



Cárlisson Galdino

*Ases – Magia no Sangue*

**Versão atual: 0.8**

**Classificação: Cenário JIPL**

**Autor: Cárlisson Galdino**

**Contato: [cbtg@brazilmail.com](mailto:cbtg@brazilmail.com)**

**Maceió (AL), 23 de abril de 2000**



**Por volta do ano 2000, a magia retorna à Terra, e  
como um raio visto apenas por pessoas  
privilegiadas, instala-se no centro do planeta. A  
partir desse dia, a Terra nunca mais será a mesma...**

*Dedico esta obra  
primeiramente ao Pai Criador,  
depois à memória dos ases que  
partiram (Ayrton Senna e  
tantos outros).*

## Índice

Índice.....	5
Introdução.....	6
Um Lampejo de Magia.....	6
R.P.G. – Role Playing Game.....	6
Mestre.....	8
A Realidade em Ases.....	8
Arnings – definição.....	9
Arnings – tipos.....	10
Os Deuses.....	12
Baluarte Alexandrino.....	15
A História de Cristina.....	20
Cristina Braga.....	20
Daqui pra frente.....	24

## Introdução

### Um Lampejo de Magia

Como um relâmpago que rasga os céus, a magia finalmente resolveu voltar à Terra. E veio, com sua fúria, até atingir o núcleo desse planeta. Como um relâmpago, procurou o caminho mais curto. Usou então como veículo de sua chegada algumas pessoas que tinham uma certa tendência à magia. E, como um relâmpago deforma o corpo que o serve de atalho, a magia também modificou essas pessoas. Seus genes foram somados a uma nova característica, mágica. E assim surgiram os Arnings.

Desde esse dia, coisas muito estranhas começaram a acontecer. Pessoas desapareciam. Templos antigos revelavam maldições cada vez mais poderosas. E parecia que sempre que se seguia o rastro de um desses acontecimentos, o que se encontrava era sempre o mesmo: a magia.

Cuidado com o seu próximo, cuidado com aqueles mistérios intrigantes. Você não gostaria de descobrir a verdade.

### R.P.G. – Role Playing Game

*As forças do mal querem dominar o mundo. Somente um grupo de heróis de bom coração, com a coragem jamais vista em qualquer outro mortal poderão salvar a Terra da destruição.* É com coisas assim que nós, jogadores de RPG, sempre nos deparamos. Talvez você nunca tenha ouvido falar em Role Playing Game ou talvez essa sigla já tenha sido encontrada por você quando folheava alguma revista. Pois saiba que RPG é um jogo muito especial. E talvez diferente de todos os outros jogos em grupo que você já tenha visto. Em um jogo como esse, cada jogador toma o papel de um personagem. Um personagem que viverá aventuras em um mundo fictício. Medieval, Cyberpunk, não importa. O que importa é a diversão. Controlando um personagem, em um grupo onde cada um também o faz, segue-se por caminhos perigosos, enfrentando desafios. Pra Quê? Você perguntou PRA QUÊ? Bom, depende. Alguns jogam para se sentirem poderosos, outros treinam a estratégia, outros a interpretação, mas no fim só um motivo é objetivado em partidas de

RPG: a diversão.

*Tudo bem. Você saca sua Magnum e dispara. Acerta bem no ombro do homem de terno. Ele pende para um lado, mas não cai, nem sangra. É nesse momento que você vê através do rasgão em sua roupa, um brilho metálico.* Não, não se trata de loucos vivendo fantasias, mas de RPGistas vivendo fantasias, o que, infelizmente, para alguns leigos que vêm de relance, é a mesma coisa. No fundo cada um de nós já sonhou ou, mais provavelmente, ainda sonha em viver as aventuras de seus personagens favoritos. Qual o seu gênero? Quadrinhos? Não me diga que você não gostaria de viver aventuras na pele de um X-Man, do Batman ou do Spawn. Se você gosta de Arquivo X, já deve ter-se imaginado na pele do agente Mulder ou Scully. Pois RPG é exatamente isso. Jogando RPG você pode viver aventuras na pele de seus personagens favoritos ou de um personagem criado por você mesmo. Um vampiro, mago, lobisomem, netrunner talvez.

*–Meus golpes não funcionam! Adam, seu mago estúpido! Faça alguma coisa contra esses montes de ossos ou vamos morrer!* Desafios. Tão perigosos, a falha pode ser trágica, mas que graça teria viver sem eles? Tudo nas mãos do mago. Toda a responsabilidade nas costas de um dos personagens. Que cena típica... E se o mago falha e todos morrem? É o fim? Nunca mais haverá aventura? Não se sabe, mas se não houver, não será por causa disso. Um grupo procura diversão (ou pelo menos deveria procurá-la). E daí se todos os personagens morrem? Sim, é triste, mas são coisas da vida. Eles podem até morrer de forma divertida, como o famoso erro de cálculo do mago na hora de escolher o centro de sua bola de fogo, que mede alguns punhados de metros. Morrer em um RPG significa perder o personagem. Em jogos de fantasia, talvez ele possa até ser ressuscitado. Mas, se não, e daí? Você se divertiu com ele e chegou sua hora. O que fazer? Outro! Cria-se outro personagem e o ciclo continua.

*Meu deus Odin, me ajude contra esses demônios malditos.* Não. Mil vezes NÃO! Não é um jogo do demônio'. É só um jogo. Ninguém se machucou jogando Street Fighter (espero que não) ou morreu na vida real ao perder a última vida do Sonic. Ninguém vai se prejudicar jogando RPG. Muito pelo contrário, uma partida desse tipo desenvolve a imaginação, uma vez que todas as cenas de ação, combates e do que mais vier devem ser imaginadas, como em um livro, ao contrário de tantos meios de entretenimento da

atualidade. Portanto, quando tiver oportunidade, e vir a sigla RPG, não tenha medo, esse pode ser o seu portal para um outro mundo...

## Mestre

Mestre é a enigmática figura que conhece todas as regras do jogo, auxilia a construção de personagens e interniza suas vidas. Um estranho e poderoso ser com poderes para fazer qualquer coisa contra os personagens dos jogadores. Ele conhece o destino dos heróis.

O Mestre conhece toda a aventura e a coloca para os jogadores, dizendo o que acontece quando seus personagens fazem algo, descrevendo cenários e interpretando os personagens que não têm jogador. Seus poderes são incríveis e suas decisões, incontestáveis, como um deus. Mas não se preocupe, pois ele não matará todos os personagens injustamente: se fizer isso, correrá o risco de ficar sem jogadores, perdendo todos os seus poderes. E lembre-se: *Os deuses dão as cartas... o resto é com você* (Humberto Gessinger – Engenheiros do Hawaii).

## A Realidade em Ases

Exceto pela existência da magia, a Terra de **Ases – Magia no Sangue** é mais ou menos igual à nossa. Há pessoas de tudo que é jeito: altas, baixas, com cabelos loiros, olhos castanhos e pele mulata... E não apenas quanto à aparência. Há gente que reúne força, inteligência, aptidão para estudos e atividades físicas enquanto outros não dispõem de nada disso... Embora seja mais comum que se esteja em meio-termo entre essas duas características, o mundo não divide tudo em porções iguais. Aqui quem gosta de estudar consegue algum resultado mesmo numa área em que seja péssimo (neste caso não um grande resultado) e quem pratica muitas atividades físicas certamente é impulsivo.

Muito do que você é, você herdou de seus pais. Em **Ases – Magia no Sangue**, isso não pode ser esquecido. Se seu pai era muito forte mesmo sem fazer esporte algum ou trabalhar muito fisicamente, você tem alguma coisa dessa força. Claro que isso



difícilmente o fará forte por si só, mas você terá uma tendência a ter força. Se seus pais são fisicamente fracos, você precisará de muito exercício se quiser ser forte.

Em **Ases – Magia no Sangue**, nem tudo é o que parece. Muitos mistérios estão ocultos mundo afora. O mundo está quase à beira do caos. Em algumas cidades, as pessoas tentam ignorar isso tudo, mas a **Magia** não os deixa esquecerem. A Terra se tornou um cenário meio mitológico. Além da magia – que é a palavra-chave aqui – há deuses, criaturas estranhas. O curioso é que, ao que tudo indica, os objetos que se diziam mágicos em eras passadas não perderam suas características. Com o retorno da magia, maldições se mostram evidentes, bem como objetos sagrados. Ah, e tem os **Arnings**...

### Arnings – definição

Os **Arnings** – ou **Ases** –, que são aqueles que teriam uma tendência ao aprendizado da magia. Seus corpos foram modificados e hoje a magia faz parte deles. Não se sabe se as gerações futuras serão de magos ou arnings. Talvez isso tenha sido uma evolução pessoal. De qualquer forma, o que se sabe é que a tendência ao uso de magias é realmente hereditária.

A principal diferença entre os **arnings** e magos é que enquanto os segundos precisam de rituais para invocar magias, os **arnings** a usam diretamente sem essa burocracia. Mas há aí algumas desvantagens.

Primeiro, como as acessam diretamente, cada vez que tentam usar esse dom, é como se a aptidão mágica fosse colocada em prova. Eles nem sempre conseguem o que querem, principalmente quando tentam fazer algo mais incomum.

Segundo, cada **arning** está ligado a uma área de magia, só podendo invocar o que compete a ela. Um **arning do vôo** não é capaz de fazer a mais ridícula bola de fogo. Nem ao menos uma faísca...

Nada se sabe sobre a possibilidade de um **arning** aprender a usar magia **de verdade**, afinal, não se encontra tantos **arnings** por aí: eles são um tanto raros.

## Arnings – tipos

Até agora, foram identificados **13** (treze) tipos de **arnings**.

1. **Arning da Carga.** Consegue carregar objetos com uma energia especial. Não explodem, nem fazem qualquer outra coisa fisicamente visível. Mas causam mais estragos. Um objeto com essa carga mística, quando arremessado atinge mais facilmente o alvo, como se estivesse possuído. Um objeto nesse estado não muda forma, cor ou o que quer que seja, mas algo nele nos faz ver que não é normal. Qualquer um pode detectar um objeto com carga, pois, de uma forma incompreensível, ele se identifica.
2. **Arning da Telecinese.** Funciona como a telecinese que se vê em filmes de ficção. O **arning** pode levantar corpos. Quanto mais pesado, mais difícil erguê-los. É quase impossível erguer uma pessoa mediana. Um corpo sob ação de telecinese adquire uma aura verde. Não é uma luz, embora sob luz brilhe um pouco. Parece fumaça, mas é intangível.
3. **Arning do Teleporte.** Permite ao seu possuidor se teleportar para qualquer lugar da Terra. A precisão natural é a de uma cidade. Se o usuário quiser ir para um bairro específico, será mais difícil. Se quiser ir para uma rua, ainda mais, e assim por diante. Do mesmo modo que dificulta se quiser levar alguém consigo.
4. **Arning da Luz.** O **arning** é capaz de criar luz com intensidades variadas. Enquanto fazer uma luz fraca apenas para que possa identificar objetos em um local escuro não causa tanto esforço, tornar-se quase um Sol, insuportavelmente brilhante, é muito difícil.
5. **Arning da Infravisão.** O personagem, ao usar essa magia, enxerga fontes de calor, podendo ver no escuro e em outras situações. Dura cinco rodadas e, durante esse tempo, o personagem não poderá ver como normalmente vê, e seus olhos apresentarão um brilho vermelho.
6. **Arning do Frio.** Pode esfriar o ar, numa área de 5m a partir do **arning**, a 1°C por minuto. Pode reduzir a temperatura mais rapidamente – o que requer maior esforço – ,

mas até um máximo de 3°C por minuto. Outra forma de usar esse dom é aplicando um toque gelado: ao toque, o local tocado tem sua temperatura reduzida em 3°C. Assim como ocorre para reduzir a temperatura ambiente, para um toque mais gelado, mais esforço e poder deve ter o **arning**. Ao contrário do primeiro caso, não há um limite.

7. **Arning do Feitiço.** Pode comandar outras pessoas. Uma ordem normal e plenamente aceitável o alvo seguirá. Quanto mais chances houver de o alvo não fazer aquilo em situações normais, mais difícil será ordená-lo a isso. Fazer alguém se suicidar, então, é muito difícil.
8. **Arning do Fogo.** O personagem é capaz de produzir fogo, podendo fazer facilmente suas mãos pegarem fogo – sem se queimar, lógico. Pode criar fogo. Quanto maior a bola de fogo, mais difícil de fazer, começando com o tamanho de uma faísca.
9. **Arning do Vão.** O **arning** pode ficar suspenso no ar de duas formas. Levitando lentamente na vertical, o que para ele será relativamente fácil ou pode verdadeiramente voar, a uma velocidade um pouco mais rápida que se estivesse no chão e correndo. Para isso, entretanto, é um tanto mais difícil.
10. **Arning da Ilusão.** Pode criar uma ilusão para um dos sentidos. Do tamanho humano, se visual, por exemplo. Para unir cheiro, som, imagem é mais difícil, bem como se quiser aumentar a ilusão. Fazer um dragão é praticamente impossível (para um **arning** normal).
11. **Arning da Eletricidade.** O personagem altera ou cria eletricidade. A um simples pedido seu, todos os equipamentos eletrônicos a até cinco metros dele queimam. Também pode dar um choque através de um simples contato físico. O choque não é tão forte. Se quiser aumentar a área de efeito do **curto-circuito** ou a eletricidade de seu choque, será mais difícil. É bem desgastante e não é fácil, mas o **arning** pode tentar criar um relâmpago que seguirá em uma direção, em linha reta, por alguns bons metros.
12. **Arning da Metamorfose.** Pode mudar a própria forma para a de outra pessoa, um animal, ser mitológico ou sei lá o quê. Quanto mais diferente do original (em termos de

força, agilidade, etc), mais difícil será a conversão. Voltar ao estado inicial, entretanto, é fácil.

**13.Arning do Tempo.** O **arning** muda o tempo de onde está para chuvoso, nublado ou sem nuvens, naturalmente. Se quiser uma tempestade será um pouco mais difícil. A propósito, ele muda o tempo, mas o tempo o afeta do mesmo modo que a quem estiver por perto.

## Os Deuses

Na nova Terra há deuses. Eles são os que conseguiram chegar ao centro da própria magia. Eles se alimentam da energia mística e adquirem grandes poderes. Em compensação se tornam abstratos, sem corpos, e presos à magia, sendo obrigados a segui-la por onde ela for.

Sacerdotes desses deuses recebem alguns poderes que valem sua devoção.

Fazer-se em **avatar** é um processo demorado. Para se reunir forças para vir à Terra, um deus precisa reunir muita energia. Isso requer muito tempo. Muito mesmo. Abaixo segue a relação dos deuses da Terra em **Ases – Magia no Sangue**.

Quanto aos deuses em si, por serem agora abstrato, não podem se reproduzir. Atualmente há apenas seis deuses, que controlam o mundo, sem líder. Mesmo porque um não pode fazer absolutamente nada contra o outro. Mesmo quando um **avatar** é derrotado, o deus continua vivo.

**Kin-Rá** é o deus da justiça, conhecido também como deus-aranha. Se apresenta como um homem com em torno de trinta anos, barba, cabelos escuros e curtos, quatro braços e quatro pernas. Seu desejo é tornar os mundos – pois a magia é andarilha – em lugares onde a justiça e a verdade predominem soberanas. De tempos em tempos – leia-se muito tempo – , ele dá uma nova chance aos que o seguiram e morreram, mas sem cumprir seus desejos de justiça. Esse alguém volta e deve pagar o que fez de errado com boas ações em nome da verdade. Nisso ele emprega a maior parte de seu poder: nas badaladas **Unidades de Justiça**. Não gosta muito de vir ao chão pessoalmente. Uma

curiosidade sobre este deus é que, sempre que a magia vai deixar um planeta, ele some primeiro. Igualmente, quando ela chega a outro, já se encontra ele lá.

**Fimiq** é o deus da morte e da destruição. Ele se mostra como um velho fraco vítima da peste, em um manto desgastado. Seu desejo é destruir a Terra viva quase totalmente e erguer impérios com exércitos mortos-vivos, que escravisariam os vivos restantes e seriam liderados por seus sacerdotes e alguns mortos-vivos honorários. É o principal inimigo de **Kin-Rá**. Dentre os deuses não há uma guerra tão grande quanto a desses dois. Quando **Fimiq** vê que já tem poder quase suficiente para se fazer **avatar**, ele ordena a seus sacerdotes que espalhem o caos. Assim, quando ele chega ao chão é mais fácil vencer as resistências dos vivos.

**Redry** é o deus da vida. Teoricamente falando, caberia a ele o papel de arqui-rival de **Fimiq**, mas **Redry** é um deus pacífico demais para a guerra. Devido a isso, **Kin-Rá** não fala muito com ele. Longe de serem inimigos, **Redry** até ajuda as **Unidades de Justiça** de Kin-Rá às vezes, mas eles não são exatamente amigos. **Redry** tem a aparência de um senhor de sessenta anos, com roupas típicas de um senhor dessa idade no tempo em que está. Com cabelos brancos e um ar pacífico e alegre. Seus sacerdotes são os mais conhecidos por trazerem a cura. A maior parte de seu poder, entretanto, ele gasta para se materializar no planeta-hospedeiro da magia. Não gosta de guerras e prefere, como **avatar**, lutar pelos animais e pela vegetação a proteger seres pensantes. Afinal, por ser deus da vida, é também deus da natureza. Como avatar, pode disparar raios laranjas muito poderosos contra o que há de não-natural, especialmente contra mortos-vivos.

**Notuno** é o deus da guerra. É retratado como um leão em posição de guerra, como aqueles que se encontra em escudos e brasões. Quando há alguma guerra, ele escolhe um lado e ajuda como pode. Como **avatar**, é chamado Milita Notuno e se mostra um guerreiro bravo, com uma armadura prateada e uma espada, também de prata, com diamantes no cabo. Aparece sempre montado em um cavalo branco de olhos vermelhos e brilhantes. É assim que prefere usar sua energia tão duramente acumulada. Quase não tem sacerdotes: a maior parte de seus seguidores são guerreiros. Na forma de **avatar**, já lutou algumas vezes com **Fimiq**. É um poderoso aliado de **Kin-Rá**.

**Avana** é a deusa dos ventos. Mostra-se como uma mulher jovem, de cabelos brancos e longos, sem pupilas e com quatro asas finíssimas, como uma libélula. É uma deusa bondosa, mas que não pode ser provocada. Sua fúria é incontrolável! Sempre alheia a tudo, tem inveja de **Madiva** e não suporta sua presença. Sente uma certa afeição por **Kin-Rá**, talvez por ele não ligar para sua rival. Diz-se que ela vem como **avatar** durante a primavera – em pouquíssimas primaveras, é claro – e não se mostra a muita gente. Simplesmente fica no ar, dançando e vagando pela Terra. Não se sabe de suas motivações, pois parece sempre aérea e egocêntrica.

**Madiva** é a deusa da ciência. Seus sacerdotes são estudiosos que vivem desenvolvendo engenhocas. É uma deusa bonita, com a aparência de um jovem de vinte anos, de cabelos loiros curtos, olhos verdes e ar impulsivo. Sua impulsividade vem da interação com o mundo, que não é pouca. Está sempre atenta a tudo o que ocorre a sua volta. Sempre tentando deduzir alguma coisa, encontrar algo interessante. É adorada tanto pela sua inteligência, como pela beleza.

## *Baluarto Alexandrino*

Chegam os primeiros raios de sol  
Trazendo luz à capital estadual  
E invadindo janelas, leva a lucidez  
Para todos, que criam ser um dia normal

Mas curioso é o que as forças do tempo criam  
Pra contrariar quem pensa que é deus, mas é mortal  
São capazes de modificar o que há de mais natural

Parecia normal mas, daquela vez  
O sol brilhou mais forte, um brilho excepcional  
E num lance de magia contrariou todos  
Que criam ser um dia normal

E a magia brilhava de novo na Terra  
O que gerou um gigantesco caos social  
Ninguém conseguia entender mais nada  
Após uma mudança tão radical

O tempo mudava sem avisar  
Os loucos começavam a levitar  
E pouco a pouco os sãos enlouqueciam  
Viam tudo e nada entendiam

Veio então um tal de Mano Rei  
Conhecedor de muitos segredos arcanos  
E desde então se desconhecia a lei  
Ele pregava o caos com seus maus dons profanos

– É o fim de tudo. – todos proclamavam  
– E o pior é que o pior ainda está por vir  
Foi quando do subúrbio apareceu a salvação  
No calor e combustão das mãos de Vlademir

Vlademir Gláder sempre foi um revoltado  
Mas soube canalizar isso para o lado certo  
E se tornou justiceiro, ganhando dinheiro  
Matando quem tentava bancar o esperto

Mas foi em meio ao caos que ele descobriu  
Que ganhara dons fortes, de tal maneira  
Que Vlademir Gláder ser sentia um deus  
Capaz de explodir em chamas a cidade inteira

E Vlademir se levantou contra o poder  
Do Mano Rei, quando ele já tinha seguidores  
Mas só serviu pra medirem seus poderes  
Foi um simples confronto sem vencedores

Mas Vlademir e Mano Rei não tavam sós  
Havia mais dotados de poderes no pedaço  
E Mano Rei saiu a procurar reforços  
Pra poder montar o seu próprio exército de aço

Perseguindo mais alguns bandidos  
Estava o solitário justiceiro  
Quando por um outro cara foi procurado  
Que lhe chamou: o primeiro super-herói do mundo inteiro



Vlad Gláder, como ficou conhecido  
Já era capaz de inflamar a terra e o céu  
Junto de José da Silva, completou o quarteto  
A chegada de Antônio Manoel e Miguel

José da Silva tinha a água  
Miguel controlava os ventos  
E o Antônio Manoel completava para o grupo  
O domínio sobre os quatro elementos

E o quarteto elemental partiu  
Pra enfrentar as forças do mal  
Em toda a tropa do Mano Rei  
Com um heroísmo fora do normal

Vlad Gláder saía na frente  
Incinerando a linha de frente do oponente  
E José da Silva, a ele rente  
Destruía o Q.G. com uma rajada de torrentes

Antônio Manoel abria no cimento  
Uma cratera em um minuto barulhento  
Enquanto Miguel seguia pro céu lento  
Pra surpreendê-los, de cima, trazido pelos ventos

Foi uma luta de horas a fio  
Tiveram que lutar contra um dragão  
Psíquicos, metamorfos, necromantes com seus  
Exércitos de monstros em decomposição

Mas no fim eles venceram  
E conseguiram encontrar o Mano Rei  
E lutaram por tanto tempo  
Tanto tempo, tanto que eu nem sei

E numa ensurdecadora  
Explosão de brasas, chamas e vapor  
Toda a tirania do Mano Rei  
Caía ao poder do quarteto aniquilador

E a ordem voltava à cidade  
O povo aplaudiu de pé seus defensores  
E Vlad Gláder e os outros três  
Passaram a perseguir todos os tipos de infratores

Mas tudo tinha as mãos das cinco nações  
Fazia parte de seu jogo imundo  
E eles não aceitariam perder  
Pra um simples país de terceiro mundo

O mundo se voltou contra os quatro  
Confrontos e boatos por televisão  
Em um mundo de loucos são  
Loucos os que são são

Da noite para o dia para o povo  
Mocinhos viravam vilões  
Vlad Gláder era procurado  
Pelos poderosos das cinco nações

Não dá pra viver mais assim  
Temos que arrumar uma proteção  
Vamos logo ou logo será o fim de nós  
Nossas lutas não podem ter sido em vão

E como o muro de Berlin  
Da noite para o dia se erguiam paredes  
De pedras, no meio da cidade  
Reforçadas contra caças, mísseis e foguetes

Estava pronto o baluarte  
Eles podiam finalmente dormir em paz  
Lutar às vezes é bom  
Mas, sem razão, já haviam lutado demais

Todos os seus inimigos  
Tentaram de alguma forma invadir  
Mas os que chegaram perto  
Conheceram o inferno nas chamas de Vlademir

Mas um dia qualquer, sem razão aparente  
Estando com Vlad Gláder sozinho  
Resolveu destruir um dos maiores do planeta  
Com um pouco de veneno em um simples copo de vinho

Depois de tanto esforço defendendo o baluarte  
Morreu como o Grande, traído por um aliado  
Em seu baluarte ninguém conseguiria entrar  
Mas seu inimigo já dormia do seu lado

## *A História De Cristina*

### Cristina Braga

Ao completar quinze anos recebeu uma pedra de um estranho. Naquele mesmo dia sua vida seria radicalmente modificada.

Filha de Antônio e Susana Braga, uma família que reunia certa riqueza e de alguma influência na região, Cristina estudava em um dos melhores colégios de sua cidade. Pelo menos seus pais o viam como o melhor, por isso a colocaram lá. Cristina, entretanto, tinha um rendimento não muito bom, entre o regular e o ruim. Isso se devesse talvez ao fato de ela gostar de sair, o que a tirava um pouco dos estudos. Graças a tais *fugas* seus pais lhe aplicaram vários castigos, principalmente depois que entrou na adolescência.

Cris, como é conhecida entre os amigos e parentes, costumava sair com amigos às vezes. Sem que seus pais soubessem, aprendeu a andar de moto com eles. Uma moto era seu sonho. Como sempre, o símbolo da liberdade chamava. Ela insistia que queria ganhar uma moto, mas seus pais jogavam para o futuro.

No dia dezoito de maio, dia de seu aniversário de quinze anos, Cristina saiu de casa. Foi ao shopping antes do almoço. Depois dele certamente seria levada a um salão de beleza, de onde só sairia no final da tarde. Lá caminhou pelos lugares de sempre e, enfim, resolveu ir embora. Um homem parou entre ela e a porta. Ela pensou em chamar os seguranças do lugar, mas se conteve e encarou o indivíduo, que trajava roupas velhas. Calças jeans, camiseta branca. Ele tinha já alguma idade, em torno de cinquenta anos, poder-se-ia supor. Seus cabelos eram pretos e baixos. Seus olhos estavam escondidos por um par de óculos escuros. Cristina nunca havia visto essa pessoa antes. Era um estranho completo. Ele lhe estendeu a mão. Era algo. Ela recebeu. Uma pedra. "É sua."

Era uma pedra, com formato de pedra. Isto é, não polida, irregular. Mas um lugar nela tinha forma tal que permitiu a um cordão preto se amarrar, a partir do qual um

colar foi feito. Enquanto examinava o colar, Cristina não percebeu como o homem sumiu. Só sabe que, quando ergueu seu belo rosto não havia nem sinal dele. Só a pedra com o cordão lhe garantia que ele realmente estivera lá.

Sem mais o que fazer, Cris colocou a pedra no bolso e deixou o shopping center. Uma vez fora dele, pegou um taxi de um conhecido – Afinal, quem frequenta o shopping e não conhece, e quem nesta cidade não conhece a família Braga? – e foi para casa. Tudo correu como ela previra. "O que você faz uma hora dessas ainda assim? Vai tomar banho e almoçar!" E, feito isso, partiu com a mãe a um salão da cidade. Já tinha reserva e, uma vez lá, começou a maratona de beleza...

Todos diriam ter valido a pena a demora. Todos menos ela. Não porque não gostasse do trabalho, mas por não ter gostado das horas que passou enterrada naquela cadeira. Parecia que tava na escola! Com o inconveniente de não ter nenhuma amiga por perto pra conversar. Tinha sua mãe, mas esta fazia um tratamento paralelo enquanto corria os olhos por umas revistas de moda, atualidades... Mas já era quase noite e Cris voltava para casa com sua mãe. No jantar...

– Que é isso?

– Sua roupa para hoje

– Eu vou usar isso?

– É. ...espero.

– Quem teve essa *brilhante* idéia?

– Pensei que quisesse algo diferente... Optei por um modelo mais... selvagem! Não combina com você?

– Tudo bem, eu visto isso?

– Ei! O que é isso?

– O quê... Ah, é uma pedra.

– Eu sei, mas... Como veio parar na sua calça?

– Foi no shop...

– Filha! Olha a hora! ... Põe ele, vai ficar linda.

– Só faltava essa... Querer que eu saia com uma pedra no pescoço...

– Vai combinar direitinho. Prove. Se não gostar, não use. ...vou me trocar.

Com outras é ridículo, mas pra essa vai ser o colar ideal... Vai parecer a Betty dos Flinstones. Até daqui a pouco, filhinha.

*Uma pedra... Aposto como os convidados vão rir da minha cara... Mas espera. A mãe tava certa. Cai muito bem com essa roupa. Vou provar... Excelente! Ficou meio... Bizarro. Pareço uma...*

– Aaahhhh!

Ela ia dizer bruxa, mas seu rosto mudou e Cristina se viu diante de uma das jovens bruxas que vira em um filme qualquer. Era ela própria...

– Algo errado, filha?

– Não! É... Vou já!

– Ficou linda! O que disse da pedra? Foi o complemento ideal. Vamos?

– Já, já...

Terminou de se preparar e desceu. Recebeu convidados e a festa transcorreu. A surpresa foi o presente: sua tão sonhada motocicleta.

*Será que estou no lugar certo? Parece loucura, mas o que aconteceu comigo no quarto... Será que essa pedra é mágica? Aquele homem me entregou uma pedra mágica! Então existe mesmo esse tipo de coisa... Ele certamente sabe quem sou! Eu não sou... normal! Eu sou alguém especial, uma "escolhida"! Que história mais maluca! Parece até roteiro de filme ou gibi! Será que é verdade? Se eu recebesse ao menos um sinal...*

Imediatamente cai a rede elétrica da casa. *Era só disso que eu precisava.*

Cris entrou em casa, foi ao quarto e juntou algum material. Dois arpéis, nove metros de corda, dois conjuntos de inverno, binóculos, um saco de dormir, um estojo de primeiros socorros – nunca se sabe... –, algumas peças de roupa. Colocou tudo em uma mochila enorme, que usava quando ia praticar escalada com o pai. Não que soubesse, mas estava aprendendo. Jogou também na mochila – mais conveniente seria o termo comprimiu – alguns utensílios de higiene pessoal, sete pilhas... A lanterna – que usa duas – continuou na mão. Acrescentou também sua bolsa, que continha, além de artefatos de beleza, quatrocentos e cinquenta e três reais. Após fechar, colocou a mochila nas costas, pegou um cantil e desceu as escadas rumo à cozinha. Encheu o cantil com água mineral e saiu de casa – com a lanterna desligada e já guardada na mochila. Deslizou por entre os convidados até sua moto. Colocou o capacete, que estava lá, subiu e ligou a chave. Saiu, a quase atropelar os presentes. Ela fugiu de casa porque escolheu esse caminho. Uma escolha que talvez não tenha sido só sua.

Cristina é uma bela morena de cabelos e olhos castanhos. Não é tão forte, mas não se pode dizer que é fraca. Sua saúde caminha no mesmo nível, entretanto é bastante ágil e rápida. Foi abençoada com uma ótima visão, que lhe permite enxergar um pouco no escuro. Ela não costuma acreditar muito em terceiros. Com um alto carisma, ela fala bem em público, coisa que aprendeu com o pai. Com ele também começou o aprendizado de escalada e natação. Na escola, a matéria que menos odiava era história. Tinha pavor a química, biologia e seus *derivados*.

Mostrando-se uma rebelde, talvez sem causa, Cris sempre se sentiu deslocada e talvez a pedra tenha sido apenas a faísca do estopim. O que ocorreu no quarto não teve como origem a pedra, mas ela própria. A magia fluiu por suas veias. Ela detém a capacidade de moldar o próprio corpo conforme a própria vontade. É o que chamam metamorfismo ou metamorfose. De qualquer forma, ela é uma metamorfa e não sabe.

Mote: *Eu vou fazer isso porque quero fazer isso, entendeu?*

**Daqui pra frente...**

Daqui pra frente é com você. Crie personagens e distribua entre amigos para jogar. Talvez eles mesmos tenham interesse em criar seus próprios personagens. Não importa quem crie, mas eles precisam ser criados. A história gira em torno de Cristina, que deverá ser também um personagem de jogador. Os outros podem vir de outros cantos e se encontrar com ela no caminho, ou podem ser amigos dela – sem nenhum poder, afinal, poucos são os **arnings** – que resolveram ajudá-la a descobrir quem é.

Como mestre, você deve pensar não no restante da história, mas em fatos que permitam que a história prossiga. Talvez seja importante saber quem é o velho e o que pode acontecer com Cris no caminho que ela escolheu. A isso chamamos **aventura**, que não é necessariamente uma aventura, mas um conjunto das coisas mais importantes para que a aventura exista. Só não esqueça que é a diversão o que realmente importa. Até a próxima.