

A Mula sem Cabeça

Você está de tocaia, nos arredores de onde a Mula sem Cabeça foi vista pela última vez, perto de uma árvore queimada. Seus amigos estão com você e trocam olhares de nervosismo. Assim como você, eles estão reavaliando. Assim como você, eles sentem um presságio de morte e ficam pensando se não seria a morte deles. Célia trouxe uma grande placa de metal com uma corda na parte de trás, por causa do fogo que sai pelo pescoço da criatura, onde deveria haver uma cabeça. Josué trouxe uma espingarda, porque a Mula sem Cabeça é rápida demais para ser capturada. Firmino trouxe uma bíblia, porque a criatura foi amaldiçoada pelos céus. Você trouxe uma faca, porque, no momento derradeiro, alguém vai ter que tirar uma gota de sangue da Mula sem Cabeça para quebrar a maldição. São quase três da madrugada de quinta para sexta-feira, é noite de lua cheia, e dá para ver sangue fresco no chão. A Mula sem Cabeça com certeza vai aparecer hoje.

Célia é uma moça da cidade. É forte e destemida. E está apaixonada por você. Quando ela ficou sabendo que você tentaria acabar com a maldição da Mula sem Cabeça, insistiu em ir junto. Ela fez um escudo com uma placa de metal e uma corda para proteger você do fogo da criatura.

Josué é um rapaz que veio da roça. É calmo e não fala muito. Às vezes, olha rapidamente para Firmino quando pensa que ninguém está prestando atenção. Ele trouxe a espingarda do pai para atirar na Mula sem Cabeça. Por garantia, fez símbolos de cruz nas balas da arma.

Firmino é um rapaz da cidade. É corajoso e leal. Ele veio hoje sem que você precisasse pedir. E trouxe as escrituras para paralisar a alma amaldiçoada da Mula sem Cabeça.

A Mula sem Cabeça é uma criatura aterradora: uma besta de pelagem escura, com labaredas de chamas no lugar da cabeça e ferraduras de prata nos cascos. Ela é veloz e mortal. É a encarnação de tudo que há de bárbaro e cruel neste mundo.

Fique de olhos bem atentos à Mula sem Cabeça. Se ela pegar vocês de surpresa, é certo que todos vão morrer. Mas vai ser uma longa espera. A noite é fria, e alguém trouxe uma garrafa de aguardente. Seus amigos começam a conversar para acalmar os nervos e vão passando a garrafa para manter todos aquecidos. Não tem como você se chatear com esses luxos. Afinal, eles só estão aqui por sua causa. Deixe que eles falem por que vieram com você. Deixe que perguntem por que a Mula sem Cabeça deve ser parada. Deixe que eles conversem entre si, enquanto você fica em silêncio. Por fim, antes que o sangue no chão termine de secar, dê a cada amigo uma moeda de prata do seu bolso e entoe a prece junto a eles:

Passamos pela chuva e também pela enchente

Passamos pelo fogo, pela dor iminente

Mesmo com esses lamentos, devemos cantar

Porque, depois da escuridão, o sol vai brilhar

Vocês só têm três chances contra a Mula sem Cabeça. A primeira é na investida da criatura. O fogo ardente que sai do pescoço da Mula sem Cabeça queima tudo à frente, e os cascos soltam faíscas. Vocês precisam resistir e enfrentar as chamas se quiserem ter uma chance de sucesso. Se Célia puder defender você do fogo com o escudo, talvez você consiga acertar o pescoço da criatura com a faca.

Você se lembra de Célia ao seu lado, na beira de uma ponte alta e antiga, olhando para o reflexo turvo de vocês dois nas águas ali embaixo. Dá para ver o brilho intenso do sol no alto do céu azul. Ela aproxima a mão da sua...

A moeda de Célia cai no chão. E mostra o destino dela. Pegue a moeda!

A segunda chance é quando a Mula sem Cabeça começa a correr para longe. Ela é muito rápida para ser capturada. Se Josué conseguir acertar a criatura de longe, talvez ela tombe, para que você tenha uma oportunidade de atacar.

Você se lembra de Josué batendo na sua porta no meio da madrugada, bêbado e choroso. Ele está com o rosto ferido e inchado depois de levar uma surra. Mais tarde, ele segura a espingarda e começa a falar sobre morte...

A moeda de Josué cai no chão. E mostra o destino dele. Pegue a moeda!

A terceira chance é quando a criatura relinchar violentamente, mesmo sem ter uma cabeça para produzir os sons. Se Firmino conseguir paralisar a Mula sem Cabeça com as palavras sagradas, talvez você consiga agarrá-la e fincar a faca no pescoço da criatura para tirar um pouco de sangue.

Você se lembra de Firmino ajoelhado no rio ao seu lado e, com as mãos fortes, tirando você da água. As preces ainda ecoam no ar. Os olhos de Firmino são puros e gentis. Você se sente livre pela primeira vez em muito tempo, mas ainda tem uma pergunta a fazer...

A moeda de Firmino cai no chão. E mostra o destino dele. Pegue a moeda!

A Mula sem Cabeça está paralisada. Você deve agir agora!

Quando você agarra a criatura feroz, as moedas dos seus amigos escapam do seu bolso e caem em cima do chão sujo de sangue. É um presságio, indicando seu destino. Você levanta a faca e dá um golpe rápido, já sabendo como a história vai terminar.

Resumo:

1. Junte três amigos em volta da mesa.
2. Peça que eles escolham entre Célia, Josué e Firmino.
3. Diga que vocês estão esperando a Mula sem Cabeça perto da árvore queimada.
4. Alguém vai passando a garrafa para os outros. Você, Célia, Josué e Firmino devem conversar um pouco. Não se apressem, esta parte é importante.
5. Quando você avistar a Mula sem Cabeça vindo, dê o aviso!
6. Agora, vocês vão enfrentar a criatura. Primeiro, Célia vai tentar proteger você do fogo. O que você faz? O que Célia faz? Você precisa se lembrar de avisar a todos o que a Mula sem Cabeça está fazendo! Quando ela estiver quase alcançando vocês, leia a sua memória com Célia. Ela está incompleta. Você e Célia vão ter que mostrar como ela termina.
7. Quando a memória acabar, você joga a moeda de Célia. A moeda mostra o destino dela: bom (cara) ou ruim (coroa). O que acontece com Célia? Pegue a moeda dela e dê o alerta para Josué. A Mula sem Cabeça está correndo!
8. Você e Josué devem derrubar a Mula sem Cabeça. O que você faz? O que Josué faz? Quando Josué estiver prestes a atirar com a espingarda, leia a sua memória com ele. Completem a memória. Depois, jogue a moeda de Josué, assim como você fez com Célia. O que acontece com Josué? Pegue a moeda dele e dê o alerta para Firmino. Vocês podem ouvir o relinchar violento da Mula sem Cabeça!
9. Você e Firmino devem paralisar a Mula sem Cabeça com as palavras das escrituras sagradas. O que você faz? O que Firmino faz? Quando Firmino for ler as escrituras, leia a sua memória com ele. Completem a memória. Depois, jogue a moeda de Firmino, assim como você fez com Célia e Josué. O que acontece com Firmino?
10. Por fim, você deve partir para o embate corporal com a Mula sem Cabeça. O que você faz?
11. Quando você levantar a faca para atingir a Mula sem Cabeça, jogue as três moedas para o alto. Cara é um bom sinal para você. Coroa é ruim. Você e seus amigos vão olhar o resultado das moedas e ver o destino de vocês. O que acontece?