

**2016**  
**2ª Edição**

**Cárlisson Galdino**

**Produção Andarilho d'Catari**

## 2016 – "Um Bom Lugar Pra Se Viver"

Versão atual: 2.0

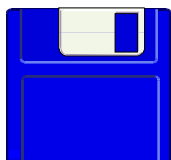
Classificação: Cenário JIPL

Autor: Cárliston Galdino

Contato: [andarilho@xmail.com](mailto:andarilho@xmail.com)

Maceió (AL), 31 de julho de 2001

## A Geração de 1995 e a Revolta Contra as Máquinas



*Vocês viveram um sonho comercial  
Sem igual  
Consumismo e coisa e tal*

*Vocês viram ir ao chão  
Ao piso o que era paraíso  
Decepção. Mais: traição!*

*O mundo virava de ponta-cabeça  
O que era não era  
Vocês não sabiam  
Nem quiseram saber*

*Guerra! A irracional  
Sem razão, só revolta  
Guerra incondicional  
Vocês fizeram contra o que fazia mal*

*Vocês lutaram contra tudo  
Máquinas,  
Inocentes também*

*Vocês venceram no fim  
É o que disseram pra mim*

*E agora aí afora  
Vocês acreditam  
Que são livres das máquinas  
E eu pergunto: até que ponto?*

**Mário Dantes, 2016**

***Aos rpgistas de Arapiraca (AL), minha  
terra natal – ao ASA Bicampeão  
Alagoano. Aos linuxers e ao software  
livre.***

# Índice

Visão Geral.....	6
Introdução.....	6
2016 – Um Bom Lugar Pra Se Viver.....	6
Sobre a Segunda Edição.....	7
A Realidade em 2016.....	8
Poderes Psíquicos.....	9
O Lança–Aguas Magnético e a Pistola Laser.....	10
O Mundo em 2016.....	11
Rússia 2016.....	11
EUA 2016.....	11
Japão 2016.....	12
Brasil 2016.....	13
Amazônia e O Mundo Extranatural.....	15
O Mundo Extranatural.....	15
A Guerra sem Fim.....	16
Ejens.....	16
Hutos.....	17
Habes.....	18
Hoeps.....	18
Inconseqüentes.....	19
Túltnos.....	20
Armas Extranaturais.....	21
EUA 2016.....	23
Glasscity.....	23
Japão 2016.....	24
Micronet.....	24
Neosamurai.....	24
Megamen.....	25
Rússia 2016.....	27
A Força Russa.....	27
Michael.....	29
Torrente.....	31
Por trás do Manto de Matas.....	42
O Segredo da Floresta.....	44
Hoep Urbano.....	46
Psíquicos.....	49
Missão: Extermínio.....	66
Gangue Flecha.....	76
Personagens:.....	76
História.....	76
Parte I.....	77
E agora?.....	82

# Visão Geral

## **Introdução**

Imagine o que aconteceria se o grande líder da maior empresa de informática da década de noventa, em seu passado, tivesse se tornado uma outra pessoa. Sem escrúpulos, alguém com ódio mortal da humanidade. Imagine que ele cresceu tendo como único objetivo enriquecer de qualquer forma. Agora imagine que, lá pelo ano de 1995, no software mais vendido no mundo foi posto um "simulador de vírus". Como uma bomba-relógio. O módulo simulador dispararia, como um vírus novo e não-detectado por qualquer anti-vírus. E só o anti-vírus da empresa do homem mais rico do mundo poderia eliminá-lo...

Seu plano foi descoberto e o terror tomou conta da população. Não apareceram mais computadores. Só grandes empresas ainda os usam, mesmo assim fazendo o possível para que não dependam só deles. O mundo da informática teve um trágico fim, mas o consumismo seguiu, bem como a alienação movida pela imprensa. Esta chegou a tal ponto que, quando surgem seres de poder jamais imaginado, ninguém acredita que existam. Essa é a Terra alternativa em 2016 proposta por 2016 – Um Bom Lugar Pra Se Viver.

## **2016 – Um Bom Lugar Pra Se Viver**

A vida aqui não está fácil. A Terra mudou bastante nesses poucos anos. Ainda há competição entre os EUA e a Rússia, tanto na Terra quanto além dela.

Gangues lutam por territórios como cães vira-latas lutam por ossos e pedaços de carne. As que conseguem evoluir se tornam incrivelmente poderosas. Por isso, a cada dia surgem novas pequenas gangues de rua, sonhando alto, enquanto são perseguidas pelo Estado, pelas forças da ordem e, muitas vezes, pelas outras gangues.

A órbita da Terra está entupida de artifícios: são satélites, estações espaciais... Eles apontam para a Terra o tempo todo. A imprensa manipula a população mostrando imagens feitas por computador, enquanto empresas poderosas lançam produtos no mercado. A média de lançamentos do ano passado foi de cento e trinta e cinco produtos novos chegando às lojas a cada dia, e a expectativa é maior para esse ano. Todos lutam pelo poder.

Empresas de todo o planeta fabricam armas de fogo e a penúltima novidade: os

lança-agulhas magnéticos. Essa é a penúltima, pois a última foi lançada no ano passado nos Estados Unidos: é a tão sonhada pistola laser. Eles não querem vender para o restante do mundo, mas sempre há aqueles dispostos a arriscar a pele por dinheiro...

Os computadores, hoje, estão como há quinze anos, e são raros. Isso desde o dia em que uma pessoa acusou a Microsoft de sabotagem nos softwares, disse que ela pretendia exigir resgate para que o mundo não caísse. Tudo estava computadorizado: das residências aos governos. Algumas provas foram suficientes para que a empresa fosse fechada e, junto com ela, todas as softwarehouses. Os videogames sucumbiram junto com os computadores. Nessa época, as pessoas foram às ruas, invadiram lojas e destruíram aparelhos. Gates foi preso e condenado à morte, mas infelizmente, também "milagrosamente", desapareceu da cadeia no dia de seu fim. Esses fatos foram marcados na história como: A Revolta contra as Máquinas. E a humanidade dizia que estava nelas o futuro do mundo... Hoje, nos poucos computadores que ainda existem, em empresas fortes e na imprensa, só são usados softwares criados por eles próprios. Só quem gosta de se arriscar utiliza softwares antigos.

Surgiram os psíquicos: apareceram muitos "paranormais". Tantos que o Governo não foi capaz de escondê-los do mundo. Hoje psíquicos vivem entre nós, e alguns de nós o são.

Mas não foram só coisas ruins que aconteceram nesses últimos anos. As principais potências mundiais (EUA, Rússia e Japão) já têm equipamentos para viagens interplanetárias bastante rápidos, são naves que alcançam a metade da velocidade da luz. Eles já começaram a buscar vida (ou ouro) em outros planetas. EUA e Rússia, principalmente. No momento eles estão ocupados, tentando criar ciborgues. Através da biônica e anatomia eles tentam fazer implantes de partes robóticas em humanos, mas até agora não ocorreu nenhum sucesso empolgante.

A floresta amazônica teve sua destruição freada, felizmente; e devido à alteração no meio ambiente, os governos de hoje preferem trabalhar na construção de megalópoles a criar novas cidades distantes das áreas já habitadas. Exceto o Brasil, que surge com inúmeros projetos de cidades perfeitas. Hoje o homem preserva parques e florestas, mas deixou de amar a vida. Ele luta pela natureza quando lembra que sua vida depende dela mas, quando se trata de uma vida humana, muitas vezes não pára pra pensar em seu valor.

A vida aqui não está fácil, e tende a piorar...

## **Sobre a Segunda Edição**

Esta segunda edição equivale a uma versão 1.23, que não existiu. A principal

característica desta nova versão é o primeiro passo de uma *mudança de foco*. O foco começa a se transferir da *Rússia* para o *Brasil*. Outra importantíssima característica acrescentada é a existência dos *Seres Extranaturais*, criaturas de poder enorme e inigualável.

Há também um início de detalhamento para as nações que eram abrangidas antes: *EUA, Rússia, Japão e Brasil*.

Vale lembrar também que esta obra foi escrita para ser utilizada como recurso para a prática de *RPG (Jogos de Representação)*. Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência incidental. Pessoas citadas nesta obra não foram inspiradas em pessoas existentes, tampouco são *caricaturas forçadas* de cidadãos do nosso tempo ou qualquer outro tempo. A única exceção a esta regra é quanto ao *homem mais rico do mundo*. Ainda neste caso, não é objetivo da obra sugerir qualquer atividade da sua parte parecida com as que foram citadas: tudo o que for dito é apenas uma base *hipotética e alternativa* para toda a existência do cenário, que necessariamente não condiz com a realidade.

Os computadores não foram banidos pelo povo na década de 1990 e a *pessoa em questão não* embutiu um *simulador de vírus* em seus programas ou, pelo menos, não foi comprovado. Em caso de algum dia esta *hipótese* ser levantada, este livro não poderá servir de referência: *tudo o que está escrito aqui é simples invenção e não tem nada a ver com a realidade (ou não deveria ter)*. Bem, acho que agora podemos continuar...

## A Realidade em 2016

A realidade desse universo paralelo é bem parecida com a nossa, só que lembra mais filmes de ação. As pessoas são um tanto parecidas, sendo difícil encontrar gente muito mais forte, rápida ou inteligente – por exemplo – que a maioria. Quem tem algum dom psíquico geralmente tem algum ponto fraco: é lerdo, rende-se fácil, é distraído, não é lá muito atraente ou algo assim. Quem tem algum poder sempre tem "um poder apenas". Foi assim até hoje.

Nesse ambiente praticamente todo mundo sabe fazer um monte de coisas (exceto talvez os cidadãos "normais"), porém aprender leva tempo. Alguém que sabe fazer algo muito bem, dependendo da idade, provavelmente não sabe ou sabe pouco sobre outras coisas. O que alguém pode fazer talvez pareça confuso, mas trato de suas habilidades, seus conhecimentos: uso de armas, ciclismo, o uso de algum instrumento, pescaria, um novo idioma...

É comum encontrar pessoas com cabelos coloridos (em uma cor não convencional), devido a mutações genéticas. Notou-se que as pessoas têm como que a mesma vitalidade. Isso



porque a realidade de 2016 é bem justa. Além de promover a igualdade, ela utiliza como regra básica o merecimento. Quem luta por alguma coisa, merecendo-a assim, geralmente a consegue. Quando há conflitos para que se alcance algo mede-se os merecimentos. Isso é apenas uma teoria, mas até agora tem dado certo.

Este cenário pode ser utilizado para jogos de investigação/horror, dependendo do modo como são tratados os elementos *extranaturais*. Os mesmos seres podem dar também um ar de *fantasia pós-contemporânea* ao cenário. Embora seja pouco recomendado, pode-se jogar com foco nos *Seres Extranaturais*, os jogadores sendo alguns deles. Não se esqueça, entretanto, que tais criaturas têm poderes acima do que se considera *lógico*. No caso de se jogar assim, essas criaturas devem ter medidas de poderes incompatíveis com as humanas, por estarem infinitamente acima.

## **Poderes Psíquicos**

Alguns nascem com um dom. Um dom que foi recebido com um propósito especial. Um dom que deve ser usado com responsabilidade.

Um telepata tem o poder da comunicação. É capaz de falar com quase qualquer pessoa, mentalmente. O único fator necessário é que a outra pessoa esteja a menos de 10m de distância do telepata. Estabelecido o elo, ele se manterá até que seja quebrado. Você saberá o que o alvo está pensando nesse exato momento e poderá atacá-lo causando dores de cabeça, o que requer um esforço adicional. Geralmente só se consegue manter elo com até cinco pessoas ao mesmo tempo, mesmo assim isso não é muito praticável, pois impede o telepata de usar seu poder para outras coisas, como atacar psiquicamente. Dois telepatas podem se comunicar, um estando a 100m do outro. Pode-se fazer chamados, pedidos de socorro em todas as direções, desde que para isso o psíquico rompa todos os elos que tinha.

Um telecinético tem a força. Ele é capaz de levantar ou empurrar objetos, acionar dispositivos, bastando que o alvo esteja sendo visto pelo telecinético, e que esteja a até dez metros dele. O objeto deve ter até dez quilogramas. Quanto maior a massa, mais difícil será o controle. Até hoje não se sabe de alguém que tenha levantado mais de 100kg.

Um antipsi tem o poder regulador. Ele anula os poderes dos outros psíquicos. Basta a presença de um antipsi para que as ações mais fáceis dos outros psíquicos sejam difíceis de serem realizadas; e as difíceis, impossíveis. (entenda presença por manifestação do poder de um antipsi, que exige concentração.)

## **O Lança–Aguilhas Magnético e a Pistola Laser**

O Lança–Aguilhas Magnético é sem dúvida a arma mais popular desse mundo. Ele tem um compartimento onde se coloca uma espécie de cinto enrolado, contendo as agulhas. Tem capacidade para cem agulhas e pode disparar rajadas quase tão rápidas quanto as de uma metralhadora. O estrago não é o mesmo, mas é admirável. Além do mais é uma arma bem mais leve e menor, sua munição é compacta. Não é uma arma tão cara, podendo ser encontrada praticamente em qualquer canto do mundo. Sua maior desvantagem é o preço da munição, que é um tanto alto para algo que se gasta tão rápido... Mas há munições mais caras.

A Pistola Laser ainda está em fase experimental. Seu dano é similar ao do Lança–Aguilhas Magnético, embora ela não permita rajadas tão longas e cada célula de energia permita apenas vinte disparos. Seu preço não é tão alto, bem como o de sua munição. O problema é que ela só é vendida nos Estados Unidos. Podendo ser encontrada em outras partes do mundo, devido ao contrabando, é bem cara. O Japão também está com uma Pistola Laser em desenvolvimento, porém é ainda mais fraca que a americana. De qualquer forma, parece que o tempo da pólvora acabou...

# O Mundo em 2016

## **Rússia 2016**

Maior produtor e vendedor de petróleo, segundo maior centro capitalista da atualidade. O sonho de comunismo foi esquecido e hoje os russos só guardam seu ódio pelos americanos, embora tentem disfarçar. Seu centro é a Megalópole Russa, sua única megalópole, conhecida entre os íntimos como Coração Russo. Aqui há gente de todo tipo, mas dois se destacam mais. Os cidadãos, que assistem à televisão dia e noite, sendo alvos fáceis de influência político-social. Eles pensam que estão no paraíso, seus pesadelos falam de alienígenas e todos os seus sonhos se resumem em uma palavra: consumo.

O segundo tipo é o dos gangsters, que vivem nas ruas, que vivem das ruas. As ruas são seu lar. Sua vida é de emoções, a um ou dois passos da morte. E seu sonho é sair dela. Mas pra onde? Pra um dos apartamentos pra depois se tornar um alienado? Seus pesadelos se chamam Força Russa, o exército de clones telecinéticos que vaga pelas ruas punindo criminosos, fazendo justiça com as próprias mãos. O submundo é o lar dos imunes às influências da mídia.

Os membros da Força Russa têm pele branca, cabelos grisalhos e olhos verdes, geralmente variando o corte de cabelo. Fortes e rápidos, eles têm como que uma aura de acarisma. Vivem unicamente em função da justiça, são fanáticos pela Rússia. Suas fardas são em um tom de vinho e eles levam sempre um Lança-Agulhas Magnético, mas sabem lutar de forma regular com quase qualquer arma. Seu principal dom é a telecinese. Eles estão, sem dúvida, entre os telecinéticos mais poderosos que existem!

"Procure um bom contato e lute por seu passado ingrato. Essa é a Rússia. Viva nela livre ou fuja nela sujo".

## **EUA 2016**

Os Estados Unidos têm sua estrutura econômica composta de duas partes. Há ainda o lado que domina toda a América, egoísta com seus dominados, e o lado que guarda para si toda a tecnologia. A falsa liberdade continua. Gangues têm acesso "ilegal" à tecnologia. Claro que o governo sabe disso. E não só sabe, como também usa esses detalhes a seu favor. As gangues, em suas guerras estúpidas, testam o equipamento e, com uso de espionagem, o governo registra seu desempenho, visando a seu uso em uma eventual guerra. Quando alguém descobre isso, é morto em

pouco tempo. Alguns tentam ganhar dinheiro vendendo a tecnologia para outros países. Estes são caçados desesperadamente e brutalmente assassinados.

Os militares que tomam conta da população são conhecidos como X-Men (lembrando os quadrinhos) e possuem poderes telepáticos. Eles estão por toda parte, alguns se passando por pessoas normais.

Em Angelenes, a maior megalópole do mundo, no leste dos Estados Unidos, poucos conseguem levar vidas normais. Os que conseguem, não uma vida exatamente normal, são os subordinados à televisão. Aqui, o crime é incentivado por estudo e controle do crescimento vegetativo. A propósito, a entrada de imigrantes nunca foi tão rigidamente controlada. As gangues podem invadir supermercados, lojas, com seus armamentos pesados. Os policiais fingem se importarem para acalmar a população, mas cobaias devem ser preservadas, a não ser que ataquem seus donos... No Oeste dos Estados Unidos, há uma enorme cidade, Glasscity. Lá ocorrem criação de novas armas, equipamentos, pesquisas sobre viagens espaciais ou temporais, medicina, e coisas do tipo. É o polo positivo do país no que se refere a civilização. Aqui ainda há computadores. Poderosos e eficientes, gerenciam toda a estrutura, que armazena energia solar, além da elétrica e nuclear, para seu perfeito e permanente funcionamento. O comandante da cidade nunca aparece em público. Só para o presidente. Correm boatos dentro da cidade de que ele é Bill Gates. Os verdadeiros americanos, livres, são os dominantes. Viva nos Estados Unidos e lembre-se: "A América para os 'americanos'".

## **Japão 2016**

O Japão hoje luta pelo domínio da Ásia. Destemidos como sempre, eles possuem normalmente vontade alta. Vontade para vencer. A mesma energia que o reconstruiu após os desastres da Segunda Guerra. Perto de uma terceira, eles não vacilam. As ruas não parecem ter mudado muito. Há ainda aquela frota enorme de automóveis que as percorre diariamente. Bem como a numerosa população que lhe rendeu o apelido de "Formigueiro Humano". A diferença é que não há mais aquela tecnologia digital tão aclamada em tudo. Mas alguns não conseguem se desfazer dela. Esses possuem máquinas em seus apartamentos. Esse grupo de fato existe em todo o mundo, mas na Rússia é mais notável. Usando o computador mais como um robby que como um meio de vida, eles tem até uma pequena rede, que chamam de micronet, lembrando um pouco a falecida internet.

O trabalho hoje é maior na indústria, física. Seus produtos são vendidos por toda a Ásia. Seu governo autoritário não confia tanto nos EUA. Parece não ter esquecido a Segunda Guerra Mundial. Não se fala com americanos, pois eles são a abominação do mundo. Com russos, talvez, se for realmente necessário. Até mesmo porque pelo menos uma coisa eles têm em comum...

O tráfico de armas está quase extinto. Isso graças a uma tecnologia inexistente em qualquer outra parte do globo. O exoesqueleto. Embora sejam poucos os policiais, eles são rigorosamente selecionados, passando por um complexo e delicado treinamento. São os neosamurai. Eles recebem um exoesqueleto, com lasers embutido (Nota: o laser japonês é mais fraco que o laser americano, mas eles estão pesquisando a construção de outro mais poderoso). Esses soldados da justiça têm sua força ampliada em cinco pontos, seu movimento ampliado em dois, dois lasers, um em cada braço, e duas katanas. Seu exoesqueleto é protegido de balas. Não se encontra exoesqueletos sem dono, nem no próprio Japão. Assim como as katanas eram feitas exclusivamente para os samurai, cada neosamurai tem um exoesqueleto sob medida.

Há boatos de que o governo japonês esteja desenvolvendo, em um lugar secreto, robôs humanóides, tentando conseguir um robô eficiente para ser parte da guarda, talvez até de seu exército em uma possível terceira guerra. Esse pensamento é alimentado pelo desaparecimento de algumas dúzias de ex-programadores, engenheiros, e pessoas de outras áreas. Os Megamen, se existirem, não substituirão os neosamurai, pelo que se espera. Talvez, se isso acontecesse, nem eles próprios aceitassem, afinal, "a vida pelo imperador".

## **Brasil 2016**

O tempo passou para os brasileiros e as coisas continuaram mais ou menos iguais. Entre as novidades, a floresta amazônica se tornou área internacional. O Brasil ainda é um país de contrastes. A maioria das cidades continua no padrão antigo, devido à ganância de seus líderes. Por outro lado, há cidades muito desenvolvidas, tidas como *perfeitas*. Ainda há analfabetismo, tráfico de armas e drogas, mas não alcançam as cidades perfeitas – não facilmente, pelo menos.

Na floresta amazônica apareceram criaturas estranhas, que o mundo conheceu de uns anos pra cá, através da TV. Muitos não acreditam nelas. São cogumelos humanóides, tucanos e jacarés gigantes... Uma infinidade de criaturas que não constituem, entretanto, as únicas bizarrices que aparecem por aqui. Fantasmas, seres sobrenaturais em geral, têm surgido, principalmente nas cidades perfeitas.

A diversidade ainda é o forte do Brasil. Há, facilmente encontráveis, tanto telepatas quanto telecinéticos e antipsis. Há até tipos novos surgindo... Correm alguns boatos de pessoas com poderes psíquicos restritos a um elemento químico específico.

O futebol e o samba ainda são apreciados internacionalmente, mas o estereótipo alegre e malandro do brasileiro não bate mais com o padrão. O brasileiro se tornou mais sério. Apesar disso, continua entre os mais bem-humorados povos do mundo.

Da mesma forma que no século passado, a violência existe: roubos, assaltos, seqüestros... Estão por toda parte, exceto talvez nas cidades perfeitas, verdadeiros modelos, apreciados também por outros países. Nelas a guarda é reforçada, há toque de recolher, sendo quase como uma nova ditadura. Elas existem devido ao êxodo urbano que se mostrou enorme no início do terceiro milênio. As pessoas estavam cansadas das cidades, do trânsito, da poluição. Graças a elas o Nordeste se desenvolveu e hoje se equipara ao Sudeste em poderes. A maioria das cidades modelos, inclusive, fica no Nordeste e no estado de Minas Gerais.

Quanto à floresta amazônica, tem aquelas criaturas que já citei. Somente os índios as entendem. Dizem que há uma guerra natural na floresta, com as criaturas da natureza e as da destruição. Os cogumelos humanóides, eles chamam de *ejens* e dizem que são os filhos da mãe-terra e que estão aqui para protegerem a natureza. Principalmente nos últimos cinco anos, esse tema tem atraído a curiosidade e o interesse de muitos. Há alguns filmes sobre o assunto, que também inspira artistas plásticos, compositores...

Veja o que os índios têm a dizer sobre os seres: *O homem começou a devastar a natureza, com seu pensamento egoísta, até que Cenu, o espírito da natureza, não pôde mais ficar passivo e tentou criar seres sem a intervenção de Tolt, o espírito da destruição, para salvar a natureza e o homem do próprio homem. Após várias tentativas fracassadas, pois Tolt sempre conseguia por suas mãos negras nas criações, finalmente Cenu conseguiu criar um ser sem a intervenção de Tolt. São os Ejens, seres com aparência de cogumelo, com dois metros de altura e forma humanóide. Eles devem defender a natureza. Mas, como eles possuem essa posição, logo surgiram seus inimigos e aliados naturais. Os primeiros, os túlnos, são assassinos cruéis. Os Ejens e seus aliados aparecem aos humanos apenas em momentos importantes em batalhas decisivas.* O texto foi modificado para se tornar mais claro. Segundo as lendas, esses cogumelos, os ejens, são capazes de transformar pedra em lama e de criar ilusões para despistar invasores.

Fora eles há muitos outros tipos, como os hutos – tucanos –, hufonos – águias – e hoxens – crocodilos –, todos humanóides com poderes muito superiores aos de qualquer mortal. Falam também de sacis, botos e mulas-sem-cabeça, mas as pessoas não dão muita atenção. Preferem falar desses seres fantásticos e que eram desconhecidos. Muitos gostam de discutir se foram criados pela natureza, se são extra-terrestres ou se não existem: é o assunto da moda.

O Brasil é hoje um país com ainda mais contrastes. O único lugar onde as pessoas vivem bem – supõe-se – são as cidades perfeitas. Fora delas, a desigualdade social é tão clara que machuca os olhos. E ainda dizem que será muito em breve uma das maiores potências mundiais, que país é este?"

# Amazônia e O Mundo Extranatural

## O Mundo Extranatural

Há alguns anos foi descoberto que havia seres nas florestas. Cada vez se tornavam mais comuns relatos de seres estranhos. Os antigos, já conhecidos do folclore, e os novos, totalmente estranhos. Hoje se sabe um bocado sobre eles (embora nem todos tenham acesso a tais informações). Em primeiro lugar, existem muitos seres assim. Muitos mesmo! Em segundo, eles não são tão fáceis de serem vistos, o que nos levou a algumas alternativas.

Os seres poderiam se pôr entre os homens normais, pensou-se. O número de pessoas que existe no mundo é imenso, mas próximo a florestas... Depois de um tempo, esta hipótese foi descartada. Pensou-se então na possibilidade de eles ficarem invisíveis. Esta foi uma hipótese que resolveria o problema ao alcance dos olhos, mas onde eles ficariam? Por aí? Depois de um tempo, descobriu-se que havia uma espécie de outro mundo ligado ao nosso. Essas criaturas simplesmente iam e vinham como bem entendiam. Este outro plano foi chamado de Mundo Extranatural.

Restava descobrirmos como se dava o contato com esse mundo. Após pesquisa encontramos resposta para esta intrigante pergunta. Havia portais. Sim, portais que levavam à outra dimensão. No formato de estrelas, podendo medir de alguns centímetros a vários metros (estes são os piores). Eles aparecem em qualquer lugar natural: florestas, montanhas, sob um rio ou oceano. Aparecem a qualquer momento do dia ou da noite, com maior freqüência à noite. O tempo de duração não é sabido. O que se sabe é que as estrelas amarelas aparecem misteriosamente no chão. Depois de um tempo inexato elas somem.

Esses seres de força incalculável são, na verdade, guerreiros das energias básicas naturais. Da Natureza, a quem chamam Cenu; e da Destruição, chamado Tolt. São como as forças do bem e do mal, respectivamente. Alguns não parecem tomar qualquer partido na imensa guerra que Cenu e Tolt travam.

Quanto ao seu poder, como já disse, é incalculável. Sua força excede as medidas humanas, podendo erguer o que puderem pegar com apoio. Seus corpos resistem a tudo o que se possa lançar sobre eles, exceto golpes e coisas que lembram magias, que só seres extranaturais têm. Cada um tem um dom, ou série de dons, especial. Um pode lançar um relâmpago, outro uma bola de fogo. E assim vai...

O mundo em si ninguém sabe como é, mas imaginamos que seja uma imensa

masmorra–floresta, onde até as árvores são infinitamente superiores a nós humanos, em combate.

## **A Guerra sem Fim**

As lendas dizem que Cenu e Tolt lutam desde o surgimento do mundo. Cenu quer ver a natureza pura livre. Tolt quer transformá-la em um mundo de guerreiros que se enfrentam em combates eternos, sem natureza pura, sem nada.

A cada cem anos, Cenu e Tolt têm poder suficiente para criar um ser. Vejam bem, apenas um! É como se houvesse uma força maior que os dois. Ela criaria os seres, que seriam submetidos às influências de Cenu e Tolt. Neste evento existe o confronto direto entre Cenu e Tolt. A personalidade dos integrantes daquela espécie dependerá justamente desse duelo. Caso um dos dois vença, a espécie obedecerá a ele. Caso haja empate, o ser será um inconseqüente, que não defenderá nenhum dos dois lados.

De tempos em tempos, um novo item é forjado. Estes itens forjados trazem grandes poderes e habilidades, mas podem modificar a mente de seu usuário, tornando-o um seguidor de Tolt ou Cenu, ou mesmo um revoltado que não siga nenhum dos dois. Supõe-se que esses itens sejam gerados da mesma forma que as próprias criaturas.

## **Ejens**

São cogumelos humanóides, medindo cerca de dois metros de altura. Há oito tipos diferentes, mas todos têm a determinação de combater os filhos de Tolt, a quem chamam Túltnos. Eles se alimentam de nutrientes naturais extraídos diretamente do solo e sua reprodução é feita através de esporos. Outra coisa interessante e comum a todos os seres extranaturais é que se desenvolvem incrivelmente rápido. Uma a duas semanas após o nascimento, já atingiram a idade adulta. Vivem, porém, apenas algumas dezenas de anos.

Todos os seres extranaturais têm o poder aparentemente inútil de transformar pedra ou rocha em lama. Cinco quilos de pedras são transformados em lama em alguns segundos, sem que seja preciso o ejen tocar a pedra. Pode ser o chão aos pés de uma montanha rochosa ou uma pedra prestes a ser arremessada por alguém. A lama criada é escorregadia e pastosa, o que dificulta muitas coisas. Outro poder que todos os ejens detêm é o de criar uma floresta ilusória. Isso varia de ejen para ejen. Talvez de acordo com as espécies. Alguns criam florestas vazias e sem vida, outros podem criar vida nelas. Funciona como uma magia de ilusão, fazendo todos ao redor verem outra coisa que não o que deveriam. O alcance é em torno de vinte metros.



Alguns ejens podem ter senso de direção, podem ter controle sobre animais naturais no sentido de acalmá-los, detectar túltnos, cenulres ou inconseqüentes, camuflar-se, comunicar-se com plantas ou animais, ou liberar esporos que causam medo, sono ou enfraquecimento em qualquer ser extranatural. Somente os que têm poder envolvendo esporos podem se reproduzir. Estes poderes, entretanto, ao contrário dos que têm sobre pedras e sobre a mente, não nascem com os ejens. Eles desenvolvem no decorrer da vida.

Ouve-se falar em oito raças diferentes de ejens, mudando inclusive o tipo exato de poder. Por isso alguns conseguem criar florestas ilusórias completas de seres e vida enquanto outros só podem fazer uma floresta vazia. Há, entre essas raças, as de chapéu voltado para cima e vermelho, a que dizem ser mais agressiva. Independente da raça, os ejens têm fama entre os seres extranaturais de serem sérios demais.

Seus nomes são meio malucos, cheios de apóstrofos e hífens, como *Nés'á-Reter*.

## Hutos

Tucanos desenvolvidos, possuidores de forma humanóide. Lutam, junto com os ejens, por Cenu. Seu temperamento está mais perto do temperamento médio humano, ou seja, eles têm um pouco de senso de humor. Apesar de serem aves, apenas alguns podem voar. Dos que não voam, poucos são capazes de planar.

Os poderes adquiridos de nascença (eles se reproduzem sexuadamente) envolvem um relâmpago e uma muralha de vento. O intrigante poder de ataque consiste em disparar um relâmpago em uma direção. Por mais incrível que pareça ele segue em linha reta, contrariando as leis da Física, sendo tão fatal quanto um relâmpago disparado pelas nuvens. Embora não se deixe atrair pela terra, esse relâmpago é capaz de desviar sua rota na direção do alvo, como um tiro teleguiado.

Quando um huto invoca sua muralha protetora, ventos de estranhas propriedades se deslocam do chão para o céu, tornando impossível se aproximar do ser extranatural. Tal poder às vezes afeta até mesmo seres desse tipo.

Além de voar e planar, um huto pode aprender a detectar cenulre, túltno ou inconseqüente, a se mover em silêncio, a ampliar a sua própria força (como se não bastasse uma força que excede largamente os padrões conhecidos pelo homem), seu reflexo, a enxergar no escuro, a atacar em vôos rasantes, a curar com plantas e até a manejar armas brancas. Isso sem falar no que eles chamam de *Olhar Sombrio*, que consiste em, com um simples olhar, deixar a vítima

em estado quase hipnótico.

Andam em grupos com outros hutos e ejens e se alimentam de frutas. Por falar em andar, andam muito devagar. Quanto à alimentação, acredita-se que essas frutas não sejam suficientes para a sobrevivência de um huto e que a refeição *séria* de tais criaturas envolve frutos de seu próprio e desconhecido mundo.

## **Habes**

Os habes são seres que se parecem com abelhas humanóides, possuem apenas 20cm de altura, aproximadamente, e se alimentam de pólen. Vivem em pequenos grupos, ou com ejens e hutos. São os espiões dentre os cenulres. Pouco se sabe sobre essas criaturas. Não se sabe como se reproduzem, por exemplo. Se como as abelhas ou como humanos, embora seja mais provável de estar certa a primeira opção. Todos os habes são capazes de voar.

Seus poderes são o ferrão, que paralisa um ser extranatural por algum tempo (na maioria das vezes) e tem efeito incerto quando usada contra seres naturais. Seu outro poder é o de invisibilidade contra seres naturais. Isso evita uma série de problemas.

Habes têm comportamento leve e alegre. Adoram conversar e fazer brincadeiras (contar piadas e coisas assim, o que pode não parecer muita coisa, mas perto do senso de humor dos ejens...). Quando em grupos envolvendo ejens e hutos, preferem conversar com os espécimes do segundo grupo.

Os nomes de habes, como os nomes de todos os membros de todas as espécies de nome que comece com H, são como os nomes indígenas, ou seja, de significado em linguagem humana. Algo como Linhas Negras, Brilho Celeste...

## **Hoeps**

Estes são os mais intrigantes defensores de Cenu-espírito da natureza. São homens-espinho, homens-porcospinho ou porcospinho humanóides, o que você preferir. São poucos dos seres desta natureza que têm o poder de assumir forma humana. No caso dos hoeps, a forma humana é fixa. Eles se *transformam*, mudando da forma humana para a hoépica quando bem entendem. São ótimos espiões para coisas entre os homens.

Na forma hoep, eles possuem o corpo coberto de espinhos, como já deve ter sido

suposto. Nesses espinhos estão seus dois poderes. Eles podem ser disparados em uma direção, com o objetivo de atingir um ser extranatural. Em caso de atingir um ser natural, a morte do mesmo é imediata.

A outra forma de usar seus espinhos é tornando-os uma armadura de espinhos cruzados, o que é feito com um pouco de concentração e pode ser desfeito a qualquer momento. Nem se precisa dizer que o outro poder, de arremessar espinhos, não pode ser usado quando este outro estiver em uso.

São sérios, mas não tanto quanto os ejens, assumindo um pouco da personalidade humana às vezes, mudando facilmente de comportamento. Não costumam falar muito e se preocupam demais com estratégia, medindo cada ato.

## **Inconseqüentes**

O comportamento de todos eles é o mesmo: estão em cima do muro nessa guerra importante entre a natureza e a destruição.

Mulas-sem-cabeça vivem por aí e ninguém sabe dizer se são seres extranaturais do mundo extranatural ou têm origem em nossa terra mesmo. Têm o dom de amedrontar e uma pele quase invulnerável.

Sacis são outros seres extranaturais dos quais já se havia ouvido falar antes que isso virasse notícia. Todos sabem como são: negrinhos de uma perna só, fumadores de cachimbo, e portadores de uma carapuça vermelha, onde dizem estar todos os seus poderes. Eles podem se tornar pequenos ciclones intangíveis, do tamanho deles próprios, e possuem uma espécie de aura de azar, que prejudica seres naturais e extranaturais que estejam por perto.

Hucas são castores humanóides que têm obsessão por árvores. Simplesmente não sabem fazer outra coisa. Dificilmente são vistos no mundo natural. Eles possuem o que por lá se chama *O Poder das Sombras*. Com ele, podem se tornar sombras e deslizar pra qualquer lugar, sendo atingíveis apenas por poderes extranaturais.

Hucups são parecidos com os hucas, sendo cupins humanóides. Comportam-se do mesmo modo que eles. Possuem, inclusive, o mesmo poder, além de um outro extremamente perigoso. Eles podem acumular energia durante o dia para disparar golpes de ondas altamente perigosos.

Botos. Eles se transformam em humanos atraentes à noite e seduzem humanos (de

sexo oposto). Antes do amanhecer, viram botos novamente e voltam às águas. Eles nunca lutam, sempre fogem em covardia. Só lutam quando não há como sequer tentar fugir. Além do dom de se transformar em humano, podendo assumir qualquer forma humana, eles têm aquele tal *Poder das Sombras...*

## **Túlnos**

Todos adoram destruir tudo o que se mova.

Hufonos são águias humanóides agressivas. É impossível (e digo para um ser extranatural) atingí-la quando usa um ataque rasante. Elas adoram fazer isso. Têm também um canto muito perigoso (para seres extranaturais. Para humanos, é simplesmente fatal). Podem incendiar uma pequena área, como se não bastasse tanto poder.

Esons são cobras grandes e inteligentes que também já foram vistas antes do evento. O nome é que é novo. Podem disparar bolas de fogo e fazem emboscadas impossíveis de serem notadas.

Huodes são homens-sapo, capazes de usar armas brancas. Algo inútil, mas existem armas criadas pelas duas forças-mor. Podem conjurar uma torrente a partir das partículas de água suspensas no ar. Cospem fogo e são inimigos mortais das esons.

Hoxens são crocodilos enormes. Medindo aproximadamente dez metros de altura e estando mais para dinossauros que para crocodilos, eles cospem fogo e têm o mesmo poder de relâmpago dos hutos. São os inimigos mais temíveis dos cenulres. É quase impossível escapar de suas presas depois de uma mordida bem-sucedida.

Boitatás são cobras de fogo altamente destrutivas, medindo cerca de cinco metros. Assim como os hoxens, eles cospem fogo e disparam relâmpagos.

Huxacs são homens-chacais de alta periculosidade. Podem usar armas brancas. Possuem o poder do relâmpago. Eles são capazes de conjurar uma muralha de fogo para proteção. Além disso, podem entrar em frenesi durante uma batalha, tornando-se máquinas de guerra incontroláveis.

## **Armas Extranaturais**

Do mesmo modo que são criadas as criaturas extranaturais, são criadas armas, muitas das quais só estas criaturas podem usar. São artefatos raros e concebidos pelas mãos de Cenu e Tolt, e este é justamente o problema: quase toda arma desse tipo influencia tem poder para alterar a mente da vítima.

As armas extranaturais se dividem em dois tipos: internas e externas. As internas, a princípio, só criaturas extranaturais podem usar. Elas se mesclam ao corpo concedendo algumas vantagens, mas às vezes modificam a mente do usuário. No caso de um ser humano tentar usar uma dessas armas, a morte é quase certa. Caso sobreviva (*chance remota*), se a arma for de Tolt ou Cenu, o usuário terá sua mente afetada de modo irreversível (*mesmo depois de a arma ser removida dele*). As externas são usadas sem um contato mais íntimo. Dessas, pouquíssimos representantes dos seres naturais têm *espírito* para usar. Seguem abaixo algumas dessas armas fantásticas.

**Silex**, *O Colar do Nada*. Com a aparência de um colar de pedras marrons e redondas, esta arma extranaturais interna se funde ao usuário, deixando-o invisível. É uma arma de Cenu e tem muita chance de mudar o comportamento do usuário para o lado deste espírito.

**Ih-Ji**, *As Garras da Pantera Selvagem*. Parece uma barra de madeira preta do tamanho de um dedo humano, mas, quando segurada com força por um ser extranatural, desaparece, dando à mão do ser forma e tamanho um pouco maior que o de mãos humanas, cobrindo-a com uma pele preta de onde saem três garras prateadas. É uma arma de Tolt com alto poder de influência.

**Jishyk**, *A Bola do Poder*. Com a aparência de inocentes bolinhas coloridas, estas armas externas guardam um poder que simula um poder natural de um ser extranatural. Quando apertadas com força e o usuário se concentra na cor da bolinha, o poder é liberado e a bola desaparece. Existem vinte e um tipos de *jishyks*, cada tipo com um poder próprio e uma cor específica associada.

**Moh**, *Pele de Fogo*. São dois braceletes. Um azul e um vermelho. O azul concede proteção contra fogo. O vermelho inflama o corpo do usuário devendo, portanto, ser posto apenas depois do bracelete azul. É uma das poucas armas internas que não influenciam a mente do seu portador (*mas o risco de morte é enorme, se ele não souber qual dos dois colocar primeiro*).

**Mulf**, *A Barbatana do Tritão*. Uma barbatana esverdeada presa a uma tiara de madeira. Quando colocada em um ser, a barbatana se mescla a seu corpo e o ser muda o tipo de respiração para aquática. Pode influenciar a mente do usuário, tornando-o inconseqüente.

**Tuge.** *Olhos Para Ver o Invisível.* Uma pequena pedra que, quando colocada na testa de um ser extra-natural, torna-se uma tatuagem branca de um olho e lhe permite ver coisas que não veria sem ela como, por exemplo, portadores do Silex. Esta arma, embora não seja de Cenu nem de Tolt, tem enormes chances de afetar a mente de seu usuário, tornando-o um inconseqüente.

**Niuri,** *O Braço do Monstro.* Esta arma extranatural interna parece um broquel ajustável a qualquer braço (*como arma interna, só pode ser usada por um ser extranatural*). Quando colocada, entretanto, mescla-se ao braço do usuário, deformando-o até que atinja um tamanho seis vezes maior que o normal. A arma é de Tolt e tem chance de afetar a mente do usuário.

# EUA 2016

## Glasscity

No oeste norte-americano pode-se ver uma cidade enorme e reluzente. Protegida por uma cúpula cristalina, toma os olhos como uma miragem, mas nem todos têm o direito de vê-la.

Na verdade, Glasscity não é tão grande quanto as metrópoles que se vê por aí, mas deve-se levar em conta que ela é uma cidade. Uma cidade solitária em uma região de pouco acesso.

Esta cidade lembra muito as cidades dos Jetsons. Há controle de tudo. Câmeras espalhadas por todo lugar, policiais misturados aos cidadãos, que são em sua quase totalidade cientistas e grandes estudiosos. Muito raramente há incêndios e praticamente não há qualquer trabalho de construção nos prédios. Tudo foi devidamente planejado e é rigidamente controlado.

Há centros comerciais e áreas de laser. Há controle rigoroso de natalidade. Glasscity ainda não está totalmente preenchida. Há prédios vazios, mas ir para lá é um privilégio que pouquíssimas pessoas terão: o governo sequer reconhece oficialmente a existência da cidade.

Mais interessante que as placas de plasma e os veículos inteligentes sem condutores deve ser o conjunto de objetos frutos de uma tecnologia que o restante do planeta sequer sonha. Acredita-se que lá haja de tudo: objetos que modificam poderes psíquicos, que lidam com ilusões e até de teleporte, mas como poucos têm a chance de conferir e os que vão não podem voltar...

Quanto à cúpula cristalina, não se sabe o que é exatamente. Sabe-se que não parece sólida o bastante. É como se fosse um efeito visual. Uma ilusão. Ou um enfeite para tornar a cidade mais parecida com uma imaginária Cidade dos Anjos.

# Japão 2016

## Micronet

Durante a Segunda Guerra Mundial, pode-se dizer que o Japão foi parcialmente destruído. Em alguns anos, havia se recuperado. As coisas parecem acontecer realmente rápido por aqui...

Quando houve a Revolta Contra as Máquinas, o Japão ficou dividido. De um lado todo o pessoal que trabalhava com os computadores. Do outro, quem havia aderido ao movimento de protesto. Dois lados radicais que lutaram intensamente. Como é sabido, a revolução venceu em cada canto do globo. Seria talvez o último movimento de rejeição a tudo aquilo que o mundo capitalista lhes impunha.

Passaram-se alguns anos e, por volta de 2001, quando tudo parecia estar mais calmo, os derrotados inconformados que haviam guardado suas máquinas com carinho, resolveram criar uma nova rede para todo o país. O objetivo dela era ser a Nova Internet e um dos responsáveis pelo retorno dos computadores pessoais.

Como tudo que parece gerar dinheiro imediato, este projeto agradou algumas empresas de tecnologia (não tantas naquela época) e não foi difícil conseguir apoio. Tanto financeiro como divulgação. Eles conseguiram criar a rede, que funciona com um servidor antigo e máquinas clientes da década de 1990. Ela não se tornou – pelo menos ainda – uma Nova Internet, já que o número de usuários é bastante reduzido.

Agora que o mundo parece livre daqueles grupos antitecnologia que lotaram a Terra no final da década de 1990, o número de usuários está aumentando e já tem um novo computador pessoal pouco divulgado sendo vendido por lá. Dizem que estão esperando a hora certa para trazer de uma vez as maquininhas de volta. Se tudo vai dar certo, ninguém sabe, mas as chances de a população aceitar parecem crescer cada vez mais...

## Neosamurai

Enquanto a tecnologia antroporobótica apenas engatinha, os japoneses conseguiram desenvolver um uniforme dos sonhos. Um exoesqueleto para sua guarda de elite, que volta um pouco a um estilo bem antigo, apesar de toda a tecnologia.



O uniforme é feito com *circuitos e alavancas*, ou seja, uma mistura de tecnologia contemporânea com mecanismos simples e há muito já conhecidos. Tudo isso com uma cobertura especial resistente a muitas coisas: impactos e alguns tiros. Ele é alimentado com uma bateria especial na forma de carteira de cigarro, que é colocada na frente, em um lugar protegido na altura do peito e dura cerca de quarenta e oito horas. Pelo tamanho da bateria, não é tão difícil, caso necessário, levar algumas sobressalentes.

O traje é um pouco grosso (espessura de 5cm em média) mas, além da bem-vinda proteção, amplia a força de seu usuário, elevando-a a níveis altíssimos. Supõe-se ser possível até ultrapassar o nível máximo humano conhecido, dependendo da combinação homem/roupa.

Como forma de ataque, há dois canhões lasers nos braços: cada braço tem um. Mesmo sendo um laser mais fraco que o laser americano, o laser japonês ainda serve para alguma coisa... O que eles gostam mesmo de usar são as katanas especiais. Não se sabe o que aqueles cientistas loucos fizeram, mas as katanas deles cortam poste como manteiga!

Acontece que não é qualquer zé mané que veste um equipamento desses. É preciso um treinamento extenso ao extremo para se conseguir esse fabuloso artefato. Treinamentos e testes, físicos e mentais. Praticamente tudo é testado antes de se ser inscrito para a fase seguinte. Isso se você tiver a sorte (ou seria melhor competência?) de entrar na pré-seleção.

Um neosamurai tem, também, que seguir um código de comportamento. Deve proteger os seus, combater os inimigos do Estado (que eles preferem chamar de Império), não confrontar com outro neosamurai a não ser no cumprimento do dever, e mais algumas de obediência.

Tanto o exoesqueleto quanto a neokatana são feitos sob medida para cada futuro neosamurai, e não existem mais que cinquenta deles, para amenizar a inveja das outras nações.

## **Megamen**

Enquanto as pesquisas avançam na direção dos componentes cibernéticos, dos ciborgues, são outras as preocupações dos cientistas japoneses.

Desde muito tempo atrás, o interesse geral por robótica é muito grande. Qualquer empresa de tecnologia de hoje é capaz de fazer um robô-brinquedo, que anda, reage a estímulos e só. Apesar de fazer isso ter sido considerado um grande problema décadas atrás, hoje é facilmente alcançado. Inclusive, grande parte dos brinquedos comercializados segue essa linha. O problema é que esse tipo de *Inteligência Artificial* é primitivo demais... Ele reage a estímulos, mas não pensa sob nenhum aspecto.

Além do problema referente ao conteúdo, há o que diz respeito ao corpo. É preciso que se faça um robô que tenha um corpo humanóide. Não apenas isso, mas um corpo que possa ser manipulado com certa destreza. Rápido, com um bom leque de movimentos para o tronco, pescoço e membros, forte... Adicionando-se a isso o dom dos três sentidos: audição, visão e tato. Ou seja, um robô humanóide, com corpo que possa ser controlado mais ou menos como o nosso.

O que se fala é que o corpo já está quase desenvolvido. Que há versões com algumas centenas de movimentos permitidos, satisfazendo a algumas das características necessárias. Dizem que o que falta é justamente a parte do miolo. Não conseguiram desenvolver ainda um sistema tão inteligente quanto se faz necessário.

Os requisitos básicos do corpo são de fácil percepção, intuitivos. Os *mentais* é que são mais difíceis um pouco. Primeiro, o robô precisa ser capaz de aprender e isso, de forma geral, já foi alcançado. Segundo, o robô tem que ter limites, e esses foram projetados pela *Lei da Devoção*. O robô precisa ser capaz de trabalhar todos os seus sentidos, e isso já está teoricamente pronto. O problema surge quando se vê que o robô precisa ter *sentimentos*, até mesmo pra que se possa implementar a *Lei da Devoção*.

O que se espera, no geral, é que eles não substituam os neosamurai, mas se pergunta: mesmo que os robôs atinjam o mesmo nível de devoção?

## Rússia 2016

### **A Força Russa**

Um exército de clones telecinéticos: o pesadelo das ruas do Coração Russo.

Antes de mais nada, eles são telecinéticos poderosíssimos. São dos poucos que podem usar seu poder para voar. E é assim que costumam aparecer, vindo do céu, como anjos vingadores, disparando rajadas de agulhas no chão, fazendo o que é conhecido por essas bandas como *Chuva de Prata*.

Criados em algum lugar secreto da imensa Rússia, a partir de um soldado não exemplar de tempos antigos, mas que desenvolvera o dom da *Proteção de Força*, eles são submetidos, desde pequenos, a um tratamento rígido, sendo psicicamente violentados. Ao fim de todo esse tratamento, alcança-se o objetivo: homens com um alto senso de justiça, fanáticos pela sua pátria e sabe-se lá que sentimentos mais eles colocam... Tornam-se também estéreis.

Até os dez anos, os soldados vivem em quartéis longe das cidades, onde são trabalhados somente na psique. Até os dezesseis, eles recebem treinamento físico: exercícios diários cada vez mais pesados e uso de armas. Ao completarem dezesseis, vão para alguma das muitas bases policiais urbanas, onde cumprirão turnos de quinze horas.

Eles funcionam mais ou menos como os soldados das formigas. *Todos devem viver honestamente, trabalhando como o sistema deseja. Grupos armados que pregam o caos estão contra a pátria. Quem fica perto de encrencas é cúmplice.*

Todos vestem os mesmos trajes em cor vinho e usam os mesmos lança-agulhas. Esse é o lado bom de se trabalhar com clones: todos possuem as mesmas medidas. Quanto a armas, eles são treinados com algumas outras, mas possuem uma boa pontaria.

Apesar do número considerável de clones, eles são insuficientes para cobrir todo o Coração Russo: na verdade, há quem nunca os tenha visto. Há também desvantagens por serem clones. Eles sentem uma necessidade de se distinguir dos outros. Por isso, não é difícil encontrar soldados com cabelos nos mais diferentes cortes, e até com tatuagens. Isso os deprime tanto que o governo coloca gente nas cadeias para atender a essas necessidades.

Há ainda um medo de que surja uma contaminação específica para o código genético de Víupaktrov, o tal soldado-matriz. Se houver uma contaminação assim, pode-se esperar uma

tragédia. Não só para o governo, como para a própria Rússia, já que os policiais todos foram substituídos por esses alternativos clonados (lá por 2009). Se isso acontecer, o caos tomará conta da Rússia e o Coração Russo se tornará um mundo underground indomável, onde não haverá conceitos como crime, justiça e punição...

# Michael

Cara, a vida tá um saco! Jamais imaginei que esse tédio pudesse me levar a escrever. Estou no Coração Russo. No momento não direi onde exatamente. Mais um dia sem nada pra fazer. Tédio puro e concentrado.

Sou Michael, um cara normal, descendente de esquimós. Desde criança aprendi a viver nesse mundo selvagem. Na verdade, quando criança, eu sempre quis deixar tudo pra trás e vir pra cá. Hoje estou aqui e não consigo ver se alguma coisa mudou pra melhor.

Estou numa cidadezinha perto de Moscou, em uma roupa de cor, com minha pistola laser no coldre. Por quê pistola laser? Cai na real, cara! O lança-agulhas magnético se tornou vulgar demais. Quem andaria com uma arma que se encontra em qualquer beco sujo? Uma arma cara e rara combina mais comigo. Sabe, quando vim pra cá, ainda criança, eu me amarrava nessa de caras combatendo coisas de outro planeta com esse tipo de arma. Sempre foi meu sonho ter uma dessas na mão. Hoje em dia não vejo mais televisão, nem pensar. Não quero me tornar um vegetal irracional como aqueles que vivem, crescem e trabalham no mesmo prédio. Com a tecnologia tão avançada, eles devem fazer imagens falsas todos os dias. Falam até de seres de outro planeta! Não sei ainda se acredito ou não nisso. Mesmo porque tenho uma arma de ficção científica no coldre...

Estou em um bar, em uma das menos movimentadas ruas da cidade, que, ironicamente, está bem atrás da rodovia que leva a Moscou e outras cidades importantes da megalópole. Minha moto está lá fora, e... Quê? Não falei sobre ela? Ah, perdão. É um modelo um pouco antigo, preta, parece toda feita de plástico e segue um designe novo na área. Não tão novo assim, na verdade. Foi criado há uns dez anos. É, a falta do que fazer é grande. Você certamente já ouviu falar da Força Russa. Um grupo de supersoldados com poderes mentais. Eu já ouvi falar muito deles, mas nesses quinze anos de vida por aqui, confesso que nunca vi um. Será que são só uma lenda, para reduzir a criminalidade? Isso sim é governo mão-de-vaca! Ao invés de investir em tiras, ao menos normais, espalha esses boatos. É, pelo menos é melhor pra mim.

O céu está nublado. Não que seja novidade, claro! Quase todos os dias não dá pra ver o céu azul. Acho que por causa da área de plantação que deve haver aqui perto. A cidade fica em um extremo do Coração Russo. A vida está cada vez mais difícil. Estou sozinho como sempre estive. Está difícil encontrar diversão e desafio nessa cidade. Tenho pensado seriamente em viajar para outro lugar. Com sorte, encontro algo melhor.

Mas que diabo! Um bando de caras zoando com a minha moto? O jeito é ir tomar satisfação. Pegarei minha pistola laser, abandonarei esses corpos torrados desse bar podre e vou

procurar diversão. É, meu amigo, assim é a vida. Na luta contra o tédio é matar ou morrer. Não sou um anjo?

# Torrente

Que dia! Jamais imaginei que seria possível conhecer alguém de outro tempo e lutar contra humanos abençoados. Um renomado mago, de cujo nome ecoava em todo um continente fugindo de soldados que não esperava conhecer nem nos mais irreais sonhos. Não te preocupes, passar-lhe-ei minha história do início.

Sou Ecover, um mago de Isolia, terras mercantis do reino de Jattu. Sempre tive uma vida agitada, embora desde pequeno tenha mostrado interesse por estudos. Ingressei ainda jovem no mundo da magia. Tive a sorte de poder aprendê-la ao lado do falecido Morl, um dos maiores nomes em magia registrados na história de minha terra natal. Formei-me especialmente em magias relacionadas a combates. Magias rápidas e mortais. Na verdade, não tanto. Por isso, após alguns meses de aventuras, vi-me obrigado a aprender mais sobre a magia. Retornei ao grande mago Morl. Aperfeiçoei meu conhecimento sobre a água, o elemento da vida. Magias de água não se mostram tão restritas quanto se imagina. Na verdade, são bem versáteis. Matar a sede, afogar o inimigo e respirar no oceano são alguns exemplos singelos de seu potencial. Convicto de ter atingido um ponto eficaz de meu conhecimento, parti. Não tive problemas em encontrar um grupo de aventureiros que me aceitasse. Nem precisei procurar muito. Deves imaginar como é a procura por alguém capaz. Alguém formado pelo maior mago do planeta logo encontra seu lugar. Não querendo negar meu potencial, claro.

O grupo do qual fiz parte tinha um guerreiro bem forte. Mas parecia que os deuses, se é que realmente existem, haviam lhe dado força tão alta para compensar sua ligeira carência intelectual. Para não por em risco a imagem de sua profissão, havia um outro guerreiro. Não tão forte, mas ainda assim, forte. Ele sabia planejar estratégias que muitas vezes chegavam a impressionar. E havia também dois outros. Um deles, um desonrado e aspirante a piadista, gabava-se sempre de ser capaz de agir com cautela e agilidade. Pobre coitado... Até que tinha agilidade, mas não sabia manter isso em segredo. O último era também um mago, mas não tinha especialização alguma. Sabia um pouco de tudo e, na verdade, muito pouco. Resumindo, era um grupo normal de aventureiros, exceto por minha ilustre presença.

Não, não é egocentrismo. Muitas vezes cheguei a salvar muitos do grupo, praticamente todos, muitas vezes. Infelizmente não pude salvar o ágil tagarela, que recebeu pena de morte ao ser acusado de ladrão. Por essa época meu ex-mentor havia morrido de velhice. Lembro-me de que um dia antes da acusação de meu ágil parceiro, havia partido para perto de meu sábio mestre. Ele estava de cama na época, mas infelizmente morreu antes de minha chegada. Voltei

frustrado e deprimido ao meu grupo apenas para receber a notícia da morte do incauto ladino.

Essas águas passaram e logo estávamos em outras aventuras. Lembro-me apenas da última. Um grande mago governava pela força uma pequena cidade, torturando seus habitantes. Fomos convocados para ajudar a sofrida população. Claro que, com um nome a zelar, cada um de nós aceitou o desafio e partimos. A batalha foi dura. O mago era mesmo soberbo. Em um momento em que tinha minhas forças perto do fim, nosso incrível inimigo nos envolveu em fogo. Criei, quase que instintivamente, água em minha volta. Todos os meus aliados morreram e só restamos nós dois. O conflito continuou. O fogo de seu poder mágico estava perto da vitória. Já quase sem forças, concentrei um último golpe com água, pois seria demais cansativo tentar uma outra magia. Encharcado, meu adversário caía ao chão quando as nossas magias se esvaíam. As minhas pelo cansaço. As dele pela perda da concentração. Aproximei-me dele e, em um último esforço, criei uma espada mística, que o atacou imediatamente. Porém, alguém tão poderoso não seria derrotado tão facilmente. Uma magia equivalente aparou a espada e o salvou do devastador golpe. Com aparente cansaço, ele sussurrou:

– És um grande lutador, amigo. Mas não será hoje o dia em que perecerei.

Aproveitando-se de minha surpresa e esgotamento total, tocou-me com um brilho negro na mão esquerda. Só pude me ver envolvido em uma pele cósmica, quando aquela escuridão tomou meu ser.

Só depois de algum tempo abri os olhos. Com os músculos ainda exaustos, ergui-me. Ver seu sonho, o maior deles, realizado. Ver-se dentro do próprio sonho. Nada se compara à surpresa que tive e às sensações que me tomaram nesse momento. Já conhecia, por palavras, todos os planos de existência. Pelo menos assim pensava. Aquilo que vi era fantástico, irreal, indescritível. Estava no topo de uma torre paralelepípeda, com infinitas outras em todas as direções. Comecei a andar em passos lentos. Não podia acreditar no que tinha diante de meus olhos, podia? Aquele mago era realmente um gênio. Com certeza havia me enviado para uma outra dimensão. Planos de existência são fragmentos de uma mesma dimensão. Aonde ele havia me enviado? De cima de um daqueles prismas, vi algo ainda mais inacreditável. Eu estava nas nuvens. E abaixo de mim, seres em manada expressavam ansiedade em seus corpos sólidos, densos. Mais tarde descobri que se tratava de simples transportes, mas não sabia disso nessa hora. Havia também a altura. O que faria para descer? Havia apenas uma chaminé...

– Parado!

O grito vinha da suposta chaminé. Na verdade, era uma passagem para baixo. O que havia acontecido com os alçapões? Ao me virar, mais uma surpresa. Uma equipe de três homens. Como me lembra os velhos tempos... Resolvi atacar com água.



– Cuidado! – Gritou um deles ao me ver preparar a magia, enquanto mergulhava no chão.

A magia funcionou bem e os dois outros foram impulsionados para trás, batendo suas cabeças em um dos muros que protegia a passagem. O terceiro se molhou um pouco. O que estaria acontecendo? Parecia que ele tinha adivinhado.

Enquanto o lutador restante sacava um instrumento estranho, fiz uma rápida magia de combate, ferindo-o com milhares de flechas. Eliminados todos os inimigos, aproximei-me de seus corpos inertes. Algo me chamava a atenção. Não só seus trajes estranhos. Os artefatos que traziam consigo. Tomei um e observei. Era realmente estranho. Tinha um fino e curto cilindro, um cabo, se assim posso chamar, forma um "L" com o cilindro. Tinha também uma espécie de alavanca. Era isso! Ativada a alavanca, alguma coisa aconteceria, relacionado ao cilindro. Apontei para um dos cadáveres e puxei a alavanca.

---

Ah! Voar! Como é bom sentir o vento bater em meu rosto, pena que já esteja na hora...

Desci para o prédio onde estavam me esperando os outros três integrantes do grupo. Sabe como é... Ser a única com poderes telecinéticos faz de você uma pessoa indispensável. Certamente eles querem se meter em mais alguma confusão. E quem tem que dar cobertura?

Bom, nos reunimos, nos arrumamos e partimos. Era mais uma guerra entre gangues. E lá fomos nós lutar de novo por território. Nada tão importante, esperava.

A coisa mudou de figura quando chegamos ao lugar. Cinco homens de óculos escuros esperavam dentro de um beco, enfileirados. Pareciam nem terem notado a nossa presença. Quando meus três aliados sacaram suas armas, foi que complicou tudo. Uma parede de vidro, provavelmente blindado, que até agora não havia sido notada, se ergue. Foi quando percebi em que situação havia me metido. Um bando de outros telecinéticos. Eles conheciam o terreno. Com o vidro blindado, eram intocáveis. Ouve-se um "clickt". Ijeon, sempre precavido, trouxe uma pistola laser. Os outros tem automáticas. Ijeon dispara e acerta o ombro de um deles. Laser é luz. Luz ultrapassa vidros, mesmo blindados. Billend grita a todos seu plano após um disparo, que deixa um círculo de estilhaço, sem atravessá-lo.

– Concentrar poder de impacto nesse ponto!

Não posso usar meu poder em um ponto de um corpo maior. É do tipo "ou tudo ou nada". Procuo então uma pedra ou algo que possa arremessar. Um disparo de laser mata

definitivamente o alvo ferido. Em seguida a pistola laser voa das mãos de Ijeon. Uso meu poder para tentar devolvê-la ao dono e por pouco não a percebo tentando apontar para mim. Eles são mesmo experientes. Sem problemas. A arremesso contra a parede, aproveitando o caso.

Mas por quê os miseráveis não se mexem, não reagem? Se todos são telecinéticos por quê ainda não nos atacaram? De repente percebo uma sombra grande sobre nós, olho para cima e...

---

Bang.

O corpo do defunto estremece após a ativação do mecanismo. Um buraco pequeno surge no local para onde apontei e começa a sangrar. Pelo impulso que o item me deu, para trás, certamente alguma coisa foi disparada. Espere, também caiu algo!

Abaixei-me e tomei a cápsula vazia da bala desperdiçada. Isso é simplesmente fantástico. Aproveito as escadas que usaram para chegar aqui, e desço. Chego ao fim do prédio e encontro uma rua, bastante diferente das que já vi. Uma rua negra, irradiando mal e morte. Havia dois daqueles espécimes que vi de cima, próximos a mim. Logo vi que se tratavam de transportes para humanos, pois havia assentos internos. Mas que tipo de transporte seria? Não um vivo, com certeza. Talvez mágico...

Meus olhos vêem um deles voando por cima de quatro pessoas, bem na minha frente, no meio da rua. Sem dúvida é obra de magia. Do outro lado, quatro homens ameaçadoramente imóveis observam. O que irá acontecer? De repente, sinto a iminência de despencamento do objeto, quando o grupo olha para cima, expressando surpresa. Faço uma magia aquática e jogo contra os quatro. Infelizmente não parece ter chegado em tempo. A água preenche toda a imunda rua, enquanto os quatro homens de preto se olham. Eles se voltam para mim, parado atrás dos objetos, viram-se e partem.

Corri tentando contornar os transportes. Chego até o que caiu, passo por um braço inerte, de cujo corpo permanece sob o artefato cadente. Espere. Ouço sinais de vida. Há alguém a salvo. É uma jovem, muito bela por sinal. Parece estar inconsciente. Aproximo-me dela e a toco. Está viva. Arrasto-a e a encosto na parede. Volto ao local das mortes. Não há ninguém vivo além dela. Sento-me então no chão, a três metros dela. E que fazer, senão esperar?

---

"O que aconteceu? Minha cabeça dói... O quê!?! O que é isso na minha frente? Estou delirando. Melhor dormir um pouco mais..."

Ela mexeu a cabeça, abriu os olhos um pouco e voltou ao seu estado inconsciente. Ela deve estar exausta... Não se parece nem um pouco com as mulheres de minha dimensão. Parece ser uma lutadora, mas, por mais que tente, não consigo determinar o tipo. Seus trajes são inacreditáveis. Embora pareça uma garota bem-tratada, suas roupas são um absurdo. Embora aparentemente tidas a partir de material raro – tenho dúvidas se valioso aqui, mas em minha terra com certeza seria –, sua estrutura é sofrível. Feito por alguém sem, sem...

Ela está acordando, de novo. Abrindo os olhos lentamen...

Fui então interrompido em meus pensamentos por barulhos de dardos acelerados. Olho para cima. Eu preparava alguma magia quando ouvi passos indo da parede à criatura caída. Ela se acordou. E o pior é que a chuva de projéteis não pára de descer. Por falar em chuva...

---

Tiros? Corri para perto do carro, onde havia uma pistola largada no chão. Ainda sinto pelos meus companheiros, mas tenho uma outra prioridade no momento. Apontei a arma para os céus e me surpreendi. Sabe aqueles mergulhadores pré-históricos? Com um globo de vidro enorme em suas cabeças? Se você conhece isso, certamente entenderá o que vi. Cada cara da Força Russa tinha um daqueles, mas de água, por dentro e por fora. E algumas gotas iam para cada globo, vindas de todas as direções, como se estivessem sendo atraídas pelos globos. Os soldados tentavam se livras da água a todo custo, com as mãos, telecinese... Era como um pequeno oceano: a cada pancada, a água se movia um pouco, podia até se afastar, mas sempre voltava e restaurava o globo. Logo eles caíram no chão. Longe de mim, claro.

Ao me indagar sobre o que tinha acontecido, foi que percebi que havia mais alguém. Um homem de costas na minha frente. Vestia roupas estranhas, muito antigas. Por um momento pensei em atirar nele, como reflexos ao que acabara de ver. Logo me contive. Eu deveria estar inconsciente. Se foi ele quem fez aquilo com os caras da FR, ele não estava contra mim. Foi quando ele virou um pouco o rosto e perguntou:

– Você está bem?

– S–s–sim. Estou, obrigada.

– Por nada.

Ele se vira e tenta ir embora. Eu o interrompo.

– Espere! Quem é você? Ele pára por um instante, aparentemente surpreso com a

pergunta. Após alguns segundos, finalmente responde:

- Ecover.
- Você não é daqui, é?
- Não.
- De onde é?
- De um lugar muito distante. Você não entenderia...
- Certo.

Eu me volto para o automóvel caído. Está tudo...

– Sinto por seus companheiros... – diz o estranho, voltando. – Sei muito bem como é triste perder todos os amigos em uma batalha.

Ele se abaixa ao meu lado. Eu o olho. Ele está vendo o automóvel com um olhar tão distante que dá a impressão de estar navegando em pensamentos. Sim, deve estar se lembrando de seus amigos que morreram em batalha. Se ele disse que entende...

- Bom. Devo ir. – Diz ele, repentinamente se levantando.
- Espere. Pra onde vai?
- Ainda não sei?
- Você podia ficar em meu apartamento por uns dias...

Ele pára um pouco e responde.

- Não, obrigado. Não quero importunar uma senhorita...
- É o mínimo que posso fazer por ter salvo minha vida.
- Está bem, aceito. Mas adianto que será mesmo só por uns dias.
- Vamos, então.

Eu o acompanho até o apartamento. Hum... "Senhorita", heim? Interessante, ninguém nunca me chamou assim antes...

Apartamento? Creio que seja um lugar para morar. Ela me ofereceu um lugar em seu apartamento. Não pude recusar. Primeiro porque não tenho mesmo um lugar aonde ir. Segundo porque ela é a única pessoa que eu conheço desta dimensão. Conhecer alguém de um lugar totalmente estranho ajuda a melhorar suas chances de sobrevivência.

Após alguns minutos de caminhada, chegamos a uma daquelas magníficas construções das quais a cidade está repleta. Entramos em um quatinho, que ela chamou elevador. Após uma sensação de deslocamento vertical, as portas se abriram. Saímos em um corredor, que percorremos até alcançar uma porta, que trazia símbolos em uma laca. Certamente símbolos classificatórios. Nunca os vira antes, embora conhecesse línguas de todos os lugares de meu mundo, de minha dimensão.

Nós entramos e ela me apresentou meu quarto. Depois me chamou para a sala, onde nos sentamos em uns móveis. Tudo o que vira até agora tinha me surpreendido.

Ela começou a me fazer perguntas. A começar pelo básico: de onde exatamente vinha. Logo vi que não podia enganá-la. Não conhecia o nome de nenhum lugar daqui. Em um mundo de nível intelectual visivelmente tão avançado, tentar lhe mentir seria um absurdo. Então lhe contei a mais pura verdade. Pensei que não chegasse a acreditar em minhas palavras, mas ela acabou por se mostrar interessada no assunto.

Com tom de voz notadamente desconfiado, perguntou-me:

– Como você fez aquilo?

– O quê?

– Com a Força Russa!

– E o que viria a ser essa força?

– Aqueles homens que chegaram voando.

– Ah, eles... Bem, foi o que disse, senhorita.

– Por favor, me chame de Pâmela.

– Certo. Bem, senhorita Pâmela, como já lhe disse, era um mago em meu mundo. Fiz "aquilo" com uso de forças místicas. Creio que vocês também as usem por aqui. Afinal, "eles" vieram voando...

– Na verdade, o que temos é manifestações psíquicas especiais. No caso da Força Russa e do meu, é no controle da matéria pela mente. Através disso, nós podemos erguer objetos e...

– Cuidado! – Uma pedra estilhaçava a janela e seguia na direção de Pâmela. Como que guiado por uma reação instintiva, saltei em sua direção e a encontrei. Impulsionando-a para trás, virei o sofá em que ela estava. A pedra passou perto de minhas pernas e foi de encontro ao vaso que estava no centro de uma mesa de madeira, circular. Sei que foi meio embaraçoso o fato, mas ela deve entender, foi o que pensei.

Levantei-me apressadamente e fui em direção ao projétil, já inerte.

---

"Puxa! Essa foi por pouco. Ainda bem que o estranho, Ecover, me salvou a tempo." Ergui-me. Já estava ele segurando a pedra.

– Aqui tem algo escrito.

– Me dê aqui. "Sabemos que você está viva. Mas não estará por muito tempo".

Soltei a pedra e fui ao meu quarto. Peguei uma pistola automática e voltei para a sala.

– Aonde vai?

– Tenho uns assuntos a resolver.

– Com aqueles homens de preto?

– É.

– Eu vou com você.

– Olha, não queria que se arriscasse por mim.

– O que é isso? Tenho um lugar temporário graças a você.

– Salvar minha vida não foi suficiente para pagar a dívida?

– Salvarei tantas vezes quantas forem necessárias.

– Tudo bem, você venceu. Vamos.

Descemos o prédio e fomos à rua de antes. Lá estavam os quatro atrás daquele maldito vidro. Eles sacam suas pistolas laser e começam a atirar. Ecover põe o braço esquerdo na minha frente. Um escudo metálico transparente bloqueia os lasers. Impossível por ser transparente, mas eu vi.

Eles parecem surpresos. Ecover tira o braço da minha frente quando o escudo desaparece, e começa a fazer uns poucos gestos. Os inimigos tentam atirar. Eu uso minha telecinese para fazê-los perderem a mira. Bastam dois disparos para que Ecover fizesse o que queria. Água surge do nada. Não simplesmente água, mas um rio inteiro. Uma imensa quantidade de água atinge o vidro blindado. Tanta água consegue quebrá-lo, sem atingir os quatro, infelizmente, pois todo o impulso foi perdido no vidro. Mas isso permitiu que eu acertasse. Disparei um tiro em um deles. Ele cai ferido. Todos param de atirar. Estão pensando em algo. Certamente algo grave.

– Ecover!

Ele é retirado do chão e arremessado contra um prédio. Nada pude fazer. Mas foi esse, por incrível que pareça, o momento maior do combate. Ecover chegou no prédio de pé e, como que cai na horizontal, amorteceu a queda na parede do prédio. Fez então alguns gestos e... caiu! Caiu convertido em água, com duas lâminas místicas nas mãos. Derrotou outros dois em um ataque fulminante. Mas como ele sabia que telecinese só funcionava com sólidos? Isso não importa no momento. O importante é que ele vive e que a batalha está quase vencida – atiro no outro.

Vou em direção a Ecover, que atinge o recém-baleado inimigo, livrando-o desse sofrimento.

– Você está bem?

– Claro. Obrigado. Estou apenas um pouco exausto.

Sua aparência era mesmo a de uma pessoa cansada.

– Obrigada. Não teria conseguido sem você.

Disparos rasgam o céu. Maldita Força Russa. Sempre em todo lugar ao mesmo tempo. Malditos clones.

Ecover recria o escudo que bloqueia todos os projéteis.

– Estou fraco. Não resistirei por muito tempo.

Eu saco novamente minha arma, enquanto ele saca a dele com a mão direita. Dois

tiros falhos. A maioria dos disparos deles acertam, ou melhor, acertariam não fosse o escudo.

– É melhor irmos. – pego em sua mão. Por um momento ela some e a minha passa através dela. – Você fez isso?

– Não. Temo que a magia que me trouxe seja de efeito temporário. Mas vamos embora.

Nós seguimos e tomamos um beco. Sem a ajuda de minha telecinese na corrida, eles já teriam nos alcançado. Algumas pessoas sacam armas à nossa frente.

– Foram vocês que mataram os "grandes caras", não é?

Começam a atirar. Vai ser impossível escapar dessa. Uma bala vai acertar Ecnover, quando seguro seu braço, instintivamente, mas sem de nada adiantar. Ele some no exato momento em que a bala passaria por ele, ressurgindo em seguida. Tudo está cada vez pior.

---

Corremos pelo beco até encontrar um lugar temporariamente seguro. Ela me parou.

– Já que vamos morrer aqui mesmo... – Beijou-me.

Foi nessa hora que vi minha terra. Pela terceira vez, mas agora, em definitivo.

– Já esperava por ti. Demoraste, não?

Era ele. O maldito mago que me enviara à outra dimensão. Deveria estar, ao contrário de mim, revigorado.

Ele me ataca com uma rajada de fogo. Bloqueio com meu escudo, ganhando tempo para criar água. O escudo rompe quando a água surge. Direciono uma rajada contra meu inimigo. Ele é mais forte no momento. Pâmela, Pâmela... Nunca mais a verei. O fogo está quase me alcançando. Jogo-me para a esquerda para escapar em tempo. Espere! Na minha frente, jogada no chão, está minha pistola. Será que... Saco minha arma e aponto para meu adversário.

– Ora, meu amigo, trouxe algo?

Ele faz um escudo quando eu disparo. Mesmo assim sangra seu ombro, mas como?

– Maldição!

Ele se vira e posso ver alguém atrás dele. Será... Ele vai lançar uma magia contra...



Tenho que agir. Pela primeira vez uso todo o meu potencial em um só ataque. Ataque com ondas, tornar-se água, lâminas místicas, fluxo. Em um segundo o acerto como um rio repleto de piranhas. Em seguida tudo fica escuro.

---

Eu vi a água se juntando, depois de ferir mortalmente aquele mago, e tornando-se um homem. Era Ecnover e estava ferido. Ferido e inconsciente. Gritei por socorro aos quatro horizontes. Finalmente veio alguém em seu auxílio. Cuidou bem dele e me ofereceu refeições. Até o outro dia, não saí de perto de Ecnover. Finalmente despertou. Minha felicidade não teve tamanho. Logo nos casamos e arranjamos uma casa para morar. Talvez nunca mais consiga ver minha terra natal. Mas nem faço muita questão.

Hoje vivemos uma vida normal, sem aventuras.

...Nos curtos momentos em que não aparece alguém para nos desafiar.

## Por trás do Manto de Matas

Eu sou Kleber Inácio, um ecólogo que foi recentemente indicado para entrar na floresta amazônica para examinar espécimes. Eu aceitei. Éramos um grupo de cinco: dois, eu, outros especialistas em ecologia, um fiscal e um guia. Partimos numa terça-feira, após o café-da-manhã. Entramos na floresta analisando seres e, à tarde, nos encontramos com uma tribo indígena amiga que nos convidou para passar a noite. Até esse ponto tudo correu bem, mas a tranquilidade não durou muito...

Eram nove horas quando todos fomos dormir. Entramos, os cinco, em uma oca e nos deitamos. Isso foi logo após os rituais pós-rango. Como nunca tivesse dormido no meio de uma floresta – e talvez o chão frio, os barulhos e as lendas hoje contadas tenham ajudado um pouco –, não consegui dormir. Às dez horas, como tinha insônia, resolvi sair e olhar um pouco a floresta. No início achei interessante. Havia corujas e outros seres noturnos ativos. E foi assim até as onze e vinte e três, quando vi uma luz forte vindo do meio da floresta. Imediatamente, pensei em acordar a equipe para ir até lá, mas ao vê-los dormindo tão tranquilamente achei que seria melhor ir sozinho. Peguei minhas armas (câmera de vídeo, bloco de anotações, caneta esferográfica e um punhal) e parti.

Depois de alguns minutos, penetrando na floresta em direção ao lugar onde a luz surgiu, parei um pouco. Não ouvia nem via nada de estranho. Estaria enlouquecendo? Resolvi continuar seguindo em frente. Minutos depois parei novamente. Já devia ter chegado ao lugar. Haveria eu tomado a trilha errada? Fiquei lá esperando algum movimento, algum novo raio de luz, mas nada aconteceu. Quando pensei em partir e comecei a me virar, ouvi um barulho nos arbustos. De repente, vi a coisa mais estranha e bizarra que já vira até hoje. Um cogumelo de dois metros de altura, aproximadamente, sai do arbusto voando de cabeça e cai no chão deslizando até bater em uma árvore. Foi aí que percebi algo inacreditável: ele tinha braços e pernas. Malfeitos sim, mas ele os tinha. Tinha também olhos e boca. Estava imóvel, ainda no chão, talvez devido à pancada. Senti uma necessidade de me aproximar dele. Dei alguns passos em sua direção quando percebi um barulho vindo do lugar de onde viera essa bizarrice. Resolvi ver do que se tratava. aproximei-me lentamente do arbusto e o abri com as mãos, de modo que pudesse ver o que havia atrás.

Nada! Não havia nada de estranho. Mas o barulho persistia. Barulho de pancadas. Resolvi seguir em sua direção. A cada passo meu sangue fervia mais. O barulho se tornava mais e mais Alto, até um ponto em que eu tive a certeza de que estava diante da última barreira: o último arbusto. Receei por alguns segundos, mas finalmente tomei coragem e abri um pequeno buraco com as mãos. O que vi foi ainda mais extraordinário do que o ser que havia visto pouco tempo atrás. Havia um ser parecido com jacaré, com cerca de quatro metros e meio de altura, lutando contra outro

ser igual ao que estava imóvel lá atrás, duas aves humanóides e um humanóide de aparência bestial, castanho escuro, com espinhos dos pés à cabeça. Eles estavam a uns quinze metros de mim, mas mesmo assim fui visto. Eu só havia colocado a cabeça do outro lado quando o ser espinhoso gritou e apontou para mim. Poucos segundos depois senti um espinho furando minhas costas. Senti-me fraco e só vi, antes de cair, um homem pequeno, amarelo e preto, com asas finas e transparentes, voando perto de mim. Pareceu-me uma abelha bípede e com feições humanas.

Quando me acordei já era dia. Eu estava com a tribo e a minha equipe, naquela mesma oca. Estava deitado e tinha um pano molhado na cabeça: tinha febre e só me recuperei totalmente perto da hora do almoço. Disseram-me que um membro da tribo havia me encontrado na floresta com febre alta. Prometi agradecer-lhe mais tarde pelo resgate, mas depois do almoço não consegui pensar em outra coisa que não fosse o que havia visto ontem. Teria sido real? Pouco provável. Se me encontraram com febre alta, certamente o que vira não passara de efeitos alucinógenos. Quando estava convencido de que tudo fôra obra da febre lembrei de procurar meu salvador. Saí a sua procura, mas não o encontrava. Até que alguém disse que ele havia ido à floresta há muito pouco tempo. Pensei rápido e optei por segui-lo. Corri pela floresta na direção que me havia sido indicada e o vi de longe. Era ele mesmo. Bom, pelo menos foi por algum tempo pois, enquanto andava, metamorfoseou-se em um ser como o que vira ontem, cheio de espinhos. E mais: a meus olhos parecia ser o mesmo. Não restavam dúvidas. Tudo o que vira à noite foi real... Mas como não queria passar minhas férias num hospício, o jeito foi voltar e dizer que não vira nada...

## O Segredo da Floresta

Estava em minha forma humana quando recebi um chamado. Pena, o mensageiro de nosso grupo, chegou a mim e disse que precisavam de minha ajuda em uma importante missão. Não podendo abandonar meus amigos, parti. Penetrando na floresta, abandonei minha identidade humana, Antônio Mateus, e tornei-me Vento Mortal, o hoep que na verdade sou. Segui, então, com meu amigo habe, Pena, as dezenas de metros que nos separavam do acampamento.

Chegando, finalmente, ao espaço determinado, encontrei os ejens Stóf'lif e Kint's-Telt e os hutos Estrela Cadente e Fogo Negro. Disseram-me que havia um hoxen nas proximidades da minha tribo. Devíamos detê-lo a qualquer custo, principalmente agora que meu povo resolveu acolher um grupo de pesquisadores. A essa altura o sol já estava se pondo. Resolvemos esperar algumas horas para agir, dar tempo suficiente para que os pesquisadores dormissem. Pena, Estrela Cadente e Fogo Negro ficaram conversando sobre assuntos inúteis durante todo esse tempo, enquanto eu, junto com Stóf'lif e Kint's-Telt, tentei fazer algum plano. A hora, a tática que seria usada na batalha: tudo foi pensado e analisado.

Onze horas: deveríamos partir, mas antes mandamos Pena localizar o hoxen. Ele voltou dois minutos depois e então partimos. Não demorou muito para que nós víssemos os dentes mortais em sua horrenda cabeça. Agimos como havia sido combinado. Pena voou para o alto para vigiar o lugar enquanto nós três – Estrela Cadente, Fogo Negro e eu – o atacávamos com força total: disparei espinhos e os hutos lançaram relâmpagos. Mas, como havia sido previsto, isso não foi suficiente para detê-lo. Partimos, os cinco, para uma luta corporal. Acertamos alguns golpes e recebemos outros. Depois de alguns minutos o hoxen nos atacou criando em nós um cubo de fogo. Isso certamente nos enfraqueceu, mas mesmo assim não desistimos. Continuamos lutando. Ele pouco me acertava, mas não posso dizer o mesmo dos meus companheiros. Stóf'lif foi atingido várias vezes. Tanto que, passados alguns minutos, não conseguiu se desviar de um golpe de calda. O pobre ejen voou e sumiu entre os arbustos. Continuamos a lutar. O hoxen, até o momento, parecia imortal. Só alguns minutos depois de Stóf'lif ter se chocado com a calda do monstro, nossos golpes mais poderosos pareceram fazer efeito.

A batalha seguia quando vi, de relance, um humano a nos espreitar detrás de uma moita. Só faltava isso. Na busca de o que fazer lembrei-me que Pena deveria estar sobrevoando a região. O jeito seria passar essa batata quente para ele. Apontei na direção do humano e gritei. Pena entendeu rapidamente a mensagem e fez seu ataque paralisante. A luta continuou por vários minutos. Estrela Cadente também sucumbiu. Vencido o inimigo, com o último golpe dado por Kint's-Telt, fomos até a Estrela Cadente. Ela estava viva, só que inconsciente. O humano também estava

vivo, claro, o ataque foi apenas paralisante. Mas, de qualquer modo, ele não podia saber nada sobre nós, embora eu fosse contra seu extermínio. Mandeí Kint's-Telt, com Pena, localizar e resgatar Stóf'lif, enquanto Fogo Negro e eu voltávamos para o nosso acampamento, trazendo Estrela Cadente e o humano. Lá chegando, começamos a cuidar de nossos ferimentos e, principalmente, dos de Estrela Cadente. As ervas já haviam sido coletadas, como sempre, facilitando muito as nossas vidas. Mas havia um problema: o efeito paralisante sobre o humano iria terminar em pouco tempo. Pensando um pouco, ocorreu-me uma ótima idéia. Saí do acampamento procurando uma planta especial. Uma planta venenosa aos humanos, que causa febres altíssimas. Depois de alguns minutos de busca, enfim, a encontrei. Retornei ao acampamento. Com o humano em estado febril, ninguém irá acreditar nele. Todos pensarão que ele só viu ilusões. Ao chegar de volta ao acampamento, Kint's-Telt e Pena já haviam chegado com Stóf'lif, que estava inconsciente. Dei as ervas ao humano, despedi-me do grupo, prometendo visitá-los pela manhã, e parti levando o pesquisador.

Já era muito tarde: estava próximo o amanhecer. Cheguei à tribo na forma humana, trazendo o pesquisador, que ainda estava inconsciente. Quando cheguei, o restante da tribo cercou-me e logo vieram os outros pesquisadores e mandaram-me colocá-lo na oca. Ele esteve com febre alta e inconsciente por muito tempo. Achei isso muito estranho, pois o efeito normalmente dura pouco. Fiquei sempre nas proximidades. Estava um pouco preocupado pois, apesar de tudo, não desejava sua morte.

Depois de algumas horas, isolei-me em minha oca. Passei um bom tempo meditando, até que Pena apareceu-me, perguntando-me o porquê de não os ter visitado como havia prometido. Disse-lhe que fosse, pois eu partiria logo em seguida. Ele saiu. Levantei-me, saí da oca e dirigi-me ao acampamento dos meus amigos defensores das matas. Pobre pesquisador, aquele. Pensa que não o vi seguindo-me durante a minha transformação. A maioria dos homens urbanos não aprendeu a aceitar o desconhecido. Aquele pobre homem logo estará louco e então o segredo da floresta permanecerá guardado...

## Hoep Urbano

Sou conhecido como Gelo Lunar. Meu verdadeiro nome não importa. Sou um hoep do Nordeste. Aqui há muitos representantes da minha espécie, tantos quanto nas outras regiões do Brasil, exceto o Norte, onde a necessidade exige um número maior. Aqui há poucas florestas. As que existem já tem defensores. Sem um contato tão forte com a natureza, voltei-me ao mundo dos humanos. Minha missão é de ordem. Se não posso promovê-la em florestas, melhor em cidades que ficar parado. Foi com esse pensamento que me tornei um vigilante de uma cidade de crimes. Prefiro também não dizer o nome, pois posso acabar mal.

Estou agora escondido, em minha forma humana, em uma rua estreita da cidade, olhando atentamente para um armazém que, de acordo com o que descobri, traz drogas de outro lugar para aqui serem vendidas. Não falei antes, mas estou em uma moto, minha moto, pois pretendo perseguir o caminhão deles que, com certeza, está dentro do armazém e irá até o fornecedor. Pretendo encontrar a fonte do problema. Acredito que ele não vá direto a ela, mas se eu seguir os traficantes, terminarei chegando lá.

O portão se abriu. Saiu do armazém um caminhão branco modelo usado para transporte de mercadorias. Tinha, pintado nele, o nome de uma indústria de arroz. De fato o armazém era cheio de arroz, mas não era esse o objetivo principal de sua existência. O arroz era mais uma fachada para esconder as operações ilegais que lá ocorriam. O caminhão indo embora e eu aqui pensando... Ligo a moto e, com um pequeno esforço, consigo segui-lo. Ele está indo para a saída leste da cidade. Soube que eles andaram comprando alguns delegados e tiras para não serem revistados. Sendo assim, eles não temem nenhuma perseguição, pois não esperam. E, além disso, essa estrada só terá desvios muito adiante. Para evitar ser notado como perseguidor, acelerei e segui na frente deles, tentando aumentar a nossa distância ao máximo. Parei na encruzilhada, na frente de uma casa e me sentei na calçada. Por sorte os moradores não apareceram. O caminhão passou e seguiu em frente: pior do que eu pensei. Esse caminho leva a muitos lugares, terei de segui-lo. Espero um pouco para que ele suma de vista e parto em sua direção.

Eu os segui por horas e fiquei realmente surpreso. Eles não tinham me notado. Já era quase noite quando passamos por uma floresta. Senti-me bem. Foi aí que comecei a desconfiar que eles haviam me visto há algum tempo pois, na primeira rua que surgiu levando à floresta eles entraram. Certamente eles pretendiam fazer uma armadilha, mas o feitiço viraria contra o feiticeiro. Abandonei minha moto e minha forma humana e entrei na floresta em um ponto próximo à rua que eles tomaram. Tracei uma trajetória paralela a essa rua e corri por ela. De repente um barulho. Corro mais rápido. O barulho veio da rua, de um ponto onde imaginei estar o caminhão. O barulho era

metálico. E ouço, de novo, uma pancada vinda do mesmo lugar. Mudo para a rua e corro. Vejo o caminhão em frente. Está parado e, vindo em minha direção, um dos homens da drogas. Seu rosto expressava terror e ele corria desesperadamente. Ele não me viu, pois corre olhando para trás. "O que o teria assustado tanto?" Quando penso isso, uma nova figura entra em cena. Um chacal humanóide pula o caminhão, vindo de trás, e cai sobre o humano com poderosas garras. O humano, é óbvio, morreu.

–Por quê fizeste isso? Quem é você? – perguntei.

–Saia da minha frente se não quiser morrer. – diz ele, em tom de voz autoritário. Percebi o potencial que ele tinha.

–Por quê você não se junta a mim para caçar esses traficantes?

Ele para um pouco como se estivesse se questionando sobre alguma coisa que eu disse.

–O que você quer com isso? Em que armadilha quer me jogar? – Fala ele, finalmente e, antes que eu fale qualquer coisa, ele me ataca. – Não sou idiota!

Suas garras me acertam e, em desespero, disparo meus espinhos. Ele parece não sentir tanto. Sigo lutando com ele no um a um. Em desvantagem, sem acertar quase nenhum golpe e recebendo dele milhares. Estou ficando muito ferido. Ele levanta a garra esquerda, pronto para o último golpe. O vejo tremer e gritar. Em seguida, com fúria nos olhos, olha para trás e se afasta de mim. Curioso, procuro ver o que o incomodou. É um tucano com um metro e noventa centímetros de altura. O chacal corre em sua direção com os olhos vermelhos de raiva. Quando o chacal está se aproximando, das sombras de duas árvores, pulam dos galhos altos dois cogumelos com dois metros e dez centímetros de altura, aproximadamente. Já ouvi sobre eles. São conhecidos como ejens. São a linha da frente na proteção das florestas. Os dois caem atacando violentamente. O chacal é atingido. Os três lutam juntos a partir daí e, em pouco tempo, a ameaça é derrotada.

–Obrigado pela ajuda. – falo.

–De onde você é? Não me diga que não conhecia os huxacs! – diz o tucano, espantado.

–Sinceramente não. – afirmo espantado com seu espanto. – Eu não fico muito em florestas...

–Bom, agora que já os conhece, mais cuidado da próxima vez. – Ele diz isso enquanto os ejens, após um curto adeus, se viram para a floresta. Os três partem e fico ali pensando.

Perdi meus guias e estou fraco. Melhor voltar para casa e descansar. Depois me preocupo com o que fazer, afinal, defender a floresta ou a cidade parece igualmente complicado e gratificante quando se sabe o que tem que fazer. ...E se faz.



## Psíquicos...

Você é Stonnêski, um boêmio que vaga por bares do Coração Russo, a megalópole russa, seu centro, seu núcleo. Você tem pele bronzeada, cabelos castanhos-escuros, olhos castanhos e veste-se razoavelmente bem. Na verdade você não é um beberrão qualquer, você já fez de tudo um pouco. Trabalhou em duas bandas de rock, como vocalista e guitarrista, sabe um pouco de caratê. Você até já participou de um projeto secreto russo, época que lhe traz boas recordações. Você pertencia ao único grupo russo que usava Lança-Agulhas Magnéticos na época. Era quem passava a limpo os relatórios e praticava esgrima com o chefe. Aprendeu a mecânica das naves espaciais e seria um mecânico oficial se não fosse dispensado. Hoje vaga pelas ruas, mas não enferrujou. Para a inveja de muitos, você tem uma pistola laser, e só espera uma chance de voltar à ativa.

**01.** Você está agora no Caos World, um grande lugar. Muitos vêm aqui se divertir. Há drogas e álcool em abundância, embora você apenas beba de vez em quando, como hoje. Você está bebendo a terceira dose de uma bebida fina, quando chega alguém e se senta ao seu lado. Ele parece estar olhando pra você e, quando você se volta para ele, o indivíduo olha rapidamente pra frente. Estranho. Você ouve vozes na cabeça. "Lanesher me falou de você. Estou indo em uma missão que pode render muito dinheiro. Quer se juntar a mim?" Muito estranho. É provável que essas palavras tenham vindo do homem que sentou a seu lado. E Lanesher, seu amigo que a tanto tempo você não vê, como será que ele está? Isso não é tão importante no momento. O telepata que falou com você quer uma resposta. Qual será ela?

Se aceitar, vá ao número 45,

Se recusar, vá ao número 53.

**02.** Você vê três outras portas e um corredor para a direita no fim, rodeando o elevador. Você anda por ele e passa agora pela primeira porta, vai abrir?

Se sim, vá ao número 10,

Se não, vá ao número 17.

**03.** Você vira à direita duas vezes e encontra o elevador. Vá ao número 38.

**04.** Desastre total. Além de errar o golpe, você fez um papel de ridículo e caiu no chão. Você ergue a cabeça e vê vários soldados apontando lança-agulhas magnéticos para seu rosto do outro lado da porta. É o seu fim.

**05.** Você ignora as palavras do prisioneiro e simplesmente se coloca entre o homem que estava no sofá e a parede. Tiros. O homem, que tentava se levantar, cai. Foi Águia Negra. Parece que era esse homem quem bloqueava os poderes dos dois, pois agora as barras da prisão começam a se entortar.

–Vamos. – diz o prisioneiro, ao passar por você correndo em direção à porta. Só lhe resta segui-lo.

Vocês três andam e param diante do elevador. A porta se abre, mas o elevador parece não estar lá. Quando você se aproxima, vê o elevador longe, lá embaixo. Então, de repente, alguém o empurra para dentro e segura seu braço. Foi o parceiro de Águia Negra. Ele segura os dois e começa a levitar, até uma porta que se abre. Os três são jogados numa sala com doze soldados e uma porta no fundo. O que você fará?

Se quer sacar seu lança-agulhas magnético e começar a atirar, vá ao número 06.

Se quer esperar pra ver o que acontece, vá ao número 15.

**06.** Você tenta sacar seu lança-agulhas magnético. Ele escorrega de sua mão e volta ao coldre. Você tenta sacar novamente e dessa vez consegue, mas, ao erguer os olhos, os doze estão caídos. O ex-prisioneiro bate leve em seu ombro e diz:

–Vamos.

Vá à porta no número 41.

**07.** Você corre contra o homem que estava no sofá e dá uma voadora, que acerta em cheio sua cabeça. Ele cai e tenta se proteger com as mãos de um outro ataque futuro.

–Como abro a jaula? – você pergunta.

–Mate-o! – grita o prisioneiro.

O que fará?

Vai mantê-lo vivo? Vá ao número 05.

Vai matá-lo? Vá ao número 09,

**08.** Você saca seu lança-agulhas magnético e dá a primeira rajada. Acerta dois soldados, que vão ao chão. Águia Negra saca seu lança-agulhas. Quatro dos soldados conseguem também sacar, mas nem terão tempo de usar suas armas, pois você, milagrosamente, acertou os outros seis com a segunda rajada. Caminho livre. Vocês andam até o fim do corredor. Há um corredor perpendicular ao de vocês. Há dois caminhos, o da esquerda e o da direita. Qual seguir?

O da esquerda? Vá ao número 03,

O da direita? Vá ao número 26.

**09.** Enquanto você pára um pouco para ouvir o que o prisioneiro diz, seu prisioneiro se levanta e tenta alcançar o botão. Você tem apenas uma chance de matá-lo, como o prisioneiro pediu. Vá ao número 21.

**10.** A porta está trancada. Se tentar abrir vá ao número 22. Se continuar pelo corredor, vá ao 17.

**11.** Você pensa um pouco e diz:

–O chefe nos mandou vigiar algo confidencial e falar pra ele quando algo confidencial acontecesse. Agora, se nos permite passar...

Ele deixa vocês irem, ainda um pouco desconfiado, mas vocês não vão longe. Após darem poucos passos, um outro soldado os para e diz:

–Mas o chefe saiu há uma hora, como você pode não saber disso?

Pode ser mentira: ele pode estar o testando. Se achar isso, vá ao número 12.

É verdade, ele deve ter saído. Devo me desculpar e sair. Se achar isso, vá ao número 36.

**12.**–É claro que o chefe está. – diz você, em tom grave.

Ele o deixa passar, mas um outro soldado o interrompe.

–Já preparou as pistolas lasers?

Você começa a pensar. Eles podem não vender pistolas lasers, você não viu nenhuma, mas podem também... Seu pensamento é interrompido por uma mensagem telepática de Águia Negra: "Deixa essa comigo."

–Em primeiro lugar, a única arma com que trabalhamos é o lança–agulhas magnético. Em segundo, nós não somos os responsáveis por isso.

O soldado é convencido pelas palavras de Águia Negra. Vocês andam um pouco, até serem interrompidos pelo oitavo soldado.

–Desde quando vocês usam sabres?

As coisas estão piorando pro seu lado. O que fará?

Atacar com o lança–agulhas magnético? Vá ao número 08,

Tentar uma desculpa? Vá ao número 50.

**13.**Cuide da sua vida. – você diz.

De repente, um barulho metálico típico. Ao olhar pra trás, você vê oito lança–agulhas magnéticos apontados para você. Então, os gatilhos são puxados...

**14.** Nesse corredor há duas portas e um corredor à esquerda. Você está andando e passa agora pela primeira porta dele. Vai tentar abrir?

Se sim, vá ao número 42,

Se não, vá ao número 43.

**15.** Você pára e olha. De repente as doze armas deles saem do coldre e disparam nas gargantas de seus próprios donos. Todos eles caem. FANTÁSTICO! Você só pensa: "Como ele aprendeu esse truque?" e vai ao número 41.

**16.** –Desculpe-me. Eu me esqueci que ele tinha saído. – Você diz isso e tenta ir embora. Mas não consegue. Os oito sacam seus lança-agulhas magnéticos e disparam contra vocês. É seu fim.

**17.** Você passa pela segunda porta agora. Vai tentar abri-la?

Se sim, vá ao número 20,

Se não, vá ao número 35.

**18.** Ela está destrancada. Você abre. A sala está escura. Acender a luz pode ser perigoso. Não é possível enxergar absolutamente nada. Você anda pelo quarto no escuro. Parece vazio. O jeito é sair. Vá ao número 44.

**19.** A porta está fechada. Se arrombar, fará muito barulho, poderá disparar alarmes e não terá uma fuga segura.

Quer arrombá-la? Vá ao número 22,

Vai aproveitar e olhar o corredor? Número 02,

Vai à porta do outro lado do corredor? Vá ao número 27.

Vai voltar e tentar o outro corredor? Vá ao número 25.

**20.**Essa também está fechada.

Vai arrombá-la? Vá ao número 22,

Vai continuar pelo corredor? Número 35.

**21.**Você saca rapidamente o lança-agulhas magnético e dispara. Cinco agulhas acertam o alvo. Mas ele está perto do botão. Não o suficiente: ele cai no chão e fica imóvel. A partir daí tudo melhora bastante. Milagrosamente as barras da jaula começam a entortar. O prisioneiro sai.

–Acabamos aqui. Agora vamos procurar meu pagamento e voltar. – Você diz, indo à porta.

–Não! Aquele miserável do Roptesh tem que pagar pelo que fez. – Diz o ex-prisioneiro.

Os dois passam por você e saem. "Ele é um pouco vingativo. Venha conosco. Lá deve haver muita riqueza para você." É Águia Negra em sua mente. Bom, você veio pelo dinheiro. O jeito é segui-los. Vocês andam e param na frente do elevador. As portas se abrem sem que ninguém toque em nada. O elevador está lá embaixo. De repente, o parceiro de Águia Negra segura seu braço fortemente e se joga dentro do corredor vertical. Ele também pegou Águia Negra. Vocês começam então a levitar lentamente, até um ponto onde a porta abre. Vocês caem em uma sala com doze soldados e uma porta no fundo. O que você vai fazer?

Se quer sacar seu lança-agulhas magnético e começar a atirar, vá ao número 06.

Se preferir esperar pra ver o que acontece, vá ao número 15.

**22.**Você chuta a porta. Ela não abre. Somente no segundo chute você consegue

movê-la. A sala parece um depósito. Há várias caixas encostadas nas paredes, mas, antes que consigam chegar a elas, um barulho surge atrás de vocês. Vire-se e vá ao número 31.

**23.** Está fechada. Só há o corredor à esquerda. Vai arrombar – número 22 – ou vai ao outro corredor – número 14 – ?

**24.** –Não, não tem nada de errado. Só estamos cumprindo uma ordem dada pelo chefe. – Diz você – Então, vamos andando.

Vocês andam. O corredor termina e há uma passagem pela direita e outra pela esquerda. Qual você toma?

Se tomar a da direita, vá ao número 26,

Se tomar a da esquerda, vá ao número 03.

**25.** Você consegue ver apenas uma porta nesse corredor e outro corredor que passa por trás do elevador, à esquerda. Você passa pela porta agora, vai tentar abri-la?

Se sim, vá ao número 23,

Se não, vá ao número 14.

**26.** Você vira à esquerda, à esquerda e encontra o elevador. Vá ao número 38.

**27.** Você roda a maçaneta. Está aberta. Sons de televisão. Você chuta a porta. Um homem sentado em um sofá grita surpreso. E a seu noroeste há uma jaula com...

–É ele! – fala Águia Negra. Quando você se vira, ele aponta para o prisioneiro.

Há um botão na parede. O homem que estava no sofá corre em direção a ele. Certamente é o alarme. Águia Negra já se dirige à jaula. O que você faz?

Saca o lança-agulhas magnético e dispara contra o homem do sofá? (Ele não usa colete) Vá ao número 21.

Corre e tenta interceptá-lo com golpes marciais? Vá ao número 07.

**28.**–Vamos usar essa última opção.

–O.K. Vamos lá.

Vocês descem o edifício. O prédio destino fica perto e, guardando a entrada, se encontram dois homens armados com lança-agulhas magnéticos. Essa arma pegou mesmo! De início vocês terão que entrar sem os seus. Vocês andam um pouco e estão passando agora por eles. O que você vai fazer?

Você sabe caratê. Se atacá-lo com golpes marciais, vá ao número 04.

Você tem um sabre. Se sacar rápido e atacar com ele, vá ao número 36.

**29.**Você tenta passar como se não estivesse ouvindo mas, infelizmente, isso não funciona.

–Ei! Parados aí! Eu falei com vocês! – fala o soldado, irritado.

E aí, o que fazer?

Tentar uma desculpa? Vá ao número 11.

Abrir fogo? Vá ao número 08.

**30.**Vocês vão até a frente do prédio e entram. Oito soldados os esperam. Ao entrarem, um dos soldados diz:

–Essa não é a hora de mudar o turno. Algum problema?

Ele foi educado. Você vai ter que responder, mas responderá educadamente ou com ignorância?



Se educadamente, terá que inventar uma desculpa, vá ao número 24.

Se com ignorância, vá ao número 13.

**31.** Vários lança-agulhas magnéticos apontam para sua cabeça: Game Over!

**32.** Vocês vão até a frente do prédio e entram. Há oito soldados. No momento em que vocês entram, um deles diz:

–Essa não é a hora de mudar o turno. Por que vocês estão fugindo às regras?

Essa é difícil. Vai tentar inventar uma desculpa qualquer, número 11, ou ignorar, número 29?

**33.** –Vamos subir.

Vocês olham para cima: há lugar para prender o gancho. Águia Negra amarra no gancho um lado da corda. Ele gira e joga para o alto. Ela prende. Águia Negra sobe até o lugar onde está o gancho. Uma barra. Sua vez de subir. Você, com um certo esforço, chaga lá. Agora é o momento de entrar pela janela. Águia Negra se ergue, coloca um pé na barra e entra. Você nunca ficou tanto tempo suspenso. Sua força está indo embora. Quando você sente que vai cair, Águia Negra toma seu braço e o ajuda a subir.

Vocês estão em um quarto escuro e você não tem lanterna.

–Calma. Me siga. Eles podem ter sensores nos interruptores, por isso não vamos acender a luz. – fala Águia Negra, em voz baixa.

Estranho. Ele costumava falar pela sua mente em ocasiões convenientes como essa.

–O que aconteceu com seus poderes telepáticos? – Você pergunta.

–Não estão funcionando. Agora vamos.

Um feixe vertical de luz invade a sala: Águia Negra abriu a porta. Vocês saem e Águia Negra cuidadosamente a fecha. À sua frente está o elevador. À esquerda há uma porta e um

corredor, há direita há uma porta e um outro corredor. Aonde vocês vão?

Porta da esquerda? Vá ao número 19.

Porta da direita? Vá ao número 27.

Corredor da esquerda? Vá ao número 02.

Corredor da direita? Vá ao número 25.

**34.** Vocês vestem as roupas dos guardas e pegam seus lança-agulhas magnéticos. Mas... E o material de vocês. Pode ser útil mas, por outro lado, pode prejudicar o disfarce. Vocês vão levar seus materiais?

Se sim, vá ao número 32.

Se não, vá ao número 30.

**35.** Você passa agora pela terceira e última porta do corredor. Há um corredor à direita.

Vai tentar abrir a porta? Número 46.

Vai tentar o corredor? Número 57.

**36.** Você saca o sabre e rasga o pescoço do sentinela. Olha para o lado, Águia Negra fez o mesmo trabalho. "Pegue o corpo do soldado e vá pelo outro lado. Nos encontramos atrás do prédio." Você o ouve falar telepaticamente. Então pega o guarda e o arrasta pela calçada. Atrás do prédio, um beco escuro. Vocês se encontram.

–Primeira etapa concluída. – diz Águia Negra.

–O que faremos agora? Você viu os oito soldados na entrada?

–Eu entrei na mente dele e descobri que meu parceiro está no segundo andar. Nós podemos:

Vestir as roupas dos guardas e entrar, número 34, ou:

Escalar até o segundo andar, número 33.

**37.** Vocês descem o edifício e rumam ao alvo. Há dois soldados na porta. Vocês dois sacam seus lança-agulhas magnéticos, apontam e disparam os primeiros tiros. Você acerta duas agulhas na garganta de um deles, que morre instantaneamente. Águia Negra acerta o colete do outro. O soldado saca seu lança-agulhas magnético e dispara contra você. Você matou, Águia Negra não. Felizmente as agulhas dele ficaram no seu colete. Agora é a hora da revanche. Os dois disparam contra o soldado. Seis agulhas ferem seu pescoço e rosto. Primeira barreira ultrapassada. Vocês entram no prédio. Há um extenso corredor. ...E oito guardas. Bom número: quatro pra cada um. Vocês dois disparam em direção ao octeto. Dois caem. Agora é a vez deles. Rajadas de agulhas contra vocês. Uma "chuva de canivetes". Três das agulhas ferem Águia Negra. E uma acerta você em cheio. Tudo está ficando escuro, mais escuro...

**38.** Vocês entram no elevador e saem no segundo andar. Há uma passagem para a direita e outra à esquerda.

–Por onde vamos? – Você pergunta a Águia Negra.

–Não sei.

–Como não sabe?

–Meus poderes telepáticos não estão funcionando.

–Mas...

A porta do elevador abre, e dele saem quatro soldados apontando lança-agulhas magnéticos para sua cabeça. Um deles diz:

–Pararam no lugar errado. – Todos começam a atirar em vocês, que são atingidos várias vezes. É o fim dessa missão.

**39.** A porta está fechada. Se quiser arrombar, vá ao número 23, se tentar a segunda porta, vá ao número 47.

40.–É melhor por cima.

–Então vamos.

Ele amarra a ponta da corda no gancho e joga. Ela prende. Águia Negra amarra o outro lado em uma grade na lateral do edifício. "Manterei um elo telepático com você. Qualquer problema que tiver..."

Ele segura a corda e se pendura. Então vai se movendo nela pendurado. Ele já se distanciou um pouco. Agora é a sua vez. Você segura a corda e solta o corpo. Suas mãos não seguram. Não há tempo para pedir socorro telepaticamente. Você está caindo, e caindo, e caindo...

Que pena que Águia Negra seja um telepata e não um telecinético...

41.A face do aliado de Águia Negra expressa fúria. Vocês andam rumo à porta e, antes de chegarem, ela simplesmente voa para dentro da outra sala com um barulho de explosão. Há uma mesa no fundo da sala e lá um homem com cabelos brancos, embora pela sua fisionomia pareça jovem. E um guarda-costas em pé a seu lado.

–Vim acertar minhas contas. – Diz o ex-prisioneiro, enquanto se aproxima rapidamente dele.

Seu sabre abandona a bainha e voa contra o segurança de Roptesh, que já sacava sua arma. Você vê agora uma porta de aço ao lado: o cofre. E só precisa da chave. Quando você volta os olhos para a cena principal, vê o impulsivo telecinético apoiado na mesa. Águia Negra está perto do corpo inerte do segurança, segurando seu sabre. Ele o joga e você pega. O coloca de volta na bainha.

O "chefe" tenta sacar uma arma. Ela sai de sua mão e fica suspensa ao seu lado direito, apontando para seu ouvido.

–Eu já ativei o alarme. Logo os meus solda...

–Miserável. – fala o ex-prisioneiro, seguido pelo disparo da arma. – Temos que ir.

–Tome. Não posso levá-lo. Obrigado pela ajuda. – Águia Negra joga a corda e um gancho para você e desaparece com seu companheiro, como se tivesse evaporado. O "chefe" caíra.

A seu lado está a chave do cofre., do outro a janela, pela qual você se vê em um lugar alto. O que fará?

Dinheiro? Número 42.

Fuga? Número 60.

**42.** Você vai até o cofre e tenta abri-lo. Você consegue e vê, dentro dele, dinheiro e mais dinheiro. Tanto que você fica paralisado por um tempo. Tempo suficiente para os soldados que subiam pelo elevador o alcançarem. Você se vira e vai ao número 31.

**43.** Você vê uma porta e um corredor à direita. Se tentar a porta, vá ao número 54. Se tentar o corredor, vá ao 56.

**44.** Você vê três portas e o lugar de onde vocês vieram, pela janela.

Vai tentar abrir a primeira? Número 55.

Vai tentar abrir a segunda? Número 51.

Vai tentar abrir a terceira? Número 58.

Vai voltar ao início? Vá ao número 49.

**45.** É essa a chance que você tanto esperava. Para quê recusar. Você pensa: "Aceito" e logo ouve a resposta. O homem que sentava a seu lado se levanta, lhe entrega um papel e diz:

–Me encontre nesse lugar em três horas.

Ele então anda rumo à porta e se vai. Você tem o que precisa: um endereço. Agora é só esperar essas três horas passarem. Você bebe mais umas doses, enquanto vê jovens fazendo strip-tease. O tempo passa. Você paga a conta. Mais cifras entram no ralo, mas chegou a hora de tudo mudar. Você ergue p cartão com endereço e se levanta.

Vá ao local indicado, no número 59.

**46.**Ela está destrancada. Você abre. A sala está escura. Acender a luz pode ser perigoso. Não é possível enxergar absolutamente nada. Você anda pelo quarto no escuro. Parece estar vazio. O jeito é sair. Vá ao número 57.

**47.**Você passa agora pela segunda porta. É a última no corredor, mas há um outro corredor à esquerda.

Vai tentar a porta? Vá ao número 18.

Vai tentar o corredor? Vá ao número 44.

**48.**Ela está trancada. Se quiser arrombá-la, vá ao número 22.

Há um corredor no fim, à direita. Se for a ele, vá ao número 43.

**49.**À sua frente está o elevador. À esquerda há uma porta e um corredor, há direita há uma porta e outro corredor. Aonde vão?

Porta da esquerda? Número 19.

Porta da direita? Número 27.

Corredor da esquerda? Número 02.

Corredor da direita? Número 25.

**50.**Você pensa um pouco e arrisca:

–Desde o dia em que o chefe soube que sabíamos usá-los.

Ele deixa vocês passarem. Vocês se aproximam do fim do corredor. Já é possível ver duas entradas. De repente, um barulho de armas sendo sacadas. Vire-se no número 31.

**51.** Está trancado. Volte e escolha outra opção (número 44) ou tente arrombá-la (número 22).

**52.** Bom, esse é o prédio – diz...

–Qual é o seu nome?

–Me chame de Águia Negra – diz Águia Negra.

Vocês estão agora em cima de um prédio próximo ao prédio alvo.

–Como entraremos? – Você pergunta.

–Temos poucas opções. Podemos invadir o prédio por cima. Você não tem medo de altura, tem?

–Não.

–Pois eu tenho corda e gancho. Podemos também entrar atirando em todos, mas teria que ser rápido, pois seria barulhento demais. Podemos também entrar sorrateiramente matando os inimigos com nossos sabres, enquanto invado as mentes de alguns. E aí? Como você prefere?

De cima para baixo? Vá ao número 40.

Entrar rasgando? Vá ao número 37.

De baixo para cima: versão MUTE? Vá ao número 28.

**53.** Você pensa: "Não, não quero esse trabalho" e ouve uma rápida resposta em sua mente: "Certo, mas se mudar de idéia, vá a esse endereço". O indivíduo do seu lado se levanta, lhe entrega um cartão e vai embora. Você precisava dessa chance. Fique bebendo no bar e, quando resolver aceitar a proposta, pague a conta, vá à porta e siga para o número 59.

**54.**A porta está trancada. Se quiser arrombá-la, vá ao número 22.

Se quiser continuar e tentar o corredor, vá ao número 56.

**55.**Está trancada. Volte e escolha outra opção (número 44) ou tente arrombá-la (número 22).

**56.**Nesse corredor há duas portas. A segunda é o ponto pelo qual vocês saíram.

Vai tentar abrir a primeira? Vá ao número 27.

Se for à segunda, o início, vá ao número 49.

**57.**Você olha o outro corredor e vê apenas uma porta. Você passa por ela agora.

Vai abrí-la? Número 48.

Há outro corredor à frente, à direita. Vai para ele? Vá ao número 43.

**58.**Está trancada. Volte e escolha outra opção (número 44) ou tente arrombá-la (número 22).

**59.**Você chega ao lugar indicado: um edifício razoável. Sobe até o andar certo e começa a procurar pela porta. Enfim a encontra. Ela fica no corredor oposto ao do elevador. Ao bater na porta, ela se abre. Você entra e vê uma sala ampla para os padrões atuais. Há um conjunto de sofás de design contemporâneo (do século passado). Faz muito tempo que você não vê um desses. Lá há também um tapete, quadros nas paredes e três portas. Uma leva à varanda, outra à cozinha e da terceira vem o homem que o encontrou no bar. Ele veste uma roupa bizarra. Calças cortadas nas canelas, em transversais de dentro (onde as pernas se juntam) para fora, usa tênis, colete à prova de balas, uma capa e traz na mão uma máscara ninja. Tudo preto. Na calça tem um cinto e, preso a ele,



um sabre e um lança-agulhas magnético. Ele já se sentou no sofá e pede para que você também se sente. Você, claro, não recusa. Ele começa então a falar:

–O problema é esse: um amigo meu foi raptado por uma pequena organização e eles vão matá-lo se eu não lhes entregar um objeto especial. Esse meu amigo é um telecinético e algo o impede de usar seus poderes, mas eu sei que ele está vivo. Quanto ao que lhe prometi, bom, a organização é pequena mas tem um capital razoável, e isso sem falar nas armas deles. Tudo pronto?

Está tudo pronto, você tem suas armas, colete e sabre consigo.

–Tudo.

–Ótimo. Vamos.

Ele sai do apartamento e você o acompanha. Depois vocês abandonam o prédio e você vai ao número 52.

**60.** Você vai à janela. Deve estar em um dos últimos andares. O topo do prédio vizinho pode ser alcançado pela corda. Há lugar para amarrá-la. Você amarra o gancho em um lado da corda, gira e joga. Ela prendeu na lateral do edifício. Você amarra o outro lado perto de onde você está. Você segura a corda e começa a se locomover. Sorte sua, pois os soldados acabam de invadir a sala. Eles andam um pouco por ela até que um dos vinte o nota. Você está perto do destino quando a corda é cortada. Você sofre um choque com a parede, mas consegue não soltar a corda. Terá que escalar o que falta. Eles abrem fogo, mas, com sorte, nenhuma bala o acerta e você chega ao topo do prédio. Eles saíram da janela. Certamente vão tentar pegá-lo aqui. Você desce de elevador até o primeiro andar, onde fica escondido. Após algum tempo, doze homens sobem as escadas. Você os vê mas não é visto. Então, espera um pouco e se vai. Eles não pensaram em deixar alguém o esperando. Você corre por ruelas escuras e consegue escapar enfim. Que dia! Que dupla miserável! O colocaram nessa e você não ganhou nada. Bom, a vida é assim. O jeito é descansar, se preparar para tentar outra vez. ...E torcer para que a próxima vez não seja pior.

## Missão: Extermínio

Você é Lonnelkov, um cara sem passado que vagava pelas ruas do Coração Russo até ser aceito por uma gangue. Você tem pele amarela, cabelos castanhos e olhos castanho-escuros. Você não chega a ser um gênio, mas é bastante forte. Tem um leve problema de surdez mas, em compensação, tem um olfato apurado. Você sabe um pouco de mímica, rastreamento, condução de automóveis. Aliás, há pouco tempo você conseguiu comprar um carro. Foi um pouco difícil escolher um entre os seiscentos e cinquenta modelos que a loja tinha, mas você o tem agora. Lonnelkov não bebe nem consome drogas e guarda um segredo: ambidestria. Isso mesmo, você é capaz de usar as duas mãos com a mesma agilidade, embora queira fazer disso um fator surpresa. Você pensa em usar a mão esquerda como usa a direita somente em um caso de precisão. Há algum tempo você entrou para uma gangue, como já disse. Essa gangue tinha como Q.G. o apartamento do líder. A maioria dos integrantes morava em outro lugar, mas você, entre outros, morava nesse apartamento. Essa é a parte boa. Se quiser se aventurar na pele de Lonnelkov, comece lendo o número 01.

**01.** Você está em seu carro, voltando ao apartamento, à sede dos Pássaros Ciclopes, sua gangue. É, você precisou sair para resolver alguns problemas pessoais. Acabou de estacionar na frente do edifício. Está agora entrando no elevador. Após alguns segundos a porta se abre. Buracos nas paredes, você tenta andar mais rápido. Solta a mochila que trazia e corre em direção à porta. Roda a maçaneta. A imagem que vê o entristece bastante: seus "irmãos", todos mortos. Você fica parado um pouco e sua tristeza se converte em cólera. Você procura alguma pista, qualquer coisa e, ao se virar para a porta de entrada, vê um escaravelho desenhado a sangue. Os escaravelhos. Foram aqueles desgraçados que fizeram isso. Levado pela ira, você desce de elevador, entra rapidamente no carro e sai. Você pretende ir à base dos Escaravelhos tomar uma satisfação. Após alguns minutos você avista o prédio. Ele está lá, bem na sua frente. Você estaciona o carro, abandona-o e entra. Sobe as escadarias rapidamente, pois o elevador não estava no térreo e você não pode esperar. Sobe até chegar ao lugar que, de acordo com o que você se recorda, é a sede deles. Você chuta a porta. Não há ninguém. Você vê apenas uma sala com um grande tapete no centro. Mas onde será que eles estão? Você anda e encontra uma outra sala e nela uma mesa. Sobre a mesa há um caderno. Você o abre e começa a ler. Estão escritos nomes de gangues. É uma lista! O título: Missão Extermínio. Pássaros Ciclopes é o último nome riscado. Há dois que não foram riscados logo após Pássaros Ciclopes. Os Escaravelhos podem ter ido ao primeiro deles. Você tem que fazer alguma coisa. As gangues são: Agulha Prateada e Corvos da Meia-Noite, nessa ordem. Você sabe onde ficam as duas. Talvez seja tarde para encontrá-los na sede da Agulha Prateada, ou talvez ainda haja tempo. Aonde você vai?

À Agulha Prateada? Vá ao número 14.

À Corvos da Meia-Noite, avisá-los e aliar-se a eles? Vá ao número 29.

**02.** Você vira a direção com força, gastando mais pneu, e entra no beco. O carro deles corre rápido. Com dificuldade, você os alcança. E agora, o que fará?

Tiros pela janela? Vá ao número 12.

Batidas atrás? Vá ao número 09.

**03.** Você pára o carro e desce. Se aproxima do carro que bateu. Apenas o motorista parece estar vivo. Você olha mais de perto. O motorista, ferido, saca uma arma com as mãos trêmulas. Você saca a sua, aponta para ele e atira. A porta da loja onde o carro bateu abre. Sai um homem com uma pistola laser. Ele já sai atirando em você. Três tiros o acertam. Um passa à queima-roupa, outro acerta sua perna e o terceiro acerta o ombro esquerdo. Embora ferido, você ainda está consciente e, por reflexo, já está atirando contra ele. São três disparos. Um acerta o colete à prova de balas, outro erra e o terceiro acerta a perna dele. Ele erra os tiros. Você erra os seus para ser novamente atingido na perna. A dor é enorme. Você não consegue atirar. Ele se aproxima, aponta a pistola laser para sua cabeça e dá um tiro de misericórdia, resmungando antes: "Por que vieram guerrilhar logo na frente da minha loja?"

**04.** Você saca sua Ruger calibre vinte e dois novamente e perde o controle do automóvel. Para retomar o controle do carro, você acaba largando a arma ...do lado de fora, mas consegue retomar o controle. Vocês estão próximos a uma rua perpendicular à de vocês. De repente você vê um carro vindo dessa rua, que fica à sua esquerda. Ele, por pouco, não bate no seu e, por menos, não bate em uma loja. Seu baixo intelecto não diz nada quanto ao carro. É apenas inimigo (nota: não quero dizer que seu intelecto é baixo, estou falando do de Lonnelkov, o personagem que você está interpretando nessa importante missão), pois ele está vindo contra você sem medo, por trás, após ter dado um giro de duzentos e setenta graus. O que você faz agora?

Atira nele? Vá ao número 27.

Sai da frente? Vá ao número 31.

**05.** Você segue em frente. Está se aproximando do automóvel. O que fará?

Tiros pela janela? Vá ao número 37.

Batidas atrás? Vá ao número 34.

Batidas do lado? Vá ao número 18.

**06.** Você pára o carro, desce e corre em direção à arma. A pega e volta para o carro. Nisso você demorou muito. O suficiente para perder o carro de vista. Você anda um bocado pelas ruas da cidade e não os encontra. Não lhe resta mais nada a não ser procurá-los na base deles. Você estaciona. Os carros deles estão lá na frente do prédio. Você desce e anda em direção à porta, mas nunca chegará a ela. Uma rajada de balas vem de trás de você. Só lhe resta abraçar o chão e ver os flashbacks de sua vida enquanto a morte não o toma de vez.

**07.** Você pega a arma no porta-luvas e começa a tirar. O primeiro tiro quebra o vidro do carro. Empolgado, você tenta atirar novamente. Erra. Além de perder completamente o controle do carro e bater violentamente nas barras de proteção de uma loja. Você bate a cabeça no volante. Ainda está vivo, mas sua cabeça gira. Você olha para o lado: eles estão escapando, mas você não pode seguí-los mais. Tanto pelo seu carro quanto por você. Quem sabe, amanhã? Com sorte, você estará vivo para concluir sua vingança.

**08.** Você atira e acerta o outro atirador que, com o braço ferido, entra no carro. Agora só resta o motorista.

Vai aproveitar que tem a arma na mão e atirar no carro? Vá ao número 21.

Vai guardar a arma e tentar bater no carro? Vá ao número 11.

**09.** Com o sangue quente, ansioso por vingança, você segue rápido pelo estreito beco. Sua estratégia? Simples, bater atrás deles e fazê-los parar. Realmente simples. Mas sua empolgação estraga tudo. Você acaba batendo o carro em um lado do beco e ficando preso. Os Escaravelhos fogem. Que pena, era um plano tão bom, tão complexo, tão eficiente...

**10.** Tudo bem, você consegue atirar mantendo o controle do carro. E ainda acertou o deles, no vidro, mas nada de especial aconteceu, certamente o vidro deles é à prova de balas.

Vai continuar atirando? Vá ao número 28.

Vai bater neles? Vá ao número 13.

**11.** Você bate atrás do carro deles. Na primeira batida eles conseguem se ajeitar, mas na segunda, o motorista perde o controle e bate nas barras de proteção, que ficam frente às vitrines das lojas, para protegê-las sem se importar com quem anda pela calçada. Agora só faltam três, mas esses três, na primeira encruzilhada, se separaram. Um deles seguiu em frente, outro entrou em um beco escuro, e o terceiro foi na contra mão em uma rua como essa em que você está. O que você fará? Tem que escolher um deles para seguir. ...E rápido!

O que foi em frente? Vá ao número 05.

O que entrou no beco? Vá ao número 02.

O que foi na contramão? Vá ao número 24.

**12.** Você saca sua arma e tenta atirar pela janela, mas perde o controle do automóvel e bate num lado do estreito beco. Na tentativa de sair, você acaba "enganchado" nele. O carro deles vai embora. Fim da perseguição. Eles escapam e você não é capaz sequer de sair do carro. Você fracassou. Quem sabe uma outra vez...

**13.** Seu carro bate no deles, que sai da rua e encontra as barras de proteção de uma loja. Agora restam três. Um seguiu em frente, outro entrou em um beco e o terceiro em uma rua na contramão. Qual você seguirá?

O que foi em frente? Vá ao número 05.

O que entrou no beco? Vá ao número 02.

O que foi na contramão? Vá ao número 24.

**14.** Você não perde tempo. Corre pelas escadas – agora, o elevador estava lá embaixo – entra no carro e pisa fundo no acelerador. Você tem que correr se quer chegar em tempo. Você corre desesperadamente em seu automóvel. Tão rápido que por muito pouco não percebe quatro carros sendo dirigidos pelos Escaravelhos, passando em sentido contrário ao seu. Você percebe depois de passar por eles, e vira a direção para a esquerda, com força. O que, juntando com a velocidade com a qual vinha, fez o carro, ao virar, arrastar os pneus pelo asfalto, gerando fumaça e um irritante odor de borracha sendo queimada. Eles o vêem e também aceleram. Você está na cola do último carro e agora dois homens colocam a metade do corpo para fora. Eles seguram armas de fogo e apontam para você. Você está com sua Ruger calibre vinte e dois no coldre. Pode tentar sacá-la e atirar pela janela, enquanto dirige com a outra mão. Você pode acelerar e, com batidas tirar a mira deles, enquanto tenta fazer o motorista perder o controle. O que fará?

Se quiser sacar sua arma e atirar pela janela, vá ao número 17.

Se quiser fazer uma série de batidas no carro deles, vá ao número 11.

**15.** Você acelera em direção ao carro deles e bate uma vez, mas começa a perder o controle e, para o recuperar, perde um pouco de tempo e fica ligeiramente distante. Você se aproxima novamente sedento por vingança. O que fará agora?

Tiros? Vá ao número 04.

Tentar bater atrás novamente? Vá ao número 36.

Bater do lado? Vá ao número 25.

**16.** Você ignora o carro "acidentado" e vai embora pensando em encontrar os outros carros. Até aí tudo bem, mas você vai seguir em frente ou vai voltar na contramão?

Vai? Vá ao número 22.

Volta? Vá ao número 20.

**17.** Você saca sua arma e dispara. Acerta um dos atiradores. Ele cai e fica pendurado na janela do carro. Você consegue manter o controle sobre o automóvel. Vai continuar nessa estratégia? Só lembrando: são quatro automóveis e o primeiro que você enfrenta tem três homens.

Vou continuar. Vá ao número 08.

Vou mudar de tática. Vá ao número 32.

**18.** Você coloca facilmente seu carro ao lado do carro dos Escaravelhos. Começa o combate no volante. No começo, vocês empatam. Os carros ficam mais ou menos na mesma posição, um em relação ao outro. Você tenta pela segunda vez. O carro deles sai da estrada e bate nas barras protetoras e vitrines de uma loja. E agora?

Vai descer e olhar como eles estão? Vá ao número 03.

Ou vai procurar pelos outros carros? Vá ao número 16.

**19.** Você tenta duas vezes, mas começa a perder o controle do automóvel nas duas. Não se sente seguro. Vai tentar mesmo assim?

Sim. Vá ao número 10.

Não, vou bater neles. Vá ao número 13.

**20.** Você volta, na contramão. Tudo bem ...pelo menos até antes de aparecer um enorme caminhão na sua frente. Uma arma terrível surge no lado dos passageiros. Pow! Você já era.

**21.** Você continua com sua Ruger calibre vinte e dois em punho e dispara. Acerta o

vidro do carro deles, mas começa a perder o controle do seu. Você instintivamente solta a arma, para poder usar as duas mãos no volante. Consegue evitar um acidente. Agora você pode pegar a arma, o que o faria perder os carros perseguidos de vista. Pode também continuar a perseguição e perder a arma. Você escolhe. Qual prefere?

O carro? Vá ao número 23.

A arma? Vá ao número 06.

**22.** Depois de pensar muito, você, Lonnelkov, resolve seguir em frente. Aí, então, você religa o carro e sai dirigindo e olhando para os lados, mas nada encontra. De repente, uma batida no seu veículo, por trás. Você se vira e vê um dos dois carros restantes. Três homens estão se posicionando para atirar em você. E agora, o que fará? Você só consegue pensar em atirar de volta. Saca sua Ruger e tenta atirar para trás, enquanto dirige com a mão esquerda. Você dispara infalivelmente em um dos atiradores que estava no carro, mas perde definitivamente o controle do automóvel, que bate nas grades de proteção de uma loja. Seu carro não tinha airbag. A pancada com o volante faz com que você veja, por alguns momentos, somente a escuridão. Quando começa a ver melhor, enxerga uma pistola automática. O barulho de uma pequena explosão ecoa em sua cabeça. ...Mais dentro que fora.

**23.** Você deixa sua Ruger para trás, afinal, você tem outra arma e pode se virar muito bem assim. Essa outra arma, Luger nove milímetros está no seu porta-luvas. O carro perseguido está logo à frente.

Vai pegar a arma no porta-luvas e atirar? Vá ao número 19.

Vai se aproximar do carro deles e dar batidas? Vá ao número 13.

**24.** Você vira a direção violentamente e entra, na contramão, atrás de um dos carros dos Escaravelhos. Você está se aproximando dele, quando surge um caminhão, daqueles malditos modelos especiais: grandes e resistentes. Ele está vindo contra vocês. Do lado dos passageiros surge uma enorme arma, que mira o carro dos Escaravelhos. De repente, o disparo. O carro simplesmente explode. E você está agora na frente deles. Instintiva e desesperadamente você tenta voltar. ...Mas não consegue. Outra explosão ecoa no Coração Russo. Orgulhe-se: você fazia parte dela.

**25.** Você acelera e tenta colocar seu carro ao lado do deles, mas não consegue. Perde o controle e quase bate numa loja. Consegue escapar somente para sofrer uma violenta batida por outro carro que vinha pelo lado esquerdo. Fim da linha pra você.

**26.** Você segue acelerando e fica lado a lado com o carro deles. É possível ver quem

está dentro. São quatro além do motorista. Você começa a bater no lado. Eles revidam. Você e o motorista deles lutam desse modo, até que o vidro da janela deles é aberto. Você esquecera a sua janela aberta. Eles jogam algo perto de você, no banco dos passageiros. Você olha e só diz "Uma grana..." antes da explosão. O automóvel deles vai longe e você já se foi.

**27.** Você pensa em atirar e se lembra que tem uma Luger nove milímetros no porta-luvas do carro. Você a pega rapidamente e tenta atirar para trás. Eles aproveitam essa hora para bater no carro. Você não consegue ficar na estrada e acaba batendo nas barras de proteção do muro de um edifício. Sobrevive ao impacto violento e abre a porta, pensando em atirar daí mas, para sua infelicidade, o seu carro explode. ...E você vai junto, claro.

**28.** Você não tem tempo para outro tiro. Um dos outros carros acerta o vidro e fere seu ombro esquerdo. A arma é largada na estrada. Você, ferido, perde o combate do carro e bate em um outro que está estacionado à calçada. Fim da missão.

**29.** Você fecha o caderno, levanta a porta e coloca no lugar, na esperança de que eles não percebam. Uma ridícula esperança. Você vai ao elevador. Ele está no segundo andar. Agora a pressa existe, mas não é tão grande quanto quando você veio. Lonnelkov o chama e espera. Quando ele chega você nota que ele não demorou tanto. Você entra e desce ao térreo, entra no carro, liga e vai embora. Seu destino: os Corvos da Meia-Noite. Depois de alguns quilômetros você chega ao edifício, sobe até o último andar. Lá, à sua frente, está a porta da base dos Corvos. Você bate nela, que abre. Você entra. A sala é ampla. Você então se vê rodeado por indivíduos vestindo calça comprida e um casaco pretos. Todos tem cabelos pretos e o rosto branco. Não um branco natural a qualquer pele humana. Um branco diferente, pintado.

– Vim aqui porque vocês correm perigo. – Você começa a falar. Todos o observam fixamente. De repente, você ouve uma voz vinda de trás, e próxima.

– Que tipo de perigo?

Você se vira rapidamente e vê um homem vestido como os outros, mas com alguns detalhes a mais. Seu casaco tem barras metálicas nos ombros, além de o seu preto ser mesclado a um pardo. Ele também tem uma faixa na testa com um corvo de metal em relevo preso no seu centro. Deve ser o líder, provavelmente.

– Vocês conhecem os Escaravelhos? – Você pergunta. Ele faz um lento sinal de confirmação com a cabeça. – Eles destruíram os Pássaros Ciclopes e a Agulha Prateada, a essa altura, acredito que já não exista mais. E vocês são os próximos da lista.

– Uma história muito interessante, mas... Como vamos saber se não está mentindo?



- Eu estive lá na base deles e vi seu caderno.
- Isso você pode provar?
- Olha aqui, cara. Mataram todos os meus irmãos e eu tô doído pra explodir a fuça desses caras. Eles querem matar vocês. Se não quiserem me ajudar, tudo bem, eu...
- Calma. Vamos supor que seja verdade. O que você esperaria que nós fizéssemos?
- Vamos fazer uma armadilha!
- Brilhante idéia. Pessoal, o que vocês acham das palavras de nosso amigo caolho?
- Ele fala pra sua gangue, depois se vira de novo pra você. – Tudo bem, cara, você me convenceu. Vamos preparar uma armadilha.

Ele chama todos e desce. Vocês saem do prédio e se escondem no beco dos fundos. Só dois ficam lá em cima. Vocês esperam vários minutos, até que o chefe deles diz: Vamos. Todos vocês andam apressadamente em direção à porta principal do prédio. Eles são aproximadamente vinte e são armados, cada um deles, com uma adaga e um disparador de agulhas portátil, com capacidade para três agulhas. Todos deslizam rapidamente, com uma agilidade invejável.

Com um sinal dos que estavam em cima, vocês partem do beco ao prédio. Quando chegam, vêem os Escaravelhos em dois grupos: um próximo ao elevador e outro prestes a subir as escadas. Os Corvos da Meia-Noite correm contra eles, disparando algumas agulhas em seus pescoços e, ao chegarem perto, atacando com adagas. Apenas alguns deles conseguem revidar. Você, em fúria, abre caminho entre os Corvos para matar o chefe escaravelho, saca sua Ruger calibre vinte e dois, e dispara. Erra o primeiro tiro. Mais escaravelhos são mortos. Você se aproxima e dispara novamente. Outro tiro errado. Os últimos escaravelhos são mortos. Só há o líder deles. Você atira novamente e finalmente acerta seu pescoço. A luta terminou. Sua vingança está completa. Você ouve.

– Obrigado por nos ajudar. É triste lembrar que temos um antigo desentendimento com os Pássaros Ciclopes. – O líder corvo fala. – Pena que você também tenha que morrer.

Todos sacam suas adagas e partem contra você. Você recebeu o que queria no pacto feito com o demônio. Agora tem que pagar a sua parte...

**30.** Você abandona a Ruge, afinal, você tem uma Luger nove milímetros, que você considera até melhor e manuseia com maior habilidade. Por que não estava com ela antes? Por dois motivos: o preço das balas e por ser melhor. Já pensou se você a soltasse na estrada como fez com a Ruger? Essa tão bem-falada arma está no porta-luvas. O carro que você persegue está logo à

frente. O que vai fazer?

Tentar pegar a arma e atirar? Vá ao número 07.

Bater atrás deles? Vá ao número 38.

**31.** Você sai da frente, olha no retrovisor e vê um caminhão enorme. De repente você sente todo o corpo queimar por dentro e por fora. Essa sensação dura muito menos de um segundo, mas não se preocupe, depois você não sente absolutamente nada. Não vê, não ouve, não sente o corpo, não sente...

**32.** Você pode atacá-lo com leves batidas na traseira ou tentar ficar ao lado deles, para forçá-los a sair da pista.

Batidas atrás? Vá ao número 11.

Batidas no lado? Vá ao número 33.

**33.** Na primeira oportunidade que encontra, você coloca seu carro ao lado do último dos escaravelhos. Uma batida no lado e o motorista, já nervoso, perde o controle e bate na proteção das portas de um edifício, atropelando uma mulher que passava pela calçada. Vocês se aproximam de uma encruzilhada. Os três carros restantes se separam. Um segue em frente, um segundo entra em um beco e o terceiro deles vira à direita, em uma rua à contramão. Qual deles você segue?

O que foi em frente? Vá ao número 05.

O que entrou no beco? Vá ao número 02.

O que foi pela contramão? Vá ao número 24.

**34.** Seu carro bate atrás do carro dos Escaravelhos. Ele não se abala. Aliás, você até tem a impressão de ter sofrido mais que ele, mas na segunda batida, a sorte, tão longe de você quanto possível até então, despenca para o seu lado. Uma batida perfeita faz com que o motorista perca totalmente o controle e bata nas barras de proteção de uma loja. "Bola oito na caçapa do canto." E agora, o que você fará?

Parar e checar as condições das vítimas? Vá ao número 03.

Ou vai procurar os outros carros? Vá ao número 16.

**35.** Você tenta atirar e começa a perder o controle do carro antes do primeiro disparo.

Instintivamente, você solta a arma para ter as duas mãos na direção. O carro normaliza. A arma ficou no asfalto. Vai pegá-la ou continuará perseguindo o carro?

Pegar a arma? Vá ao número 06.

Perseguir e deixar a Ruger na estrada? Vá ao número 30.

**36.** Você acelera e bate atrás do carro que você seguia. Ele se mantém em linha. Repentinamente você vê um carro saindo em alta velocidade de uma rua à esquerda. Você se lembra. É um dos três carros deles. Ele bate no seu. Um violento choque. Você só vê a escuridão, como se estivesse olhando para dentro da sua própria alma.

**37.** Enquanto dirige o necessário usando um braço, você atira com o outro, e consegue errar o enorme alvo, mesmo sendo ambidestro. O que fará agora?

Atirar de novo? Vá ao número 35.

Batida atrás? Vá ao número 15.

Batida no lado? Vá ao número 26.

**38.** Você bate no carro deles. Uma tacada perfeita. Coincidentemente vinha o outro carro pela esquerda. Dois carros com uma tacada só. Falta um. Aquele que foi pela contramão. Você volta para procurá-lo, levado pelo ódio. Chega à rua na qual ele entrara. Por pouco você não nota uma placa metálica no asfalto. É da cor dos carros deles. Há dois pneus também à sua frente. Será que ele foi atingido, que eles morreram? Não dá pra saber com certeza. Mas sua vingança já foi cumprida. Os Pássaros Ciclopes foram vingados e esses malditos escaravelhos não mais poderão destruir. Agora você poderá finalmente descansar em paz. Pelo menos até amanhã pois, agora que você não tem casa, há muito com o que se preocupar.

# Gangue Flecha

## Personagens:

**Tiedrovski** – usa uma pistola laser, considera-se o tal. Usa colete, roupas azuis. Tem pele clara, cabelos e olhos azuis, os cabelos são longos. Sua face é um tanto chata, tem o queixo quadrado e um ar de quem manja das coisas.

**Zefreni** – usa coletes, embora não goste. Tem cabelos e olhos verdes e usa sempre um boné branco para trás. Sabe usar, e mal, um lança-agulhas magnético. É o que tem mais conhecimento fora de combate. Sabe dirigir, mexer com computadores, conserto, um pouco de cada coisa. Tem cara de criança mas detesta ser tratado como uma. Está na gangue por sonhar em ser parte de algo maior.

**Izaak** – tem cabelos e olhos pretos. Seus cabelos são em corte médio, deixando algumas pontas à altura das orelhas. Com cara de poucos amigos, veste-se sempre de preto e sabe usar uma porrada de armas diferentes. É sério e frio, quando o inimigo não é do "sexo frágil".

**Yovi** – com cabelos cinzas e em corte baixo, seus olhos cinzas estão atentos a tudo. Parece perfeito em seus movimentos, conclusões e tudo o mais. Tem o dom da telecinese e seu passado é guardado a sete chaves. Usa óculos escuros e roupas pretas, brancas ou uma combinação dos dois. Sua testa enrugada, bem como seu nariz ligeiramente levantado mostram o líder que é.

**Pepbro** – o mais forte, porém o menos esperto. Tem pele morena-clara e olhos castanhos. É careca por opção. Anda de colete, meio desengonçado, mas é um cara legal. Só não discuta com ele: não é difícil fazê-lo perder o controle de si. Tem uma cara simpática, digo, já vi brutamontes bem menos amigáveis...

## História

História narrada por Tiedrovski, ocorre na Rússia, mais precisamente no Coração Russo. Trata-se de uma gangue em ascensão. Uma gangue chamada Flecha. O mandante não se envolve em combate de forma alguma. Os agentes fazem o trabalho sujo. Por que Flecha? Esta é uma outra história que só Oedrovitch, o chefe da gangue, poderia contar.

## Parte I

"A gente tem que crescer – ele disse. É um trabalho fácil, ele disse. Pô, de fato parecia fácil. Fácil até demais. Era só pra instalar cinco mini-bombas em pontos estratégicos do apartamento dos tais detonadores. Ninguém estaria lá. Era só colocar e voltar pra base. Detonaríamos tudo à distância. Mas infelizmente as coisas não saíram como planejamos..."

De manhã, cedo. Não sei a hora pois estou sem relógio. Sabe como é: relógio caro é um ímã para ladrões, e relógio barato não combina comigo. Prefiro andar sem. O fato é que atravessamos a cidade de carro. Tínhamos três horas até que os inquilinos voltassem...

Éramos em cinco. Tinha um telecinético – cê sabe, aqueles tipos que levantam as coisas sem as mãos. – , uns dois caras bons de briga, um mané e eu, o incomparável. Partimos no carro do mané – não era exatamente um inútil, servia pra dirigir, por exemplo – , com as tais mini-bombas, pouco equipamento – afinal, "era um trabalhinho fácil" – , incluindo uma pistola laser, três lança-agulhas magnéticos e algumas facas, cordas e trivialidades do tipo.

– Pô, cara! Isso aqui é um ovo!

– Quer ir a pé?

– Cê anda no carro dos outros e ainda quer reclamar?!?

– Silêncio aí atrás. – como sempre, o psíquico autoritário estragava a brincadeira. Era a nossa única maneira de fazer o tempo passar mais rápido. Será que ele não consegue entender isso?

– Por que que a gente tem que fazer isso?

– Porque pertencemos a uma família. Se é que você pode entender o que eu digo. –  
Ô chefe chato!

– Nós temos que crescer, cara. Se a gente destrói os Detonadores (a gangue do outro lado), nossa área de atuação cresce.

– Mas por que os Detonadores? Por que não a Pata do Tigre, ou aquele bando de malucos que só andam com armas antigas e chapéus?

– Você acabou de responder. Os caubóis são uns malucos. A Pata do Tigre pode até

fechar acordo com a gente. Além disso, desconfio que o chefe tenha umas razões que não quis dizer.

Passávamos agora por uma das principais avenidas da nossa cidade. Quase batemos em um carro que vinha quase sem controle. Ou melhor, quase bateram em nós, parecia que o cara queria se matar! Logo que passou por nós ele tomou uma contramão. Pensávamos que tudo havia acabado, quando repentinamente uma explosão ensurdecedora veio da mesma rua na qual o doido acabara de entrar. Cenas assim ocorrem todo dia. Tudo está ficando tão sem controle que nem os rebeldes mais utopistas acreditam que podem mudar o mundo...

– Ei, cara! Sabe aqueles manos lá da Zona Vermelha?

– Sim, o que têm eles?

– Ouvi dizer que os caras tão com uma carga nova de fuzis e metralhadoras.

– E daí?

– Pô, cara, ouvi dizer que eles tão com um preço do caralho... E eles têm outros brinquedinhos mais...

– Fica na tua, que nós tamos com os Xisis e você sabe muito bem disso.

– Mas se os preços deles forem mesmo bons...

– Se o chefe souber que tem alguém querendo trair o grupo você tá frito, meu amigo. – o psíquico entra na conversa, que até então só acompanhava do banco da frente.

– Mas você não vai dizer a ele, vai?

– Se você desistir da idéia talvez eu aconselhe nosso adorado superior a lhe dar mais um horário de trabalho.

– Que rua eu pego agora? – o motorista mané perguntava, interrompendo o "diálogo".

– Espera, eu tenho a impressão de que é aquela ali.

O carro vira na rua apontada.

– É, é essa mesmo. E o prédio é aquele ali.

Finalmente chegávamos ao local de destino. Estacionamos o veículo em frente ao

edifício, um pouco afastado. Descemos do carro com nossas mochilas. Mesmo porque ninguém quer ser visto na rua com armas assim, gratuitamente. O psíquico ia sozinho primeiro e abria a passagem. Nessas horas eu tenho que admitir: o cara é bom.

Primeiro ele deixou sua mochila com o mané. Daí ele simplesmente entrou. Mal se passavam trinta segundos quando ele vinha nos chamar.

– Vamos logo, que só temos meia hora pra fazer isso.

Entramos no prédio e tomamos as escadas. Logo nos víamos diante da porta do apartamento dos Detonadores. Três de nós ficamos encostados na parede ao lado da porta. Os outros ficaram no outro lado. O telecinético bateu na porta e recuou o braço.

– Espera!

Exatamente o que a gente esperava. A porta não era lá tão resistente... Rajadas formaram quase um feixe de agulhas que atravessou a porta. Mas nenhum foi ferido graças à nossa precaução. Após o fim da rajada esperamos alguns segundos e devolvemos fogo. Isaac, com um violento chute, arrombou a porta. Imediatamente após foi puxado de volta por seus companheiros. Alguns tiros acertaram a parede. Só que dessa vez não esperamos alguns segundos. Entramos correndo e atirando nos dois guardiões, um ferido. Foi fácil até, posso dizer.

– Você. – o psíquico apontou para Isaac – Fique aqui e nos chame a qualquer problema. Vocês venham comigo.

Dirigimo-nos a um quarto enorme, com três camas. Lá deixamos a primeira bomba.

– Espera! – eu ouvia disparos de agulhas. – Sim. Tem mais alguém.

Sem esperar pelos outros, corri para a sala principal. Na sala entrei com certa cautela, mas estava vazia. Exceto pelos dois mortos. Do lado de fora apareceu um braço com um lança-agulhas magnético na mão. Reconheci-o como o de Isaac. Ele atirava para uma passagem próxima a mim. Esperei. Esperei. Apertei com força o gatilho de minha pistola laser no exato instante em que de lá apareceu um braço. Certifiquei-me com um olhar de que Isaac havia me visto, os outros chegavam à sala agora. Saltei para a frente do inimigo e disparei. Sorte dele: seria o último tiro que iria levar.

– Ótimo trabalho. – elogiou-me o psíquico. – Agora vamos acabar de pôr as bombas, afinal não temos todo o tempo do mundo.

Que fazer, né? Deixamos os três mortos lá e nos dirigimos a outra parte do lugar. De

mais, tudo ocorreu normalmente, sem mais nenhum imprevisto. Deixamos as outras bombas nos locais em que havíamos planejado e demos no pé.

– Estamos de volta. – lembro-me da satisfação do chefe da gangue ao ouvir essas palavras. Já tínhamos entrado em seu apartamento, atravessado a sala, e nos encontrávamos com ele na segunda sala, a saleta. Enquanto íamos pra lá, o mané desviava seu caminho para a cozinha.

O chefe nos levou todos para a sala, para uma mesa perto do corredor que leva à cozinha, nesse momento resolvi ir lá ver se havia algo interessante.

– Uma bebida? – o nosso motorista estava lá, já com a sua na mão. Abri a geladeira, tirei uma lata e empurrei a porta. Ela foi fechando enquanto eu abria a lata. Foi fechando e, quando faltavam apenas alguns centímetros...

POU!!! Da sala! Corri para ver o que acontecia. A fumaça não deixou ver as rachaduras no teto. Quando tudo começava a se tornar visível, vi o imenso buraco no chão. A porta da frente estava aberta, havia alguns homens armados com LAM (Lança-Agulhas Magnético), coletes, entrando e chegando. O buraco deixara apenas o chão perto das paredes, como pontes. Uma ponte do lado da porta de entrada, duas laterais, e uma que começava na cozinha e ia até a saleta. Era por essas pontes que eles caminhavam.

Quem? Para nossa surpresa, os detonadores. E ainda tínhamos dez minutos de bônus. Disparei umas rajadas nas filas que tentavam chegar, enquanto isso, do outro lado da ponte, a galera virava a mesa para usar como proteção. Tudo bem, é verdade que uma mesa não protege quase nada, mas dificulta a visualização do alvo. Mas os inimigos continuavam a caminhar. Já havia quatro vindo pra mim e cinco do outro lado. "Na cabeça..." Disparei alguns tiros rápidos, no curto intervalo de tempo em que coloquei a cabeça pra fora.

Quando os citados já haviam caído, tinha mais oito chegando. O que enchia era ouvir o motorista reclamando, do meu lado, "e agora? Tô sem colete! Estamos fritos!" Continuamos a luta. Em certo momento, o psíquico gesticula pra mim. O que seria agora? Uma... bateria! Mesmo sabendo que ele não usa pistola laser, retirei uma bateria e lhe mostrei. Ele a tomou usando sua telecinese. A bateria subiu lentamente, junto à parede. "Certo. Excelente idéia!" Claro! Agora eu sabia exatamente qual era a dele. Levar a bateria lentamente para a porta principal, daí a gente fazia tiro-a-alvo e explodia mais uma parte do prédio. Era perigoso, claro. Mas os caras não paravam de chegar.

– Tem mais chegando! – o mané gritava, da janela.

Enquanto isso, nós três nos preocupávamos em derrubar tantos detonadores quantos viessem. Na porta, o movimento era constante, eles vinham e caíam pelo buraco no meio da sala,



depois de levarem alguns tiros. Estranhei, creio que os outros também, quando um deles foi e ficou na porta, de cócoras. Tudo ficou claro quando a cápsula de energia, que deslizava junto ao teto, já no meio da sala, caiu. Um maldito AntiPsi!

Irado com a sua aparição, o nosso psíquico se abaixou, pegou seu LAM e não parou a rajada até que o antipsi estivesse morto. Daí ele se abaixou e deixou a arma, levantou-se e... A mesa começou a se afastar, em direção ao buraco. as surpresas não paravam de aparecer...

– Cara, devolve a mesa!

– Não sou eu, pô!

– Quem é, então?

A mesa tremia diante dos três. Como se tivesse sob efeito de alguma força. Na verdade estava, e não era uma força, mas duas. Um conflito. Depois que soubemos que os detonadores tinham um telecinético... O importante é que a mesa não ia nem vinha desde que o nosso psíquico entrou na briga. De repente, a mesa começou a voltar. Nosso querido psíquico, atento como ninguém mais, imediatamente percebeu que seu rival pretendia fazer uma coisa. Mais especificamente: surpreendê-los. Imediatamente ele tomou o LAM, levantou-se e disparou. Sorte de todos nós pois nesse exato instante o outro psi vinha voando por sobre o buraco, levando o seu próprio LAM. Havia um espaço entre a mesa e o buraco. Talvez ele quisesse ficar escondido pra descarregar a arma nos três.

Mas não pense você que durante todo esse tempo eu fiquei parado, só assistindo, não. Muito pelo contrário. Eu era quem mais atacava. Claro que corro o risco de que você não acredite, mas era verdade. Só eu tinha arma na cozinha. O psi tava ocupado e os outros dois, abalados pelo tremor da mesa.

– Acorda, galera! – eu tinha que fazer alguma coisa além de ficar "só atirando". – Eles tão muito perto!

– A gente vai morrer!

– Cala a boca senão tu vai ser o primeiro.

Era muita gente! Já tinha matado pelo menos uns cinqüenta. E eles não paravam de chegar. Havia algo muito errado. Muito errado mesmo! Os Detonadores não eram uma gangue tão grande. Isso era impossível!

"Isso é impossível! ...espera. Vencer tanta gente também é impossível! Vamos

contra-atacar! Impossível contra impossível e veremos quem é o 'mais impossível' aqui..."

– É agora ou nunca, galera! – Corri atirando e me joguei atrás da mesa, enquanto seis adversários caíam no buraco. – Vamos nessa!

Eu me ergui um, pouco e enterrei o dedo no gatilho. Os outros me imitaram. Resultado? Simples. Varremos a sala, eu recebi uma bala no ombro. Sim, bala... Que tragédia seria morrer por uma bala. Fosse ao menos uma agulha ou um disparo laser...

O saldo da luta estava bom. Todos os inimigos estavam escondidos no corredor. Vez ou outra vinha um de lá correndo pra levar agulhada. Além do mais, só tínhamos um ferido. No caso, eu.

– Merda!

"Oh! Oh! Sem agulhas!?!". Era o fim. Eles ouviram a exclamação e invadiram a sala em massa. Terceiro impossível do dia: as balas.

Quarto impossível: imagine só. A parede explodiu? Quem? Uma mulher em roupa colante entrou e todos os caras foram caindo que nem dominó.

– Vocês vêm comigo.

Que escolha nós tínhamos? Ela era muuuito poderosa, tinha derrubado todos os nossos inimigos, nossa munição já era, ela era muito poderosa – e gata – , entrou na sala voando, derrubou a parede voando e ergueu todos nós com sua puta telecinese sem tirar os pés do chão. Resumindo: precisava mandar a gente ir? A gente saiu voando pela cidade feito um bando de pombo, ou urubu, sei lá... Não sabíamos quem era ela, pra onde queria nos levar, ou seja, a gente tava f...

## **E agora?**

*Agora é com você. Esta é uma história que começa como um conto e termina na mesa de jogo. Aonde aquela estranha personagem leva os heróis? Quem é ela? Tem alguma coisa a ver com o passado de Yovi? Ou com a força russa? É rebelde? Ela é dessa terra? A gangue tá f...? O resto é com você. Defina quem é "ela", para onde os leva e alguns detalhes a mais; reúna um grupo, distribua os personagens e jogue, depois de eles conhecerem a história. Seja o mestre desta aventura e deixe que cada um interprete seu personagem, enquanto você interpreta o mundo! Lembre-se: em RPG o que importa é a diversão. Portanto, resposta. Boa sorte!*