

Considerações arqueológicas do sistema Ragol/Gurhal

Olá a todos, eu sou a Ultimecia, e como a vilã do jogo eu sempre fui atraída por história. Um dos aspectos mais interessantes nos novos jogos da série Phantasy Star são as inúmeras referências a passados distantes, e boa parte disto está documentado in-game. Porém, nunca vi nada redigido pelos fãs que junte os fatos.

Existem vários “spoilers” aqui, então se não quiser ter a surpresa estragada recomendo que pare de ler e vá jogar.

Parte 1: Sistema Ragol e o Projeto Pioneer

Para quem não conhece a história de Phantasy Star Online, ela é a seguinte:

Havia um sistema distante, chamado Coral. Os habitantes tem devastado os recursos do planeta, o tornando inapropriado para habitação. A Aliança das Nações (Alliance of Nations) se junta para um plano de êxodo em massa, e eventualmente acaba encontrando Ragol, o único planeta habitável em um sistema solar.

Primeiro eles mandam a Pioneer 1, com uma leva inicial de cientistas, hunters e alguns colonos para começar a habitação. Os resultados são favoráveis e eles mandam a segunda (e principal) leva, a Pioneer 2. Depois de anos cruzando o espaço, finalmente a Pioneer 2 chega no sistema e as comunicações começam. Entretanto, a partir do momento que a Pioneer 2 entra na atmosfera há uma explosão e todo o contato com o Domo Central (Central Dome) é cortado.

Ao investigar, parece que todos os colonos desapareceram sem deixar traços, a fauna e a flora locais se tornam hostis e o diretor da Pioneer 2 envia o grupo de jogadores para investigar.

Um dos colonos da Pioneer 1 era a filha do diretor da Pioneer 2, conhecida como “Red Ring Rico” (Rico do Anel Vermelho) devido a suas pulseiras vermelhas. Ela era tanto uma hunter muito habilidosa quanto uma cientista, sempre deixando observações em forma de capsulas que podem ser encontradas pelos jogadores. Existem várias delas, relatando tanto o comportamento animal quanto descobertas do ambiente, e irei citar várias destas passagens nesta parte do estudo.

A primeira área do jogo é uma Floresta, que dá acesso ao Domo Central. Em uma área é possível encontrar uma coluna com símbolos peculiares, e também pode “ativa-los” (oque é importante para mais adiante na história), com as seguintes observações de Rico:

“Eu ouvi que esta coluna alta foi construída para comemorar a imigração da Pioneer 1. Mas... Pode ser apenas eu, mas isto não me parece muito recente. E estes padrões... Não são caracteres?”

Esta é apenas a primeira vez que o jogador encontra um destes pilares, há um em cada área do jogo. Nas Cavernas, Rico faz outras duas outras observações sobre a coluna:

“Minha primeira pergunta sobre Ragol foi “Por que não existe nenhum tipo de vida senciente aqui?” Mas... olhe este monumento! Ele é idêntico ao que eu vi na floresta! Isto NÃO é nosso, embora... Houve uma civilização antiga em Ragol? Mas estes monumentos são as únicas evidências que eu vi...Seria estranho se aqui tivesse uma civilização, com certeza... Será que eu consigo decifrar os caracteres com as minhas ferramentas simples?”

O outro comentário dela foi que para conseguir decifrar os caracteres ela precisaria de mais amostras.

A área seguinte são as Minas, mas elas não foram obra dos colonos da Pioneer 1. Rico comenta que tecnologia foi envolvida enquanto faziam isto, e se pergunta por que cavar tão fundo. Rico chega a considerar que aquele lugar pode ser alguma construção secreta do próprio governo, que controla muito as informações e sempre houve boatos de bases assim. Porém uma terceira coluna confirma o fato que houve uma civilização antiga. Eu não duvido que houve um reconhecimento antes da Pioneer 1 chegar em Ragol, como será mostrado um pouco mais adiante.

“Aqui eu encontrei o terceiro. Tudo irá se encaixar quando todas as partes forem

combinadas?

'Luz, escuridão, par, existe, ilimitado, regra, selo...' Eu posso deduzir cada palavra, mas eu ainda não entendo o significado como um todo''

O mistério não dura muito, pois na saída da mina existem ruínas, e Rico faz outras considerações extremamente importantes.

“Agora eu posso dizer que houve uma civilização antiga neste planeta. Ruínas enterradas no chão. Esta é a evidencia. O governo estava para conduzir uma escavação secreta para estudar as ruínas.”

“Nenhuma vida inteligente foi descoberta quando a Pioneer 1 pousou aqui... Alguma outra coisa deve ter causado a destruição desta civilização antiga. Oque aconteceu com Ragol no passado?”

“O governo também estava decodificando os caracteres. Aqui está a analise deles. Eu tentarei preencher as lacunas com as minhas próprias anotações.

Luz, escuridão,...

um par, não, ...

existe, não existe,

ilimitado, selo,...

MUUT DITTS POUMN'...?

O que é a última linha? Um encantamento? Selo, selo...O que está selado? Onde? É sobre esta porta? Ela estava selada com as palavras, MUUT DITTS POUMN? Talvez cada palavra do encantamento signifique algo? Eu encontrei três monumentos...São eles as chaves para abrir a porta?”

Sim, o governo tinha localizado as ruínas antes do Pioneer 1, talvez tenha sido o motivo para irem para Ragol de qualquer modo. Na missão “The Grave's Butler” (O Mordomo dos Grave), o mordomo, Blant, relata em capsulas deixadas na caverna que os seus senhores, o senhor e a senhora Grave, eram uma biologista e um fisico que trabalhavam para o governo. O casal deixou ordens especificas para o mordomo não deixar a filha do casal, Martha, ir na Pioneer 2. Eles provavelmente sabiam ou desconfiavam do segredo por trás da porta, algo tão terrível que um casal que amava a filha profundamente deixam ordens para o fiel mordomo e ela continuarem em um planeta condenado. Fãs da série a esta altura já devem desconfiar do o que está por trás da porta, mas mais detalhes ainda nos aguardam.

Como já citado, as colunas podem ser ativadas. Elas funcionam como uma espécie de “selo”. O que me lembra a explicação em Phantasy Star IV, onde Le Roof em Rykros cita a origem do sistema Ragol, em que para selar a Escuridão Profunda foi criado o sistema Algol e seus três planetas, cada um deles era um selo. A partir do momento que Parma foi destruído em Phantasy Star II, o selo foi comprometido e levou aos acontecimentos de Phantasy Star III (influencia da Escuridão Profunda) e Phantasy Star IV (confronto direto com a Escuridão Profunda). É capaz que cada um dos pilares seja uma das partes dos selos, talvez MUUT, DITTS e POUMN sejam caracteres danificados citando os nomes de Motavia, Dezolis e Parma, algo que sem um conhecimento a priori seja praticamente impossível de supor.

Mais para dentro das ruínas, Rico encontra mais restos de civilização e restos de armas de tropas da Pioneer 1. Rico também se depara com um grande buraco, provavelmente a fonte da energia que atingiu o planeta, além de outro monumento, similar aos anteriores.

“Estes estranhos caracteres são encontrados por toda a parte. Eu acho que tenho dados suficientes para decifrar o significado da mensagem no monumento.

'Luz cria escuridão, um par existe, mas não sempre existiu. Re-encarnação vai para sempre. A regra está aqui. Isto deve ser selado. MUUT DITTS POUMN'... Isto faz sentido? Eu queria ter mais tempo para estudar estes caracteres desconhecidos...”

As inscrições são muito similares ao que Le Roof contou aos protagonistas de Phantasy Star IV e também com os religiosos em Phantasy Star II. Em baixo, a tradução da fala de Le Roof:

“(...) Muitos bilhões de anos atrás... uma forma de vida espiritual se dividiu em dois seres menores, que eventualmente começaram a lutar.

*Depois de uma batalha longa e terrível, houve finalmente um vitorioso.
O vencedor banuiu a forma de vida espiritual do inimigo para outra dimensão.
Nós chamamos o lado vitorioso de A Grande Luz e o derrotado de A Escuridão Profunda.
(...)*

*A Grande Luz temia a ressurreição da Escuridão Profunda e colocou um selo em cima do portal dimensional...(...) Está correto... um selo gigantesco de três planetas em uma estrela fixa...
(...) O sistema solar Algo. A Grande Luz também distribuiu os protetores em três tribos – os Parmasianos, os Motavianos, e Dezolianos. Mas havia flutuações na força do selo. Uma vez a cada mil anos, o poder iria cair dramaticamente. Como um sinal de aviso, A Grande Luz criou Rykros, que retorna a Algo uma vez a cada mil anos, e a mim, Le Roof.*

(...)

E uma vez a cada mil anos, quando a força do selo enfraquece, a mais intensa parte do espírito cheio de ódio da Escuridão Profunda quebra através do portal e vem para Algo em forma física. (...) Toda vez, uma pessoa corajosa derrotaria Dark Force e traria um curto período de paz expulsando-a. Mas A Escuridão Profunda é paciente, e finalmente destruiu o planeta de Parma em batalha ”

Está bem claro que o último monumento retrata esta mesma lenda, e é cada vez mais provável que MUUT DITTS POUMN sejam os planetas de Algo. Conforme Rico foi chegando cada vez mais próximo das ruínas, aos poucos ela foi relatando sentimentos como medo, desespero e insegurança, sinais da Escuridão Profunda e Dark Force afetando-a. Não apenas isto, ela cita várias vezes que é como se ela estivesse sendo atraída, apesar de tudo. Sua curiosidade natural também contribui, mas em parte há algo a mais influenciando.

“Eu não estudei todos os caracteres ainda, mas consegui algumas informações úteis. Esta é o fato mais importante que eu descobri. NÃO havia uma civilização antiga em Ragol. Nós não descobrimos ruínas. Isto é uma nave. Uma nave gigante.”

“Eu agora estou dentro da antiga nave. Não é apenas uma nave. É um... 'caixão'. Alguma coisa ou alguém foi selado nesta nave espacial para continuar enterrado aqui. O que é ISTO? Por que alguma coisa foi enterrada aqui desta maneira? De todo o modo, eu sei que há um monstro dormindo nesta caverna. Nós abrimos a porta proibida.”

E mais uma vez, Rico nos ajuda com as conjecturas. É óbvio que o povo de Algo lacrou e selou como pôde os restos da Escuridão Profunda, que foi muito enfraquecida após os eventos de Phantasy Star IV. Não há como ter certeza do tempo, mas eles preparam uma nave com o objetivo de selar e manter selado, e mandaram para um local inabitado onde não poderia causar mal para ninguém. Há teorias que os habitantes de Coral sejam descendentes de Algo devido aos elementos culturais (técnicas, monomates e estas coisas), muito provavelmente eles sabiam onde a Escuridão Profunda estava e o Projeto Pioner talvez tenha como objetivo (seja primário ou secundário) investigar e manter o selo, um segredo mantido a sete chaves. Nem mesmo Rico Tyrell, uma pessoa importante na comunidade, sabia da Escuridão Profunda, selo e tudo que envolve isto, o que pode ter sido uma das causas da tragédia que aconteceu em Ragol.

“Dark Falz! É este o nome. O deus da destruição que revive em um ciclo milenar. Talvez esta entidade encontrou uma civilização milhares de anos atrás. Eles não conseguiram derrotar, mas conseguiram selar nesta espaço-nave gigantesca. Eles abandonaram ela em algum lugar longe do planeta deles. Foi este lugar, Ragol. Nós chegamos em um lugar terrível na pior hora possível.”

E assim Rico confirma nossas conjecturas e toma ciência da realidade. Um destino terrível a aguarda, se tornando uma hospedeira da Dark Force/Falz enquanto a entidade não tem forças o suficiente para manifestar um corpo perfeito

Muitos se perguntam qual a ligação de Phantasy Star Online com o resto da série. Além das evidências arqueológicas, há indicações de experiências com Bio-Celulas e Bio-Monstros, principalmente na missão “Unsealed Door”. É provável que algumas das espécies nativas de Ragol tenham vindo no templo sem querer, como os “Chippers/Rappys” e os “Grass Assassins/Locusta”.

Alguns nomes são diferentes (provável que em Coral os registros tenham se perdido ou não foram divulgados), mas as espécies com certeza são bem semelhantes.

Outro aspecto pouco comentado de Ragol é que no mesmo sistema há outros cinco planetas, porém apenas Ragol foi considerado próprio para a habitação. Nada que após a criação de sistemas Climatol não resolva.

Logo publicarei as considerações sobre o sistema Gurhal, o sistema de Phantasy Star Universe/Ambition of the Illuminus.

Agradecimentos a:

- Camineet.net com seu script completo de Phantasy Star Online, de onde eu extraí as considerações de Rico e alguns outros de PSO (<http://www.camineet.net/camineet/psoscript/>)
 - Phantasy Star Pages, com o script completo de Phantasy Star IV (<http://www.phantasy-star.net/psiv/psivtalk1.html>)
 - Orakio Rob, da Gazeta de Algol (<http://www.gazetadealgol.com.br/start>) por publicar este trabalho.
-