRAAI - Fale.
- SPERGH! - Como ousa não responder ao venerável Kondraai, pequeno idiota?
- SPING! - Bom, ele diz que isso não é muito inteligente.
- KONDRAAI - Diz, é? E ele não sabe que há séculos este é o método utilizado para caçar pulgas?
- SPING! - Sabe, sim, senhor.
- SPERGH! - Viu, mestre, esse Shandar insiste em contrariar as tradições do clã.
- KONDRAAI - Cale-se, Spergh! (A Sping! Mas diga, por que um glip, que é apenas um servo, se preocupa tanto com o destino de seu amo?)
- SPERGH! - É, o que você ganha com isso, hein?
- SPING! - Nada não! Eu juro! É que todos os glips que conhecem Shandar gostam dele, é nosso amigo, passa a maior parte do seu tempo se divertindo com a gente.
- KONDRAAI - Hum... contra nossos costumes.
- SPERGH! - (Anotando.) Isso só conta pontos contra ele, não é, mestre? He, he, he...
- KONDRAAI - E você sabe como ele pretende cacar a pulga?
- SPING! - (Olhando, apavorado, algo que se aproxima.) A...a...cho que c-com a...aquilo...o...o. (Sping! e Spergh! saem correndo, deixando o cego perdido.)
- KONDRAAI - Spergh! (Spergh! atende ao seu chamado, puxando Kondraai para longe.)

CENA IV

- (Shandar entra, montado num gigantesco whumma.)
- KONDRAAI - (Depois de escutar o que Spergh! lhe cochicha.) Acha divertido assustar os outros, Shandar?
- SHANDAR - (Desmontando do whumma.) Não foi essa a intenção, venerável Kondraai. Apenas trouxe o whumma para caçar a pulga.
- KONDRAAI - E por que não faz como todo mundo, correndo atrás dela com uma lança?
- SHANDAR - É que não pretendia fazer uma competição de corrida e saltos com a pulga. (Corre e salta. A pulga, que acompanha todo o diálogo, acha divertida essa parte e ri. Sping! joga uma pedra nela, fazendo com que fique quieta.)
- KONDRAAI - Você sabe que quem não executa uma tarefa que lhe foi determinada nunca será considerado um membro do clã e pode até ser expulso das cavernas...
- SPERGH! - ...para a superfície gelada do planeta, onde não há nenhuma chance de sobrevivência?



- SHANDAR - É claro que sei.
- SPING! - [Jogando-se aos pés de Kondraai.] Por favor, tenha pena de meu amo. É um bom rapaz, apenas muito jovem, o senhor sabe como é. Dê-lhe mais uma chance, só uma, por favor.
- SPERGH! - Solte os pés de meu mestre, idiotinha. Nenhum glip fala assim com mestre Kondraai sem antes passar por mim. [Deixa um pé a disposição para que Sping! se jogue aos seus pés.]
- SHANDAR - Por favor, perdoe meu glip, ele fica um pouco inquieto às vezes. Se me permite, venerável Kondraai, vou lhe mostrar como pretendo pegar a pulga. [A pulga ri.] Como podem ver, lá está ela. [A pulga se exhibe toda.] E lá está um whumma, o la garto das cavernas. [O whumma faz cara de bobão e a pulga faz pouco caso.] Sabem o que o whumma come? [A pulga fica curiosa.] Pulga da caverna! [Ela começa a ficar preocupada.] Pode pegar, whumma. [O whumma enfia a língua na areia e começa a sugar. A pulga, desesperada, tenta fugir, mas é sugada cada vez mais para perto do whumma, que termina por engolir-la. Ele tira a cara do chão e ri, bobão.] Pode ir, whumma. Não preciso mais de você. [O whumma sai.] Se os guerreiros do clã domesticassem os whumma em vez de cacá-los, poderiam descobrir muitas outras utilidades para eles, venerável Kondraai.
- KONDRAAI - Você quer ensinar a mim, Kondraai, que através dos tempos tenho orientado os jovens do clã, como as coisas devem funcionar? Você é muito pretensioso, Shandar. O mais importante é cumprir as tarefas da maneira como lhe mandam pois assim tem dado certo através dos séculos.
- RHANDA - [Chegando, distraída.] Shandar! Você está aí? Ah, logo vi, um whumma nas proximidades só podia ser coisa sua... Oh, desculpe, venerável Kondraai.
- KONDRAAI - Spergh! Quem está aí?
- SPERGH! - A jovem Rhanda, mestre. Seus registros de tarefas são muito bons, ao contrário desse aí.
- KONDRAAI - Falarei com ela depois. [A Shandar.] Em todo o caso, fedelho, prepare-se, pois a partir de agora suas atitudes serão avaliadas com muito mais rigor. Se, por exemplo, você tivesse feito as coisas como devia, estaria numa situação tão privilegiada quanto a da jovem Rhanda e em breve seria aceito como guerreiro do clã.
- RHANDA - Por favor, senhor, eu mesma poderia ajudar Shandar a se ajustar aos princípios do clã, se isso for necessário. Creio que é só uma questão de tempo.
- SPERGH! - [Puxando Kondraai à parte.] A garota parece um pouco aflita, mestre. Parece existir entre ambos algo mais do que uma simples amizade.
- KONDRAAI - Isso não interessa agora, Spergh! Cale-se!
- SPERGH! - Como não, mestre. Talvez sim...
- KONDRAAI - Fale logo o que está pensando, seu nojentinho.
- SPERGH! - Foi apenas uma brilhante idéia que tive agora, mestre. Está chegando a época da escolha de um novo guardião para a Rainha. A moça tem um bom desempenho em suas tarefas, o que justificaria a escolha. E além disso, olhe prá eles. Ah, desculpe, mestre. [Shandar e Rhanda, que de início discutiam, agora namoram.] Estão apaixonados. A escolha de Rhanda talvez estimule o jovem Shandar a comportar-se melhor. Além disso, creio que não encontraríamos melhor candidata para guardiã da Rainha Aracne.



- KONDRAAI - Você é absolutamente nojento, Spergh!
- SPERGH! - Obrigado, mestre.
- KONDRAAI - Mas tem toda a razão. (A Rhanda.) Rhanda, tenho uma surpresa para você. Por seu desempenho em suas tarefas, você será nomeada guardiã da Rainha sem precisar fazer as provas do clã. Sabe o que isso significa?
- RHANDA - É realmente uma grande honra, venerável Kondraai, mas é que Shandar e eu costumamos... bem, o senhor sabe, namorar e nessa situação fica um pouco difícil, pois Shandar ainda não é um guerreiro e aos guardiães da Rainha não é permitido sair da Fortaleza.
- SHANDAR - Sim, e aqueles que não pertencem à guarda são proibidos de entrar.
- KONDRAAI - Você tem qualidades, Shandar. Se daqui para a frente você mantiver um comportamento adequado, prometo torná-lo um guardião da Rainha também.
- RHANDA - Obrigada, venerável Kondraai. Shandar irá se esforçar, não é, Shandar?
- SHANDAR - (Sem alternativa.) É claro.
- SPERGH! - (À parte, morre de rir, sem notar que é observado por Sping!) Pode se esforçar o quanto quiser, Shandar, pois Rhanda jamais sairá da Fortaleza de Aracne. E você não vai gostar de entrar lá, quando chegar a sua vez... (Sping! fica intrigado com essa fala de Spergh!)
- KONDRAAI - Venha comigo, Rhanda. O treinamento dos escolhidos deve começar imediatamente. (A Rhanda e Shandar não resta outra alternativa senão separar-se, com um beijo.) Spergh!, vamos embora.
- SPERGH! - Agora mesmo, mestre.
(Saem os três.)

CENA V

- (Shandar e Sping! ficam andando de um lado a outro, preocupados. Falam sem que um escute o que o outro está dizendo.)
- SHANDAR - Adeus, boas idéias! Adeus diversão! A vida vai ficar mais chata.
- SPING! - Aquele nojento do Spergh!, prá falar aquilo, tem que saber alguma coisa.
- SHANDAR - Por que será que um membro do clã não pode ter imaginação? Eles me mandaram acabar com a pulga. Eu acabei com a pulga. Por que tudo tem que ser feito como é feito há séculos?
- SPING! - Spergh! É só encontrar ele, me jogar em cima dele, puxar a aqueles orelhões dele, pisar em cima dele e... aí eu pergunto prá ele: "Vai confessar ou não vai? Por que ninguém sai da Fortaleza, Spergh!?"
- SHANDAR - É, mas se eu quiser ver Rhanda de novo, o melhor é fazer do jeito deles. Eu nem queria ser guardião da Rainha, mas parece que é o único jeito. Bom, se eu vou mudar é melhor começar logo. Shandar, vamos para a próxima tarefa. (Sai.)
- SPING! - Isso, decisão! Não precisa se preocupar, Shandar. Eu estou do seu lado. Shandar? Espere por mim! (Procura Shandar, não o vê e sai pelo lado errado.)



CENA VI

(Spergh!, Kondraai e Rhanda chegam à entrada da Fortaleza de Aracne. Kondraai para.)

KONDRAAI - Não preciso mais de você, Spergh! Suma.

SPERGH! - Sim, mestre. Obrigado, mestre. Chame quando precisar, mestre.

RHANDA - (Fazendo menção de guiar Kondraai.) Deixe que eu o ajude, venerável Kondraai.

KONDRAAI - Não é necessário, minha jovem. A Fortaleza de Aracne não tem nenhum mistério para mim, pois os séculos me ensinaram todos os caminhos. Nem Spergh!, meu glip de confiança, entra aqui. Afinal, não se deve confiar tanto num glip. Fiz isso no passado e me arrependi. Por aqui, venha. A partir de agora esta é a sua casa. Apenas Aracne, seus guardiões e eu podemos entrar.

RHANDA - Sinto-me honrada, senhor. Mal posso esperar para juntar-me aos outros.

KONDRAAI - Fará isso no seu devido tempo. Agora, espere um pouco. Volto logo.

(Rhanda, curiosa, examina o interior da Fortaleza. Distraída, não percebe a aproximação de Aracne, que, furtivamente, segue seus movimentos. Rhanda, brincando, dá uma corrida e salta. À sua frente, surge repentinamente Aracne, uma gigantesca aranha de aparência assustadora.)

ARACNE - Quem é você? O que faz aqui?

RHANDA - (Paralisada.) Sua nova guardiã, minha Rainha. Meu nome é Rhanda. O venerável Kondraai me ordenou que eu esperasse aqui até a sua volta.

ARACNE - Kondraai trouxe você? Que agradável surpresa! Estava ansiosa por tê-la comigo. Aproxime-se. Deixe-me conhecê-la melhor.

RHANDA - (Medrosa.) Não sei se sou digna de servi-la, minha Rainha.

ARACNE - (Agarrando-a com 4 patas.) Não se preocupe com isso, minha querida. Kondraai sempre acerta na escolha, ele sabe do que eu gosto.

RHANDA - Estou a seu inteiro dispor, minha Rainha.

ARACNE - (Aproximando a boca de seu pescoço.) Tenho absoluta certeza disso, querida.

KONDRAAI - (Voltando.) Não se apresse, Aracne! Ela ainda deve ser preparada para a cerimônia.

ARACNE - Mas não demore, Kondraai. Gostei muito dela. (A Rhanda.) Você vai me servir no jantar, Rhanda querida.

KONDRAAI - (Puxando Rhanda.) Venha, Rhanda. Você deve se preparar.

CENA VII

(Sping! entra em cena da mesma forma que estava em sua cena anterior, ou seja, preocupado, à procura de Shandar e caminhando de lá para cá. Murmura. De tão distraído, nem percebe que se aproxima Spergh! Batem suas cabeças, caindo ambos sentados no meio do palco, um para cada lado. Spergh! carrega consigo uma toalhinha de banho.)

SPERGH! - Olha por onde anda, desastrado. (Reconhecendo Sping!) Ah, é o



idiotinha de Shandar. Você me paga. (Tenta pular Sping!, mas ele escapa. Desiste e acaba saindo pelo mesmo buraco onde vinha.) Droga! Agora eu vou ter que tomar banho novo prá ficar limpinho de novo prá agradar meu mestre, que é cego que nem uma porta mas que tem um nariz nojento. (Sping! segue Spergh! até que este saia. Volta, anda em círculos e, ao ter uma idéia, sai correndo...)

CENA VIII

(...até a casa de seus amigos Splônc, o resmungão, e Splumb!, o lento, que comem plop - pipoca - em uma panela sem tampa. Cada vez que uma faz "plop", eles saltam atrás dela. Isso acontece durante toda a cena.)

SPING! - Splônc! Splumb!

SPLÔNC! e- Sping!
SPLUMB!

SPLUMB! - Vem comer plop com a gente.

SPING! - O que eu preciso é da ajuda de vocês.

SPLÔNC! - Mas logo agora? Tem que ser agora?

SPING! - Tem. Temos que pegar o Spergh! e fazê-lo falar.

SPLÔNC! - Spergh!, o nojento? Argh, não gosto dele.

SPLUMB! - Falar o quê?

SPING! - O que sabe sobre a Fortaleza da Rainha.

SPLUMB! - Aquele lugar me dá medo.

SPLÔNC! - Aquele Spergh! me dá nojo.

SPING! - Aquele nojento sabe de alguma maldade. Temos que pegá-lo! (Cons-
pirador.) Eu sei onde ele está.

SPLÔNC! - Tá bom, se é prá ir, vamos logo, então.
(Sping! e Splônc saem na frente.)

SPING! - Vamos, Splumb!

SPLUMB! - Tô indo. Tô indo.

CENA IX

(Spergh! volta do banho, secando as orelhas, e é seguido por Sping! Nota alguma coisa, mas ao virar-se, Sping! já se escondêu. Recomeçando a caminhada, é seguido por Sping! e Splônc! Novamente vira-se, mas eles sumiram. Voltando a andar, aparecem Sping!, Splônc! e Splumb! - um pouco atrás, sendo chamado pelos outros, para os quais faz sinais de calma - que o seguem. Ao virar-se, eles sumiram. Vira-se para todos os lados, desconfiado.)

SPERGH! - Quem está aí? Apareça, vamos. Isso não tem graça nenhuma. Sa-
bem quem sou eu? (Ouve um barulho num canto escuro. Quando
chega perto, 3 pares de olhos luminosos aparecem.) Épa, o
que vocês querem?

OS TRÊS - Você! (Atiram-se sobre Spergh!)

SPING! - Peguei!

SPLÔNC! - Peguei! Splumb!

SPLUMB! - Tô indo. Tô indo. Peguei!

SPERGH! - Me soltem, seus desgraçados!

SPING! - Prá árvore de côcegas, rápido.

(Levam Spergh! para a árvore, que o agarra e começa a fazer côcegas. Spergh! confessa, rindo o tempo todo.)

SPINC! - Você quer morrer de rir, Spergh!?

SPERGH! - (Rindo.) Não.

SPLÔNC! - Então confesse, vamos.

SPING! - (Faz os gestos da cena V: "me jogar em cima dele, puxar aqueles orelhões dele, pisar em cima dele" e pergunta:) Vai confessar ou não vai? Por que ninguém sai da Fortaleza, Spergh?

SPERGH! - (Rindo.) Eu não vou dizer nada. Jamais vou trair meu mestre. Acham que eu sou um dedo-duro? Vocês podem me torturar até a morte que eu não vou abrir a boca prá dizer uma só palavra!

SPING! - Então, tá. A gente vai embora. Vamos, Splumb!

SPLUMB! - Tô indo. Tô indo.

SPERGH! - (Rindo.) Voltem, voltem. Eu falo, eu confesso, eu digo tudo.

SPING! - Tô escutando, nojento.

SPERGH! - (Rindo.) Eu sô sei o que eu já disse: eu nunca vi um guardião da Rainha sair de lá, aliás, eu nunca vi um guardião da Rainha depois que ele entrou naquele lugar. Sô uns restinhos de roupa.

SPING! - (Assustado.) Caramba! Preciso contar isso logo pro Shandar! Vam'bora.

SPLÔNC - Obrigado, Spergh! Divirta-se.

SPERGH! - (Rindo.) Voltem aqui, seus desgracados. Droga, me soltem, é uma ordem.

(Sping! e Splônc saem na frente. Olham para Splumb!)

SPLUMB! - Tô indo. Tô indo.

CENA X

(Sping! termina de contar a Shandar o que soube de Spergh!)

SHANDAR - Você tem certeza disso, Sping!?

SPING! - Tenho sim, Shandar. (Maroto.) O nojento foi muito sincero.

SHANDAR - Então Rhanda está em perigo. Temos que ir até a Fortaleza, Sping!

SPING! - Não dessa vez, Shandar. Não se pode entrar na Fortaleza, é proibido, até mesmo para os humanos. Além disso, aquele lugar me dá arrepios.

SHANDAR - Sei, amiguinho, eu entendo. Você já me ajudou muito. Mas eu preciso ir.

SPING! - Boa sorte, Shandar! Estaremos torcendo por você. (Olha triste e cabisbaixo Shandar se afastando.)

CENA XI

(No interior da Fortaleza de Araene, Shandar esconde-se ao ver Kondraai trazendo Rhanda para o local da cerimônia. Rhanda traz um cristal nas mãos. Param em frente a uma espécie de altar.)





KONDRAAI - Esse cristal que você retirou da rocha, Rhanda, é o símbolo de sua obediência a Aracne. Coloque-o sobre esse cristal e seu vínculo à Rainha será eterno. (Rhanda coloca o cristal e afasta-se um pouco. Kondraai aproxima-se dele e, a um gesto seu, este começa a brilhar.) Olhe fixamente para o cristal, Rhanda. Abandone-se a essa luz, brilhe com ela, seja a sua força, a sua vida. Seja nossa, Rhanda. (Rhanda vai ficando hipnotizada com a luz do cristal e as palavras de Kondraai. Enquanto fala, Kondraai retira suas roupas de ancião, revelando sua verdadeira identidade: a de Mungo, o feiticeiro. Shandar, que a tudo assiste, quase se deixa descobrir ao fazer um barulho. Mungo escuta, mas como não ouve mais nada, resolve continuar o feitiço.) E agora, Rhanda, chegou o momento de cumprir o seu destino: sua luz e a de Aracne serão uma só. (Mungo coloca uma mão sobre o cristal de Rhanda e a outra sobre o de Aracne. Porém, observa que não sente a energia deste último. Descobre que ele não está no lugar.) Mas o que há? Não sinto a energia de Aracne. O cristal, onde está o cristal? Aracne! (Vem para a frente e sente em algum lugar a força do cristal. Dirige-se para lá e descobre, caída, atrás de umas rochas, uma mulher com as mesmas feições de Aracne, mas é humana e está tão fraca que não consegue andar. Ao seu lado, no chão, está caído, o cristal.) Onde pensava ir, Aracne? Pensava escapar de mim?

- AMATA - Não me chame de Aracne, Mungo. Você sabe meu verdadeiro nome.
- MUNGO - Prefere que eu a chame de Amata?
- AMATA - É assim que me chamo quando não estou sob a forma daquela horrível criatura criada por você.
- MUNGO - Nomes agora não têm a menor importância. E quanto a ser ou não ser, eis a questão: você será quem eu quiser que seja. Temos um trato, lembra-se, Amata?
- AMATA - Trato esse que só serve a você, Mungo. Se eu pudesse desfazê-lo...
- MUNGO - Mas você não tem esse poder. E depois, se sobrevivemos aos séculos é porque estivemos unidos.
- AMATA - Por favor, Mungo, eu lhe peço: não me obrigue a sacrificar essa pobre moça a Aracne. Fico aterrorizada só em pensar que você vai me transformar novamente naquela aranha carnívora. Através dos tempos tenho sofrido com a morte de meus próprios descendentes e é hora de terminar com tudo isso.
- MUNGO - Este foi o nosso trato. Eu lhe prometi que seus descendentes poderiam enxergar como os clips e cumpri, que sua raa seria a mais poderosa do mundo das cavernas, o que também foi cumprido, e que você seria imortal e reinaria para sempre enquanto estivesse a meu lado, e aí está você. Tudo isso aconteceu porque existe Aracne. Ela deve continuar existindo, ou será a nossa morte. (Mungo pega o cristal de Aracne e nota que ele está sem força.) O cristal está sem força. Levarei ainda um tempo para transformá-la em Aracne, talvez umas 20 horas. Bem, ainda restam 20 horas de vida à jovem Rhanda.
- SHANDAR - (Saindo de seu esconderijo.) Eu não permitirei isto, Kondraai, Mungo, ou seja lá quem você for! Liberte-a imediatamente.
- MUNGO - Ah, o jovem... Shandar. Você é corajoso, rapaz. Mas muito ingênuo também.
- SHANDAR - Vim para tirar Rhanda daqui e você não vai me impedir.
- MUNGO - Sempre arrogante, não é, Shandar? Pois entrar aqui foi seu



- último ato proibido. Quer Rhanda? Leve-a. (Leva Rhanda e esta se coloca em posição de combate.)
- SHANDAR - Rhanda, o que há com você? Sou eu, Shandar.
- MUNGO - Ela não pode ouvi-lo, meu jovem. Está sob meu poder. (A Rhanda.) Pegue-o. (Ao ser atacado por Rhanda, Shandar, a princípio, recusa-se a lutar, mas é obrigado a isso para defendê-la.) Você não pode nos enfrentar, Shandar. Foi eu que dei a visão a todos vocês, e posso tirá-la, se quiser. (Faz outro gesto mágico e Shandar perde momentaneamente a visão, sendo vencido por Rhanda.) Jovem tolo, precipitou seu fim! Rhanda, leve-o, ele não mais pertence ao mundo das cavernas. (Rhanda coloca-o sobre os ombros.)
- AMATA - Mas se ele for para a superfície não terá como sobreviver.
- MUNGO - É o fim que merece por ter me enfrentado. (Mungo dirige-se para o altar com o cristal de Aracne nas mãos e Rhanda afasta-se levando Shandar.)

CENA XII

(Rhanda chega ao mundo exterior e deixa Shandar desacordado no chão. Porém, antes de ir embora, beija-o, pois mesmo hipnotizada sente algo por aquele a quem deve deixar morrer.)

CENA XIII

(Shandar está recobrando os sentidos quando passa Spong!, um glib mais velho. Está agasalhado para enfrentar a baixa temperatura da superfície.)

- SPONG! - Levanta daí, guri. Vai morrer de frio.
- SHANDAR - Me ajude. Estou morrendo de frio.
- SPONG! - Viu, eu não disse? (Pausa.) Tá bom. (Pega uma manta de um saco que carrega consigo, enrola-a em Shandar e dá-lhe de beber num cantil. Shandar dá 2 goles e Spong! retira-lhe o cantil e bebe também. Pela primeira vez, fixa o olhar em Shandar e se aproxima cada vez mais de seu rosto.) Acho que já vi seu rosto em algum lugar. Não, não pode ser. Isso foi há muito tempo. (Vão bebendo, bebendo e bebendo, mas a bebida de Spong! - o grogg - que serve para combater o frio, os deixa um pouco tontos.)
- SHANDAR - Meu nome é Shandar e...
- SPONG! - À saúde de Shandar! (Bebe.)
- SHANDAR - ...e eu tinha uma namorada chamada Rhanda que...
- SPONG! - À saúde de Rhanda! (Bebe.)
- SHANDAR - ...que está correndo um grande perigo porque...
- SPONG! - Ao perigo de Rhanda! (Bebe.)
- SHANDAR - ...porque caiu nas mãos de um feiticeiro chamado Mungo...
- SPONG! - À saúde do feiticeiro Mungo! (Bebe, dá-se conta e cuspe o grogg.) Mungo!? O feiticeiro!? Então aquele bruxo malvado continua fazendo das suas?
- SHANDAR - (Tontinho.) Rhanda, ela foi enfeitiçada por Mungo. A essa altura já deve ter virado comida de aranha.
- SPONG! - Isso nós podemos ver agora. (Faz um gesto de mão e a imagem de Rhanda aparece de forma etérea. Em OFF, ouve-se a voz dela: "Shandar".)

- SHANDAR - Rhanda! (Aproxima-se da imagem para tocá-la, mas é interrompido por Spong!)
- SPONG! - Ela não está aí. É só uma imagem. Hum, para uma humana, até que ela não é muito feia.
- SHANDAR - E ela ainda vive?
- SPONG! - Sim, mas sua força está se perdendo. É como Mungo trabalha.
- SHANDAR - Para um glip, você parece bem sabido. Onde aprendeu tanta coisa?
- SPONG! - Nem sempre os glips foram escravos, meu caro. Nós já enxergávamos no tempo em que vocês ainda se batiam nas paredes das cavernas. Antes do clã, antes de Aracne, antes que Mungo fosse o único a manipular as forças invisíveis. (Sarcástico) Se Mungo soubesse que eu ainda existo, não se sentiria tão seguro.
- SHANDAR - (Em OFF, pensando.) Se esse glip pode trazer a imagem de Rhanda e se sabe tanto quanto diz, então... ele é um bruxo!
- SPONG! - Sim, eu sou um bruxo.
- SHANDAR - (Após o susto de ver o seu pensamento adivinhado.) E nada melhor que um bruxo...
- SPONG! - ...prá enfrentar outro bruxo? Hum, melhor não, é perigoso.
- SHANDAR - Perigoso, mas excitante.
- SPONG! - Excitante, mas arriscado.
- SHANDAR - Quem não arrisca...
- SPONG! - (Decidido.) ...não consegue nada. (Pega suas coisas.) É, existe uma maneira de enfrentar Mungo, se eu estiver certo. (Respira fundo.) Temos grandes perigos e vários obstáculos pela frente. Vamos?
- SHANDAR - Vamos. E quanto mais cedo, melhor. (Andam um pouco.) Quem é você, afinal, que sabe tudo?
- SPONG! - (Para o público.) Spong!, o sabido. (Ri, maroto. Saem.)

CENA XIV

(Na escuridão da caverna, Spong! acende uma tocha.)

- SPONG! - Aqui está, Shandar, o Labirinto-Mais-do-que-Escuro. Ele é tão escuro e tem tantos túneis que mesmo os glips têm dificuldade de se orientar aqui. É a única entrada para as cavernas não vigiada pelas forças de Mungo, pois somente os glips a conhecem. (Andam algum tempo, até encontrar Sping!, Splonc! e Splumb!)
- SHANDAR - Sping!
- SPING! - Shandar!
- SHANDAR - Splonc!
- SPLONC! - Sou eu e o Splumb!... Splumb!?
- SPLUMB! - Tô indo. Tô indo.
- SPING! - Soubemos que você foi banido, Shandar. A notícia correu rápido entre os glips, daí resolvemos salvá-lo.
- SHANDAR - Eu teria me dado mal na superfície se não tivesse sido encontrado por Spong!. (Aponta para Spong!)
- OS TRÊS - Spong!, o velho?

SPONG! - (Furioso.) Velho, não. [Recompondo-se rapidamente.] Expe-
riente. [Reinicia a caminhada como se nada tivesse aconte-
cido, para e volta-se para os outros.] Vocês vêm ou não? (Os
outros se entreolham, sem entender muito bem, mas seguem-no.
Andam, andam, andam... até ficarem um pouco separados.) Não
fiquem longe de mim ou vão se perder para sempre. (Os outros
correm para ele.)



SPLÔNC! - Splumb!

SPLUMB! - Tô indo. Tô indo.

SPONG! - Alguém aí sabe chegar na Gruta Gelada? (Rindo amarelo.) Pa-
rece que a minha memória não tá lá essas coisas... (São atã-
cados por morcegos. Gritaria.) Parem de gritar. (Param.)
São os morcegos da Gruta Gelada, vou afastá-los com a to-
cha.

SHANDAR - Se são da Gruta Gelada, então vamos segui-los, rápido. (Saem
seguindo os morcegos...)

CENA XV

[...chegando a uma caverna toda azul - a Gruta Gelada.]

SPONG! - Para um humano até que você é bem esperto, Shandar. Os mor-
cegos realmente nos trouxeram à Gruta.

SHANDAR - Se não lutamos contra o que a caverna oferece, ela a-
caba nos ajudando.

SPONG! - É a primeira coisa que um bruxo deve saber. Só que às ve-
zes eu esqueço. Hum, você leva jeito, rapaz, talvez eu lhe
ensine uns truques...

SHANDAR - Quem sabe um truque prá acabar com o frio, hein, Spong!? É
quela sua bebida mágica, por exemplo?

SPONG! - Não, o grogg só deve ser bebido para sobreviver na superfí-
cie.

SPING! - Shandar, o Splumb!!

SHANDAR - O que tem ele?

SPING! - Sumiu.

SPLÔNC - Ih, deve ter ficado prá trás no labirinto.

SHANDAR - Não podemos perder tempo. Splônc!

SPLÔNC! - (Resmungando.) Eu sabia.

SHANDAR - Você espera o Splumb! na saída do labirinto enquanto nós
continuamos. Não há outro jeito.

SPLÔNC! - Droga! (Resmunga.) Sempre eu. Tá bom, eu volto. (Sai.)

SHANDAR - Por onde agora, Spong!?

SPONG! - Ouça este barulho, Shandar. (Pausa.) Para sair da Gruta Ge-
lada temos que passar pela Garçanta do Vai-Não-Vai. Suas
paredes abrem e fecham sem que se tenha a certeza de poder
ou não atravessá-las. A gente fica no vai-não-vai.

SHANDAR - Quer dizer que teremos que arriscar?

SPONG! - Não! Quer dizer que teremos que esperar o momento certo pa-
ra não sermos amassados. Arch! E ser rápido na passagem.

SHANDAR - Mas como saber o momento certo?

SPONG! - Escute... Conte... Marque os tempos. (Ensina a Shandar, ba-
tendo palmas, o ritmo em que as paredes abrem e fecham. Sping



tenta seguir o ritmo, mas não consegue.) Vê? ^{um ritmo.}
No 10º tempo há uma pausa nas batidas, o tempo ^{para} ^o ^{rio} ^{pa}
ra alguém correr até o outro lado. Infelizmente ^{as} ^{per-}
nas já não têm a agilidade de outros tempos. ^{Monta nas cos-}
tas de Shandar.)

SHANDAR - (Rindo.) Tá bom, acho que já entendi onde você quer chegar.
Vamos.

SPONG! - (Desolado.) Eu me atrapalho todo no ritmo.

SHANDAR - Então fique e cuide das coisas de Spong! Nos vemos na vol-
ta. (Prepara-se para passar com Spong! Ao chegar no tempo
certo sai correndo pela abertura da Garganta, deixando
Spong! para trás.)

CENA XVI

(Ao chegarem do outro lado da Garganta, Shandar coloca
Spong! no chão.)

SPONG! - Estamos chegando ao fim, Shandar. A gruta que devemos en-
contrar fica depois desse rio subterrâneo. (Farulho de cor-
renteza forte.)

SHANDAR - Então não tem problema, eu sei nadar muito bem.

SPONG! - (Nervoso.) Nadar não é o grande problema, Shandar. Mas es-
se rio é.

SHANDAR - O que tem ele?

SPONG! - Correnteza! Uma correnteza tão forte que nenhum homem ou
glip podem enfrentar. (Anda de um lado para outro.) Mas o
pior não é isso. Nããão! O pior é a temível criatura que vi-
ve nessas águas. Você já mostrou que é esperto e corajoso,
mas será também um guerreiro tão bom a ponto de enfrentar
um monstro? (Ouve-se um barulho de água agitada e um grito
animal debaixo d'água.) Que os deuses da caverna nos aju-
dem! É o monstro!

SHANDAR - Sua mágica não pode fazer nada, Spong!?

SPONG! - É uma criatura tão selvagem que não se pode nada contra e-
la. Bem que eu gostaria de tomar um gole de groga agora!
(Mais barulho. Spong! se apavora cada vez mais.) É o nosso
fim! (Ante nossos heróis assustados surge o whumma!)

SHANDAR - (Aliviado) Ah! Mas é o whumma! (Vai até ele.) Como vai, ami-
go? (Acarícia-o enquanto Spong! fica absolutamente estupe-
fado.) Ei! Tive uma idéia! Abre a boca, whumma. (Olha.) É
bem grande! (Entra na boca.) Vem, Spong! (Spong! olha para
a platéia como quem diz: "Eu não!") Pode vir. O whumma nos
levará até a tal gruta. (Spong! acaba indo, embora não en-
tenda bem como aquilo acontece. O whumma até então atraves-
sa o rio com os heróis em sua boca.)

CENA XVII

(Ao chegarem à gruta secreta, o Whumma abre a boca, permi-
tindo que Shandar e Spong! saiam. Spong! ainda está confuso.)

SPONG! - (Enquanto Shandar examina a gruta.) É, acho que você temos
seus próprios truques.

SHANDAR - (Ao encontrar os moldes dos rostos da primeira geração de
Amata. Um deles é idêntico ao seu próprio rosto.) Spong!
Sou eu!

SPONG! - Na verdade não é você, um ancestral apenas. O que você vê



são os primeiros filhos de Amata, os primeiros a receber o dom da visão. Foi aqui, neste local, que tudo começou.

- SHANDAR - Esse lugar é mágico?
- SPONG! - Todos os lugares são mágicos, Shandar, só que este é o lugar que Mungo usou para concentrar as forças que criaram a primeira geração de homens dotados de visão. Eu estava certo quando reconheci seu rosto. Você é idêntico a seu ancestral.
- SHANDAR - Isto por acaso me torna especial?
- SPONG! - Talvez. Um feitiço tão poderoso como esse deve trazer em si a possibilidade de ser desfeito. O feitiço de Mungo não foge a essa regra maior. O molde do seu rosto pode ser a chave de tudo. Pegue-o.
- SHANDAR - Está querendo dizer que podemos derrotar Mungo?
- SPONG! - Não há como ter certeza. Vamos, Shandar, não temos tempo a perder.

CENA XVIII

{Whumma faz o caminho de volta no rio.}

CENA XIX

- {A Garganta do Vai-Não-Vai se abre e dá passagem a Shandar e Sping!, que são recebidos por Sping!}*
- SPING! - *{Um pouco tonto, por ter tomado o grogg de Sping!}* Shandar! Velhote! Vocês voltaram.
- SPONG! - *{Tira o cantil de Sping! Vê que está vazio.}* Você bebeu o meu grogg, seu moleque!
- SPING! - É que tava frio!
- SHANDAR - Vamos, não temos tempo a perder.
- SPING! - Vamos. Hic! *{Sai tontinho.}* Prá onde mesmo?
- SPLÔNC! - *{Entrando.}* Ah, agora chega. Cansei de esperar o Splumb!
- SPING! - *{Abraçando Splônc!}* Splônc!
{Splumb! passa correndo para o lado contrário, ainda indo.}
- SPLUMB! - Tô indo. Tô indo.
- SHANDAR - Splônc!
- SPLÔNC! - Ah, não, de novo. Droça! *{Resmunga.}* Tá bom, eu vou. *{Indo}* Splumb! Espera. Nós já estamos voltando.

CENA XX

- SPONG! - *{Sentando.}* Shandar! Daqui prá frente você terá que agir sozinho. Já estou velho...
- SPING! - Hic! Eu disse, eu disse.
- SPONG! - *{A Sping!, irritado.}* ...cansado... *{A Shandar.}* ... e já me meti demais nos assuntos dos humanos.
- SHANDAR - Mas como vou enfrentar Mungo sem a sua ajuda?
- SPONG! - Se você for a pessoa certa, não precisará de mim para enfrentá-lo. Você já tem a máscara. Coloque-a. *{Shandar colo-*

ca a máscara em seu rosto, amarrando-a com um glip.) Você não pode ver, não é? (Shandar faz que não vê.) O feitiço de Mungo deu a visão aos humanos, todos os poderes só bré eles se concentra nos olhos. Pode hipnotizá-los com alguma coisa brilhante, talvez, ou cegá-los, com você.



- SHANDAR - (Tirando a máscara.) Mas qual a vantagem em usar uma máscara que não me permite enxergar?
- SPONG! - Coloque de novo a máscara. (Shandar coloca-a novamente.) Lembre-se do que eu já lhe disse: um feitiço tão poderoso deve trazer em si a possibilidade de ser desfeito. Não use a máscara, deixe que ela o use. (Shandar age como se estivesse vendo algo muito estranho. Tira a máscara, surpreso.) O que aconteceu?
- SHANDAR - É estranho. É como se eu estivesse aí onde você está e o lhasse para mim. E havia também uma segunda imagem, meio desfocada, com... os pés de Sping!!!
- SPONG! - Então...
- SHANDAR - ...eu posso ver através dos olhos de um glip que estiver por perto!
- SPONG! - Sim, Shandar, a máscara pode ver através de um glip.
- SHANDAR - Então eu posso usar a visão que a máscara me dá para enfrentar Mungo.
- SPING! - Iiiiiihhhhhh!!! O feitiço virou contra o feiticeiro!!! Hic!
- SPONG! - (Vai até Sping! e sopra-lhe um pó colorido na cara.) Mas o glip deve estar bem acordado.
- SPING! - (Voltando ao normal.) Ai, que dor na minha cabeça!
- SPONG! - Isso passa. Mas agora vocês tem que ir. Sinto que a força de Rhanda está chegando ao fim. E, Shandar, se você vencer Mungo, dê-lhe isso. (Atira-lhe um saquinho com algo dentro) Ele saberá quem mandou.
- SHANDAR - Obrigado por tudo, Sping! Vamos, Sping!

CENA XXI

- (Na Fortaleza, Amata já tem a forma de Aracne, mas conserva algo do caráter da primeira. Mungo está impaciente para que a transformação se complete.)
- MUNGO - Tenha paciência, minha querida. Dentro de poucos minutos você estará forte o suficiente para poder se deliciar com sua refeição favorita.
- AMATA/
ARACNE - (Alternando as 2 personalidades/vozes.) Desista, Mungo, por quanto tempo você pensa que isso poderá continuar? Por muitos e muitos séculos, eu espero. Já sinto o gosto de carne humana./ Todo esse sofrimento por que, Mungo? / Assim é a vida: uns comem, outros são comidos./ Pare com isso, Mungo./ Rápido, Mungo. Tenho fome.
- SHANDAR - (Entrando na Fortaleza com Sping!) Muito bem, Sping! Procure um lugar seguro e concentre-se em tudo o que acontecer. Eu dependo de você.
- SPING! - Pode contar comigo, Shandar.
- SHANDAR - (Dirigindo-se a Mungo.) Voltei, Mungo, e desta vez estou preparado para enfrentá-lo.

- MUNGO - Não sei como consegui voltar, Shandar, mas desta vez você será completamente destruído. Aracne terá uma cópia dupla.
- ARACNE - Ah, ah, ah, ah, estou com uma fome de aranha.
- MUNGO - Rhanda, acabe com ele.
- (Rhanda e Shandar lutam, lutam, lutam. Shandar consegue equilibrar a luta por estar com a máscara.)
- SPERGH! - [Entra arfando.] Malditos clips, 20 horas preso numa árvore de cêcegas. Vou pedir as orelhas deles a mestre Kondraai. [Vê Sping!] SPIIIIIIIINNNNNNGGGG!!!! [Inicia-se uma luta paralela que acaba atrapalhando a luta de Shandar.]
- SHANDAR - [Tirando a máscara.] Sping! Concentre-se na minha luta. Eu só estou vendo Spergh!
- SPING! - Deixa que eu resolvo, Shandar. Deixa comigo. [Pega o cristal de Aracne e sai batendo com ele na cabeça de Spergh! até expulsá-lo.] Tã limpo, Shandar. Pode continuar.
- [Shandar coloca a máscara e reinicia a luta, que dura até a sua vitória. Mungo tenta fugir mas é derrubado por Sping!]
- AMATA - [Que se livrou da casca de Aracne quando Sping! retirou seu cristal do pedestal, dirige-se a Shandar.] Retire aquele cristal do lugar para que Rhanda possa voltar ao normal.
- [Shandar retira o cristal e Rhanda cai. Shandar corre a socorrê-la. Tira a máscara.]
- SHANDAR - Rhanda, por favor, fale comigo.
- RHANDA - Shandar, o que houve? [Ele tenta falar mas é interrompido] Não, não fale... Eu me lembro agora. Kondraai, a Fortaleza, [Enojada.] Aracne!... o cristal... Mungo... você! [Horrorizada.] Eu lutei com você!...
- SHANDAR - E até me venceu, daquela vez.
- RHANDA - [Brincando.] Ah, desculpe, Shandar, eu não fiz por mal.
- SHANDAR - [Idem.] Eu me vingarei disso no devido tempo. [Abraça-a.]
- SPING! - Shandar, Shandar, dá um tempinho aí. O bruxão tã tentando escapar. Até quando eu vou ter que segurar ele?
- SHANDAR - Não se preocupe, Sping! Ele não é mais problema. [A Mungo] Não existe mais o Feitiço de Mungo.
- SPING! - Não? Como assim?
- SHANDAR - Todo feitiço traz em si a possibilidade de ser desfeito. No Feitiço de Mungo, a máscara é esta possibilidade, a máscara e o rosto que se encaixasse nela - o meu.
- MUNGO - Como você descobriu a máscara?
- SHANDAR - Com a ajuda de um amigo. [Lembra do saquinho que Sping! lhe deu e pega-o.] Aliás, ele lhe mandou isto. [Joga-o para Mungo.]
- MUNGO - [Pega o saquinho, abre-o e tira dele um Mungo em miniatura] Spoooooonnnnnngggg!!!!
- [Sping! aparece em primeiro plano. Tem nas mãos uma réplica do bonequinho que está com Mungo, com o qual faz brincadeiras que atingem o feitiçeiro, que corre desesperado pela Fortaleza, sentindo a mágica de Sping!, que se diverte. Até cansar-se e destruí-lo.]



CENA XXII

AMATA - Você é um jovem de coração, Shandar. Aproxime-se. Deixe-me



tocã-lo. [Toca-lhe o rosto.] Sim, vocês sabem muito.
 (Amata quase desfalece. É amparada por Shandar.)
 Não se preocupem comigo. Sinto-me fraca; pouco tempo de vida, mas o importante é que me livrou da maldição que me atormentava há séculos. Por favor, tirem-me deste lugar. Gostaria de viver entre meu povo como uma pessoa normal, esquecida do espectro de Arachne.

CENA XXIII

(Narração em OFF: "E ASSIM, AMATA, NO POUCO TEMPO DE VIDA QUE AINDA LHE RESTOU, DEDICOU-SE, COM A AJUDA DE SHANDAR E PHANDA, A MODIFICAR O MODO DE VIDA GUERREIRO DO CLã PARA UM MODO MAIS PACÍFICO, ONDE GLIPS E HUMANOS VIVERAM EM PAZ, IGUALDADE, BONDADÉ, IRMANDADÉ, SOLIDARIEDADÉ, AMIZADÉ, HUMANIDADÉ, AMOR, JUSTIÇA, SABEDORIA..." Enquanto o narrador fala, aparece Spong! que, entediado, irritado até, toma um grande gole de glogg e vai embora tapando os ouvidos. Grunhe algo como "Argh!"

F I M