



Tradução: Luciano Vieira Machado



© 2010 Ripley Entertainment, Inc.
"Ripley's" e "Acredite se quiser!" são marcas registradas da Ripley Entertainment Inc.
Todos os direitos reservados.

Diretor editorial
Marcelo Duarte

Coordenadora editorial
Tatiana Fulas

Assistente editorial
Vanessa Sayuri Sawada
Juliana Paula de Souza

Assistente de arte
Alex Yamaki

Estagiária
Leika Regina Inoue

Diagramação
Leika Regina Inoue

Preparação
Camile Mendrot/ Ab aeterno

Revisão
Alessandra Miranda de Sá
Alexandra Costa

Consultoria
Guilherme Domenichelli

Impressão
Loyola

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Ripley, Robert Le Roy, 1893-1949
Uma história escamosa/ [Robert Ripley, texto de Geoff Tibballs]; [tradução Luciano Vieira Machado] – 1.ed. – São Paulo: Panda Books, 2011. 108pp.
(AIR Agência de Investigação Ripley)

Tradução de: Ripley's Bureau of Investigation: a scaly tale

ISBN: 978-85-7888-149-8

1. Ficção infantojuvenil. I. Machado, Luciano Vieira. II. Título. III. Série.

11-2548

CDD: 028.5
CDU: 087.5

2011
Todos os direitos reservados à Panda Books
Um selo da Editora Original Ltda.
Rua Henrique Schaumann, 286 cj. 41
05413-010 – São Paulo – SP
Tel./ Fax: (11) 3088-8444
edoriginal@pandabooks.com.br
www.pandabooks.com.br
twitter.com/pandabooks
blog.pandabooks.com.br
Visite também nossa página no Facebook e no Orkut.

Sumário

Apresentação da AIR.....	4
Prólogo	13
1. Colégio Ripley.....	16
2. Estranhas aparições	23
3. Aparelhos e jacarés.....	31
4. Aventura em Everglades.....	37
5. Perseguição com aerobarcos.....	46
6. Silêncio no pântano	55
7. Croc-o-delícia	64
8. Ataque de ratos!	70
9. Um salvador escamoso	79
10. Acredite se quiser!.....	92
Entre no estranho mundo de Ripley	101
O autor	107

APRESENTAÇÃO DA AIR

Escondido em uma pequena ilha na costa Leste dos Estados Unidos, encontra-se o Colégio Ripley – uma escola para crianças com talentos extraordinários.



Localizada na antiga casa de Robert Ripley, criador do mundialmente famoso Acredite se Quiser!, o colégio tem alunos que partilham um segredo. Embora todos se pareçam com qualquer um de nós, eles têm habilidades espantosas: capacidade de conduzir eletricidade, força sobre-humana ou controle sobre as condições atmosféricas – são apenas alguns dos talentos que os alunos do Colégio Ripley possuem.

Os melhores de todos esses jovens talentosos foram convidados para participar de uma agência secretíssima. A Agência de Investigação Ripley: AIR. Esse grupo de elite atua a partir de uma base de alta tecnologia escondida em um fundo subterrâneo do colégio. De lá, os talentosos agentes adolescentes são enviados para missões perigosas em todo o mundo, investigando aparições de criaturas fantásticas e acontecimentos estranhos.

Junte-se a eles em suas incríveis aventuras em busca do inusitado e do espantoso, e tente distinguir a realidade da ficção...

▶▶ **RIPLEY**

Departamento de Mentiras Inacreditáveis



Uma misteriosa agência concorrente está empenhada em desestruturar a AIR e desacreditar Ripley sabotando sua base de dados.

O espírito de Robert Ripley vive no RIPLEY, um supercomputador que contém a base de dados – todas as bizarras coleções de Ripley, informações sobre objetos inusitados e as incríveis descobertas feitas pela AIR.

Apresentando uma imagem holográfica perfeitamente interativa como interface, o computador RIPLEY dá aos agentes informações sobre suas missões e lhes envia dados preciosos por meio de seus rPhones.

▶▶ **SR. CAIN**

É o professor preferido dos agentes. O sr. Cain dirige a AIR sob a fachada de Clube do Museu e coordena todas as missões dos agentes.

▶▶ **DR. MAXWELL**

É o único professor, além do sr. Cain, que conhece a AIR. O dr. Maxwell equipa os agentes para suas missões com aparelhos avançadíssimos desenvolvidos em seu laboratório.

CONHEÇA A EQUIPE DA AIR

Além de terem talentos impressionantes, cada um dos sete membros da AIR possui conhecimentos especializados em seus campos de interesse. Todos têm capacidades diversas e se ajudam mutuamente nas missões e no colégio. Para cada missão são escolhidos os três agentes mais adequados, considerando a natureza dos casos.



» Os membros da equipe da AIR comunicam-se uns com os outros através de seus rPhones. Eles também recebem dados e informações úteis do computador RIPLEY quando estão em uma missão.

▶▶ KOBE



NOME: Kobe Shakur

IDADE: 15 anos

HABILIDADES: Grande capacidade de fazer explorações e muita resistência física; conhecimento de costumes tribais e poderes telepáticos.

OBSERVAÇÕES: Os pais de Kobe cresceram em diferentes tribos africanas. Kobe sabe muito bem como fazer viagens exploratórias e é especialista em culturas nativas de todo o mundo. Além disso, é capaz de contar toda a história de uma pessoa ou de um objeto simplesmente tocando-o.

▶▶ ZIA



NOME: Zia Mendonza

IDADE: 13 anos

HABILIDADES: Tem poderes magnéticos e elétricos. É capaz de fazer previsão do tempo.

OBSERVAÇÕES: Única sobrevivente de uma tempestade tropical que destruiu sua aldeia quando ela era um bebê. Zia ainda não entende perfeitamente suas habilidades, mas é capaz de prever e, às vezes, também de controlar o tempo. Sua presença pode causar interferência em equipamentos elétricos.

▶▶ MAX



NOME: Max Johnson

IDADE: 14 anos

HABILIDADES: Gênio da computação e inventor.

OBSERVAÇÕES: Max é de Las Vegas e adora videogames e tudo o que é eletrônico. Dedicar a maior parte de seu tempo livre inventando robôs. Odeia a escola, mas gosta de passar o tempo ajudando o dr. Maxwell a produzir novos equipamentos.

▶▶ KATE



NOME: Kate Jones

IDADE: 14 anos

HABILIDADES: Memória semelhante à de um computador, muitíssimo inteligente; é capaz de assimilar idiomas ou dialetos em questão de minutos.

OBSERVAÇÕES: Cresceu dentro da Universidade de Oxford, na Inglaterra, tendo sido levada para lá por seu tio, que é professor de história e arqueólogo nas horas vagas. Kate decorava todos os livros da biblioteca da universidade depois de os ler apenas uma vez.

▶▶ ALEK



NOME: Alek Filipov

IDADE: 15 anos

HABILIDADES:

Contorcionista e dono de uma espantosa força física.

OBSERVAÇÕES: Alek é membro da equipe olímpica russa sub-16 de ginástica; gosta de esportes e competições. É mais alto que os demais agentes e, embora se mostre tranquilo e sério a maior parte do tempo, tem um aguçado senso de humor.

▶▶ LI



NOME: Li Yong

IDADE: 15 anos

HABILIDADES: Gênio musical, ela tem um ouvido perfeitamente afinado e capacidade para imitar qualquer som.

OBSERVAÇÕES: Li cresceu em uma família abastada de Pequim, China, e foi a última agente da AIR a entrar no Colégio Ripley. Seu ouvido é apuradíssimo e ela é capaz de imitar qualquer som que ouve.

▶▶ JACK



NOME: Jack Stevens

IDADE: 14 anos

HABILIDADES: É capaz de se comunicar com os animais, e tem alto senso estratégico e de sobrevivência.

OBSERVAÇÕES: Jack cresceu em um parque de animais no Outback australiano. Sempre teve uma forte ligação com os bichos. Além disso, gosta de comidas exóticas.

ILHA DE BION

COLÉGIO

BÚSSOLA

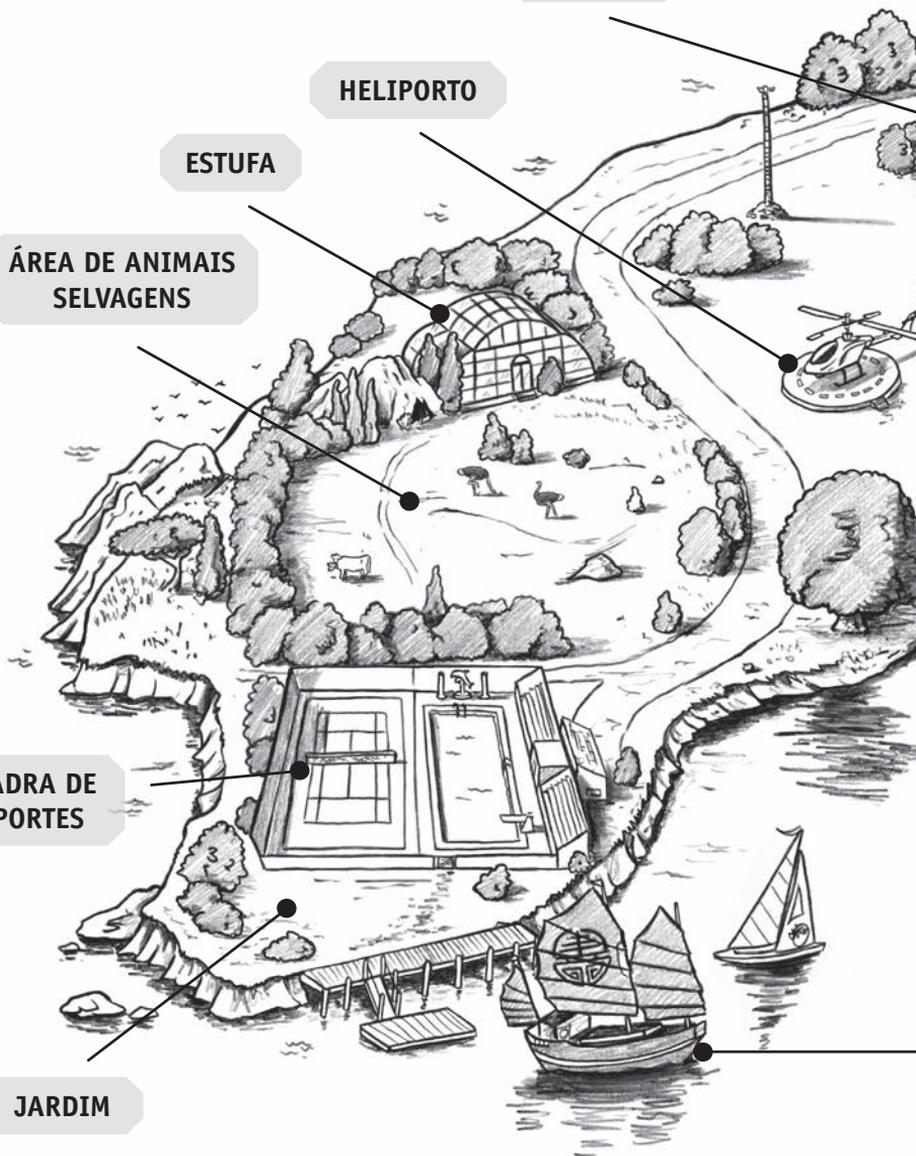
HELIPORTO

ESTUFA

ÁREA DE ANIMAIS
SELVAGENS

QUADRA DE
ESPORTES

JARDIM



JARDIM CHINÊS

OBELISCO
[ENTRADA SECRETA]



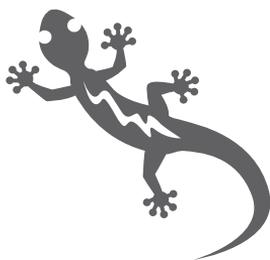
**ENTRADA AQUÁTICA
PARA A CAVERNA
SECRETA**

**LABORATÓRIO
SECRETO DA AIR**

PÍER

VELEIRO MON LEI





Prólogo

– Bob, isso é um monstro! – exclamou o pescador, lutando com a vara de pescar. – Pegue a rede!

Bob fez o que lhe foi pedido e se inclinou para recolher o peixe gigante. As sombras do anoitecer dançavam fantasmagóricas na água. De repente, uma mão verde escamosa emergiu e agarrou o peixe. Ela o puxou com tanta força que a linha arrebentou e a “mão” carregou o peixe de volta para as sombrias profundezas do pântano.

– Tem alguma coisa ali, Frank! – arquejou Bob, horrorizado. – Alguma coisa pegou o peixe.

– Do que é que você está falando?

– A mão era verde... com escamas – explicou Bob.

Frank olhou para o amigo com uma expressão ao mesmo tempo de surpresa e de piedade no rosto.

Bob repassou a imagem em sua mente; ele tinha plena consciência do que tinha visto. A morna tarde da Flórida esfriou de repente, e ele sentiu um calafrio. Os sons do pântano agora pareciam um tanto hostis.

– O que o... – principiou Frank, mas as palavras lhe faltaram quando ele olhou para a água.

Bob acompanhou o olhar do amigo. Uma onda enorme espriava-se a partir do barco; só alguma coisa muito grande poderia tê-la provocado. Os pescadores ficaram observando até que a onda chegou à margem.

O peixe projetou-se para fora da água e caiu em terra firme, seguido por uma espécie de lagarto gigante. O réptil usou os membros dianteiros para içar-se para fora, do mesmo modo que uma pessoa ergue o corpo para sair de uma piscina. Então, sacudiu as pernas traseiras e a cauda para secá-las.

A luz do sol poente iluminava o corpo molhado daquele estranho ser. Bob sentiu-se dominar pelo medo quando a criatura, perseguindo o peixe, ajeitou a parte traseira do corpo e ergueu-se sobre as duas pernas!

Os pescadores ficaram embasbacados quando o réptil agarrou o peixe e olhou em volta, verificando onde eles estavam. Seus olhos pareciam amarelos no anoitecer e para Bob eram quase humanos. Sol-

tando um assobio, a criatura se precipitou por entre as árvores.

Incrédulos, Frank e Bob entreolharam-se.

– Acho que a gente devia ir embora... agora – propôs Bob.

Frank assentiu com um gesto silencioso e os dois saíram mais que depressa, antes que a criatura voltasse!