



# O ENIGMA

IRMÃOS GRIMM

# **O ENIGMA**

**DISTRIBUIÇÃO GRATUITA**

**INSTITUTO LpC  
1ª EDIÇÃO - 2020**

Era uma vez um príncipe que sentiu desejo de sair pelo mundo e não levou junto consigo senão um criado fiel.

Um dia, ele cavalgava em uma grande floresta e, quando escureceu, vendo que não havia por ali nenhuma hospedaria, ficou sem saber onde passaria a noite.

Então avistou uma moça que se dirigia a um casebre e, quando ele chegou mais perto, viu que a moça era jovem e bonita. Iniciou a conversa com estas palavras!

"Cara criança, será que eu e meu criado podemos encontrar abrigo nesta casa por esta noite?"

"Claro," disse a moça, com voz triste. "Mas eu não aconselho; não entrem ali!"

"Por que não?" perguntou o príncipe.

A moça disse suspirando - "Minha madrasta pratica artes maléficas e não simpatiza com estranhos."

Então ele compreendeu que tinha chegado à casa de uma feiticeira, mas, como estava escuro e ele não poderia prosseguir viagem nem tinha medo, entrou.

A velha estava sentada em uma poltrona junto à lareira e examinou os estranhos com seus olhos vermelhos.

"Boa noite!" murmurou ela, fingindo cordialidade. "Acomodem-se e descansem."

Depois soprou o carvão sobre o qual, em uma grande panela, estava cozinhando alguma coisa. A filha avisou-os de que tomassem cuidado para nada comer e também nada beber naquela casa, pois a velha preparava bebidas maléficas.



Dormiram tranqüilamente até o raiar do dia. Quando se preparavam para a partida e o príncipe já estava sentado em seu cavalo, a velha disse!

"Espere um momento, desejo fazer um brinde à sua partida."

Enquanto ela foi buscar a bebida, o príncipe partiu a cavalo e o criado, que tinha de prender sua sela, ficou sozinho, quando eis que a feiticeira volta com a bebida.

"Leve-a a seu patrão," disse ela, mas naquele momento o copo quebrou e o veneno derramou sobre o cavalo, e era tão poderoso que o animal morreu na hora.

O criado correu até seu patrão e contou-lhe o que tinha acontecido, mas não queria deixar para trás sua sela e correu de volta para pegá-la. Mas, quando chegou junto ao cavalo morto, um corvo já estava sentado sobre ele e o devorava.

"Quem sabe se hoje encontraremos algo melhor?" disse o criado.

Matou o corvo e levou-o consigo.

Percorreram a floresta o dia todo, mas não conseguiram sair dela. Ao cair da noite, toparam com uma hospedaria e nela entraram.

O criado deu ao dono o corvo, a fim de que ele o preparasse para o jantar. Eles, porém, tinham ido parar num covil de assassinos; com a escuridão, chegaram doze bandidos e sentiram vontade de matar e roubar os estranhos. Mas, antes de pôr mãos à obra, sentaram-se à mesa, e o dono da hospedaria e a feiticeira se uniram a eles.

Comeram juntos um prato de sopa na qual se tinha picado a carne do corvo. Mal tinham engolido alguns bocados e caíram mortos, pois o corvo os tinha contaminado com o veneno da carne do cavalo. Não restava ninguém naquela casa senão a filha do hospedeiro, que era uma moça honesta e não tinha tido nenhuma participação nas coisas terríveis que ali aconteciam.

Ela abriu todas as portas para os estranhos e mostrou-lhes tesouros incontáveis. O príncipe, porém, disse que ela poderia ficar com tudo, pois ele não queria nada, e partiu com seu criado.

Depois de terem cavalgado por muito tempo, chegaram a uma cidade onde havia uma princesa bela mas muito convencida; ela tinha feito proclamar que quem propusesse um enigma que ela não fosse capaz de decifrar se tornaria seu marido. Mas, se ela o decifrasse, ele seria decapitado. Ela tinha três dias para refletir; mas era tão esperta que sempre acabava decifrando o enigma antes do prazo. Já nove tinham morrido daquela maneira, quando chegou o príncipe e, deslumbrado com a beleza da moça, quis arriscar sua vida.

Então, apresentou-se diante dela e propôs seu enigma!

"O que é?: um não matou nenhum, mas matou doze."



Ela não sabia do que se tratava, pensou e pensou, mas não conseguiu desvendar o enigma. Consultou seu livro de enigmas, mas nada encontrou ali. Em resumo, sua esperteza chegara ao fim. Não sabendo mais o que fazer, mandou sua criada ir até o quarto do senhor para espioná-lo enquanto dormia! talvez ele falasse durante o sono e revelasse o enigma... Mas o esperto criado tinha-se deitado na cama no lugar de seu patrão e, quando a criada chegou, arrancou-lhe o manto em que ela estava envolvida e expulsou-a do quarto a chicotadas.

Na segunda noite, a princesa enviou sua camareira na esperança de que ela tivesse melhor sorte.

Mas o criado também arrancou-lhe o manto e expulsou-a a chicotadas.

Na terceira noite, o príncipe julgou-se em segurança e deitou-se em sua cama. Eis que vai até lá a princesa em pessoa, envolta num manto cinzento, e se senta perto dele. Quando pensou que ele estava dormindo e sonhando, pôs-se a lhe falar, na esperança de que ele lhe respondesse durante o sono, como muitos fazem.

Mas ele estava bem acordado e compreendeu e ouviu tudo muito bem. Ela perguntou!

"Um matou nenhum, o que isso significa?"

"Um corvo, que se alimentou de um cavalo morto e envenenado e por isso morreu," foi a resposta do príncipe.

"E matou doze... como assim?" perguntou a princesa. "São doze assassinos que provaram do corvo e por isso morreram."





Ao saber a chave do enigma, a princesa quis sair de fininho, mas o príncipe segurou-lhe o manto bem firmemente, de tal forma que ela teve de deixá-lo para trás.



Na manhã seguinte, a princesa fez saber que decifrara o enigma, mandou chamar os doze juizes e disse a eles qual era a solução. Mas o jovem pediu permissão para falar e disse!

"Ela foi de fininho até meu quarto à noite e me perguntou, caso contrário não teria decifrado o enigma."

Os juizes pediram uma prova. Então o criado trouxe os três mantos. Quando os juizes viram o manto cinzento que a princesa



costumava vestir, disseram:

"Que se borde o manto com ouro e prata! Será seu vestido de casamento."

