

ANSHARA RETRÔ



SIR LOCKEE



ANSHARA RETRÔ



SIR LOCKEE



FICHA TÉCNICA

Autor: *Guilherme Pontes*

Capa: *Fabio H. R. Cavazin*

Diagramação: *Fabio H. R. Cavazin*

Ilustrações: *Fabio H. R. Cavazin*

Revisão: *Renata Canevaroli de Souza*

*“Que as palavras desse e dos outros
livros possam levar os leitores a
aventuras e mundos incríveis, como
os que visito quando olho nos seus
olhos”.*

Renata Canevaroli

Prólogo

Esta estória foi contada no Instragram @flechamagica e deve ser creditada a todos aqueles que acompanharam e de alguma forma contribuíram para que ela acontecesse. Ao enredo inicial, devo agradecer à Rê, que em uma breve conversa me ajudou a definir alguns pilares para a narrativa. No mais, as cenas foram postadas dia a dia, durante oitenta e sete dias (com umas duas ou três ausências no máximo) com opções a partir das quais os inscritos na página votaram para definir os passos de Anshara, a protagonista.

Para quem conhece o gênero, é algo muito próximo aos RPG solo, ou RPG de texto, onde o leitor participa ativamente das ações do protagonista. Neste caso em especial, ao invés das cenas serem pré-definidas, elas eram criadas logo após a contagem dos votos dos seguidores. Isso culminou para uma série de acontecimentos que julguei bem divertidas e curiosas, por assim dizer. Pretendo com este material publicar e ao mesmo tempo agradecer a todos que dela participaram.

A parte do sistema de RPG foi construída apenas para suportar o andamento da estória. Tomei a liberdade de organizá-la aqui em pequenas regras para que possam ser utilizadas em outras situações semelhantes, ou quem sabe, até em narrativas de grupo ou individuais convencionais.

Todo este material é licenciado sob a perspectiva Creative Commons de Atribuição (BY). Isso significa que os licenciados têm o direito de copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela, conquanto que dêem créditos devidos ao autor ou licenciador, na maneira especificada por estes.

Em especial gostaria de dedicar este livro a duas pessoas: João, meu filho amado, uma das razões pela qual sigo firme nessa dungeon do mundo. Renata, minha noiva que eu amo tanto, me ajuda e me apoia sempre, colorindo minha vida e me fazendo feliz todos os dias. A ela também agradeço pela ajuda na confecção da estória, nas ideias diárias das cenas, no apoio para retomar essa vertente do hobby, e na revisão deste material.

Por fim mas não menos importante, gostaria de agradecer ao Fábio Cavazín pelo excelente trabalho de diagramação, pelo auxílio com os símbolos japoneses e as artes do livro.

Boa leitura.



Índice

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Sistema Retrô..... | 9 |
| Resumo..... | 10 |
| Dificuldade..... | 10 |
| Redutores..... | 11 |
| Bônus..... | 11 |
| Nível..... | 11 |
| Pontos de Vida..... | 12 |
| Ki..... | 12 |
| Sessões e Campanhas..... | 13 |
| Como Criar um Personagem..... | 13 |
| Mitologia..... | 15 |
| Os Altaríns..... | 16 |
| Os Demontaríns..... | 18 |
| Os Soultaríns..... | 20 |
| Os Espectros do Tempo..... | 21 |
| As Viagens o Tempo..... | 22 |
| Estória..... | 23 |
| Ficha de Personagem..... | 52 |





SISTEMA RETRÔ



Resumo

O Sistema Retrô é um simples sistema de narrativa (Role Playing Game) baseado em um dado de seis faces. Ele pode ser utilizado, assim como na estória Anshara Retrô, em RPG solo, como também em jogos individuais ou em grupo com a figura do jogador narrador.

Dificuldade

A mecânica é simples: o narrador define uma dificuldade que varia de 1 a 6. Recomendo o uso da tabela abaixo para estabelecer um parâmetro adequado aos jogos.



Ao executar uma ação o narrador pode pedir que o jogador faça um lance de dados (1d6). Se o jogador tirar um número maior que a dificuldade, ele teve um sucesso no teste. Se o jogador tirar um número igual à dificuldade, ele teve um sucesso com consequências no teste. Por outro lado, se ele tirar um número menor no resultado do dado, ele teve uma falha no teste.

Um sucesso significa que o personagem conseguiu realizar sua ação sem nenhum desdobramento negativo na estória. Um sucesso com consequências significa que ele conseguiu realizar a ação, porém o narrador deverá atribuir uma consequência negativa à estória. Uma falha, por sua vez, só traz a consequência negativa. O personagem não consegue realizar a ação pretendida.

Não abuse das rolagens! Tente eleger com parcimônia as ações que merecem o lance do dado. Como sugestão, utilize a lista abaixo para definir se um teste com dado é ou não necessário.

Peça um teste se pelo menos um dos itens existirem:

1. há perigo eminente;
2. há urgência na execução da tarefa;
3. há possibilidade de falha e, caso ela ocorra, haverá algum impacto na cena.

Veja a seguir um breve exemplo com considerações sobre os itens acima.

Há perigo eminente: sempre que houver algum elemento na cena que pode prejudicar o personagem ou seus interesses, é aconselhado que o narrador peça um teste de dado. A critério de exemplo, suponha que Anshara (a protagonista do RPG solo do Instagram) estivesse tentando escalar uma pedra para fugir de um Espectro do Tempo. Uma falha significa uma potencial ação do inimigo com intuito de prejudicá-la. Este é um típico caso de perigo na cena.

Há urgência na execução da tarefa: sempre que houver uma necessidade eminente de executar uma ação, é aconselhado que se peça o teste do dado. Sem urgência, teoricamente o personagem teria tempo para tentar realizar a ação até o sucesso. Note que na maioria dos casos a urgência está relacionada ao tempo em que uma ação precisa ser executada. Exemplo: uma bomba foi ativada e precisa ser desarmada antes da explosão.

Há possibilidade de falha e, caso ela ocorra, haverá algum impacto na cena: quase todas as ações dos personagens podem resultar em uma falha. Ocorre que, entretanto, algumas destas falhas podem não ter impacto no andamento da estória. Se não há impacto, não se faz necessário realizar um teste. Desta forma você terá uma condução mais fluída para a narrativa.

Redutores

Em algumas ocasiões o narrador poderá aplicar um redutor ao teste do dado. Os redutores são números negativos que são aplicados ao resultado do dado. Como exemplo, suponha que Anshara esteja tentando abrir um alçapão de madeira. Podemos considerar que esta seja uma tarefa fácil, porém ela está com seus braços machucados devido a uma queda em alguma cena anterior. O narrador pode aplicar um redutor ao teste. Neste caso, sendo fácil, o valor alvo é 4. O jogador precisa tirar um número entre 5 e 6 para um sucesso, porém o resultado final do dado terá seu valor influenciado pelo redutor -1, dificultando um pouco mais o teste.

Bônus

Assim como os redutores, o personagem pode ter o resultado do dado influenciado por números positivos em algumas circunstâncias. Mais uma vez tais benefícios ficam a critério do narrador, geralmente sendo aplicados a uma situação específica. Suponha que Anshara esteja tentando escorregar por uma superfície de pedra bem íngreme para fugir de um Espectro do Tempo. Um bônus de +1 poderia ser aplicado caso tal superfície estivesse coberta, por exemplo, por uma fina camada de gelo. Itens de inventário podem ser utilizados como Bônus para as jogadas. No exemplo anterior, Anshara poderia estar portando um manto que reduziria seu atrito com a pedra (neste caso somando +2, pelo gelo e pelo manto, ao resultado do dado).

Não confunda os valores acrescidos pelo Bônus com os acréscimos de Nível. Este refere-se aos benefícios de +1 que o personagem adquire por ter se especializado em algum tipo de ação. Se o personagem possui um elemento que contribua para realizar a ação, ele poderá aplicar este benefício. Note que os acréscimos de Bônus e Nível são cumulativos.

Nível

Cada nível do personagem lhe permite definir uma especialização. Os níveis neste sistema variam de 1 (nível mínimo e inicial) à 10 (nível máximo). Isso significa que o personagem já terá acesso a uma especialização logo no primeiro nível. O jogador está livre para decidir tal recurso durante a primeira sessão. Este material recomenda que o jogador escolha sua primeira especialização durante o andamento da sessão 1, e as demais exatamente antes de começar as próximas sessões.

Este material não vai enumerar uma lista de especializações. Fica a cargo do jogador definir, com consentimento do narrador, qual especialização ele terá a partir de cada nível. Como sugestão, recomenda-se apenas que o personagem tenha tido contato com a especialização durante a sessão anterior antes de selecioná-la para o personagem.

As especializações podem ter qualquer granularidade – no sentido de serem bem particulares, como especialista em cálculos de engenharia, ou mais amplas, como matemática. Tal definição fica a critério do narrador, mas é importante manter uma coerência. Ou seja, ao optar por especializações mais pontuais, não permita que os jogadores selecionem especializações mais amplas. Uma especialização particular contribui para um maior entendimento das habilidades do personagem, porém restringe bastante os acréscimos (só serão aplicados no caso exato da especialização). Por outro lado, especializações mais amplas dão a liberdade dos jogadores explicitarem as habilidades de seu personagem durante o desenvolvimento da narrativa. É importante que o grupo converse como abordar tal dinâmica para que isso esteja confortável, compreendido e aceito por todos. Este sistema não possui mecânica para contabilizar experiência (pontos comumente acumulados



para se alcançar um determinado nível). Aqui emprega-se um nível de personagem por sessão de jogo. Logo, a primeira sessão, o personagem iniciará em nível 1, na segunda sessão em nível 2, e assim por diante, até alcançar a décima sessão. Isso não significa que o jogo precisa terminar em dez sessões. Apenas restringe um aprendizado indiscriminado de especializações para não causar desequilíbrio na mecânica das rolagens.

Pontos de Vida

Os pontos de vida são um valor a partir do qual os personagens podem controlar sua saúde. Eles são representados pelo ícone a seguir:



Todos os personagens dos jogadores iniciam o jogo com 2 pontos de vida. Ao chegar a 0, o personagem morre. Todo dano causado pelo jogo deve reduzir um ponto deste valor – o que significa que ao sofrer 2 danos, o personagem morrerá. Obviamente há situações dramáticas em que os personagens poderão morrer instantaneamente, reduzindo seus pontos a 0 em uma única cena. Exemplo: uma queda de um edifício de vinte andares.

Ao descansar por oito horas os personagens podem recuperar um ponto de vida, mas nunca além do limite de 2 pontos. Há Essências dos Altarins que permitem o aumento de um ponto de vida para além do limite de 2 pontos (até o máximo de 3 pontos). Vide mais detalhes desta exceção no próximo capítulo: Mitologia.

Ki

O Ki, de pronúncia qui, é uma pontuação mística que define um limite para o uso das Essências pelo personagem. O Ki é representado pelo ícone a seguir:



Ao usar uma Essência (vide mais detalhes no próximo capítulo) o personagem gastará um ponto de Ki. O personagem começa com 0 pontos em Ki. Ele pode recuperar +1 ponto apenas nos casos listados a seguir:

1. Quando atender ao chamado do primeiro Altarín (sob o sacrifício de um ponto de vida);
2. Aprender uma nova Essência;
3. Voltar no tempo (vide próximo capítulo sobre a Mitologia do jogo);
4. Avançar de nível;

O personagem pode acumular até no máximo 3 pontos de Ki. Note que isso restringe bastante o uso das Essências. Faz parte da estratégia do jogador administrar bem o uso das essências, pois ele facilmente poderá ficar sem pontos para lançá-las em momentos críticos, ou perder uma recuperação de +1 por ter atingido seu limite máximo de 3.

Sessões e Campanhas

Não há nenhuma fidelidade em números de sessões para se jogar. Pode-se perfeitamente criar uma pequena oneshot (sessão única), uma minicampanha com alguns poucos episódios, ou ainda traçar uma grande estória com vários capítulos.

O importante é sempre envolver os personagens em uma trama que tenha as fazes de conhecimento (momento no qual eles descobrem a mitologia do jogo), treinamento (momento no qual eles devem visitar os Altaríns) e missões (viagem no tempo para resolver os problemas da estória).

Como sugestão, pode-se por exemplo traçar uma sessão de apresentação dos personagens com a aparição do primeiro Soutlarín e contextualização da problemática vivenciada no presente (que culminará na necessidade de regressar ao passado), uma ou mais sessões para visita aos Altaríns, uma ou mais sessões para as missões. Pode-se também acrescentar um desfecho dramático de regresso ao presente para impedir a destruição dos invólucros.

Como criar um personagem

A criação do personagem exige apenas 3 passos:

1. Definir o nome do personagem;
2. Definir a idade do personagem;
3. Você começa com 2 Pontos de Vida e 0 pontos de Kí.

Anote-os na sua ficha do personagem (disponível no final do livro) e comece sua aventura!

Algumas considerações sobre o nome:

Podem existir situações adversas nas quais o personagem não saiba (ou se lembre) do seu nome. Isso ficará a critério do narrador e não impede o início do jogo. Fica a critério dos jogadores (apenas para facilitar o andamento das sessões) que o personagem tenha algum apelido. Um exemplo desta situação, seria uma narrativa na qual Folter, um historiador, perdeu sua memória em um acidente em campo exatamente antes de iniciar a sessão 1. Os demais personagens acabaram-no chamando de “nadador” por ele ser especialista no esporte.

Opcionalmente este jogo não retrata o gênero dos personagens. Caso o jogador queira, ele é perfeitamente livre para definir o gênero de seu personagem. Fica a cargo do narrador se tal informação terá algum acréscimo na estória pretendida.

Algumas considerações sobre a idade:

Como será tratado no próximo capítulo, a mitologia deste jogo fornece mecanismos para viagens temporais ao passado. Definir a idade do personagem pode ser relevante pois o tempo em que ele estiver no passado será aplicado à sua idade no presente. Por exemplo, existe uma complexidade intrínseca nos cálculos deste fenômeno e tais detalhes serão abordados no próximo capítulo.

Espera-se que os personagens abracem idades compatíveis com os seres humanos da atualidade. Isso significa que caso ele fique por algumas dezenas de anos no passado, é possível que ele regresse ao presente acima de um limite compatível, ressurgindo com seu personagem fisiologicamente morto.

Para facilitar, pode-se utilizar uma regra opcional: para cada ano subsequente aos oitenta (inclusive), ele deve jogar 1d6. Ao tirar 1 ou 2, ele falece.

Algumas considerações sobre a primeira especialização:

Este material sugere que seu personagem adquira sua primeira especialização durante a primeira sessão de jogo. Isso automaticamente permitirá ao narrador apresentar uma breve perspectiva da história e dará ao jogador a oportunidade de escolher uma especialidade que corresponda à narrativa. Situações onde o jogador escolheria “natação” em uma narrativa inteiramente realizada em um deserto podem ser evitadas com essa simples mecânica.

MITOLOGIA



Os Altarins



Em algum ponto do tempo entre o início e fim, dos tempos, o arquiteto estabeleceu forças extraordinárias com a finalidade de proteger os humanos de si mesmos. Tais forças foram ao longo do tempo nomeadas por várias tribos, vários reinos, culturas e gerações. Na mitologia deste jogo eles são chamados de Altarins, mas é comum que eles recebam nomes como querubins, anjos, Devas, espíritos elevados, Malach, ou quaisquer outros nomes cujas diferentes crenças lhe atribuem.

Existem seis Altarins, cada um representando uma essência:



As essências representam uma habilidade específica para os personagens, permitindo que eles usufruam para realizar suas missões de viagem no tempo.

| Essência | Habilidade | Opções |
|-------------|-----------------|--|
| Luz 光 | Ler Pensamentos | Ao utilizar essa habilidade o narrador da aventura deverá informar as intenções que passam pela mente do PNJ (personagem não jogável, controlado pelo narrador). |
| Trevas 空 | Matar | Ao utilizar essa habilidade o personagem é capaz de matar instantaneamente um PNJ. Esta habilidade NÃO funciona contra Espectros do Tempo e Demontaríns. |
| Água 水 | Cura | Ao utilizar essa habilidade o personagem pode recuperar 1 Ponto de Vida. A cura pode ser realizada em outro personagem ou PNJ. Ela também pode elevar o ponto máximo de vida para 3 pontos, no caso de ser aplicada a um personagem que esteja com 2 pontos. |
| Vento 風 | Teletransporte | Ao utilizar essa habilidade o personagem deve conhecer o local destino. Usar o teletransporte para um local no qual o personagem nunca esteve gera um perigo eminente. O jogador deve lançar Id6. Um valor de 1 resulta na morte imediata, com o personagem surgindo dentro de uma parede ou pedra. Os valores 2 e 3 ferem o personagem em 1 ponto de vida, colocando-o em algum lugar perigoso. Com o resultado de 4 a 6 o personagem consegue se teletransportar sem problemas. |
| Pedra 地 | Super Força | A super força permite ao personagem interagir com elementos do cenário de forma sobrenatural. Como exemplo, ele pode levantar um carro, arremessar uma pessoa a uma distância impossível, ou até mesmo sofrer um tiro e não tomar dano. A super força só pode ser utilizada em uma única ação ou reação. Para usar este poder como uma reação deve existir um tempo ínfimo para ativação da habilidade. Por exemplo, um objeto pesado caindo sobre o personagem lhe daria tempo de ativar a super força e então sustentá-lo. Por outro lado, reagir a um disparo de uma pistola seria impossível (dado o fato de que o personagem não teria tempo hábil para ativar a habilidade). |
| Fogo 火 | Ataque de Fogo | O ataque de fogo pode se manifestar de várias maneiras: uma bola de fogo é lançada contra um alvo; uma parede de fogo é criada; uma explosão de fogo é provocada a partir do ponto do personagem. O ataque só pode ser feito uma vez por invocação da habilidade. O resultado que tal ataque provocará nos Espectros do Tempo fica a critério do narrador. Demontaríns não são afetados por esse ataque. |

Para manifestar as habilidades, o personagem precisa utilizar um ponto de Kí.

Em termos de cenário, os Altaríns se manifestam em estátuas, pilares, árvores, rochas, ou em objetos relevantes para o período e local onde se passa a aventura. Em um cenário medieval, poderíamos ter Altaríns presentes em monumentos, enquanto que em um cenário futurista podem existir totens eletrônicos dentro de uma grande nave espacial. A destruição dos invólucros enquanto as essências estão presentes provoca um afastamento atemporal dos Altaríns. Por outro lado, após o período no qual os Essencialistas se manifestam, as essências deixam seus invólucros e migram para outro ponto do tempo no qual elas sejam relevantes.

Na situação onde um Espectro do Tempo elimina ou de alguma forma interfere na viagem no tempo do Essencialista, eles terão mecanismos de descobrir o período de tempo e lugar de onde a viagem se originou, consequentemente descobrindo a localização das estátuas Altarín. Nesta situação eles surgirão próximo da área dos invólucros com o intuito de destruí-los (e consequentemente destruir os Altaríns ali manifestados). A destruição dos invólucros provocará um paradoxo, influenciando todas as viagens e influências criadas pelos Essencialistas desde o início dos tempos. O desdobramento disto no cenário fica a cargo do narrador. A critério de exemplo de mitologia deste livro, um Essencialista viajou no tempo para influenciar o grande dilúvio que hipoteticamente atingiu Xurupaque e várias outras cidades sumérias, e que no texto bíblico teve âmbito global. Se todos os Altaríns fossem destruídos, a arca não teria sido construída.

Os Demontarins



Como antagonistas aos Altarins e Soultarins, temos os Demontarins, aqueles responsáveis por soprar maus agouros na vida dos humanos, mostrando caminhos duvidosos e cantando maldades nas quais os sentimentos ruins são formados. Nossas culturas comumente os chamam de anjos caídos, demônios, Yetzer hará, Iblis, Shaitan, Mara, Asuras, Rahu, entre outros.

Segundo as estórias do jogo, acredita-se que nem todo mal da humanidade seja fruto dos Demontarins, mas eles se aproveitam da má índole que surge na história do mundo para potencializar as catástrofes. Um desentendimento entre reinos poderia ser influenciado para se tornar uma guerra sangrenta; ou uma artimanha política desprezada poderia ser potencializada para aumentar a crise financeira em um estado.

Assim como os Altarins, os Demontarins também estão associados às essências. Eles são materializados em invólucros em épocas não necessariamente iguais aos Altarins, mais especificamente quando uma comunidade em particular se encontra mais frágil, sendo alvo de suas influências.

Nenhum Essencialista encontrou o paradeiro das estátuas. Numa situação onde isto ocorra, as estátuas Demontarins atacarão impiedosamente o Essencialista, cada um com habilidades características de sua essência. Na tabela abaixo estão listadas algumas habilidades. Elas podem ser roladas (1d6) ou arbitradas. O narrador poderá, inclusive, elencar quaisquer outras habilidades conforme sua estória. As habilidades podem ser realizadas quando o Essencialista se encontrar nas proximidades do invólucro do Demontarín.

Essência

Opções

Luz

光

- 1- Descobrir a localização de um Altarín e invocar Espectros do Tempo para destruir o invólucro.
- 2- Criar uma grande luz que cegará o Essencialista por 1d6 horas.
- 3- Criar ilusões de 1d6+1 invólucros em locais diferentes. Neste caso, o invólucro encontrado pelo Essencialista obrigatoriamente é uma das ilusões.
- 4- Provocar uma escassez da luz solar/lunar e de eletricidade por 1d6 horas.
- 5- Interromper a viagem no tempo do Essencialista, fazendo-o regressar ao futuro.
- 6- Invocar 1d6 Espectros do Tempo para eliminar o Essencialista.

Trevas

空

- 1- Matar o Essencialista;
- 2- Retirar um ponto de vida do Essencialista (isso pode matá-lo).
- 3- Retirar um ponto de vida por hora do Essencialista (até matá-lo). O primeiro ponto é retirado após a primeira hora. Não é possível remover essa maldição.
- 4- Provocar uma escassez da luz solar/lunar e de eletricidade por 1d6 horas.
- 5- Interromper a viagem no tempo do Essencialista, fazendo-o regressar ao futuro.
- 6- Invocar 1d6 Espectros do Tempo para eliminar o Essencialista.

Água

水

- 1- Tornar o invólucro indestrutível.
- 2- Retirar um ponto de vida do Essencialista (isso pode matá-lo).
- 3- Retirar uma essência permanentemente do Essencialista. Isso o impedirá de regressar ao futuro.
- 4- Retirar todos os pontos de Ki do Essencialista, impedindo-o de acumular novos pontos permanentemente.
- 5- Interromper a viagem no tempo do Essencialista, fazendo-o regressar ao futuro.
- 6- Invocar 1d6 Espectros do Tempo para eliminar o Essencialista.

Vento

風

- 1- Provocar um grande impacto de vento, destruindo todo local e provocando danos mortais ao Essencialista (fica a cargo do narrador quantos pontos de vida devem ser retirados).
- 2- Congelar o Essencialista por 1d6 dias. Cada dia congelado remove 1 ponto de vida.
- 3- Provocar um furacão nos arredores do invólucro, com a intenção de destruir tudo e provocar ferimentos ao Essencialista.
- 4- Retirar todos os pontos de Ki do Essencialista, impedindo-o de acumular novos pontos permanentemente.
- 5- Interromper a viagem no tempo do Essencialista, fazendo-o regressar ao futuro.
- 6- Invocar 1d6 Espectros do Tempo para eliminar o Essencialista.

Pedra

地

- 1- Fazer o local onde o Essencialista se encontra desmoronar (fica a cargo do narrador quantos pontos de vida devem ser retirados).
- 2- Retirar toda força física do Essencialista, deixando-o imóvel por 1d6 dias. Cada dia imóvel remove 1 ponto de vida.
- 3- Provocar uma grande força física para acertar o Essencialista, removendo 1d6 pontos de vida.
- 4- Retirar uma essência permanentemente do Essencialista. Isso o impedirá de regressar ao futuro.
- 5- Interromper a viagem no tempo do Essencialista, fazendo-o regressar ao futuro.
- 6- Invocar 1d6 Espectros do Tempo para eliminar o Essencialista.

Fogo

火

- 1- Provocar uma grande chama sobre o Essencialista, removendo 1d6 pontos de vida.
- 2- Se auto destruir, explodindo toda a estrutura em volta do invólucro e do Essencialista (fica a cargo do narrador quantos pontos de vida devem ser retirados). O Demontarín encontra outro invólucro.
- 3- Provocar um grande incêndio nos arredores do invólucro (fica a cargo do narrador quantos pontos de vida devem ser retirados).
- 4- Retirar todos os pontos de Ki do Essencialista, impedindo-o de acumular novos pontos permanentemente.
- 5- Interromper a viagem no tempo do Essencialista, fazendo-o regressar ao futuro.
- 6- Invocar 1d6 Espectros do Tempo para eliminar o Essencialista.

A destruição do Demontaríns é atemporal. Uma vez destruídos, todas as influências negativas provocadas ao longo da história deixarão de existir. Isso pode gerar um paradoxo temporal a critério do narrador.

Os Soultaríns

Os Soultaríns são devotos onípresentes dos Altaríns. Isso significa que eles são a representação irrefutável dos invólucros e suas essências. Eles são responsáveis por levar os Essencialistas de encontro aos invólucros, orientá-los quanto à mitologia dos Altaríns, das viagens no tempo, dos Espectros do Tempo, das essências e dos Demontaríns.

Assim como os Altaríns, eles surgem quando os Essencialistas se manifestam em algum local e período do tempo. Eles podem se manifestar em qualquer ser vivo, mecânico, eletrônico, ou que de alguma forma possa interagir com os personagens. Na estória exemplo deste material eles se manifestaram em animais pois o contexto se passa próximo de uma floresta no Canadá. Eles poderiam, em outra situação, se manifestar em seres mecatrônicos evoluídos num futuro distante, uma inteligência artificial em um smartfone, ou até mesmo humanos comuns. Eles não possuem nomes fixos. Fica a cargo do narrador decidir tais detalhes.

Alguns pontos são importantes na interação dos Soultaríns com os Essencialistas:

- Eles devem esclarecer sobre a mitologia do jogo.
- Eles devem orientar sobre como lidar com os Altaríns e como utilizar as essências.
- Eles devem orientar sobre como lidar com os Espectros do Tempo, no geral indicando uma fuga, nunca um combate direto.
- Eles vão alertar ao Essencialista que sua morte no passado pode comprometer a localização dos Altaríns no futuro. A morte do Essencialista no passado faz com que ele vire um Espectro do Tempo. Nesta situação, o novo Espectro do Tempo terá todas as memórias do Essencialista, inclusive a localização dos Altaríns, fazendo com que eles surjam no tempo e na localização correta para destruir os invólucros. Em termos práticos, em um jogo solo ou com um único Essencialista, isso significa o fim do jogo. Em um jogo com um grupo de Essencialistas, os demais remanescentes deverão regressar ao futuro para impedir o ataque dos Espectros do Tempo aos invólucros que o Essencialista morto conhecia.
- Os Soultaríns vão oferecer desafios perigosos aos personagens. Em nível de dificuldade, os Soultaríns das Trevas e do Fogo devem oferecer desafios mortais, os Soultaríns do Água da Luz e da Pedra devem oferecer desafios medianos, enquanto que o do Vento deve oferecer desafios mais simples.

A critério do narrador, caso os personagens sofram escoriações durante a busca pelos invólucros ao ponto de zerarem seus pontos de vida, um Soultarín poderá salvá-los. Obviamente a razoabilidade deve ser mantida: uma queda de um penhasco não tem salvação.

Os Soultaríns encontrados no futuro poderão ser consultados enquanto os Essencialistas estiverem no passado. Na ocasião, eles aparecem como uma voz, ou uma aura, nunca fisicamente presente. Eles não poderão auxiliar nas missões do passado, apenas orientar os Essencialistas no final de cada missão.

Por fim, o narrador pode propor situações e questionamentos no presente que poderão ser revisitadas no passado, mantendo uma coerência com as decisões escolhidas pelos jogadores. Por exemplo, em uma situação hipotética em que os personagens alimentassem um cachorro de rua no presente, poderia lhes dar uma boa convivência com algum outro animal no passado. Do contrário, o animal reagiria diferente. Basicamente deve-se criar uma situação de ação-consequência no qual os Soultaríns explicarão ludicamente os desdobramentos possíveis.

Os Espectros do Tempo



Os Espectros do Tempo são criaturas humanoides em formato de sombra. Conta-se que eles surgiram a partir dos corpos dos Essencialistas que falharam em suas missões ou de humanos que cruzaram seus caminhos na ocasião das viagens do tempo. Sempre que houver interferência dos Essencialistas no passado, os Espectros do Tempo aparecerão. Eles possuem um corpo físico capaz de ser atingido, porém são muito resistentes e geralmente são apenas atrasados (não destruídos).

Não há interação social com os Espectros do Tempo. No geral eles vão surgir para frustrar o avanço dos Essencialistas, seja com intervenções ao próprios, ou pela intromissão com outros NPCs associados à estória. Um espectro poderia por exemplo “corromper” um NPC importante, transformando-o em outro Espectro, apenas para atrasar o avanço da missão.

Para fins de narrativa, os Espectros do Tempo tendem a trabalhar em equipe com uma espécie de consciência coletiva. Caso um deles cruze com os Essencialistas, todos os demais já estão cientes da situação.

Na situação de um Espectro destruir um Essencialista, ele tomará seu corpo fazendo surgir outra criatura. Neste caso, o Espectro transformado sumirá e surgirá no tempo e no local de origem dos Essencialistas com o intuito de destruir os invólucros dos Altarins. As auras dos Soultarins devem se reportar aos Essencialistas explicando que eles devem regressar ao presente para impedir que isso aconteça. Quantos Essencialistas vão voltar, e se de fato eles vão voltar, cabe apenas aos jogadores.

Este material encoraja o narrador a criar suas próprias formas de Espectros. Não fique preso às menções utilizadas na estória de exemplo. Pode-se, a depender da narrativa, elaborar uma hierarquia entre os Espectros, como se alguns fossem mais poderosos do que outros. No geral, todos eles devem surgir para, em poucas palavras, matar os personagens, mas é interessante criar mecanismos variados para que isso cause diferentes sentimentos de tensão à mesa.

As Viagens no Tempo

Na mitologia deste jogo os personagens poderão voltar ao passado para resolver os problemas criados pela humanidade e potencializados pelos Demontaríns. Na estória exemplo deste material, trata-se de questões da Guerra-Fria, onde uma determinada situação poderia desencadear problemas no futuro culminando em um confronto real entre os países envolvidos. O narrador pode usar qualquer gancho histórico relevante de interesse do grupo para fixar um problema.

A viagem no tempo NÃO afetara os acontecimentos ocorridos no tempo presente dos Essencialistas. Ela criará uma realidade alternativa na qual os jogadores não terão acesso. Perguntas do tipo “Mas se não vai mudar nada pra mim, por que vou voltar?” São comuns. Os Essencialistas devem assumir uma postura altruísta e cabe aos jogadores essa interpretação. No geral, pode-se construir elementos mais fortes na narrativa que justifiquem uma viagem para benefícios de outras pessoas, ou ainda, criar situações em que os jogadores não tenham mais nada a perder. Na história de exemplo, os pais da protagonista sofreram por questões ocorridas no passado. Ela, mesmo sabendo que suas ações no passado não afetariam seu presente, decide voltar para dar a eles uma nova linha temporal mais segura – não só a eles, mas a todos os envolvidos.

A viagem no tempo é segregada em missões. Cada missão tem um único objetivo e pode se desdobrar em outras missões. Ao final da missão, os Essencialistas podem consultar as auras dos Soutlaríns para questionar se o propósito da viagem foi cumprido. Independente do resultado, cada Essencialista deve decidir individualmente se vai regressar ao futuro, permanecer no passado para continuar com outra missão, ou permanecer no passado para sempre, abandonando o propósito.

Mecanicamente, o tempo que o personagem permanecer no passado afetará sua idade no futuro. Como um exemplo simples, um personagem de 20 anos que tenha permanecido 10 anos no passado voltará ao presente com 30 anos, PORÉM, exatamente há 11 horas, 11 minutos e 11 segundos posteriores ao regresso no tempo. É como se ele estivesse dormindo (o corpo físico permanece desacordado, inclusive) e acordasse um tempo depois, porém mais velho.

Para fins de narrativa, ao terminar uma missão, os personagens poderão permanecer no passado por um tempo específico até que a nova missão seja realizada. Ou seja, ao final de uma missão o Soutlarín avisa que a situação não foi contornada, mas que os Essencialistas terão uma nova oportunidade em 2 anos. Eles devem permanecer no passado, e a cena já é conduzida para dois anos à frente.

Ao regressar ao presente, os personagens deverão revisitar os Altaríns (no mínimo três) para conquistar uma nova permissão de regresso ao passado. Há situações em que isso é necessário, quando por exemplo de alguma forma os Espectros do Tempo descobrem o paradeiro dos invólucros.

Por fim, viajar no tempo recupera 1 ponto de Kí dos personagens. Para jogos com um único personagem, a viagem no tempo só estará disponível quando o Essencialista dominar no mínimo três essências (ou ter revisitado três Altaríns em uma situação de regresso ao presente antes do cumprimento da missão). A ordem e quais essências foram aprendidas não importa. Alternativamente, em sessões com mais de um jogador, se o grupo como um todo dominar três essências, o regresso ao passado pode ser realizado. Este caso é interessante para enfatizar o trabalho em equipe, onde cada um dos Essencialistas domina uma essência diferente e, em conjunto, devem regressar ao passado para cumprir suas missões. Não descarte, todavia, a possibilidade de alguns personagens permanecerem no presente para proteger os invólucros de um possível ataque, enquanto outros regressam ao passado.

Outra situação interessante seria que, ao surgirem no presente, os Espectros do Tempo além de destruírem os Altaríns, poderiam causar danos mortais aos corpos desacordados dos Essencialistas. Isto fica a cargo do narrador.

ESTÓRIA



Introdução

Esta é uma narrativa organizada em cenas que foi jogada no Instagram do Flecha Mágica, cujas escolhas da protagonista foram definidas pelos seguidores. Pode-se tomá-la como um exemplo de jogo para guiá-lo em uma aventura utilizando-se este sistema. Aqui não foram exploradas todas as possibilidades, mas é possível compreender o envolvimento dos Altaríns, Soutlaríns, Essencialistas, Espectros do Tempo e Demontáins.

Início

Os Altaríns são essências que transitam entre os mundos. Essências estas que carregam uma vida, uma alma, o passado e futuro. Nada se sabe a respeito disso em Sulphur Mountain, Canadá, 1986, quando Anshara, uma garota de 23 anos resolve fugir do mundo e se abrigar em uma pequena cabana na floresta.

Cena 1

O cheiro do matcha invadia a sala enquanto a garota bebericava. Ela havia acabado de chegar, cansada, com frio, de certa forma tensa com a viagem atribulada. Ela estava sentada sobre o piso de carvalho, ainda empoeirado, sob um cobertor improvisado.

Vestia Jeans, All Stars de cano longo, uma blusa azul de malha do Billy Idol, cabelos esvoaçantes, dois pares de bríncos prateados, pulseiras, e uma tatuagem do infinito no pé esquerdo.

Ao procurar por Jane Austen em sua mochila, se depara com um pequeno bilhete desconhecido: “Eu a vejo. Você me vê? Porão”.

Ela acha estranho tal bilhete surgir em sua mochila. Seria algo relacionado aos acontecimentos do dia que se passou? Não soube dizer, mas não fazia sentido se fosse. “Certo”, pensou consigo, “Supondo que eu não esteja entorpecida, alguém colocou este bilhete aqui... mas isso não seria possível”.

Cena 2

Anshara se aproxima da porta do porão, gira a maçaneta com delicadeza, abre a porta e desce. Um turbilhão de poeira, bolor de madeira úmida, fodor de paredes podres com a infiltração infinita da neve que vem de fora.

Ela desce com cuidado utilizando-se da luz do andar de cima. No fim da escada, diante de uma escuridão palpável, ela tateia a parede em busca do interruptor.

Clíck.

Anshara se assusta! Ao invés da iluminação incandescente da lâmpada central, ela percebe uma forte luz azul na parede oposta. Ela se aproxima e vê um símbolo.

Símbolo do vento

Cena 3

A luz azul era densa nos olhos de Anshara, e a cada passo, a cada suspiro, mais forte ela se tornava. Quando estava à distância de um toque, uma corrente de vento surgiu e cobriu o seu corpo. Um vento frio, um vento do inverno.

É ela toca no símbolo. Num susto, a luz foi retida, sugada como água em uma pia sedenta. Somente uma borda luminosa insistia em brilhar ao redor dos traços. Um pequeno feixe deixava o símbolo e preenchia o pulso dela.

Anshara abre os olhos. Ela está de volta na sala da cabana, agora deitada sob a coberta. O bilhete havia sumido, o matcha havia acabado. “Sonhei?”, Não soube responder. Já era dia, bem cedo ainda antes do sol raiar. Lembrou-se do porão e foi até a porta que dava acesso a ele. Estava trancada.

Cena 4

Ao se deparar com a porta fechada, Anshara ficou curiosa. “Nada de portas fechadas”, dizia seu pai. Uma ponta de angústia tomou-lhe os nervos ao se lembrar dele. Afastou o sentimento voltando à sala, um local que sempre lhe divertiu. Por intuição achou que a chave estivesse ali. Procurou nos móveis, nas prateleiras, chegou a procurar até em sua bolsa, mas a priori nenhum sinal da chave.

Em um determinado momento, quando se aproximou de uma mesa de canto, ouviu um ruído característico de vento, constante, indiferente ao cenário, sibilando e preenchendo o ambiente. Em seguida, rangendo lentamente, como um sussurro, a porta do porão se abriu. Após um período que pareceu uma eternidade aos olhos de Anshara, o movimento cessou, deixando-a semiaberta.

Do porão, um vento congelante ocupou a sala. Assustada e com frio, Anshara pegou seu casaco de moletom na bolsa.

Cena 5

Anshara se aproxima da porta semiaberta, ainda desconfortável por tê-la visto abrir sozinha, ainda insegura por ter pela segunda vez descido aqueles degraus na noite que passara. Sem movimentá-la muito, adentrou-se e desceu lentamente. Um frio muito forte ocupava o local, com uma clara corrente de vento que saía das entranhas do porão em direção ao interior da casa.

Lá embaixo algo muito estranho havia acontecido: a parede onde supostamente estava o símbolo da noite passada, não existia mais. No lugar da parede havia uma porta gradeada, toda aberta. “Era como se alguém tivesse acabado de sair”, pensou Anshara.

O buraco na parede dava acesso ao exterior da casa, todo coberto de neve. Um uivo sibilante vinha lá de fora, com se Anshara fosse a única que pudesse escutá-lo.

Cena 6

Anshara, confusa, se aproximou do buraco na parede do porão e confirmou que ele levava para fora da cabana. Ela saiu. Lá existiam árvores, pedras, uma cerca de arame bem antiga e inclinada devido ao tempo e ao vento. Todos eles cobertos de neve.

Em seus primeiros passos do lado de fora, ela relembrou de momentos em que passara com seus pais ali, conversando em manhãs que a neve cedía. “hoje está frio. Aliás, está muito frio e alguns pequenos cristais já surgiam.”

Já do lado de fora Anshara escutou o mesmo uívo de vento. Estranhamente, e talvez de forma inconsciente, ela percebeu que o “uívo de vento” estava lhe falando “como você vai me encontrar?”. Agora o “uívo” estava esperando uma resposta.

Cena 7

- Quem é você? Por que devo segui-lo? - Disse Anshara enquanto começava a caminhar.

A voz respondeu:

- Eu sou o Altarín do Vento. Siga-me e lhe contarei detalhes. Mas atenção! Há uma consequência. Ao escolher escutar um Altarín, você perderá um pouco de sua vida para sustentar seu “Kí”, uma força mística capaz de nos tornar indestrutíveis.

Anshara sabia que se continuasse a seguir o som do uívo, estaria se sacrificando. Além de que sair na neve só com um casaco de moleton seria complicado. “É um casaco quente o suficiente para enfrentar uma manhã”, pensou Anshara, teimosa consigo mesma.

Cena 8

Ao decidir seguir a voz do vento, Anshara percebeu que seu corpo fraquejou um pouco, como se seus passos ficassem mais pesados, como se sua respiração estivesse mais lenta, seu coração palpítasse mais devagar.

Em contrapartida, uma corrente fria e contínua preencheu o interior de seu corpo, como se algo estivesse intrinsecamente interligado a sua corrente sanguínea, alimentando-a com uma força desconhecida. Ela se sentiu curiosa com o fato de que ao invés do frio de dentro se somar ao de fora e lhe causar desconforto, isso não aconteceu.

Caminhando pela neve, por entre as árvores, Anshara se deparou com uma ponte de madeira que cruzava um riacho congelado. Após a ponte, havia uma encruzilhada, com um caminho para esquerda e outro para frente. Ao lado, entre as árvores, ela ouviu um barulho de rosnado. Tentou avistar a origem, mas sem sucesso.

Cena 9

Assustada com os rugidos desconhecidos da floresta, Anshara resolve se esgueirar ao lado da ponte e descer pelo terrento até alcançar o leito congelado do rio. Ali, ela se escondeu sob a estrutura de madeira.

Silêncio.

Depois veio um rosnado. Agora som de rasgos e atrito. Cada vez mais próximo. Outra vez silêncio, imediatamente seguido por flexões de ar como se o animal estivesse farejando. Mais alto, mas alto. Até que ele surgiu na borda de acesso ao rio e rapidamente desceu para encarar Anshara. Seus olhos não eram amistosos.

Anshara sabia da gravidade da situação. Um lobo. Em situações normais, seria impossível escapar dele. Agora, por algum motivo, ela sentiu uma proteção forte. É como se houvesse algo de errado nesse equilíbrio.

Cena 10

Os olhos do lobo estavam concentrados nos de Anshara, e ela, corajosa e de certa forma até imprudente, resolveu sustentá-lo. Um vapor quente, com odor de sangue, de carne crua, saía de sua boca entreaberta. Suas presas estavam a mostra. Suas patas dianteiras estavam firmes, fincadas com força na terra coberta com lascas de gelo do rio congelado. Tudo indicava um bote... mas, Anshara percebeu que ele foi ficando menos tenso. Sua posição de ataque foi afrouxando até um ponto não ofensivo. Ao perceber isso, Anshara também foi se soltando.

Até que aconteceu algo inesperado: os olhos do lobo “falaram” com os olhos dela:

- Eu sou Maphír, um Soultarín, um devoto onípresente do Altarín dos Ventos.

Instintivamente, Anshara soube como respondê-lo:

- Achei que fosse me atacar, senhor Maphír. Não se porte dessa maneira ofensiva se só quer se aproximar. O que você quer de mim?

Maphír ficou claramente curioso e divertido com a resposta de Anshara. Atendeu seu pedido e ficou mais descontraído, relaxando os músculos normalmente tensos para um confronto inesperado.

Maphír disse:

- Devo guiá-la até o Altarín. Mas você me parece muito frágil garota, não sei se conseguirá completar o percurso.

Anshara ainda assustada com tudo, respondeu:

- Está me desafiando?

O lobo confirmou:

- Sim, estou. O que fará a respeito?

Por fim, Anshara concluiu:

- Eu não sou frágil! Não me julgue, você não me conhece.

Cena 11

É disse Maphír:

- Certo, então você não tem medo. Siga-me.

O lobo saiu em disparada pelo barranco que desceu e sumiu de vista. Anshara correu atrás dele, mas logo que chegou em cima, ele já havia atravessado a ponte e seguido correndo pelo caminho que ficava à esquerda. Ela o seguiu.

Por mais que ela corresse, ele sempre estava muito à frente. O frio deixou de ser desconfortável e passou a ser dolorido. Aquela sensação que percorrera seu corpo ao aceitar o convite do Altarín não estava mais presente. É ela continuou... por uma hora? Seus sentidos afetados pelo frio não

sabiam dizer.

É de repente, Anshara cai. A queda sobre a neve causou-lhe hematomas que seu corpo dormente não lhe avisou ainda. Sons e luzes ficaram confusos. O gelo queimava seu rosto. O frio era tão intenso que seu casaco de moletom de nada lhe adiantava. Maphír se aproximou e disse mentalmente:

- É agora, você se acha frágil?

Cena 12

- Eu não sou frágil - disse Anshara antes de desmaiar.

Escureidão. Frio.

Em lapsos de lucidez ela se viu sendo carregada, mas de um jeito não convencional: de alguma forma o lobo Mathír havia mordido sua blusa sem machucá-la e a estava carregando.

Escureidão.

Algum tempo depois Anshara acorda. O lugar era escuro, com paredes de pedra crua. Ela estava sobre um monte de feno, posto de forma desordenada sobre umas tábuas de madeira. Sobre ela havia um casaco bem grosso. Inclusive este casaco era seu.

Sentou-se. Estava sozinha, com fome e sede. À sua frente, ao longe, ela via reflexos de luz de algo que talvez fosse uma saída. No canto, a alguns passos, havia um gotejar que acumulou água sobre uma pedra límpida. Do lado, estava a sua mochila. "Alguém a trouxe junto com o casaco".

Cena 13

Anshara levantou-se. Sentiu incômodos em partes específicas do corpo, certamente por conta da recente queda que sofreu no gelo. "Quando foi mesmo?", não soube precisar.

Se aproximou da mochila. Havia leves mordicadas na lateral, o que a fez deduzir que Maphír a trouxe. Muito desorganizadamente ali estavam alguns Coffee Crisp, um Bagels e um pedaço de carne de bisão enrolada em alumínio. Ela se alimentou. Devido ao açúcar, ficou com mais sede. Saciou a fome. Esse pequeno tempo que ficou aqui já estava novamente com frio. Suas mãos, orelhas e nariz ainda estavam doloridos da última experiência.

Nesse momento, algo estranho aconteceu: do fundo da caverna surgiu uma sombra humanoíde caminhando. Labaredas incandescentes saíam dos buracos dos olhos e sua respiração era tortuosa como trovões de uma tempestade distante. Ela vinha rapidamente e chegaria até Anshara em pouco tempo.

Cena 14

A sombra veio correndo na direção de Anshara. Seus olhos flamejantes estavam vidrados, mas a garota não soube dizer se eram de ódio ou outro sentimento. Assustada com o movimento brusco que ela empreendia, e com a "forma" de sombra da própria criatura, Anshara bebeu um pouco de água da pedra que gotejava e pegou correndo sua mochila. Esse pequeno instante foi suficiente para a criatura alcançá-la e segurar sua mochila. Nesta investida, vários alimentos caíram no chão,

mas no final Anshara conseguiu se desvencilhar e sair correndo.

Ela fugiu na escuridão da caverna em direção aos reflexos de luz. Não teve coragem de olhar para trás, mas percebeu que a luz alaranjada dos olhos da criatura não estava refletindo nas paredes ao seu redor. Alguns metros depois ela chegou numa subida abrupta e escorregadia que dava para uma saída.

Cena 15

Anshara subiu engatinhando pelas pedras escorregadias e íngremes. Com as mãos livres pôde se apoiar com certa facilidade em lascas e pontas de pedra que lhe serviram de apoio. Uma água lodenta e extremamente gelada descia da parte de cima, criando pequenas linhas entre o percurso. Com alguma dificuldade ela conseguiu chegar na parte de cima sem se machucar.

Suas mãos e pernas estavam úmidas e isso lhe trouxe mais incômodo ao enfrentar o vento frio que entrava na caverna. Era dia, mas Anshara não soube dizer se seria o mesmo dia em que chegara na cabana.

Logo que se esgueirou para fora da caverna, nos primeiros passos, encontrou Maphír chegando correndo. Ele se aproximou e disse com os olhos:

- Cadê o seu casaco, garota? Achei que fosse dormir por mais algumas horas.

Anshara respondeu:

- Havia uma criatura negra de olhos de fogo lá.

Ele olhou para dentro e finalizou:

- Aquele era Poseus, um outro Soultarín.

Cena 16

- Mas por que ele tentou me atacar? - Perguntou Anshara.

Maphír reafirmou que Poseus, a sombra, era o Soultarín responsável por guiar aqueles que quisessem encontrar o Altarín do Fogo. Os testes dele eram mais agressivos, uma característica ínata da essência envolvida.

- Estou te levando ao Altarín dos Ventos. E para chegar lá você precisa passar por um teste. Sempre há um teste!

Anshara estava achando tudo aquilo muito estranho, mas de uma forma que ainda era incompreensível para si, entendeu um pouco o que se passava.

"Então estou sendo testada", refletiu.

- Certo, então por que você me colocou lá dentro se ele poderia me atacar? - Continuou Anshara.

- Esta não é a morada de Poseus. Certamente ele percebeu sua interação com o Altarín e se manifestou em outros lugares para tentar encontrá-la.

Anshara achou que ele fosse se desculpar, mas isso não ocorreu.

Cena 17

Perguntou Anshara ao lobo Maphír:

- Então você pode pegar o casaco grosso lá dentro para mim?

- Este é um pedido inusitado - respondeu Maphír. - Reconheço que você aprendeu rápido com seus erros. Este não é exatamente o desafio que proponho, mas contribuirá para você sobrepujá-lo.

Enquanto o lobo foi pegar o casaco na caverna, Anshara ficou refletindo sobre tudo que lhe estava acontecendo. Mal chegou à cabana e foi empreendida em uma busca por seres desconhecidos, quase morreu congelada e agora está sendo guiada por um lobo que fala mentalmente.

A situação estava tão inusitada que às vezes ela se esquecia do motivo pelo qual fugira para aquele lugar. Ficou triste ao se lembrar dos pais.

Maphír voltou com o casaco grosso e lhe entregou. Anshara vestiu e logo sentiu-se mais confortável em relação ao frio. - Bem, vou repetir a pergunta: podemos continuar ou você é frágil? - Perguntou Maphír.

Cena 18

E disse Anshara:

- Eu não sou frágil, mas fui ingênua em relação ao frio.

E nisso o lobo Maphír sentou-se em frente a ela e discursou um pouco sobre sua resposta:

- Você não está aqui por acaso Anshara. Você é capaz de manipular a essência dos Altaríns para criar um Lapso. Isso não é uma tarefa fácil, poucos Essencialistas, como vocês são conhecidos, foram capazes deste feito. Então nós, os Soutlaríns devotos dos Altaríns, somos responsáveis por testá-los. Você começou a entender a natureza do meu teste: reconhecer suas limitações.

Anshara não conhecia os termos que ele usou na conversa. Já tinha percebido que Altarín era uma entidade que dominava um elemento, ou algo assim. E que Soutlarín seria uma espécie de guardião dessas entidades. Segundo o lobo, ela era uma Essencialista capaz de criar um Lapso. Ela não sabia o que ele queria dizer com isso.

Cena 19

- O que é um Lapso? - Perguntou Anshara.

Maphír se posicionou melhor para aproveitar um pouco do sol que se mostrava acuado, olhou para Anshara e respondeu:

- Uma Lapso é uma marca temporal criada entre duas almas. Uma alma do futuro pode, com o devido treinamento, influenciar em decisões de outra alma do passado. Para isso ela entra em estado de torpor no presente enquanto estiver ligada. Este poder de criar o Lapso exige que o portador domine três essências e no geral só é concedida aqueles forjados sobre um passado que, se alterado, beneficiária muitas outras almas, inclusive a dele.

Maphír continuou a explicação:

- É óbvio que essa ferramenta é muito poderosa e dependendo das ações realizadas no passado poderíamos criar paradoxos irreversíveis no tempo, tal como pais que resolvem não ter um filho que existe no presente. Isso nos colocaria em uma linha temporal distópica, fadada a consequências severas.

Cena 20

Anshara ouviu a explicação e depois perguntou:

- Quais essências eu preciso ter para criar um Lapso?

Maphír olhou em seus olhos e disse:

- Na realidade é uma questão de quantidade, não um conjunto específico.

Anshara fez um maneio negativo com a cabeça indicando que não tinha compreendido. O lobo continuou sua explicação:

- Quero dizer que você precisa de três essências. Três. Quais? Não importa. Das seis que existem, que são Vento, Fogo, Água, Pedra, Luz e Trevas, você precisa dominar três delas antes de criar um Lapso.

Anshara permaneceu apenas olhando. Maphír continuou:

- Cada essência lhe dará um poder específico, a saber:

- **Vento:** teletransporte
- **Fogo:** ataque de fogo
- **Água:** cura
- **Pedra:** super força
- **Luz:** ler pensamentos
- **Trevas:** matar

Cena 21

- Certo, eu já posso usar a essência dos ventos? - Perguntou Anshara.

O lobo Maphír lhe respondeu:

- Na verdade não. O Altarín dos Ventos lhe convocou e isso lhe introduziu um aspecto diferente sobre esta essência em particular. Mas isso não significa que você já esteja habilitada a usá-la. Para isso você precisa se encontrar com o Altarín.

Anshara realmente havia sentido algo estranho quando decidiu deixar o porão da casa. Era uma energia que circulava dentro de si, algo canalizado, novo.

Foi então que Anshara comentou:

- Então para ter acesso ao uso da essência eu preciso me encontrar com esse Altarín. É da mesma forma que você está me guiando até ele, penso que os outros Soultarín também o farão.

O lobo apenas respondeu:

- Perfeitamente.

Cena 22

Certo, então vamos até o Altarín dos Ventos - disse Anshara.

O lobo Maphír se levantou e pediu que a garota o seguisse pelo caminho à frente. Eles se afastaram da entrada da caverna e seguiram por uma breve subida que os colocou de volta a uma trilha com caminho para leste e oeste.

- Por aqui - o lobo indicou o oeste - você chegará à encruzilhada logo após a ponte, onde nos encontramos. Seguiremos para leste.

Dito isso, Maphír correu pelo caminho leste a uma velocidade que Anshara teve que correr bastante para acompanhar. Graças ao casaco mais grosso, o frio não lhe incomodava tanto quanto antes. Eles chegaram a uma parede de alvenaria e pedra com uns cinco metros de altura. No alto, por volta dos três metros, havia uma pequena abertura, algo semelhante a uma janela. O lobo falou:

- Eu só venho até aqui. Agora você precisa entrar. Como você pretende escalar?

Cena 23

- Vou procurar um tronco ou algo parecido que me ajude - disse Anshara olhando para os lados. O lobo Maphír se sentou, como se estivesse a avaliando. Ela sai da trilha e entra na orla da floresta. Ali existem muitas pedras, todas meio submersas sob raízes e galhos secos, uma confusão natural decorada com rastros de neve modestos e poças congeladas. Com muita dificuldade ela avança pela floresta. Logo ela encontra alguns troncos secos com tamanho suficiente para empilhar e criar um apoio para ajudá-la na escalada. Anshara inicia um processo lento de levá-los até o muro, um a um.

Após umas duas horas de muito vai e vem ela conseguiu montar uma base para sustentá-la. Ela sobe com cuidado e alcança o buraco no alto da parede. Na entrada, ela olha para o lobo e ele apenas diz:

- Vá garota.

Ela entra e encontra uma porta de madeira. A porta está fechada.

Cena 24

De frente para a porta fechada e trancada, Anshara resolve investigar melhor a sala. O local é de alvenaria antiquada, com pedras escuras e irregulares. Havia duas tochas nas paredes laterais, ambas apagadas. No canto direito havia uma pilha de roupas velhas, algumas pedras e palha, como se alguém tivesse se abrigado aqui por um período. A única fonte de luz do lugar era a entrada por onde Anshara chegou. Uma nuvem de poeira dançava contra a luz do dia. Um dos suportes das tochas estava levemente inclinado para cima. Anshara resolveu puxá-lo. Logo que fez isso um som metálico veio de dentro da parede, fez o suporte descer e a tocha se acender.

A porta emitiu um "click".

Anshara tentou abrir a porta novamente. A porta estava aberta. O local que teve acesso era escuro e frio. Resolveu pegar a tocha acesa e levá-la consigo. Adentrando na sala percebeu que havia três corredores: o da esquerda formado de rochas cruas; o do centro, também de rocha crua, de onde vinha uma corrente fria de vento; e o da direita que era de alvenaria semelhante à sala anterior.

Cena 25

Anshara analisa bem as passagens: a da esquerda, com rochas cruas, estava demasiadamente silenciosa e escura, mesmo para a hora do dia. "Talvez seja uma descida", pensou. A passagem do meio também era de rocha, era levemente iluminada e provavelmente teria uma outra saída por estar jorrando uma corrente de vento constante. A passagem da direita era de alvenaria e mais clara. "Talvez o melhor caminho seja o do centro", decidiu. "O vento me faz lembrar do Altarín dos Ventos. Seria um sinal?"

Após uns dez metros de corredor, com a tocha dançando agitada, ela encontra alguns degraus que sobem em uma escada circular. Ela inicia a subida de forma acanhada. A pedra nua vai morrendo para uma alvenaria semelhante à da antessala até deixar de ser vista. A uns vinte degraus acima Anshara encontra uma pequena janela, semelhante às seteiras medievais utilizadas para arqueiros e besteiros atirarem contra invasores. Ao olhar pela janela percebe o quão alto já se encontra. Além daqui, mais a cima, percebe outra fonte de luz.

Agora o vento preenche o lugar com um assobio monótono e contínuo, como se a solidão do lugar cantasse para receber a visitante inesperada. Ela continua a subida até alcançar uma parede com uma escada de madeira e uma abertura no alto. Os pedaços de madeira e ferro estilhaçados no chão a fizeram perceber que ali havia um alçapão. Ela sobe a escada e alcança um patamar exterior, provavelmente o alto da torre.

O lugar tinha cerca de uns três metros quadrados, sem nenhuma parede ou barreira para o mundo. “Um topo de torre totalmente aberto”. O espaço era suficiente para que Anshara não se sentisse ameaçada pela força do vento e pela altura. O frio incomodava, sim, mais penoso aqui de cima. No centro do lugar havia uma estátua de uma mulher, esculpida em uma rocha branca brilhante sob a luz do sol. Seu rosto era sério e olhava diretamente para Anshara. A mulher levantava o braço direito em direção ao céu, com os dedos abertos, como se suplicasse por algo inalcançável. “Será essa a Altarin dos Ventos?”.

Uma voz surgiu na cabeça de Anshara:

- Sim, sou eu. Você me alcançou. Agora, antes de lhe conceder um passo para seu destino, quero que me responda com sinceridade por que você fugiu até a cabana.

Cena 26

Anshara decidiu omitir algumas informações sobre seus pais:

- Eu tive um problema com meus pais - uma meia-verdade.

A estátua ficou silenciosa por alguns instantes, como se avaliasse a resposta da visitante. De repente uma corrente de vento surgiu de todos os lados, tão fortes que empurraram Anshara de volta para o alçapão por onde subiu. Ela tentou firmar o corpo, mas em resposta a sua resistência a Altarin disse:

- Você não é bem-vinda, não foi sincera o suficiente. Se você tivesse mentido, eu a jogaria para fora da torre. E um tufão veio e terminou de empurrá-la, deixando-a pendurada no alçapão pelas mãos.

Agora ela estava pendurada, sustentando-se com as mãos agarradas na pedra. O vento ainda a empurrava, dificultando sua subida. Se ela caísse, a queda poderia lhe machucar, visto que do teto ao chão eram quase três metros. Pensou em subir, mas não sabia se teria força suficiente.

Cena 27

- Pare, por favor, eu falo a verdade! - Suplicou Anshara.

Instantaneamente o vento cessou. Isso permitiu que Anshara subisse de volta ao topo sem maiores problemas. De frente para a estátua ela disse:

- Meus pais são soviéticos. Mudamos para o Canadá para fugir de ameaças da guerra-fria. Ficamos escondidos nesta cabana, mas depois de um tempo fomos para a cidade. Um dia eu acordei e eles haviam sumido. Com medo, eu fugi pra cá.

Anshara começa a chorar, mas continua sua história:

- Estou com medo e perda. Não sei o que aconteceu com eles.

A Altarin respondeu:

- Eles estão mortos.

Anshara demorou alguns segundos para absolver a frase. Caiu de joelhos e seu choro se transformou em desespero, depois em vazio. Ela simplesmente manteve o olhar fixo no chão. A

Altarin disse:

- Você foi escolhida para voltar no passado e ajudar várias pessoas, e isso pode ou não envolver seus pais. Você aceita essa jornada?

Cena 28

Anshara enxugou as lágrimas finais e refletiu sobre a resposta:

- Eu aceito, e quero envolver meus pais.

A Altarín brilhou os olhos em uma energia azul cintilante e disse:

- Que assim seja.

Outro tufão de vento surgiu ao redor de Anshara, fazendo-a levitar por alguns centímetros do chão. O vento se transformou em energia e se fundiu com seu corpo. Ela pousou revigorada.

- Agora você domina a essência dos ventos, você pode usufruir do teletransporte - disse a Altarín.

- Mas atenção, nunca tente usá-lo para um local que você ainda não esteve, pois pode ser perigoso. Restrinja-se aos locais que já esteve e se lembra. Grandes distâncias exigem um tempo maior de domínio.

- Como eu faço para utilizá-lo? - Perguntou Anshara.

- Concentre-se no local onde você deseja estar, mentalize a energia dentro de si e feche os olhos.

A luz dos olhos da estátua se extinguiu.

- Nosso encontro se encerra aqui. Teletransporte-se para o local onde Maphír lhe deixou. Adeus e boa sorte menina.

Cena 29

“Eu vou me teletransportar para o lado de Maphír”, pensou Anshara. Ela mentalizou a entrada do local, o final da trilha, onde Maphír havia a deixado. Concentrou-se então na energia que fluía dentro de si. Era algo até então inalcançável, mas que agora parecia uma força fluída que corria junto a sua corrente sanguínea. Ela consumiu tal e energia e fechou os olhos. Sua pele congelou, mas não sentiu frio, seus olhos arderam, mas não sentiu dor. Seus braços ficaram dormentes, mas um segundo depois todas essas sensações se extinguíram. Quando ela reabriu os olhos, Maphír estava ali, olhando-a com seus olhos de lobo.

- Muito bem garota, você passou no desafio. Agora deve, se assim desejar, buscar outras duas essências antes de viajar no tempo - disse Maphír.

- Eu devo guiá-la até o próximo Soutarín e, a partir daí, vou deixá-la seguir seu caminho. Os Altaríns de Fogo e Pedra, assim como os de Água e Luz, estão próximos. O de Trevas fica isolado. Qual você deseja buscar agora?

Cena 30

- Eu quero buscar pelo de Trevas - disse Anshara.

Maphír abaixou a cabeça e disse:

- Certo. Saiba que alcançar o Altarín das Trevas não é uma tarefa fácil. O Soutarín devoto é desleal e perigoso, mas no geral se mantém na missão de guiar os Essencialistas. Um deles morreu, então devo alertá-la, não demonstre medo. Você também precisa entender que a capacidade que essa essência traz é de muita responsabilidade. Matar é uma decisão irreversível. Espero que você nunca precise usá-la. Realmente espero.

Anshara respirou fundo e depois disse:

- Vou me lembrar disso.

Maphír olhou nos olhos dela e concluiu:

- Certo, dito isto, eu já posso guiá-la até um ponto específico para que você encontre Sultista, o devoto Soutarín das Trevas. Você quer saber ou fazer algo antes de seguir?

Cena 31

Preocupada com a jornada Anshara perguntou:

- Como faço para me recuperar?

Maphír explica que a vitalidade normal de uma pessoa descansada (sistematicamente igual a 2 pontos) pode ser recuperada com um descanso longo na cabana, algo entre um a dois dias.

- Eventualmente, ferimentos mais íntensos precisariam de um curandeiro, ou médico como vocês costumam chamar - complementou.

- Já os pontos de Kí, utilizados para emanar as essências, só podem ser recuperados pelos Altaríns. Mas não se iluda! Eles não falam conosco a qualquer momento. Geralmente a única oportunidade será quando você for requisitar as essências. Então use-os com parcimônia. Caso você esteja pensando em descansar, só cuidado porque nesta época do ano a tendência é nevar muito. Se você se prolongar no descanso, terá de esperar meses para acessar os Altaríns de novo.

Cena 32

- Eu quero buscar o Altarín de Água - respondeu Anshara. O lobo Maphír se levantou e começou a dar uns pequenos passos para trás, com olhos fixos na parede de pedra à sua frente. Olhou para Anshara e disse:

- Eu acho uma boa escolha. O Altarín das Trevas que você havia escolhido lhe traria desafios realmente perigosos. Não sei dizer se você está preparada para isso. Siga-me!

O caminho para o Altarín da Água é o corredor da direita ali na passagem que você entrou para encontrar o Altarín dos Ventos. E então ele correu com uma velocidade incrível. Bem próximo do muro ele saltou sobre os troncos que Anshara havia colocado e em um piscar de olhos subiu para o buraco. Ele olhou para ela e virou à direita.

Anshara escalou os troncos mais uma vez e pouco tempo depois alcançou a passagem. Quando Maphír notou sua presença, correu novamente. Ela correu atrás dele. Logo as luzes da entrada foram suprimidas pela escuridão do corredor e Anshara quase já não enxergava o caminho e o lobo. Só via um vulto correndo no escuro, se afastando.

Cena 33

O lobo Maphír continuou correndo a uma velocidade muito alta pra que Anshara pudesse acompanhar. O maior problema, porém, era a baixa visibilidade. Anshara nada enxergava. Ela continuou correndo para tentar segui-lo até que tropeçou em alguma coisa e caiu no chão. Por pouco não bateu a cabeça na parede. Não ralou os braços e pernas, mas ficou com alguns hematomas. Seu casaco grosso de frio sofreu um rasgo no braço.

Ela se levantou com alguma dificuldade, limpou a poeira das roupas e tentou se localizar - o tombo havia a deixado confusa.

Olhou para a esquerda e para a direita, sem saber de onde tinha vindo. O lobo Maphír surgiu silenciosamente a sua frente. Seus olhos refletiam a pouquíssima luz do ambiente quando lhe disse:

- Você insiste em não reconhecer seus limites garota. Se você não estava enxergando, por que continuou correndo?

Cena 34

- Eu achei que conseguiria alcançá-lo - disse Anshara

Ela não enxergava o lobo muito bem, mas percebeu que seus olhos focaram nos dela, com um tom de julgamento.

- Você deve entender e respeitar seus limites. Mais uma vez você tentou ultrapassá-los. Mesmo sem enxergar claramente, tentou correr por esse caminho. O que você me diz sobre isso?

Cena 35

Anshara olhou de volta aos olhos brilhantes do lobo e disse: - Você tem razão Maphír:

O lobo desviou os olhos para o caminho à sua esquerda, voltou a olhar para garota e disse:

- Não estou aqui para apontar erros. Desculpe-me se estou sendo insistente no assunto. Devo alertá-la sobre esses perigos pois quando você conquistar três essências e viajar pelo tempo, isso poderá salvá-la.

Dito isto ele voltou a correr pelo caminho da esquerda, mas com uma velocidade bem menor. Anshara pensou sobre os conselhos do lobo e voltou a segui-lo.

Aparentemente o corredor descia de forma branda. Eles continuaram até que as pedras em alvenaria cederam lugar à rochas cruas mais claras e úmidas. O piso se tornou de terra batida, eventualmente inundado nas bordas. Do teto caíam gotas geladas por todos os lados. Pouco depois eles alcançaram algumas pedras sobrepostas que formavam uma barreira, tornando o corredor uma subida íngreme que dava em uma caverna cheia de lodo e com uma abertura bem alta. Maphír olhou para Anshara e disse:

- Daqui em diante você deve seguir sozinha. Vou esperá-la aqui, caso queira.

- Mas onde vou encontrar o Soultarín da Água? - Perguntou Anshara.

- Escale essas pedras. haverá uma caverna, mas não entre nela. Continue subindo até a abertura no topo. Lá você o encontrará.

Anshara começou a subir. As pedras estavam perigosas e escorregadias. havia alguns cipós secos que eventualmente saíam de encontros de rocha e terra. Ela pensou em utilizá-los para ajudar na subida.

Cena 36

Anshara começa a escalar a parede de pedra. Logo nos primeiros metros ela se depara com cipós saindo de nichos de terra e resolve amarrá-lo em sua cintura, na expectativa de que caso caía, fique presa neles. Começar a escalar com cuidado, sobe de pedra em pedra, agarrando-se com as mãos e sustentando-se com as pernas. Quando já estava há uns três metros de altura, uma das rochas ao qual se agarrou estava solta. Isso a fez se desequilibrar e cair. O cipó esticou ao máximo e não sustentou seu peso. Na queda ela bateu a perna contra a parede e acabou caindo de lado no chão molhado.

Ficou bastante debilitada por um tempo. Por sorte, Maphír ainda estava por ali e trouxe-lhe umas ervas que pressionadas sobre os hematomas fizeram-na sentir-se melhor. Ela ficou se recuperando do tombo por algumas horas até se sentir forte o suficiente para uma nova tentativa. O medo se fez presente. Sabia que outra queda poderia ser fatal. Pensou em voltar à floresta para buscar recursos, mas isso lhe atrasaria.

Cena 37

Mesmo sabendo que iria demorar bastante, Anshara decidiu subir com muito cuidado. “Outra queda pode ser fatal agora”, pensou. Ela se aproximou com cuidado da parede e iniciou a subida. Pedra a pedra, se apoiou em alguns pequenos trechos com os pés. Estava indo bem. Evitou cipós e superfícies molhadas. Quando a noite caiu, alcançou a entrada de uma nova caverna. Maphír disse para ignorá-la e continuar subindo. Ela avaliou bem o local para continuar.

Se esgueirou por uma pequenina borda ao lado da caverna até alcançar um trecho com rochas mais alinhadas. Conseguiu subir de joelhos por um tempo até alcançar outro ponto mais íngreme, por onde subiu apoiando-se nos blocos de pedra mais firmes. Muito tempo depois, já de madrugada, alcançou o topo do buraco. Lá em cima ela pôde enxergar uma grande extensão de floresta. Estava em uma região tão alta que conseguia ver sobre a copa das árvores. Uma neve mais densa começava a cair sobre o lugar. O frio estava intenso quando começou uma caminhada por uma estreita trilha ao norte.

A cerca de cem metros adiante, numa subida, encontrou um pinheiro seco. Em um dos galhos havia uma coruja de penugem branca como a neve. Ela olhou nos olhos de Anshara e disse com uma voz mental:

- Então é você menina humana! Aquela que desafia o tempo, aquela que desafia o mal instaurado por outros de sua raça, aquela que desafia a própria história.

Então a coruja voou de encontro à Anshara com um rasante rápido e ofensivo. Anshara teve um vislumbre de puro reflexo. Viu com precisão que a ave havia aberto suas garras e estava investindo um ataque contra ela. Pela posição que vinha voando, supôs que ela tentaria agarrar, e talvez ferir, seu ombro direito. Anshara teria de ser bem rápida agora.

Cena 38

A coruja veio voando rapidamente na direção de Anshara, com as garras abertas pronta para investir contra o ombro da garota. Por reflexo Anshara soltou seu corpo no chão e deitou, evitando por pouco o ferimento. A coruja passou voando direto e logo voltou. Agora, ao invés de atacar, simplesmente pousou ao lado dela, fixou seus olhos redondos que ficaram mais curiosos quando entortou o pescoço de uma maneira impossível.

- Está esperta garota – soltou um pio. - Está bem esperta. Ainda bem que esquivou, pois eu realmente iria feri-la.

Cena 39

- Por que você me atacou? - Ainda deitada no chão, perguntou Anshara.

A coruja voou, pousou na perna dela, e disse:

- Tudo faz parte de um treinamento. Tudo é um desafio. Os Souldains não estão aqui apenas para guiá-los aos Altarins. Nós estamos aqui para ensiná-los como se proteger dos paradoxos criados quando vocês, os Essencialistas, voltam ao passado.

Cena 40

Anshara se levantou, afastando a coruja um pouco de si, e depois perguntou:

- O que são esses paradoxos?

A coruja voou para outro galho ali perto e fixou seus olhos nos dela.

- Quando você dominar três essências e estiver pronta para regressar ao passado, eventualmente mudará o destino. Isso implicará em interações com as pessoas no passado. Se uma pessoa fez algo no passado, como por exemplo, queimar a mão numa lareira e, você convencê-la a não fazer isso, uma linha temporal paralela que até então é a verdadeira ficará mais fraca e deixará de existir (aquela na qual a mão ainda estava queimada). Isso fará com que surjam Espectros do Tempo para tentar normalizar as coisas. Quem será responsável por proteger a pessoa que teve seu destino alterado?

Apesar de supor a resposta, Anshara não respondeu, confusa.

- Então quer dizer que se eu voltar ao passado e influenciar nas ações das pessoas, espectros virão para tentar deixar as coisas como estavam?

A coruja respondeu:

- Sim, é isso mesmo. E você deverá proteger tais pessoas da ação desses espectros. Nunca os subestime! Eles vão tentar de tudo para consertar a linha temporal, inclusive contra você, se necessário.

Cena 41

- Como posso eliminar esses Espectros do Tempo? - Perguntou Anshara.

A coruja respondeu:

- Eles são auras de fumaça das trevas que se desfazem com qualquer impacto ou com o próprio tempo. São perigosos em ambientes escuros e podem lhe ferir com o toque, queimando a pele e sufocando. Eles vão surgir logo que você interferir nas linhas temporais, de forma ofensiva contra você e os demais protagonistas.

Cena 42

- O que acontece se eu morrer para esses Espectros?

A coruja voou para atacar a garota novamente, que já atenta a este tipo de situação, simplesmente se esquivou para o lado evitando o ataque. Ela então pousou e disse:

- Muito bem, muito bem, está mais atenta. Essa é a pior situação que poderia acontecer. Não me entenda mal, mas nós Soutarins entendemos que se for para vocês, os Essencialistas, morrerem, que morram antes de regressar ao passado.

Anshara não estava gostando da conversa. A coruja continuou:

- Se você morrer no passado, você vai virar um Espectro do Tempo, intencionado a destruir os Altarins. O problema é que mesmo no passado, seu espectro terá as memórias do futuro, com a localização dos Altarins. A destruição desses ícones das essências em qualquer tempo, seja passado, presente ou futuro, acarretará no bloqueio permanente das viagens. Como os Altarins são atemporais, a implicância disso é que toda viagem no tempo possibilitada por eles até o momento deixará de existir. Fatos importantes na humanidade e na natureza foram e serão revertidos por nós garota. Isso seria uma catástrofe. O fim do mundo, não literal, é claro.

Cena 43

Anshara estava preocupada com a proporção que as coisas estavam tomando. Perguntou:

- Então os Altaríns não devem ser destruídos?

A coruja curvou a cabeça e disse:

- Destruídos? Claro que não! Se alguém destruir os vínculos mundanos de ligação com as essências, vocês não vão mais conseguir alcançá-los. Isso significa que todos os Essencialistas que já regressaram ao passado para corrigir rumos da humanidade deixariam de ter existido. Fatos cabalísticos como a erradicação da peste bubônica, proporcionada por um Essencialista, deixariam de ter acontecido. Os desdobramentos da destruição dos Altaríns seriam inimagináveis.

- Então minha morte no passado me transformaria em um espectro de potencial ameaça aos Altaríns? - Perguntou a garota.

- Sim, exatamente isso. Isso nunca aconteceu e zelamos para que nunca aconteça. Espero que você tenha entendido bem isso garota.

A coruja olhou para o céu, decorado com flocos de neve da madrugada congelante.

Cena 44

- Nenhum Essencialista falhou até hoje? - Perguntou Anshara.

Mais uma vez a coruja respondeu:

- Falhar em alterar o passado? Sim, quase todos falharam em suas missões no passado. O que é perigoso é morrer no passado! O tempo que um Essencialista permanece no passado é pequeno. Se você regressar e não conseguir alterar os rumos da história, voltará a este tempo sem cumprir sua missão. Isso já aconteceu algumas vezes, porém nenhum deles morreu.

Cena 45

Anshara perguntou:

- Quanto tempo eu ficaria no passado?

A coruja girou o pescoço e respondeu:

- É difícil dizer, isso depende muito dos fluxos temporais que você alterar em sua viagem. Podem ser minutos, horas, dias ou anos, mas a passagem do tempo na sua consciência sempre será a mesma, de 11 horas, 11 minutos e 11 segundos. Ao final desse tempo você voltará ao presente.

Cena 46

Mas se eu passar anos no passado, ficarei velha aqui? - Preocupada com as consequências que sua viagem no tempo poderia lhe causar, Anshara perguntou. Mas uma vez a coruja explicou:

- Sim. Desde o momento em que você for até a sua volta, terão passado as 11 horas que lhe falei. Lá, porém, poderão ter sido necessários anos para o cumprimento da missão. Quando você retornar ao presente, sua idade terá avançado proporcionalmente aqui. Esse fato já comprometeu uma missão inclusive, no qual o Essencialista em questão não quis desperdiçar, nas palavras dele, a vida dele no passado. Nós escolhemos bem os visitantes, mas vocês humanos são reféns de suas emoções e isso é a maior qualidade e ao mesmo tempo o maior defeito de vocês. Cabe a você decidir como se portar diante deste fato.

- Certo, então caso meu retorno no passado me consuma anos de vida, voltarei ao presente após 11 horas, 11 minutos e 11 segundos depois, porém com o corpo e a mente mais velha.

O Soultarín respondeu:

- É exatamente isso. Você deve estar ciente das consequências que sua missão poderá lhe trazer antes de aceitá-la. Eu não sei os detalhes da sua missão em si. Quem tem essa informação é o último dos três Soultaríns que você encontrará.

Cena 47

- Mas os Altaríns são estátuas, e se alguém destruí-los aqui? - Perguntou Anshara. Dessa vez a coruja olhou para a noite gelada e eriçou as penas para retirar os flocos de neve presos. Olhou de volta para a garota e disse:

- As estátuas são invólucros criados quando escolhemos um Essencialista. As estátuas surgem por um portal temporal e ficam nesta posição desde que os fluxos do passado foram comprometidos. Nós, os Soultaríns nascemos ou surgimos para recebê-los. Nós sabíamos que você chegaria, só não sabíamos quando. As estátuas não ficam sempre aqui. Elas vão desaparecer quando você cumprir sua missão.

- Então pra cada missão, novas estátuas e novos Soultaríns surgem para receber os viajantes?

- Sim - disse a coruja - os viajantes, como você diz, são conhecidos como Essencialistas. As estátuas aparecem com seus Altaríns logo quando ocorre um fato histórico maléfico à humanidade.

Cena 48

Como vocês escolhem um fato histórico maléfico? - Perguntou Anshara.

A coruja ficou calada por um tempo, contemplando os olhos da garota. Parecia refletir sobre sua resposta. Olhou triste para o chão e disse:

- Você foi a primeira Essencialista a perguntar isso. Interessante - olhou de volta para Anshara e continuou - há quem diga que os humanos, vocês, livres, com a capacidade de decidir o rumo de suas vidas, presenteados com a morte que lhes fazem ponderar o tempo como nenhuma outra criatura, são privilegiados. Isso traz problemas no equilíbrio. Nós, os Soultaríns, por exemplo, podemos ser eternos, mas estamos fadados a uma missão também eterna de conduzir alguns de vocês ao passado. Alguns de nós se perdeu, por assim dizer. Aqueles caídos são perversos e tendem a manipular os humanos para as mais terríveis atrocidades. Quando eles, os Demontaríns, influenciam e interferem na linha temporal de vocês, nós precisamos consertar as coisas. Os fatos maléficos são influências causadas por nossos maiores antagonistas.

- Então quando a vida humana é manipulada por esses Demontaríns, vocês interferem - Anshara afirmou.

A coruja respondeu:

- Sim, é isso. Não podemos deixá-los manipular os humanos dessa forma. Isso afeta o equilíbrio. Nós não podemos acumular as essências e voltar ao passado. Logo, utilizamos de seu livre arbítrio para decidir ajudar ou não seus próximos.

Cena 49

- E se nós destruímos os Demontaríns? - Perguntou Anshara.

A coruja deu alguns passos sobre a rocha antes de responder, para um lado e para o outro.

- Isso também é inusitado. Os Demontaríns seriam algo equivalente aos Altaríns. Eles são instâncias criadas para servir as essências de tempos em tempos. Nós servimos em prol de recuperar o que eles influenciam. Eles, para se nutrir de uma inveja sem sentido e causar caos no cenário dos humanos. Vocês progridem, eles destroem. Você, como uma Essencialista, tem seu livre arbítrio para dominar as essências e nos ajudar. Sua força é apropriada para combater e evitar os

Espectros do Tempo. Um Demontarín poderia destruí-la facilmente.

- Então é impossível? - Insistiu Anshara.

- Nada é impossível! - Retrucou a coruja. - Improvável, não impossível. Se você quiser insistir nesse assunto, vou reunir os Soultaríns logo antes de sua viagem e pensamos em como seguir por essa jornada.

Cena 50

- Eu quero saber se é possível destruir os Demontaríns! Quero saber também quem são vocês, que escolhem os viajantes.

A coruja voou para uma pequena árvore mais ao lado próximo de um penhasco. Ela observou a madrugada se esvaindo com um ínfimo filete rosa azulado no horizonte ao leste, sobre a copa das árvores que ficavam lá em baixo, aos pés da montanha.

- Nunca, nenhum Essencialista se preocupou com os Demontaríns. Isso também é inusitado. Pois bem, logo que você incorporar a última essência, das três necessárias para regressar ao passado, vou reunir os Soultaríns para discutirmos o assunto juntos.

Ela contemplou um pouco mais a paisagem em silêncio.

- Então você quer saber quem somos nós, os Soultaríns, aqueles que escolhem e interagem com vocês, os viajantes Essencialistas.

A coruja voou para próximo de Anshara.

- Somos aqueles que vocês chamam querubíns, anjos, devas, espíritos elevados, malach, ou qualquer outro nome cujas diferentes crenças nomeiam por nomes e significados distintos. Somos guerreiros do Arquíeto, portadores da luz, combatentes do mal, protetores a humanidade. Somos eternos, mas carregamos nossos fardos. Nossos antagonistas são os Demontaríns, aqueles que renegaram a luz e se renderam às trevas. Quase sempre eles não se importam em manter a essência fluída da vida, interferindo negativamente do desdobramento do pensamento humano.

- Então, pelos termos do cristianismo, os Soultaríns são anjos e os Demontaríns são os demônios - concluiu Anshara.

- No final tudo gira em torno do Arquíeto - complementou a coruja. - A essência das essências, a imagem original de tudo, a aura que criou o universo e o dividiu em luz e escuridão.

Ela terminou a explicação contemplando a alvorada emergente.

Cena 51

Anshara olhou ao redor para a manhã que se aproximava.

- Me leve ao Altarín da Água.

A coruja então voou em direção ao trecho de rocha que se estendia até encontrar uma vegetação rasteira decorada com árvores tímidas. Seu voo era lento, moldado pelo vento frio do fim da madrugada. Anshara não teve dificuldade em segui-la. Elas continuaram por algum tempo até alcançar uma região mais alta, isolada. O nascer do sol incrustava um alaranjado forte sobre as nuvens, afastando um pouco a intensidade do frio. No topo havia uma estátua.

- Garota - comentou a coruja - este é o Altarín da Água. Vou lhe esperar aqui. Pegue um pouco de neve e coloque sobre os pés da estátua.

É assim Anshara fez. Anshara se aproximou da estátua e depositou gelo sobre seus pés. O gelo instantaneamente virou água e escorreu com a força do vento. Os olhos da estátua brilharam e vozes em uníssono surgiram na mente da garota.

- Há três moribundos: um velho, um bebê e você. Você só pode salvar um. Quem será?

Cena 52

Anshara ficou quieta, sem responder à pergunta da estátua. Um fluxo de água quente surgiu dos pés da estátua e correu para os pés de Anshara. A água lhe trouxe conforto, recuperando suas forças.

Os olhos da estátua brilharam com mais intensidade e sua voz surgiu no consciente de Anshara: - Você omitiu uma posição importante na sua história de regresso ao passado. Eu colocaria um fluxo de energia para evitar que essa decisão lhe ocorresse durante sua missão, mas como você não respondeu, terá de lidar com ela na hora certa. Te desejo sorte filha da guerra.

Os olhos da estátua perderam o brilho no mesmo instante em que a água cessou. Anshara sentiu uma energia percorrendo seu corpo, trazendo-lhe paz e segurança. Agora ela dominava a essência da água. Ficou pensativa sobre o termo “filha da guerra”. Não entendeu a referência.

Cena 53

Anshara subitamente sentiu que a energia que havia percorrido seu corpo tinha lhe restaurado a vitalidade. Sentia-se mais viva, mais forte. Ao aprender a essência da água, também recuperou um pouco da energia para lançá-la. Agora, pelo que se lembra, poderia se teletransportar (pela essência dos ventos) ou recuperar vitalidade (pela essência da água). Ela desceu a trilha e voltou para próximo da coruja.

- Consegui. Agora quero que me leve ao Altarín da Luz.

A coruja prontamente respondeu:

- Perfeitamente. Seu destino está próximo. Logo você estará dominando três essências e poderá regressar ao passado. Outro Soultain vai lhe guiar nesta etapa.

Ela desceram pela trilha da montanha até o buraco de acesso pelo qual Anshara subiu escalando.

A coruja disse:

- No meio do caminho até a base deste buraco você encontrará uma caverna. Siga por ali.

Dito isto, a coruja voou para longe.

Cena 54

Anshara iniciou uma descida cautelosa, agarrando-se cuidadosamente às rochas e apoiando os pés em todos os blocos mais estáveis. Ela sabia que isso lhe tomaria um grande tempo, mas preferiu não se arriscar, já que uma queda dali seria perigosa. Ela desceu até alcançar a caverna indicada pela coruja. Ao olhar para cima, na abertura do buraco, notou que a manhã já havia passado. “Já é de tarde”, pensou.

Diante da entrada da caverna ela viu um trecho longo, escuro e frio. Nenhum som. O cheiro era de galhos, barro e um odor forte de amoníaco. Ela começou a andar pelo percurso. O lugar era muito inóspito, com pedras soltas, trechos que exigiam se abaixar ou se esgueirar pelas paredes para passar, galhos secos e quebrados de todos os tipos, algumas plantas rasteiras e gotejamento. Ela continuou caminhando por algum tempo até avistar vultos voando de um lado para o outro. “Morcegos”.

Uma voz surgiu na sua mente:

- Aproxime-se e deixe-me beber do seu sangue.

Cena 55

Como Anshara estava com a tocha acesa, os morcegos ficaram agitados com sua chegada. Um deles, o Soultarín da Luz, ameaçou ela com a possibilidade de sugar seu sangue. Ela, desconfiada, achou melhor manter-se parada, sem se aproximar:

- Leve-me ao Altarín da Luz.

Quando ela disse isso, todos os morcegos explodiram em focos de luz branca. Anshara ficou momentaneamente cega, seus olhos começaram a doer e ela perdeu a noção do espaço. Outra vez a voz inundou sua cabeça. Agora ela gritava, rouca, ameaçadora:

- Você acha que virá até aqui reivindicar um pauta com meu mestre da luz e eu, seu servo mais devoto, lhe concederia isso sem um custo? Faça o que eu lhe disse! Eu quero o seu sangue.

Cena 56

Anshara não gostou de ser ameaçada e gritou de volta:

- Me leve ao Altarín da Luz.

Quando ela fez isso, a confusão de luz ao seu redor e a confusão mental na qual foi inserida, deixou de existir. Ela se viu novamente no breu da caverna, de frente para um morcego branco. Ele estava agarrado ao teto, era maior que um morcego comum, olhando para Anshara com seus olhos vermelhos. Abaixo dele havia uma estátua de mármore branca que se auto iluminava com uma luz calma e tranquilizante. Anshara supôs ser o Altarín da Luz.

- Você me ameaçou? Certo, falo em nome do Altarín, este que você vê agora. Falo em nome dele para lhe propor um desafio. Seu desafio é um espelho da sua alma. Esperamos que você seja íntegra, forte e intransponível.

Os olhos da estátua brilharam com uma luz forte, branca.

A voz do morcego surgiu novamente:

- Um pastor é fiel ao seu rebanho de vinte ovelhas. Uma das ovelhas está doente e atrasa todo o pastoreio. Há dúvida se a doença é contagiosa ou não. Cada dia atrasado o pastor perde uma moeda de ouro. Um curandeiro local pode cuidar do animal doente por cinco moedas de ouro, e demoraria um dia inteiro para curá-la. O que ele faz?

Cena 57

Anshara disse:

- Vou levá-la ao curandeiro e curá-la.

Nisso, o morcego Soultarín olhou quieto para Anshara por alguns instantes antes de responder:

- Pois bem, este destino está traçado. Ao voltar ao passado, você encontrará uma situação semelhante a este dilema. Os fluxos temporais estarão propícios a esta resposta, salvar um indivíduo do grupo mesmo em sacrifício de benefícios mundanos ou atraso dos demais. Você é uma boa pessoa Anshara, lembre-se disso. O Altarín da Luz agora lhe transmitirá sua última essência. Com ela você está apta a voltar ao passado. Para isso basta se concentrar no uso de três essências ao mesmo tempo.

É assim, a estátua brilhou os olhos e um grande clarão branco que inundou a escuridão da caverna. Anshara sentiu uma essência de luz percorrendo seu corpo. A luz se apagou, os olhos da estátua se apagaram, e as únicas coisas que Anshara enxergava eram a silhueta da estátua e o morcego branco pendurado no teto da caverna.

- Você está pronta para voltar ao seu passado. Devo lhe explicar detalhes da sua missão, já que fui o último Soultarín a recebê-la. No entanto, a coruja, o Soultarín da Água, nos convocou para um encontro. Parece que você está propensa a enfrentar os Demontaríns. Isso é algo inusitado,

até para vocês, Essencialistas. Não pense que isso será fácil. Não pense que se realmente quiser enfrentá-los conseguirá sair ilesa. Haverá sacrifícios! E não serão sacrifícios seus, mas sim daqueles que você ama ou de outros humanos não voluntários a se sacrificar pela causa.

Parando de falar abruptamente, o morcego voou em direção à saída da caverna.

- Venha garota.

Anshara seguiu o morcego até a boca da caverna. Lá viu ele voar para a base do buraco, onde o lobo esperava. Anshara desceu com cuidado. Lá estavam Maphir, o lobo Soultarín dos Ventos, Rolver, a coruja Soultarín da Água, e Matiel, o morcego Soultarín da Luz. O lobo assumiu o discurso:

- Garota, vejo que você conseguiu. Vejo também que você, além de regressar ao passado, enfrentar as verdades que lá existem e os Espectros da Tempo que podem surgir, você quer enfrentar os Demontaríns. Saiba que isso nunca foi feito e não podemos ajudá-la com conselhos. É algo que poderá lhe machucar e certamente terá conseqüências que fogem de nossa sabedoria. Antes de continuar, preciso que me diga você mesma. O que quer fazer?

Cena 58

- Só quero entender o porquê dos meus pais terem sido raptados - disse Anshara.

Mais uma vez o lobo assumiu a explicação:

- Os povos hoje vivem no que vocês chamam de Guerra-Fria. Este ano, 1986, está traçado um momento decisivo para esta guerra. Tudo vai depender de um encontro que ocorrerá em breve, entre dois grandes líderes das nações envolvidas. Você e seus pais, originários da União Soviética, vieram supostamente se abrigar num país vizinho aos Estados Unidos para fugir disso tudo. O que você não sabe, porém, é que seus pais participaram ativamente da organização desse futuro encontro. Eles vieram para o Canadá para intensificar

atos secretos sobre essa reunião. Atos positivos, não negativos, mas que foram intensamente questionados por seus inimigos vizinhos do Canadá, ao ponto deles terem sido raptados.

Anshara se assustou com assunto. Ela já ouviu falar que os presidentes Mikhail Gorbachov e Ronald Reagan realmente estavam predispostos a um encontro decisivo para a guerra. Sabia também que esse encontro poderia ter resultados catastróficos para o mundo, caso eles não chegassem a um resultado amistoso. Olhou para os Soultaríns curiosa sobre tudo e incerta de como ela poderia contribuir para acertar as coisas.

Cena 59

- Eu quero cumprir a missão inicial - disse Anshara.

A coruja Soultarín da Água complementou:

- Acho bom ter refletido sobre isso garota. Os Demontaríns são um reflexo da maldade e você não teria, pensou eu, condições de sobrepujá-los. E isso poderia comprometer sua missão principal de contribuir com o encontro dos presidentes dos Estados Unidos e União Soviética.

Anshara continuou olhando para eles, apenas aguardando uma explicação mais detalhada. O lobo percebeu sua ânsia e ajudou-a com os detalhes:

- Como lhe dissemos, seus pais estavam diretamente envolvidos na organização do encontro desses líderes, desde a escolha do local, quanto à pauta. Ao chegarem aqui foram raptados, sabatinados e mortos. A grande questão, porém, teve início lá em seu país, quando um grupo extremista apoiador do governo soviético encaminhou um malote de cartas a investigadores americanos com a intenção de criar a desavença no encontro. As informações contidas nesse malote servirão como estopim para uma desavença sem precedentes entre esses países. Isso inclusive foi o motivo pelo qual seus pais sofreram essa represália aqui no Canadá.

O morcego assumiu outra parte da explicação:

- Em resumo, você deverá regressar ao passado e frustrar o envio deste malote. Lembre-se que o tempo lá passará diferente do tempo aqui. Isso poderá lhe trazer náuseas. A decisão de adiantar ou passar o tempo será sua! Mas escolha com cuidado, pois cada passo seu será chamariz para os Espectros do Tempo. Você está pronta para voltar?

Cena 60

- Me explique melhor como devo impedir o pacote - pontuou Anshara.

O lobo Maphír a explicou:

- Ao regressar, você estará em um complexo militar na União Soviética, pouco antes dos seus pais visitarem o lugar pela primeira vez. Nesta ocasião, em 1961, eles estavam ingressando em um programa que futuramente evitará a guerra. Eles se reuniriam com um grupo chamado Avante. A reunião em si não aconteceu pois houve uma explosão no subsolo com intuito de atrasar as negociações e evidenciar que não havia solução pacífica para o conflito. O próprio grupo Avante foi o responsável por esta explosão. Você será enviada para o local da explosão e deve evitá-la a todo custo.

Logo que Maphír terminou sua explicação, a coruja complementou:

- Se você não conseguir evitar a explosão, sua missão falhará e lhe traremos de volta ao presente. Caso consiga, um de nós três lhe encontrará no passado para decidir se há mais alguma ação necessária. Havendo outra etapa da missão, quem decide continuar ou não é você! Lembre-se que o tempo no passado influenciará sua idade aqui no futuro.

Cena 61

- Eu vou me encontrar com meus pais?

Dessa vez foi o morcego que respondeu:

- Vai depender da necessidade. Você será enviada momentos antes deles chegarem ao complexo. Na ocasião, eles ficaram aguardando numa antessala quando ocorreu a explosão. Você estará no subsolo, mas não sabemos os desdobramentos que sua interferência causará no atentado. Então, sim, é possível que você os encontre. Não se preocupe com isso, nessa época eles sequer sabiam que teriam uma filha. Você consegue lidar bem com isso?

Cena 62

- Eu estou pronta para me encontrar com meus pais.

A coruja assumiu o discurso:

- Isso é bom garota, pois é bem possível que ocorram desdobramentos caso você consiga impedir a explosão. Tais desdobramentos podem proporcionar-lhe esse encontro com eles. Você não poderá fraquejar diante disso. Caso você perceba algo que possa prejudicá-los, poderá intervir, desde que isso não interfira na missão. Lembre-se que eles foram assassinados aqui no presente. Falhar na missão provavelmente provocará esse mesmo destino a eles.

Cena 63

- Me conte mais sobre como vou voltar depois da missão - comentou Anshara.

Agora foi o lobo que respondeu:

- A missão será organizada em partes. Ao término de cada parte nós um de nós vai contactá-la e decidir juntos se você voltará ao presente ou não. Caso você queira voltar, falhe ou complete sua missão, lhe conduzimos de volta.

Cena 64

- Se meus pais morrerem no passado, acontecerá algo comigo aqui? - Perguntou Anshara.

O lobo Maphír olhou para ela e disse:

- O tempo não funciona assim garota. Nossa linha temporal já foi escrita. Uma vez que você voltar, estará influenciando outra linha temporal. Aqui, o mundo está na véspera de uma terceira guerra mundial e você será sempre a Anshara cujos pais foram raptados. Lá, caso você cumpra sua missão, a linha temporal poderá ter um destino mais feliz.

Anshara ficou receosa com a resposta do Soultarín e continuou:

- Mas então mesmo que eu consiga, não terei meus pais de volta?

O lobo respondeu:

- Isso nunca foi uma missão para seu bem-estar garota.

Cena 65

- Eu posso ficar no passado, sem voltar? - Perguntou Anshara. O morcego respondeu:

- A escolha de voltar ao presente, tendo completado ou não a missão será sempre sua. Você pode ficar, mas saiba que na véspera de sua morte, sua aura será trazida de volta. Lembre-se também que seus pais não vão lhe reconhecer no passado. Você não era nascida.

Cena 66

Anshara olhou para os Soultaríns e disse com certeza:

- Estou pronta para voltar ao passado.

O lobo Maphír se aproximou dela e disse:

- Muito bem garota. Daqui em diante é com você! Ao final do primeiro passo, nossas auras vão conversar mentalmente para decidir se a missão foi cumprida ou não.

Ele olhou para os demais Soultaríns e continuou:

- Se nenhuma palavra for dita, a Essencialista Anshara voltará agora. Concentre-se em suas auras obtidas, feche os olhos e aguarde. Você sentirá náuseas leves no estômago. Quando isso acabar, você já estará no passado.

Anshara fez conforme a orientação do lobo, fechou os olhos e concentrou-se, sentindo a energia fluir em seu corpo. Poucos instantes depois ela sentiu um desconforto no estômago, quase vomitando. Ao invés do frio, ela sentiu um ambiente abafado, poeirento. Abriu os olhos e se viu em um grande salão populado de armários de metal abarrotados de caixas e pastas de papel amarelado. O local estava precariamente iluminado e tinha uma escada que subia, logo ao seu lado.

Enquanto ajustava a visão, que devido à viagem estava embaçada, percebeu que haviam gotas de sangue em seu nariz. "Eles não falaram que isso aconteceria", pensou. Tentou andar, mas caiu de joelhos. É como se sua força a tivesse abandonado. Levantou-se com dificuldade na hora em que ouviu um barulho vindo dos degraus. "Alguém está vindo".

Cena 67

Anshara se esgueirou rapidamente para de baixo da escada, escondendo-se antes que um senhor de cabelos grisalhos e roupão cinza descesse. Ele carregava um balde e um escovão.

O balde estava coberto com alguns panos de chão, impedindo que Anshara enxergasse seu conteúdo. O homem desceu despreocupado e caminhou para o fundo do salão. Anshara seguiu-o com cuidado para não ser percebida. O homem parou, tirou um papel do bolso e ficou analisando. Olhou ao redor até encontrar uma pilastra específica. Se aproximou da pilastra e retirou uma caixa preta de dentro do balde, colocando-a atrás da pilastra, como se tentasse escondê-la.

Anshara observou o homem girando um potenciômetro no centro da caixa, olhando de tempos em tempos para um relógio de pulso enquanto se concentrava na tarefa. O lugar era mais reservado, com armários com caixas em todos os lados, uma escrivaninha, alguns canos de metal guardados no canto, e alguns fios enrolados pendurados na parede. A luz era fraca e uma delas piscava num compasso aleatório. O cheiro era de mofo.

Cena 68

Anshara aguardou escondida até que o homem terminasse de configurar o potenciômetro da caixa. Ele se levantou, conferiu o relógio mais uma vez e caminhou em direção à escada, subindo em seguida. Anshara foi silenciosamente conferir o que era: na parte de cima havia um vidro que protegia alguns fios e uma capa cinzenta interligada a uma espécie de cronometro na parte externa. Ele girava lentamente numa contagem regressiva de trinta minutos, tíc, tac, tíc, tac.

“Uma bomba, óbvio”, pensou Anshara. Ficou receosa de movimentar o objeto, não sabia de sua sensibilidade a movimentos. Também não sabia desarmá-lo. Uma opção seria procurar um lugar distante, voltar até aqui e teletransportá-lo. Mas onde e a quanto tempo estaria essa saída, não sabia. Ela precisava decidir rápido.

Cena 69

Anshara configurou o potenciômetro para uma hora. Isso lhe deu algum tempo para contornar o problema. Olhou com mais cuidado o lugar e percebeu que não havia, a primeira vista, nenhum ponto do subsolo que fosse protegido o suficiente para comportar uma possível explosão. Talvez a melhor alternativa fosse tentar levar o objeto para fora. Certamente que isso seria um risco no caso dela esbarrar com alguém do complexo. Pelo menos agora ela tinha tempo para decidir.

Cena 70

Anshara pegou a bomba e decidiu procurar um local no próprio subsolo para tentar conter a explosão. Ela caminhou em direção oposta à escada e após alguns instantes encontrou um tanque cheio de água com um grande protótipo de submarino. O tanque devia ter uns vinte metros de comprimento e outros dez de profundidade. As paredes dessa região eram de uma estrutura metálica de aparência resistente. Tinha muitas caixas, uma empilhadeira e grandes canaletas de aço por onde corriam fios a partir de pontos específicos do subsolo até o topo do protótipo de submarino. Uma possibilidade seria jogar a bomba no tanque ou até mesmo dentro do próprio submarino.

Andando mais um pouco para o lado ela encontrou um alçapão de aço bem grande. Ao levantá-lo com auxílio de uma alavanca, notou ser um poço de descartes com uma seção mais rasa e outra

mais funda. Ela não conseguiu mensurar a profundidade da parte mais funda, que se estendia para baixo em uma escuridão interminável. Olhando com cuidado ela percebeu que ali estavam guardadas latas de líquidos inflamáveis.

Cena 71

Anshara subiu por uma rampa de acesso que levava ao topo do submarino, em uma escotilha que dava para seu interior. Chegando lá ela abriu a escotilha, desceu por uma escada de ferro e chegou a um corredor. Colocou vagarosamente a caixa no chão do corredor e subiu. Ao chegar na escotilha, com um olhar rápido, notou a presença de uma criatura feita de fumaça negra se formando ao longe, no local onde o homem havia colocado a caixa.

Cena 72

Anshara desceu sorrateiramente pela rampa e logo se esgueirou para trás dos armários. No momento exato em que se escondeu a criatura feita de fumaça começou a caminhar em direção ao submarino. A respiração do espectro era ruidosa o suficiente para que Anshara, mesmo sem vê-lo, percebesse que ele estava bem próximo. Ela olhou escondida e viu que ele estava entrando no submarino. De alguma forma ele sabia onde procurá-la.

Cena 73

Anshara esperou que o espectro entrasse no submarino, correu silenciosamente pela rampa de acesso e fechou a escotilha. Alguns instantes depois, houve uma pancada forte na escotilha pelo lado de dentro, mas nenhum dos esforços da criatura foram suficientes para abrir o submarino. Ela estava presa. Anshara voltou para o subsolo e agora precisava decidir o que fazer.

Cena 74

Anshara procurou por mecanismos ao redor do tanque do submarino. Com pouco tempo encontrou um grande componente eletrônico, parecido com uma espécie de alavanca, sinalizada com a posição do submarino no tanque. Ela a moveu para baixo e instantaneamente o submarino submergiu até o fundo do tanque. Delas suas contas, já havia passado uns quinze minutos desde o momento que girou o potenciômetro da bomba para uma hora.

Cena 75

Anshara saiu da área próxima do tanque e voltou em direção à escada na qual tinha chegado do futuro. Subiu sorrateiramente, olhando com cuidado para ver se via algum movimento. No final da escada havia uma porta de metal grossa, bem pesada. Tentou abri-la em silêncio, mas o metal pesado friccionou com a parede fazendo um pequeno ruído no corredor que se estendia.

“Sorte não haver ninguém ali”, pensou. Ao final do corredor existiam três portas.

Cena 76

Anshara abriu a porta nomeada como “Descartes”. A porte rangeu brevemente e se abriu para um cômodo escuro e empoeirado. Ela procurou por um interruptor e logo encontrou. As luzes piscaram lentamente até firmarem-se em um amarelado monótono. O lugar estava coberto de estantes de metal populadas com caixas. Ela escutou uma voz grossa murmurando algo lá do fundo. Não era possível detectar a origem.

Cena 77

Anshara foi seguindo pela sala, rodeando as estantes até chegar em um corredor no canto. Lá nos fundos ela avistou um homem amarrado e amordaçado. Era seu pai, anos mais novo. Ela se aproximou dele assustada e tirou o pano que cobria-lhe a boca. Ele estava atormentado, incerto de onde estava, confuso com as palavras.

- Ei garota, um homem me prendeu aqui. O rapaz da limpeza. Corra! Ele foi atrás de minha esposa! Ele está nas escadas da Solitude. Vá atrás dele e tente impedi-lo. Anshara soltou suas cordas, quando ele a interrompeu e disse:

- Não perca tempo comigo! Vá!

Cena 78

- Saía do prédio, esse homem instalou uma bomba no subsolo - disse Anshara. Nesse momento o pai de Anshara ficou desesperado.

- Por Deus, temos que avisar a segurança.

Ele tentou se levantar. Apesar de ainda estar um pouco confuso, conseguiu.

- Minha esposa está sendo perseguida na Solitude, os homens da segurança podem ser encontrados no Main. Agora não sei o que seria mais urgente - disse ele.

Cena 79

- Vá ao Main falar com os seguranças que eu vou ao Solitude ajudar sua esposa - disse Anshara com urgência.

É assim fizeram. Ambos saíram da sala de descartes com pressa e se dirigiram para as respectivas portas. Ao abrir a sua, Anshara se deparou com escadas sinalizadas com placas de radiação. Começou a subi-las rapidamente. Alcançou um patamar com uma porta e paredes de vidro. Dalí ela teve uma visão para um amplo laboratório com grandes tanques, equipamentos eletrônicos desconhecidos e várias caixas. A partir do vidro ela pode ver sua mãe correndo para trás de algumas caixas enquanto um espectro espancava o homem da limpeza. Era o mesmo que havia instalado a bomba.

A cada pancada do espectro uma nuvem de poeira negra se formava com um som abafado. O homem caiu desacordado. O espectro começou a procurar pela mãe de Anshara, seguindo em direção às caixas na qual ela estava escondida. Anshara sabia que de alguma forma o espectro sentia a presença das pessoas e que logo encontraria sua mãe.

Cena 80

Anshara entrou correndo pela porta e gritou para sua mãe:

- Corra!

Isso foi suficiente para que o espectro parasse de caminhar em direção a ela e voltasse sua atenção para Anshara. A mãe dela correu para o fundo do salão, sumindo de vista. Agora a criatura estava vindo em direção a Anshara, fungando fumaça e emitindo um som áspero e aterrorizante.

Cena 81

Anshara saiu pela porta e desceu correndo as escadas. O espectro veio atrás. Seus passos eram largos, como se estivesse saltando. Ao chegar aos primeiros degraus, o espectro quase a alcançou com um pulo ofensivo. Anshara conseguiu escapar e chegou em frente as portas no corredor da escada que levam ao subsolo.

Cena 82

Anshara entrou correndo pela porta Main justamente quando seu pai estava voltando com dois seguranças do complexo. Os três hesitaram quando viram o espectro. Anshara passou correndo por eles. O espectro veio atrás dela, arrancando o batente e a própria porta, expelindo fumaça negra para todos os lados, urrando de raiva. Os seguranças ergueram suas pistolas, mas ficaram inseguros para disparar, estavam trêmulos.

Cena 83

- Ligue o alarme para todos saírem do complexo - disse Anshara. Um dos seguranças correu até uma pilastra vermelha no canto da sala e pressionou um grande botão destacado no centro. Neste exato momento o espectro entrou na sala elétrica principal, se movendo em direção ao segurança. Os demais, Anshara, seu pai e o outro segurança, correram para a porta que saía da sala. Um alarme começou a ecoar pelos corredores, decorado com lâmpadas vermelhas que piscavam furiosas. Quando o segurança que estava na presença de Anshara notou que seu amigo estava sendo ameaçado pelo espectro, hesitou, disparando. Os projéteis acertaram o espectro. Apesar de não tê-lo afetado, foi suficiente para chamar sua atenção. Ele deixou de visar o segurança encurralado e veio na direção deles. Os três correram por um salão e logo encontraram muitas pessoas que deixavam seus postos em direção à saída. Próximo às escadarias de emergência eles se encontraram com a mãe de Anshara.

- Há alguma coisa terrível lá em cima! Alguém o distraiu e eu consegui fugir pelas escadas.

Todos saíram do complexo. Logo que chegaram à garagem, um grande estrondo foi ouvido, acompanhado de um tremor:

"A bomba explodiu", pensou Anshara.

As pessoas se misturaram e muitas delas vieram conversar com os pais de Anshara, afastando-os dela. Ela ficou sozinha próximo a alguns carros. Ela ouviu um ruído, uma voz chamando por seu nome. Ela se aproximou do ruído e sentiu a presença de Maphir, o lobo Soultarin. Ele falou com ela:

- Você conseguiu resolver sua missão. Todo o impacto causado pela bomba foi reconstruído. Você já pode voltar a sua época. O que quer fazer?

Cena 84

- Meu futuro vai ser alterado? - Perguntou Anshara.
- Não - respondeu Maphír. - O que aconteceu não será reescrito, porém a partir desse momento esta linha temporal será diferente. A guerra não vai acontecer, seus pais não precisarão mudar de país e não serão assassinados. Além disso, milhões de pessoas foram salvas. Você interrompeu uma brisa que se tornaria um tornado no futuro. Agora Anshara ouviu a voz da coruja:
- O que vai fazer garota?

Final

- Eu quero voltar ao futuro agora! - Disse Anshara.

A aura do lobo Maphír então disse:

- Muito bem, e assim será feito. Você conseguiu Anshara. Você conseguiu com sua coragem, com sua alma, sua vontade de encarar a vida!

Anshara sentiu sua aura do passado criar um elo com o futuro, desvanecendo aqui, reaparecendo lá. Fechou os olhos no momento em que seus pais retribuíram seu olhar, de longe, em meio à multidão que se isolava na garagem do complexo.

Ela voltou ao futuro, mas não estava sozinha. Os Soultaríns lhe fizeram companhia pelo resto de seus dias.



FICHA DE PERSONAGEM



Obrigado por Jogar!



O Autor



Guilherme Pontes, também conhecido com SirLockee na comunidade rpgística, programador nas horas ociais, zerador assíduo de Resident Evil e amante do RPG nas horas restantes. Exterioriza e partilha do hobby no canal Flecha Mágica que mantém com sua noíva Renata Canevaroli. Certa vez ouviu de seu amigo Lucas Ollyver que “gostaria de jogar todos os RPGs do mundo”. Além dessa meta, resolveu contribuir para o gênero com essa estória de uma garota que viaja no tempo para salvar o mundo.

