

# PELAS MONTANHAS OU PELO MAR

---

**V**OCÊ ESTÁ AGACHADO, FORA DO LAR DO MUSTANGUE, perto da árvore queimada. Seus amigos estão com você, trocando olhares nervosos. Assim como você, eles estão pensando duas vezes. Assim como você, eles sentem o cheiro da morte no ar e imaginam se é a morte deles. Cassie tem uma grande placa de metal com uma corda nas costas, já que o Mustangue sopra fogo. Jack tem um rifle, já que o Mustangue é muito rápido para ser capturado. William tem uma Bíblia, já que o Mustangue é a montaria do demônio. Você tem uma faca porque, no fim, alguém tem que cortar a garganta do Mustangue. É a hora das bruxas, a lua está cheia e o sangue fresco está sobre o solo. O Mustangue certamente correrá esta noite.

**CASSIE** é uma jovem da cidade. Ela é feroz e selvagem. Ela está apaixonada por você. Ao ouvir que você iria matar o Mustangue, ela insistiu em acompanhá-lo. Ela fez um escudo com uma placa de metal e uma corda para protegê-lo do fogo do Mustangue.

**JACK** é um jovem das colinas. Ele é calmo e quieto. Ele olha discretamente para William quando acha que ninguém está vendo. Ele trouxe o rifle de seu pai consigo para atirar no Mustangue. Ele desenhou cruzeiros nas pontas das balas, só por garantia.

**WILLIAM** é um jovem da cidade. Ele é valente e fiel. Ele veio com você nesta noite sem ser chamado. Ele trouxe a Palavra para aplacar o coração sombrio do Mustangue.

# MUSTANG

O MUSTANGUE é um pesadelo vivo: um garanhão negro como piche, com olhos como brasas incandescentes, sopro de fogo e cascos de aço ressonante. Ele é rápido e mortal. Ele é, em forma física, tudo que é selvagem e cruel.

**F**IQUE DE OLHO BEM ABERTO PARA O MUSTANGUE. Se ele te pegar de surpresa, certamente você morrerá. Mas esta é uma longa espera, a noite é fria e alguém trouxe uma garrafa de uísque. Então, seus amigos começarão a conversar para acalmar seus ânimos e passarão a garrafa para manter o calor. Você mal pode reclamar com eles sobre tais confortos. Você é o motivo pelo qual eles estão aqui, no fim das contas. Deixe-os conversarem sobre porque eles vieram com você. Deixe-os perguntar por que o Mustangue tem que morrer. Deixe-os conversar uns com os outros, enquanto você fica em silêncio. Finalmente, antes do sangue no chão secar, dê a cada amigo uma moeda de prata do seu bolso e façam uma oração juntos.

---

PELA FORNALHA QUE VEM NOS PROVAR

# PELAS TRISTEZAS, MAS SEMPRE A CANTAR

**V**OCÊ TEM APENAS TRÊS CHANCES CONTRA O MUSTANGUE. A primeira chance é quando o Mustangue faz sua investida. Seu sopro flamejante estala e seus cascos soltam faíscas. Você tem que aguentar firme e encarar as chamas se quiser ter uma chance. Se Cassie puder protegê-lo do fogo com o escudo, talvez você possa cortar aquela língua flamejante.

*Você se lembra de Cassie parada na beira da velha ponte do trem com você, olhando seus reflexos sombrios nas águas lá embaixo. O sol estava alto e brilhante num céu azul e claro. Ela toca a sua mão...*

A MOEDA DE CASSIE É JOGADA NO SOLO. ELA MOSTRA QUAL O DESTINO DELA. PEGUE-A!

**A** segunda chance é quando o Mustangue corre. Ele é muito rápido para ser pego. Se Jack puder derrubar a fera de longe, talvez você possa cortar as pernas e ela não possa mais correr.

*Você se lembra de Jack batendo à sua porta no silêncio da noite, bêbado e chorando. Sua face estava sangrando e inchada da surra que tomou. Depois, ele balança seu rifle em suas mãos, falando sobre morte...*

A MOEDA DE JACK É JOGADA NO SOLO. ELA MOSTRA QUAL O DESTINO DELE. PEGUE-A!

**A** terceira chance é quando o Mustangue bufar e gritar, invocando o Demônio. Se William puder acalmar a criatura com a Palavra, talvez você possa agarrar o pescoço dela e afundar sua faca em sua garganta.

*Você se lembra de William se ajoelhando no rio ao seu lado, com suas mãos fortes te tirando da água, com uma benção ainda ecoando no ar. Os olhos de William eram claros e gentis. Você se sentiu livre pela primeira vez em anos, mas existe uma pergunta em seus lábios...*

A MOEDA DE WILLIAM É JOGADA NO SOLO. ELA MOSTRA QUAL O DESTINO DELE. PEGUE-A!

O Mustangue foi acalmado. Você deve agir agora!

**A**o se agarrar com o violento mustangue, as moedas de seus amigos saem do seu bolso e caem no chão sangrento. É um sinal, mostrando o seu destino. Você levanta a faca e a move rapidamente para baixo, mas já sabe como isso termina.

## RESUMO

01 \* Junte três amigos ao redor da mesa.

02 \* Peça que eles escolham entre Cassie, Jack e William.

03 \* Diga a eles que todos estão esperando pelo Mustangue na árvore queimada.

04 \* Alguém passará uma garrafa. Você, Cassie, Jack e William devem conversar entre si por um tempo. Não tenha pressa. Isto é importante.

05 \* Quando o Mustangue atacar, grite o alerta.

06 \* Agora, você enfrenta o monstro. Primeiro, Cassie tentará protegê-lo do fogo. O que você está fazendo? O que Cassie faz? Lembre-se de avisar a todos o que o Mustangue está fazendo! Quando o Mustangue quase estiver sobre você, leia sua lembrança de Cassie. A lembrança está incompleta. Você e Cassie terão de mostrar como ela termina.

07 \* Quando a lembrança terminar, jogue a moeda de Cassie. Ela mostrará o destino da jovem, bom (cara) ou ruim (coroa). O que acontece com Cassie? Pegue a moeda dela e avise Jack. O Mustangue está correndo!

08 \* Você e Jack precisam derrubar o Mustangue. O que você faz? O que Jack faz? Quando Jack estiver prestes a atirar com o rifle, leia sua lembrança de Jack. Complete a lembrança e jogue a moeda de Jack, assim como jogou a de Cassie. O que acontece com Jack? Pegue a moeda dele e avise William. O Mustangue está invocando o Demônio!

09 \* Você e William precisam acalmar o Mustangue com a Palavra. O que você faz? O que William faz? Quando William ler a Palavra, leia sua lembrança de William. Complete a memória e jogue a moeda de William, assim como jogou a de Cassie e Jack. O que acontece com William?

10 \* Finalmente, você precisa agarrar o Mustangue sozinho. O que você faz?

11 \* Ao levantar a faca para matar o Mustangue, jogue as três moedas que tem. Caras são boas para você. Coroas são ruins. Você e seus amigos irão ver os resultados para ver o seu destino. O que acontece?

Créditos da versão em português: Tradução de Gilvan Gouvêa, revisão de Igor de Oliveira Costa, editoração segundo o original por Adriana Almeida para a REDERPG. Original: <http://www.onesevendesign.com/mustang/>

# DEUS AOS SEUS FILHOS EM PAZ VAI GUIAR