UMA AVENTURA
CHUME LABS

UMA AVENTURA
CHUME LABS

PAC E MIKE

COM GUSTAVO MAGNANI

intrinseca

Copyright © 2018 by TazerCraft Entretenimento
TazerCraft: Uma aventura Chume Labs é um projeto
de Pac, Mike e Gustavo Magnani.

ILUSTRAÇÕES DE MIOLO E DE CAPA
Rodrigo Rizo

ARTE DE CAPA
Aline Ribeiro

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO
Julio Moreira | Equatorium Design

REVISÃO
Rayssa Galvão
Cristiane Pacanowski

IMAGEM DA PÁGINA 56
Shutterstock | Rich Carey

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

R614t
Rodrigues, Mikhael Linnyker F., 1998-
TazerCraft : uma aventura Chume Labs / Mikhael Linnyker F. Rodrigues, Tarik Felipe A. Pacanhan, Gustavo Magnani ; ilustração Rodrigo Rizo. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Intrínseca, 2018.
192 p. : il. ; 21 cm.

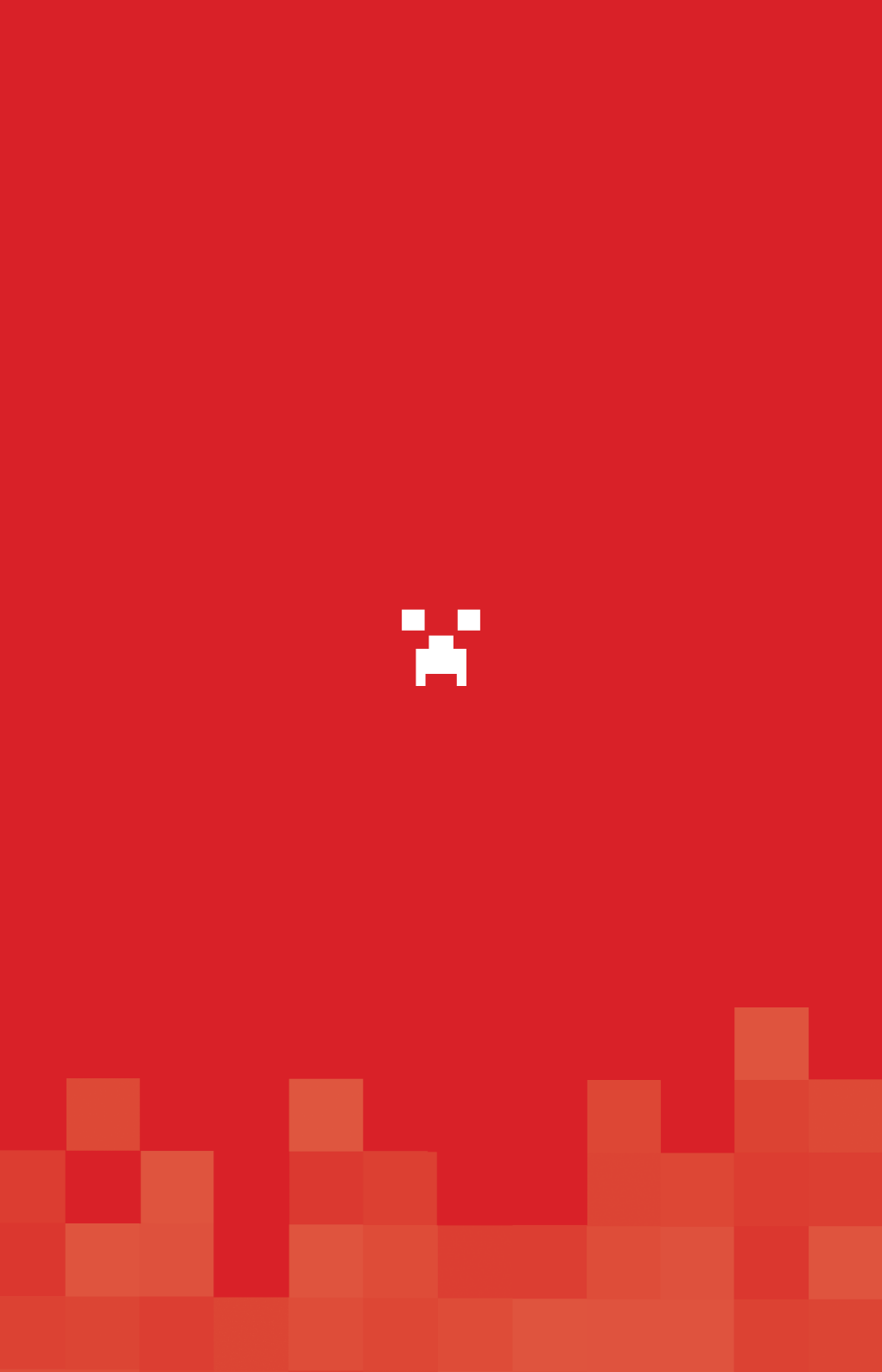
ISBN 978-85-510-0296-4

1. Ficção infantojuvenil brasileira. I. Pacanhan, Tarik Felipe A. II. Magnani, Gustavo. III. Rizo, Rodrigo. IV. Título.

17-46692

CDD: 028.5
CDU: 087.5

[2018]
Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Intrínseca Ltda.
Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar
22451-041 – Gávea
Rio de Janeiro – RJ
Tel./Fax: (21) 3206-7400
www.intrinseca.com.br



Eu sei, eu sei. Esta é uma história sobre Pac e Mike, e é deles que você quer saber. Mas, acredite, também é importante conhecer um pouco mais sobre mim, o narrador da aventura que está prestes a começar. Sou um zanumi — o que, caso não saiba, é uma raça que não desperta lá muita simpatia, portanto é possível que você já tenha conhecido um zanumi que agiu de forma bem grosseira. Eu até gostaria de dizer que provavelmente a indelicadeza foi um mal-entendido, que ele estava em um dia ruim... mas quando é que um zanumi está em um bom dia? Eu mesmo nunca vi, e olha que vivo com eles desde que nasci! (Bom, com exceção do período em que fui expulso da escola por ser "feliz demais". Tenho que admitir que a punição foi justa, porque cometi o absurdo de

levar um bolo no dia do meu aniversário para cantar parabéns com meus amigos. Zanumis não comemoram aniversário.)

Apesar de eu ser um excelente contador de histórias, assim como 82% da minha raça, nunca soube muito bem como começar uma. Sempre rola aquele branco. Tipo em redação da escola, sabe? Que a gente não tem muita ideia de como começar. A diferença é que comigo foi assim a vida inteira... Peraí. Então quer dizer que, tecnicamente, eu nunca saí da escola? Bem que minha mãe vivia me dizendo para virar caçador de fantasmas: eles ganham bem, têm carteira assinada, férias remuneradas e até plano de saúde!

Mas uma coisa posso garantir: contar a história do Pac e do Mike é 999 vezes mais emocionante/tenso/louco/aterrorizante do que caçar fantasmas. E não tem férias nem descanso para o almoço, não, senhor, porque esses dois não sossegam nunca, jamais, em nenhum momento. Sério, é meio cansativo. Toda hora tem uma aventura diferente, um braço quebrado, um vilão indestrutível ou uma nova cidade descoberta.

A dica que posso dar, seja você um zanumi, um trapio ou até mesmo um humano, é muito simples: feche

os olhos... Não, não feche os olhos! Como você vai ler se fechar os olhos? Só finja que fechou, então. Feche os olhos de mentirinha e se concentre bem no que vai ler a seguir. Nas próximas páginas vocês vão conhecer:

dois moleques bem *incríveis;*

uma cabeça ambulante bem *nervosinha;*

um planeta completamente diferente de tudo que você já viu ou ouviu;

três criaturas lendárias;

um ex-rei que se recusa a aceitar o fim de seu reinado e que quer acabar com a alegria do mundo.

Acredite, isso é só o começo.

Muito prazer, eu sou o Yög. Tenho 3,47 metros de altura, 261 histórias já contadas por aí (e só em 223 delas o personagem principal veio a falecer), moro na Ilha Que Tudo Vê Mas Não É Vista e estou doido para começar a contar a história da incrível batalha pelo riso contra o ex-rei Hilário de La Mancha.

1

O INVENTOR, O INTRÉPIDO E A CABEÇA MAIS DO QUE IRRITANTE

Faltando apenas 4,38 segundos para bater o sinal da última aula antes das férias, Pac levantou a mão para fazer a sétima pergunta seguida. A verdade é que, antes mesmo de o garoto abrir a boca e questionar se a polaridade das moléculas orgânicas afetava suas propriedades físicas e químicas, o professor já respirou fundo e balançou a cabeça, agoniado, anunciando:

— Por hoje chega, Pac. E chega por este ano. Chega dessa escola, porque estou me aposentando.

Os alunos comemoraram, bolas de papéis foram atiradas pela sala, e Luani da Silva, assim como o pro-

fessor, saíram dando estrelinhas pelo corredor. Pac, por sua vez, apenas deu de ombros, recolheu seu material e voltou para casa sozinho.

"Sozinho?", você deve estar se perguntando. "Cadê o Mike?" Fique tranquilo, leitor. Está tudo bem com ele, já que o único movimento que fez até agora foi rolar de um lado para outro na cama e alegar que não se sentia bem para ir à escola. Mas, se ele imaginou que teria paz, errou feio.

As mães mandaram Gutin cuidar do menino. Para quem não sabe, Gutin é uma cabeça ambulante incapaz de cuidar de qualquer coisa; sua única e exclusiva habilidade é atrapalhar. Tá bom, tá bom. Nem sempre ele atrapalha, mas é que eu não tenho muita paciência com cabeças ambulantes. Que fique registrada aqui a minha má vontade com essas criaturas.

Gostaria também de registrar o meu amor por outras duas criaturas maravilhosas: as mães de Pac e Mike. Ou melhor, peraí, deixa eu explicar: cada um tem a sua mãe. Elas são amigas de faculdade, formadas em física nuclear e duas das mais renomadas cientistas do planeta.

As mulheres criaram um dos maiores e mais avançados laboratórios da Terra, o Chume Labs. O lugar é tão grande que é comum visitantes se perderem lá dentro. Em uma das vezes, o próprio Gutin desapareceu e levou três dias para dar as caras. Ele nunca contou sobre o que viu enquanto estava perdido, mas, desde então, vaga pelo laboratório com um GPS na boca.

Gutin, que também mora com todos eles, foi uma das razões que as levaram a estudar Nemi, o planeta de origem de Gutin. Depois de uma tempestade intensa, ele simplesmente apareceu perto do campus da universidade, todo machucado. As mães o acolheram, e com o tempo Gutin virou meio que um primo da família. Mas essa história fica para outro dia.

Por falar nisso, as cientistas estão no 8º Congresso Científico Superimportante, apresentando um projeto sobre a translocação do planeta Terra para o planeta Nemi. Caso você não saiba, o que é perfeitamente normal para sua idade, "translocação" significa "movimento de algo para outro lado ou outra posição".

Nunca tenha vergonha de perguntar o que não sabe — é só assim que zanumis, humanos ou qualquer espécie podem aprender. Por favor, não seja como

aqueles kulamis detestáveis, que acham que sabem absolutamente tudo sobre todos os assuntos, mesmo nunca tendo conseguido construir sequer uma casa de dois andares. Ah... não vamos perder nosso tempo com eles.

Nemi é tipo uma Terra às avessas. Fica na galáxia Sombrero e se conecta com a Terra por meio de portais, buracos negros e, em uma raríssima ocasião, por um ralo de banheira. Lá, há quase todo tipo de criatura. São tantas que é até difícil citar, mas é bom que você já conheça três que serão muito importantes nesta história: unicórnios coloridos com poderes mágicos, um tenebroso dragão das profundezas chamado Dakgra e um guru com cabeça de pássaro e tromba de elefante. Em Nemi, o que os humanos chamam de fantasia é a mais pura realidade. Alguns de vocês até já vieram para cá e tiveram experiências que outros humanos passaram a chamar de lendas.

Ao chegar em casa depois da escola, Pac dá de cara com Mike jogando um game de terror e Gutin encolhido em um canto, de olhos fechados, apavorado.

O quarto dos meninos é bem grande, dividido em duas partes, cada cama em um lado. A parte do Mike tem pôsteres de filmes, estante para livros de fantasia e ficção científica, além de alguns de poesia clássica de séculos atrás. Ninguém sabe explicar essa obsessão dele com poemas.

A área do Pac também tem pôsteres, mas da tabela periódica, das Leis de Newton e das Equações de Maxwell. E, claro, como não poderia faltar: suas invenções, uma mais louca que a outra — e não tão úteis assim, verdade seja dita.

No centro do quarto está a paixão dos dois meninos: os games. Com mães cientistas, você pode imaginar que tudo é do bom e do melhor e da mais alta tecnologia. Os computadores têm o triplo da altura e do peso de Gutin. As torres e os monitores são transparentes, e as peças brilham no escuro, mudando de cor a cada segundo. O refrigerador do computador é tão potente que, às vezes, os meninos precisam colocar um casaco para ficar dentro do quarto. Além dos PC's, eles têm um Playstation 4, um Xbox One e um Nintendo Switch. Mas apenas uma televisão, porque assim os dois sempre jogam juntos ou aprendem a dividir —

nem sempre isso dá certo, vale dizer, e volta e meia rola uma briguinha.

— Mike, para de jogar esse jogo, por favor, por favor, eu não aguento mais de tanto medo, moço — reclamou Gutin.

— Não acredito! — gritou Pac, com os olhos arregalados. — Você já chegou nessa parte? Vai mais pra lá, deixa eu sentar. Quando morrer, sou eu, hein?

— Ah, não! São duas vidas pra mim. Não sabia que você ia chegar agora, tô só com metade de hp — retrucou Mike.

— Nossa, Mike, para de ser chorão, você jogou a manhã inteira.

— Jogou mesmo — denunciou Gutin.

Mike o fulminou com os olhos. A intromissão da cabeça falante fez com que um espírito sombrio o eliminasse do jogo. Pac roubou o controle e assumiu a partida. Espíritos surgiam na tela, e a música aterrorizante ficava mais alta conforme Pac disparava pelos corredores. Gutin mal conseguia respirar.

— Chega! Chega! Chega! Vamos sair desse quarto! Vamos lá fora fazer alguma coisa. Por favor! Por favor! — implorou.

— Só uma coisa muito boa pra me tirar daqui agora — disse Pac, e Mike concordou.

— Jogar futebol? — sugeriu Gutin. Os dois meninos fizeram que não. — Nem se eu for a bola?

Mike chegou a considerar a proposta, mas logo concluiu que aquilo nunca daria certo: a cabeça quadrada de Gutin só ia ficar quicando de um lado para o outro e seria impossível jogar.

Gutin estava tenso, pois suas próximas palavras mudariam a vida de todos os presentes e de basicamente dois mundos inteiros. Não culpem a cabeça ambulante. A dúvida era cruel, mas o pavor provocado por aquele jogo foi maior, e Gutin fraquejou.

— E se eu levar vocês até o Porão das Inutilidades?

No mesmo milésimo de segundo, Pac arremessou o controle para longe, Mike comemorou, os dois se abraçaram e, a partir daquele momento, suas vidas jamais seriam as mesmas.