

éride

éride ('eridē) - luta pelo poder

Certa vez ouvi sobre eles...

Eram mais que humanos;

Eram menos que deuses.

Passei através de uma parede.

Olhei pela janela.

Fitei-os em seus olhos.

Um tecido místico os cobria.

Uma fúria luminosa feria seus inimigos.

O céu falou-me. Não eram mais do que foram seus antepassados.

Também a relva falou-me. Não seriam menos que os seus sucessores.

Neste exato momento eu soube que na verdade...

Eram mais que os deuses.

Mesmo que seus olhos mostrassem...

toda a fragilidade humana...

Prefácio

O que você leitor tem em mãos é mais do que um simples livro. Este livro apresentará a você muito mais do que histórias para serem lidas e recordadas no futuro: ele traz à você possibilidades. Vastas possibilidades.

Este livro é mais do que um simples veículo de leitura. É uma maravilhosa forma de expor nossas idéias. Este livro é um Jogo, mas em primeiro lugar uma forma de expor nossos desejos e nossos sonhos através do R.P.G. Tentamos através deste livro introduzir ainda mais a mitologia grega em nosso país utilizando este tipo de jogo que esta cada vez mais sendo difundido no Brasil e pelo mundo a fora.

Levamos muito tempo para conseguir termina-lo. E realmente esperamos que vocês desfrutem deste novo R.P.G brasileiro.

O que é Rpg

R.P.G. é uma sigla da língua inglesa que significa: Role Playing Game, ou, em Português, jogo de interpretação de papéis. Trata-se basicamente de um jogo que permite aos participantes a possibilidade de encenar aventuras imaginárias por meio da interpretação de personagens fictícios.

Com certeza em algum momento você já deve ter participado de brincadeiras nas quais você simplesmente fingia ser um personagem qualquer, como um policial por exemplo, ou um bandido, um índio. Você se divertiu fugindo ou correndo com seus amigos, como se fossem realmente o que imaginavam ser. Policiais que caçavam bandoleiros, em meio de brigas falsas e muita diversão. E é esta a verdadeira essência dos jogos de R.P.G, imaginar ser o que não é.

É como em um teatro, aonde os atores - os Jogadores - representam personagens criados pelo autor da peça - o Mestre - em uma história qualquer, mas com uma grande diferença: não há um roteiro pré-definido. Tudo depende dos próprios jogadores. O Mestre não diz o que o jogador deve fazer; apenas apresenta uma situação aos personagens, e os nossos “atores” decidirão seus futuros no jogo.

Entretanto há regras que devem ser respeitadas. Elas existem para ajudar a interpretação e o desenrolar da história. Às vezes surgem discussões do tipo “- Claro que eu acertei você!”, “- Acertou? Mas eu estava atrás daquela parede!”. As regras servem justamente para acabar com estes problemas. O mestre jogará alguns **dados**, e eles irão dizer se o personagem realmente conseguiu realizar o que queria. Levantar, uma pedra, acertar alguém, concluir algum ritual ou pular um grande buraco. Cada personagem possuirá um atributo com um valor definido. Um número que dirá o quão forte ele é, inteligente, rápido, e assim por diante.

Os Dados são o material básico de um jogo de R.P.G, além das fichas dos personagens. São eles que serão jogados e testarão os atributos físicos, mentais, espirituais e outros, necessários para as ações dos personagens. Não são, no entanto, utilizados o tempo todo. Há ações que são consideradas tão inacreditavelmente simples (como abrir uma porta destrancada ou ler uma página de um livro, por exemplo) que não exige a necessidade de rolar os dados.

Aqui ninguém ganha. Vencer não é o objetivo dos Jogos de R.P.G., mesmo que muitas vezes pareça o contrário. Criamos este R.P.G. para divertir, assim como os demais R.P.Gs. publicados aqui no Brasil e pelo resto do Mundo. Você estará na companhia de colegas e amigos, mesmo que você esteja em uma convenção de R.P.G. e rodeado por pessoas estranhas que você nunca viu antes. Estes jogos servem para aumentar o espírito heróico e a união entre quem participa das histórias contada pelo Mestre, que não estara ali para castigar ou aniquilar seus jogadores, mas sim para promover a diversão, e aumentar a capacidade de interpretação e a imaginação de cada um.

Então o que podemos concluir? Bom, o que realmente importa é que o R.P.G. lhe permite fingir ser algo que você sempre quis ser por alguns instantes. Você um dia já quis voar? Nos R.P.Gs você poderá voar. Basta ter imaginação, e juntar alguns amigos para ingressar em um mundo estranho e fascinante de fantasia e diversão.

Éride

Neste R.P.G. você faz o papel de um Detentor, um Filho Divino, uma prole dos deuses. Como tal, você possui habilidades e poderes especiais nunca antes imaginados. Os humanos são raça inferior, devendo, por este mesmo motivo, serem respeitados e protegidos. Com grande poder, virão grandes responsabilidades. Você combaterá outros Detentores, cujas crenças vão contra tudo em que acredita. Terá que fazer isso sem desrespeitar as leis de sua sociedade e nem as da sociedade humana. Infelizmente, aqueles que serão caçados, por você, irão da mesma maneira, querer sua cabeça separada do pescoço. Aqui, suas habilidades combativas serão extremamente relevantes.

Sendo Detentor, você torna-se possuidor de diversas características. A saber:

- Controle sobre o poder místico com o nome de Energia;
- Longevidade: você viverá quatro vezes mais que um humano comum
- Atributos físicos superiores aos do Homem;
- Imunidade mística a projéteis de grande velocidade e resistência igualmente sobrenatural aos demais ataques;
- Sono, Comida e Bebida são praticamente desnecessários. Normalmente você só praticará tais atos em situações extremas;
- Cansaço, quase inexistente. Você será capaz de realizar atividades físicas e/ou mentais durante longos espaços de tempo, variando apenas com a situação presente;
- Habilidades especiais dependentes de seus dogmas e crenças que serão entregues a você pelas mãos piedosas de seus pais, os deuses.

Você será mais uma peça de um grande jogo. De uma Grande Guerra. De uma Guerra de Deuses. Sua missão é lutar sem hesitação pelas Forças. Você será apenas um soldado divino criado pelos Deuses. Será mais um de muitos guerreiros cujo objetivo é única e exclusivamente a batalha. Você deverá lutar com furor para eliminar seus inimigos, aqueles que guerreiam pelas outras Forças, e fazer com que um dos Círculos predomine na Última Idade. Assim ordenam os deuses.

Esse é o seu destino.

A Mitologia Grega

Em **ÉRIDE** a Mitologia é muito importante. Tudo o que aqui está grafado, assim o foi baseado na Mitologia de um dos povos mais brilhantes da humanidade: os Gregos.

Conforme a Grécia Antiga, não havia apenas um deus, mas vários. Inúmeros. Tantos que seria necessário que passássemos nossas vidas a enumerá-los. Havia um Deus para cada emoção humana, para cada fenômeno da natureza, para cada gesto, para cada ato por mais simples que fossem. Foram os deuses que deram forças ao povo grego. Que empurraram-nos para cima mesmo quando a Grécia estava debatendo-se em agonia em meio a guerras infundáveis. Os Gregos, por sua vez, não esqueceram seus deuses. Sacrifícios e rituais de agradecimento encheram os olhos dos Pais Celestiais.

ÉRIDE oferece a você a chance de encontrar um pouco desta riquíssima mitologia moldada às formas do R.P.G. O que tem em mãos neste exato momento é, acima de um jogo de interpretação de papéis, o primeiro Role Playing Game mitológico de que nós temos notícia. Tentamos, ao máximo, aprisionar o espírito deste povo guerreiro nestas páginas. Infelizmente o que você observará aqui, não serão fatos límpidos e nem mesmo totalmente de acordo com as lendas, pois foi necessário que adaptássemos muitos contos mitológicos às nossas necessidades. Esperamos que você, profundo conhecedor dos costumes gregos e de sua religião, não culpe-nos por isso. Ainda tratando-se do “infelizmente”, não pudemos comprimir sequer uma milionésima parte do que é essa extraordinária cultura.

Mas, continuaremos tentando...

Cenário

O cenário de **ÉRIDE** é uma Terra alternativa, na qual criaturas de grande poder combatem entre si. Estamos no ano de 2009, em uma Terra que não se difere muito da nossa de 2000 e poucas mudanças são perceptíveis. Nove anos se passaram, e a humanidade continua mesquinha e corrupta. A tecnologia alcançou um alto nível, mas apenas alguns poucos possuem acesso a estes benefícios da ciência. O que se tem em termos high-tech é propriedade dos poderosos. Os pobres estão morrendo e os ricos estão sufocados em seu próprio luxo.

Talvez as grandes cidades estejam mais sujas, as vilas interioranas estejam mais pobres, e o clima de urbanização esteja insuportável. Os personagens principais de nossa trama, os Detentores, vivem entre automóveis e deuses. Não, os Deuses nada podem fazer para nos proteger ou nos salvar. Na verdade, não ligam a mínima. Nascemos de um imprevisto. Nossa raça nunca fora planejada, e agora dominamos uma Terra, outrora, reinada por criaturas bizarras, deuses e detentores.

A população sabe que eles, os Detentores, existem, mas não acreditam em suas histórias e os crucificam, os caçam e assumem todo tipo de preconceito a seus respeito. Os Detentores nada podem fazer a não ser proteger aqueles que os condenam (os humanos) por serem uma raça inferior à deles.

As lutas são constantes. Detentores combatem a toda hora, em todo lugar, burlando ou respeitando as regras impostas pela sociedade humana. Eles fazem o possível para cumprir com o acordo, mas a batalha travada por estes seres é ainda maior do que as leis mortais. Eles devem lutar e um dos três lados deve permanecer ainda de pé pronta para governar a Terra no fim da guerra. Isso é a Batalha Primordial. Isso é a Grande Guerra entre o Bem, a Neutralidade, e o Mal e ela é grande o suficiente para passar por cima de qualquer coisa. Isso é a Éride.

Capítulo I – A Entrada

O Começo

Ele era apenas um arqueólogo. Talvez fosse um dos bons ou talvez não exercesse a profissão tão bem assim. Ele só ia para onde era cômodo; ele com os seus companheiros de trabalho. Quando aparecia alguma coisa interessante em algum lugar interessante, eles colocavam um monte de coisas em um monte de malas e jogavam tudo dentro de um furgão branco. O arqueólogo sentava-se no banco da frente e dirigia. Às vezes colocava um cigarro na boca e ficava lançando aquela fumaça pela janela. Dizia, que o ajudava a raciocinar.

Naquele dia foi tudo igual. Algumas pessoas dentro de um furgão, falavam de coisas sem importância, umas para as outras. O arqueólogo fumava seu cigarro e rodava o volante com certo descaso. Seu rosto canalizava o cansaço causado por uma rotina imutável. O trabalho era exaustivo. Todos sabiam o que os esperavam.

Demorou muito para que chegassem. Um lugar arenoso, árido, cercado uma pequena aldeia em um país estranho. O grupo saiu do furgão e começou a montar toda a parafernália do lado de fora. Foram combinados os lugares que seriam perfurados e onde colocariam as barracas. Mais um monte de besteiras foi exalado de todas as bocas e as risadas resultantes se faziam ouvir ao longe.

O arqueólogo começou o seu trabalho. Tirou o cigarro da boca e aproximando-se de um aldeão, explicou-lhe o que estava acontecendo, perguntando-lhe se havia algum tipo de problema por ali. Com um ar pensativo, colocou o cigarro na boca novamente, deu uma tragada profunda cuspidando muita fumaça. O aldeão não sabia o que responder. Apenas balançou a cabeça. O arqueólogo prosseguiu gesticulando para seus colegas, regurgitando uma centena de termos técnicos.

Mesmo durante o trabalho as palavras sem importância continuavam a sair das bocas de todos. Era difícil crer, que chegariam a algum lugar com tantas gargalhadas. Após algumas horas, todos estavam irritadiços e tinham deixado de lado suas frases sem sentido. A penetração era profunda.

O arqueólogo jazia suado deitado no chão, esguichando água sobre seu rosto castigado pelo sol. O chão ao seu redor, estava todo esburacado. Ninguém mais tinha esperanças de que ali, achariam alguma coisa. Alguém deu a idéia de “- vamos parar por hoje”. O arqueólogo não se levantou nem mudou o semblante. Apenas mandou que continuassem. Iniciou-se uma grande discussão na qual, os demais afirmavam que não eram animais ou escravos. Estava ficando tarde e eles insistiam em descansar. O arqueólogo, que tinha alguma autoridade no grupo, permanecia deitado, ordenando de maneira mesquinha, que continuassem. Eles obedeciam.

O grupo de arqueólogos que perfurava e tateava a terra em volta de uma pequena aldeia, estava ali há mais tempo do que desejavam. A noite chegava. O céu estava coberto de nuvens. O frio fazia com que todos usassem agasalhos pesados e luvas de lã por dentro das luvas plásticas. Seus dedos deslizavam fugazes entre os montes de terra e seus pequenos instrumentos de busca, feitos de metal, abriam caminho no cascalho. Os ruídos que se ouviam desde as 8 horas da manhã eram como uma microfonia para todos. Exceto para o arqueólogo que os consideravam agradáveis. Ele estava obstinado. Arrastava seus colegas consigo. Parou um pouco de mexer na cratera que tinham feito. Enfiou a mão no bolso da camisa e viu que só tinha mais dois cigarros. Resolveu deixá-los para mais tarde. Ia fechar o bolso quando alguma coisa muito pequena caiu dentro dele. Uma gota de chuva. Olhou em volta e viu que todos observavam o céu. Viu um grande raio que caía a alguns centenas de metros dali com um estrondo ensurdecedor. Uma tempestade irrompeu sobre a pequena aldeia...

O arqueólogo ouviu um som horrível. Algo como um grito de agonia reverberando em todos os lugares. Tapou os ouvidos com força. Era horrendo demais para se ouvir. Era como se o som entrasse por cada poro de seu corpo. Caiu de joelhos, mas não sentiu o chão. Tentou se manter o mais encolhido possível. Sentia frio, muito frio. Isso somava-se à agonia inexplicável que adentrava seu espírito. Repentinamente, abrindo os olhos, viu que estava na cama de um aldeão. Agora tudo estava claro. Lembrara de todos os

detalhes. A chuva tinha começado e os aldeões tinham oferecido abrigo. Olhou para o relógio em seu pulso, eram três horas da manhã. O arqueólogo respirou aliviado e, ao som da chuva que ainda caía, voltou a dormir.

No dia seguinte o arqueólogo foi acordado pelo som das picaretas e das explosões de dinamite. Uma garoa fina ainda caía. Após um breve café da manhã saiu e colocou seu penúltimo cigarro na boca. Com as mãos na cintura, observou sua equipe que estava trabalhando para ele. Eles sequer sabiam o que estavam procurando, mas ainda assim trabalhavam dia e noite, com sol ou chuva. Aquela coisa estranha que sentiu durante o pesadelo começou a voltar. Um medo, uma agonia... ansiedade. O arqueólogo correu para um canto da aldeia onde ninguém pudesse vê-lo e com a boca aberta grunhia como se algo estivesse entalado em sua garganta. Seu escasso café da manhã caiu na relva misturado a um pouco de nicotina. Socorreram-no e lhe perguntaram se estava bem. Não estava. Nem um pouco. Tinha perdido um cigarro.

A chuva logo voltou ficou mais forte para que continuassem a escavar. Cobriram as perfurações com gigantescas lonas para impedir que a chuva estragasse todo o trabalho. Todos passaram o dia na aldeia, dentro da casa de um nativo. Aproveitaram para continuar a falar de coisas sem importância, só para passar o tempo e foram dormir mais cedo.

O arqueólogo olhou para os lados. O silêncio dominava tudo ao seu redor, isso o deixava nervoso. Ele só via a escuridão. Além dela, nada. Sentou-se em alguma parte deste nada e enfiou a mão no bolso em busca do último cigarro. Não encontrou. Foi quando aquele grito de frustração invadiu o nada em que estava mergulhado o arqueólogo. Ele sentiu tudo outra vez. A dor. A agonia. A depressão. No meio de tudo isso, começou a distinguir uma voz. Seus olhos se abriram. A chuva caía impiedosamente. Era quatro e meia da manhã. O arqueólogo não conseguiu mais dormir.

A tempestade castigava a pequena aldeia. Os ventos eram desconhecidos e ameaçavam destruir tudo o que havia sido feito. Embora todos estivessem apreensivos, o arqueólogo tentava manter a serenidade. Após se levantar, tentou novamente fumar seu último cigarro mas não o achou no bolso. Ele sabia que era ridículo, mas começou a achar que, talvez, seus pesadelos fossem mais reais do que julgava. Isso o assustava, mas ninguém poderia dizer tal disparate olhando para seu rosto. Mais um dia foi consumido por palavras sem sentido e gargalhadas desconexas. Desta vez não para passar o tempo, mas para esquecer o que se passava lá fora. Era provável que uma enchente estivesse em curso...

Havia muito tempo que o arqueólogo não fazia o que estava fazendo agora. Estava ajoelhado no chão, sussurrando baixinho suas preces. Permaneceu assim durante alguns minutos daqueles intermináveis momentos e depois deitou na cama. Entre as cobertas encontrou algo. Era seu cigarro. Pensou ... deixaria para o dia seguinte. Não passou-se muito tempo para que o arqueólogo estivesse imerso em sono profundo.

Seus olhos se abriram. Ao seu redor a escuridão reinava. Ele sabia o que viria a seguir. E esperava por aquilo. Gritou para que o deixassem em paz. Mas, ao invés de um lamento, o que se ouviu, foi uma voz cansada, quase fúnebre. Aproximava-se lentamente entoando uma canção quase chorosa. O arqueólogo forçou um pouco a vista e viu uma pequeníssima luz. Algum tempo depois a cena completou-se e ele pôde distinguir um velho magro, curvado pela idade carregando um candelabro. O velho disse que sabia o que era aquele lamento que ouvira. Perguntou se queria saber. O arqueólogo estático com a cena, não sabia o que responder. Apenas balançou a cabeça positivamente e ficou ouvindo as palavras estranhas de uma língua morta dançando na sua cabeça. Foi aí que ele acordou. Não mais assustado, mas curioso. Pensou por uns instantes. Estendeu a mão para alcançar a mala. Sentou-se na cama e colocou a mala sobre o colo. Começou a tirar objetos de dentro dela de maneira quase que desesperada. Enfim, sacou um enorme exemplar com capa de couro. Folheou-o insistentemente até encontrar o que procurava. Era uma frase estranha mas para ele, extremamente familiar. Analisou-a com cuidado e procurou sua tradução. Ficou durante algum tempo parado, olhando para o livro. Fechou-o em seguida e deitou-se outra vez, vindo a dormir com um sorriso nos lábios.

Na manhã seguinte o arqueólogo sequer tomou o café. Acordou antes de todos. Jogou água fria em cada um deles. Quando estavam de pé, colocou a mão na cintura e disse com certa veemência que todos podiam ir embora. Perguntaram-lhe se estava falando a sério. Se estava passando bem. Tiveram resposta positiva e mesmo desconfiados, começaram a arrumar suas coisas. Antes do começo da tarde o grupo de arqueólogos estava longe da pequena aldeia...

Depois de agradecer a estadia, o arqueólogo saiu da casa do nativo que o aceitara como a um filho. Mudou-se para a sua barraca no campo arqueológico. A chuva ainda não havia cessado. O nível da água já

ameaçava invadir os lares dos nativos. A barraca tinha dois centímetros de água mas parecia não se importar. Acomodou suas coisas em um lugar a salvo da chuva e saiu com um pesado sobretudo bege. Andou por algum tempo, subindo e descendo colinas. Parando perante a uma caverna que adentrava o solo, parecia que havia chegado. Apesar da profundidade assustadora, ele não hesitou em entrar. Estava muito escuro e úmido lá dentro. O arqueólogo tirou uma lanterna do bolso do sobretudo, acendeu-a e começou a andar. Ele não aparentava medo, talvez realmente não o tivesse. Foi então que, bem no fundo da caverna, ele encontrou. Exatamente como o velho o dissera em latim arcaico. Um livro com a capa perdida e páginas amareladas pelo tempo. Após folheá-lo, viu que era um diário. Um diário que continha os mais incríveis segredos que se poderia guardar através dos séculos...

Capítulo II - A Criação

Diário de Spring

Meu nome atual é Spring. Não sei qual seu significado, mas me pareceu um bom nome. Sou vidente e estudioso das artes místicas, mas sou, acima de tudo, um viajante das dimensões. Deixe-me explicar melhor: A dimensão em que vocês vivem não é única. Temos milhares de outras dimensões. Cada uma tem as suas características próprias. Nenhuma é melhor ou pior (embora muitas vezes pareça assim), apenas são diferentes umas das outras.

O que eu faço é catalogar essas dimensões, guardar conhecimentos que recolho de cada uma delas. Nem mesmo eu entendo como consigo fazê-lo, mas o que importa é que eu faço. E aqui está a prova.

O que me impeliu a escrever o que aqui está, foi a vontade de impedir que séculos (ou talvez até milênios) de trabalho não se perdessem após a minha morte. Meu corpo envelhece com o passar do tempo, e com ele, a minha mente se fragmenta pouco a pouco como a Areia do Tempo, a essência da evolução, levando o que possuo à boca de um abismo sem volta. Minha esperança é que alguém continue meu trabalho, registrando mundos para mostrar a todos que a vida levada não é absolutamente nada se comparada ao que a Infinitude reserva. Isso ensina às pessoas como viver com humildade. Você não sabe o que a falta de humildade já fez com alguns mundos que andei vasculhando...

Entendam mortais! Não sou louco! Os fatos que narro aqui são verídicos, não necessariamente em seu mundo, mas são verdadeiros. Tudo o que passo a relatar nestas linhas é tão real quanto seus órgãos internos. E foi presenciado por minha humilde pessoa. Eu vi tudo isto, senti os odores, ouvi os sons e tive meu braço direito dilacerado por uma criatura de dez metros, com corpo de dragão e cabeça de polvo. Mas isso é uma outra história...

Nem mesmo sei porque insisto em chamar este livro velho de couro pelo nome de diário. Isso não se aplica a ele. Não escrevo diariamente sobre suas páginas envelhecidas.

Sei que parece estranho, mas sequer posso classificar ou nomear as unidades de tempo sob as quais passo minha vida. Como atravesso as dimensões mais absurdas, sob as circunstâncias mais absurdas, não consigo atear à mente qual as diferenças temporais de uma para a outra (uma espécie de “fuso horário”, para seu melhor entendimento). Sei exatamente para qual das milhares de realidades irá este volume (sim, pois sou autor de dezenas de outros). Assim sendo, quem quer que o contemple, pode o estar fazendo tanto no passado, quando no presente ou futuro. Também pode ser que eu já o tenha escrito há milhões de anos, há bilhões de anos, há trilhões, quatrilhões de anos. Ou pode ser que minha última palavra aqui escrita tenha sido finalizada ontem à tarde. Ou amanhã de madrugada. Ou daqui a setecentos quintilhões de séculos, quem sabe? Tudo depende de onde, no tempo, você está.

Com estes conceitos impossíveis, improváveis e absolutamente voláteis, torna-se fácil imaginar por onde caminhei. Quantos solos estes pés pisaram. Quantas vidas vi nascendo (e quantas vi morrendo!), quantos seres fitei, toquei (às vezes, me arrependendo de o ter feito) e até senti o gosto. Petiscos exóticos experimentei, iguarias raras, luminosas, voadoras, picantes, venenosas, indeglutíveis, assustadas, difíceis de espetar com o garfo, saltitantes e uma porção de outros adjetivos que, com certeza, você não julgaria aplicáveis a comida. Sabia você que existem lugares aonde, após de feita a refeição, faz-se uma desintoxicação completa? Sabia você que, em algumas dimensões não há mais que duas estrelas e meia dúzia de planetas? Sabia que existe um Éden, um Inferno? Que existe um ser que controla o ódio? Um ser que controla o amor? Papai Noel? Uma ilha ensolarada aonde Elvis Presley passeia de bicicleta? Sabia você que, não importa no que pense, por mais absurdo e inevitável que pareça, sempre há algo idêntico em algum lugar, entre as incontáveis realidades que existem? Tente. Qualquer coisa. O conceito de que dois e dois são cinco. Uma cidade real e habitada dentro de uma garrafa. Dois corpos ocupando o mesmo lugar no espaço. Riqueza em pílulas. Planetas sendo engolidos e regurgitados continuamente por um gigante em forma de feto. Não há lacuna que a Eternidade não preencha.

Não há possibilidade, e sim veracidade. Este é o real sentido da vida. Por isso, não importa quem você seja, entenda que, o que é comum para os da sua espécie, raça ou que o valha, não pode, em nenhuma hipótese ser comum para alguém em algum lugar. Nada é comum. Nada é corriqueiro. Todas as coisas são extraordinárias. E, corrigindo a mim mesmo, o verdadeiro Sentido da vida é que pode-se vislumbrar a tudo sem que se enlouqueça...

Um último pedido: quando este material chegar às suas mãos, meu corpo já se terá perdido em meio as areias do tempo. Agora mesmo, enquanto escrevo, a morte bate a minha porta com uma insistência assustadora. Quero lhe pedir - não importa de que raça você seja - guarde bem estes manuscritos. Entenda a importância que eles reservam e, se possível, continue minha missão ou procure quem possa fazê-lo. Creio que não sou o único viajante das dimensões de toda a Infinitude. Uma coisa, eu aprendi em todos estes anos. Tudo que começa, tem um fim ... antes de começar de novo...

Disse a você que há diversos volumes de meus registros. Bem, este aqui é muito importante. Tenho por ele um carinho especial. Aqui falo dos Detentores, seres maravilhosos que descobri em algumas dimensões que conheci. Eles são heróicos, apaixonados, guerreiros ferozes e filhos dos Deuses, criaturas ainda mais poderosas. Em especial, amei aqueles que viveram durante a Idade de Ferro, mais fracos, muito mais limitados e que, por isso mesmo, mostraram sua coragem em continuar uma batalha que tornava suas vidas infernos constantes. E a partir de agora, irei narrar os fatos que levaram à sua criação bem como tudo o que eu achar que se relacione de alguma forma com eles.

A História da Criação

Houve um início de tudo, isso é levado em consideração por grande parte das raças que conheci. Inacreditavelmente, este início é conhecido por mim e tem relação direta com os Detentores, que, afinal de contas, são os seres sobre os quais desejo falar com um pouco mais de profundidade.

No início, antes do Tempo existir e da Universo nascer, havia três Forças. Elas tudo representavam e a tudo englobavam. Eram entidades disformes, possuidoras de uma grande complexidade, não compreensível aos mortais. Três gigantes poderes de uma magnitude que não podiam ser contidas por nada mais além da Infinitude.

A Infinitude não era uma entidade como as Forças. Era apenas seu “habitat”. Um ambiente que as pudesse acolher. A Infinitude se estendia sempre em todas as direções, não importando o ponto de referência que você tomasse. Não tente imaginar isso. Você não conseguirá. Eu mesmo só o faço, por que presenciei o que escrevo agora.

Como já disse, as Forças eram em número de três: o Bem, o Mal e a Neutralidade. O Bem e o Mal eram forças opostas. A tendência de ambas era aniquilar uma a outra. A única coisa que as poderia impedir era a terceira Força: a Neutralidade. Era o obstáculo entre as duas Forças primordiais. A Neutralidade era a única entre elas que não tinha nenhum tipo de ambição. Em tempo: o Mal não era necessariamente uma Força maléfica e o Bem também não era necessariamente uma força boa ou politicamente correta sob os parâmetros padrão. O que acontecia é que elas possuíam o mesmo propósito: dominar a Infinitude. E como todos sabem, propósitos iguais geram caminhos opostos.

A cena era esplendorosa. Bilhões de luzes unidas em massas imateriais que se confrontavam mutuamente em uma dança graciosamente eterna. Um equilíbrio que não podia ser quebrado por nada, porque não havia nada além do Equilíbrio. E continuaria assim eternamente. Continuaria, caso a Neutralidade não tivesse, **por um lapso**, fraquejado e permitido que as duas Forças Primordiais se tocassem, iniciando a maior batalha que a Infinitude já conheceu. Ela durou muito tempo, durante o qual explosões cataclísmicas espalharam suas cores pelo cosmos.

A Infinitude estremeceu. Embora seja incompreensível para vocês atear ao pensamento uma imagem, ainda que pálida, do que seria algo infinito em todos os sentidos estremeceu. Mas foi isso que houve, e a Infinitude sentiu a dor em cada parte de seu corpo infundável. Foram milhões de anos consumidos em tal batalha. As três Forças vociferaram mil pragas e se perderam em meio ao turbilhão de energias e materiais até então inexistentes.

Esse acontecimento recebeu (por minha pessoa) a nomeação de Caos. Ela representa o nascimento de todas as coisas materiais. Foram criadas deste modo as diversas dimensões, planetas, galáxias, universos, estrelas, todos os corpos celestes existentes em toda a Infinitude, a Matéria, a Anti-matéria e a Energia.

Em algumas dimensões a face negra de Caos, a grande explosão, recebe o nome científico de Big Bang. Se os homens da ciência imaginassem o quão longe estão da verdade...

A Infinitude, então, não estava mais vazia. As três Forças que outrora ali existiam e viviam não mais podiam ser encontradas. Estavam perdidas, presas, esgotadas, mortas, metamorfoseadas... Não sei ao certo. Elas apenas não se encontravam mais onde deveriam estar. E a Infinitude não estava mais desolada. Aquele mar de “nada” que antes era sua essência, agora só existia em uma quantidade quase nula. Sua maior parte era composta por Dimensões e Sistemas Planetários, entre outras coisas.

No entanto, mergulhadas em meio àquele aglomerado de mundos, planetas e dimensões sobrepostas umas nas outras, jaziam os Filhos do Caos.

Os Filhos do Caos

Eram três os Filhos do Caos. Seus nomes: Nix, Géia e Érebo, respectivamente, a Noite, a Terra e o Crepúsculo.

Estas três entidades eram as consciências primárias da Existência. Mergulharam e navegaram através da Existência à procura daquilo que poderia servir de abrigo. Atracaram, enfim, suas divinas Energias nas planícies do terceiro filho do Sistema Solar, o planeta Terra. Para os Filhos do Caos ali seria o início de uma era. Mudança, transformação e evolução. Havia começado com Caos. E deveria continuar. Uma Existência dominada por consciências e preenchida por dimensões povoadas deveria surgir. Nix, Géia e Érebo criaram então seus próprios descententes: os Deuses.

Como entidades de natureza distinta, cada uma criou deuses próprios. Caso você esteja interessado em saber seus nomes, aqui estão eles: a grande rainha da escuridão criou sua prole, a quem chamo de Deuses Filhos de Nix: Tânatos, Hipnos, Nêmesis, Eros, Éris, Pã, Morfeu, Éter, Cloto, Láquesis e Átropos.

A generosa Terra criou os imortais os quais denominei Deuses Filhos de Géia: Zeus, Afrodite, Dionísio, Bóreas, Hermes, Ares, Atena, Ártemis, Orion, Héstita, Hefesto e Apolo.

Érebo, por sua vez, deu vida à sua própria legião, os Deuses Filhos de Érebo: Cronos, Poseidon, Téia, Tétis, Oceano, Mnemósina, Réia, Jápeto, Hipérion, Têmis, Hades, Hécate, Hélios, Selene, Eos, Hera, Prometeu, Hemera, Deméter e Perséfone.

Não havia líder entre eles. Todos eram sábios com igualdade. Para estas três grandes facções de Deuses, tudo o que bastava era seu imenso poder e sua capacidade de tecer a realidade. Os três grupos de imortais acabaram então decidindo que era a hora de começar a povoar e adequar a suas necessidades o lugar onde viviam, a Terra.

Um palácio chamado Olimpo foi erguido com um pensamento coletivo por todos os deuses Filhos de Nix, Érebo e Géia, localizado acima do mais alto pico de uma das regiões da Terra, que mais tarde receberia o nome “Hélade” e ainda mais tarde, “Grécia”. Sem nenhum motivo aparente os Filhos de Nix decidiram se afastar de todos os demais Deuses e cada um seguiu seu próprio destino, como folhas desgarradas da árvore durante o outono. O Olimpo guardou tronos, portanto, somente para os Filhos de Géia e Érebo.

E tudo começou a ficar complicado a partir de então.

Os Deuses

Entidades divinas são complicadas. Elas não podem ser qualificadas como vida ou não-vida, como as coisas que conheci através das dimensões. Também não são passíveis de serem comparados às Forças, às formas de energia ou à mudança.

Os Deuses são formas nascidas do que se chama Poder da Criação.

O Poder da Criação consiste na matéria prima de tudo o que existe e, mais importante, de tudo o que pode existir se alguém desejar o bastante. Para que o Poder da Criação tenha utilidade na Existência, para que se torne algo que pode ser conhecido, precisa de um desejo, de um anseio, da vontade.

Os Deuses são a vontade. Eles são como os artefatos nas mãos do Poder da Criação, através dos quais esta força poderosa cria, molda e forja a realidade. Assim sendo, eles não precisam fazer sentido, não precisam prestar contas as leis da física ou mesmo obedecer a ordem que o Tempo impõe às coisas, optando por viver antes, depois e enquanto, no mesmo instante ou em apenas um deles, quando querem aproximar-se da simplicidade. Os Deuses primeiros que vieram a Terra, tinham seus próprios meios de pensar e de compreender a si mesmos. A forma que um Deus compreende a si próprio, modifica instantaneamente sua própria forma física e sua alma igualmente. Portanto, estes de que falo são diferentes uns dos outros em aspectos múltiplos. Entretanto, foram os criadores da forma humanóide (duas braços, duas pernas, cabeça e tronco). Tiveram todos a idéia idêntica de serem assim, porque era uma época em que tudo era novo demais e não existiam muitas idéias para se ter.

O que digo é que o homem não deveria menosprezar a forma que carrega. É a forma mais perfeita que o Poder da Criação pode forjar e possui grandes significados cósmicos ocultos.

A Grande Faxina Divina

(Ou “Como Organizar Uma Gigantesca Bola Que Gira Ao Redor De Outra Muito Maior”)

O que tenho a seguir para deleite de olhos mortais, é um vislumbre detalhado de como os deuses organizaram-se. Sinceramente, achei este material escrito à esferográfica em um caderno de espiral que ganhei em algum lugar entre 1940 e 2045. Achei que seria interessante.

O Olimpo era esplêndido. Os Filhos de Géia e Érebo já podiam se acomodar com um pouco mais de conforto naquela imensa esfera imersa no vácuo que alguns chamam de Terra. E com tamanha tranquilidade, os Deuses iniciaram a organização do planeta primeiramente, antes de começar a segunda etapa do plano, que consistia na criação de uma raça capaz de habitar a vazia Terra.

Cada um deles deixou escapar um anseio, um sonho ou um medo. O solo revolveu-se e voltou a assentar-se. Os mares vieram dos céus em forma de chuva. Houve vida animal e vegetal. E houve os Detentores.

No início era uma terra vazia. Os Deuses, e digo todos os imortais Filhos de Géia, Érebo e Nix, povoaram a Terra a seu bel-prazer. Era vazia. E precisava ser agora habitada por uma raça. Os deuses deveriam continuar o que os Filhos do Caos haviam iniciado. Os seres criados com este propósito eram criaturas muito poderosas, mesmo não se comparando a seus criadores. Nasceram assim, os Detentores.

“Certa noite, encontrei-os.

Juro que não havia intenção alguma de minha parte, mas ali, na densa noite tragada pela tempestade, ao relampejar distante, sob a ira dos deuses e medo dos humanos, encontrei-os.

Vi dois grupos de dez guerreiros cada. Caminhavam resolutos, espadas, lanças e escudos em riste. E disse para mim mesmo: ‘são imortais’. Mas vi que morriam mortes gloriosas. Balancei então, minha cabeça, negativamente. E pensei: ‘são humanos’. Mas de seus corpos projetavam-se luzes que serviam para ferir a carne e o espírito. Estranhas energias. E chamei-os Detentores. Porque detinham a Energia.

Um guerreiro rastejou na lama, implorou por ajuda. Os céus revolveram-se em negativa. Estava só e morreria certo de que nada poderia ter acontecido de forma diferente.

Juro que apenas usava sua dimensão como atalho e, ao atravessá-la, seria passado e esquecimento para mim.

Mas naquela noite fatídica, precisei ficar para cuidar de ferimentos.

Encontrei-os. E nada seria como antes.”

Os Detentores foram criados à imagem de seus criadores. Possuíam a forma e o semblante de um Deus. E esta nova raça começou a evoluir, a crescer, e a povoar a Terra.

No Início todos os Deuses criaram Detentores. A Terra começou a prosperar e a evoluir.

A Terra foi dividida em nove reinos. Estes nove reinados foram distribuídos entre os Deuses mais aptos a governá-los. Eram eles: Zeus, Ares, Atena, Orion, Cronos, Oceano, Réia, Têmis e Jápeto.

Para estes nove reinos foram designado nove Detentores, um para cada região. Estes Detentores seriam os reis. E estes reis deveriam, por obrigação, governar sua respectiva região em nome dos Deuses.

Os Deuses Filhos de Nix, no entanto, como já citei, trilharam caminhos diferentes.

Tânatos criou seu mundo próprio no interior da Terra e passou a chamá-lo de Inferno. Logo cuidou de governá-lo. Nêmesis, sendo tão somente a justiça divina, cuidou de punir quem transgredisse as regras da Ordem Universal. Hipnos era o sonho, e como tal, inspirou os mais belos desejos nas criações dos Imortais. Pã corria pelos bosques e florestas virgens assustando os animais como uma criança. Éris lia os rascunhos que lhe emprestei de minhas obras (tentativas frustradas. Ninguém nunca gostou de minhas peças teatrais, a não ser eu mesmo no passado, mas acho que isso não conta).

Eros manteve-se de cabeça baixa. E certa vez confidenciou-me que todo aquele trabalho a fazer realmente o deixava “de saco cheio”.

As três moiras Átropos, Láquesis e Cloto isolaram-se em seus templos. Criaram a Ordem Universal, visando para que nada na Existência saísse do controle. Elas eram o Destino, e mesmo não sendo as mais poderosas das entidades, as Moiras eram, sem dúvida, as mais respeitadas dentro todas as Imortais.

As Filhas do Caos então foram tragadas pelo Esquecimento. Géia, Nix e Érebo não manifestaram-se e não demonstraram nenhum tipo de desejo. Ninguém as viu. Ninguém mais podia encontrá-las.

E, mesmo que as encontrasse, o que poderia ser-lhes dito?

As coisas aconteciam na Terra.

As Idades

As Idades foram as etapas de “evolução” dos Detentores. Na realidade, se formos analisar o que aconteceu realmente, teremos uma **involução**, já que os Detentores, à medida que se aprimoravam, tornavam-se mais agressivos e, como consequência, passavam a respeitar menos a vida e a maneira como viviam. A questão que vem à tona quando se observa os fatos deste modo é a que se segue: “por que, então, chamamos este processo de evolução?” - Esta é uma questão muito fácil de se responder quando se leva em consideração todos os fatos que envolvem os mistérios dos Detentores, desde sua criação, até o apogeu das Guerras do Bronze e dos conflitos da Idade de Ferro. Toda raça evolui. Toda raça atinge um apogeu. E todas elas encontram um fim. “Assim acontece por que assim deve ser. O que não é útil deve perecer”.

Concedo a vocês, mortais, a oportunidade de perceber como isto acontece e como os Deuses, em sua onipotência, descartam as próprias criações...

Sobre as Idades

As Idades foram, portanto, as etapas da evolução dos Detentores, (ou, caso prefira, da “degeneração” dos mesmos). Como iremos ver, os Detentores, os primeiros mortais viventes nos Reinos da Terra, tiveram um declínio em vida, desde a magnífica Idade de Ouro até a quase insuportável Idade de Ferro, ou Idade Moderna (o que **você** chamaria de **Presente**) durante a qual a Hybris (divindade abstrata que representa a violência desmedida. A Hybris possui uma divindade diretamente contrária, que representa a paz, de nome Dike) predomina em todos os lugares. Como consta em registros perdidos, a Hybris superou até mesmo os Deuses neste período negro.

As Idades não representam tão somente a evolução ou degradação dos Detentores como os primeiros seres que colocaram seus pés sobre as gramas verdes das pradarias da Idade de Ouro. Ela representa também a evolução do mundo da Terra. Ambos cresceram juntos, mas às vezes os Detentores tornavam-se grandes demais e algumas outras vezes ainda, era a Terra que se fazia pequena.

Passamos dos reinos, dos reis, dos castelos, das belas canções, da tranqüilidade e da harmonia, enfim, da Idade Dourada, para a Idade de Ferro, onde países guerreiam entre si, presidentes cruéis e inescrupulosos ditam severas regras para seus povos, onde cidades monumentais são preenchidas por edifícios imensos que infestam as ruas e avenidas sujas e desoladas, palco de crimes brutais, roubos e lar de mendigos, pobres desafortunados. Lar da incerteza.

A seguir, listarei as Idades. São elas, em ordem de surgimento: Idade de Ouro, Idade de Prata, Idade de Bronze, Idade dos Heróis e Idade de Ferro. Seguem-se informações específicas, duvidosas e nada precisas de cada uma delas.

Idade de Ouro

A Idade de Ouro era uma época primitiva. Foi quando os Deuses nasceram. Foi quando o Olimpo Foi erguido. E foi quando os Detentores nasceram. Todos os Detentores que naquela Idade mantinham-se através da agricultura e do manufaturamento de produtos. Era tranqüila a vida nessa época. Os Deuses lançavam Bondades sobre suas criações.

A Raça Detentora conviveu de maneira direta com os Imortais, que exerciam sua soberania da Terra para a Terra, por intermédio de Detentores escolhidos por eles próprios (grandes sábios antigos e reis). Foi nessa época que a Terra foi dividida em nove reinos, cada reino com seu rei próprio, que regia sua função de monarca em nome dos Deuses.

Os Detentores da Idade de Ouro, os habitantes primordiais da Terra, viviam na tranqüilidade e na paz constantes. A Hybris, portanto, era muito fraca, talvez até inexistente, e a Dike predominava com tamanha intensidade que não havia contraste entre os reinos da Terra e o Olimpo. A raça humana, nessa idade, não existia. Os Detentores eram predominantes e coexistiam com animais silvestres, selvagens e outras criaturas.

Seu nome possuía a palavra “Ouro” porque o ouro é o símbolo da realeza, da riqueza material e espiritual. É também o símbolo da côrte e da nobreza. Assim como é difícil encontrar ouro é ainda mais difícil encontrar alguém com a capacidade de saber discernir entre reinar e reinar bem. E todos os Detentores desta Idade possuíam este discernimento e sabiam empregá-lo otimamente.

Tais Detentores jamais envelheciam, podendo viver eternamente. Sua morte (causada por acidentes, por exemplo ou pelo desejo de recebe-la) assemelhava-se a um sono profundo, nunca exalando o odor fúnebre de todas as criaturas quando morrem.

Após deixarem esta vida, recebiam o Privilégio Real, como eles mesmos denominavam, tornando-se Espíritos de Energia, intermediárias entre os deuses e seus próprios irmãos (os Detentores ainda vivos). Seus corpos ficavam resguardados (quando possível) em grandes túmulos ou eventualmente escondidos em grutas e cavernas

As guerras não eram existentes nessa Idade, tão pouco os conflitos entre a sociedade formada na época. Não sabiam, estes Detentores, manejar nem mesmo uma espada. Quando muito, alguém desmedido e imprudente ousava empunhar como arma algo como um ancinho ou um pedaço de madeira e ameaçar a paz. A Idade de Ouro jamais teria fim por algo desse tipo, apesar de tudo.

Os Reinos Dourados

(Ou “Quando O Velho Spring Perdeu O Braço E Escreveu Uma História Realmente Longa Para Ter Certeza De Que Ainda Conseguia”)

Nas linhas que se seguem, há nove descrições e a explicação do incêndio que destruiu a Biblioteca de Alexandria.

Os Deuses então dividiram a Terra em reinos e, em uma grande assembléia, foram escolhidos nove

Deuses, os mais capacitados, para governar as regiões que dividiam a Terra. E eles governaram.

Eram nove reinos em seu total. Para cada reino, um Deus, para cada Deus um Ának. Dividiram a Terra como esfomeados repartem o pão. Não podia-se caminhar sobre parte alguma sem que se atingisse um Reino.

Estes reinos eram, cada um a seu modo, pequenos reflexos do Olimpo. Tudo era paz, harmonia, e todos os adjetivos que se possa imaginar e que você, leitor, certamente não daria para uma cidade do século vinte e um.

Eram: Draha, Coril (a futura Esparta), Nelgh, Enify, Irius, Atlantis (a perdida “Atlântida”), Heryl, Inser e Vênus. Governadas, respectivamente, por Zeus, Ares, Atena, Orion, Jápeto, Oceano, Réia, Têmis e Cronos. Os Nove Primeiros Detentores criados por cada um dos Deuses escolhido foram escolhidos para reinarem as divinas terras.

O reino de Draha era governada por Ammspeir, um Detentor de Zeus, um dos Ánaks mais honrados de toda a História. Draha era a região de maior extensão. Todos os Reinos eram belos, mas Draha era o mais belo dos belos. As garras da Hýbris nem ousavam pousar sobre esta região. Ammspeir era um belo estrategista e rei como não mais houve.

Coril era a região que Ares recebeu na divisão da Terra em reinos. Seu governante era Reer, um ának singular. Nunca apareceu em público. Nunca fora visto por nenhum outro habitante da Idade de Ouro, o que criava boatos assustadores. Mas Reer, ainda sim, governava sabiamente seu reino e, na necessidade de proclamar algo à sua nação, enviava porta-vozes. Todos temiam o Detentor Filho de Ares, mas ao que parecia, ele nunca se importou com sua imagem e sim com seus atos.

Myresis era a rainha de Nelgh, o reino da Deusa Atena. Seu conhecimento superava a todos. E seu reino, simples e um dos menores dentre todos os outros impérios divinos, fora o que mais prosperou. Produção auto-suficiente, cujas colheitas nunca excediam o necessário. Sobras nunca existiram na fabricação de objetos e alimentos em geral.

Por outro lado, Ynits, o Ának Detentor Filho de Orion, nunca se preocupou com isto. Era tudo farto em seu reino, e a exportação de produtos era o ponto forte de seu país. Era um belo reinado e seus habitantes esbanjavam riquezas. Com efeito, Enify era considerado o Reino dos Exageros. O império de Ynits abastecia uma grande parte da consumação de produtos das outras regiões.

Henryl, o reino de Liranh, Detentor Filho de Réia, era uma região deveras divertida. Minha estadia foi curta neste reino, mas o pouco que pude observar é que Liranh era um ának de sanidade questionável, apesar de perfeitamente capaz na maioria dos assuntos. Seus habitantes deleitavam-se com festas promovidas quase todos os dias. Henryl era o Reino para onde iam os bardos e andarilhos cansados de estradas árduas.

Os Reinos de Inser e Vênus eram os reinos que mais provocavam medo em quem habitava suas terras e em quem vivia dentro de seus arredores: Inser e Vênus eram grandes impérios feudais, e boatos rondavam os fazendeiros de que estranhas criaturas habitavam suas terras, vindas de regiões que os Deuses não haviam descoberto ainda. Atarel e Erihlan, respectivamente Detentores Ánaks de Inser e Vênus (Têmis e Cronos), decidiram manter seus povos longe de certos pontos de suas regiões. Formar grupos de caça foi uma alternativa logo dispensada quando o primeiro grupo formado foi encontrado destruído em um canto da Floresta de Houquis, no reino de Inser.

Atlantis era delimitada por muralhas que foram construídas no meio do oceano. Estendiam-se centenas de metros acima da superfície e quase dois quilômetros abaixo. Era alcançada por túneis subterrâneos, de localização quase sempre incerta. Do lado de dentro era perfeitamente normal, como cidade, apesar do péssimo hábito que tinham, de usar polvo com leite qualhado para acompanhar o chá. Seu ának era Tritus - Filho de Oceano, obviamente.

Irius tornou-se conhecida, pela grande concentração populacional em suas terras. O Ának Detentor Filho de Jápeto, Shyan, abriu os portões de sua enorme Cidadela para todos os que quisessem viver em seus limites. Por Irius localizar-se ao centro de todos os outros reinos, e porque as viagens entre reinos praticamente obrigava a passagem por Irius, o império do Deus Jápeto tornou-se muito populoso. Mas esse pequeno detalhe jamais manchou a reputação de Shyan. O grande rei decididamente controlava a situação e eu não saberia do que reclamar dentro de suas terras.

E estes foram os nove primeiros países da Terra. Mais tarde, foram divididos e suas divisões divididas

novamente, formando centenas de países, fragmentos da grandeza passada.

Na História moderna, nenhum vestígio dessa época será encontrado e assim deve ser. A literatura moderna foi transformada, apagada ou queimada por ordens antigas e esquecidas, já durante Idades mais avançadas. Estas ordens julgaram a humanidade ignorante e incapaz de aceitar a verdade ou sequer parte dela. O que restou não seria o suficiente para encher uma pequena caixa de papelão se tivéssemos como empilhar todos os fragmentos espalhados pelo mundo.

Estando o incêndio que destruiu a Biblioteca de Alexandria explicado, prosseguirei.

Idade de Prata

Os últimos dias da Idade de Ouro foram marcados pelos primeiros conflitos entre os Deuses, conflitos estes que demonstraram suas próprias fraquezas. Este confronto de divindades não durou mais do que algumas dezenas de dias. Eram dois lados a combater: Deuses Filhos de Érebo e Deuses Filhos de Géia. Estas divindades lutaram uns contra os outros pela posse do trono olímpico, e tiveram como palco os salões de mármore do grande palácio. Mal sabiam os Imortais, que apenas replicavam os atos de seus criadores, o Bem e o Mal, que digladiavam-se nos tempos esquecidos de outrora...

Cronos, em um dado momento, passou a acreditar que deveria existir uma hierarquia a ser obedecida. Auto proclamou-se soberano. Para si criou um trono e acomodou-se, certo de que todos aceitariam o posto recém-criado. Infelizmente Zeus apreciou de forma tamanha a idéia, que cobiçou quase que imediatamente a posição de Cronos. Este, por sua vez, decidiu não abandonar o reinado a não ser que Zeus o arrancasse de lá.

As duas facções prepararam-se.

A guerra que se seguiu enfraqueceu tanto os Deuses quanto suas futuras criações (entenda-se Detentores).

Após o desfecho, o lado vitorioso fora os dos Filhos de Géia. Zeus e seus irmãos assumiram o controle pleno do Olimpo. Todos os demais submeteram-se à sua vontade, permanecendo no Olimpo e obedecendo as ordens daquele que seria o primeiro e único regente do Olimpo: Zeus.

Paralelamente à tais conflitos, havia a grande proliferação da raça humana, que surgia da união de dois Detentores. A maior concentração de humanos ocorreu em Irius, reinado do Ának Detentor Shyan, que governava a região em nome de seu pai divino Jápeto. A situação atingiu um estágio em que praticamente não existiam Detentores em sua cidade, a não ser alguns membros da côrte e o próprio rei.

Então veio uma nova geração de Detentores. Aqueles que nasceram sob o olhar de Zeus em seu trono olímpico. Eram mais fracos que a Raça de Ouro pois os Deuses estavam enfraquecidos, consequências diretas de seus conflitos. Esta era a nova raça que iria dominar a Idade que estava nascendo.

E a Idade de Prata começou quando o primeiro Detentor da Idade de Prata postou os pés sobre as terras das regiões terrenas.

Aqueles que nasciam agora não mais levavam uma vida eterna. Existiriam durante um período de dez mil anos. Nasceriam, envelheceriam e morreriam. Para os que viviam uma média de apenas 100 anos (os Humanos) isso era visto como milagres dos Deuses, que, piedosos, faziam com que os justos vivessem através dos milênios. Detentores e Humanos possuíam o mesmo semblante, perfil e silhueta. Pode-se dizer que até então, os Detentores não existiam como hoje, distintos dos humanos. Eram uma única raça.

Enfim, foi nessa Idade que os ánaks dividiram muitas e muitas vezes seus reinos, pois muitos outros queriam reinar. Havia agora não só reinos, mas cidades-estado, feudos, cidadelas e outras organizações espalhadas aleatoriamente. Mas a maioria delas ainda reportava aos nove ánaks primordiais.

Idade de Bronze

Momentos finais da Idade de Prata:

Uma guerra.

Éris tomou para si a responsabilidade de retornar a Terra ao seu equilíbrio por meio de uma guerra.

Durante duas Idades tudo prosseguira com naturalidade. Mas agora a infestação de humanos colocava em risco toda a obra divina.

Éris então confeccionou um maravilhoso pomo de ouro, reunindo toda a beleza que só mesmo o divino, o imortal e o infinito pode criar. Era um presente para o Olimpo. Mais exatamente para a mais bela Deusa que ali habitasse...

E certo dia, um atrito teve lugar no Olimpo. Atena, Hera e Afrodite caíram em desgraça ao tentar averiguar o inaverigável: dentre elas, qual seria a mais bela? Qual delas adicionaria à suas posses o pomo de ouro com o qual Éris presenteava o Olimpo? Para julgar o caso, recorreram ao Detentor Páris.

Com o propósito de ganhar a preferência de Páris, cada uma das deusas ofereceu a ele alguma dádiva.

Hera tentou-lhe com poder e riquezas sem fim.

Atena fez menção de seduzi-lo com sabedoria ilimitada.

Afrodite prometeu-lhe apenas amor... Mas o amor errado: o de Helena, a mais bela Detentora do mundo nada menos que esposa de Menelau, rei de Esparta.

Permitam-me fazer aqui uma pequena ressalva: Esparta era um resquício do antigo Reino de Ares, Deus da guerra e agora acabava sendo considerado o reino onde a fúria de todo o Mundo se hospedava. E a fúria do mundo realmente gostava da hospitalidade dos espartanos, se é que ficou claro o que quero dizer. Se não, posso tornar tudo muito mais simples: Esparta era um Estado de guerreiros. Ousar ofender sua honra de qualquer modo, era a forma de suicídio mais difundida da época.

Ressalva feita. Continuemos...

Páris, inconseqüente de seu ato, declarou que a mais bela das Deusas era justamente Afrodite. Estaria tudo em paz e não existiria a Idade de Bronze, caso Páris tivesse raciocinado um pouco mais. Mas não há raciocínio quando se pensa com o coração, portanto, perdoem o jovem Páris que, sem importar-se com o que viria, raptou Helena.

Menelau, ao voltar de viagem, soube do acontecimento.

Dias depois, uma grande frota, uma força de ataque como nunca tinha sido vista na Terra até então, rumava para Tróia, convicta. Cada um dos soldados espartanos sentia a ira de Menelau correr através de suas veias. A honra do soberano seria lavada com sangue. Era o começo da Guerra de Tróia e início de uma nova Idade. A Idade de Bronze.

Todos os Detentores aqui criados, nesta nova geração, vieram à vida não para povoar, mas para guerrear. Eram hordas e mais hordas de Detentores, e todos eles preenchidos por uma Energia não mais pacífica, como aquela detida pela Raça de Prata e Dourada, mas sim uma Energia voltada para a destruição (A Raça de Bronze era mais fraca que suas antecessoras pois nesta Idade os Deuses estavam ainda mais fracos).

A Idade de Bronze começou por volta do ano de 600 a. C. Poderíamos ter Detentores da Idade de Bronze até os dias atuais devido à sua longevidade (Esta raça vive cerca de três mil anos).

A Guerra durou alguns anos. E depois disso, a Terra estava novamente equilibrada.

Mas acabava de ser desperta uma face Detentora até então desconhecida. A ambição. A sede pela guerra. A situação fugia ao controle dos Deuses novamente. Os Ánaks enviavam tropas e mais tropas de soldados para o fronte de batalha. A carnificina que deveria ter cessado na Guerra de Tróia, continuou até o final da Idade. Outras guerras surgiram. Outras regiões se confrontaram. Sangue se derramou por toda parte.

Lutas eram vistas em toda a parte.

Tudo assemelhava-se às famigeradas éguas carnívoras de Diógenes, que, mesmo sendo herbívoras por natureza, não podiam evitar matar náufragos que por ali aportassem para saborear sua carne, após a terem experimentado pela primeira vez.

A população praticamente se extinguiu com as guerras que sucederam a de Tróia. Os poucos Detentores sobreviventes foram caçados pelos Humanos remanescentes e rotulados como “os causadores de todo o mal”. Começava uma relação de ódio que perduraria por muitos milênios à frente, até os dias atuais. Pela primeira vez na História, os Filhos dos Deuses escondiam-se.

Nessa Idade, os poucos sobreviventes das raças de Ouro e de Prata foram praticamente extintos. As guerras sucessivas acabaram com a maioria deles, pois eram caçados e não tinham meios de defender-se.

Os três últimos Reinos Dourados sobreviventes, Irius, Inser e Core, tiveram suas terras divididas entre os Deuses e vitoriosos da guerra. Os reis que tinham sobrevivido a três Idades, foram mortos e tiveram seus corpos encarcerados em esquilas que foram mais tarde lançados em abismos inomináveis.

As guerras acabavam enfim e os humanos dominavam a Terra, obrigando os raros Detentores a viver vidas de sombras.

Idade dos Heróis

Findava a guerra e era hora de reconstruir.

A Idade dos Heróis teve seu início por volta do ano 264 a.C.

A Idade dos Heróis é marcada pelo nascimento de uma Deusa. Descendente de Poseidon, Equidna, a mãe de todos os monstros, criou seus horrendos filhos, tendo assim como todos os demais deuses o direito da gênese de Detentores.

Desfigurados, abomináveis, de tamanhos abissais, completamente desproporcionais e, só para meios de reafirmação, realmente feios, os Filhos de Equidna foram um grande incômodo para aqueles que viviam nesta nova Idade. Eram monstros, uns irracionais, outros matreiros como raposas, que, por não poderem conviver com suas deformações, perderam a razão, convergindo todos, lentamente, para um vórtice de insanidade. Os Filhos de Equidna, sem exceção conhecida, são loucos, Renegados por natureza, desgarrados da Batalha Primordial, ou Éride, e impossibilitados de compreender os deuses. Acima de tudo isso, os Filhos de Equidna nasceram maléficos e corriam rumores que suas formas monstruosas espelhavam seu interior demoníaco.

Todos os Deuses julgaram Equidna pelo seu crime de criar tamanho mal. E a condenaram a Ter caçados seus Filhos pelo resto da Eternidade. Até mesmo Poseidon concordou que os Filhos de Equidna não eram dignos de pisar no solo da Terra.

A nova casta de Detentores nasceu com um propósito muito definido.

Na Idade dos Heróis, os conflitos entre os Detentores e os Filhos de Equidna foram brutais. Os Deuses sob ordens de Zeus instruíam diretamente seus filhos a empenhar seus esforços e odiar veementemente os irmãos disformes. Ánaks mandavam Detentores à caça, sempre ao cair da tarde.

A Quarta Idade é a dos Heróis, criados também por Zeus e seus irmãos, uma “raça mais justa e mais brava, raça divina dos heróis, que se denominavam semideuses”. Os seus primeiros partiram de Hélade para tomar o mundo atrás de sua caça, as feras de Equidna nascidas para incutir medo em todo ser vivente.

Os Detentores heróis - que também foram chamados de Caçadores de Monstros eram praticamente os únicos Detentores que ainda andavam pela Terra, os primeiros a organizarem-se em Guénos, um formato mais rústico de Famílias, talvez sem vínculos de sangue e outras tradições, mas com a união sempre presente. Ainda escondiam seus poderes dos humanos e agiam longe deles, mas também procuravam reconquistar sua confiança degolando os Filhos de Equidna, semeadores do pânico, como verdadeiros vigilantes da raça humana.

Os filhos destruídos, a Mãe aprisionada para sempre em grilhões indestrutíveis. Finda a Idade dos Heróis.

Idade de Ferro

Muitas profecias surgiram ainda durante a Idade de Ouro sobre o que viria a ser a primeira grande desgraça dos deuses. Digo primeira, porque muitas outras seguir-se-iam com o passar do tempo.

Mas a primeira é sempre um choque, é o que costume dizer.

No início da Idade de Ferro a mentalidade dos Deuses alterou-se. Muito havia acontecido até então e, analisando todos estes acontecimentos passados, seus intelectos infinitamente superiores finalmente renderam-se à verdade. Eram os Deuses prolongamentos das Forças Primordiais. Seus braços, seus olhos, ouvidos, armas em uma guerra infundável. No passado a batalha havia cessado. Ela deveria continuar. Os Filhos de Géia e os Filhos de Érebo colocaram um fim a seus atritos fúteis. Os Filhos de Nix deixaram seus tronos e empunharam seus símbolos sagrados.

Não seriam mais os “Filhos de Géia”, “Filhos do Érebo” ou “Filhos de Nix”. Dividir-se-iam como no princípio de todas as coisas. Seriam agora três Círculos; respectivamente Círculo do Bem, Círculo do Mal e Círculo da Neutralidade. Cada uma composta pelos seus respectivos deuses.

Havia agora, a necessidade da guerra.

Havia a necessidade dos Detentores, como armas e peões em um jogo de sangue.

Neste momento Têmis visualizou a Gênese. E terei que mostrar a você o que veio a seguir, mesmo que isso me custe tempo considerável.

Era ano 1 d. C. Os primeiros dias da Idade de Ferro.

Recomeço da Éride

Gênese.

Uma dimensão que em muito impressionou os Imortais. Ela existia com a mesma idade que a dimensão na qual se encontravam agora e parecia estar o tempo todo esperando para receber as criações das Forças. Nunca nenhum outro lugar havia parecido tanto com uma arena quanto a Gênese. Era, portanto, um lugar propício à habitação, domínio e guerra.

E os Deuses decidiram que a Batalha prosseguiria em território estranho, para que fosse justa e honrada.

A Gênese, em geografia, fauna e flora, muito assemelha-se à Terra. As únicas diferenças visíveis em tal lugar seriam duas: uma névoa estranha de origem mística que cobre toda a dimensão; esta névoa se apresenta de três formas diferentes: em alguns pontos ela é avermelhada, assumindo o propósito de demarcar o território pertencente ao Círculo do Mal. Em outras áreas ela é azul, sendo a marca da Força do Bem. Por fim, existe a névoa branca que indica os domínios do Círculo da Neutralidade. Estes territórios deveriam ser respeitados pelos três Círculos, conforme as regras do embate.

A segunda diferença que salta aos olhos é a arquitetura insólita demonstrada por prédios, esculturas bizarras, templos, escadarias, palácios e outras maravilhas que já estavam ali muito antes da chegada das Forças. Quem foram seus arquitetos nem mesmo eu sou capaz de conjecturar. Acredita-se, no entanto, que a raça que antes habitou a Gênese tinha em cada um de seus membros, mais poder do que todos os deuses já citados. O que viria apenas fortalecer esta afirmação.

Vejam agora como as atuais circunstâncias foram atingidas.

Uma das primeiras coisas que os Deuses tiveram que fazer neste novo plano foi repovoá-lo. Assim a Gênese, hoje é infestada com as mais bizarras criaturas, Detentores, Amazonas e monstros deformados. A segunda coisa foi decretar uma trégua que lhes permitisse preparar a arena para os anos vindouros.

Trégua

Estavam todos os Deuses no novo mundo. Um lugar sombrio e agourento que não guardava muitas expectativas para aquelas que eram e estavam muito acostumadas a ser as criaturas mais nobres e poderosas da Eternidade. Mas a vontade de servir às Forças persistia íntegra no interior de seus corações. Iniciaram de maneira quase imediata a organização de reinos e novas hierarquias. Foi uma tarefa complicada que exigiu um dispêndio extremado de energia. Não podiam iniciar o combate ainda. A trégua era uma necessidade para que ambos os lados fossem imbuídos de equilíbrio suficiente.

A Gênese detinha um terreno acidentado e suas condições marítimas e atmosféricas não eram em absoluto agradáveis ou de fácil manipulação. Além do que havia as demarcações de território, que estranhamente aguardavam os Círculos desde antes de suas chegadas. As áreas já construídas, constituíram desafio supremo para as novas edificações dos deuses: nem mesmo suas habilidades de dobrar o tecido da realidade como lhes aprouvesse foram capazes de destruir os construtos. Foram obrigados a mantê-los. Não houve problemas a esse respeito, uma vez que nem um lugar da Gênese estivesse habitado por criaturas inteligentes.

Passaram-se não mais de alguns minguados dias até que civilizações integrais houvessem erguido-se em perfeito funcionamento. Assim como na Terra, a Gênese criou vida. Vegetais e animais abundavam no mar, no ar e nas mais diferentes pradarias. Os primeiros Detentores vieram a ser os habitantes iniciais da nova dimensão. E os Deuses já visavam utilizá-los na guerra que viria. Ao contrário do que acontecia na Terra, no entanto, um cruzamento entre Detentores na Gênese resulta em um Detentor. Desta forma, os humanos não vieram a existir nesta dimensão.

Os Imortais aguardavam o momento adequado para o princípio da Batalha Primordial em seus reinos de névoa.

A Invasão dos Monstros (Ou “Criaturas Repugnantes Que Definitivamente Não Sabem Ser Hospitaleiras Com Viajantes Das Dimensões”)

“Caros habitantes de Agarata:

É meu dever informar que nossa cidadela corre grande risco. Imaginem que tropas de criaturas disformes e doentes vêm marchando pelos campos de Centrar na direção de Agarata. Imaginem muitas delas, em formatos estranhos, difíceis de explicar. Imaginem feras perigosas que não podem ser detidas por nada que eu conheça até o momento. Sua fúria e sede de sangue simplesmente não conhecem limites e as pradarias enchem-se de corpos ensanguentados por onde os demônios passam. Imaginem poder além da imaginação em monstros atroz e desprovidos de escrúpulos ou sentimentos a não ser aqueles mesmos que obrigam o lobo a perseguir e devorar sua presa. Por fim, imaginem tropas e mais tropas lutando contra o avanço das criaturas dia e noite, sem descanso, quer sob os raios inclementes de Adra e Guialtish ou sob a luz amena de Darasten.

Sinto enorme pesar em informar a todos, mas, como Rei, não há meios de não fazê-lo; pedi a vocês para imaginar coisas que acontecem hoje, neste exato momento, fora da segurança oferecida por nossos portões. Um soldado perde sua vida a cada inspiração e um monstro tomba morto a cada expiração. Infelizmente, não posso garantir a todos, proteção incontestável. Oremos aos Deuses, nossos criadores.

Porque hoje, cidadãos de minha amada Agarata, os Filhos de Equidna, estão de volta para povoar nossos pesadelos.

Rei Giides VIII’

Sim, aconteceu. Não se sabe como, mas Equidna escapou e correu para longe dos Deuses. Como um inseto horroroso, depositou milhares de ovos e deles nasceram legiões de monstros, que marcharam pelos campos da Gênese até baterem de frente contra as tropas imbatíveis de Agarata. A Guerra de Darasten foi um épico precioso guardado nos corações de todos os Detentores da Gênese até hoje. Foi quando mais uma vez

a maldição de Equidna foi vencida e banida.

Mas ela ainda está lá. De florestas obscuras e perdidas nas sombras, a Mãe concebe sua prole e a expele, cheia de ódio, para todos os cantos da Gênese. Equidna espuma em borbotões repulsivos de puro rancor. Seus planos são de morte para todos os Detentores e deuses. Ela vê, em seus loucos delírios fragmentados, uma Gênese e uma Terra dominada por suas criações odiosas. Atualmente, estes monstros deformados infestam as áreas selvagens preferencialmente. Isso acontece porque foram banidos a muito custo para longe das cidades e agora precisam esconder-se para continuarem vivos. É arriscado andar pelas florestas e montanhas da Gênese à noite, horário em que seres horrendos saem para caçar.

Depois das guerras travadas com os Filhos da Equidna, os Detentores voltaram suas atenções para reconstruir o que se perdera, com os corações estourando de glória e júbilo.

A Guerra do Cárcere

Os Círculos construíram suas moradas. Três Olimpos foram erigidos: um Olimpo foi construído na parte mais montanhosa e obscura pertence ao Mal. É regido pelo Deus Hades. Um segundo é banhado pelos poderosos raios dos dois sóis da Gênese, localizado próximo aos campos gramados de maior putrefação, governado por Zeus, pertencente ao Bem. O último deles encontra-se no coração de uma floresta, longe demais de qualquer lugar, governado por Tânatos, do Círculo da Neutralidade. Os Olimpos são estruturas semelhantes a torres de proporções nem de longe modestas (constituem cidades inteiras para deleite dos deuses apenas). Estas construções erguem-se das águas enegrecidas para atingir alturas extraordinárias. São normalmente formadas por pedras, o material que os deuses sintetizam com maior facilidade e perfeição. Um Olimpo só pode ser destruído por um poder equivalente ou maior ao do ser que o criou.

Separados e equilibrados os seres que por muito tempo foram as únicas divindades que a Terra havia conhecido agora armavam-se e emergiam das trevas para dar início a eterna batalha entre o Bem, o Mal e a Neutralidade.

Naquela noite, Detentores dormiram e sonharam. E, em seus sonhos, os Deuses clamaram por eles, escolhendo-os para que lutassem. Foram três imensas legiões de Detentores, que reuniram-se no Planalto de Granal na tarde que se seguiu, onde as todas as névoas faziam suas fronteiras. As legiões encararam as adversárias à distância. Era tarde e a aurora oferecia uma visão maravilhosa das silhuetas militarescas prontas para a morte.

Lançaram-se, os três lados, aos seus inimigos. Batalhões desciam as encostas e aproximavam-se dos limites de seus respectivos reinos. Creio que foram cerca de trinta minutos de selvagem corrida pela morte e pela honra. Nada importava, nenhum obstáculo, fosse ele natural ou artificial faria frente a um soldado e sua missão divina.

Ouvia-se, além dos gritos de guerra, dos passos pesados e do clangor do metal, as vozes retumbantes dos deuses. Marcadas a ferro e fogo na minha mente, encontram-se as palavras “Mil anos passamos em guerra. O que será, então, um dia?”. Talvez tenha sido Zeus, mas não me lembro muito de seu timbre de voz, de modo que pode ter sido qualquer um, de qualquer Círculo. Afinal, todos estavam ávidos por um fim vitorioso.

Assistiram então, todos os Deuses ali presentes, ao **desaparecimento** repentino de todas as hordas de guerreiros. Perderam-se dentro da névoa, sem ruídos ou efeitos visuais. Simplesmente deixaram de existir.

Uma brusca mudança foi logo notada. Todo o furor da batalha acabou de ser simplesmente desligado, como se faz a um aparelho de som ou microondas. Em meio ao silêncio desorientador do poente, um Deus espantou-se por ter murmurado: “Quem diabos aconteceu aqui?”.

Pareceu-me a voz de Hermes.

É uma boa pergunta. “Quem diabos aconteceu aqui” pede todas as explicações necessárias. Que não são muitas.

Quando ultrapassados os limites dos reinos, a verdadeira distância entre eles era desconhecida. Em

realidade, exatamente na passagem de um território a outro, a matéria era distorcida por vórtices atemporais. Em outras palavras, um Deus do Círculo do Bem podia atingir os limites de seu reino e olhar o reino do Mal, percebendo uma distância de poucos metros. Farsa. O **Nada** devorador e inexpugnável estendia-se entre eles, por quilômetros, não aceitando invasores, nem objetos que provenissem do estrangeiro. Até mesmo o ar era barrado. Bem simples: os deuses estavam aprisionados em suas áreas demarcadas pela névoa. Os que insistiam em burlar esta regra não tinham uma nova chance para corrigir seu erro. Eram imediatamente tragados para um quintilhão de dimensões ao mesmo tempo, recebendo todas as sensações de cada uma delas em períodos de tempo que não chegavam a ser exatamente um milésimo de segundo. Nem mesmo seu espírito sobrevivia.

Os detentores que lutaram nesta batalha ficaram conhecidos como Sonhadores, porque os Deuses clamaram por eles em sonhos. A própria batalha ficou conhecida como a Guerra dos Sonhadores e seu dia é lembrado até hoje na Gênesis, como um dia de dor e perdição. Os Sonhadores que conseguiram safar-se dos vórtices, parando a tempo, ganharam reinos quando voltaram do conflito e reinaram com sabedoria, uns mais que os outros. Por fim, em 660 (ano da Gênesis), todos os Sonhadores foram depostos depois que o Arquiduque Lembrance Populus convenceu muitos povos de que os Sonhadores sobreviveram por serem covardes. Nas palavras do próprio Arquiduque “Se eu recebesse em sonhos a visão de meu criador, morreria por ele e não me acovardaria perante a morte!”

Alguns Sonhadores ainda vagam pela Gênesis como andarilhos miseráveis...

Filosofia da Cebola **(Ou “A Noite Perdida De Um Sábio Em Busca De Uma Bela Metáfora”)**

Há uma filosofia interessante que me veio à mente em uma das minhas andanças pelas dimensões. Espero que você, leitor, tire algum proveito disso:

“Quando o homem surgiu na Terra, seguia seus instintos para encontrar alimento. Escavava o chão com os dedos até encontrar algo que tivesse cheiro diferente. Certo dia, deparou-se com vegetais incomuns. Tentou devora-los mas seu gosto era insuportável. Abaixou-se e arranhou o solo até encontrar suas raízes. Tinha o homem descoberto a cebola. Inspirou profundamente com o nariz próximo ao tubérculo e viu que era comestível.

‘É uma fruta’. Foi o que ele pensou. ‘Frutas têm de ser descascadas’. E o homem começou a descascar a cebola. Arrancou a primeira casca e não encontrou a polpa. Arrancou a segunda. E nada. Assim foi também com a terceira, com a quarta, e com a quinta. O ser primitivo começava a se irritar, mas era o mais paciente de sua tribo e iria até o fim.

Quando arrancou a quadragésima terceira casca, o homem começou a raciocinar e questionar se valeria a pena continuar com o processo para obter tão pouca polpa. Felizmente a cebola era muito grande. E o homem continuou. Foram talvez umas vinte ou mais cascas que tiveram de ser retiradas. Todos nós sabemos, no entanto, que a cebola nada mais é que um amontoado de cascas comestíveis.

Quando o homem terminou de descascar a cebola, nada mais havia a ser comido.”

O que essa teoria explica enquadra-se muito bem na continuação do cronograma que estou a explicar, porque encerra-se com uma lição importante e útil: **“sempre há algo por trás de tudo.”**

O que os Deuses começaram a compreender era o fato de que estavam irremediavelmente atados à Gênesis. Pior: os limites de seus reinos agora eram letais.

Não havia mesmo modo algum de os Círculos libertarem-se. Novamente fez-se trégua. Mesmo porque, a guerra era impossível pelo simples fato de nosso já conhecido personagem “Nada” ficar ali, entre os reinos, com as bocarras abertas aguardando que tolos ousassem transgredir seus limites. Bastava saber se a batalha poderia ser levada pelos próprios deuses. Não durou muito esse impasse. Apenas até diversos imortais perderem suas vidas ao tentarem burlar a vigília dos abstratos vórtices que os cercavam. Desta vez a lista de óbitos foi figurada por Hipérion, Réia, Têmis, Mnemósina, Téia e Jápeto, que, como deuses mais antigos, se prontificaram

a adentrar os domínios proibidos. A dor que ficou neste plano foi apenas a dos vivos.

Em certo momento, então, havia apenas vinte e cinco deuses ainda vivos.

Mas a batalha tinha que continuar. Era algo tão inevitável quanto um dia após a noite e a queda após o apogeu.

Como continuar? Como prosseguir quando todas as portas parecem estar absolutamente seladas? Houve muitos estudos a esse respeito e também muita confusão sobre quem teria sido responsável pela solução do caso (foi Atena, pelo que conheço daquela raposa matreira). Eles podiam dar continuidade à Batalha Primordial. O campo de batalha tinha de ser mudado, no entanto.

Foi constatado que a Energia e algumas outras matérias de ordem mística podiam ser expelidas da Gênese para outros planos, bem como muitas coisas podiam entrar na Gênese. Ficou resolvido: os Detentores seriam moldados usando-se como fôrma, reles mortais, que nasceriam e cresceriam sem saber que foram escolhidos. Eles

seriam a nova raça de Detentores. Estes humanos seriam a Raça de Ferro. Receberiam uma marca espiritual que apenas os Deuses podiam reconhecer. Quando a mentalidade do humano estivesse apta a receber a dádiva, assim o seria, por meio de um ritual chamado mais tarde de “Batismo”. E humanos seriam transformados em Guerreiros. A Guerra continuaria. A Terra seria a arena. Os Detentores, as armas.

Foi uma triste descoberta. Os Filhos Divinos seriam agora fracos e debilitados por seu lado humano.

Meu reino por um motivo

Porque os Detentores lutam?

Certo, há um outro motivo, mas podiam simplesmente cruzar os braços e esperar os deuses arranjarem mais o que fazer e esquecerem essa loucura toda de Batalha Primordial. Não podiam?

Não. Na verdade, o que faz com que o número de envolvidos na Batalha Primordial seja maior que o número de renegados é (principalmente) uma antiga profecia escrita pelo Oráculo de Delfos e guardada por muito tempo até ser perdida. Hoje apenas o significado da profecia está vivo. E ele diz:

“Se a Batalha tiver fim, o fim será o retorno daqueles que se foram lutando por ela. Se a Batalha tiver fim, os que derramaram sangue com honra e ainda vivem, estarão juntos com o que se foram. Serão todos Deuses e a Terra será regida. Envolta por apenas um Círculo.”

Todo Detentor luta pelo prêmio de ter seus irmãos mortos em combate de volta à vida e pela dádiva de, ao lado deles, ser um Deus, reinando a Terra. E isso é, pelo que se percebe facilmente, motivo bom o bastante para sobrepujar os contratemplos.

Capítulo III – A Prole

Prefácio

Desde o ano 1 d. C. até 1700 d. C., a Terra esteve abandonada nas mãos dos humanos. Durante todos esses anos que se passaram os Detentores semi-extintos, sobreviventes das outras quatro Idades praticamente extinguíram-se em conflitos com cada vez menos sentido. Pareceu-lhes uma eternidade o tempo em que não nasciam mais de sua espécie, um período negro para todos. Até mesmo tréguas e alianças com inimigos tiveram nascimento.

No final do século XVII, no entanto, a Terra presenciou o novo início da Batalha Primordial. Os Detentores da Idade de Ferro estavam finalmente nascendo.

Começarei, então, após muitas páginas sobre a história dos Detentores e sua criação, a explicar aqueles que realmente nos interessa. Aqueles pelos quais sinto um carinho especial.

Dedicarei um capítulo inteiro à Raça de Ferro. Estes guerreiros que, mesmo possuindo inúmeras fragilidades e desvantagens, lutaram e lutam por seus Deuses. Humanos por natureza, Detentores por obrigação. Explicarei seus costumes, seus poderes, seus inimigos e sua organização.

Aproveitem.

Características

A aparência básica de um Detentor é idêntica à humana. Nenhuma diferença pode ser encontrada. Quando transformado em Detentor, o humano passa a ser de raça superior. Detentores precisam de pelo menos um terço das horas de sono e metade de nutrientes diários dos humanos. Vivem cerca de quinhentos anos, podendo, em alguns casos, atingir os seiscentos.

Representantes dos deuses, os Detentores foram criados com o domínio sobre um poder místico conhecido como Energia. Era, como o próprio nome sugere, uma forma de energia, que emitia luz e irradiava calor próprio. Desde o início dos tempos, cada Deus possuía suas Energias próprias. Era uma essência mística inofensiva e elas ardiavam no interior de suas criações divinas. Agora, no entanto, constituía um poder de combate. Com ela era possível ferir e tirar vidas.

As Energias o que são.

A Energia é um meio muito eficiente de inutilizar armaduras, escudos e outros meios de proteção que se aproximem demais do corpo do

Bela tentativa...

Assim que os Detentores surgiram em público pela primeira vez, em 13 de julho de 1920, Houve o caos. Fanatismo religioso, pânico, assombro. As principais potências mundiais reuniram-se para enfrentar a ameaça. A Tríade se manifestou e, por fim, sem que a balbúrdia durasse mais que alguns dias, tanto os humanos quanto os Detentores cederam a um acordo. O célebre Acordo de 1920, no qual a Tríade fez observações importantes sobre o comportamento dos Detentores e o novo estilo de vida que teriam que levar se quisessem sobreviver. Nasceu a DLRD, depois a DLD e as coisas entraram nos eixos.

Muito tempo se passou desde então. Mas em 1998, um sociologista renomado de Copenhague levantou uma questão polêmica durante uma palestra. Ele disse: “Todo o planeta Terra, essa bola azul que nos habituamos a chamar de nosso, não nos pertence mais. Agora somos os coadjuvantes em um mundo de Detentores.”

Começou aqui a primeira febre anti-Detentora que assolou o planeta por cerca de cinco anos. A Tríade teve que esconder seus pupilos, os Detentores, debaixo do tapete e esperar a poeira baixar. Foi um período em que a engrenagem da Batalha Primordial parou de rodar e os Filhos dos deuses tiveram que se esconder novamente. Mas a coisa foi bem pior do que o esperado. Durante esse tempo,

alvo. Isto porque ela fere não só o corpo da vítima, mas seu espírito.

É o que torna o Detentor diferente dos humanos. A Energia é o poder de ordem divina que o transforma em uma verdadeira máquina de guerra. Um exército não seria problema para um Detentor que soubesse utilizar-se do poder que tem em mãos. Claro que nos tempos primordiais da Terra, durante a Idade de Ouro, a Energia, mesmo que presente entre os Detentores, de nada servia. As guerras não existiam, para que então cultivá-la? A Energia foi realmente utilizada como arma durante a Idade de Bronze, uma idade bélica bem servida de guerras e matanças, apesar de muitos soldados Detentores se utilizarem de armas brancas durante esse período.

O grande artífice da Energia é o fato de que não existem armaduras ou escudos puramente materiais que ofereçam proteção total contra seus ataques. Sempre que utilizada para ferir a Energia costuma atingir de maneira degradante não só o corpo do alvo como também seu **espírito**. Há boatos de armaduras, couraças e outras proteções especiais produzidas por meios místicos para proteger o espírito de quem as usa. Continuarei procurando, mas apenas porque sou um velho muito teimoso e realmente não aconselho ninguém a fazê-lo...

A Energia que o corpo de um Detentor pode armazenar é limitada. À medida que o Detentor a utiliza, por meio de manobras ou poderes, vai diminuindo até chegar ao ponto em que simplesmente acaba. Quando isso acontece, o Detentor marca um encontro nada agradável com os Arautos de Tânatos. Ele morre, em palavras menos poéticas.

Cada Energia (há vários tipos) difere das outras pela forma como se manifesta. Na maioria das vezes elas se apresentam como uma espécie de luz. Mas há exceções. As Energias Elementais ou Elementares, por exemplo, consistem no poder de controlar as forças primordiais da natureza. Os Detentores que possuem uma energia elementar são os chamados Elementais. Antes que se crie uma certa confusão, um “Elemental” é na realidade um Detentor, sim; ao contrário destes, entretanto, os Elementais possuem uma Energia com o aspecto de um dos elementos da natureza, como o Fogo, Água, Terra, Ar, entre outros. Ser um destes tem suas vantagens e desvantagens e espero deixar todas muito claras mais à frente.

Como as Energias se Manifestam

As Energias nem sempre demonstram que habitam o corpo do Detentor. Durante o final da Idade de Ouro, por um breve exemplo, era quase impossível diferenciar um Detentor de um Humano. Só era possível fazê-lo quando estas criações dos deuses manifestavam, ao acaso, seus poderes ocultos. Na maioria dos casos, mesmo durante a Idade de Ferro, a Energia só é vista quando lança-se uma esfera ou feixe. Entretanto, inexplicáveis oscilações acontecem de vez em quando e aí um Detentor pode ser reconhecido por pequenas manifestações, muitas vezes incontroláveis. Isso acontece quando você menos espera, pode estar certo disso...

Estas características são todas dependentes da Idade durante a qual o Detentor nasceu, tanto em intensidade quanto em controle. Sim, porque quanto mais poderoso é o Detentor, maior é seu domínio sobre sua própria Energia e isso inclui conter as peculiaridades que manifestam-se ao seu redor.

As Energias Elementais, por exemplo, apresentam peculiaridades que são plenamente perceptíveis mesmo para seres humanos comuns, ainda que não estejam sendo manifestadas. Algumas são sutis como as dos Filhos de Pã. Outras são um pouco... como direi... indiscretas e precisam de treinamento para serem

foi aberto um projeto amalgamado de várias agências governamentais para simplesmente varrer a ameaça Detentora da face da Terra por meio de um reforço significativo em todas as agências da DLD. Este projeto recebeu como nome a sigla norte-americana BPB (Bring Planet Back) O projeto não foi muito adiante quando começou a mostrar-se pouco efetivo. As verbas para mantê-lo eram astronômicas e poucos Detentores eram abatidos por dia. Mas no final das contas, estes foram os saldos do BPB:

5 Anos de ação;
60 Países mobilizados;
113 agências governamentais envolvidas;
750 mil profissionais envolvidos, trezentos mil soldados da DLD;
14 mil soldados mortos ou desaparecidos no mundo inteiro;
3003 Detentores mortos oficialmente no mundo inteiro;
280 bilhões de dólares gastos em equipamento, pessoal especializado e sub-projetos secretos;

ocultadas de olhos atentos.

São considerados efeitos básicos da Energia aqueles que são utilizados pelos Detentores como vantagens em combate. Os mais conhecidos são as manobras primárias ou do círculo externo, que constituem quatro ataques e quatro defesas.

Readquirindo As Energias (Ou “Entrando Em Zen Com os Detentores - Em Uma Lição Fácil”)

“O que? Recuperar a Energia? Recarregar, você diz? Ah, só uma gíria.

Sim, é teoricamente possível, mas não tão praticado, visto que o Detentor tem uma vida meio agitada. Recuperar as Energias perdidas é um trabalho de extrema dificuldade. Não que a gente precise efetuar algum pagamento, ou algo assim. Nada disso. Se bem que às vezes isso é viável, mas não vem ao caso, porque é ilegal comprar Energia e se a Tríade me pega falando disso...

Habitualmente a gente precisa só de descanso, mas todos nós sabemos que um Detentor vive sob ataques constantes e emboscadas. Essas coisas podem matar alguém se os caras forem competentes, sabe? Dificuldades à parte, basta permanecer em repouso profundo, algo como uma meditação, uma outra esfera de pensamento, durante pelo menos um dia inteiro. Vinte e quatro horas. Nem mais nem menos. Isso costuma recuperar parcialmente nossa Energia. Recarregar. He, he.

Você se isola do resto do Mundo e tenta esquecer do Inferno que é sua vida. Às vezes dá pra sentir a Energia se regenerando, aumentando e enchendo seu espírito como se ele fosse um tanque de gasolina. Às vezes não. Mas ela sempre volta se for feito direito. Quanto? Ah, uns três por cento mais ou menos. Isso. A cada vinte e quatro horas, três por cento. E tem um detalhe importante: se alguém me interromper enquanto eu estiver lá, meditando, eu tenho que retomar a concentração e começar outras vinte e quatro horas.

Qual é o galho, cara? Você parece assustado...Ah, acho que entendi! Achou que era fácil ser um Detentor, certo? Pensou que bastava enfiar o dedo na tomada, não é? Não, cara, o máximo que pode me acontecer se eu fizer isso, é eu tomar um puta de um choque...”

*Amadeus - Filho de Hades, ának da guénos
Serpente do Rio Negro*

As Manobras Primárias

Os Detentores da Idade de Ferro certamente realizaram um grande salto no emprego de suas próprias Energias para fins bélicos. Os Semi-Deuses usavam-na para manter-se imortais. Os Rebeldes de Prata, para ganhar o poder sobre a terra e permitir que lhes desse frutos e animais para caça. Os Soldados souberam fazer coisas explodirem com ela e os Caçadores de Monstros, ganharam de seu treino inconsciente da Energia, dons de caça e grande precisão com armas perfurantes.

Mas veio a desgraça e sua Idade horrível. A Éride estava impregnada nos corpos e no ar, nos mares e na Terra, no Centro da Terra e à sua volta. A Energia foi manufaturada em campos de combate, como uma arma. Os Detentores aprenderam truques novos com

Atestado de insanidade

Caso você, em seus mais loucos delírios, tenha pensado algum dia em chacinar um dos membros da Tríade ou até mesmo todos os Nove, considere os seguintes fatos:

Sobre a Tríade: os Nove integrantes da Tríade possuem o conhecimento sobre as três vias do Sexto Elemento, do poder elemental Realidade. Este é o poder elemental dos Deuses e todo Detentor que atinja a Idade de Bronze o adquire. Com ele é possível criar um microverso, uma espécie de dimensão paralela muito pequena. Do microverso pode ser extraída matéria incompreensível, que altera as leis da física. Um microverso também pode ser usado como fonte de energia.

Em algum ponto das vias de Realidade, os integrantes da Tríade possuem a capacidade de transcender os limites impostos pela dimensão em que se encontram, rasgando ou dobrando o tecido da realidade. Este poder exige intelecto superior para ser compreendido e sua utilização resulta em efeitos ainda desconhecidos.

Sobre Snell: Se você vai mesmo matar a Tríade e não há nada que vá convencê-lo ao contrário, pelo menos não comece por Snell. Ele possui um poder de cura tão enormemente desenvolvido que seu corpo

ela e táticas guerreiras vieram. Tais habilidades ganharam o nome simplório de Manobras.

As manobras primárias podem ser realizadas sem a requisição de muito treino. Geralmente os Detentores novatos aprendem todo o círculo externo em dois ou três dias.

Os quatro ataques são: esfera, feixe, energização e cápsula.

Esfera: O Detentor lança uma esfera de energia supercondensada. A esfera tem a capacidade mística de fazer curvas para atingir seu alvo. Quando isso acontece o dano resultante é destruidor.

A esfera possui, ao seu redor, milhares de pequenas partículas energéticas que giram velozmente em volta desta. Tais partículas formam o que muito Detentores costumam chamar de vácuo. O vácuo age degradando qualquer material que penetre em seu raio de ação. As partículas vão, então, perdendo-se gradualmente. Enquanto isso o núcleo da esfera continua substituindo-as. É por isso que a esfera extingue-se muito rapidamente, apenas alguns segundos depois de ser lançada. É uma manobra utilizada com certa frequência pois requer um baixo dispêndio de energia.

O maior atrativo desta manobra é sua capacidade de realizar curvas leves, mas perceptíveis para atingir o alvo. É o ataque mais indicado para novatos.

A criação de uma esfera demora cerca de quatro segundos e pode ser realizada (sempre a um centímetro da pele do usuário) em frente ao peito ou à frente, ou às mãos. A esfera **jamais** pode ser tocada. Ela repele automaticamente o toque de seu criador. Além disso não há a menor possibilidade deste mantê-la por muito tempo dentro da própria aura, caso em que ela desestabilizar-se-á e eclodirá fulminando, enfim, após alguns poucos segundos seu próprio criador.

A esfera, quando atinge seu alvo, tem por natureza, a tentativa de englobar a maior parte que sua matéria conseguir, eclodindo e explodindo a seguir.

Feixe: A Energia do feixe vem ainda mais condensada que a da esfera. Um verdadeiro jato de Energia é lançado, vaporizando tudo o que se colocar em seu caminho. O feixe é muito mais poderoso que a esfera mas suas desvantagens tornam-se evidentes principalmente para a falta de experiência que domina Detentores novatos. O solavanco resultante da criação de um feixe oferece dificuldade de direcionar o ataque. Além disso requer um maior dispêndio de Energia por parte do usuário. Costuma-se treinar rapidamente os jovens filhos dos deuses na arte de lançar feixes antes que eles acabem destruindo tudo à sua volta.

Exige, em Energia, o dobro do gasto de uma esfera.

Energização: Este ataque consiste em, por meio do toque, passar parcelas de Energia para um corpo de maneira que ele seja enfraquecido até o ponto da desestruturação completa. Quando utilizado em seres vivos causa imediatamente uma espécie de torpor parcial. Se o agressor puder continuar o ataque, o corpo agredido possivelmente virá a se tornar um espantalho de carvão. O alvo pode escapar se for resistente o suficiente. Justamente por isso, esta manobra não é muito empregada em criaturas viventes, sendo mais útil em seres inanimados.

pode regenerar ferimentos em segundos. Ainda com seu poder de cura, Snell é capaz de trazer de volta à vida qualquer ser que tenha perecido há menos de um dia. E Snell pode convocar todas as águias do mundo inteiro e ordená-las como bem entender!

Sobre Apro: Quanto a Apro, basta salientar sua imensa força e duvido muito que alguém não se assuste: ele seria capaz de, com Força do Troll, arrancar a estátua da Liberdade de suas fundações e até mesmo arremessá-la a algumas centenas de metros de distância! Um soco comum de Apro carrega cerca de vinte toneladas de força aplicada sobre área relativamente pequena. Isso é, com certeza, estrago mais do que suficiente para afundar um porta-aviões! Apro é considerado, atualmente, a mais poderosa força destrutiva da Terra. Em segundo lugar, afastado na escala, está o Vulcão Killawea. Sobre Drezo: Se tiver um caduceu (e ele sempre carrega um pendurado no pescoço), Drezo é capaz de transformar qualquer material orgânico ou inorgânico em qualquer outro material, em um raio de quilômetros! Ele pode transformar você em pedra antes que você tenha tempo de pensar em algo! Mas ele provavelmente ia querer se divertir antes. Para isso, ele conta com um Toque de Trickster capaz de colocar um Detentor em estado de transe tamanha é a dor transmitida. E, é claro,

Cápsula: O ataque mais poderoso e menos usado dos quatro. A cápsula é como uma esfera, mas é mais pesada e tem uma aparência mais delgada. Quando eclode, cobre uma área de aproximadamente quinze metros de raio com uma explosão de Energia. Os danos são estrondosos. O principal problema deste ataque é a inconstância da cápsula; depois de deixar a aura do Detentor ela pode eclodir tanto imediatamente quanto dias depois. Os Detentores mais sensatos só a utilizam em casos extremos.

As quatro defesas são: aura, escudo, casulo e cúpula.

Aura: a aura é a defesa inconsciente dos Detentores. Ela está sempre ativada e repele projéteis de grande velocidade. A aura só começou a ganhar importância vital a partir da Idade de Ferro (a partir de 1900, para ser mais exato), quando os armamentos humanos se aprimoraram ao ponto de produzir projéteis que se deslocavam muito velozmente. Antes disso, sua utilidade básica era a resistência a outros ataques sejam eles desferidos por meio da Energia ou não. Embora parcial, tal resistência salvou muitas vidas e permite que os Detentores, ao contrário dos humanos, recebam diversos ataques energéticos antes de caírem mortos.

Dentre as armas brancas de épocas distantes, nem mesmo setas eram bloqueadas por ela (apesar de terem existido alguns casos em que o arqueiro era por demais competente e conseguia que sua flecha atingisse velocidades espantosas, o suficiente para ser defletida de volta para sua cabeça. Esse era o preço por ser bom arqueiro).

Alguns Detentores com maior domínio das manifestações de sua Energia são perfeitamente capazes de “desligar” a Aura.

A Aura não requer dispêndio de Energia.

Drezo pode colorir alvos à distância ou encher um raio de um quilômetro com gremlins ferozes!

Sobre Drault: Se até aqui eu ainda não o convenci de sua empreitada anarquista contra os Velhos Nove, só quero que saiba que Drault, apesar de seus modos refinados e aspecto de escritor de romances cult, é capaz de criar e comandar um Pesadelo Glacial, uma espécie de elemental do Gelo em forma de serpente, com quase dezoito metros de comprimento e virtualmente indestrutível! Ele pode ainda fazer seus pulmões congelarem em um piscar de olhos ou reduzir a temperatura de tudo à sua volta até o zero absoluto sem que ele pense em ser afetado!

Drault também pode congelar o núcleo da Terra, com um pouco mais de esforço e uma quantidade maior de Energia.

Sobre Sanguine: Sanguine deveria ser mais que necessária para manter qualquer ser vivo longe de Cnossos. Ela tem à sua volta nove hordas de espíritos (uma Horda de espíritos possui doze indivíduos). Se cento e oito espíritos não são o bastante para assustar você, considere alguns deles

Escudo: O escudo assemelha-se a uma parede de energia sólida, de tamanho apenas suficiente para cobrir uma pessoa. Serve para conter qualquer tipo de ataque, físico ou energético. O Detentor pode movimentá-lo como quiser por meio das mãos, não sendo capaz, no entanto, de erguê-lo do chão, embora seja passível de deslocamento em qualquer outra direção, desde que as mãos do Detentor permaneçam em contato com o escudo. Exige dispêndio de Energia no momento da criação e continua exigindo a seguir, para manutenção.

Casulo: um verdadeiro casulo de Energia cobre o usuário completamente. Detentores protegidos por esta manobra estão impossibilitados de qualquer outra ação, tornando-se totalmente isolados do ambiente à sua volta. Até mesmo a respiração será impossível. Para executá-la, o Filho dos Deuses precisa estar em posição ereta, com os braços muito próximos ao tronco e pernas juntas. Exige dispêndio de Energia para criação e manutenção. Praticamente nada é capaz de mover um Detentor dentro de um casulo e poucas coisas são capazes de feri-lo.

Cúpula: O Detentor cria uma redoma de energia com a mesma resistência do casulo. Tal cúpula cobre uma área de 5m de raio e três de altura. A defesa pode ser cumulativa com a de outros detentores, que também a estejam utilizando.

A cúpula não irá destruir nada que seja um impecilho dentro de sua área de materialização (paredes, árvores, postes...) Ao invés disso, o Detentor não será capaz de criá-la. Ou neste caso, ou em casos em que o espaço disponível for inferior a cinco metros.

Exige dispêndio para criação e manutenção.

em especial: Joana D,arc, uma Filha de Hera da Idade de Heróis; Jack, the Ripper, um Filho da Sombra renegado e Franz Kafka, um Filho de Apolo que simplesmente nunca chegou a ver um Oráculo. Até almas encarnadas obedecem Sanguine. E ela não só é capaz de abrir portais para o Inferno como também tem patente para... Ah, espero que você desista depois disso... Bem, para usar Cérbero como bichinho de estimação...

Sobre Ariol: Ariol pode calcinar até os ossos qualquer ser vivo apenas olhando para ele. Detentores demoram mais para queimar, portanto, sentem dor por mais tempo. Ele também tem poder o bastante para criar Fogo Negro, um estágio superior ao do fogo que só pode ser conseguido com uma drástica alteração de nossa realidade. O Fogo Negro não se apaga nunca e queima como mil sóis. Ariol pode dissolver em chamas até as lembranças de um cidade inteira, sem queimar as próprias roupas!

Sobre Cnao: Pense apenas no seguinte: Cnao controla o que não existe por meio de seus poderes de ilusões. E ele controla o que existe também. O que sobra para os outros? Cnao pode fazer você pensar que uma ilusão é real ou que a realidade é uma ilusão. Ele pode fazer você ser uma ilusão ou pensar que é uma ilusão de outra pessoa. Cnao cria ilusões sólidas

As Manobras Secundárias

Além das manobras básicas (as já citadas defesas e ataques) há um subgrupo de manobras que podem ser realizadas a partir do uso da Energia. O nome que se usa para denominar este grupo especial é Círculo Interno. Dentro do Círculo Interno encontram-se outros quatro ataques e quatro defesas.

O propósito de diferenciar estes dois grupos (o Externo e o Interno, ou Primário e Secundário) me pareceu um tanto óbvio, uma vez que no Círculo Interno constam manobras que exigem um maior dispêndio de Energia, e treinamento exaustivo. São também atitudes que, às vezes, devem ser desencorajadas. Isso se deve ao fato de que são ataques e defesas poderosas, muito menos utilizados pelos Detentores.

Os ataques secundário ou do Círculo Interno são: Microcápsula, Feixe Ocular, Energização Interna e Eclosão. As defesas secundárias são: Película, Desnorreamento, Contenção e Deflexão.

Os quatro ataques: Microcápsula, feixe ocular, energização interna e eclosão.

Microcápsula: Uma versão miniaturizada e mais previsível do ataque básico “Cápsula”. A Microcápsula possui uma vantagem quanto à Cápsula, no sentido de que sua eclosão pode ser controlada. A Microcápsula é uma espécie de bomba- relógio, armada para explodir em quanto tempo o Detentor decidir no momento de sua criação. A arte da Microcápsula não raro pode exigir anos de intenso treinamento para ser assimilada. Com todo este controle é de se esperar que a ataque seja menos destruidor que seu antecessor, quase sempre apenas o suficiente para atordoar. Nem por isso deve ser desconsiderado durante um combate.

Feixe Ocular: Um ataque muito semelhante ao Feixe. A diferença, no entanto, é aberrante. Ao passo que o Feixe é conduzido e criado a partir das mãos do Detentor, o Feixe Ocular é produzido na retina do mesmo. A Energia domina seus globos oculares e é projetada para frente no formato de um cone. Quanto maior a distância maior a largura do Feixe.

Este ataque é menos intenso que seu predecessor. Apesar disso, pode ser mantido por muito tempo ativado, tendo como únicas desvantagens, o gasto exorbitante de Energia e a terrível irritação ocular que sucede a manobra. E eu pude observar pessoalmente as conseqüências desta irritação nos olhos de um Detentor, podendo afirmar sem sombra de dúvida que este é um fato que não passa despercebido a um inimigo atento...

De qualquer forma, o Feixe Ocular pode ser muito útil, uma vez que um alvo móvel pode ser seguido com mais facilidade pelos olhos do que pelos braços.

Energização Interna: Hércules (ou Hércules para os romanos) utilizava esta manobra com muita constância. Dizem, até mesmo, que este Detentor da Idade de Bronze foi o o primeiro usuário da Energização Interna.

Por meio deste ataque, frequentemente empregado pelos Detentores, usa-se os músculos como alvo para uma espécie diferente de Energização. O que se obtém é uma musculatura fortalecida pela Energia capaz de prodígios inimagináveis até mesmo para os músculos naturalmente poderosos dos Detentores. Por meio de

cálculos aos quais me dediquei, descobri que, em alguns casos a força bruta do usuário chega a triplicar. E, no entanto, é provável que esta marca possa ser ultrapassada mediante um consumo mais significativo de Energia. Ainda de acordo com os estudos que produzi é possível que haja um limite para o armazenamento de Energia no musculatura do Detentor. Provavelmente esta seria a causa das mortes fulminantes e repentinas que acompanhei em campos de batalha, nos quais esta manobra é muito utilizada. O principal risco de executar a Energização Interna é a falta de treinamento dos que pretendem empregá-la. Se não houver muito controle, a Energização pode agir da forma tradicional, **derretendo** os músculos do Detentor.

Eclosão: Esta foi, muito provavelmente, a visão que levou algum vidente a imaginar o Apocalipse.

A Eclosão é um dos ataques mais arriscados do “arsenal” de um Detentor. Definitivamente não é um recurso para o qual se deve apelar de maneira constante. A Energia é liberada a partir do solo, destruindo absolutamente tudo o que estiver na área afetada (geralmente dez metros de raio, mas já vi raios de ação maiores). Grandes jatos de Energia serão liberadas sob incrível pressão a partir do subsolo local, grossas como árvores, brotando em todo canto até que nada reste sobre o chão. Densas camadas de rocha pura serão fragmentadas e atiradas a centenas de metros de distância. Tudo dentro desta área perecerá perante a força da Energia.

A Eclosão jamais deve ser executada sem a permissão de Géia. Em todos os casos deve-se recitar uma prece à Deusa antes de executar-se o ataque. Sem esse procedimento Géia enfurecer-se-á e ordenará que a Energia atinja também seu criador. Além desse procedimento o Detentor também precisa ficar imóvel. Só assim Géia pode protegê-lo da fúria de sua própria Energia.

As quatro defesas secundárias são: película, desnorteamento, contenção e deflexão.

Película: Trata-se de uma grande quantidade de pequenas esferas de Energia que rodopiam em volta do Detentor em grande velocidade. Sendo pequenas demais para causar danos consideráveis, servem mais ao propósito de defesa, com a vantagem adicional que agredem

o espírito de qualquer ser vivo que entre em seu raio de ação (cerca de sessenta centímetros) É uma das únicas manobras que serve tanto como ataque quanto para defesa.

Desnorteamento: O Desnorteamento é a manobra de mais difícil aprendizado. Consiste na utilização de emanções de Energia de maneira quase que imperceptível aos olhos. Estas emanções cobrem uma área de seis metros ao redor do Detentor e carregam consigo impressões do phrén (espírito) do mesmo. Todas os seres inteligentes que se encontrarem dentro desta área, terão dificuldade de fazer o que o Detentor não quer que ele faça. É algo como se o Filho dos deuses impusessem sua vontade sobre os demais. Normalmente, a intensidade do Desnorteamento varia dependendo da circunstância em que o indivíduo afetado se encontra, e

e que podem machucar muito. Cnao pode matar você durante um sonho ou fazer você pensar que morreu durante um sonho que na verdade era uma ilusão. Ou pode colocar ilusões dentro de ilusões até que todos os próximos a ele enlouqueçam. E ele pode fazer tudo isso, lançar feixes, manter a cúpula ao redor de Cnossos e ainda acariciar seu gato. Tudo ao mesmo tempo. E você nunca vai atingí-lo porque ele não está onde você pensa que está. Aliás, tudo o que você pensa quando está perto de Cnao, simplesmente não faz o menor sentido. A não ser que ele diga o contrário. E ele pode não existir se desejar...

Sobre Nedro: Nedro decide o que vive e o que morre. Todos os Arautos de Tânatos o obedecem. Dizem as más línguas que ele só pode ser morto definitivamente se, além da oração, Nedro for mumificado por meio de ritos ancestrais.

Sobre Nemírisis: Nemírisis pode, para que se tenha uma irrisória noção da extensão de seu poder, fazer o dia virar noite ou criar uma titânica cúpula de escuridão completa. Nemírisis é capaz também de tomar a sombra de qualquer ser vivo, o que faz com que ele adoença e morra em minutos. E ela pode criar cópias dela mesma feita de sombras inatingíveis. Nemírisis é tão parte das sombras que ela própria pode se transformar em uma sombra. Quando em escuridão completa, Nemírisis é uma Deusa. Ela cria e destrói o que ela quiser. E simplesmente não pode ser destruída ou afetada por nada.

mentes pouco mais preparadas podem lhe oferecer resistência

Contenção: É uma manobra que permite a o Detentor defender um ataque baseado em Energia apenas com as mãos ou com a exposição de seu peito. O Detentor concentra uma parcela de sua Energia (uma boa quantia dela) e a focaliza em suas mãos ou em seu peito. Estas duas áreas estarão muito bem protegidas e o Detentor poderá literalmente deter uma esfera ou um feixe, ou qualquer outro ataque energético, por mais forte que seja, apenas com as mãos ou então colocando o próprio peito contra o ataque.

Que venha o Ebola

Detentores pegam doenças? Essa é uma pergunta que me fez pesquisar muito. Durante anos. E não é tão fácil de responder quanto parece.

Os Detentores contraem enfermidades humanas das formas convencionais, mas geralmente a Energia em seus corpos acaba por eliminar os vírus, bactérias e demais parasitas antes que os estragos sejam grandes demais. Até mesmo piolhos morrem rapidamente. No entanto, há microorganismos da Gênese que infectam apenas Detentores. E alguns deles são bastante letais, como é o caso do Dergrard, um bacilo transmitido por alguns roedores voadores de pequeno porte. O Dergrard herdou o nome de Crinu Dergrard, o pesquisador da Gênese que o descobriu. Os danos ao organismo Detentor são graves e figurados por irreversíveis lesões em todo o sistema linfático. Mesmo com tratamento, o Dergrard causa morte em 60% dos casos.

P.S.: Filhos de Ares não pegam doenças.

Deflexão: “Contenção” é um pré-requisito para esta manobra. Após conter um ataque, normalmente a Energia contida dissipa-se. No entanto, se o Detentor for versado na arte da Deflexão, poderá redirecionar para seu adversário a energia do ataque somada à sua própria, aquela mesma utilizada na manobra “Contenção”. Além de “Aura”, esta é a única habilidade energética cujo gasto de energia é simplesmente zero.

A Quinta Manobra

(ou “Como Pulverizar Um Inimigo Sem Sair Do Lugar E Ainda Livrar-se Da Piada Que é a Vida”)

Há uma quinta manobra de ataque secundário, que eu não costumo incluir na lista por se tratar de um ataque letal para seu realizador e para quem é atingido por tal. Falo do Sacrifício. A arma derradeira de um filho dos Deuses. O recurso do mais desesperado dos Detentores. Quando uma grande área precisa ser expurgada para sempre da face da Terra, quando o inimigo não parece abalar-se com feixes ou esferas, quando a batalha parece perdida ou a honra de uma

guénos foi irreversivelmente ferida, executa-se o sacrifício.

O sacrifício consiste na morte voluntária de um Detentor. Um suicídio ritual por meio de Energia. Esta consome a carne de seu usuário e expande-se em uma explosão energética que cobre uma área de quase um quilômetro de raio. Praticamente nada pode oferecer resistência ao Sacrifício.

Costuma-se desencorajar o uso desta manobra, mas, caso o Detentor manifeste o desejo de realizá-la, nem mesmo o Oráculo tem autoridade para impedi-lo. Apenas o próprio Detentor pode determinar quando sua honra ou a de sua família foi ferida. Esta é uma decisão que envolve respeito e é considerado crime o ato de utilizar o Sacrifício por motivos fúteis bem como faze-lo arriscando a vida de outros Detentores. A punição, obviamente é póstuma...

Ensinar a utilizar o Sacrifício é um risco e tanto. Os Oráculos em sua maioria preferem não arriscar o treinamento, que inclui lições sobre a interrupção para o caso de o Filho dos Deuses mudar de idéia no meio da manobra. Todo Detentor pode realizar esta manobra com um tipo de treinamento específico.

Os Poderes

Usar a energia em seu estado puro para ferir ao contato foi um golpe um tanto improvisado por parte dos Detentores. Mais ou menos como bater em alguém com um galho de árvore ao invés de talhar o galho para conseguir uma lança. Embora o galho seja capaz de ferir, a lança pode não só ferir, como também ser arremessada de forma mais meticulosa e servir de apoio com maior eficiência em uma escalada. Da mesma maneira, os Poderes foram o resultado de um refinamento e da lapidação constante da Energia para obter-se

armas mais engenhosas.

Se com um galho se faz uma lança, com uma pedra se faz um machete. Cada Deus criou sua espécie de Detentor e o imbuíu de sua espécie de Energia. Isso quer dizer que cada Detentor possui Poderes diferentes.

Um Detentor comum possui dois ou três tipos de poderes. Poderes Divinos, Poderes de Oráculos, havendo ainda o Poder de Renúncia. Estes três poderes juntos formam toda a função da Energia, juntamente com os Ataques e Defesas Básicas e Secundárias.

Os **Poderes Divinos** são os poderes que o Detentor adquire após o Batismo, apenas pelo fato de ser filho de um determinado Deus. São prêmios, dádivas divinas, de pai para filho. Cada Deus costuma ter sua própria gama de poderes, geralmente em uma média de sete.

Poderes de Oráculos são poderes dados pelos próprios Oráculos. O Mentor da Guénos não poderá escolher o poder que desejará passar a seu aluno guerreiro. O Oráculo se envolverá com o Detentor no “Ritual Do Mutualismo”: os dois envolvidos (Oráculo e Detentor) deverão se trancafiar em uma sala, sozinhos. Uma urna de bronze contendo fogo deve ser colocada entre os dois e ambos deverão postar suas mãos em ambas as laterais do pote. Os envolvidos concentram-se e permanecem nesta posição durante algum tempo. Os dois lados, dado momento, manifestarão seus poderes e o ritual estará feito. O Detentor receberá ao final do rito um Poder qualquer dentre os possuídos pelo Oráculo. Depois de realizado, o Oráculo recebe um poder divino do Detentor envolvido. Este processo é cumulativo, e quanto maior o número de membros da guénos, mais Poderes Divinos o Oráculo possui. A queimadura na mão que tocou a urna é uma espécie de troféu para um Detentor.

O **Poder de Renúncia** é o cume da honra. É atribuído a um Detentor quando sua guénos entra em Batalha. O Poder de Renúncia requer um pouco mais de explicação da minha parte.

Imagine você uma criatura na Gênese de algumas dúzias de metros de altura, locomovendo-se através do lodo por meio de seus inúmeros tentáculos terminados em setas venenosas. Ele urra e rosna, e todos os animais à sua volta morrem ao menor contato com os dejetos tóxicos que ele libera. Eis que este ser repentinamente... **DESAPARECE!** Na Terra, um Detentor acaba de convocá-lo com um simples gesto...

O que foi feito agora nada mais é do que uma amostra do Poder de Renúncia. Basta que o Detentor visualize mentalmente uma área da Gênese. Em seguida, desprende energia e emprega uma concentração razoável. Caso ele seja um daqueles indivíduos patronados pela sorte, uma criatura mórbida, selvagem, que habita a Gênese, estará a passear tranquilamente pela área mentalizada. Em vias normais, a mentalização de uma área compreende mais de um quilômetro, mas o raio de ação é aleatório, deixando-se levar pela fluidez da mente do Detentor. Qualquer ser vivo pode ser trazido de um Poder de Renúncia o que já levou-me inúmeras vezes a imaginar a angústia de um Detentor que traz para a batalha como seu aliado e última esperança de sobrevivência, um ganso selvagem. Muitos riscos estão envolvidos: a criatura pode não sobreviver ao transporte, os gastos de energia são exorbitantes, o cansaço posterior é capaz de matar, ferimentos, chagas, e vírus assassinos podem sitiá-lo o corpo de todos em um raio de duzentos metros e, além de tudo, eu, com minha pouca experiência de alguns milhões de anos, não cheguei a ver um monstro sequer, da Gênese, cem por cento amigável. Acho que é o suficiente para que você entenda.

Uma porção de coisas devem ser levadas em consideração antes que você, Detentor precavido, comece a usar seu Poder de Renúncia adquirido recentemente mediante circunstâncias gloriosas. Deixo a explicação destes itens sob os cuidados de Sinxos, Oráculo de uma guénos da Neutralidade na Bélgica:

“Coisa número 1 - Cheque o combustível.

Certifique-se de que sua Energia está em alta. Uma evocação consome

O Hall da Fama

Muitas personalidades famosas foram ou são Detentores. Outras tiveram especulações em torno de si a esse respeito. Cabe a mim discutir isso.

Júlio César não foi um Detentor, ao contrário do que costumam dizer por aí, ele era absolutamente humano.

A Princesa Isabel, que assinou a Lei Áurea, permitindo que os escravos fossem livres, é considerada até hoje a mais poderosa Filha de Apolo que jamais existiu!

Ludwig Van Beethoven era um Detentor que lutava na Batalha Primordial com orgulho, apesar disso parecer um disparate. Ele não vivia na Morada de sua guénos, no entanto, porque era infestada de ratos. E se alguém arriscou dizer que Beethoven era um Filho de Apolo, enganou-se. Ele era um Filho de Prometeu que

sabia manejar uma espada como ninguém.

E se Ludwig foi uma surpresa, o que se dirá de Castro Alves? O poeta também poderia passar por Filho de Apolo, mas na verdade era um Filho de Ares renegado e procurado pela Tríade!

Conheci certa vez um grupo de fanáticos que afirmava ser Ray Bradbury um Detentor. Eu fui conferir e, pasmem: Brabury era um Elementarista das Escolas Arcanas!

Uma figura controversa foi Hitler. Muitos defendem até hoje a teoria de que o senhor Adolf foi um Detentor. Bem... não, não foi. Mas ele era assessorado e manipulado por um Égino de nome Hansen Yeash que queria instaurar uma nova ordem mundial.

Todos os presidentes dos EUA já estiveram cotados para serem Detentores, mas a verdade é que nenhum deles o foi. No entanto, todos os ministros de defesa do país até hoje, foram Filho de Atena ou Filhos de Prometeu infiltrados para tentar proteger a sociedade Detentora da ameaça dos Éginos, que puxam as cordinhas de metade das agências governamentais dos EUA atualmente.

Elvis Presley morreu mesmo. Mas ele voltou à vida alguns dias depois porque Elvis era um Filho de Tânatos.

Marilyn Monroe era uma Detentora. Uma Filha de Bóreas mensageira. Na realidade, não usaram ventiladores na cena do metrô.

muuuuito de sua essência. Esteja também preparado para cansar-se bastante e em pouco tempo (você vai ficar realmente acabado!).

Coisa número 2 - Quem és tu, seu chato?

Não pense que vai se livrar de todos os seus inimigos usando uma evocação. Às vezes o que você convoca pode não caber na sala em que você está (ou castelo, ou cidade, ou PAÍS...), isso quando não é evocado um verme, uma lesma ou um protozoário monotremado. Já falei que não há controle nenhum sobre o Poder de Renúncia?

Coisa número 3 - Aqui, agora, desse jeito? Isso nunca vai funcionar!

Centenas de milhares de milhões ao quadrado de pequenas coisinhas influem na hora de uma evocação. Se a criatura chamada for muito grande, o dispêndio de Energia será maior, bem como o tempo que levará para que o transporte seja completo. Até lá você vai ter que aguentar aquele moooooonte de raios brotando de sua pele, olhos e boca, aquele moooooonte de Energia atravessando seu corpo e exalando de sua pele, aqueles fenômenos temporais estranhos, todos os frascos de comprimidos à sua volta estilhaçando-se e aquela terrível sensação de que você está preso com botas de cobre sobre uma corrente alternada. Também vão variar tremendamente a localização e a visualização

tida no momento da evocação (fica mais fácil e o gasto de Energia chega a ser menor se a imagem do local na Gênese estiver ainda fresca na sua memória).

Coisa número 4 - Se você colar as notas são mais altas!

Não é só uma mania, um hábito infundado, aquele que os Detentores têm de carregar consigo, enormes livros (ou, em alguns casos, cadernos e fichários ou até pastas cheias de folhas) repletos de paisagens bizarras, sejam elas desenhadas, pintadas ou fotografadas. Isso serve muito bem ao propósito de visualizar o local exato de onde você quer que a criatura venha. Lembre-se, se você está vendo, a coisa fica bem mais fácil.

Grandes excursões à Gênese são realizadas, principalmente por Filhos de Apolo que vão atrás dos lugares mais terrivelmente ocultos, reproduzem as paisagens mais excêntricas para depois as vender na Terra (por preços que são uma facada!). Não me pergunte como eles voltam depois, esse é seu trabalho, eles sabem o que fazem... Dica: Nunca compre imagens da Gênese de um Filho de Hermes. Você pode acabar convocando uma beterraba no momento mais crucial da sua vida. Hahaha...

Isso gera também efeitos especiais espetaculares, já que a criatura evocada surge da figura utilizada para visualização. É lindo ver um dragão de doze metros escapando como uma imagem etérea de um livro de bolso. Bem melhor, esteticamente, do que aquele tornado cintilante escapando da cabeça do Detentor, o que acontece na visualização mental.

Coisa número 5 - Senta. Rola. Finge de morto...Eu disse FINGE DE MORTO!

Por último, não tente dar ordens a uma criatura da Gênese.

Elas não obedecem."

Censo

Um ciclista romeno muito amigo meu certa vez me perguntou: “Spring, quantos detentores há no mundo?” Pedi-lhe três dias de pesquisa e descobri os seguintes dados, que considero bem interessantes:

Cnossos possui um arquivo com o nome e dados diversos sobre todos os detentores que fazem parte de guénos. A Tríade não usa computadores porque Drault conhece muito bem as artimanhas humanas para acessar dados proibidos. Ao invés disso, há uma biblioteca, que, além de guardar um dos maiores patrimônios literários de todos os tempos, abriga também milhares de fichas arquivadas, organizadas e atualizadas sempre que novas informações são conseguidas. A maioria delas tem uma foto em anexo ou uma representação artística. Alguns espaços a serem preenchidos são: nome, criador, guénos, nacionalidade, idade, posto que ocupa na guénos, profissão (se tiver alguma), especialidades, peculiaridades, feitos, histórico, psicologia, mestre e treinamento em combate.

Cnossos contabiliza: há sessenta mil Detentores no mundo todo, espalhados em seis mil guénos. Detalhes? Aí vão: são mil e novecentas guénos do Círculo do Bem, duas mil e duzentas e dez guénos do Círculo do Mal e mil e oitocentas e noventa guénos do Círculo da Neutralidade. Cnossos estima que haja cerca de oito mil renegados e pouco mais de mil desgarrados.

A DLD também ficha os Detentores: em seus

Meus sinceros agradecimentos a Sinxos. É um Oráculo muito competente. Aqui está, no entanto, algo de que ele esqueceu-se de citar:

Seres evocados não podem viver em outras dimensões por muito tempo. A maioria morre e desintegra-se completamente após algumas horas de vida na Terra. Detentores que possuam o Poder de Renúncia podem manter um ser da Gênese vivo por meio de dispêndio de Energia. Infelizmente, parece-me que quanto maior o poder da criatura, maior é a quantidade de Energia que ela necessita para continuar vivendo.

Se há outros tipos de Poderes não catalogados, não se sabe. Até hoje só pude comprovar a existência destes três Poderes. Caso haja mais, cabe ao novo mântico e viajante de dimensões catalogá-lo pessoalmente.

As Vias Elementais

Os Elementais são também Detentores, que fique bem claro. Mas sua Energia possui aspectos dos elementos da natureza nos quais seus pais se inspiraram

Existem cinco tipos de Elementais: Os Filhos de Prometeu (Fogo), os Filhos de Hécate (Gelo), os Filhos de Poseidon (Água), os Filhos de Bóreas (Ventos) e Filhos de Pã (Terra). Todos

estes guerreiros possuem o controle sobre cada um de seus elementos de modo que lhes é permitido criá-lo e controlá-lo.

Foi percebido muito rápido que quanto mais específico e centrado em características menores da natureza fosse o poder de um elemental, maiores e melhores seriam seus efeitos. Exatamente por isso surgiram as Vias, caminhos que cada elemental percorreu até um único objetivo. As vias são três:

Corpus: Age sobre a química da vida. Os Filhos de Poseidon, por sua afinidade com os oceanos, de onde surgiu a vida, possuem laços muito estreitos com Corpus.

Álgis: Contração de “Álgos” – a dor. A Dor filha de Éris, que cerca os ferimentos e os combates. Quem primeiro estudou Álgis, usando-a para causar efeitos de combate, foram os Filhos de Prometeu.

Gueas: Contração de “Géia”. Esta Via, quando percorrida, leva ao entendimento da natureza e do selvagem e é usada para manipular os fenômenos naturais. Quem primeiro atingiu o seu cerne, foram os Filhos de Pã.

Cada Elemental percorreu estas vias e descobriu seus segredos e efeitos. Mais tarde voltaremos a falar nisso.

Díke e Hýbris

As duas divindades responsáveis, no início de tudo, pela criação e pela vontade de criação dos poderes detentores, foram as Potências Opostas Díke e Hýbris, consideradas a perfeição dos contrários e o globo que une em si o bem e o mal, a fraqueza e a força, o ódio e o amor, a felicidade e a tristeza, a paz e a guerra.

arquivos computadorizados e atualizados por uma eficiente rede de troca de informações ao redor do mundo, constam cerca de quarenta e oito mil nomes, devidamente acompanhados de dados e informações. A agência possui ainda a localização em latitude e longitude de pelo menos três mil guénos (e garante que pode chegar a qualquer uma delas em menos de trinta minutos) e a localização vaga (país e estado) de outras oitocentas. A DLD tem por volta de cinco mil Detentores prisioneiros ao redor do mundo. Estes possuem fichas tão completas que incluem até biografia!

Respondi por fim ao meu amigo romeno: “existem por volta de oitenta mil Detentores no mundo e essa média se mantém, graças a um equilíbrio muito claro de nascimentos e mortes.”

O único culto a estes poderes antagônicos é um culto silencioso e subentendido na mente dos seres vivos, como uma vaga vontade de fazer o que é certo ou um desejo incontrolável de agir de forma monstruosa.

A Díke representa a justiça, a bondade, a coragem, o comendimento, o equilíbrio, a honra, a sabedoria, a cautela, a temperança, a humildade e o amor universal.

A Hýbris simboliza a injustiça, a fúria, a loucura, a impulsividade, a violência, a ousadia, a mentira, a trapaça, a ganância e o ódio.

Ambas, Díke e Hýbris agem secretamente nos corações, usando os espíritos humanos e detentores para manipular, deformar ou simplesmente tocar as coisas materiais e mundanas. Os efeitos que elas causam ao fazê-lo passaram a ser chamados de Poderes pelos Detentores, que aprenderam a manipulá-los achando que com isso, estariam agindo segundo a vontade de suas próprias mentes, sem

interferência divina.

A Idade de Ferro é também a Idade do conhecimento e dos poderes: os Detentores aprenderam que suas habilidades místicas nascem de divindades que estão em seus espíritos, habitando-os e usando-os como mecanismos para tocar o mundo. Nesses dias, os Filhos dos Deuses sabem que cada um de seus atos influencia diretamente no uso de seus Poderes. Assim como o fato de diferentes Poderes possuírem tendências mais Hýbris ou mais Díke. Quando um Filho de Ares urra com a força de mil trovões, sabe que isso nasce da violência, da fúria, da Hýbris. Igualmente um Filho de Nêmesis tem consciência de que precisa ser honrado e justo, aceitando a Díke para, empunhando um crucifixo, deitar por terra seus inimigos.

Díke e Hýbris andam lado a lado com cada Filhos dos Deuses e apenas mantendo-as equilibradas em uma harmonia perfeita, são capazes alterar as forças do universo com seus poderes divinos.

As Idades (Novamente...)

Os Quase Deuses

Os Detentores da Idade de Ouro são, todos devem ter percebido, os mais poderosos Detentores que existiram. Eles nasceram a partir do desejo de que alguma raça habitasse os reinos dos Deuses na Terra. Mas, o que eles tinham de poderosos, possuíam em incompetência no combate. Eram totalmente debilitados em relação à armas. Nem mesmo sabiam, a grande maioria, que eram diferentes dos humanos e capazes de lançar feixes e esferas, ou utilizar poderes incríveis.

Há algum tempo atrás, a Tríade colocou-se em estado de alerta devido informações divulgadas pela Internet (a Rede mundial de Computadores) de que um Detentor da Idade de Ouro procurava por alguém que o treinasse. Os Filhos de Hermes que colocaram a informação na Rede foram severamente punidos após terem sido descobertos pela DLD, apesar de negarem até hoje se forem questionados em suas celas.

Se algum Detentor da Idade de Ouro fosse lutar com toda a sua capacidade ofensiva, seria preciso muitos, muitos e muitos (e MUITOS) Detentores da Idade de Ferro para detê-lo. Na realidade, seria virtualmente impossível matar um Guerreiro da Idade de Ouro se ele próprio estivesse ciente que sua raça trata-se da mais poderosa que já existiu.

A Raça Rebelde

É como eu costumo chamar os Detentores da Idade de Prata. Eles foram menos poderosos que os Filhos da Idade de Ouro e não-eternos. Por outro lado foram mais agressivos, pois nasceram em uma Idade em que conflitos divinos estavam em andamento. Nesta Idade começaram a surgir os clérigos, os sacerdotes e os seguidores. E uma grande parte dos Detentores da Idade de Prata conhecem muito bem a arte da espada. Os grandes clãs de espadachins da antiguidade eram formados por Detentores da Idade de Prata, mas nenhum deles conhecia a energia destrutiva que ardia dentro deles.

Talvez exista algum Detentor da Idade de Prata que saiba de seu poder destrutivo. Eu, pessoalmente, conheço apenas um Detentor da Idade de Prata que ainda vive. E vive tranquilamente, sem dar importância para seus irmãos de Ferro que predominam no presente de 2009. Está muito bem, acomodado nas regalias da vida. Ao menos, da última vez que o encontrei, possuía uma embarcação e cinquenta hectares de terra na Macedônia. A Tríade parece não saber de sua existência. Bem, se alguém estiver lendo isso agora e um dia encontrá-lo, por favor diga-lhe que me deve cinquenta cabeças de gado. Chama-se Irkhanus, se bem me lembro.

Os Detentores da Idade de Prata são vistos com maus olhos por aqueles que conhecem a história da criação contada pelos grandes Anciões (sábios, magos, arcanos e profetas antigos), mas vistos com orgulho pelos Detentores da Idade de Ouro. Os rebeldes da Raça de Prata, em suas épocas, se negaram a prestar homenagem aos Deuses. Os sacrifícios que antes eram executados em altares grandiosos, foram esquecidos por sua culpa. São motivo de repulsa para a maioria das demais Idades.

Soldados

Os soldados, aqueles que viveram na mais selvagem das Idades, São considerados, estes sim, os Detentores mais perigosos de todos. Alguns ainda vivem, embora não se saiba de seu paradeiro. A Tríade ordena, por questões de segurança, o extermínio imediato no caso de um Detentor natural da Idade de Bronze ser encontrado. Explica-se facilmente.

Os Soldados são a força de guerra mais destrutiva que esta dimensão conheceu. Foi aqui que os primeiros Detentores **reais** vieram à pauta. Seus músculos conheceram a verdadeira força de um Filho dos Deuses nascido para a batalha. Foi aqui que braços antes pacíficos sentiram o peso do metal. Foi exatamente aqui que a carnificina começou.

Coloquemos da seguinte forma: um Soldado faria perfeitamente frente a um Quase-Deus, se levado em consideração o fato de que este nem mesmo saberia lançar uma esfera. A Tríade teme Detentores de Idade avançada por um motivo que tem sua relação concreta com esse fato: todo Detentor na face da Terra estaria ameaçado, seja direta ou indiretamente, no caso de um Soldado em revolta decidir simplesmente **treinar** um Detentor da Idade de Prata, por exemplo...

Como todo bom soldado que descobre a maior arma do mundo bem debaixo de seu nariz, o guerreiro aprendeu com disciplina suprema a controlar o poder da Energia, seus truques e artimanhas, como empregar poderes ganhos dos Deuses e fazer os inimigos implorarem por uma misericórdia que nunca surgia, como manusear o metal e transformá-lo em uma pilha de corpos putrefando ao amanhecer. Cada recôndito obscuro na mente de um Soldado guarda táticas e estratégias jamais conhecidas por outrém, com o propósito único de batalhar enquanto houver vida. Sua grande fraqueza era o comportamento suicida pelo qual ficaram conhecidos.

Prédios no chão

Os humanos temem os Detentores. Isso é um fato. Mas será que esse temor é justificado?

De acordo com estudos realizados via Internet por um projeto conjunto de universitários de vários países (apelidado de “We’re losing”, do inglês, “estamos perdendo”), os Detentores causaram mais estragos materiais no período de janeiro de 2000 a abril de 2009 que todas as catástrofes naturais em um período de janeiro a abril de 2009. O “We’re Losing” está calculando, atualmente, qual o prejuízo causado pelos Detentores nesse mesmo período.

Um Soldado jamais hesitava em dispendar Energia e quando caíam mortos pelo esgotamento da mesma, sussurravam entre si algo sobre a vontade dos Deuses.

Vencer em combate um Detentor natural da Idade de Bronze é inverossímil. Não há uma única gênese atualmente que esteja preparada para um confronto de tamanha magnitude. A maioria delas possui seus próprios protocolos escritos sobre como reagir frente a uma ameaça desse tipo. E todos eles incluem, em algum ponto, uma sábia retirada estratégica do campo de combate...

Os Caçadores de Monstros

Os que viveram durante a Idade de Heróis, foram a casta de Detentores mais gloriosa que jamais existiu.

Abaixo, em poder, dos Filhos de Bronze, eram mais furtivos e sagazes que seus antecessores. Criados para banir os Filhos da Equidna, os horrendos Detentores impuros e ensandecidos, os Caçadores de Monstros muniam-se de armamentos à distância e foram os melhores mestres com arcos, lanças e dardos. Embrenhavam-se nas matas e mantinham todos os seus sentidos alertas aos Monstros, raça odiada.

Também chamados de Heróis, nenhum de sua espécie cultivou o medo diante do desconhecido ou de presas demoníacas. Suas batalhas duraram anos sem fim. Neste tempo, não houve tréguas ou acordos. Todos os Filhos de Equidna foram mortos impiedosamente. E, embora baixas significativas tenham sido sentidas também entre os Caçadores de Monstros, inúmeras estátuas foram erigidas em várias partes do globo com suas feições.

Sábios especulam que sem a raça de Heróis, talvez nenhum Detentor de hoje teria descendência diferente dos Filhos de Equidna. A Terra estaria dominada por criaturas horripilantes. De pólo a pólo.

Os Guerreiros de Ferro

Adotados por mim como objetos de estudo. Como sabem, são os gerados durante a crise dos Deuses na Gênese, mais fracos, nascidos de mães humanas. Serão lembrados pelas Idades vindouras, como os que resistiram e como os que perseveraram da desgraça.

Os 21 Guerreiros

Já existiram muito mais do que apenas vinte e um tipos de Detentores. Nos tempos primários quando a Batalha Primordial ainda não havia recomeçado, todos os Deuses criaram Detentores. Na Idade de Ouro existiam os Detentores Filhos de Oceano, durante a Idade de Bronze existiram Filhos de Dionísio e Detentores Filhos de Afrodite. Durante a Idade dos Heróis as Detentoras Filhas de Héstia chegavam a cavalgar lado a lado com as Amazonas Filhas de Hera na caça aos monstros Filhos de Equidna.

Agora, no entanto, apenas vinte e cinco Deuses ainda estão de pé. E destes, apenas vinte e um lutam na guerra. Existe o Quarto Círculo chamado de Círculo Renegado, que não segue nenhum dos três lados da Batalha. Apenas permanece à espreita. Eventualmente, surgem Detentores Renegados que tentam acabar com a Grande Guerra ou tomar partido dela, escolhendo um lado. Os Deuses ainda vivos que compõem os três Círculos continuam lutando e levando o nome das Forças até o último suspiro, honrando os imortais que não mais existem, na esperança de que mais dia menos dia seja decretada a vitória de um dos três lados da Grande Guerra.

Faço a seguir, menções vagas sobre cada um dos Filhos dos Deuses:

O Círculo do Bem (Ou “Círculo Azul”)

Filhos de Zeus - Os “Curandeiros”, “Aqueles que Dão a Vida”, “Filhos do Monarca Olímpico”, “Guerreiros Brancos” e “Líderes”.

Filhos de Atena - Os “Estrategistas”, “Assimiladores”, também chamados de “Replicantes” ou

“Tutores”. O campo de batalha é um jogo de xadrez.

Filhos de Ares - A “Fúria Encarnada”, os “Matadores”, “Assassinos”, “Rugidores”. Poder, sangue fora do corpo é júbilo. Honra. Mas a guerra vem antes.

Filhos de Ártemis - Os “Caçadores”, as “Presas Irrebatáveis”, “Batedores”, “Sombras no Escuro”. “Vultos Precisos”.

Filhos de Bóreas - Elementais do Vento, as “Velocidades”. “Corredores”, “Velocistas”. Aqueles que não temem distâncias simplesmente por desconhecê-las.

Filhos de Hermes - Os “Brincalhões”, “Tricksters” ou “Bobos Da Corte”. Mais Filhos do Caos que os próprios Filhos do Caos.

Filhos de Apolo - Os “Apaixonados”, “Artistas”, “Guerreiros da Luz”. Seus corações ardem.

O Círculo do Mal (Ou “Círculo Vermelho, ou Círculo da Vingança, ou Revanche”)

Filhos de Hades - Os “Mortos de Espírito”, os “Tristes”, também conhecidos como “Acompanhados”. Os “Amantes das Almas”.

Filhos de Poseidon - Elementais da Água, “Raposas”. “Paranóicos”. “Lobos do Mar” até os quais as notícias de todo o mundo chegam através das ondas. Os “Informantes”.

Filhos de Perséfone - As “Crianças”, os “Aprendizes”. Os “Alunos”. Jovens até o fim de suas vidas.

Filhos de Hera - As “Amazonas”, “Arqueiras”, “Mestras na Arte dos Venenos”. Esporadicamente também “Cavaleiros”, “Arqueiros” e “Versados em Venefício”.

Filhos de Prometeu - Elementais do Fogo. O Furor Criativo. Os “Amigos dos Humanos”, os “Inventores”. Caminham nas cidades e aprendem com os erros dos mortais.

Filhos de Hécate - Elementais do Gelo. “Bruxos”, “Guerreiros Noturnos”. Sinistros como o luar e perigosos como demônios.

Filhos de Cronos - “Gaulses”, “Deformadores”, “Lords Temporais”. Honra à Cronos é seu lema. Adoradores de festas, sempre há **tempo (...)** pra uma delas.

A Loteria de Alrich

Quais são as chances de um humano comum, como o senhor James Alrich, por exemplo, derrotar um Detentor em uma luta justa? Bom, a não ser que o humano em questão seja da DLD, é difícil precisar... Tomemos como exemplo o senhor James Alrich e um Detentor qualquer. Poderia muito bem ser meu caro Rocks, da guéno Ode à Guerra.

James Alrich é um humano padrão: sua força é o bastante para erguer uma vez e meia o peso do próprio corpo. Ele é ágil o suficiente para correr cerca de oito quilômetros por hora em terreno acidentado e tem fôlego para aguentar essa corrida por dez ou quinze minutos sem se cansar demais. Alrich é bem inteligente e sagaz. É também obstinado e não entrega os pontos com facilidade. Coloquemos uma espada e uma metralhadora em sua mão e vamos fazer com que fique frente a frente com Rocks. Bem, certo, a metralhadora é inútil: balas e outros projéteis de grande velocidade ricocheteiam na aura de um Detentor, mas digamos que isso não aconteça.

Rocks é um Filho de Artemis. É bem forte, capaz de erguer quase duas vezes o peso do próprio corpo. Muitos Detentores, no entanto, podem erguer

uma tonelada ou mais sem muito esforço. Rocks é extremamente ágil. E pode ficar ainda três vezes mais rápido se empregar o poder “Agilidade”. Isso lhe permite quicar pelas paredes como uma bola de borracha ou rodopiar pelo ar feito uma broca sem esforço aparente. Rocks conta ainda com a maior vantagem física dos Detentores: a Energia. A Energia fortalece o corpo e o torna muito resistente. Mesmo que Rocks pudesse ser atingido pelas balas da metralhadora de Alrich, ele ainda seria capaz de sobreviver a algumas rajadas bem disparadas e, com uns poucos movimentos, Rocks estaria ainda de pé quando a munição se esgotasse. Sua vitalidade é muito maior que a de qualquer ser humano (e Rocks é somente mediano nesse aspecto).

Rocks, como todo bom Detentor, é muito treinado para o combate. O senhor Alrich estaria em sérios apuros ao tentar esquivar-se de um de seus golpes ou acertar-lhe o rosto com um chute. E o que aconteceria se Rocks decidisse lançar um feixe, por exemplo? Ossos calcinados rolando é a resposta...

E há a aura... Se Alrich o atingisse com a espada, iria precisar de um bocado de sorte para ferir-lo: seria mais ou menos como tentar acertar um golpe em alguém por trás de uma espessa parede de gel: a coisa vai absorvendo o impacto e a energia cinética. O que finalmente atingiria Rocks seria o equivalente a um toque de leve com a espada...

A coisa toda complica ainda mais quando lembramos que Filhos de Artemis têm poderes de invisibilidade, silêncio absoluto, precisão com armas de longa distância e podem saltar até cinco metros sem impulso ou equilibrar-se na ponta de uma lança.

Conselho para o senhor Alrich: se um Detentor lhe disser que tem cara de idiota, sorria e agradeça.

O Círculo da Neutralidade (Ou “Círculo Branco”)

Filhos da Sombra - “Reis das Sombras” ou “Mestres da Escuridão”. Também “Filhos Do Desconhecido”.

Filhos de Pã - Elementais da Terra. “Naturalistas”. “Selvagens”. As Florestas são seus lares; os animais, seus companheiros.

Filhos de Éris - “Escórias”; Guerra, Fome, Peste, Dor, Esquecimento... Discórdia...

Filhos de Eros - “Instáveis”, “Manipuladores”. Sentimento é apenas uma espécie muito macia de massa de modelar ...

Filhos de Tânatos - “Filhos da Morte”, “Cães Negros”, “Crianças da Neutralidade”. O medo da morte é incompreensível.

Filhos de Hipnos - “Mestres das Ilusões”. O mundo é apenas um Sonho e não há nada nele que não possa ser mudado.

Filhos de Nêmesis - “Justiceiros”, “Vigilantes”, “Perseguidores”, “Cruzados”. Justiça em Nome de Deus.

Costumes

A cultura dos Detentores não é mais a mesma que a de seus ancestrais, mas se pararmos e verificarmos minuciosamente veremos muitos detalhes que jamais foram esquecidos.

Durante a Formação, quando as regras primeiras ainda eram decretadas e os primeiros Filhos dos Deuses foram criados, eles dominaram todas as partes do mundo.

A segunda casta foi mais fraca e limitada. Entre eles humanos, raça inferior, teve sua gênese.

A terceira casta começou a guerra em Tróia, que espalhou-se para o globo, como uma praga contagiosa, através de corações inflamados. Esta eliminou as duas anteriores. Não havia nenhum deles visível, pois, em sua minoria, foram esmagados e rechaçados pelos humanos. E a Terceira precisou ficar longe dos olhos da raça inferior.

Veio então, a casta de monstros, criada em solo grego, aos pés do Olimpo, de onde correram para espalhar sua ira por todo o mundo.

A quarta casta levantou-se das mãos dos Deuses e saltou para as florestas gregas, atrás dos monstros. E foi aqui, exatamente na Idade de Heróis, que teve início a cultura Detentora.

Os Filhos dos Deuses estão atualmente muito separados em sua sociedade. Durante a Idade de Ouro, em um breve exemplo, todos eram unidos e viviam em condições de igualdade. Ricos eram todos. Belos eram todos. Mas os tempos mudam e, ninguém melhor do que eu, para saber que o tempo nunca pára e nunca torna-se estável. A Vida e todo o resto que a envolve é oscilante como a Areia do Tempo.

Jogos para Macacos

Os Detentores, de maneira geral, acham patéticas as Olimpíadas humanas. Algumas guénos mais radicais chegam a sabotá-las ou ameaçar organizadores. Para evitar o pânico e a consequente baixa nas arrecadações, autoridades competentes (mais ou menos) ocultam quaisquer incidentes dessa ordem por meio de soldados à paisana da DLD. Em casos extremos, até mesmo métodos como a prisão de bodes expiatórios ou a abominável queima de arquivos podem ser utilizados.

Nenhuma alusão muito clara ao acidente com cáps... digo, bomba, em Atlanta.

Existem agora, várias culturas dentro de uma mesma cultura, dentro de uma mesma sociedade, e nem todos vivem juntos. Hábitos diferentes, rotinas diferentes e, às vezes, nem mesmo podem coexistir pacificamente.

A Grécia, chamada por Hélade, seu nome mais ancestral, ainda é o elemento básico na vida de um Detentor. Lá nasceram os primeiros e muito provavelmente lá morrerão os últimos Detentores. As lendas e simbolismos que permeavam os helenos espalharam-se por todo o planeta por meio das caçadas dos Heróis, sendo estes, os criadores dos costumes.

Durante a Idade de Ferro, os Filhos dos Deuses precisaram aprender a conviver com a raça dominante, os humanos. Muitos hábitos e filosofias humanas

esmagaram conceitos Detentores ou mesclaram-se com eles. Desta forma surgiu uma cultura única, basicamente medievalista, baseada em preceitos como união, honra, coragem e aproveitamento de recursos naturais. Detentores vivem de forma rústica, combinando pecuária e extrativismo com poucas regalias modernas. Mesmo com o passar do tempo, os mais conservadores adotaram modo de vida típico da época da qual são provenientes, mesclado à antigos fragmentos de culturas gregas. Famílias de Detentores nascidas em 1850, por exemplo, mantêm, na maioria das vezes, trajes condizentes com esta data. Mas alguns indivíduos seus podem apresentar grande afeição pelas maravilhas do século XXI e adotá-las como parte de suas vidas. As guénos antigas, apesar de relutantes em aceitar “modernismos”, acabam por sucumbir a eles vagarosamente, pois ao recrutar novos membros, estes trazem consigo os hábitos e modo de vida própria de 2009.

As armas costumam ser utilizadas apenas em dia de guerra ou em encontro com outras guénos. É habito de alguns (principalmente Filhos de Ártemis, Ares, Cronos e Nêmesis) passarem o dia polindo suas espadas e machados (mais comum entre aqueles que ainda são adeptos da cultura antiga dos Detentores). Mas são hábitos que poucos ainda cultivam.

Algumas guénos (na verdade a maioria das guénos que por enquanto se utilizam da cultura grega antiga) têm a rotina de, ao raiar de Hélios, realizarem oferendas (ou sacrifícios) a seus Deuses como uma homenagem a seus criadores, e para que os Deuses agraciem seus dias com boa sorte e força. Muitas constróem templos apenas para tais rituais.

Muitos também costumam passar seus dias treinando suas artes de guerra e o aprendizado de seus poderes. Oráculos costumam ler e fazer cálculos o dia inteiro. Há alguns oráculos suicidas que praticam estilos de lutas para escaparem ao ócio enquanto seus pupilos lutam (claro que estas posições sempre são vistas com maus olhos pelos membros das guénos, mas a palavra de um Oráculo é lei. E se ele diz “Eu vou lutar”, ninguém pode contrariá-lo. Pode-se apenas, tentar convence-lo).

Os novatos na Guénos (chamados de “crianças” até que possam controlar **todas** as suas **manobras primárias** de ataque e defesa) são treinados todos os dias. Entretanto, existem Famílias de combatentes que estão tão acostumadas com a nova sociedade humana, que tornaram-se adeptas da liberdade incondicional para suas crianças, permitindo a elas administrar seu tempo como bem desejarem. Não se sabe se felizmente ou infelizmente a grande maioria ainda adota a prática do cárcere privado para membros novos. O treinamento é incessante.

As guénos mais afastadas da civilização realmente preferem se locomover através de rituais de transporte, mas outras se utilizam de cavalos (acredite, há quem utilize camelos, elefantes e até leões). As urbanas logicamente usam carros e outros veículos de transporte, mas quando é necessário uma viagem até outro continente, muitas guénos que não possuem nenhum tipo de ritual de transporte (e que temem aviões, helicópteros ou têm algum tipo de problema com a Lei Humana) recorrem a Famílias aliadas capazes de ajudá-las, seja através de um Ritual de Transporte ou do empréstimo de embarcações. Muitos Detentores apreciam viajar escondidos em embarcações humanas. Algumas guénos são ricas, outras pobres. A sociedade de Detentores também possui suas divergências sociais, como a humana. Ao contrário da Humanidade, no

entanto, riqueza não é sinal de status, como pobreza não é exatamente um estigma social.

Assim como os humanos, os Detentores também têm a necessidade de comercializar produtos diversos. Não há um método específico Para isso, usam como moeda, o ouro ou recorrem a uma das antigas de comércio conhecidas pela humanidade: o escambo (a troca de mercadorias). Há também a moeda-trabalho, que transforma Detentores em escravos para sanar dívidas ou a moeda-trégua, que simplesmente cancela temporariamente atritos entre guénos inimigas entre si..

Como a raça Detentora surgiu originalmente na Grécia, espalhando-se pelo mundo inteiro a seguir, não havia problema de comunicação entre eles. Eram todos exímios dominadores da língua grega-arcaica. Na Idade de Ferro, as coisas tiveram que ser refeitas. Os Deuses adotaram o grego-arcaico como língua-base, um

meio de comunicação sagrado. Todos os mortais que recebessem a herança divina e viessem a tornar-se Detentores, nasceriam com o conhecimento da fala grega em seu subconsciente, além, é claro de sua língua nativa. Por esse motivo, muitas crianças submetidas a tratamentos psiquiátricos acabaram por descobrir este talento antes mesmo de adquirir os poderes que lhe cabem. É claro que isso costuma apavorar especialistas e pais.

Quanto a estes últimos, no entanto, não há problema em demasia. Eles acabam por morrer após o batismo e suas preocupações estarão, por fim, enterradas sob sete palmos de terra, com o perdão da observação mórbida...

A Alimentação... Bem, eu geralmente fico nervoso quando penso no assunto, pois estou certo de que perdemos pratos gregos saborosíssimos com

O Jogo dos Muitos Erros

Uma forma de diversão empregada por Detentores sádicos necessita, como ingredientes básicos, de dois Detentores, a vítima (claro) e duas metralhadoras. Consiste na seguinte ação sem escrúpulos: a vítima é amarrada e deixada em uma cadeira entre os dois Detentores armados com metralhadoras (Os Filhos de Ares costumam dizer que quanto maior a repetição da arma mais divertido é o efeito da brincadeira). Ambos começam a disparar um contra o outro. O objetivo do jogo é atingir, por tabela, balas no indivíduo devidamente acomodado na cadeira. A pontuação difere da parte do corpo atingida, mas, geralmente, o pescoço vale por volta de 100 pontos.

o passar dos séculos. Apenas me deixe pensar e tentar lembrar de como faziam aquele molho para vitela de Tebas...

Sociedade, castas, hierarquias, respeito à líderes e outras observações interessantes

A Sociedade dos Detentores é pouco ampla. Eles são guerreiros e vivem apenas para seus deuses, a eles devendo respeito. De modo geral, guerras e suas consequências preenchem todos os seus dias. Sua organização é simplória: formam grupos chamados guénos ou Famílias, que são encabeçadas por Oráculos. O Oráculo irá treinar seus Detentores, os membros de sua guénos e quando achar que estão devidamente preparados, promove o torneio interno que definirá o Ának, o líder de guerra. Estes grupos devem respeitar todos os outros que pertençam ao mesmo Círculo.

E as guénos de Círculos opostos devem entrar em divergência, odiar-se e chacinar umas às outras.

Há nove dentre todos os outros Detentores que são algo como imperadores (e estes nove, três de cada Círculo, recebem o nome de Tríade). São os mais respeitados e aceitos unanimemente como os mais sábios dos sábios. Eles formam as leis dentro da Sociedade detentora e tentam resolver todos os problemas que dizem respeito à mesma.

Os Nove possuem à sua disposição toda uma organização hierárquica que presta-lhes serviços. A saber: os Eupátridas, os Carrascos, os Mensageiros, os Forjadores, a Guarda Palaciana, a Guarda Real, os Oráculos de Cnossos, os Porta-Vozes e os Burocratas.

Dentro das Guénos existem Ánaks, os líderes. Um Ának, como qualquer outro, pode vir a se tornar um Eupátrida e, por esta razão, deve ser ainda mais respeitado. No entanto, um Eupátrida pode existir dentro de uma Família (uma vez que eles não deixam suas guénos ao tornarem-se parte da Cúpula) e não ser um Ának. A autoridade de um Eupátrida dentro da Família é nula a não ser pelo fato de um Eupátrida sempre poder levar reclamações diretamente à Tríade, o que geralmente deixa Detentores mais cautelosos, às vezes até constrangidos, quando estão próximos de Eupátridas). Quem dá ordens dentro da guénos é o Ának e ponto final.

“Se o Eupátrida não concordar, que vá chorar pra Tríade!”, já dizia um grande amigo meu, Filho de Hades.

A Tríade

Snell, Drezo, Apro, Sanguine, Drault, Ariol, Nedro, Cnao e Nemírisis. Estes são os Detentores mais importantes da atualidade. São responsáveis pelas decisões que afetam de maneira mais direta todos os demais Filhos dos Deuses. Eles fazem parte da Tríade, são os “cardeais” dos Detentores. Sua decisões são finais e irrevogáveis. Até mesmo ofender a Tríade é Harmatia convencional. Deste modo, tornam-se uma “ponte” entre sua raça e os humanos, mais especificamente, a ONU, que é encarregada de negociar com os demais poderes políticos que se aplicam aos mais diversos países e à todas as organizações humanas relevantes.

A moradia da Tríade reflete seu enorme poder de influência: O Palácio de Cnossos, na Grécia. É também lá que fazem-se as reuniões que dizem respeito a toda a espécie. Normalmente dúzias de Eupátridas comparecem a essas reuniões, bem como os Carrascos e uma ou duas guénos selecionadas. A Tríade possui um enorme poder de controle, pois detém, em uma biblioteca mantida através das décadas, arquivos em livros e papiros de todos os Detentores existentes, suas respectivas guénos e feitos verdadeiramente importantes, desde sua fundação há cerca de oitenta anos. São arquivos atualizados anualmente, pelos Carrascos, encarregados de uma espécie de “recenseamento” de nível mundial.

A Tríade não possui qualquer tipo de hierarquia interna. Todos os seus integrantes são igualmente poderosos e suas influências são exatamente equiparadas.

A Tríade é formada por nove Detentores de diferentes Círculos, todos muito velhos e sábios, sendo sem exceção, de Idade de Bronze por Glória (como tal, envelhecem de maneira muito vagarosa). São eles:

Snell: Detentor do Círculo do Bem, Filho de Zeus. Snell tem um e setenta e cinco de altura e pesa oitenta e oito quilos. Tem um rosto severo, marcado pelo tempo e tem cabelos cinzas realmente compridos. Fazia parte de uma guénos grega e sua bravura já se fazia lendária desde essa época. Salvou sua guénos da destruição por diversas vezes, tomando o lugar do líder assim que este morreu em combate. Sua Família já não mais existe, como consequência das batalhas pelas quais passou. Snell, no entanto, visita frequentemente a sala das urnas do Palácio de Cnossos, onde guarda com carinho as lembranças carbonizadas de um passado distante...

Drezo: Detentor do Círculo do Bem, Filho de Hermes. Drezo tem um e oitenta de altura e pesa oitenta quilos. Tem um rosto fino e simpático, encimado por cabelos castanhos que costuma cortar e manter arrepiados e bagunçados. Usa túnicas verdes-musgo ou amarelas ou ainda camisetas brancas com frases como “Olhe pra mim: eu não estou rindo”. Drezo dificilmente fala algo. Ele prefere rir, sempre em tons

Só Porque Não Tem Portão, Não Quer Dizer Que Você Não Precise Tocá a Campainha

O Palácio de Cnossos é protegido por uma gigantesca cúpula criada e mantida sem muita concentração em revezamento de três, pelos Nove. A Idade de Bronze por glória e o trabalho em equipe permite que toda a magnífica construção seja coberta por uma redoma praticamente indestrutível. O plano de revezamento é: três integrantes, um de cada Círculo, mantêm a cúpula por cinco dias (não se engane: mesmo enquanto defendem o palácio, agem como se nada estivessem fazendo, podendo excutar outras ações com a mesma tranquilidade de sempre). Vencido o prazo, outros três de cada Círculo os substituem enquanto os primeiros descansam para recuperar sua energia. Cada vez que a Tríade recebe uma visita que precise usar as entradas convencionais, a cúpula deve ser desfeita. Portanto, para evitar gastos fúteis de energia, pequeno é o

número de audiências permitidas.

Ainda em ordem de acessar o Palácio de Cnossos, Um ritual de Teletransporte pode ser muito eficiente. Aqui vai, no entanto, um balde de água fria sobre os pretensos invasores: Durante onze anos, os sacerdotes e outros servos da Tríade testaram exaustivamente os locais do Palácio que são suscetíveis ao ritual e marcaram-nos com cercas metálicas que alcançam o teto. As salas em questão foram privadas de móveis e estátuas (embora ainda conservem lanças e armaduras como adornos nas paredes). O espaço consequente foi preenchido por grupos de Carrascos munidos de chaves capazes de abrir as cercas. Só é liberto quem possui um bom motivo para adentrar de maneira tão abrupta o Palácio de Cnossos. Caso contrário, só se pode esperar uma decisão dos Nove.

diferentes e com estridência única. Mas quando fala, parece quase normal, embora suas idéias sejam distorcidas como um galho velho de oliveira (lembro-me risonho de quando ele colocou pregos de seis centímetros nas cadeiras da sala de reuniões durante um encontro diplomático com a ONU).

Apro: *Detentor do Círculo do Bem, Filho de Ares. Apro tem 2 metros e trinta de altura e pesa cerca de duzentos quilos. É careca, largo e robusto como um búfalo. Veste-se com uma túnica preta e, raramente, um elmo grego. Usa no meio do rosto, passando pelo nariz, uma tatuagem em forma de lança. Apro treinou os primeiros Carrascos. Há fortes*

evidências de que este membro da Tríade seja a maior força de destruição viva neste momento na superfície terrestre. Nos seus tempos áureos, Apro matou tantos Detentores do Círculo do Mal que suas guénos adversárias tiveram que contratar marceneiros especializados dado o número de urnas que fizeram-se necessárias...

Sanguine: *Detentora do Círculo do Mal, Filha de Hades. Sanguine é linda. Cabelos lisos e médios, estatura mediana, olhos verdes, magra e de curvas sinuosas. Costumam fazer piadas a respeito de seu busto avantajado.*

Líder muito competente, Sanguine fazia parte de uma das poucas guénos que ousou combater durante a Segunda Guerra Mundial. Se antes já não era muito comunicativa, a guerra tornou-a ainda mais amarga. Um Detentor de sua guénos para com o qual mantinha um amor secreto teve uma morte terrível pelas mãos dos seres que achava tão inferiores. Sanguine é, atualmente, apesar de muito respeitada por suas decisões oniscientes, insuportavelmente depressiva. Um dos espíritos que atualmente a segue é Joana D'Arc.

Drault: *Detentor do Círculo do Mal, Filho de Hécate. Drault tem cabelos brancos mantidos curtos e cavanhaque bem aparado. Um e setenta e dois de altura, olhos castanhos muito escuros e sábios. Usa óculos de grau e tem o hábito de fumar charutos. Sua vestimenta favorita é um terno bege, camisa branca, gravata e sapatos sociais. Nas ocasiões mais grandiosas, veste uma túnica branca simples. Drault foi muito importante durante os muitos anos que passou ao lado de seus companheiros de guénos. Sendo muito inteligente e formando-se em uma conceituada faculdade da Inglaterra, virou um contato de apreciada valia para os Detentores do mesmo Círculo. Totalmente acostumado com a filosofia e hábitos humanos, Drault conseguiu rapidamente progredir duas Idades por meio de seus feitos exemplares. É um dos mais respeitados membros da Tríade.*

Ariol: *Detentor do Círculo do Mal, Filho de Prometeu. Ariol é alto (1,85, mas parece bem maior quando visto pessoalmente) e de imagem hostil. Seu cabelo é branco e comprido. Usa barba e bigode fartos e espessos. Seus olhos parecem lançar fagulhas ao ar. Ariol usa roupas de seda muito trabalhadas e luxuosas. Sua imagem costuma apavorar e ele tem o hábito de ser meio ranzinza, apesar de respeitoso e bem humorado com os membros da Tríade e Eupátridas. Ariol zanga-se fácil e costuma ausentar-se com frequência das reuniões, alegando que isso faz um tremendo mal para seus nervos. Ele é fã de comida macrobiótica.*

Nedro: *Detentor do Círculo da Neutralidade. Filho de Tânatos. Nedro é baixo (1,63), tem olhos*

vagos e negros e cabelos curtos também negros. Sua aura é visível a olho nú. Usa túnicas cinzas ou negras e uma mordaca metálica na boca. Comunica-se por meio de sinais.

Nedro é uma imagem bizarra. Embora muitos argumentem que seja mudo, a verdade é que o Detentor mantém-se em abstinência vocal por motivos obscuros.

Quando na mesa, comporta-se de forma estranha: tira a mordaca mas abaixa a cabeça e esconde com a mão o ato de levar a comida à boca. Ninguém conhecido já viu a boca de Nedro. Exceto durante as refeições, ele não tira a peça metálica. Nem enquanto dorme.

Calendário Heleno

Para aqueles que desejam saber, cada dia da semana possui uma representação mitológica dentro da sociedade dos Detentores. Algumas guénos ainda seguem a risca este calendário.

Domingo - Dia de Hélios, o Sol
Segunda - Dia de Selene, a Lua
Terça - Dia de Geia, a Terra
Quarta - Dia das Ninfas
Quinta - Dia de Todos os Deuses
Sexta - Dia das Erínias
Sábado - Dia das Moiras

Cnao: *Detentor do Círculo da Neutralidade, Filho de Hipnos. Cnao tem estatura mediana, é dono de um corpo musculoso e seus cabelos são grisalhos. Veste camisas compridíssimas, com listras, sempre em tons de violeta ou roxo e calças pretas. Quando a ocasião é importante... Bem, quando a ocasião é importante, ele se veste da mesma forma...*

Foi apelidado de “Mestre das Ilusões”, por ser, obviamente, o Detentor da Energia das ilusões que melhor manipulava seus poderes. Cnao é capaz de colocar todos à sua volta para dentro de seu mundo de ilusões. Ele acredita estar vivendo no mundo de Alice no País das

Maravilhas.

Cnao tem um gato de estimação que ama e protege com unhas e dentes. Ele acredita que este seja o Gato Sorridente e é como o chama. Também acredita que o gato fala com ele. As reuniões com Cnao sempre são meio embaraçosas quando seu mundo ilusório está ativado, pois ele tem o hábito de nunca tomar uma decisão sem antes consultar seu gato.

Nemírsis: *Detentora do Círculo da Neutralidade, Filha de Nix. Alta (1, 78), com enormes madeixas negras, olhos sem órbitas e pele muito branca. Suas roupas são sempre escuras e esvoaçantes. Ela usa ainda brincos de pedras precisas e um diadema de prata. Sempre satisfeita consigo mesma e com a competência de seus companheiros, Nemírsis ganhou por seis vezes consecutivas o título de Detentora mais eminente do Mundo, de acordo com a grega Oráculo Magazine.*

Nemírsis parece sempre ter a solução para todos os problemas e recebe a todos com simpatia sobrenatural.

Movendo Cnossos

Muitas posições hierárquicas fazem Cnossos mover-se como uma engrenagem:

Eupátridas

Os Eupátridas são os olhos e ouvidos da Tríade infiltrados na sociedade Detentora. Qualquer Detentor pode ser um Eupátrida (exceto renegados). Eles fazem parte da Cúpula de Julgamento da Tríade. Digamos que os Nove são como um único presidente e os Cento e Vinte seus parlamentares. Eles têm suas próprias guénos, suas próprias Batalhas e todo o mais. Ser um Eupátrida não traz modificações muito significativas para um Filho dos Deuses, no final das contas, ainda que sejam, por sua posição, um pouco mais respeitados. É tarefa dos Eupátridas cuidar para que as regras sejam cumpridas e manter as coisas sempre o mais ortodoxas possível. Isso faz com que sejam, muitas vezes, repudiados como “professores rabugentos e sistemáticos que só sabem encher o saco de todo mundo e não têm mais o que fazer além de cutucar o tempo todo avisando que

Um Show Pirotécnico

Um Detentor da Idade de Ferro bem treinado é capaz de criar e lançar até quatro esferas ao mesmo tempo (uma em frente ao peito, uma em cada mão e uma sobre a frente) ou lançar dois feixes ao mesmo tempo, usando os dois braços.

Mas Idade de Ferro é a Idade da Desgraça... O que acontece quando um Detentor realmente poderoso decide lançar esferas? Bem, um membro da Tríade, por exemplo, é capaz de lançar até dezesseis desses globos de Energia simultaneamente. E um Detentor da Idade de Ouro pode atacar com até sessenta e quatro esferas de uma única vez!

já não se fazem mais Detentores como antigamente e já não se fazem mesmo, porque estamos na Idade de Ferro”.

São em número de cento e vinte, quarenta de cada Círculo e têm o poder de, sob ordem dos Nove, formar uma assembléia que debate assuntos divergentes. A assembléia pode ser convocada pela Tríade a qualquer momento, sempre que um assunto merecer ser debatido. Uma comparação próxima à sociedade humana são os senadores em um regime democrático. Eupátridas, no entanto, não são remunerados. Seu trabalho é voluntário e, em troca, recebem única e exclusivamente seus benefícios pelas autoridades que representam.

Antes de qualquer embate, uma guénon que possua um Eupátrida pode enviá-lo para negociar a fim de deixar claras quaisquer coisas que quiserem. Há sempre a chance de um Eupátrida eloquente o suficiente poder adiar ou até mesmo impedir o choque inevitável. Isso acontece porque os Eupátridas tornaram-se, com o tempo, uma espécie de Tríade, embora muito mais numerosa e com poder absurdamente limitado. Óbvio que isso não vai funcionar **mesmo** com renegados. Óbvio também que, uma vez que o Embate tenha início, será difícil frear um filho de Ares em frenesi sanguíneo e dizer-lhe: “olha, eu acho com toda a sinceridade que podemos resolver tudo isso sem que tenhamos que apelar para a violência insensata. Vamos, abaixa essa **árvore** e me deixa te pagar um capuccino.”

Para tornar-se um Eupátrida, o Detentor deve possuir um diário de guerra exemplar e prestar serviços à Tríade sempre que solicitado. Quando os Nove decidirem que é chegada a hora e quando uma vaga estiver disponível (no caso de um dos cento e vinte morrer em combate, por exemplo), o Filho dos Deuses recebe com o famigerado brasão, um comunicado que indica sua aptidão a se candidatar ao cargo. Em uma sessão convocada especialmente, todos os Eupátridas são convocados. O diário de guerra é levado à sessão e lido integralmente em voz alta por um Eupátrida qualquer. Após a leitura há um debate que decidirá se o Detentor passa a ser ou não um Eupátrida.

Os Carrascos

Os Carrascos estão, em hierarquia, logo abaixo dos Nove e somente estes podem dar-lhes ordens. Atualmente são de número de duzentos e dez, Filhos de Deuses variados de qualquer sexo e de qualquer Círculo. São escolhidos entre Detentores Renegados, mas registrados pela Tríade.

Sua aparência é, no mínimo, intimidadora: usam togas negras e enormes armas cortantes ou impactantes, como machados de combate, alabardas ou gigantescos martelos. São sempre carecas e de olhos cercados por tatuagens negras tribais.

Há algum tipo de hierarquia entre os próprios Carrascos, mas são poucos os que sabem disso e menos ainda são os que a compreendem.

Os primeiros Carrascos foram criados e ensinados em todas as suas artes pela Tríade diretamente. Detêm o poder de tomar decisões como bem entenderem no que confere ao seu trabalho: o trabalho de formar um Júri de acusação e de execução para Detentores que perpetraram Harmatias Convencionadas. São absolutamente autônomos. Podem até mesmo sair mundo afora em busca de harmatias, se assim o desejarem e nem mesmo precisam reportar à Tríade.

Quando uma acusação de Harmatia convencional chega à Tríade, é lida por cada um dos nove e logo a seguir, encaminhada aos Carrascos.. Forma-se uma espécie de Júri que avalia a necessidade de punição do Detentor em questão, com base nos arquivos da Tríade. São levados em consideração atenuantes, como heroísmo e feitos condizentes com seu Círculo e também agravantes, como outras Harmatias arquivadas que não mereceram punição em tempos passados.

O que faz de um Carrasco o que ele é, um ser temido por todos os Detentores, é seu treinamento

bastante específico na arte da tortura. Infelizmente, eu não seria capaz de passar uma idéia, ainda que superficial, do que quero dizer com “tortura” neste caso... O pânico apodera-se de um Detentor que comete uma Harmatia Convencionada e passa a ser perseguido pelos Carrascos. Isso acontece por uma série de motivos. Para começar, trata-se de Harmatia punida pelas Erínias, matar um Carrasco. Ninguém sabe exatamente como estes Detentores conseguiram colocar-se sob a proteção das três Fúrias, mas foi isso o que aconteceu e agora ninguém ousa acabar com a vida de um deles. Em segundo lugar, o tempo que a pena leva para ser aplicada, quase nunca é inferior a um ano, o que representa, em essência, toda uma vida de agonias lascerantes.

As salas de torturas dos Carrascos, são antros de dor impensáveis. Escuras, mal cheirosas e repletas de monstruosos equipamentos metálicos, guardam inúmeras almas de Detentores lamuriantes, pois muitos acabam por sucumbir à punição. Quando alguém chega-lhe às portas, sabe eu o fim terá. É lido, afinal, um informe solene. Aqui, reescrevo-o. Faltam alguns versos, é verdade, mas o espírito da coisa está presente:

Creia nas Lendas

Se voce começa a estudar o Detentores um pouco mais a fundo, pode descobrir coisas interessantes sobre a história humana. Principalmente no que diz respeito a lendas e coisas do gênero. Exemplifica-se:

Filhos de Artemis podem muito bem terem sido responsáveis por inúmeros boatos circulantes sobre fantasmas em várias ocasiões. Claro, vultos fugidios e transparentes correndo pelas florestas à noite podem perfeitamente passar essa impressão.

A mania dos Filhos de Ares de beber sangue lembra muito o hábito de outra criatura do folclore mundial: os vampiros.

Quem garante que o Monstro do Lago Ness não seja real? Na realidade, um Filho da Sombra escossês de nome Van Brefordth evocou a criatura por meio de seu poder de renúncia em uma tentativa desesperada de vencer um combate contra um Filho de Poseidon. Claro, quando aqueles cientistas todos procuraram pelo bicho, seu prazo na Terra já havia expirado há tempos...

Muitos mitos indígenas sobre Deuses e seres místicos defensores dos animais e das plantas, foram responsabilidade direta de uma porção de Detentores. O Caipora realmente existe, bem como uma montanha de divindades tribais responsáveis pela fertilidade da terra. Todos eles são Filhos de Pã.

Bruxas sempre foram uma constante na história humana. Obviamente muitos Filhos de Hécate morreram na fogueira por terem sido, de certa forma, os precursores na arte da bruxaria...

Versos ao Círculo do Mal

“Cai de joelhos agora, Ó Filho dos Deuses
Cai de joelhos e ergue aos Céus tuas mãos
Hades de ti evergonha-se
Ao som do ranger de dentes
Os dentes vingativos de Cérbero
São (fala-se aqui o número de Harmatias transgredida pelo Detentor) seus pecados
Cada um deles será arpoado e morto
Entusiasmados que estamos por Hades
Por Persefone e pela Romã
Pelo Mastim de Tríade mandíbula
Pela frustração das almas
Pela ira dos três Reis malditos
Pela Justiça dos Juízes
Em abençoada Trindade
Somos os Arautos da Dor”

Versos ao Círculo do Bem

“Que, ao olhar para o Céu
Esperançoso de resposra
Lembre-se dos grilhões que forjastes
E espere não palavras
Mas um relâmpago e uma águia
Os Deuses elevam suas faces
Para não mais ouvir tuas preces
Ou ver teu sangue impuro
Um cálice verte néctar
Um segundo verte vingança
Somos os Arautos da Dor”

Versos ao Círculo da Neutralidade

“Arrependa-se e levante tua face
Receba o que para ti o Destino fiou.
Erga tua face ao Céus
E não, não fuja.
Perceba a aversão que por ti os Deuses sentem.
Observe. Envergonhe-se.
Pecastes e receberás as glórias de Nêmesis.
Pecastes e entenderás o quão negro é o coração da Noite
Eros esta a gargalhar pelos salões
Levante tua face.
Sinta o abraço acolhedor do Anjo da Morte
Sinta a vingança fluindo destas palavras.
Por ti estamos aqui. A ti castigaremos.
Por hoje seremos as mãos de Tânatos
Por toda a eternidade. E durante todo seu sofrimento.
Somos os Arautos da Dor”

O Sun-Tzu Grego

Como exatamente se leva a Éride?

Pessoas comuns e Detentores iniciantes tem uma incrível dificuldade em compreender o que exatamente se deve fazer quando se esta na Éride. Como agir?

Lucius Plaenati, estudioso grego Filho de Ares, escreveu uma extensa obra em 1989, intitulada “ Psicologia da Guerra”. As duas edições lançadas estão às vendas em livrarias da Tríade próximas a algumas guénos e explicam detalhadamente como são os processos e métodos empregados na Éride. Lucius Plaenati estudou extensivamente cerca de cinquenta Guénos e as acompanhou em suas atividades e movimentações de guerra durante períodos que variavam entre uma semana a dois meses. Recebeu o aval da Tríade para publicação de seus estudos e ganhou pelos esforços que dispendeu, posição de destaque entre os Burocratas.

O senhor Plaenati obviamente expõe tudo de maneira muito profissional e às vezes até mesmo pouco compreensível para leigos na Natureza da Guerra, mas a idéia principal de sua obra (e o que ele notou em anos de estudo) é a de que as guénos lutam tomando Protetorados umas das outras, conquistando-os para si da mesma forma que as Grandes Nações do Passado fizeram com outras

diferentes e igualmente funcionais de levar mensagens. Filhos de Pã usam falcões, pombos ou qualquer outro animal veloz. Filhos de Poseidon singram os mares com bastante velocidade, enquanto Filhos de Hera e Ártemis, são especialistas em atravessar áreas selvagens ou que representem perigo.

Um mensageiro é entregue a uma guénos assim que esta é formada. Se um destes morre, Cnossos não o repõe, pois Mensageiros não estão autorizados a interferir em combates.

Mensageiros são semanalmente remunerados.

Os Forjadores

Assim como os Filhos de Bóreas, que são chamados para levar mensagens, os Filhos de Hefesto também foram logo percebidos por Cnossos. Suas habilidades místicas sobre o metal permite que alguns deles dediquem-se com afinco à profissão da forja de armas brancas. Uma arma manufaturada por um forjador tem a dureza do diamante e é praticamente indestrutível.

Os Carrascos saem pelo mundo em busca dos raros Filhos de Hefesto Renegados para oferecer-lhes o cargo de forjador de Cnossos. Há muitos deles hoje, espalhados pelo mundo, forjando, vendendo armas e entregando parte de seus lucros para a Tríade. Isso e o fato de eles gastarem Energia durante a forja, responde àquelas dúvidas de todo Detentor: “Por que as armas de um Forjador são tão caras?”. “Por que eu tive que pagar cem peças de ouro em uma lança?”

Em troca dos lucros, Cnossos oferece privilégios, como proteção, por exemplo.

Guarda Palaciana

A Guarda Palaciana é composta por Detentores cuja única função é proteger o palácio de Cnossos, sede do governo da Tríade. Eles podem ser conhecidos por vergarem armaduras pesadas completas e ornadas com peles animais. Costumam usar também espadas e escudos com o brasão da Tríade manufaturados por

Logo após serem lidos os versos de seu Círculo correspondente, o Detentor tem a porta fechada atrás de si e encontra-se frente a frente com dois carrascos, e iniciam seu trabalho imediatamente. A tortura é realizada durante toda a noite. Quando é dia, a vítima deve ser solta em um jardim, para um banho de sol, refeições e banhos. Põe-se o carro de Hélios, surge Selene. A dor assume seu trono mais uma vez.

Os Mensageiros

Para servir o Palácio de Cnossos, os Nove ordenaram que os Carrascos recrutassem Filhos de Bóreas renegados. Isso aconteceu há bastante tempo. Nos dias de hoje, graças a tal idéia, Cnossos conta com uma agência de mensagens altamente especializada, veloz como o vento, que se encarrega de manter contato, sempre que necessário, com qualquer guénos ou Detentor específico em qualquer parte do mundo.

Embora no início apenas Filhos de Bóreas trabalhassem como Mensageiros, surgiram mais tarde outros Detentores que, com muita criatividade, conseguiram elaborar meios

Forjadores. Guardas palacianos são selecionados entre os Carrascos anualmente. Há cem deles, montados em excelentes cavalos, fazendo volta em Cnossos dia e noite, em plantão de cinquenta a cada ronda. Suas imagens são amedrontadoras.

Guarda Real (ou Guarda Pessoal da Tríade)

Há muitos anos atrás a Tríade selecionou um grupo extremamente especial de guardas palacianos para recrutar e treinar os Detentores que formarão sua guarda pessoal. Para garantir que apenas os melhores soldados de todos estivessem por perto e empenhados em sua proteção, decidiram que seriam trazidos para o treinamento apenas os descendentes do Clã de Reer.

O Clã de Reer

Durante a guerra de Tróia, corriam boatos assustadores sobre a ira de Menelau e a sobrenaturalidade com que destruíra seus inimigos. Como Reer, o ának de Esparta durante a Idade de Ouro jamais mostrara seu rosto, havia quem acreditasse que Menelau era, na verdade, Reer, que, enfurecido pela divisão de seu reino, vinha mostrar seu poder ilimitado aos mortais, começando um apocalipse.

À primeira esquadra que tocou Tróia, a mais possante de todas, comandada diretamente por Menelau, deu-se o nome, portanto, de Clã de Reer. “Uma família tão poderosa de guerreiros tão ferozes, que amedrontaria os Deuses e faria Géia procurar as Trevas de Nix”, foi o que disse Páris.

Todos os descendentes humanos do clã de Reer foram tornados Detentores, pois cada um deles possuía todos os atributos necessários para isso e os Deuses arregalavam seus olhos na Gênese ao perceber tal fenômeno.

Até os dias atuais, descendentes do Clã de Reer são tornados Detentores.

Os grupos selecionados pela Tríade invadem os locais que são necessários para se encontrar os Descendentes, que são raptados assim que sua existência é notificada, sejam eles jovens ou velhos. Não lhes é permitida escolha. Devem ser levados à Cnossos com vida **de qualquer forma**.

Nações. Desta forma, Oráculos reinam sobre diversos Protetorados e, em alguns casos, até mesmo dividem posições de poder entre membros da Guénos para estender seu poder a vários Protetorados. De acordo com Plaenati, as Famílias dividem-se em três comportamentos diferentes:

“Troianas: Remete a essência troiana de proteção de si mesma, de força e manutenção do poder. Tróia não exige aumento de suas posses ou acréscimo de vitórias imediatamente. As guénos Troianas agem estabelecendo protetorados e mantendo-os sob a liderança do Círculo que representam; elas lutam quando Famílias de Círculos opostos adentram seus domínios ou se aproximam de forma que julgam perigosa ao protetorado. Troianas são violentas e xenófobas. O cuidado troiano mesmo para com possíveis aliados e recatado, mas visível. O Cavalão de Tróia pode vir de qualquer parte e não deve passar por seus portões invisíveis.

Romanas: Roma conquista, ganha território. ‘Vini, Vidi, Vici’. Romanas agem preparando-se para guerra em períodos quentes e propícios, como primavera e verão e partindo para longas jornadas

Mesmo que ainda não tenham passado pelo Batismo, sua formação tem início. São treinados pelos Carrascos, depois pela guarda palaciana e, a seguir, sempre com reverência e respeito, recebem mais educação para a guerra dos Oráculos de Cnossos. A partir de então, aprendem a devotar suas vidas aos Velhos Nove. Não são remunerados, mas escoltam e protegem a Tríade com a própria vida sempre que solicitados.

São atualmente em número de vinte e sete, em um destacamento regido pelo general Cadriatus, o primeiro dos Descendentes encontrados.

Oráculos de Cnossos

Sim, claro que a Tríade tem à sua disposição alguns dos melhores Oráculos de que se tem notícia, residentes fixos de Cnossos. Quinze deles para ser mais exato. E é claro que até mesmo os Carrascos devem prestar-lhes contas.

Porta-Vozes

Representam a Tríade de um modo geral. Os Velhos Nove não se expõem diretamente a olhares plebeus. São

vistos apenas por sua guarda pessoal, pelos Oráculos e Porta Vozes e ainda assim, apenas quando são solicitados.

Os Porta-Vozes são em média, três para cada membro. São mortais comuns que buscam emprego em Cnossos e, por algum acaso do Destino e muita sorte, conseguem tornar-se Porta-Vozes. Seu trabalho é levar as palavras dos Nove para onde lhes for ordenado. Sempre que um membro da Tríade precisa falar, recorre a seu Porta-Voz. Até mesmo em assembleias, são eles que estão lá, na bancada, representando os Nove e suas vontades. São instruídos a jamais mostrarem os rostos, para que as expressões faciais jamais os traiam. Também é de seu costume, trajarem mantos longos e enigmáticos.

Burocratas

Sempre que há burocracia envolvida nas visitas à Cnossos, marcação de horários para assembleias, este tipo de coisa maçante e que envolve cargos como recepcionistas, escrivãos e tabeliões, que geralmente estão de muito mal humor e recebem a todos com sorrisos artificiais e amarelado, sempre que algo assim puder ser presenciado, tenha certeza de que os burocratas, aqueles Detentores que buscam emprego em Cnossos, estão ali, para fazer de seu simples pedido de audiência com a Tríade, um verdadeiro “tour” pelo Tártaro...

Habitantes de Cnossos

Faxineiros, copeiros, cozinheiros, coxeiros, armeiros, bibliotecários, marceneiros, jardineiros, mordomos, mecânicos e muitos outros cargos, além daqueles Detentores ou até mesmo humanos, acolhidos por motivos diversos e que têm moradia fixa em Cnossos.

Nascimento de um Guerreiro

Neste tópico trataremos do nascimento. Detentores da idade de Ferro são humanos em essência. Para tornarem-se Filhos dos Deuses, devem passar por dor, provação e treinamento, tanto físico quanto psicológico. Nas eras remotas os Deuses desejavam que eles existissem. E eles existiam. No entanto as coisas ficaram complicadas para os lados divinos, e agora o processo tornou-se obsoleto. O que vale, desde então, é o que se segue:

Escolhe-se um Humano.
E ele torna-se um Detentor.

Mas deixemos essas coisas com quem delas realmente entende:

O Nascimento (Ou “Preciso Que Alguém Na Terra Dê A Vida Por Mim”)

para lugares distantes onde haja guenos opostas. Romanas agem com pouca diplomacia. Preferem enviar conhecedores de terreno, para ganhar entendimento sobre a guenos que tornou-se seu novo alvo. E depois, ganham novo tempo preparando-se. Atacam durante o inverno, quando as provisões de guerra são escassas. Guenos Romanas querem conquista e dominam Protetorados tomando-os para si.

Espartanas: Esparta ama e defende. Esparta ama seus aliados e os protege, forjando alianças com guenos próximas do mesmo Circulo e ganhando poder incomensurável em grandes áreas. Cada uma dessas Famílias mantém seu protetorado, mas aos olhos inimigos, tais Protetorados juntos, serão um só em tempos de

“O Deus na Gênese escolhe na Terra um humano que possua as qualidades certas para um bom guerreiro. Ele servirá de hospedeiro para a essência mística, a Energia. Este é o elemento que irá transformar o humano em um Detentor.

Este humano é escolhido no momento de sua concepção e desenvolverá ainda no útero a marca que o confirma como propriedade dos Imortais. Inicia sua vida de humano normalmente, desfrutando do que mais belo a vida pode oferecer-lhe. Recebem, por serem Escolhidos, alguns dotes especiais. Uma criança marcada para ser um Detentor tem o conhecimento sobre o grego arcaico, inconscientemente. (esta habilidade deve ser descoberta por métodos psicológicos), e sua capacidade mental de aprendizado é muito maior, superando qualquer outra criança da mesma idade.

Alcançando a maturidade, o Escolhido passa por sua segunda mudança. A segunda fase de sua transformação. O que eu chamo de Batismo.

E agora é a vez de Dramicaxos explicar a parte seguinte porque preciso atender a Zeus e tenho pressa”

- Necrastis, Daímone de Zeus

O Batismo (Ou “O Maior Sofrimento Pelo Qual Uma Alma Pode Passar”)

“Perfeito. Nós batizamos. Nós buscamos as almas na Terra. Levamos para a Gênese. As testamos. Cada Deus tem seu teste. O meu criador gosta de feras. Grandes. Seus escolhidos devem matar. Basta que façam isso. Basta que matem. É fácil. Vou dizer como fazemos. Primeiro arrebatamos a alma. A alma do escolhido. Matamos seus pais. A alma vem conosco. É exposta ao teste. Se sobreviver volta ao corpo. Até lá cuidamos dele. Do corpo na Terra. Eu sou guia. Levo a alma ao teste. Mas há Guardiões. Necrastis é Guardião. Ele não gosta que eu diga. Mas eu disse agora.

Eles guardam o corpo. Escondem bem escondido. Viram o escolhido. Vivem sua vida. Para que ninguém saiba. Saiba do teste. Sem injúrias no corpo. Se for assim, morte. Alma presa na Gênese. Fim. Mas há Deuses excêntricos. Batizam na Terra. Com estes agimos diferente. Só observamos. Nada a fazer. Mas os pais ainda têm que morrer. No teste, se falhar, escolhido morre. Guardião traz seu corpo. Sepultamos em cemitérios. Gênese cheia deles.

- Dramicaxos, Daímone de Ares”

O Rapto

(Ou “Sim, Seus Pais Estão Mortos”, ou “Não, Aquilo Não Foi Um Sonho”, ou simplesmente “Venha Comigo Antes Que Eu Arranque A Sua Cabeça”)

“Agora deixa comigo. Vou falar pra você sobre o rapto. Ouça a minha ode:

*O Escolhido, lá na Terra, sem saber o que vai ser
O Daímone, na Gênese, já tem mais o que fazer*

*O cara é um Detentor e não conhece a paternidade
Os Deuses no Olimpo seriam tristes e amuados
Se continuasse essa tal imparcialidade
Mas aí vêm aqueles caras e seus trabalhos sagrados
Pra chacoalhar essa #@%\$! ferruginosa de Idade.*

*Ao Oráculo pouco importa
Se tem que bater à porta
De quem pensava que era humano
E agora só está achando que entrou pelo cano*

*Pra ele é só curtição
Pegar o cara apatetado
Levar pra casa no matão
Não explicar nem um pouquinho
Da porcaria da situação*

*O escolhido sempre pensa
Que acordou e estava sonhando
Quando termina seu batismo
Mas quase sempre vê as marcas
E fala ‘cara, que realismo!’
Ora o escolhido está pela rua
Errando com a mente nua
Ora está chorando
Pelos pais em um caixão
Pode estar estar berrando
Pedindo por explicação
Ou, as vezes só rezando
Implorando por perdão
Ora está correndo
No delírio do batizado
Ou apenas se escondendo
Muito, muito assustado
O escolhido pode estar na moleza
Ou se esfalfar em incessante labuta
O Oráculo não tem hora, vai buscá-lo com certeza
Porque é um indivíduo sádico e um grande filho da...*

É Isso.”

(aplausos)

- Pignatus, Daímone de Apolo

guerra, quando se unem para rechaçar invasores. Esparta não organiza jornadas ou longas campanhas de guerra quando não é estritamente necessário. Esse é tempo precioso usado para treino. Guenos Espartanas têm o treino como hábito indispensável e a disciplina faz-se a mais presente das aliadas.”

Desde a obra de Plaenati, a Éride ficou mais organizada e hoje aproxima-se muito das antigas conquistas, embora os mortais não a vejam se esgueirando atrás deles, claro. Ele também estabeleceu certas regras sobre a escolha de campos de combate, desafios formais, importantes observações sobre Batalhas, topicos de Honra e Respeito e o capítulo predileto dos guerreiros: táticas militares que dão certo e as que nunca deram, mas podem vir a funcionar se bem empregadas.

“Psicologia da Guerra” é a Bíblia dos Detentores na Éride e inúmeros a tem como livro de cabeceira. A Tríade vetou a venda, distribuição ou divulgação dos importantes ensinamentos ali contidos para humanos. Qualquer não-Detentor que tiver acesso aos escritos de Plaenati deve imediatamente ser tomado como Iniciado.

trabalho sujo. E começa o treinamento.

Nas primeiras horas, procuramos fazer quatro coisas: apresentar a nova casa da criança, mostrando seu quarto e dizendo a ela o quanto é bem vinda; apresentar cada um de seus novos irmãos; faz-la entender que na verdade nunca foi um ser humano e não deve mais agir como um deles ou procurar os de sua ex-raça, mas sim como um Detentor, representante da raça superior; explicar suas motivações na honrada guerra da qual participa.

Na hora seguinte, dizemos a ela que vai sofrer como um animal, suar como um porco, sangrar, obedecer a praticamente todas as pessoas que existem no mundo e que não vai comer ou beber até ser capaz de explodir uma árvore.

Sim, de alguma forma que nenhuma criança consegue ver, isso forma seu caráter e cria um vínculo importante entre mestre e discípulo. Não há forma melhor de fazer amizade do que fazer alguém sangrar enquanto aprende a manejar algum instrumento metálico cortante duas vezes maior que seu corpo.

Antes de partirmos para o treinamento, propriamente dito, ainda abrimos os olhos do recém-chegado para a nova realidade que é sua vida. Ele precisará lutar sempre e ainda assim manter-se de acordo com nossas leis. As leis humanas não mais lhe servem. A criança necessita aprender acerca de

O Treinamento (ou “O Maior Sofrimento Pelo Qual Uma Alma Pode Passar, Parte II”)

“Na verdade, treinar crianças é sempre um pé no saco. Primeiro elas te encham de perguntas, depois beiram o colapso quando percebem que sua alimentação deve ser mais saudável e eu, definitivamente, não consigo compreender como alguém pode vomitar leite de cabra.

Mas, já que você insiste, acho que posso falar um pouquinho sobre como treinamos nossos novos membros.

Normalmente o Oráculo decide quem será o mestre da criança a ser treinada. Às vezes ele mesmo treina o recrutado. Isso não acontece na nossa guénos. O Mazer está sempre ocupado, fazendo cálculos, lendo... e fazendo cálculos nas horas vagas. Então, como de costume, acaba sempre sobrando para o Ának. É claro que podemos jogar a responsabilidade nas costas do primeiro que passar pela frente. E é claro que normalmente entramos (a guénos inteira) em divergência sobre quem diabos vai ensinar o pivete a se virar. Bem, uma hora alguém precisa fazer o

Pódio De Dez Lugares

A Tríade gosta bastante de enumerar e contabilizar. Anualmente, há a medida mais aguardada pelas Famílias do Mundo inteiro: a divulgação através de mensageiros, da lista contendo as dez melhores guénos em atividade no Globo. As vencedoras ganham uma coroa de louros para cada membro e uma tabuleta de bronze com frases de incentivo escritas pelos Nove em pessoa.

Em 2008 a Ordem era a que se segue:

- 1- Dragão das Sombras: guenos de Creta, do Círculo do Bem com TRÊS integrantes: Vernal, um Filho de ares; Okles, Filho de Ártemis e Quelemac, o ának, Filho de Apolo.
- 2- Dragão de Outubro: guénos francesa do Círculo do Bem com nove integrantes. Possuem a única Arqueira de Nove flechas do mundo: Lágrima, ának Filha de Ares.
- 3- A Lenda Rubra: guenos egípcia da Neutralidade com doze integrantes. Ficou famosa pela Elite Rubra, formada por seus seis integrantes Filhos de Tânatos. A Elite

Rubra é temida pelos boatos que correm de que ela visitava Moradas inimigas, olhando para elas e seus membros morriam pouco tempo depois, um por um, por motivos inexplicáveis.

- 4- O Meridiano de Phobos: Guenos inglesa, situada exatamente no Meridiano de Greenwich. A última das Eugénias, uma guénos formada por dez Filhos de Hécate que ainda chamam sua Mãe de Hecatae e seguem as antigas tradições mórbidas que tanto assustam os Detentores.
- 5- Floresta Branca: Conhecida guénos do Círculo do Mal cujo protetorado são TODAS as florestas da Macedônia. Possui trinta membros e muito iniciados que os aliam por livre e espontânea vontade. Seu ának é conhecido por Hobin Hood, um Filho de Pã, e há dúvidas se ele já foi visto alguma vez ou se a Tríade possui alguma foto ou registro artístico de seu rosto.
- 6- Os Espectros: Guénos ucraniana do Círculo do Mal, formada por dezoito integrantes. São uma das únicas guénos nômades do mundo. Sua Morada foi destruída há muito tempo atrás e desde então, vivem em uma eterna cruzada pela Europa, chacinando as Guénos de Círculos Opostos que são capazes de encontrar.
- 7- A Força Tríplice: Considerada a mais abençoada combinação já vista. Estranha Guénos Grega do Círculo do Bem com três irmãos gêmeos como Óráculos e doze membros. Vez por outra divide-se em três

respeito à nova hierarquia, principalmente ao Oráculo e à mim... digo, ao Ának. Também precisamos gastar tempo precioso de nossas vidas tentando mostrar aos novatos, algo a respeito de Harmátias, os crimes da nossa sociedade. Eu, pessoalmente, tenho o hábito de apavorá-los dizendo ‘sentar na minha poltrona favorita é harmátia, logo as Erínias vão perfurar sua cabeça com agulhas de bronze se você não estiver bem longe daqui.’

Em termos de perícias em combate, o que é preciso ser ensinado varia muito de guénos para guénos. Geralmente verifica-se qual o interesse do pupilo. Ensinamos sempre todas as manobras do círculo externo. Nenhuma criança entra no campo de batalha sem ter ao menos uma noção de cada uma dessas manobras. Armas brancas... Sim, damos a elas uma arma, quase sempre uma espada ou lança, e mostramos o quão importante é este ato. Isso normalmente faz com que a criança fique curiosa e interessada em saber maneja-la. A primeira arma de um pupilo nunca é forjada por Filhos de Hefesto. Mas, assim que ele tornar-se apto a ensinar mais alguém, arranjamos uma espada ou lança indestrutível para o pivete. Quando chegamos a este ponto, dizemos que o treinamento está concluído. Mas até lá, o mestre é responsável por seu pupilo como um humano é responsável por seu cão, com a diferença, talvez, de a comida não ter horário.”

- Joel, Filho de Ártemis, Ának da guénos Ode à Guerra

A Primeira Batalha

(Ou “Eu sei Que É Difícil de Acreditar, Mas Não, Eu Não Quero Que Você Morra”)

“Era um dia muito normal até o Tigre Negro chegar para mim, com uma espada em cada mão e dizer, jogando uma para mim: ‘Seu nome não é mais Din. Você agora é o Coiote Lâmina’ Eu não entendi, achei que era treinamento e fui atrás dele. Mas aí eu o vi colocando um elmo e gritando com todos, em tom muito sério. Era um combate e eu estava sendo chamado. Fiquei entre assustado e honrado. Mais tarde descobri que o novo nome era tradição Detentora antiga e que isso acontecia em todas as Famílias, sempre antes do primeira batalha. Mas as guénos do Ocidente costumam permitir que o novato escolha seu nome de guerra.

Quando Tigre Negro me perguntou se eu tinha medo, respondi que não antes da pergunta terminar de ser formulada e fiz todos os movimentos com espada que tinha aprendido até então. Guénos chinesas costumam ser muito rígidas e ter base em antigos códigos de honra, de modo que eu não podia demonstrar nenhuma fraqueza.

Fomos caminhando rápido até o campo de batalha, em meio à neve. Eu tinha muito frio, mas nem mesmo pensei em deixá-los perceber. Éramos eu, Tigre Negro, Serpente-Esqueleto, Corvo Invisível e Dragão Sorridente. Achei que ia morrer, pois vi dez do outro lado da colina. Paramos atrás de uma grande pedra.

‘Cada um de nós deve matar dois deles’ disse Tigre Negro, e partiu correndo para a frente, espada em riste. Seus movimentos eram rápidos e sua disciplina perfeita, como sempre e, antes que os inimigos pudessem ve-lo através da borrasca de neve, duas cabeças caíram. Tigre Negro voltou para perto de nós e Serpente Esqueleto saiu, esticando um fino fio de aço entre as mãos. Usou o fio para enforcar um deles, aproximando-se com muita cautela pelas suas costas. Quando outro veio em seu socorro, Serpente Esqueleto golpeou seu plexo com um chute retilíneo que ecoou pela colina e o corpo quebrou como um espantalho. Os demais não a tinham visto e ela voltou para perto de nós. Enquanto os seis nos procuravam, Corvo Invisível camuflou-se daquele jeito incrível que só ele sabe fazer, e cortou duas jugulares com sua foice. E Corvo Invisível voltou para perto de nós sem que os inimigos percebessem que foram atacados novamente e perderam mais dois dos seus. Dragão Sorridente avançou então, de sua maneira nada peculiar e Tigre Negro ordenou-me que o seguisse porque Dragão Sorridente não sabia ser sutil. Um grito agudo e ensurdecedor foi ouvido e, assim que os quatro adversários bateram-nos os olhos, tivemos que partir para o combate direto. Era o acordo. Cada um vencia dois. O código de honra mandava que não houvesse mais ajuda. E então, em meio ao furor do combate, perdi totalmente os sentidos.

Acordei no carpete da Morada, exausto e sujo de sangue. Meu e não-meu. Tigre Negro parabenizava-me, embora eu não conseguisse lembrar-me de ter cortado ninguém com a espada.

Só algum tempo depois, fiquei sabendo que aquilo era o que chamamos de “Berserker”. No Ocidente eles chamam de “Entusiasmo” ou “Instinto”. Acontece na primeira batalha. O Detentor é tomado por um instinto surgido há eras que o mantém vivo e lutando mesmo que não esteja totalmente preparado por intermédio de treino. Para ser “entusiasmado” (que na língua grega arcaica significa ser tomado pelos Deuses), precisamos cultivar a coragem antes de entrar em campo de batalha. Somente os covardes não despertam o Berserker em seu primeiro combate.

Detentores sem condições físicas ou psicológicas de lutar também podem ser tomados pelo Instinto. Mas isso acontece mais raramente.

Desde minha estréia como guerreiro, aprendi muitas outras artes e, com a preparação vem o controle. Nunca mais pude experimentar a sensação de ser entusiasmado. Mas Tigre Negro está morto agora e, como ának, terei chances de treinar e levar ao campo de combate cada novo membro, como eu mesmo em um passado longínquo.”

- Coiote Lâmina, Filho da Sombra, Ának da guénos Morte de Inverno

E estes são os passos para tornar um Detentor o que ele é. E ao que me parece, terei de falar sobre Daímones, já que aqui constam palavras de dois deles.

Vejamos o que sei:

guénos menores de quatro membros cada. Tais Guénos são independentes e possuem seu próprio Ának. A Força Tríplice possui três Moradas e correm boatos de que guardam três rituais.

8 - O Espírito do Leão: Guénos das planícies do Quênia, do Círculo do Bem. Possui oito integrantes. Seu ának e o legendário Kanu, Filho de Ártemis que esteve na Gênese e voltou usando uma pele de Dragão e uma cabeça de Grifo.

9 - Ode à Guerra: Guénos francesa do Círculo do Bem, conhecida mundialmente pelo péssimo hábito de arrumar encrenca mesmo onde ela inexistente. Os onze membros da Ode à Guerra possuem a fama de serem irritantes e, paradoxalmente, abençoados pelos bons augúrios, já que, apesar dos lendários apuros pelos quais passaram, estão ainda todos vivos.

10 - Último Lobo: Guénos chinesa do Círculo do Mal, treinada à exaustão com milenares técnicas de artes marciais. Sua ának é Mai-Lau, Filha de Perséfone, e correm fortes boatos por toda a Comunidade Detentora de que ela guarda em uma ânfora, o “Maior dos Segredos de Guerra”.

Daímones

Daímones são espíritos constituídos unicamente de Energia, intermediários entre os Detentores e os Deuses. Todos eles, sem exceção, foram Guerreiros da Idade de Ouro ou de Prata. Todos. Assim que pereceram, receberam a dádiva divina de poderem continuar vivendo por quanto tempo desejassem, mas como seres formados de Energia. Possuem a função de vigias. Eles observavam, durante as antigas Idades da Evolução, a conduta dos reis e dos habitantes de seus reinos. E, quando na necessidade de pronunciamentos, os Deuses invariavelmente convocavam tais seres para seus trabalhos.

São extremamente poderosos uma vez que agora são Energias em seu mais puro estado. Têm o conhecimento pleno sobre todos seus poderes. Eles sabem minuciosamente todas as características de seus poderes, como utiliza-los e como podem modifica-lo. Eles podem **ver** seus poderes, sendo que eles constituem, junto com as manobras básicas, a essência da Energia e eles **são** Energias puras. Defrontar-se com um Daímone é suicídio, pois são ainda mais perfeitos que os Detentores da Idade de Ouro. Mas estes grandes mensageiros são elevados demais para aderir a conflitos ou qualquer outra alusão à guerra.

Estes grupos de seres são divididos em duas classes

O primeiro grupo é formado por **Daímones Epictônios**, chamados eventualmente apenas por Daímones Dourados. São os mortos da Idade de Ouro, cujos habitantes, quando recebiam a bela morte, ou seja: adormeciam. Seus corpos continuam intactos e com vida eternamente, guardados pelos Daímones que deles descenderam. Corpos de Detentores da Idade de Ouro e Prata são levados para a Gênese e escondidos nos recônditos mais ocultos.

Dentro desta facção de daímones, existem outras duas: os Fílix e os Plutodotais. Os Fílix são os Guardiões. Eles protegiam as vidas dos Detentores da Idade de Ouro e Prata. Suas missões foram enviadas diretamente pelos Deuses que zelavam pela segurança universal da Terra. Eram verdadeiros guardadores de rebanho, protegendo aqueles que ainda eram vivos. Andavam pela terra, viajando entre os reinos, em formas invisíveis. Eram esses os responsáveis direto pela total tranquilidade da Idade Dourada. Os Plutodotais protegiam os reinos e a vida selvagem. Podiam ser vistos por viajantes como vultos dourados por entre as matas da época dourada da Terra.

Os Filax e Plutodotais possuem também o maior encargo da Idade de Ferro: são eles os enviados dos deuses para batizar seus filhos. Os Daímones Epictônios realizam este trabalho em duplas sempre, sendo um Filax e um Plutodotai.

A primeira etapa do batismo é a morte. Cabe ao Plutodotai assassinar com suas próprias mãos e criatividade dos deuses, os pais da vítima, o futuro Detentor. Parte do ritual, ninguém espera que você entenda...

A segunda etapa do batismo é a apresentação. Ambos, Filax e Plutodotai se apresentam ao batizado. E convidam-no a participar do ritual. O convite é apenas figurativo e não é reservada nenhuma opção ao pobre Escolhido.

A terceira etapa trata-se do sequestro da alma que reside no corpo do Escolhido. O Plutodotai

A Insônia dos Oráculos

O Sinal que marca os Filhos dos Deuses e os caracteriza como "Propriedade dos Deuses" é físico, disso todos sabemos; todo Detentor sai do útero carregando alguma pequena marca, uma mancha marrom ou preta em forma sugestiva. Alguns em formatos surpreendentes, como espadas ou marcas de garras, mas, para todos nós, reles mortais, não dizem nada e nem mesmo nos impressiona. Mas o que os Oráculos vêem com seus olhos sobrenaturais?

O Sinal, para Oráculos, e visto como uma marca luminosa e em cores nitidas. O que ele vê depende da paternidade (ou maternidade) do Detentor: Filhos de Hécate costumam ter como sinal símbolos arcanos desconhecidos; Filhos de Nêmesis carregam crucifijos ou marcas na fronte em forma de espinhos; Filhos de Ártemis mostram setas ou lanças ou ainda, pequenos animais; Filhos de Apolo possuem sóis, liras ou imagens abstratas; Filhos de Cronos detêm ampolhetas e datas de acontecimentos importantes...

Alem de ver o Sinal, os Oráculos tendem a ter sonhos ou pesadelos relativos a qualquer Sinal dos Deuses ainda não visto em um raio de muitos quilômetros. A única forma de acabar com os sonhos (que incomodam pela repetição e intensidade) é encontrar e pousar os olhos sobre o Sinal.

Não é de se admirar que os Oráculos fiquem tão ansiosos por encontrar gente nova para suas Guénos.

O Livro da Selva

A Vida dos Detentores é repleta de simbologias e augúrios. Todos eles, por uma questão cultural advinda da Antiga Terra, a Hélade, berço de seu surgimento, têm o hábito de observar as formas, eventos e a simples existência das criações da natureza. Eles acreditam que, estando todas as coisas interligadas, coladas ao tecido das Três Forças Primordiais, mesmo os menores detalhes remetem ao destino dos maiores acontecimentos. Desta forma, atentar à direção do vento antes de um combate, às folhas das árvores antes de uma colheita ou aos olhos dos animais antes de longas jornadas, pode, simbolicamente, denunciar as coisas que virão.

O exemplo mais clássico são os animais negros que apresentam feições contemplativas em campo de combate: significa que alguém morrerá em breve.

Folhas caindo em grande quantidade das copas das árvores durante a primavera, indicam perda ou acontecimentos tristes que virão em pouco tempo.

As guénonas têm um cuidado tremendo com pássaros negros e de mal agouro como corvos e abutres que acampam nas proximidades: eles trazem notícias de azar, fraqueza e derrota.

O ferro não é usado puro em nenhuma arma, armadura, elmo ou escudo detentor: ele se opõe drasticamente aos augúrios favoráveis.

Oráculos são notórios por sua capacidade acuradíssima de “ler os escritos da natureza” e compreendê-los, servindo de intérpretes entre a eterna sabedoria selvagem e a frágil natureza humana.

arrebata a psiquê do filho dos deuses e a guia pela mão direita através dos planos até a Gênese, onde o batismo terá início imediato.

A quarta etapa acontece paralelamente à terceira e é certamente a mais delicada das quatro. Fica ao encargo do Filax (e esta é sua função verdadeira) e é chamada de Manutenção Da Ignorância. A primeira coisa a fazer impedir qualquer ser vivo de tomar conhecimento do ritual. Por este motivo todo Filax é autorizado pelos deuses a carregar consigo um odre de água do Léthe – o Rio do Esquecimento que corre no Hades, sempre que sair para um batismo. Assim que o Plutodotai deixa a Terra com a psiquê do Escolhido, o Filax queima em seu próprio corpo de Energia a água mística; o vapor resultante ficará impregnado nos corpos, no sangue, nos tecidos, nas pedras e nas madeiras: todos os curiosos que se aproximarem ganharão olhares vagos e a dádiva de continuarem suas vidas sem jamais lembrar o que viram ali. Também é trabalho dos Filax apagar com seu habitual estalar de língua, os registros as lembranças e qualquer rastro que o escolhido e seus pais tenham deixado no mundo mortal: para todos os efeitos, eles nunca existiram, nem mesmo para os amigos mais próximos ou parentes. Por fim é hora do guardião exercer sua função primordial para a Manutenção Da Ignorância: tomar o lugar da psiquê do Escolhido e viver como a criança vinha fazendo até aqui.

Os Filax são excelentes imitadores e é

virtualmente impossível descobrir que o escolhido não é exatamente quem parece.

Cada uma das etapas deve ser levada exatamente como descrito. Filax não fazem trabalho de Plutodotai. Isos não é permitido pelas leis que regem o Universo e os Deuses.

Necrastis é um Filax, enquanto Dramicaxos é um Putodotai. Quanto a Pignatus, é só um Daímone baladeiro desocupado.

O segundo grupo são os **Daímones Hipocôntios**, mais conhecidos como Daímones de Prata. São os detentores da Idade de Prata que tiveram a morte como destino. Estes são Daímones que enviam mensagens aos Deuses, mensagens estas vindas das Mãos de humanos ou Detentores. Eles são a maioria da sociedade de Daímones e aqueles que são chamados em rituais de oráculos antigos e por grandes famílias de guerreiros, bem como os reis antigos quando desejavam conselhos diretamente dos Deuses. Eles falam pouco e são razoavelmente rabujentos.

Os Daímones possuem livre trânsito pelas regiões da Gênese e entre os mundos. Podem vir à Terra e ir à Gênese quando desejarem e fizerem o que bem entenderem. São os guardiões da Terra e precisam realizar seus divinos trabalhos. Assim como podem ir para o Inferno, para o Mundo dos Sonhos e entre outros mundos. Sua principal função na Batalha que se desenrola, é a de mestres e realizadores em Batismos

Daímones normalmente são seres de luz. Seus corpos são transparentes, luminosos, mas ao mesmo tempo, refletem todo o ambiente à sua volta. Se tiver vontade, ou estiver saudoso dos velhos tempos, o

Daímone pode adquirir a forma de seu antigo corpo.

Apesar de seu livre arbítrio, um Daímone não costuma agir sem a palavra de ordem de um deus.

Um Daímone também não pode ficar por muito tempo, por livre e espontânea vontade, na Terra a não ser que certos rituais digam o contrário. Normalmente devem retornar à Gênese, para seus habitats (cavernas, florestas, casas abandonadas, castelos, ruínas, porões...) e podem retornar depois de alguns dias.

Obs: Apesar de tudo, um Detentor que atinja a Idade de Ouro ou Prata pela “Idade por Glória” (veja o tópico Idade por Glória para um melhor entendimento), e venha a morrer, não se torna uma daímone.

O Oráculo

Quando um Detentor passa de seu Batismo com sucesso (e apenas nesse caso), ele chega à Terra completamente desorientado. Não faz idéia do que esteja acontecendo e pode, inclusive, enlouquecer se não receber orientação do que ele representa agora e como controlar suas novas habilidades. Os deuses pensaram nisso e, como não podem zelar por todos seus filhos ao mesmo tempo, concederam a determinados mortais o conhecimento a respeito da Guerra Primordial. Esses mortais recebem algumas habilidades assim como os Detentores, mas não podem contar com a Energia. Tais poderes nascem do fato de que, agora, eles sabem que partículas das duas Forças residem em seus corpos e são necessários anos de treinamento para desenvolvê-los.

Estes seres intermediários entre deuses e Detentores são conhecidos pelo nome de Oráculos.

Os Oráculos são os elos que ligam os Detentores à razão. Eles prestam auxílio a todos os Filhos dos Deuses que encontram, falando a eles tudo o que precisam saber para que a Guerra continue. Normalmente eles são os responsáveis pela formação dos guénos, pela perpetuação das tradições e pela organização das primeiras empreitadas do grupo.

Para que surja um Oráculo, um humano é escolhido e marcado da mesma forma que um Detentor. Este humano pode crescer e morrer sem jamais descobrir seu propósito. Impedir que isso aconteça é trabalho da Tríade, um conselho formado por nove Detentores que intermediam as relações com a sociedade humana. Garanto-lhe que falarei mais sobre os velhos nove até o fim deste tomo, tenha um pouco de paciência. Por enquanto basta saber que, sob o comando direto da Tríade estão os Carrascos. Um dos trabalhos dos Carrascos é procurar Oráculos ainda durante sua infância, por meio de seus sinais divinos, treiná-los e prepará-los para que sejam professores de guerra. Dizem que o primeiro Oráculo foi treinado diretamente pelos Deuses, com o propósito de ressuscitar a fé perdida da raça de prata.

Oráculos são imortais. Não podem morrer por razões naturais, como velhice e doença. No entanto, se não forem encontrados por Carrascos e treinados para controlar seus poderes divinos (e sua habilidade imortal), nascem, crescem e morrem como um humano normal.

Tais seres sempre existiram, mas só passaram a ser imprescindíveis dentro da guénos a partir da Idade dos Heróis, onde as duas primeiras guénos surgiram. Desde então sua posição na família é muito respeitada e sua sobrevivência deve ser garantida acima de qualquer outra coisa.

Os Oráculos não perdem sua família, pois não passam pelo Batismo, mas a maioria prefere deixá-la por julgar que o conhecimento que agora possuem é algo que não deve ser compartilhado com ninguém que não seja um Detentor. Por isso eles são muito reclusos e enigmáticos, não se adaptando muito bem ao mundo que os mortais criaram.

Uma grande parte dos Oráculos vive em locais isolados, nos quais possam se refugiar da sociedade (e muito provavelmente da polícia que os procuram por ordem da família). Procuram não chamar muita atenção quando saem para suas buscas noturnas à Detentores que ainda não têm um propósito definido em suas novas vidas.

Os Oráculos, por intermédio de seus poderes, podem viver durante quanto tempo desejarem. O tempo de vida de um Oráculo é ilimitado, e suas aparências permanecem a mesma de quando descobriram seus poderes e concluíram seus treinamentos de guerra com os Carrascos da Tríade. Entretanto, a fragilidade de suas mentes e de seus sentimentos os tornam fracos e é possível a morte para tais seres por um breve desejo.

O Oráculo recebe a morte quando ele **deseja** a morte. Desejos involuntários de adormecer eternamente podem colocá-los doentes e matá-los em dias. E geralmente isso acontece por viverem demais e nunca conseguirem o que querem. Normalmente o prazer de ver seus planos concluídos faz com que recebam uma morte agradável e isenta de sofrimento. Mas, na realidade a grande maioria dos Oráculos, recebe a morte depois de muitos séculos, por livre e espontânea vontade. Sua sabedoria costuma sussurrar ao ouvido alertando-os quando é hora de acolher a morte.

Poderes dos Oráculos

Os Oráculos possuem uma gama de habilidades místicas que precisam aprender a desenvolver, com muitos anos de treino sob a tutela da Tríade. Há rituais que permitem a eles presentear seus pupilos Detentores com alguns destes poderes e treiná-los na arte de utilizá-los.

Oráculos possuem todos os seguintes poderes:

Controle do clima: O Oráculo com este poder pode alterar as condições climáticas dentro de uma pequena área (raio de dez metros) de maneira sutil. Ele pode aumentar ou abaixar levemente a temperatura, a velocidade do vento ou a umidade, criar uma névoa não muito espessa e pequenas descargas elétricas atordoantes em alvos específicos.

Telecinésia: Faculdade de locomover objetos e manipulá-los a vontade por meio da força da mente. Normalmente quanto mais pesado o objeto, maior é o esforço a ser realizado e, conseqüentemente, menor é o tempo de sustentação do corpo. Há um determinado limite de peso para este poder, mas eu, definitivamente, tive que basear meus estudos em cálculos, não em observações. Duvide, pois, da veracidade desta afirmação: o peso máximo que pode ser movimentado por meio da Telecinésia é, aproximadamente, trezentos quilos sem esforço. Esforços adicionais podem ser realizados para suportar corpos mais densos. Este poder pode cansar facilmente os Oráculos e até causar-lhes dor física, se não houver controle o suficiente.

Metamorfose: O Oráculo é capaz de alterar sua própria aparência. Ele pode simular todos os aspectos físicos de uma determinada pessoa sem despertar suspeitas (a não ser, é claro, que alguém que conheça a pessoa simulada e converse durante um certo tempo com o metamorfo).

Focalização: Os Oráculos, assim como os Detentores, possuem em seus corpos, uma espécie de Energia, a qual denominaram Focus. Eles a extraem do ambiente, de forma que o Focus não se extingue, como acontece com os Detentores. Este poder não é passado de forma alguma para o Detentor, talvez por incompatibilidade entre as duas energias.

O Focus serve para vários propósitos. E cada um destes aspectos precisa de treinamento exaustivo e específico:

- O Focus pode ser usado para ampliar a força do Oráculo, sua agilidade ou seu vigor físico. Pode também ser concentrado em uma área qualquer de seu corpo e torná-la resistente como aço. Alguns conseguem até mesmo tornar objetos próximos a si mais resistentes, por meio de muita concentração.

- O Oráculo pode alimentar-se de Focus. Desta forma, todas as necessidades de nutrientes estarão sanadas enquanto sua mente continuar ordenando que o Focus alimente seu corpo. O Focus serve ainda de “bateria”, mantendo o Oráculo descansado e sem a carência de sono.

- Há a possibilidade de o Focus ser concentrado em manifestações visíveis, semelhantes a auroras boreais, que ferem alvos à escolha do Oráculo. Estas manifestações podem ainda envolver membros ou (em caos mais raros, armas brancas e auxiliar o Oráculo em suas tentativas de infligir danos em combate.

Zoomorfose: Permite ao Oráculo se transformar em um animal qualquer. Diferentes Oráculos transmutam em diferentes animais, adquirindo todas as habilidades inerentes da espécie obviamente, mas mantendo sua mentalidade.

Intangibilidade: Permite ao Oráculo ficar completamente insubstancial. Ele é capaz de atravessar objetos materiais como se não existissem e nada exceto Energia pode atingi-lo nesta forma. Oráculos com este poder são responsáveis pelos boatos de fantasmas durante a Idade Média. É outro poder limitado pelo tempo, além da necessidade extrema de concentração, características influenciadas, como de costume, por treinamento incessante.

Visões: Após passar algum tempo com Detentores, o suficiente para possuir com relação a eles um laço muito tênue de companheirismo, o Oráculo pode visualizar os Detentores em questão aonde quer que eles estejam, com a ajuda de uma superfície líquida. A visão, cuja clareza depende dos fatores de hábito - treinamento e concentração - permite ao Oráculo saber o que se passa com seu pupilo.

Flutuar: Uma forma mais amena do poder de vôo dos Filhos de Bóreas. O Oráculo tem a faculdade de flutuar apenas algumas dezenas de metros do chão e não pode se movimentar rapidamente em uma determinada direção, limitando-se a locomoção lenta.

Sentir Detentor: Os permite saber se há um Detentor nas proximidades (normalmente “proximidades” significa centenas de metros de raio). Já pode presenciar demonstrações bastante impressionantes do uso deste poder. Oráculos bem treinados são capazes de indicar a distância exata de todos os Detentores no raio de um quilômetro. É uma habilidade que está sempre ativada, independente da vontade do Oráculo.

Distinguir Energia: O Oráculo com este poder é capaz de saber qual é a Energia de um determinado Detentor sem mesmo vê-lo utilizá-la. É imprescindível que o Oráculo possua o poder “Sentir Detentor”. Infelizmente para Oráculos bastante azarados, os Filhos de Eros (ou “Camaleões”) podem bloquear quaisquer tentativas de utilização desses dois poderes, tanto fazendo com que o Oráculo pense que ele não é um Detentor como fazendo-o pensar que, na verdade, é um Detentor de **qualquer** energia à sua escolha (!!!).

Leitura de Mente: Sempre ativado, este poder permite que o Oráculo saiba exatamente o que os seres à sua volta estão pensando. É como se estivessem sempre sussurrando aos seus ouvidos seus pensamentos mais profundos. Frequentemente o usuário deste poder faz esforços contínuos para filtrar parte dos pensamentos dos pensamentos que chegam até sua mente. Com muito treino pode-se “desligar” todos os demais pensamentos, mantendo a atenção sobre apenas um deles. Dezenas de Oráculos suicidaram-se deliberadamente por não saber filtrar nem uma pequena parcela dos devaneios que chegavam até eles.

Como já escrito anteriormente, os Detentores ganham, durante um ritual simples, um poder próprio de Oráculos. O que não foi dito é que o Oráculo, executando tal ritual, ganha, em troca, um único Poder Divino deste Detentor. Como consequência, quanto maior e mais variada em membros é a guénon, maior o poder do Oráculo. Ambos evoluem juntos.

Enquanto há Oráculos, há razão. Sem eles, há descontinuidade, loucura e perdição.

Rituais

Os rituais são processos utilizados pelas Famílias, para quando precisassem recorrer a algo ou a alguém. São magias importantes, cujo uso teve permissão dos deuses. Esses rituais foram cultivados durante eras, passando de guénon a guénon e sempre com reformulações (sim, com um certo tempo você passa a descobrir que certos requisitos podem ser plenamente descartados). Sempre que um ritual precisar ser executado, o Oráculo é quem deve fazê-lo. Um Detentor só pode iniciar um ritual, no caso do próprio Oráculo pedir ou permitir. Há alguns rituais, entretanto, que não permitem esta escolha. Estes devem ser preparados somente pelo Oráculo. Não há alternativa. Trata-se de um ato de respeito e, ao mesmo tempo, de algo de natureza prática, já que é sempre o Oráculo quem possui, como dom próprio da espécie, uma melhor compreensão dos processos místicos. Com efeito, as chances de um ritual terminar em sucesso são sempre maiores quando o

mesmo é operado pelo Oráculo.

Oráculos não podem executar rituais apenas sabendo como eles devem ser feitos. Há mais por trás disso, uma espécie de conhecimento **real** mais profundo, de ordem mística. Por este motivo, cada guénos possui somente um ritual e só este pode ser levado a cabo, mesmo que cada um de seus membros saiba exatamente como proceder para executar cada um deles. Se a Família precisar de um ritual que não possua, seu Oráculo deve trocar o conhecimento real com outro Oráculo.

Como já dito, cada guénos é portadora do conhecimento de apenas um ritual e ganham experiência com o tempo nesse processo tornando seus rituais cada vez mais poderosos. Estes são os que conheço:

Invocar Daímone

O local para que o ritual tenha início deve ser preparado com antecedência de dois dias: orna-se com flores uma área verde, que lembre os campos da Idade de Ouro, verdejantes e cheios de prosperidade. Um canto de beleza e nobreza deve ser entoado pelo realizador do ritual, dirigido aos céus. Cada guénos possui seu próprio canto, ou cantos, mas sempre podem ser pegos emprestados de outras famílias. Normalmente, quando fica-se sabendo que com determinado canto de determinada família o ritual torna-se mais eficiente, as guénos não hesitam em buscar sua letra e canção, mesmo que estas encontrem-se de posse de uma guénos muito distante (desde que seja do mesmo Círculo; é mau agouro usar cantos de Círculos opostos) Os cantos são, com frequência, escritos e guardados a sete chaves pela guénos que os criou, mas são sempre entregues às famílias que os pedem, desde que seja reconhecido o criador da letra e da canção. São uma grande tradição entre os Detentores.

Após o canto, a área deve ser abandonada ao brilho de Selene, não podendo ser pisada por ninguém, exceto pelos pequenos animais noturnos. Após isto, o local estará devidamente preparado. No dia seguinte, quando os primeiros raios do carro de Hélios atingirem as flores ali depositadas, devem ser unidos todos os participantes que tomarão parte do ritual (um mínimo de vinte, mesmo que precisem ser chamadas outras guénos). Deverão postar-se em duas filas de dez pessoas, uma de frente para a outra, em extremidades opostas do campo preparado no dia anterior. Apenas o realizador deve ficar entre as filas e prestar atenção em todos os participantes. Todos fecham os olhos e abaixam as cabeças, mantendo o pensamento fixo em algo que traga angústia e tristeza. Companheiros mortos em batalhas, pais mortos durante o Batismo, medo por um crime cometido, qualquer coisa que traga más recordações. De qualquer modo, cada um dos presentes deve derramar ao menos uma lágrima de agonia. Feito isso, o realizador do ritual precisa gritar com força e emoção, olhando para o céu, ao mesmo tempo em que acende uma tocha e queima toda a região florida, correndo entre as flores até que todas elas estejam em chamas. Os participantes podem abrir os olhos, então, e sair, andando para trás devagar. O realizador, por outro lado, não deve sair até que o Daímone surja entre as labaredas, que apagam-se imediatamente.

O Daímone costuma ser reservado e contemplativo. Responderá quaisquer perguntas feitas, mas não estará muito apto a ajudar com nenhum tipo de ação combativa. Lembre-se: o Daímone, antes de qualquer coisa, é um rei, um líder, não aceitando ordens de ninguém. Apesar disso, é também um Detentor da Idade de Ouro ou Prata e de um Círculo aliado, sendo, por isso mesmo, muito prestativo. Inclusive, se os presentes forem atacados neste momento, o Daímone fará questão de rechaçar ele próprio os atacantes (seriam precisos ao menos cem Detentores fortes, experientes e bem treinados para vencê-lo!). Pode-se pedir quaisquer favores a um Daímone, desde que consigam convencê-lo que este favor será de muita importância para seu Círculo. Depois de executar a função para a qual foi convocado, o ser pedirá a todos os participantes que façam-lhe também um favor. Só depois de este ter sido cumprido, o sábio Detentor da Idade de Ouro retirar-se-á de volta à Gênese.

Portal para Gênese

Apenas o Oráculo pode executar este ritual, que consiste em abrir uma passagem entre a Terra e a Gênese, mas unicamente Detentores podem atravessar o portal. É um procedimento muito raro e apenas conheço duas ou três guénos que possuem seu conhecimento.

Para executar o ritual Portal para Gênesis, são necessários cerca de quarenta e cinco ingredientes, todos de origem vegetal ou mineral. É um processo demorado, exigindo exatamente quarenta e cinco dias para sua realização.

Procede-se da seguinte forma: no quinto dia de qualquer mês, à luz de Selene (Lua) ou de Hélios (Sol), mas não quando Eos (Aurora) estiver presente, esculpe-se uma pequena representação em pedra, de uma parte da Gênesis, que pode compreender uma montanha, uma floresta, um vale, um lago, uma torre, um palácio, uma cidade, em suma, qualquer lugar cujas características possam ser presenciadas apenas na Gênesis. Este será o lugar para onde serão tragados os Detentores.

Deposita-se a escultura sobre o que restou de uma árvore derrubada. O tronco deve ser de diâmetro mais que razoável e plano. Caso não seja, usa-se prata para debastar a madeira até que o fique. Nos quarenta e cinco dias que seguir-se-ão, posiciona-se, em círculos à volta da escultura, todos os ingredientes, um a cada ciclo de troca de postos entre Selene e Hélios (Dia).

Nenhuma outra mão além da do realizador inicial deve tocar qualquer item deste conjunto. Nem mesmo pássaros ou outros animais podem atingir o tronco ou outros componentes, embora formigas e outros insetos não causem danos (a não ser que encontrem-se em número pavoroso ou que comecem a devorar quantidades perceptíveis dos vegetais presentes).

Ao final do depósito dos quarenta e cinco círculos, exatamente quando o Oráculo encostar sobre o tronco o último ingrediente, ventos de intensidades razoáveis iniciarão um movimento espiral convergindo para a escultura. Os Detentores que quiserem ser transportado para a Gênesis deverão estar próximos, pois o tempo será curto e se fará necessário que ajudem o Oráculo a sair do raio de ação do rito. Os ventos aumentarão sua força rapidamente e tornar-se-á difícil a fuga em caso de proximidade inferior a vinte metros do tronco.

O frágil tecido da realidade rasgar-se-á. O chão tomará aspecto de areia movediça e continuará a perder integridade física. Em poucos minutos, nada mais restará além de uma imensa abertura no solo, cujas bordas escorrem com aspecto semelhante ao mel para dentro do mesmo. Quem for tragado por esta pequena perfuração no espaço-tempo, encontrar-se-á imediatamente nos domínios da Gênesis.

Portal de Transporte

O Portal de Transporte é, talvez, o ritual mais difundido. De rápida execução, permite à guenos viajar colossais distâncias em tempo praticamente nulo. Muito útil.

Junta-se os Detentores prontos para a viagem em uma área pequena. É necessário que haja um contato físico entre eles, por menor que seja. Em seguida o Oráculo faz um círculo desenhado com carvão vegetal em volta dos mesmos, despejando logo depois, uma mistura de ferro fundido e diversos óleos especiais.

O Oráculo mentaliza o lugar de destino, enquanto sopra sobre as chamas que formam o círculo o pó místico de Ozoth, uma poeira fina constituída pela trituração dos ossos de inimigos mortos (Nota: quando apreendidos, os corpos inimigos devem também ter seu sepulcro, seus devidos rituais. Só então o pó deve ser produzido. Tente o contrário e certas agulhas de bronze logo estarão cravadas profundamente em sua carne). Como por encanto (ora, mas o que é um ritual afinal de contas?) o círculo de fogo avultar-se-á por sobre os Detentores e envolverá seus corpos. A impressão que se tem é a de que as chamas fluem através deles. O calor cresce gradativamente e, após alguns segundos, justamente quando todos tiverem a certeza de que serão absolutamente carbonizados, uma leve brisa põe abaixo o inferno circular. O cenário será outro. Seu destino acaba ser alcançado.

Invocar Psiquês

Psiquê é nada mais que a alma de um Detentor. A forma astral que adquire um Filho dos deuses após a sua passagem para o Mundo dos Mortos. É uma imagem pálida, carente de uma concepção de personalidade, destituída de sua vontade. No entanto, é possível recuperar sua razão e trazê-la devolta ao mundo dos vivos, durante alguns instantes, por intermédio de um ritual há muito realizado pelos grandes sacerdotes da antiguidade, e pelas guénos.

A guénos que pretende realizar o ritual deve conseguir, primeiramente, um pouco das cinzas do corpo

de quem se deseja invocar. Dependendo do caso, pode-se usar as cinzas das Urnas que detêm os corpos cremados dos guerreiros mortos em embates. Via de regra, qualquer ente é passível de ser chamado por este ritual: monstros, detentores mortos, humanos, não-humanos, harpias, leões, magos, clérigos, bruxos, crianças, bebês, entidades sobrenaturais hecatonquiros, dragões, serpentes assassinas, quimeras, lagartos de cem metros de altura, gigantes, deuses-monstros, deuses, semi-deuses... desde que se consiga encontrar seu corpo e cremá-lo para obter suas cinzas.

Deve-se fazer um círculo de mais ou menos vinte metros de diâmetro com pequenas pedras de cascalho banhado em algum rio. Abre-se, ao meio de tal círculo, um fosso, em uma área de algum campo (cuja paisagem lembre ao máximo a Idade na qual viveu o morto que se deseja evocar), de mais ou menos sete metros de profundidade e de um metro de diâmetro. Enche-se taças douradas com mel, vinho e água. O número de taças deverá ser igual à quantidade de participantes durante o ritual. Todos os membros da Família devem se postar ao redor do poço e todos simultaneamente deverão tomar a bebida em homenagem ao morto e clamar seu nome três vezes, bebendo por três vezes o cálice a cada clamor. Os Detentores, em seguida, deverão derramar ao fosso parte da mistura contida nas taças e após esta parte do ritual, sacrifica-se um pequeno animal e lança-se na escuridão do poço.

Após o lançamento do sacrifício ao fosso, os envolvidos no ritual sentirão suas Energias sendo drenadas e em seguida a imagem pálida do morto invocado poderá ser visualizada ao meio do fosso flutuando a alguns centímetros acima da abertura obtendo uma certa coloração.

A Alma evocada poderá conversar, tocar, beber, comer, e até mesmo atacar os Detentores no limite do círculo de rochas (se, por algum milagre, você Filho dos deuses obteve as cinzas de algum monstro e deseja que sua guénos o invoque, faça um círculo de pedras relativamente... enorme). Fora deste, a Alma irá adquirir suas propriedades próprias (intangibilidade, palidez, etc...) até desaparecer aos poucos.

O morto poderá ajudar os Detentores no que for preciso, responder o que os guerreiros desejarem, construir algo que precisem... se ele quiser fazê-lo. O morto ainda pode muito bem recusar os pedidos de ajuda dos Filhos dos Deuses, e esperar o seu retorno para o Inferno, que irá variar de trinta a sessenta minutos contando a partir do momento que a alma adquiriu total interatividade com o mundo dos vivos. Isso mesmo, a psiquê convocada poderá muito bem sentar, cruzar suas pernas e dizer “não vou dizer nada até que me tragam um porco-espinho cozido com batatas...”

Visualizar O Equilíbrio

É um ritual complicadíssimo, que exige cálculos precisos e horas de preparação.

Há três opções quando fala-se a respeito de Visualizar o Equilíbrio. Todas servem a um mesmo propósito: verificar a situação em que se encontram os Detentores atualmente.

Os materiais que devem ser providenciados são:

- Uma balança forjada em ouro, com correntes de prata e pratos de bronze. Esta é uma balança de difícil confecção e até os melhores ferreiros atrapalham-se durante a forja e manufaturamento. O serviço normalmente sai muito caro, portanto as próprias guénos costumam fazê-las.

- Pequenas estatuetas, cada uma representando um membro da guénos, confeccionadas em âmbar.

- Três amuletos simbólicos de diâmetro equivalente aos pratos da balança. Cada um deles representa uma Força e devem ser entalhados em diamante (!).

- Pó místico de Ozoth.

A primeira das opções é a de visualizar as condições atuais de um Embate, que nada mais é do que um combate entre duas guénos sem a declaração formal de Batalha.

O Oráculo pesa do lado esquerdo da balança, as estátuas em âmbar representando seus Detentores. Do outro lado fica o símbolo da Força contrária à guénos. A que estão combatendo no momento. Pode parecer fácil dizer quem está ganhando uma guerra, mas não tanto no universo dos Detentores. A balança irá medir as chances da guénos vencer o Embate quase sempre com precisão aterradora. Nada há de místico, no entanto, neste procedimento, até que o pó de Ozoth seja soprado sobre ambos os pratos. Somente neste momento, o

lado para o qual a vitória sorri, penderá rapidamente e manter-se-á nesta posição até que os novos acontecimentos de guerra levem-no a subir novamente ou oscilar de alguma forma. Sempre o lado que guardar para si as condições mais próximas à vitória estará mais baixo que o lado que pende para a derrota. Quando um Detentor morre em campo de combate e este ritual estiver sendo executado, sua representação na balança irá trincar-se e explodir em centenas de pedaços, o que não afetará em absolutamente nada as demais estátuas. Estátuas colocadas representando membros já mortos continuam inteiras, mas não fazem mais peso sobre o prato. Obviamente o peso irá modificar-se incontinenti, alterando a posição da balança. Nesta variação o ritual persiste até que o Embate acabe de alguma forma.

A segunda opção é um pouco mais abrangente, possibilitando ao Oráculo visualizar o prosseguimento da Batalha. Para isso, deve-se providenciar estátuas que representem cada membro da guénos com a qual se leva o atrito. Pesa-se ambas as Famílias e observa-se as oscilações após o lançamento do pó de Ozoth. Cálculos elaborados são preparados com base nesta observação, que costuma levar pelo menos três horas. A quebra das estátuas acontece da mesma forma que na opção anterior. Esta variante de Visualizar o Equilíbrio dura pouco mais de quinze horas.

A última opção é muito mais complexa e exige ambiente adequado e horas de cálculos pacientes.

Pesa-se dois símbolos de Forças opostas com o intuito de averiguar a posição das mesmas na Batalha Primordial com relação uma à outra. As oscilações serão muitas já que estamos falando de algo muito maior que qualquer Batalha. Todos os dias morre um Detentor e sua morte sempre deixa uma lacuna sentida e debitada da balança. Para ajudar no clima de misticismo que deve pairar ao redor do Oráculo, vale quase tudo: incensos, bebidas que causam embriaguez espiritual, ambiente iluminado por velas, crânios de inimigos mortos, cálculos feitos sobre pergaminhos, palavras arcanas de poder... Aqui não há quebra dos símbolos. Eles apenas movem-se em uma eterna dança de vida e morte. Esta opção de Visualizar o Equilíbrio pode perdurar por tempo indefinido, se o Oráculo mantiver o ambiente adequado. Caso contrário, por dois ou três dias mais a balança oscilará.

Juramento de Sangue

O Juramento de Sangue era, antigamente, uma obrigação, um dever sagrado que estendia-se a todas as Famílias. As que não detinham o conhecimento de sua realização precisavam consegui-lo a todo custo. Nos dias atuais, isso mudou um bocado, mas o Juramento ainda é o mais importante ritual e aquele de maior utilização dentre os demais.

Este ritual tem por efeito a criação de um elo espiritual entre os integrantes de uma guénos, chamado Laço de Sangue, o que une suas psiquês e sincroniza suas mentes. Um Detentor que possua um Laço de Sangue com sua Família pode sempre compartilhar de sentimentos que “vazam” de seus irmãos. Se um sente dor, por exemplo, nem todos sentirão, mas se a dor é extrema. É possível que toda a guénos receba parte dela. Não há distância para um Laço de Sangue (estamos falando de comunicação espiritual e não de ondas de rádio!).

É fácil entender que o Juramento de Sangue possua os dois lados da moeda: como vantagem há fatos inúmeros, como a sincronia constante da Família e a boa relação de seus membros. Não há lutas internas, não há revoltas ou inimizades. Como suas mentes possuem agora um elo inquebrável, os combates acabam por ficar mais fáceis, possibilitando ações conjuntas muito facilmente. E, embora não haja uma comunicação mental constante, os membros gozam de certa telepatia meio que inconsciente, que lhes permite até mesmo - embora raramente isso aconteça - adivinhar o que seu irmão irá dizer antes que ele o faça.

Por outro lado, aumenta muito a responsabilidade em torno de todos os membros da guénos em questão. O Laço de Sangue é a aceitação do ato de amar sempre aqueles que lutam ao seu lado, o que, embora pareça fácil e inconsequente, não deve ser subestimado como tarefa trivial. Conheci milhares de indivíduos que buscavam esta compreensão e morreram sem ela.

A execução do ritual é a mais simples possível e permite certas liberdades. Cada Família o faz de forma diferente, embora a essência tenha de ser mantida. E é esta essência que descreverei agora.

O Juramento só irá surtir efeito no período que sucede uma vitória sobre um inimigo de valor, compreendendo as doze horas seguintes ao fato. Todos os participantes irão, munidos de armas cortantes,

formar um círculo e despir-se. O Oráculo tem por função monitorar todas as ações de seus pupilos, garantindo o funcionamento do ritual. Duas horas de suprema concentração são essenciais (normalmente este tempo é cronometrado rigidamente pelo Oráculo. E antes que alguém pense em perguntar: não, eles não ficam fatigados por estarem de pé a duas horas). Logo a seguir, em sequência rápida, todos cortam seus pulsos sem hesitação, vertendo sangue fresco dentro de um recipiente de pedra ou metal que estará devidamente colocado ao centro do círculo. Nenhum sussuro pode ser emitido de nenhuma garganta. O ideal seria que a dor não existisse, mas, como isso, na maioria das vezes é impossível, tem-se por aceitável apenas a ignorância à mesma. Sem que o sangue esfrie, o Oráculo deve proclamar alguns breves versos em homenagem aos deuses, dignificando-os e pedindo que una a vida de seus filhos ali presentes por meio de correntes de bronze indestrutíveis forjadas por Hefesto.

A mistura de sangue deve ser bebida por todos os Detentores. Aqueles que foram feridos no combate recente, devem banhar seus ferimentos com ela.

As Famílias do Círculo do Mal, normalmente cobrem os cortes feitos nos pulsos com gazes feitas com antecedência, embebidas em ervas especiais. Era de costume nas guénos do Círculo do Bem que os Detentores ajoelhassem-se e esperassem até que a hemorragia arrancasse seus sentidos. Isso servia para definir o sucesso do ritual: se sobrevivessem significava que tudo tinha ido de acordo com o planejado. Se perdessem suas vidas, algo tinha dado errado, mas eles não estariam cientes de seu fracasso (você precisa ver a cada de um Oráculo que preside um ritual fracassado). Este procedimento foi proibido pela Tríade em 1900 e agora todos os Oráculos são obrigados a enfaixar os pulsos de seus pupilos assim que estes desmaiarem. Quase todas as guénos amarram pulseiras de couro no local do corte, que simbolizam a união eterna de seus membros. Dois objetos saem de um ritual de Juramento de Sangue com significado simbólico: a pulseira, pelos motivos acima explicados, e a arma que foi usada para promover o rito, que passará a ser vista como “aquela que alimentou seus irmãos”. Isso mostra o quanto a vida de um Detentor é cheia de simbolismo e o quanto estes influenciam na sua existência.

Transferência de Energia

Este ritual é usado em casos de grande necessidade. A finalidade deste rito é transferir uma certa quantidade de Energia de um Detentor a outro. Há casos em que um Detentor essencial para uma batalha está com a Energia em baixa, então um Detentor pode ceder sua Energia para repor a de um outro Detentor, sem precisarem ser da mesma guénos.

O ritual procede da seguinte maneira: Em uma área segura e isolada, desenha-se no chão um círculo de pelo menos três metros de diâmetro em volta dos dois Detentores (o Filho dos deuses que irá ceder sua Energia e o que irá receber) no solo com pó de Ozoth. Os membros da Família deverão conseguir um pouco do Fogo de Héstitia em um de seus templos espalhados pelo mundo. Coloca-se algumas velas, confeccionadas à base de gordura animal (qualquer animal), ao redor do círculo, acesas com o mesmo Fogo que posta-se sobre todo o pó de Ozoth formando o círculo no chão.

O ritual completo demora por volta de três horas. Os dois guerreiros devem dar as mãos e concentrar suas Energias. Para o ritual ser bem sucedido, os dois Detentores envolvidos devem possuir o mesmo tipo de Energia. Quando toda as velas se derreterem o ritual estará completo.

Separar a Família

Um ritual de dor. Antes da decisão dura que é assumir que a Família formada foi um erro que deve ser consertado, todos abaixam suas cabeças e ali permanecem até derramar uma lágrima pela morte da guénos. Laços de Sangue são automaticamente desfeitos neste momento. Depois de apertos na mão e beijos nas fronteiras, cada um dos membros segue seu caminho sem levar nenhum objeto pessoal consigo, com a promessa silenciosa de que respeitar-se-ão sempre mutuamente e que não mais irão cruzar seus caminhos. A existência da Família não deve mais ser comentada por períodos relativos para cada um dos membros.

Aceitar Brasão

É uma tradição entre as guénos desde os tempos primevos. A guénos escolhida para ser a nova geração de uma Família divina já extinta deverá optar por aceitar ou não esta nova condição. Sim, é difícil e muito doloroso deixar para trás tudo o que aquele nome carregou e adotar um outro nome e um novo brasão. Mas há uma escolha.

Uma resposta negativa, no entanto, decretará o fim daquela guénos que viajara milhares de quilômetros atrás destes que eles julgaram os únicos capazes de fazer o brasão de sua Família levantar das cinzas. A guénos que esta em seus últimos momentos não poderá eleger outra casta de guerreiros. O Brasão estará, então, morto.

Uma resposta, contudo, positiva irá fazer com que a Família de guerreiros escolhida a ser a nova geração de uma outra guénos adquira um novo nome e um novo símbolo da qual fará parte de suas vidas até o momento que esta venha a procurar outra guénos para prosseguir seu Brasão.

Todos os membros da Família escolhida, isso inclui o Oráculo, juntamente com os sobreviventes da antiga geração da guénos, deverão formar um círculo e, quanto todos estiverem de cabeça baixa e dar as mãos, fazendo as devidas homenagens aos deuses e aos antigos membros mortos em batalhas passadas. Feito isso, têm seu lugar festejos para os quais outras guénos são convidadas quase que imediatamente. Sob o luar de Selene.

Comportamento

Ser um Detentor é estar sempre combatendo a si mesmo para definir seus próprios ideais e suas crenças pessoais. Isso leva a resultados bastante diferentes: à Éride, à guerra simplesmente, ao ócio, à revolta ou à maldade pura. O que temos a seguir são os comportamentos que diferentes Filhos dos Deuses seguem sob suas próprias vontades e uma pitada de senso crítico:

Detentores Que Lutam Na Grande Guerra (ou “Comportamento Guerreiro”)

Os Deuses criam seus Filhos para um propósito definido: lutar sempre por seu Círculo. Isso é normalmente explicado da forma correta pelos Oráculos. Detentores com a formação usual, costumam aceitar a Batalha Primordial como algo além de parte de suas vidas: suas vidas é que fazem parte da Batalha de agora em diante. Temos aqui o estereótipo de Detentor: um ser poderoso e obstinado que jura lealdade a muitas coisas: ao seu Deus, ao seu Círculo, à sua guénos, às Forças e... Bem, ao sangue derramado.

Detentores Que Renegam O Círculo (ou “Comportamento Traidor”)

Chamado pelos demais Detentores de “Traidores”.

Estes Guerreiros não estão de acordo com os propósitos de seu Círculo. Um Filho de Poseidon, por exemplo, pode rebelar-se repentinamente contra tudo aquilo em que acreditava há até a algum tempo atrás e eventualmente, decidir deixar para trás seu passado e sua Família, partindo para uma vida solitária. Ou então tentar dar um novo propósito à sua vida, assumindo uma postura extremamente radical: adotar um novo Círculo.

Algumas vezes, um Detentor adapta-se melhor aos costumes e propósitos de Círculos opostos. São casos raros e especialmente difíceis de se encontrar. Mas, acredite, existem. E, como sempre, uma decisão dessa magnitude traz consigo conseqüências terríveis

A primeira delas é a sua relação com seus novos companheiros de Círculo. Quem, em todo Círculo do Mal, confiaria em um Detentor do Círculo do Bem? O Detentor “traidor” encontrará sérios problemas em ser aceito por uma guénos adversária. E quando o fizer, perceberá o quão difícil é adaptar-se a um ambiente antes inimigo.

O segundo problema, e o maior de todos, é o fato de que agora seu ex-Círculo é seu maior inimigo. Às

vezes, antigas emoções não mais aplicáveis podem retornar com intensidade máxima durante um combate.

Estes são os personagens mais odiados do jogo que é a Batalha Primordial por motivos bastante óbvios. Buscar a si próprios é sua filosofia.

Mas basta um pouco de compreensão acerca de tudo e percebe-se logo que a Batalha Primordial e as filosofias definitivamente não combinam...

Detentores Que Renegam A Guerra (ou “Comportamento Renegado”)

Chamados simplesmente de “Renegados”.

Os Renegados são os Detentores que lutam por uma solução para a Guerra. Uma Solução pacífica, em que não haja morte, e nem um outro tipo de derramamento de sangue. Eles deixam suas guénonas para viverem uma vida nômade (mas alguns preferem se manter unidos, formando alguns grupos que lembram um pouco as Famílias de Guerreiros, mas com a ausência de Oráculos) ou solitária.

Estes rebeldes amam os Imortais. Idolatram, como qualquer outro Detentor que lute na Guerra, seus criadores. Mas choram por cada morte causada pela Batalha. Sob suas concepções, não há sentido para a Batalha Primordial. Eles rogam aos Deuses e acreditam que, algum dia, os Imortais da Gênese descobrirão que esta luta pelo domínio da Infinitude não é necessária.

O número de Detentores renegados é considerável. Digamos que 1,5% dos Filhos dos Deuses atualmente são Guerreiros que deixaram de lutar por seus ideais divinos, o que entristece a Tríade. Os Velhos Nove sentem muito que haja Detentores que desprezem a guerra e que relutem em continuar o que foi começado há tempo demais para se desistir agora.

Detentores Que São Corrompidos (ou “Comportamento Anarquista”)

“Anarquistas”, como todos costumam chamar.

Todos os Detentores agem em nome dos deuses. E a eles devem obediência. Mas nem sempre é por esse caminho que as coisas enveredam. Os Deuses podem manipular tudo o que é composto por matéria e até alguns materiais de ordem diferente, mas ainda não conseguiram inventar um meio expurgar de toda a existência a essência humana de suas criações. A mente humana é um poder superior e os Deuses temem que um dia os mortais aprendam a usá-la. Porque, ao contrário do que muitos pensam não é fácil dobrar os anseios humanos.

Durante toda sua vida, o Detentor precisa lidar com seu lado humano. Em seu interior, uma grande luta é travada entre sua essência humana e Detentora. Quando o lado Detentor vence, o Guerreiro torna-se completo, esquecendo-se conscientemente de sua antiga condição de humana. Do contrário, o Detentor se deixa ser dominado novamente por sua essência mortal e torna-se humano, em espírito. A maioria deles continua a entender a necessidade da Batalha Primordial. Mas há aqueles que trilham caminhos odiados.

Um Detentor anarquista ou corrompido, age como um humano normal. Não se importa com os Deuses. Se pudesse daria um chute em seus traseiros divinos e roubaria seus tronos para vendê-los no mercado negro. Muitos sociólogos (humanos e Detentores) defendem a tese de que esses são os verdadeiros anarquistas na sociedade Detentora.

Alguns esquecem que já foram Detentores um dia. Outros, deixam todo aquele papo de “Deuses”, “Forças”, “Círculos”, “Guerra”, “Tríade”, etc, de lado e aproveitam seus dons para obterem diversos tipos de vantagem sobre os humanos em meio à sua sociedade. Os demais Detentores podem ofender-se algumas vezes com seus protestos, frequentemente violentos ou seu linguajar humano vulgar e repleto de palavras horríveis, com significados sexistas.

Imagine-se com os poderes de um Detentor da Idade de Ferro, mas com seus próprios propósitos. Você ligaria para quem é Zeus (ele não vai sequer se lembrar que rebelados existem pois a guerra tem suas prioridades e um general tem mais o que fazer do que correr atrás dos desertores)? Ou ainda quem são essas tais de Erinias (elas não iam se importar. Há Detentores **verdadeiramente** perigosos precisando de punição. Maníacos, eu diria...)? Ou quem diabos foi Afrodite (ela também não vai ligar. Ela está **morta**, lembra)?

Seja sincero consigo mesmo e encontrará a resposta que espero que encontre.

Detentores Desgarrados E Solitários (ou “Comportamento Solitário”)

Há casos em que um Detentor acha melhor agir por conta própria. Claro que isto é visto como loucura por todos. Quando um detentor se desgarra da guénos, é motivo de grande tristeza para a família. Esses casos são decididos em grandes assembléias dentro da Família. Quando há a vontade de um dos membros de se soltar, o Oráculo analisa o caso juntamente com os demais membros da guénos e, em uma votação, é decidido se será permitido ao Detentor sua liberdade da guénos. Seus poderes não mudarão. Se já possuir poder de renúncia, tal poder continuará existindo em seu interior. Assim atmbém acontece com o Poder de Oráculo. É realizado um ritual e o Detentor é desvinculado do laço de sangue que ele possui com a família. Em caso de batalha, se esta vier a terminar, o Detentor que se desvinculou da união de sua família não sofrerá os efeitos de seu desfecho. Eles, então, poderão partir e adotar uma vida nova.

A Tríade não aprova tal comportamento, mas igualmente não o reprime. Eles continuam lutando na Guerra e honrando o nome de seus deuses. É permitido ainda, no entanto, a um Detentor Desgarrado, a oportunidade de ser admitido como Eupátrida e de avançar Idades por Glória.

Os Detentores Solitários são, em essência, iguais aos Desgarrados, cuja única diferença é o fato de nunca terem ingressado em guénos nenhuma. Como já citei, Oráculos dão a oportunidade ao Detentor de ingressar em suas guénos. Eles podem aceitar ou não.

Os Solitários levam vidas próprias, muito semelhante a os Desgarrados, a única diferença é que o Solitário não existe para a Tríade (seu nome não consta em seus arquivos de nomes), enquanto o Desgarrado, por já ter passado por uma guénos, possui o nome em uma das milhares pastas existentes nas bibliotecas de Cnossos.

Solitários e Desgarrados são, em alguns casos, de muita valia para a Batalha Primordial. Filhos de Bóreas solitários costumam servir de mensageiros, por sua incrível capacidade de vencer distâncias.

Nota: Ambos ainda são influenciados pelas harmátias, pela hierarquia da sociedade de Detentores, por suas regras e pela Tríade, assim como a DLD e as regras da Grande Guerra.

Detentores Mercenários (ou “Comportamento Mercenário”)

Muitas vezes, as convicções pouco fazem para manter um Filho dos Deuses no caminho que a sociedade Detentora julga ser o correto. Estes Detentores escolheram ser de qualquer lado, desde que sejam remunerados para isso. Fazem qualquer coisa por dinheiro, ouro, terras ou outras formas de pagamento. Assassina, violam leis humanas e Detentoras, roubam e houve aquele caso em que um Detentor foi pago para aplicar um soco bem dado no rosto de Apro, da Tríade e realmente o fez. Mas vamos falar dos vivos.

Mercenários podem ou não ser membros de guénos. Os que fazem parte de uma Família não aceitam ofertas de outros Círculos. A não ser que o Oráculo o permita. Este tipo de mercenário têm o hábito de discutir o preço de seus préstimos com sua guénos para que todos os irmãos saiam lucrando com a transação. O número de guénos que enriquece por intermédio de mercenários é relativamente alto.

Vigilantes (ou “Comportamento Vigilante”)

Os Protetores dos humanos. Proteger a humanidade é um dever para eles. A luta pela Batalha Primordial está em segundo plano, e muitos realmente deixam de fazê-lo, somente para levar vidas heróicas. Eles aparecem quando há perigo para a população. Surgem milagrosamente para salvar crianças de afogamento, pessoas de incêndios, mulheres de estupros e homens de assaltos. E também posam para jornais e revistas. São devotados à segurança da população.

A maioria dos que lutam na Batalha custa a acreditar que exista esse tipo de Detentor. Estes não os odeiam: simplesmente não concordam com o tipo de vida que levam ou os consideram idiotas que não sabem estipular prioridades. A Tríade, no entanto, acha de bom grado sua existência porque a raça humana ainda despreza os Filhos dos Deuses, mas talvez os Vigilantes possam, algum dia, mudar a mentalidade da humanidade

com suas ações.

Eles não costumam se reunir em guénos (mas frequentemente montam equipes para facilitar seus trabalhos e adotam um nome, da mesma forma que uma guénos o faria. Estes Filhos dos Deuses quase sempre já foram integrantes de Famílias em algum momento de suas vidas), não podem se tornar Eupátridas, mas para eles a Tríade ainda reserva a possibilidade de evolução de Idade. Eles não violam a lei que diz que os humanos devem ser protegidos, e ninguém melhor do que um Vigilante para fazê-lo. Há algumas harmátias que influenciam suas vidas, mas nada que os impeça de proteger a humanidade.

Devido ao preconceito, os membros de guénos de comportamento vigilante agem frequentemente escondidos, fazendo rondas noturnas e saindo sem dar explicação alguma a ninguém.

Os Humanos acreditam que eles sejam super-heróis, seus salvadores e mártires. A DLD, no entanto, é a grande dor de cabeça desses guerreiros, por seu hábito detestável de procurar bodes expiatórios Detentores para crimes insolúveis.

Guénos

As guénos são grandes famílias de Guerreiros. Durante a Idade dos Heróis foi que estes grupos nasceram, quando heróis uniam-se para combater em nome dos Deuses. Os membros se respeitavam e auxiliavam seus irmãos em suas empreitadas. Com o passar do tempo, entretanto, as guénos passaram a ter papel muito mais importante na sociedade de Detentores do que meros aglomerados de heróis caçadores de monstros.

A Guénos, hoje, na Idade de Ferro, pode ser definida como uma nova e grande família para um Detentor que ingresse na Batalha. Uma família apenas de Guerreiros a serviço dos deuses, sem as adversidades de uma família comum. Não haveria Pais, não haveria Filhos, não haveria, portanto, nenhuma ligação literal de sangue. Esses Detentores membros de uma guénos teriam apenas um tipo de ligação; um vínculo espiritual, uma ligação entre todas as almas guerreiras da guénos, formando uma único e grande espírito.

As guénos de Idades passadas, não possuíam nenhum tipo de líder. A Idade dos Heróis é conhecida pela individualidade que seus guerreiros possuíam, mesmo os membros de guénos. Eles se ajudavam, combatiam juntos, mas não havia uma importância em tudo aquilo. Atualmente as guénos são a essência da Guerra Primordial, pois a Guerra é movida pela Batalha entre guénos de círculos opostos. E elas são as armas das Forças, dos Deuses.

Estas famílias da Idade de Ferro são encabeçadas pelo Oráculo, aquele que sempre tem em seu rosto, uma cicatriz para mostrar a crueldade de seu anos de treinamento. O Oráculo é quem guiará a Família em direção ao propósito dos deuses, que por sua vez seguem o objetivo primordial das Forças: o domínio da Infinitude. Deste mestre, pai e tutor, dependerá todo o desempenho da Família de guerreiros, a quem ele deverá ensinar a arte da guerra e cuidar para que haja sempre união entre seus alunos. Uma guénos deve permanecer junta, como um batalhão de guerra pronta para o ataque ao inimigo, e honrar o nome dos Deuses acima de todas as coisas.

É costume das guénos, viverem em casarões ou castelos antigos ou ainda, em edificações devidamente construídas apenas para a nova família.

Estas construções são as Moradas.

Protocolo de Formação de Guénos (ou “Como Burocratizar Horrivelmente O Simples Processo De Formar Um Grupo De Extermínio Furioso E Sanguinolento”)

O texto a seguir foi retirado do protocolo original da Tríade para a formação de guénos, portanto, leve-o à sério:

“Parágrafo Primeiro: Ao Oráculo recém treinado e que já fez seu juramento e recebeu sua marca, a cicatriz no rosto feita à ferro quente. Se pretende reunir uma Família, deve ser bem intencionado para que os Deuses guiem seus atos. Ele que tenha em mente o fato de ser uma ponte para que a mortalidade,

caminhando, toque o Divino.

Parágrafo Segundo: Que sejam apontados por dedos competentes os que formarão a guénos.

Parágrafo Terceiro: Que haja um brasão honroso a ser trazido até nós, os Antigos Nove. A este iremos abençoar e reconhecer como símbolo de uma nova família que nasce. Teremos por testemunha os Deuses e contra eles não há quem se oponha. Haverá agora em nossos registros a existência documentada da guénos.

Parágrafo Quarto: A Família é presenteada por nós, com três sinceras oferendas: A primeira é a indicação de um local para ser chamado de lar. Se o Oráculo assim o preferir, pode com seus pupilos empregar as mãos para erigir a morada. Ainda neste caso podemos presentear-lo com um local para fazê-lo. A segunda oferenda é ouro em cinquenta moedas pequenas. A terceira e última oferenda é um mensageiro rápido como o vento, uma criação de Bóreas, para servir à Família, levando mensagens para onde lhes convir. A relação deste mensageiro com a guénos deve ser de amizade e não de escravidão. Um mensageiro é renegado por opção e não deve residir na Morada, estando sempre por perto, onde possa ser rapidamente ordenado.”

Há cerca de vinte e oito parágrafos que foram praticamente esquecidos. Apenas legítimos puxa-sacos cumprem com estes... Mas os quatro acima são unanimidade entre todos e sua importância é bastante conhecida pela esmagadora maioria dos Oráculos. Caso não sejam cumpridos, a guénos é considerada renegada e não poderá contar com nenhum tipo de privilégio vindo da Tríade, ao menos até que sua situação seja legalizada.

Moradas

As Moradas são locais apropriados ou construídos pelas Famílias, seus lares, refúgio e pousada para repouso após os combates. Sempre que não estão guerreando, os Detentores estão em sua Morada, substituta afetiva do lar perdido, na qual vive sua nova Família. São construções grandiosas, sagradas para as guénos que as habitam.

Moradas selvagens são as mais frequentes. Aquelas afastadas das cidades humanas, isoladas, cercadas por terrenos naturais inóspitos ou acobertadas por vegetação cerrada. Costumam ser difíceis de se encontrar e suas guénos procuram utilizar as peculiaridades do terreno para mantê-la livre de intrusos. Pode-se, nesta categoria, encontrar-se moradas em selvas, florestas, bosques, ruínas abandonadas, marcos históricos isolados, desertos, cavernas, galerias subterrâneas, montanhas, ravinas, margens pouco visitadas de lagos e rios, pântanos, mangues, regiões árticas, vulcões inativos, lugares desse tipo.

Mais complicadas de serem erigidas e menos frequentes, são as moradas urbanas, lares das guénos urbanas. São encontradas em cidades grandes, megalópoles, capitais. Elas estão lá, em bairros imundos, becos escuros, parques, condomínios particulares. Pode ser aquela mansão esquisitona, aquele prédio de aço e vidro inteiro (Oráculos milionários não são tão raros assim). Bares, fábricas, lojas de departamentos, shopping-centers, hospitais e até delegacias servem como fachadas para moradas.

Uma Morada tem que possuir algumas características para ser considerada uma:

1. Fortificação - uma guénos não pode deixar sua morada desprotegida de forma alguma em situação nenhuma, mesmo que alguém morra neste processo. Trata-se de tradição antiga, intocável. Mesmo quando a guénos sair em missão, a morada deve ser protegida por algum artifício, seja um membro escalado como sentinela, uma localização de difícil acesso, cães de guarda, armadilhas, seguranças humanos contratados, não importa, apenas proteja a morada. Essa é a ordem.

2. Brasão visível - certas coisas, como eu já disse, explicam a si próprias.

3. Mão-de-obra Detentora - Uma verdadeira morada deve ter paredes erguidas por mãos Detentoras. Humanos muitas vezes acusam os Detentores de invadirem propriedades privadas, castelos que deveriam ser atrações turísticas e muitas relíquias arquitetônicas pertencentes à humanidade. Isso é mentira na maioria das vezes. Quase sempre estes foram propriedades de Detentores há muito tempo atrás, de forma que só estão reavendo o que é do direito de sua sociedade. Quando uma antiga geração de uma guénos constrói uma Morada, por exemplo, suas gerações futuras podem reavê-la no momento que bem entenderem ou assim que ficarem sabendo de sua existência e localização.

A Tríade, para manter boas relações com as autoridades humanas, tem o hábito de pagar por propriedades invadidas, a não ser, é claro, que consiga um acordo para que sua riqueza não precise ser tocada.

4. Protetorado - O acordo mais aceito atualmente pelas autoridades humanas é o que convencionou-se chamar de **Lei do protetorado**. Consiste em uma área estipulada pelo governo local que deve ser defendida com unhas, dentes e esferas pela guénos beneficiada. Em troca, os Detentores ganham o direito de continuar em sua morada invadida ou construída em território humano. Danos ao protetorado ou atividades estranhas osuspeitas podem ser reportados à Tríade. E os velhos 9 não têm opção na maioria das vezes, a não ser “despejar” a guénos para que a relação humanos-Detentores não fique ainda mais tensa.

5. Relações entre guénos e seus Protetorados - Quando uma guénos de Círculo oposto à protetora da região pretende construir uma Morada em seus domínios ou reaver Moradas de gerações passadas, deve pedir-lhe permissão se sua pretensão fôr evitar uma declaração de Batalha muito em breve. A relação entre as duas costuma ser de trégua contínua, pois a Lei do Protetorado agora aplica-se à ambas. A guénos que está na região há mais tempo costuma ser considerada pelas demais a predominante e à ela, as demais devem respeito e prestação de contas contínuas. Mas há casos em que há atritos para definir qual será a guénos predominante da região.

Se a guénos, por outro lado, fôr de mesmo Círculo, ainda deve pedir permissão para construir ali, mas não para tomar o que é seu por direito. Guénos de mesmo Círculo podem dividir o protetorado e as responsabilidades que ele traz, entre si. O que mais define uma guénos como predominante atualmente, é o número de aliadas que ela possui dividindo seu protetorado. Detentores que agem por conta própria, independentes de Famílias, costumam respeitar e prestar serviços à guénos predominantes e à suas aliadas.

Ánaks

Ánaks são aqueles na posição de liderança das guénos. Uma família de Detentores em uma hierarquia muito simples, baseada em três posições: o Ának lidera os demais Detentores. O Oráculo lidera todos.

O Oráculo decide quando é hora de um líder surgir em sua guénos. Para tanto, estipula uma competição. Quando o Oráculo deseja uma Família cujo líder seja o mais esperto, institui competições de jogos, charadas ou enigmas. Se, por outro lado, preferir que o mais hábil lutador lidere, haverá um torneio no qual todos os membros combaterão entre si.

O Ának garante, com a vitória na competição, nove anos em seu posto. Após este tempo, o Oráculo pode optar por novo torneio, desta vez para colocar a guénos sob a liderança de alguém que se sobressaia em outra característica que não a do antigo Ának. Isso é feito com muito resguardo por todos os Oráculos, pois pode fazer florescer conflitos internos indesejáveis.

Geralmente a provação dura um dia inteiro. Um novo ának é recebido com festividades e batizado com vinho.

Muito vinho.

Brasões

A mais antiga e persistente tradição das Guénos diz respeito aos **Brasões**.

Os Brasões são símbolos que representam uma Família de alguma forma. Talvez isso não explique o

suficiente, portanto, levarei à frente um trecho dissertativo que incluirá tudo aquilo que julgo importante acerca deste assunto. Peço milhares de desculpas caso eu esqueça-me de alguma característica. Aliás, esse é o problema da necessidade que você terá de confiar em uma mente já devorada parcialmente pela ação dos tempos: provavelmente esquecer-me-ei de detalhes importantes para sua compreensão. Infelizmente, sou tudo com o que você pode contar no momento, portanto, trate de se contentar.

Sempre, ou quase sempre, embora não seja regra, o Brasão que representa a Guénos tem uma ligação direta com o nome da mesma. Algumas vezes, inclusive, o símbolo é capaz de substituir o título da Família, como um lábaro substitui, em representação, o nome da pátria.

O Brasão de uma Guénos precisa ser idealizado por todos os Detentores que a integram. Deve ser uma marca com as seguintes características:

1 - Simplicidade na reprodução (para que mesmo os integrantes da Guénos de menos afinidade com a arte sejam capazes de reescrevê-lo sempre que necessário).

2 - Criatividade na elaboração (quanto maior a beleza do Brasão maior será também o orgulho que inspirará)

3 - Singularidade (para evitar as confusões)

4 - Respeito (embora muitas Guénos Urbanas elaborem símbolos do tipo gatos de desenhos animados mastigando um rato para ilustrar o nome “Guénos do gato selvagem”, por exemplo, esta não é uma arte de todo agradável. Símbolos mais desrespeitosos que estes tornam a Família alvo de chacotas e, definitivamente **não** inspiram o menor respeito por parte dos inimigos).

5 - Bom senso na utilização (novamente as Guénos urbanas fazem-se excessão. Muitos Detentores das metrópoles possuem o hábito de pichar brasões em propriedades particulares. Porém, a má utilização de brasões pode implicar em advertências de gravidades variáveis e até punições leves. É claro que nossos amigos urbanos são perdoados na maioria das vezes pelo fato de seus costumes serem diferentes ao extremo).

O emprego dos brasões é bem variado. Podem ser grafados de muitas formas (desde os clássicos pena e tinta, até ferro em brasa, passando por canetas esferográficas e carimbos). São utilizados em bandeiras rituais, conchados sobre armas, pintados sobre paredes de templos, grafados em correspondências, reproduzidas pelo corpo e riscados em troncos de árvores. Brasões **não** podem ser deixados em Solo Sagrado.

Cada Família estipula regras próprias para o uso de seu símbolo, bem como limites e advertências condizentes ao mesmo. Mas a maioria permite estilizações, simplificações do brasão caso haja a necessidade de este ser reproduzido rapidamente. Excetuando-se estes casos, um brasão deve sempre ser reproduzido exatamente da mesma forma que foi durante sua confecção, seja ele colorido, preto e branco, grande, pequeno, simples ou terrivelmente complicado.

Gerações

Algo que não falei sobre os brasões: eles são belos, honrosos, úteis, mas não são intransferíveis. Permita que eu me explique. Da minha própria maneira:

“Lágrima era uma guerreira nata. Filha de Ares, a flama dos mil combates que a forjaram ardia dentro do peito. E mesmo enquanto andava sobre a neve cansada e esbaforida, o calor das batalhas passadas insistia em mantê-la quente. Os trapos rasgados que cobriam seu corpo eram rarefeitos e os curtos cabelos, outrora negros, ocultavam-se sob um cristalino cobertor de gelo. Lágrima fora corada. Quase da cor do fogo. Agora a pele esbranquiçada praticamente não contrastava com a neve. Duas coisas Lágrima levava nas mãos: uma faca de bronze, já muito velha e ferruginosa e um pano vermelho de grande porte, roto, esfarrapado, tremulando à vontade das gélidas brisas noturnas. A Filha de Ares era algo como um zumbi,

que, desprovido de vontade, erra funesto e trôpego quando as badaladas do relógio não mais podem ser enumeradas.

Antes, quando Lágrima ainda não conhecia seu nome, ela possuiu uma família. Um demônio a devorou. Pai, mãe, irmão, todos os que amavam. Restou apenas ódio. Lágrima queimou o demônio com luzes velozes. Depois vieram outros, mais e mais fortes e Lágrima matou-os todos. Brincou com suas víceras, bebeu de seu sangue e lavou as próprias feridas com a bile viscosa que escorria pelos órgãos dilacerados. Trilhara o caminho do guerreiro. Não havia mais retorno.

Veio então a segunda família, que acolheu Lágrima como se fosse mãe, irmã, filha, avó, sobrinha, tia e líder ao mesmo tempo. Agora estava onde todos eram súditos e todos eram reis. Onde nada de mal podia acontecer. Até começarem as guerras Lágrima sentiu muito cada perda, cada morte, embora não pudesse demonstrar. Algo havia morrido dentro dela. Dia após dia, os olhos amendoados presenciavam a morte de seus irmãos, o enfraquecimento da Família, as conspirações criadas e alimentadas pelos novos membros. A dor era lancinante. Todas as noites Lágrima caminhava até a encosta e ali ficava, tentando chorar. Em nenhum momento - sob circunstância alguma, nem mesmo debaixo do luar mais morto - Lágrima foi capaz de fazê-lo.

E eles vieram. Os demônios estavam de volta. Pareciam humanos, mas eram demônios como os que devoraram a primeira família. Houve luta. Lágrima foi feroz. Só ela viveu.

O sepultamento havia sido feito. Os rituais tiveram sua perfeita execução. As moedas estavam nas bocas. As mortalhas sobre os corpos e Tânatos passara para coletar o que lhe pertencia por direito. Apenas restaram duas lembranças: o ódio e o símbolo. E agora Lágrima os levava consigo através da neve. Sem jamais parar. Não existiram olhares para trás. Só ódio. E o símbolo.

Ao longe, a guerreira avistou o vulto da sólida construção de pedra. Aquele era seu objetivo. O Dragão de Outubro viveria novamente. Lágrima andara demais. A exaustão agia exatamente como um martelo, golpeando incessante e incansável sua razão. E lhe era terrível perceber que o ferimento feito à flecha entre o ombro e o peito sangrava mais uma vez. A Filha dos deuses levou o Dragão de Outubro à flechada. Gotas rubras caíam sobre o chão acarpetado e eram absorvidas como se a neve estivesse a saciar uma sede descomunal, surgida há mais tempo do que nos é permitido imaginar. Cada passo era uma abominável tortura que expandia-se e atingia todos os pontos de seu corpo. Demorava-se, em especial, na ferida sangrenta feita pelo demônio que ela própria havia rechaçado impiedosamente. Lágrima cambaleava. Desabava, exaurida, sobre o chão. Erguia-se, movida pelo ódio e pela honra.

Quando finalmente chegou à guénos do Lince, estavam todos a esperar por ela. Tomaram de suas mãos o esplendoroso lábaro que ostentava o símbolo de sua Família morta. A guénos do Lince tornou-se, neste momento, a Guénos do Dragão de Outubro. O sangue gotejava. E Lágrima desfalecendo, abandonou a vida curta de guerreira.”

Posso ser um velho ranzinza que costuma contar piadas sem graça. Mas não sou de ferro. E posso assegurar a você, caro habitante das dimensões, que uma lágrima escorreu-me do olho direito após eu ter presenciado esta prova de coragem e de fidelidade demonstrada por esta Filha de Ares.

Mas o que quero explicar com este verídico drama Detentor, é a respeito do mais trágico dos acontecimentos, que é a morte, não de um único filho dos deuses, mas da extinção de sua Família. Quero falar também, sobre a perpetuação, a ressurreição de uma Guénos. Porque costumo dizer que as guénos possuem todas, um pouco de espírito de Fênix. E, no retorno das cinzas, uma possante Família pode conseguir ainda mais poder.

Uma guénos “morre” ou deixa de existir, em três casos:

1. Quando a Batalha acaba, seja ela em vitória ou derrota, a guénos estará terminada. No caso da guénos sair vitoriosa, seus integrantes Detentores terão apenas alguns meses de vida, que poderão ser mais ou menos, de acordo com as atitudes heróicas que tomou durante a Batalha. Neste período final de sua existência, o filho dos deuses voltará a ser um mortal, podendo aproveitar como bem entender as sensações de ser humano. Inevitavelmente, no entanto, os arautos da Tânatos acabará por arrebatá-lo em , no mais tardar, um

ano. Neste caso, de vitória da guénos, os Iniciados ainda estarão sob a jurisdição do Oráculo, cujo propósito ainda é a formação de novas Famílias. Não é raro ver iniciados que já acompanharam a evolução e queda de cinco ou seis grupos de Detentores.

Já no caso de derrota, não há muito o que se entender, ainda se for levado em consideração em que uma guénos só é derrotada quando todos seus Detentores são mortos. O Oráculo não precisa ser aniquilado, pois seu propósito não é combater e sim arrebanhar Detentores, mostrar sua verdadeira natureza, e promover sua união dentro de uma guénos.

2. Há vezes em que a maior força de uma guénos consiste no fato desta saber quando não é detentora da chance de vencer. Desistir não é honroso, se visto por este ângulo, mas há coisas que você ainda precisa saber antes de julgar uma Família que opta por este caminho.

3. Quando o Oráculo perde sua vida, a guénos morre com ele. É bem simples. A guénos existe para combater e evoluir por meio do aprendizado e é o Oráculo é quem ensina todas as lições dentro da Família. Se ele perece, com ele vai tudo o que os Detentores poderiam aprender um dia. Não há mais sentido em continuar existindo. Portanto, a guénos acaba. Este é o motivo de alguns Detentores chamarem o Oráculo de Rei, em alusão a uma partida de xadrez.

Mas a não ser que você seja um habitante de Post Mortem (cidadezinha simpática onde todos sabem quando vão morrer e como vão ressuscitar e não ligam a mínima, desde que não voltem à vida, como um protozoário monotremado), todo este papo de morte deve parecer meio mórbido e desagradável. Falemos então sobre o renascimento das cinzas.

Para que uma guénos renasça é necessário, em primeiro lugar, que possua um brasão. Por meio deste os feitos da Família serão perpetuados. O brasão deve ser levado por um dos integrantes (ou pelo Oráculo) e entregue nas mãos de um integrante de outra guénos de mesmo Círculo selecionada. Há também a possibilidade de qualquer guénos ressuscitar qualquer outra Família se tornar-se possuidora de seu brasão e documentos que indiquem a geração que morreu.

Tomemos como exemplo a ressurreição da Família de Lágrima: a Filha de Ares perdeu todos os seus irmãos de sangue e seu mentor em um Embate. Ferida e exausta, sobreviveu apenas o suficiente para pensar em uma guénos que fosse honrosa o bastante para receber o brasão do Dragão de Outubro. Andou vários quilômetros carregando-o de encontro ao peito tanto em sinal de respeito quanto para estancar o sangue que jorraria até que ela caísse morta. A partir do momento em que Lágrima deixou o símbolo que guiara sua existência cair nas mãos da Família na qual confiava, sabia que o Dragão de Outubro estaria, na verdade, tomando o lugar do Lince. Um novo Dragão de Outubro nascia.

Claro que a guénos tinha a opção de abandonar ou não seu nome para começar uma nova vida como o Dragão de Outubro. Neste caso, em particular, a reunião organizou-se bem rápido e a votação foi unânime. O Lince foi deixado para morrer em um canto e a nova bandeira foi hasteada naquela mesma tarde logo após um pequeno ritual de agradecimento e júbilo.

Esta foi a segunda geração do Dragão de Outubro, o ex-Lince. Atualmente, o Dragão encontra-se vivo, ativo e furioso, em sua décima primeira geração.

Batalhas

Quando duas guénos entram em conflito, elas normalmente resolvem suas diferenças com uma certa dose de violência (ossos quebrados, traumatismos cranianos, hemorragias internas e algumas centenas de metros de destruição em massa e vítimas dilaceradas). Se estes conflitos se estendem por um período de tempo razoável (algo mais que um mês), uma Batalha pode ser declarada.

Uma Batalha assume um significado sagrado, quase divino. É praticamente a razão de um Detentor existir. Quando este acontecimento termina, só um dos lados pode sair vitorioso. E mesmo este lado será eliminado pelos deuses, já que os Detentores da guénos cumpriram sua principal meta. Por isso, não é raro

encontrar situações em que os participantes da Batalha procuram extendê-la ao máximo, extendendo também suas vidas. Não é possível também renunciar de maneira alguma a uma Batalha, uma vez que tenha começado, mas sempre se tem a opção de abandonar a Família quando uma Batalha tem início. Sim, o Detentor pode procurar outra guénos que o aceite, mas quem aceitaria um covarde? A maioria cabapor mentir sobre seu passado para ser aceito, tornar-se um Desgarrado ou fazer algumas dessas besteiras.

A declaração de uma Batalha é imediatamente um contrato com os Deuses. Um contrato de alma, de corpo e de objetivos. Nas linhas com letras pequenas deste contrato, está que os Detentores daquela Família venderam suas vidas para guerrear e levar a vitória ao seu Círculo.

Batalhas são diferentes daqueles atritos comuns entre duas guénos de Círculos opostos. Uma Família pode continuar guerreamo com outras mesmo sem uma declaração por escrito e mesmo que esteja já envolvida em uma Batalha com outra guénos. Batalhas são proferidas apenas em casos que façam os conflitos entre duas guénos ferir a honra uma da outra.

A Batalha se inicia a partir do momento em que o líder de uma guénos (o Anak da Família) ou o seu Oráculo (o “centro” da Família) declara-a para a guénos com a qual querem combater. Esta é uma atitude muito nobre e elogiada entre os Deuses, uma vez que os Detentores estão, na realidade, renunciando a suas vidas e entregando-as em bandeja de prata a seus superiores. Em troca deste sacrifício, recebem o glorioso Poder de Renúncia, dádiva suprema e motivo de orgulho entre os Detentores.

Uma guénos pode decretar apenas uma Batalha por geração.

Há duas formas de se vencer uma guénos em Batalha: assassinar seu Oráculo (o que alguns novatos menos apegados às tradições chamam de “Xeque-Mate”, em uma alusão pouco elogiada pelos mais velhos à posição de peões dos Detentores na Éride) ou eliminar todos os seus membros. Caso um dos lados morra por mãos não envolvidas na Batalha, sua adversária continua viva. Se o brasão da guénos morta, no entanto, for passado, a geração seguinte já nasce em Batalha com a guénos inimiga da anterior. Um espécie de herança um tanto quanto mórbida.

Os Detentores vitoriosos, após terem cumprido com seus papéis de guerreiros em benefício dos Imortais, serão eliminados. Seu Oráculo deve prestar a todos os rituais de morte que lhes são de direito. E depois está livre para decidir: ainda pode passar seu brasão se assim o desejar, ou simplesmente formar nova Família de Detentores e assumir que esta é sua nova geração, ou queimar o brasão e ser responsável pelo nascimento de outra guénos, de qualquer Círculo; ou descansar por alguns anos ao lado de humanos, Detentores, com quem se sentir mais à vontade. Ou pode simplesmente decidir que está velho demais para essas coisas e dormir eternamente...

Diplomacia Entre as Guénos

Lembro-me, neste momento, de uma história que serve de aviso para Detentores iniciantes. Aconteceu há muito tempo, durante a Idade de Heróis.

Certa vez um Detentor recém criado, buscava respostas para sobre sua nova natureza. Foi ter com um Detentor ancião, já curvado pela idade que carregava. Tal Detentor possuía uma imensa propriedade e sob seu comando diversos outros Detentores soldados. Foi então que nosso incauto “recém-nascido”, após passar pela segurança, explicando seu propósito, de certo modo nobre, aproximou-se do ancião. Este, perguntou ao jovem guerreiro dos deuses, se era também um Detentor. Após uma resposta afirmativa o inconseqüente jovem fez, muito educadamente, uma mesura com o braço. Um erro mortal, visto que os guardas, assustados com o gesto, que poderia representar uma tentativa de alguma manobra ofensiva, lançaram contra o jovem uma saraivada de feixes de energia em proteção a seu sábio líder. Lembro-me, ainda, que os restos do que havia sido um Detentor não constituíam material suficiente, sequer para guardar em uma urna pós- crematório...

Analise o erro que cometeu este jovem representante dos deuses: os primeiros cumprimentos da humanidade foram criados durante relações diplomáticas com o propósito inicial de impedir um dos diplomatas de atacar o outro. Esse é o caso, por exemplo do universal aperto de mão. Ele foi inventado durante a guerra entre os EUA e a Inglaterra, pela independência de um deles, pois impedia ambos os diplomatas de tirarem suas espadas da bainha. Só então este cumprimento passou a ser adotado em outras partes do mundo, mas agora como rito mais cordial do que a situação delicada em que os americanos e ingleses viram-se envolvidos,

situação esta que exigia cautela de ambas as partes.

É natural que um Detentor cumprimente outro com um aperto de mão quando ambos são da mesma guénos. Quando eles se conhecem de maneira tão próxima torna-se imprescindível. Quando trata-se de Detentores de outras guénos, no entanto, eles vêem-se em uma situação delicada. Precisam agir com cautela, pois não há meios de saber quais são os propósitos de um ou mais diplomatas envolvidos. Existem algumas coisas que devem ser levadas em consideração para tanto. Aqui tenho comigo um protocolo de relações entre guénos ãnh... furtado, de uma Família.

Ora, o que queriam, sou um estudioso, minha curiosidade excede a lei...

- Nada de tapinhas nas costas. Este sinal de camaradagem pode ser responsável pela total desmaterialização de um incauto Detentor com boas intenções. Afinal, um tapa bem dado de um Detentor tem o hábito nada agradável de partir costelas como se fossem de isopor;

- É totalmente inadmissível que um Detentor seja cercado por mais de um Detentor de outra guénos. Os Detentores de guénos diferentes devem sempre conversar, ou ao menos manter-se em proporção de um para um;

- O cumprimento básico entre os detentores de guénos diferentes consiste em cruzar os braços na altura do peito, fechar os olhos e abaixar a cabeça, curvando levemente o corpo. Isso garante que não será lançado nenhum ataque primário, já que as principais partes do corpo pelas quais isso seria possível estão fora de seu raio de ação.

- Os Oráculos devem sempre estar presentes a um encontro diplomático entre duas (ou mais) guénos. Além disso, devem, invariavelmente, estar protegidos pelas suas respectivas guénos. Normalmente isto é feito mantendo-se o Oráculo dentro de um círculo formado por todos os Detentores da família.

- Os laços de um encontro diplomático entre guénos diferentes, seguem geralmente o seguinte ritual: primeiro marca-se por carta (provida de brasão que represente a guénos) um local de encontro, bem como o horário, dia e o motivo para que este encontro aconteça. Normalmente, por razões óbvias, esse local é isolado o mais possível de quaisquer áreas metropolitanas. Segundo: o horário e a data devem ser obedecidos rigorosamente. Nenhuma guénos deve ficar a espera por outra mais de três minutos. Por este mesmo motivo os relógios (ou demais métodos de marcação de tempo) das guénos em questão, devem ser sincronizados. Caso haja atraso, mesmo em questão de segundos, a guénos que cumpriu sua parte no acordo, estando no local e no horário marcado, pode reservar-se do direito de não mais estabelecer contato com quem não cumpriu a determinação, sendo capaz até mesmo de dar as costas e retirar-se do local, ainda que a guénos atrasada já esteja presente. Terceiro: a formação das guénos deve ser sempre a mesma em todos os encontros aos quais comparecer. Cada guénos possui sua própria formação diplomática, sendo que a mais comum traz o líder a frente. Os demais Detentores ficam em forma de círculo ou triângulo em torno do Oráculo. Quarto: os líderes de ambas as guénos aproximam-se e não devem ficar a mais de três passos e cumprimentam-se formalmente da maneira já descrita. Os outros Detentores ficam em posição de defesa, demonstrando a outra guénos a importância de seu oráculo e sua conseqüente preocupação para com ele. Quinto: caso o oráculo manifeste o desejo de tomar a palavra, ele o faz para um dos Detentores ao seu redor e pede para que ele leve seu recado até o líder, caminhando com passos firmes e sincronizados. O detentor em questão deve passar o recado em tom de voz extremamente baixa e cadenciado ao ouvido do líder. Uma vez concluído o trabalho, ele volta ao círculo da mesma maneira pela qual saiu dele. Sexta: Apenas os líderes das guénos podem proferir palavras. E quando o fazem, é somente ao outro líder. Sétimo: o problema ou o acordo deve ser pronunciado minuciosamente e ouvido atentamente até o fim. É necessária uma pausa de alguns segundos até que haja uma resposta, a fim de certificar-se de que não há mais nada a ser dito. A resposta deve ser polida, mesmo que haja discordância de idéias. O debate prossegue até que ambas as partes cheguem a um acordo. Oitava: caso um detentor do círculo manifeste o desejo de falar, deve pedir permissão para o oráculo. Caso tenha a permissão,

pode dirigir-se até o líder, pedindo para que suas palavras sejam citadas na conversa. Nona: no caso de ataque de um inimigo comum, as duas guénos, têm permissão para deixar de lado todas as questões diplomáticas e envolver-se no combate. No caso de ser apenas inimigo, de uma das guénos só a aquela em questão deve envolver-se, exceto no caso de pedir ajuda para a outra. Normalmente o pedido é aceito a não ser quando as guénos são de Círculos diferentes. Neste caso a escolha de ajuda ou não, fica por conta dos interesses da guénos

Para relações de diplomacia, não costuma-se demonstrar nenhum tipo de discriminação entre os Círculos. Podem ser convocados para uma reunião quaisquer dentre eles, mesmo que opostos(a não ser que as guénos em questão estejam em condições de Batalha) Neste caso, no entanto, o assunto a ser debatido deve ser de extrema urgência. Se, por decisão mútua (ou apenas do líder, em algumas situações) a guénos convocada considerar que o encontro não é estritamente necessário, é de direito seu que seja conflagrado um combate entre ambas. Mas não pode-se declarar uma Batalha ainda! Mais tarde (se nenhuma das guénos tiver sido destruída por completo), aí sim, qualquer uma das duas pode mandar uma correspondência do tipo “devido aos acontecimentos do dia ... declaramos nós da guénos... que estamos em condição de Batalha com sua guénos, de nome...”.

As relações e rituais diplomáticos citados acima, é claro, não se aplicam a Famílias que sejam de Círculos compatíveis e tenham entre si uma certa intimidade. Normalmente, esta intimidade é confirmada pelo convite (“obs: venham sem frescuras. Vocês já são da casa”). Caso a intimidade exista, ambas as envolvidas saibam disso, mas seja necessária a diplomacia padrão por algum motivo, isto deve também ser especificado no convite escrito (“ obs: ei manos, não queremos ser chatos, mas a gente tá sendo observado por dois Eupátridas pentelhos pra cacete, então é bom cês virem na estica, falou?”). De maneira geral, sempre que não houver nada do tipo especificado na correspondência recebida, é de bom grado que preste-se atenção nas relações diplomáticas que vêm sendo muito importantes através dos séculos. Nem sempre é bom resolver tudo na base da pancadaria...

Guénos Urbanas

Todas as guénos preferem (via de regra) as áreas mais isoladas do mundo, regiões selvagens, desprovidas de população local, com fauna e flora abundantes. Apesar disso há aquelas guénos que, por falta de opção, acabam por viver nas selvas de concreto. Normalmente são grupos pequenos, com oito ou menos integrantes (não contando com o Oráculo). A organização destas guénos seguem padrões muito diferentes das demais. Não é raro encontrar Detentores empregados e totalmente adaptados à sociedade humana. Lembro-me como se fosse ontem da vez em que hospedei-me em uma guénos urbana. O caso foi que mantive-me a par de todos os acontecimentos da semana. A guénos possuía televisão a cores. Não é raro encontrar nestes lugares maquinários diferenciados como em uma casa qualquer. São muitos os carteiros que sabem exatamente aonde encontrar Detentores. Bem como os entregadores de jornais e leiteiros.

Um problema sério que incomoda os Detentores que vivem desta maneira é a implicância constante da DLD (Divisão da Lei para Detentores). Esta insiste em utilizar os Filhos dos deuses como bodes expiatórios para seus casos “sobrenaturais”. Esses é o motivo principal pelo qual sempre que possível as guénos urbanas estão sempre em constante movimento ou continuamente mudando suas localizações para regiões cada vez menos urbanizadas. Às vezes, entretanto, o nível de adaptação é tamanha, que as cidades ainda são frequentemente visitadas, mesmo após abandonadas pelos Detentores.

A vantagem primordial desses grupos para os demais, acaba sendo o conhecimento que possuem dos costumes dos humanos e conseqüentemente os contatos que podem adquirir. Muitas informações importantes são obtidas por tal meio, do qual as demais guénos não dispõem.

De qualquer forma, nunca se sabe quando quão pode ser útil o conhecimento do manuseio de um computador para colaborar com a vitória de um dos lados de uma Batalha.

As guénos urbanas são, portanto, chaves importantes e alianças valiosas para as que vivem no isolamento, ou nas regiões selvagens nas quais peças essenciais podem estar fazendo falta...

Solo Sagrado

Durante a Idade de Ouro, os Imortais raramente caminhavam pela Terra. Do Olimpo, podiam reger, manipular e defomar a realidade como lhes fosse de agrado. Ainda assim, Pã descia à Arcádia de tempos em tempos para cuidar de rebanhos (seu passatempo favorito), Atena adorava visitar os templos maias e astecas para estudar suas anotações astronômicas e Hades apreciava tremendamente passear pelos cemitérios de guerreiros escandinavios e conversar com suas almas perdidas.

Solo Sagrado, de acordo com a definição que consta no “Complete Compedium of Divinity and Reality”, dos arquivos de Cnossos, é “...Todo aquele solo que foi pisado pelos pés do Divino”, isto é, todo chão tocado por um Deus.

Atualmente, essa definição é falha e incompleta. Solo Sagrado é isso sim, mas é também qualquer construção ou localidade erigida em homenagem a um Deus. Temos como exemplo, inúmeras igrejas erguidas pelas mãos de Filhos de Nêmesis, templos na Grécia e as pirâmides do Egito.

Para construir um templo de Solo Sagrado, exige-se que um Oráculo abençoe o local com mandrágora e espalhe um pouco de algum líquido vermelho pelo chão. O direito de abençoar um solo como se ele houvesse sido pisado por um Deus foi entregue aos Oráculos pelos próprios imortais. E cada Oráculo pode fazer isso apenas uma vez em toda a sua vida.

A lei de Solo Sagrado é dura. Não pode haver guerra: Solos Sagrados são refúgios e é ordem implícita dos Deuses que não haja ataques dentro deles. Qualquer Detentor que transgredir esta lei, acaba de ir contra uma ordem divina, estabelecida desde o princípio dos tempos e escrita pela Erínia de nome Tisífone.

Tisífone carregou o estigma de não escrever leis durante muito tempo e quando fez esta, acabou por tornar-se uma guardiã terrível de Solos Sagrados. Simplesmente não há perdão para quem comete esta Harmátia e a punição quase sempre é imediata.

Harmatias

Falemos enfim sobre Harmatias.

A Harmatia é um crime dentro da sociedade Detentora. É algo que não deve ser feito de modo algum, devendo ser punido em caso de transgressão. As Harmatias são punidas pelas Erínias, como já foi dito, com exceção daquelas que são definidas pela Tríade, as chamadas Harmatias Convencionadas. Em ambos os casos, a punição não se estende a iniciantes, às crianças das guénos, seus Detentores recém-recrutados. Uma Harmatia só é caracterizada como tal quando há seus dois principais elementos: a **compreensão** e a **intenção**. E novatos ainda não são possuidores destes elementos. Quando um Detentor passa a compreender o que é um crime, no entanto, e ainda assim o executa em algum momento de sua vida, deve esperar pela inescrupulosa punição das Fúrias.

Uma Harmatia não-convencionada não costuma ser punida de imediato. O tempo pode variar muito, dependendo da gravidade do crime cometido. Ainda antes de punir o ato, as Erínias permitem que o Detentor faltoso tente explicar o fato. Um meticuloso julgamento tem início. O réu tem o direito de arrolar testemunhas que presenciaram sua harmátia e traze-las perante as três Deusas. Caso as desculpas apresentadas sejam verídicas e convincentes, as Deusas Violentas permitirão que o filho divino tenha mais algum tempo de vida. De qualquer modo, elas costumam ser implacáveis apesar de nem sempre serem velozes. As Erínias são visíveis apenas no momento da punição (invariável: agulhas de bronze perfuram o crânio do culpado). Até lá o Detentor acusado de crime ouvirá suas vozes apenas durante o julgamento e o pronunciamento da sentença. A morte pelas agulhas de bronze é a morte mais terrível de todas para um Detentor, carregada de tanta dor que novas dimensões são criadas toda vez que uma Erínia pune alguém...

Harmatias punidas pelas Erínias

As Erínias também eram, em tempos antigos, chamadas de Eumênides por alguns. São três Deusas da violência e inspiram terror em quem quer que seja. Basta citar seus nomes para incutir pânico em Detentores. E os nomes são Aletó, Tisífone e Megera.

Seus corpos são de belas mulheres, no entanto, seus cabelos são de serpentes e em suas costas encontram-se grandes asas das quais se utilizam para perseguir os transgressores das regras impostas pelos Deuses. Suas armas de punição são agulhas de bronze pesadas e basta que se toque em uma delas para que sintam-se uma dor que excede este plano de existência, dado seu tamanho. Cada Erínia possui duas agulhas. Fico pensando com meus botões: deve ser uma profissão odiosa carregar aquelas coisas o dia todo e a única forma que elas devem ter de aliviar a dor deve ser mesmo enterrá-las no crânio de alguém...

A real natureza das chamadas Fúrias nunca fora descoberta., mas aqui estão suas leis:

“Não haverá amor ou laços criados com a Raça Pobre, os de pequeno espírito assim como não haverá amor ou laços criados entre Pritinos, Kiartosis, Marthi.”

- um Detentor não deve possuir ligações amorosas com humanos ou com qualquer outro Detentor que não seja do mesmo Circulo. Ambos os envolvidos serão mortos, em caso de transgressão. Megera sente repulsa especial por estes executores desta Harmátia;

“Não haverá ofensas dardejadas aos Patronos.”

- um Detentor não deve ofender seu Deus protetor. Geralmente as Erínias não costumam demorar-se para punir os transgressores desta Harmatia em especial;

“Ferir o mentor é crime.”

- um Detentor não deve agir contra a vontade do Oráculo, salvo quando sua liberdade de ação for perdoada mais tarde pelo mesmo. Ferir ou ofender um Oráculo é algo gravíssimo para Aletó particularmente ;

“A morte de um irmão é crime da parte viva.”

- um Detentor não pode por omissão, permitir que seus companheiros de guénos sejam mortos. Caso isso aconteça, o Detentor deve fazer o que for preciso para que o corpo do parceiro receba um ritual fúnebre, a fim de resguardar-se contra a fúria das Erínias;

“Que o Deus-Rio tenha fúria.”

- Harmatia de morte: um Detentor não deve entrar em um Rio sem antes fazer a ele uma oração. Não é necessário que as Erínias punam este crime. O próprio Rio (que, afinal de contas, é um Deus) executa esta punição com prazer exemplar, tragando o ousado Detentor para um rodemoinho de agonias indescritíveis antes de absorver totalmente seu corpo. Sim, um Detentor morre se tropeçar e cair em um Rio e não há nada que ninguém possa fazer por ele;

“Atente aos solos sacros.”

- um Detentor não deve fazer nem um tipo de alusão à violência quando seus pés tocam em Solo Sagrado (para os Filhos de Bóreas que levam tais palavras ao pé da letra, o espaço aéreo sobre um Solo Sagrado continua sendo um “Solo Sagrado”) Tisífone costuma morder o lábio inferior até sangrar, de tanta raiva dos transgressores desta Harmátia (o que me faz pensar acerca da força com a qual ela desce aquela agulha...);

Harmatias convencionadas

As Harmatias convencionadas foram, em sua grande maioria, criadas após o surgimento da DLD, instituição humana que cuida para que os Detentores não saiam dos padrões estipulados pela sociedade mortal. Esta repartição da lei está devidamente preparada para enfrentar os Filhos do deuses. Em alguns casos, chegam até a ser mais perigosos que muitas guénos que se dizem combativas.

Quando os Detentores perceberam que a DLD era um inimigo astuto e bem preparado, decidiram que não seria de bom grado continuarem a confronta-los diretamente. Fazia-se necessário que criasse-se uma forma de convivência pacífica. A Tríade, então, em nome de todos os Detentores concordou em aceitar grande parte das leis estipuladas pela DLD. Criavam-se as Harmatias convencionadas, punidas não mais pelas Erínias, mas pelos Carrascos da Tríade, Detentores especializados em métodos de tortura. Resistir a um deles constitui crime e acarreta um tempo de punição ainda maior. Quando um Detentor foge dos Carrascos, torna-se um foragido sem honra e a Tríade começa a estipular preços para sua cabeça.

Um Detentor não deve, em hipótese alguma, ferir seres inferiores (incluem-se, nesta categoria, seres humanos);

Um Detentor não deve ofender a Tríade, sob nenhuma circunstância, nem mesmo quando ameaçado ou pressionado de forma a ter a própria vida arriscada;

Um Detentor não deve matar ou oferecer resistência violenta a um Carrasco. Sua única alternativa à punição seria a fuga, caso em que o filho dos deuses torna-se foragido, motivo de vergonha para a guénos a qual pertenceu e também de busca incessante para a Tríade;

Um Detentor não pode se expor diretamente à mídia humana, de modo algum;

Um Detentor não pode causar danos de grande porte a propriedades humanas;

Combates em público serão considerados crime por parte da DLD. Caso os Detentores tenham a necessidade do embate, uma área neutra deve ser providenciada. (Os Carrascos em sua maioria não importam-se com esta Harmatia... Muito...);

Idade por Glória

O termo “Idade” é utilizado para designar durante qual das cinco Idades o Detentor nasceu, e eu receio ter deixado isso muito claro. Acontece que, em algumas situações, o Detentor pode obter o título de Idades superiores, seja por feitos exemplares, seja por decisão unânime dos Eupátridas (v. “Tríade” e “Eupátridas”). Este é um acontecimento relativamente incomum entre os Detentores.

É muito difícil preencher as lacunas que fazem-se necessárias para que um Detentor regreda a Idade por meio de seu valor pessoal. Normalmente isso acontece após muitos feitos grandiosos. O processo para esta evolução é o que se segue:

Primeiro o Detentor que deseja uma Idade superior deve conseguir feitos de bravura exemplar (e isso é difícil de estabelecer em guénos que entram em combate frequentemente). Ele deve relatar seus feitos um a um em um diário de guerra. Assim que tais realizações somarem um número razoável, o Oráculo deve ser informado. O Oráculo irá ler o diário e decidir acerca da veracidade dos fatos apresentados. Caso ele discorde, o Detentor tem o direito de recorrer da decisão e tentar provar que o feito é real. Geralmente, se há mais de uma testemunha envolvida, o feito é considerado verídico e deve ser levado em consideração para a provável evolução do candidato. Caso o Oráculo decida que o Detentor tem chances de ser “promovido” à Idade dos Heróis, deve-se mandar, por meio de um mensageiro, uma carta com os devidos brasões, à Cúpula Suprema da Tríade. O pergaminho conterá os relatos do Detentor e uma declaração deste que afirme seu desejo de

regredir uma Idade. Com os relatos é necessário que o Oráculo mande também sua declaração de que acredita que o regresso seja plausível de acordo com os feitos ali constados e que estes foram comprovados por meios confiáveis. A própria Tríade irá analisar o material e tirar suas próprias conclusões. A decisão, como já foi comentado, deve ser unânime. Nenhum dos integrantes da Tríade pode reprovar o pedido. Neste caso todo o material é considerado fraudulento, acarretando, para o candidato, punição por intermédio dos Carrascos da Tríade, Detentores treinados na terrível arte da tortura. Nota: matar um dos Carrascos é uma Harmatia punida pelas Erínias, bem como resistir ou fugir à punição (Esta é uma Harmatia convencional, portanto não punida pelas Erínias).

Se, pelo contrário, a Tríade, unanimemente, aceitar como verídico os feitos do Detentor, este receberá uma carta comprovando que, a partir de agora seu nome consta nos Registros da Tríade como um Detentor da Idade dos Heróis (no caso, um Detentor da Idade de Ferro. É possível, sim, atingir Idades mais “avançadas”, mas se fazem raras as ocasiões e me é conhecido apenas nove Detentores que atingiram uma Idade mais avançada, conseguida por Glória, que são os integrantes da Tríade, todos da Idade de Bronze). O Oráculo realiza, então, um ritual de boa sorte para o bravo guerreiro. Costuma-se também, abrir grandes festividades, durante as quais outras guénos são convidadas e cuja atração de mais impacto é a encenação teatral e dramatizada por máscaras, dos feitos que levaram o Detentor à glória de uma nova Idade...

Passam-se algumas semanas e o Oráculo precisa completar a mudança de Idade de seu Detentor, por meio de um ritual durante o qual é necessário que chame-se a atenção do Deus que o rege. Este ritual é apenas simbólico e todas as guénos o executam de diferentes maneiras, sem preocupar-se muito com nuances. Compreende, invariavelmente, uma Oferenda ao Deus correspondente (um simples sacrifício) e a queima de ervas aromáticas sobre um altar. A seguir o Detentor deve entrar em jejum completo. Sua greve de fome serve para alertar seu pai que ele está preparado para morrer caso não seja atendido. O resultado final tem por objetivo o assentimento do Deus quanto à nova condição de sua prole e consequente adição de poderes a este.

Em suma, a diminuição de Idades por meio da glória pessoal do Detentor, é um processo demorado e complexo, repleto de dificuldades e complicações. Apesar disso, é grande o número de Detentores que buscam a superioridade.

Mas como já disse Bessige, se todos tivessem o que buscam, estaríamos com sangue até o pescoço e teríamos que andar com a cabeça para cima ou morreríamos afogados.

Capítulo IV – O Após

Introdução

Iremos agora abranger o destino da alma no Inferno em todos os sentidos. Vamos acompanhar toda a tortuosa viagem que a alma do mortor de seu leito ao reino das Trevas.

Um dos deveres, talvez o mais severo de um Detentor que ingresse em uma guénos, é o que diz respeito ao “sepultamento” de seus parceiros mortos em combate. Os companheiros de guénos do Detentor morto devem sepultar seus irmãos segundo os antigos ritos, sob o cuidado de não lhe deixar que a alma fique sem suas honras fúnebres e vague pela Existência como um fantasma. Um Detentor morto deve ter todas suas merecidas honras e o ritual deve ser realizado com todo cuidado. Se algo acontecer de errado, a alma irá tornar-se mais uma das milhares de outras almas que habitam a Terra e não atingem o Inferno. As consequências são drásticas. Durante o período de cem anos viverão na Terra, sem o direito de um julgamento e sem a paz do além. Só depois de findo este prazo, um Caçador de Almas terá permissão para buscá-lo.

O Ritual

O sepultamento depende de certos ritos preliminares: o cadáver do Detentor morto deve ser ritualmente lavado sob águas cristalinas, desprovidas totalmente de impurezas. A água deve ser posta em grandes caldeirões de bronze e filtrada pelo menos três vezes. Então deve ser fervida com ervas purificadoras. O corpo deve ser muito bem limpo com panos de seda, perfumado com essências de flores diversas e vestido habitualmente de branco, para simbolizar-lhe a pureza (é bem verdade que, para não serem hipócritas, a maioria das guénos, acaba por vesti-los com roupas cuja coloração se aproxime da cor da Energia do morto, evitando simbolizar a pureza de um Filho de Ares, por exemplo). Em seguida, o Detentor é envolto por faixas brancas e colocado sobre uma mortalha, com o rosto totalmente descoberto, para que sua alma divina possa enxergar o caminho que procede a outra vida.

Coloca-se uma moeda dentro da boca do cadáver com o objetivo de que o morto o use para pagar o barqueiro Caronte, o barqueiro que atravessa a alma pelos quatro rios Infernais. Por vezes se colocava junto ao morto um bolo de mel, que lhe permitia agradar o cão Cérbero, guardião da porta única de entrada e saída do Inferno, mas com o passar do tempo se viu que isso era desnecessário para que a alma do morto ingressasse no mundo dos Mortos. Após este capítulo do ritual, o cadáver é exposto sobre um leito, durante três dias, no saguão que fôra rigorosamente construído para tal finalidade. O salão deve ter uma fresta de mais ou menos 1 metro de largura em algum lado da sala ou, como muitas preferem, no teto do saguão. Seja como for, essa abertura deverá ser larga o suficiente para que a luz do nascer de Hélios possa entrar e alcançar o corpo do Detentor, posto com os pés voltados para a porta do quarto simbolizando a saída para o outro mundo. É colocada uma coroa de flores sobre a cabeça do cadáver que deve repousar sobre uma pequena almofada.

Apenas Detentores podem velar o morto e acompanhar-lhe durante sua estada na chamada por alguns “Sala de Tânatos”. Os que estiverem presentes no “velório” devem se vestir de luto, cuja cor pode ser preta ou, por algumas vezes, branca, e cortar o cabelo em um sinal de dor. Assim que o primeiro raio de Sol da manhã do terceiro dia alcançar o corpo do Detentor, o trabalho estará completo. Após cumprido o ritual, os demais devem rapidamente deixar o aposento do cadáver antes do despertar do Sol do terceiro dia e trancar a sala.

Diante da porta da sala deve ser colocado um vaso de bronze cheio de água doce, que não pode ser adquirida de dentro da Morada. A água deve ser a mais limpa possível e conseguida de algum lugar de fora, visto que a da casa foi contaminada pelo odor da morte. Todos os que entrarem na “Sala de Tânatos”, devem aspergir-se com tal água. Uma vez purificado, não se pode penetrar mais na sala aconteça o que acontecer.

No final do ciclo, ao raiar de Hélios, um Caçador de Almas surgirá em meio as sombras criadas pelos

raios de luz e levará a alma do cadáver até a barca de Caronte no mundo dos mortos..

Completo o ritual e após o Caçador de Almas ter executado sua obra, não se deve entrar na sala durante dois dias. Após esse tempo, o cadáver, agora desprovido de espírito, deve ser cremado, suas cinzas depositadas em uma pequena urna e guardado com respeito.

Caçadores de Almas

Tânatos tinha o costume de deixar seu agourento trono e ir à Terra atrás daqueles que estavam com seus dias contados. Caçava-os com sua foice, de tamanho bem avantajado, e a fincava em seus peitos e arrancava-lhes suas almas. A Terra, no entanto, cresceu. E Tânatos então decidiu não mais ir à Terra. Os Caçadores de Almas então foram criados por Tânatos em seu castelo.

Eram tempos difíceis, e Tânatos estava esgotado. E Tânatos assim passou seu divino trabalho para suas belas criações. Os Caçadores de Alma, também conhecidos como Arautos de Tânatos, estão sempre à procura de algum mortal ou Detentor prestes a ter seu grandioso fim. São caçadores natos. Agem como tais e sempre andam em bandos. Digo três ou quatro caçadores. Mas há individualistas. Eles andam pelas ruas, pelas casas, pelas cidades, viajam, e tudo o mais. Eles realmente vivem e são livres para isso. Tânatos permitiu a eles o direito de ficarem o tempo que desejarem na Terra. Mas deveriam honrar seus divinos trabalhos.

São sem sentimentos como seu pai Tânatos. Um Caçador de Almas é sangue frio (se é que tem sangue) e imparcial na hora de realizar seu trabalho. Existem inúmeros Caçadores de Almas na Terra, capazes de se metamorfosear em tudo que desejarem (suas formas favoritas são cahorros negros e crianças) Naturalmente são vultos. Nesta forma só podem ser vistos por rápidas frações de tempo e somente quando estão em movimento. São rápidos e matreiros.

Os Filhos de Tânatos possuem a capacidade de enxerga-los nitidamente; seus corpos fantasmagóricos parecidos com uma catarata de fumaça negra munida de uma foice de sombras, ou reconhecê-los em suas formas metamorfoseadas

Nos campos de combate entre Detentores, sua presença é sempre pontual. Nunca estão afastados de lugares onde a morte pode chegar. Quando um morto tomba, avançam com uma voracidade capaz de ser presenciada por poucos. Enterram as foices de sombras nos corpos e físgam a alma, que grita e pede clemência (e vocês realmente não iriam gostar da imagem). Os Caçadores de Almas são os únicos com o incompreensível poder de matar uma alma, com o auxílio de suas armas de trabalho. E, depois disso meu caro , nem Inferno nem Gênesis...

Os Caçadores podem trafegar livremente pelo caminho tortuoso que leva da Gênesis à Terra e vice-versa. Deixam a alma às margens do primeiro rio que deve ser passado para atingir o tribunal do inferno, aonde a alma será julgada.

Não importa onde você esteja. Aonde você viva. Ou de que planeta você tenha vindo. Os Caçadores de Almas sempre estão por perto. De alguma forma. Sempre longe de sua visão. E à espreita.

Sempre.

Os Reinos Infernais

O Rei dos Mortos, o Deus Hades, ao chegar na Gênesis logo tratou de recriar seu Lar. Do mesmo modo que o da Terra. Mesmas montanhas, mesmos rios, mesmos compartimentos... Era tudo igual. Havia, agora, dois Tártaros, dois Erebos e dois Campos Elísios, cada um situado ou na Gênesis ou na Terra.

Hades ergueu seu Olimpo na Gênesis, junto de seus irmãos do Círculo do Mal, mas nem mesmo por isso deixou de ser o governante de seu Inferno da Gênesis. Dizem que era esse mesmo Imortal que aquecia as Chamas Infernais e conservava a peculiaridade dos três pavimentos do Inferno, aqui na Terra. O Tártaro ardia em chamas e seu chão era repleto de rios de lavas com a presença do Deus. O Érebo (apesar de nomes idênticos, este é um “lugar” e nada tem a ver com o Filho do Caos Érebo) era um lugar sombrio e negro, repleta de almas. A Luz não a atingia. E os Campos Elísios, um Paraíso nas Trevas, repleta de campos verdes

e bosques silvestres aonde a luz predominava com mais intensidade e a primavera era constante. Com a fuga do Deus dos Mortos, o Inferno da Terra teria congelado! O Tártaro estaria gélido e seus rios de lavas teriam se tornado grandes placas sólidas de gelo. O Érebo estaria frio e abandonado, e nos Campos Elísios, o Inverno teria acabado com a vegetação, os Bosques estavam congelados e o Céu ficava constantemente nublado.

E estaria assim até os dias de hoje...

O que quero dizer com tudo isso é que, quando um Detentor morre aqui na Terra, sua alma se dirige para o Inferno. Mas para o Inferno da Gênese. Sim, o reino do além situado na Terra vale apenas para os humanos e para qualquer outra criatura que venha a morrer em seus domínios. As almas se organizam entre elas pois não há mais reinado naquele lugar. Não há mais penitência nem castigos. Há apenas anarquia.

Se você, membro da raça humana, pensa que, ao morrer, irá se deparar com campos esverdeados, lagos de águas cristalinas e aves a cantar... esqueça.

E se você vai morrer, morra com seu melhor casaco.

O Inferno da Gênese é composto por três grandes regiões. Érebo, Tártaro e Campos Elísios. O Érebo é o país da escuridão. Nada de chamas infernais, nada de rios de lava, nada de Caldeirões de águas quentes, realmente, nada do que muitos dizem por aí. O Érebo é um reino frio, mórbido, terrivelmente medonho. Poderia escrever mais algumas dúzias de adjetivos. Suas terras são muito parecidas com a Terra durante a idade média. Mas realmente trata-se de uma versão apocalíptica da história. Seus habitantes são todos mortos que devem pagar seus pecados até que um novo julgamento seja realizado. Mas tratarei disso logo adiante.

O Érebo é um lugar vazio. Mas apenas em um sentido que muitos poucos compreendem. Érebo é com certeza, dentre os três pavimentos, o mais populoso.

O Érebo em muito trata-se de uma força singular. É um mundo muito individual, refletindo um pouco da vida de quem o habita. Tormentos o compõe e ao invés de sons de aves, como pode ser ouvido nos Campos Elísios, há sussuros e lamentações vindas de todos os lados. A luz nunca se faz presente. É noite eterna em suas regiões. Não há nenhuma lua ali, mas um luar pode ser visto em todos os lugares. E nunca pode-se achar sua origem. Seus habitantes vivem escondidos, fechados em becos ou casas abandonadas. Há castelos em ruínas, campos tão abertos que uma terrível sensação de solidão eterna abraça quem passa (são os Campos da Solidão). A alma aqui deve arrepender-se de seus pecados.

Bem, boa sorte para quem lá vive.

Os Campos Elísios podem ser definidos como uma versão ainda mais bela e dourada da Idade de Ouro. É primavera durante toda a eternidade e as noites nunca se fazem presentes. Os seus campos são verdes e as flores nunca morrem (na realidade nada morre ali). Rostos de amigos podem ser vistos e para amenizar o sofrimento de todos que lá vivem pela perda de entes queridos que continuam a viver na Terra, é permitido a todos uma breve visualização de como as coisas acontecem pelos reinos da Terra ao se contemplar o Lago do Consolar Eterno. É aqui que o morto viverá o que mereceu durante toda a vida. A beleza toca todas as partes, sempre.

O antagonismo perfeito do Tártaro.

O Tártaro é a prisão das prisões. Dele ninguém pode sair. E poucos conseguem ser tão terrivelmente impuros para conseguir adentrar suas regiões. É aqui que a visão dos antigos profetas e sábios (e de pastores de seitas religiosas) se concretizam: um mundo de chamas e lava, de sofrimento e arrependimentos. Monstros, Deuses, guerreiros sanguinários e todo o tipo de criminoso vive no Tártaro. Castelos vivem em chamas que nunca se apagam, almas são torturadas durante todo o dia e muitas caem dos vales e penhascos direto pros milhares de rios de lava.

A permanência no Tártaro é eterna. Apenas uma ordem direta de Hades poderia livrar um condenado das torturas deste hediondo país. No entanto, como Hades precisa pisar no solo de furiosas farpas de vidro para fazê-lo, ninguém cre, realmente, que o rei será tentado a agir dessa forma em algum momento...

Caronte, o Barqueiro

Caronte foi o primeiro habitante do Inferno. Viveu durante a Idade de Ouro. Era um barqueiro. Fazia a travessia das águas do rio Étakis, hoje chamado de Nilo, que separava o reino de Draha e Irius. Ninguém penetrava em sua barca, a não ser que levasse um certa quantia de dinheiro. Um dia, no entanto, um viajante que desejava realizar uma travessia urgente por aquelas águas tentou enganá-lo e Caronte em um ato impensado o assassinou. Fora o primeiro Detentor a derramar sangue de um outro Detentor e recebeu sua devida punição. Hades arrebatou-lhe a alma e a transportou até os rios infernais. Ali, ganhara uma nova função. Lhe foi entregue uma barca e um remo. E durante toda sua vida pós-morte iria transportar a alma daqueles que morressem mais tarde para além dos rios. E assim Caronte poderia ficar longe do Tártaro durante toda a eternidade, em um corpo mortal. Se Caronte não transportasse a alma, teria um fim sem beleza nos reinos do Tártaro e ninguém pagaria nada por isso.

Caronte apenas dirige a barca, não rema. São as almas dos mortos que o devem fazer. Caronte, o barqueiro, é um velho feio, magro, mas extremamente vigoroso, de barba sedosa e grisalha, coberto com um manto sórdido, rasgado, e um chapéu redondo. Sua barca é estreita e de madeira escura. Transporta a alma conversando com os Rios e pedindo choroso para que suas correntezas malditas não destruam ou engolfem para sempre a embarcação. Navega através dos rios Aqueronte, o rio das dores; Cocito, o rio dos gemidos e das lamentações; Estige, o rio dos horrores e Piriflegetonte, o rio das chamas inextinguíveis. Lete, o rio do esquecimento, era apenas atravessado na reencarnação da alma e é calmo e muito complacente neste momento de renascimento.

Caronte hoje vive morto no Inferno, resmungando como sempre e cobrando moedas para levar almas à sua glória ou seu suplício.

Devo visita-lo novamente algum dia desses.

O Guardião do Inferno

Cérbero é um cão enorme, com porte não de leão ou de búfalo, mas de algo maior como um elefante ou dinossauro. Três cabeças horrendas pendem de seus pescoços tríplices. Depois dos rios infernais, há o portão do Inferno. É a entrada para os reinos do Mundo dos Mortos governado por Hades aonde quando é atravessado, não mais pode-se retornar à vida. Além dos portões do Inferno há um grande jardim, ornado por gárgulas sobre grandes pilares no percurso de todo caminho de paralelepípedo que corta o jardim em direção a um Castelo negro, de enormes janelas com mosaicos de criaturas bizarras. A entrada do castelo é um grande arco, com cerca de dez metros de largura e quase vinte de altura. Uma grande porta realmente. De bronze trabalhado com grandes figuras medonhas em todo o seu contorno.

No jardim habita o cão Cérbero. É o guardião da entrada para o Inferno, detendo todo aqueles que não têm permissão de adentrar os reinos de Hades. Há rituais que permitem aos vivos uma breve viagem até os reinos infernais, em projeções astrais, em formas astrais. Bem, todos estes **não** tem permissão para ingressar nos mundos inferiores a não ser que esteja realmente morto. E todos estes deverão prestar as devidas contas com Cérbero. Os Filhos de Hades podem atravessar o portão sob os olhares inofensivos de Cérbero e até mesmo ter com Hades pessoalmente em seu trono (!).

Atrás, em algum lugar, lembro-me de ter dito que Hades governa no Olimpo, não no Inferno. Bem, pois Hades governa no Olimpo e no Inferno.

Ele é um Deus e pode faze-lo.

Além dos jardins de Cérbero há o Castelo das Três Torres, onde os Juízes vivem em suas posições eretas, com seus rostos lívidos. Um grande tribunal triárquico que julgará as almas para decidir que rumo ela terá dentro do Inferno.

O Julgamento

O julgamento irá decidir qual o destino da alma nos mundos inferiores. Após passar pelos rios infernais, os portões de bronze do Inferno se abrirão para a Alma, e um grande castelo a aguarda do outro lado.

Hora de enfrentar o julgamento.

O Tribunal é formado por três juizes. Éaco, Radamanto e Minos.

Radamanto julgava os detentores do Circulo do Mal, Éaco os detentores do Circulo do Bem e Minos os do Circulo da Neutralidade. Os juizes suplicavam às almas, obrigando-as a confessar seus crimes ocultos. Entretanto há uma segunda versão que diz que suas finalidades eram outras. Radamanto torturava as almas fazendo estas confessar seus crimes, Éaco fazia a alma reviver seus momentos mais penosos e Minos dava o veredicto final que decretava o destino do guerreiro morto.

Julgada, a alma passava a viver em um do três compartimentos habitáveis do Inferno: Campos Elísios, Érebo ou Tártaro. Neste último, eram lançados os grandes criminosos, mortais e imortais, aqueles que se desviaram de seus princípios e objetivos. Era o único local permanente no Inferno, o único de onde não se há esperanças de sair para outra vida ou para outro lugar. Lá eram tormentados durante toda a eternidade pelas deusas violentas, as Erínias.

Campos Elísios é destinado as almas que tiveram em vida um comportamento exemplar, seguindo o que lhes foram pedidos e nunca desacatando os deuses.

Do Érebo, que é um lugar temporário, elas ou imergirão no Tártaro, porque se pode regredir na evolução no outro mundo, ou subirão para outra permanência, os Campos Elísios, único local de onde poderiam partir os candidatos à reencarnação ou metempsicose.

Os Campos Elísios são a Idade de Ouro no mundo dos mortos. Após decorridos mil anos e se libertarem totalmente das “impurezas materiais”, as almas serão levadas por algum deus às águas do rio Lete o único rio que se deve atravessar para reencarnar-se. O rio Lete é conhecido como o Rio do Esquecimento, pois as almas dos Detentores, ao cruzarem seu leito, deixam de lembrar de toda sua vida passada e de toda as desgraças que aconteceram durante ela.

A Ilha dos Bem-Aventurados

Isolada na Gênesis em um local absolutamente inacessível, existe um paraíso esquecido. É a Ilha dos Bem Aventurados, uma Ilha habitada por espíritos de Detentores mortos em guerra nas batalhas da Terra. Muitos acreditam que esta ilha não exista e nunca existiu, sendo apenas boatos de velhos bêbados da Idade de Prata que se achavam sábios. Outros, que a Ilha compõe um arquipélago nas águas dos campos elísios, no Inferno. Poucos já alcançaram suas Terras, e muitos morreram tentando descobri-la.

A verdade é que este paraíso perdido não é realmente de todo perdido. Materializada pelas esperanças perdidas da Idade de Ouro e Prata e seus fins trágicos, a Ilha dos Bem-Aventurados brotou do mar e existe em todo o seu esplendor. Grandes heróis lá vivem, desfrutando de todos os recursos de um reino sem rei, gozando de tranqüilidade e boas comodidades. Só há felicidade naquelas terras e, por cinco ou treze milênios tive uma casa de campo em uma de sua paragens. Seus solos são férteis como os da Idade de Ouro e as plantações e as vegetações que ali existem são tão verdes quanto os Campos de Héstita na Gênesis. Há belas vilas formadas por Detentores que conseguiram-na atingir. Naquele lugar, apenas Detentores podem atracar. E apenas suas castas mais evoluídas. Os demais apenas buscam-na em vão fadados a jamais encontrá-la.

Os grandes Heróis que lutavam durante a Idade dos Heróis, sempre que morriam, tinham suas almas enviadas para um enorme reino da Ilha, regido por Daímones. Eram nove Daímones. Eles recebiam as almas guerreiras e tratavam logo de conduzi-las para suas novas vidas.

Hades nunca entendeu muito bem como almas poderiam ser conduzidas para outro lugar que não um

de seus três compartimentos, mas como de guerreiros ele já estava cheio, nunca chegou a realmente se importar com isso.

Os Daimones, chamados de “Os Nove Bem-Aventurados”, eram rigorosos. Apenas grandes heróis de enormes prestígios e fama eram aceitos em sua Ilha. E ali iriam viver sem as desavenças dos reinos mortais. Fui bem recebido por eles quando ali passava para continuar meus estudos sobre a sociedade de Guerreiros Divinos. Cederam-me uma casa ao lado de uma lagoa transparente, cujas águas cristalinas eram tão belas quanto as águas da Idade de Ouro, embora tivesse menos peixes e um gosto pungente de tangerina.

A Ilha dos Bem-Aventurados é na realidade um arquipélago da Gênese, para onde dirigem-se certos Detentores após a morte. E há muitos guerreiros da Idade de Ferro que participaram da Grande Guerra em seus limites. Suas almas foram disputadas por Daímones e Caçadores de Almas. Na maioria das vezes, quando morre na Terra um Detentor merecedor da Ilha dos Bem-Aventurados, os Daímones que lá vivem partem em busca de sua alma antes que os Caçadores a arrebatem.

E não raramente Caçadores de Almas **morrem** tentando fazê-lo.

Psiquês

As Almas dos Detentores que não atingem o outro lado permanecem durante cem anos na Terra. Durante todo esse tempo, as Almas ficam sem suas consciências, vagando pelo mar de escuridão que é suas pós-vidas aqui na Terra. Não possuem emoções, nenhum tipo de sentimento. São almas zumbis. Bem, eles deixaram entes queridos para trás e vidas cheias de realizações que honraram os senhores imortais. E nunca serão esquecidos por aqueles que os conheceram.

E isso realmente é muito importante.

Às vezes as Almas Caem. Elas acordam para suas antigas consciências. É, elas saem de seus transe, e acordam para longos e árduos tempos de sofrimentos, controlando suas ações e realizando o que bem entendem até que descobrem o que eram e o que são. Começam a sofrer ainda mais, a partir de então.

As Almas dos Mortos que caem começam realmente a viver suas vidas pós-morte, e despedaçam-se quando observam seus companheiros de guénos em lutas, batalhando pelas Forças e não entendem que nada podem fazer em seus estados espirituais. Eles observam, mas não podem tocar. Eles ouvem mas não podem se comunicar com o mundo paralelo. Os vivos não os notam, mas eles notam os vivos e isso causa-lhes dor.

Uma Alma costuma cair quando suas ações na terra não foram de todo satisfatórias ou quando suas antigas Famílias de Guerreiros celebram festas em sua homenagem ou realmente sentem sua falta. Sua consciência começa a retornar aos poucos. Primeiro, pequenas lembranças retornam à mente da Alma Caída, como cacos de vidro. Até que elas relembram toda a sua vida remota e para todo o sempre perdida.

Uma Alma Caída ainda sim irá ter sua chance de alcançar o outro mundo no final de cem anos, quando renasce em novo corpo, desprovida de suas memórias perdidas no Lete, Rio do Esquecimento. Até lá, deverá suportar a solidão e os sofrimentos de estar morto e sua impotência perante isso. Na maioria das vezes, no entanto, estas Almas Caídas encontram outras e começam a agir juntas. As Almas podem se tocar, conversar, sentir a outra, como se seus corações ainda batessem. Não é necessário dizer, então, que acabam por montar famílias de almas e por consequência toda uma sociedade à parte. Mas isso não é assunto para ser tratado agora. Futuramente haverá alguma outra possibilidade de retornarmos ao assunto.

Capítulo V – A Neutralidade

Preparação

A maioria dos Detentores do Círculo da Neutralidade foi criado com base em dois preceitos: ódio e vingança. Poucos são os que ostentam compaixão ou qualquer outro tipo de sentimento um pouco mais nobre.

Preparando-se para a batalha que se aproximava inexoravelmente, Tânatos reuniu seus irmãos de Círculo, assumindo, como mandava a Neutralidade, o trono do Olimpo neutro. Disse a eles que a hora do combate pelo domínio da Terra estava agora tão real, que quase a podia tocar. Seus Detentores precisavam ser preparados, precisavam ser armados e deveriam estar prontos para matar a qualquer momento. O sangue não demoraria a escorrer. Não houve lutas pelo poder. Nada de intrigas, embora todos cobiçassem o trono de Tânatos. Sabiam que este era o momento de promover a união entre aqueles que representavam, no momento, a última linha de defesa do Equilíbrio Primordial. A ordem seria restaurada. A entropia engoliria todas as coisas e haveria somente três Forças, como havia desde o início.

Para a Neutralidade, Caos foi um acidente.

Para a Neutralidade a Existência foi um erro.

E eles o iriam corrigir o mais cedo possível.

Os Filhos de Éris (ou Detentores da Energia da Discórdia ou Névoa)

“Todos dizem que Éris é má. Essa não é uma opinião muito justa só porque ela não consegue se contentar com nada que dure mais de alguns séculos da mesma forma. Certo, ela arrebou com a Idade de Prata, mas, cá entre nós, já estava na hora daquilo acabar. Depois falaram mal de Éris porque ela criou seus filhos imortais, Pónos, Léthe, Horkos, Álgos e Límos. Afinal de contas, o que diabos eles queriam? Que mamãe Éris ficasse sozinha naquele mar de tédio, jogando gamão com Hipnos? Ora, que vão ver se estou na esquina e cale a boca de uma vez! Estamos certos porque fazemos as coisas valerem a pena, fazemos a derrota do inimigo ser nossa diversão e porque gostamos de ver sofrendo os que devem sofrer. Somos exatamente o que todos querem ser no íntimo, mas nunca têm coragem. E todos querem ser maus, porque esta é a verdadeira natureza humana, detentora, ou divina.”

Éris, A Discórdia

Éris é uma deusa com longos cabelos negros, de pele clara e rosto oval. É bela e sorri sempre mas seu sorriso é perturbador. O odor que exala é o mesmo do veneno da mais venenosa serpente.

Éris veste-se com bom gosto, mas até mesmo na forma de se vestir parece haver algo de indefinidamente maligno. Hipnos costuma dizer que se alguém virar-se enquanto fala com ela, mesmo que por um instante, as vestes de Éris arranham-lhe a pele como se fossem unhas.

Poucos gostam da companhia de Éris porque, voluntária ou involuntariamente, ela trama contra todos os que vivem e isso costuma ser visto com maus olhos. Mas sendo a discórdia, apenas faz o que nasceu para fazer. Ela trabalha com afinco e eu definitivamente duvido muito que alguma outra pessoa no universo fosse capaz de ocupar seu cargo. Nunca pode-se confiar nela, mas quando em seu trono feito com um material que amarga a boca quando se chega perto, é a deusa mais funestamente grandiosa que já conheci.

Surgem os Filhos De Éris

Éris emergiu de seu mar de desarmonia. Deparou-se, então, com o que vira aos montes jogados nos campos da Gênese. Era a guerra. E Éris sorriu.

Seus irmãos imortais jaziam em uma guerra que não podia ser vencida. A Gênese era um palco de terror divino. Os deuses, os belos senhores, transformaram aquele plano paradisíaco em um mar de destruição. Eis, então, que Éris, discórdia pura, tirou o sorriso mesquinho de sua face e ergueu suas mãos. Delas, uma névoa azulada pode ser vista saindo e tomando forma humana. Era seu guerreiro. O primeiro de um legado inteiro de discórdia e destruição.

Seus guerreiros foram criados com uma fagulha da natureza própria de Éris. Depois a deusa voltou-se para seus filhos Imortais e impôs que presentassem o Primeiro: Horkos veio e deixou o presente aos seus pés. Léthe veio e beijou sua testa, também deixando um presente. Límos, Pónos e Álgos gritaram cacofônicos à volta do Primeiro e o presentearam. O guerreiro era uma névoa que caminhava, fechava e abria os punhos. E implorava por guerra, dor e desunião. Com uma benção e cinco desejos de sorte, a névoa desceu à Terra, um flagelo sibilante. Foi à guerra com a certeza de jamais ter visto algo tão maravilhoso.

Características

Os Filhos de Éris são os mais peculiares dentre todos os Guerreiros Helenos. Sua forma física natural é névoa. Cada Filho de Éris torna-se uma nuvem de névoa diferente, de cor diferente e odores diferentes. Com algum controle, podem manter suas formas humanas por tempo razoável, em casos extremos, até durante dias. Eles, então, vagam na maioria das vezes em sua forma de névoa. Durante sua forma enevoada, os Filhos de Éris não podem tocar nada sólido ou usar algum tipo de manobra primária ou secundária. Podem contar somente com seu poder de discórdia e com a vantagem de apenas poderem ser atingidos por ataques à base de Energia. As manobras que empregam são constituídos por uma névoa azulada e muito luminosa que causa um efeito fantástico quando manifestada no escuro.

Os Filhos de Éris têm o controle parcial sobre seu corpo de névoa. Quando neste estado, podem moldar seu corpo à aparência de sua forma humana para quebrar um pouco do impacto de ver um vulto de fumaça perambulando pelos corredores de um castelo de alguma guéno.

Não sentem a necessidade de dormir, fome, cansaço, nem qualquer outro tipo de necessidade fisiológica. E, apesar de tudo, podem articular a fala, o ato de ver, sentir odores, ouvir sons, e tudo mais, enquanto estão na forma de névoa.

A maioria dos Detentores possuem uma aversão imediata à presença de um Filho de Éris. Os Detentores da Discórdia têm uma tendência bastante delineada a serem malignos. Eles mesmos costumam admitir que sua mãe colocou neles um quê de Filhos de Equidna, o que os aproxima da loucura psicopata. Sua sede por sangue e o prazer que sentem ao presenciar o sofrimento alheio é difundido e repellido por todos. Os Filhos de Éris nasceram para serem a casta mais temida, mais assombrosa e terrível. Esses adjetivos certamente lhes cabem muito bem e estão explicitados em seus poderes, em seus atos e em seus olhos brilhantes e vozes sibilantes. A discórdia está neles em cada detalhe.

A Energia Névoa ou Energia da Discórdia

A Energia Névoa está sempre se manifestando. Os Filhos de Éris são Energia pura, no entanto em sua forma humana esta manifestação é mais sutil, podendo ser notada apenas quando manobras básicas são realizadas. Quando se manifesta em forma humana, uma pequena película de névoa pode ser notada sob seus pés. Quando fala, fumaça é exalada de sua boca e de seu olhar sem órbita. O ambiente à sua volta fica mais hostil e as pessoas sentem-se mais inclinadas aos sentimentos mesquinhos.

Poderes Divinos

Toque de Pónos: É a fadiga. Com um toque, um terrível cansaço irá apoderar-se de todos os músculos da vítima. Uma horrível indisposição que chega quase ao ponto da incapacitação. Somente homens com vontade de ferro mantêm ainda ânimo para realizar qualquer ação. A não ser é claro, que sua vida esteja em risco.

Olhar de Léthe: É o esquecimento. Com um olhar fixo nos olhos de um Filho de Éris, qualquer ser inteligente pode ter sua memória golpeada com violência. A vítima é tomada por uma amnésia grave, impedindo-a de se lembrar de qualquer coisa que tenha acontecido depois de seu Batismo, a não ser que sua força de vontade seja o suficiente para subjugar o poder.

As Presas de Límos: É a fome. A chave para ativar o poder é uma... bem, por mais bizarro que possa parecer, trata-se de uma mordida...

Não é uma fome qualquer, mas uma sobrenatural, que incita a vítima a entrar em desespero e devorar qualquer coisa sólida, mesmo que não seja exatamente comestível. Apenas aqueles com maior força de vontade estão aptos a ignorar os impulsos de saciar os anseios horrendos de Límos.

A Lâmina de Álgos: É a dor. Uma grande parcela dos Filhos de Éris considera este o poder mais simpático de seu arsenal. Ao tocar armas metálicas, podem impregná-las com dor em seu estado mais puro. Assim que um corte for feito em seu inimigo com tal lâmina, este irá arrepende-se quase que imediatamente de ter entrado na Batalha Primordial (“Puxa, eu deveria ter virado renegado quando o Damian me chamou... Ungh...”). A partir deste momento, qualquer movimento que fizer (mesmo que seja apenas um leve aceno) será precedido de imensa dor no peito. A mesma que se sente durante um infarto, embora um pouco mais aguda.

O Sussurro de Horkos: É o falso testemunho. O Filho de Éris sussura com uma voz demoníaca e audível somente para seu alvo. Costuma-se dizer que é preferível ouvir todas as hordas do Inferno implorando por piedade do que escutar, ainda que por um instante, o sussurro tenebroso de Horkos.

Impossível não acreditar em palavras faladas com a voz de Horkos. A não ser que o Filho de Éris seja visto, cada coisa que disser será verdade, ainda que diga que o céu é verde e que a água dissolve metais. Vítimas com a mente forte o bastante podem não ser afetadas por este poder.

Qualquer poder de um Filho de Éris tem seus efeitos cancelados sempre que seu usuário é ferido.

Batismo

Certa vez perguntei a um Filho de Éris como havia sido seu batismo. Ele respondeu-me de forma sinistra e que deixou-me realmente perturbado. E o que ele me disse foi:

“Meus pais estavam com as vísceras espalhadas por toda a sala de jantar. Eu sempre tinha achado que não ligaria a mínima se meus pais morressem, mas quando vi aquilo quis rir e acabei chorando. A seguir dois imbecis de cartola entraram e me levaram para a Gênese sem nem me dizerem o que estava acontecendo. Era um lugar tão normal que me amedrontou: uma casa de veraneio com um jardim muito bem cuidado na frente. Me apresentaram um tal de Damenks, meu parceiro de batismo. O babaca parecia entender tudo menos do que eu o que me fez pensar que era parecido comigo. Depois vi que não tínhamos nada em comum e que ele era um completo fracassado chorão. E explicaram as regras, daquele jeito que só Daímones fazem: ‘você dois entrarão aí, mas apenas um vai sair.’ Quando o retardado do Damenks perguntou quem sairia, os Daímones sorriram e responderam: ‘Quem sobreviver, oras!’ E disseram também que não podíamos matar. Se isso acontecesse, estariam por perto para extrair nossos rins.

Minha estadia na casa de veraneio com aquele boçal não foi muito curta ou agradável, meu caro Spring. A casa era estranha, sem portas ou janelas, embora todo o resto fosse muito normal para uma casa de veraneio. É claro que às vezes as torneiras derramavam sangue e as paredes tinham o péssimo hábito de sussurrar em nossos ouvidos, cantando coisas como ‘Bessige está morto, Bessige morto é, os pais dele também morreram e foi antes do café’, mas isso é de menos importância.

Além disso o tal do Damenks era muito mal educado e mijava fora da bacia e bebia leite na caixa. Por sorte, ele podia morrer. Mas eu não tinha como fazê-lo. Tem alguma idéia do que os Daímones queriam que fizéssemos, no fundo? Não?

Eu tive que pensar muito antes de compreender. Uma noite, as paredes cantaram algo sobre uma menina drogada que cortava os pulsos com uma navalha e bebia o próprio sangue até morrer e foi então que entendi. Queriam que cometêssemos suicídio. Foi fácil convencer aquele saco de autopiedade a suicidar. Ele tinha muita dor dentro de si por coisas idiotas como encontrar os pulmões da mãe na tigela de cereais, por exemplo...

Bom, aqui estou eu...”

Bessige - Filho de Éris da guéno “Oficina do Desespero”

Últimas Considerações

Os Filhos de Éris são a escória. São vis e malignos sem que tenham escolha. Mesmo companheiros de guéno não sentem-se muito à vontade com um deles por perto. Vivem à margem da sociedade Detentora e são vítimas de preconceito na grande maioria das vezes por sua natureza maligna e instinto de propagar discórdia por onde quer que passem mesmo que não utilizem seu dom místico de fazê-lo. Grande parte deles tem uma leve tendência a ser sádico. São de costumes furtivos e normalmente sibilam enquanto falam, carregando tanto nos “esses” que parecem serpentes com o dom da fala. Sorriem muito. O tempo todo, na verdade e embora não o façam exatamente por maldade, sentem-se confortáveis enquanto pensam nas pessoas à sua volta sofrendo torturas horríveis. Com efeito, a maioria dos melhores Carrascos são Filhos de Éris.

Descreve-se facilmente um deles como um assassino inglês: cortês, de modos requintados, mas frios e rejeitando à vida a importância que ela merece.

Os Filhos de Eros (os Detentores da Energia da Dor)

“Não, não irei dizer que estou certo. Apenas vou fazê-lo entender. Sou aquele que gosta de você e faz você se sentir bem. Mas gosto também de brincadeiras e até agora não encontrei nenhum mais divertido que sua mente.

Claro que posso ir até lá. Posso caminhar pela estrada de qualquer coração e posso fazer chorar os que têm vontade de rir. Goste de mim e serei muito piedoso para com você. Mas tente levantar um dedo e juro que puxarei as cordinhas de seus sentimentos mais profundos de forma que você dance a dança que eu estiver com vontade de assistir. E eu sorrirei, gritarei e morderei os lábios com ódio profundo, tudo ao mesmo tempo. Tudo enquanto você dança para mim... ”

Eros, a Criança Eterna

Garotinho louro, alado e travesso - mesmo que seu rosto meigo não revele sua real natureza - Eros é muito perigoso quando está com seu arco em mãos. É o mais belo entre os Filhos da Noite e entre todas as divindades, pois assumiu o posto assim que Afrodite morreu.

Eros coleciona lamúrias. Ele tem uma prateleira cheia delas, tão grande que ocupa toda uma parede. É difícil levar uma conversa séria com ele porque Eros gosta de sentir-se superior em todos os aspectos. Alguns Deuses falam baixo que ele tem todos os defeitos de uma criança, mas nenhuma de suas qualidades...

Seu trono é um útero muito estranho e feio de se ver.

Eros preenche o vazio dos espíritos dos mortais e até mesmo dos Deuses, pois Eros nada mais é do que o Sentimento puro, o elo que une si mesmo ao Universo.

Com suas asas, o filho de Nix percorre seu mundo surreal, os sonhos. Eros, em suma, é o conflito, a relação, entre o Sentimento, a Vontade e o Dever.

Seus Filhos juram que sabem o que isso quer dizer.

Surgem Os Mestres Da Dor

Eros não esperava. Não sabia que seria escolhido para criar Detentores. Quando percebeu que era realmente necessário que o fizesse enfiou-se em um lugar amargo e escuro, iniciando sua obra. Eros não criou seus filhos, construiu-os.

Deu a eles uma Energia que chama-se Dor, porque a mente é o foco de toda a dor e os sentimentos mastigam a mente de forma deliciosa se alguém souber controlá-la.

Conta a lenda (digo “lenda” porque não presenciei esta cena) que Nêmesis foi até a “oficina” de Eros para conhecer sua prole. Notando que seriam seres de natureza maligna assim que criassem vida, alertou o Deus sobre o fato. Neste dia, foi ouvida uma gargalhada ecoando por todos os vales da Gênese. Os mais próximos conservam um eterno eco da alegria histórica que o assaltou até os dias atuais e aqui, neste ponto, a lenda acaba e começa uma realidade bizarra. Tais vales são temidos por todos os seres que habitam esta dimensão.

Talvez, julgando que estes Detentores seriam muito úteis de alguma maneira que muitos não podem compreender, o rei Tânatos permitiu que os fatos viessem à tona.

Quando enfim emergiram para a vida os Filhos de Eros, o Deus não chegou a sentir uma fisgada de arrependimento. Ninguém pode entender a razão, mas Eros orgulhou-se do que tinha fabricado apenas para depois esquecer seus filhos e deixá-los à própria sorte, sem nada nem ninguém que zelasse por eles. Ele os ama, apesar disso.

Características

“...Os desta espécie em particular são altamente explosivos e emotivos, de caráter flutuante. Parecem sofrer de dupla personalidade e fobias extravagantes.

Não conseguem decidir se ficam tristes, se continuam alegres ou se gritam ao invés de falar

calmamente. Eles se aborrecem com aquelas coisinhas fúteis que acontecem o tempo todo. Eles simplesmente ficam irritados... de uma hora para a hora. Às vezes até sem motivo aparente. Também não conseguem distinguir o que é errado e o que é certo, mas muitas vezes possuem um senso de justiça apurado sabendo tomar as decisões corretas na hora certa. E não sabem quando parar. Já assisti a um Detentor que, após fazer seu opositor tombar morto no chão, continuou surrando o corpo já mutilado por horas e horas. Até que alguém teve a brilhante idéia de avisá-lo de que o inimigo já estava morto... o Detentor parou imediatamente seus insultos... para cair em prantos histéricos logo a seguir. Isso, é claro, antes de se levantar assoviando com muita tranqüilidade, perguntando a todos ‘o que diabos estavam olhando...’ ”

Do periódico “Detentores Hoje”, da editora Maia

Há muitas certezas no mundo, mas uma delas definitivamente não é o que um Filho de Eros está sentindo. Seus sentimentos, seus sonhos, dúvidas, medos e prazeres são flutuantes como um bote avariado em meio a uma grande tempestade...

Tudo o que um Filho de Eros sente vem em grandes doses, fortes e inesperadas. Se ele odiar, será o maior ódio da história do ódio. Se ele amar, será um amor doentio. Se ele tiver medo, será um pavor incapacitante. Se ele sentir-se particularmente feliz, nada em toda a eternidade será capaz de colocar-lhe para baixo... Como uma maldição que persegue todo Filho de Eros, eles estão fadados a alternar entre esses sentimentos o tempo todo. Eles podem chorar, rir e matar pelo mesmo objeto. Em segundos, de um instante para o outro, como lampejos de emoções.

Um Filho de Eros típico não consegue perceber a importância de um sentimento. Como seu pai, riem enquanto despedaçam as emoções e anseios mais sinceros dos viventes. Ninguém seria capaz de explicar para um deles a razão pela qual um ser vivo ama ou odeia, porque chora ou explode em júbilo. Exatamente como uma criança que, apesar de abraçar com afeto seus brinquedos prediletos, quebra-os com um martelo por motivos além da compreensão dos adultos. Não são más pessoas, apenas enxergam as coisas de modo diferente. É difícil conviver com eles, pois parecem não dar a mínima para o que os outros pensam já que isso pode ser manipulado.

A mente de um Filho de Eros, não raro, pode ser comparada a uma colcha de retalhos coloridos banhados em sangue. Muitos sofrem de complexos inexplicáveis e ainda não catalogados. É muito comum que eles, após tanta “camuflagens” de Energia esqueçam qual sua própria Energia (no caso, Energia da Dor que não apresenta uma cor) e, conseqüentemente, de que Deus era Filho. Algumas guénos já tiveram desagradáveis surpresas ao recrutar Filhos de Eros, acreditando que eram de outra filiação...

A Energia Da Dor

É uma energia quente e visível apenas por um tremeluzir pálido e apagado no ar. Produz um ruído farfalhante quando usada. Deve-se ficar atento ao combater um Filho de Eros, pois suas manobras são difíceis de enxergar e, conseqüentemente, de evitar. Quando se manifesta, o ar parece tremer ao redor do Detentor. As pessoas mais próximas podem sentir pequenas agulhoadas pelo corpo.

Poderes Divinos

O Dom do Camaleão: Esse poder permite ao Filho de Eros uma metamorfose plena no aspecto de manifestação de sua própria energia, camuflando-a como se fosse uma outra Energia, desde que ele já tenha presenciado uma manifestação da energia a ser simulada. Um Filho de Eros pode facilmente fingir ser um Filho de Hades, um Filho de Zeus ou um Filho da Sombra. A única coisa que o Detentor deverá saber é o modo que a Energia com a qual ele deseja camuflar-se se manifesta. Tudo será idêntico à Energia camuflada: Feixes, Esferas, Cápsulas, etc. O poder destrutivo, no entanto, permanece com a mesma intensidade. O dom do camaleão permite que os Filhos de Eros não sejam detectados por poderes como “distinguir energia” ou “detectar Detentor”. O Dom do Camaleão tem efeito de prazo indefinido.

Escultor de Sentimentos: Os Filhos de Eros são detestados pelo fato de possuírem este poder, que lhes permite brincar com emoções como Eros brincava com suas flechas.

O Detentor molda os sentimentos de um alvo a sua escolha. Faz com que sintam raiva, frustração, tristeza, alegria ou qualquer outro. Pode fazê-lo odiar ou amar qualquer outro ser vivo.

As emoções, como todos sabemos, são volúveis. Os efeitos deste poder, portanto, são temporários.

Batismo

Creio que este seja um dos mais eficientes Batismos. O que danificaria tão profundamente os sentimentos humanos do que a morte de uma pessoa amada? Do que um amor destruído?

Como todo Batismo, tudo começa com a morte dos pais do Escolhido. Simples e indolor. Uma morte simplória é o bastante para que os sentimentos do futuro Filho de Eros se despedem. E a partir deste ponto a vida do futuro Detentor estará mergulhada em puro terror. O jovem reviverá várias vezes o falecimento drástico de seus pais. O Futuro guerreiro de Eros irá vivenciar este dia, ou sonho, várias e várias vezes levando sempre em mente a experiência passada. O desespero e a insanidade é o destino de quase todo escolhido. Já vi alguns deles que, desesperados e tomados pela ânsia, matam eles mesmos seus pais. Não é um sonho. Não é a realidade. É exatamente onde ambos se misturam...

Enquanto as carnes de seus pais são dilaceradas, o corpo do Escolhido permanecerá insubstancial. Não poderá tocar. Como se não bastasse, de nada adiantará ao futuro filho dos deuses fechar os olhos ou então tapar os ouvidos. As imagens penetram diretamente em seu subconsciente e ali permanecem incinerando as esperanças e propagando a dor.

Estes momentos de agonia se repetirão por vários dias, como já mencionado, e ao final Batismo, o Escolhido irá desenvolver suas habilidades de Detentor em um combate com uma réplica sua, que carrega todos os seus defeitos, qualidades e frustrações. Normalmente ele chega à conclusão de que, para ter uma vantagem, precisa criar uma nova qualidade ou livrar-se de um defeito.

Sem sentimentos enfraquecedores ou hesitação. Isso significaria a morte.

Últimas Considerações

Os Filhos de Eros possuem duas vantagens enormes em combate: a primeira delas é sua Energia que mal pode ser vista. A segunda é ainda sua Energia, moldável como argila. Enfrentar Filhos de Eros é o pânico de muitos Detentores novatos.

Eles metem medo por parecerem psicopatas descontrolados e muitos ostentam a hipótese de que são tão loucos como seu pai. Recebem o título de “monstros” por parte de muitos, principalmente Detentores de outros Círculos por sua falta de escrúpulos ao lidar com os sentimentos alheios como se fosse um pequeno objeto de manipulação e utilidade duvidosa.

Os Filhos da Sombra (os Detentores da Energia da Escuridão)

“Nossa mãe é Nix. Mas ninguém é capaz de imaginar que tenhamos tamanha força entre os nossos. Então, dizem que ela é a Sombra. Só assim suas mentes podem aceitar o que somos.

Andamos perto das pessoas porque sabemos que elas sempre precisam de companhia, assim como nós. Gostamos de ajudar e há quem desconfie que o fazemos por motivos obscuros. Quando saberão que só queremos ser pessoas boas, conselheiros e ombros amigos? Somos quem ninguém mais ousa ser, porque é necessária muita coragem para estender uma mão a quem precisa. E se um dia precisar de mim... Bem, você sabe onde moro e ainda que seja meu pior inimigo, vou amá-lo por estar aqui...”

A Grande Sombra

É alta, amorfa e vive em paredes, chãos, tetos ou lagos escuros. Ela é negra, tanto quanto alguma sombra pode ser. Ela fala pausadamente e é educada.

Adora visitas em seu castelo de paredes, chãos, tetos e lagos escuros. Seu trono é uma parede.

Surgem Os Guerreiros Das Trevas

A Sombra era grande e cobria paredes de pedra, árvore e coisas que gostavam do escuro. Ela ergueu seus braços que esticaram-se pela relva e a luz da lua vacilou bruscamente, como se quisesse morrer.

Pedras seculares que já não suportavam a claridade agradeceram à Sombra por protegê-las. Criaturas noturnas saíram para caçar, dançando pelo corpo da Grande Sombra, que estava espalhada pela relva. Então a Sombra disse: “Escuridão, como companhia para ti através dos séculos vindouros, para não mais deixá-la sozinha, para ouvir teus sussurros e gostar deles, aqui estão meus filhos. Basta que cuide eles e lá estarão sempre, para amá-la em todas as suas formas.”

E nasceu protegido da luz da lua o primeiro Filho da Sombra, apadrinhado pela escuridão. Ele sentia-se tão quente que não mais queria erguer-se. Mas a Escuridão emprestou-lhe força, visão e uma energia escura que ardia em sua alma. O Filho da Sombra caminhou para a luz, mas com a Escuridão ao seu lado ouvindo seus brados de guerra.

Características

Os Filhos da Sombra autoentitulam-se Filhos de Nix, pois acreditam que a Sombra nada mais seja que uma nova forma que Nix assumiu por estar cansada da anterior. Se isso for verdade, Nix tem muito mal gosto, pois sua forma feminina era imensamente mais agradável que a Sombra.

Todos os demais Detentores chamam-nos de Filhos da Sombra ou das Sombras. Ou Filhos da Escuridão.

Prezam acima de tudo uma grande amizade. Valorizam seus companheiros e morreriam por eles e por qualquer um. Fazem isso porque já presenciaram a solidão eterna. Já viveram em meio às trevas e sabem o quão difícil é viver isolado e sem companhia. É fácil afeiçoar-se a um Filho da Sombra. São extremamente bondosos, falam muito, dão palpites o tempo todo, e são quase que excessivamente carismáticos. Odeiam ficar sozinhos e sempre procuram estar junto de um companheiro. Mas nunca sozinhos. Apaixonam-se muito frequentemente dariam a vida pela maioria das pessoas que conhecem. São ainda guerreiros valorosos, mas esguios. Todo Filho da Sombra parece-se um pouco em combate, com um Filho de Artemis.

A escuridão adquire para eles um significado sagrado. Quando em locais com iluminação ausente, sentem-se acompanhados e acalentados. Ao contrário do que dizem, os Filhos da Sombra não falam sozinhos (pelo menos não a maioria). Esses boatos têm origem no hábito que eles têm de conversar com as trevas. Mas não podem ser taxados de loucos por isso, já que a escuridão sempre ouve e responde atenciosamente.

Deixar um Filho da Sombra sozinho seria lança-lo ao seu nascimento, seu útero e à sua perdição.

A Energia Da Escuridão

A energia da Escuridão é negra, mas parece pulsar, com vida. Quando se manifesta, os Filhos da Sombra adquirem globos oculares vazios, negros e profundos. Ao redor dele, as luzes parecem diminuir um bocado...

Poderes Divinos

Névoa: A névoa que um Filho da Sombra cria e que rodopia lentamente ao seu redor, espalhando-se com o vento tem particularidades: ela arde ao contato (mas não fere realmente, embora possa fazer nascer bolhas e brotoejas em peles mais sensíveis); fede a mostarda; cobre um raio de até cinquenta metros; é densa quando criada, mas dispersa-se rápido; causa irritação nos olhos; tem um péssimo efeito sobre os pulmões; torna seus músculos latejantes e faz você se mover em câmara lenta; pode fazer você desmaiar se o contato for prolongado.

Morcego de Sombras: As dimensões mais próximas da Terra são sempre as mais esquisitas. Uma bem perto e que tem características excêntricas é a que apelidei de “Abismo”. É um lugar de matéria escura meio incompreensível. Entre os poucos seres que vivem nesta dimensão, estão pequenas criaturas parecias com morcegos, de formas indefinidas e feitas de um material negro e vibrante. Morcegos das Sombras podem ser convocados dessa dimensão para auxiliar um Filho da Sombra sempre que este quiser. Com um gesto qualquer, um punhado deles surge.

São seres muito inteligentes, embora não cheguem a ser o que a raça humana estipulou como “racionais”. Mas podem obedecer ordens simples de um Filho da Escuridão, como atrapar um inimigo em combate ou ferí-lo com suas pequenas garras e dentes. Causam poucos estragos dessa forma mas podem realmente bagunçar as coisas e criar muita confusão. Os Morcegos das Sombras deixam nossa dimensão após algumas dezenas de segundos depois de serem trazidos.

Comunhão com as Trevas: Os Filhos da Sombra usam a Comunhão quando o lugar onde se encontram é pouco ou nada iluminado. Quanto mais escuro, mais surpreendente é o efeito. Assim que o poder é ativado, a escuridão age como um ser vivo que ama o Filho da Sombra e deforma a realidade para ajudá-lo a ter realizadas suas vontades e empreitadas. Em situações de combate, seus golpes são perfeitos e o inimigo sente-se nada inspirado para lutar. Objetos podem surgir em lugares para fazer adversários tropeçarem ou as portas de uma sala podem simplesmente desaparecerem para impedir a fuga de um covarde. A escuridão pode encontrar objetos perdidos ou tornar uma noite cinza a mais bela das noites para o amor...

Teia de Aracne: O Detentor lança centenas de finíssimos fios de teia, resistentes como aço, que aderem no que tocam com incrível força e desconforto, a partir das mãos. A Teia de Aracne normalmente é usada para aprisionar alvos, agindo como uma rede. Mas também pode servir como uma corda para escaladas ou coisa do gênero. A teia perde sua propriedade aderente em um punhado de minutos, mas em um combate, um punhado de minutos é a maior medida de tempo que existe. Este poder já consertou-me um sapato há não muito tempo atrás.

Criar Sombra: Os Filhos de Nix podem criar sombras com quaisquer formatos em superfícies. Podem dar-lhes vida e o Dom da inteligência, conversar com elas. Sombras não podem tocar as coisas ao seu redor e suas vozes são ásperas como uma lima, mas são sensíveis e entendem perfeitamente bem o que você diz.

O Caminho Das Trevas: O Detentor pode fundir-se a uma sombra, escorregando para dentro dela, desde que seja escura o bastante. Nesta forma ele pode permanecer quanto tempo desejar (ou até que a sombra se desfaça). Pode também deslocar-se, deslizando por onde houver sombra. Eles costumam ser velozes nesta forma, correndo como água em um rio.

O Batismo

A Escuridão. Um dos estados primordiais dos Tempos, uma das formas de Caos, a Sombra. Vários elementos possuem como um de seus vastos significados, a Escuridão. O Nada. Mas nenhum desses sinônimos se equipara ao Batismo dos Filhos da Sombra.

Imagine-se em um lugar dominado pelo silêncio e pela escuridão. Um lugar aonde o negro é mais do que predominante. Onde a luz não exista e tão pouco possua significado. Um lugar aonde só haja você e sua alma. Um lugar que não possua paredes para se apoiar. Que não haja objetos para tocar. Um lugar aonde você só tenha o chão como certeza e nele você vaga sem rumo algum. Um lugar frio pelo medo na qual só uma coisa pode ser contemplada: O Nada. O Escolhido irá passar por tudo isso... De nada irá adiantar gritar, murmurar ou resmugar. O Escolhido não poderá ouvir sua própria voz. Apenas o bater incessante de seu coração assustado e solitário.

Um teste simples e de longa duração. Os que não passarem (no caso de enlouquecerem) irão viver até o fim de seus dias na solidão e escuridão eterna. Aos que passarem, restarão a luz e a saída. Não sei ao certo o que leva um escolhido ao sucesso neste batismo. Só o que sei é que não há muitos Filhos da Sombra atualmente.

Últimas Considerações

São capazes de enxergar qualquer coisa no escuro. As sombras são seus esconderijos, lugares secretos para onde a criança assustada vai depois de ter levado uma bronca da mamãe. Ali se sentem mais confortáveis.

Nunca confronte um Filho da Sombra em lugares escuros. Fuja se for preciso. Como eu disse, a escuridão faz parte deles e nela, se fazem perigosos. Seus golpes são guiados pelas trevas de modo que eles parecem nunca errar um golpe. A escuridão fala com eles, lhes dá palpites e susurram coisas horríveis para atrapalhar um inimigo.

Filhos da Sombra não costumam dormir, apenas por considerar a noite bela. Cultivam grandes olheiras na maioria das vezes.

Os Filhos de Tânatos (os Detentores da Energia da Morte)

“O que eles queriam, afinal? Que ficássemos fazendo piadas como os Filhos de Hermes? Que babássemos de prazer ao ver um inimigo agonizando, como os Filhos de Éris? A vida não tem muita graça. Vamos lutar e ponto. Nada de piadas. Olhe para mim. Não quero sorrir, odiar, não quero nada, só fazer o meu trabalho. E quanto à agonia... Oh, quão entediante... Um corpo é sempre um corpo. Dor é sempre dor. A morte chega para todos um dia. Quem aí quer viver para sempre?”

Tânatos

Tânatos, em sua forma natural é anormalmente alto, magro e sombrio. Tem um pouco de cabelo falho e preto. Usa, meio a contragosto e porque sabe que reis devem fazê-lo, uma coroa de ébano. Por um grande buraco no lugar do rosto, pode-se ver o que há atrás dele. Tânatos fede a morte. Em sua forma preferida, é um imenso esqueleto com capuz, manto negro e a clássica foice de madeira e ferro sangrento, que já não troca há centenas de milênios.

Tânatos não gosta de falar porque sua garganta dói quando o faz. Prefere conversar com gestos de suas mãos sempre sujas e de dedos longos. Tenta ser polido, mas sempre trata todos com evidente desprezo. Tem entranhas e coração de bronze. Diz a mitologia que é capaz de regenerar-se após um combate.

É um deus poderoso. Há muito tempo atrás, no começo das coisas da Terra, Tânatos foi o primeiro governante do Inferno. Foi uma época na qual o lugar era regido como um departamento comercial, sem muita emoção.

Assim que deixou o Inferno de lado, construiu outro reino, do qual cuida muito melhor, de seu trono no Olimpo Neutro.

Tânatos é muito respeitado e as pessoas costumam gostar dele, mesmo que não haja esforço nenhum de sua parte para que isso aconteça.

Surgem Os Filhos Da Morte

As primeiras criações de Tânatos foram os Arautos da Morte, criaturas parecidas com ele. Tânatos as fez porque precisava que alguém continuasse seu trabalho. A segunda criação nasceu com propósito diferente.

Sozinho no Inferno, o Deus foi à guerra.

Colheu cinzas de mortos antigos. Matou um urso e aparou seu sangue. Tirou frutas podres de seu pomar de frutas podres. Cortou almas em lascas finas. Juntou bronze, lágrimas de falecidos, murmúrios, água do Estige, esperanças de reencarnação que há muito haviam morrido. Depois guardou tudo em uma ânfora de ferro frio. Esperou que passasse o tempo de todas aquelas coisas viverem, embora a maioria já não tivesse mais vida. Depois deu ao amálgama uma semi-vida, algo com o qual pudesse caminhar e uma alma. E o ser caminhou. Percebendo que estava vivo, agradeceu, apenas por educação. E Tânatos andou atrás dele até o salão onde todos aguardavam para cumprimentar o Filho do Rei.

Ninguém o tocou, pois vivos não podem tocar os mortos. Depois disso o ser que não era exatamente um ser, foi em busca de alguém que o tocasse e emprestasse-lhe um pouco de vida.

Características

Os Filhos de Tânatos são seres que carecem de emoções mundanas. Parecem meio robóticos. Não demonstram o que sentem ainda que suas vidas dependam disso. Emoção é sinal de fraqueza. Poucas coisas podem fazê-los sentir algo e quase nenhuma” é capaz de exteriorizar o que sentem. São normalmente reclusos, pálidos, mas guerreiam de forma competente. Eles caminham na linha que limita a vida e a morte, balançando demais e pendendo para os dois lados.

Alguns juram de pés juntos que os Filhos de Tânatos não têm pulsação, que são não Detentores, mas zumbis. Mortos-vivos. Seres inanimados que aprenderam a andar. Isso serve bem como metáfora, embora

não haja verdade concreta aqui. São incapazes de temer a morte. Não que ocultem o medo ou algo do gênero: eles simplesmente não podem senti-lo.

Por serem filhos da própria Morte, não temem-na nem recebem-na da maneira convencional. São extremamente longevos, podendo chegar a viver duas vezes mais que qualquer outro Detentor. Mesmo que sejam mortos, assim como seu pai, regeneram os ferimentos, por mais graves que sejam, e seus corações voltam a bater em pouco tempo.

Em ordem de impedir sua ressurreição, os seguintes versos, que são parte de um velho ritual criado por necromantes antigos, devem ser recitados depressa e de forma clara:

“Àquela que os deuses criou
Géia, a mãe das mães
Suplico a vós, ó Deusa
Entregue a Morte à Morte
Suplico a vós, ó Imortal
Receba a essência da Morte
Para que a Morte não volte à vida
Deste que está em ti
Assim como seu corpo e sua alma”

Com esta prece, a Energia restante do corpo morto do Filho de Tânatos poderá ser vista escoando pelo solo e, em seguida, seu corpo sendo tragado pela terra. Basta que se faça tudo rápido e a prece seja recitada com determinação.

Filhos de Tânatos são, quase sempre, imagens sinistras e agem de maneira suspeita o tempo todo. Apreciam andar sozinhos parando Arautos da Morte para conversar. Portanto, da próxima vez que vir aquele homem de chapéu de feltro e luvas pretas falando com uma garotinha no balanço do parquinho às duas da manhã debaixo de chuva torrencial, saiba que aquele seu arrepio na espinha é perfeitamente justificável...

A Energia Da Morte

A energia da morte é enegrecida, fétida e horrível como um cadáver. Suas manifestações causam calafrios tenebrosos, seca folhas de árvores e tem a cor das asas mortas de uma mariposa.

Poderes Divinos

Vida emprestada: Ao toque, o Filho de Tânatos é capaz de drenar a Energia Vital de qualquer coisa que seja viva, aumentando a sua própria e fazendo seu alvo envelhecer à medida que sua Vitalidade é sorvida.

Toque de Tânatos: Com um toque, o Filho de Tânatos é capaz de deitar seu alvo em uma morte aparente. Para todos os efeitos, está morto: não respira, seu coração pára de bater, seu corpo esfria e a putrefação pode até mesmo ter início. A quase-morte tem seu fim depois de um prazo que varia de um a dez dias. Depois desse período, o indivíduo ressuscita, em meio a gritos e inspirações desesperadas. Uma sensação idêntica, em suma, à de nascer de novo.

Eutanásia: Sim, bem sei que eu disse anteriormente: “os Filhos de Tânatos não têm emoção, são corações de pedra, impassíveis, frios como um iceberg, e isso e aquilo, e aquilo outro”. Tudo bem, eu sei exatamente o que disse, não preciso de ninguém falando pra mim o que acabei de dizer e também não preciso que me avisem: “olhe só, o que você acaba de dizer é totalmente contrário ao que foi escrito lá atrás...” Eu sei o que digo, sei o que disse e sei o que direi, já que viajo por caminhos que ninguém mais conhecerá. Não venham até mim com seus tolos conhecimentos limitados pelo tempo e pelo espaço! Posso ser velho, mas sou também jovem!! Posso, aliás, nem mesmo ter nascido!!! Sabem o que isso significa? Não, lhes digo! Vocês

NÃO sabem!!!! NÃO mesmo. Algum de vocês - respondam-me sinceramente, eu posso ouvir qualquer dia - já viu, por um acaso, um planeta inteiro unir-se para formar um coral que canta alegremente “the sun doesn’t shine here, our time is short, you know what I mean, white guy”? Aposto que não! E uma corrida de ornitorrincos adestrados em volta de um sistema solar de cento e oitenta planetas? Será que algum leitor destas páginas ama esse esporte e é capaz de ver quem? Eu pergunto e mesmo respondendo já afiado, posso ir até o Olimpo no instante exato em que os Deuses dormem sua primeira noite de sono em milênios... e posso simplesmente degolar Zeus! Eu... Eu posso! Vêem? Podem ter uma idéia agora? Não? Então sejamos mais claros, porque algo que todas as raças entendem é aquilo que ameaça sua segurança pessoal: se acham que Zeus morto não lhes afeta, eu digo que posso (e posso mesmo!) andar agora mesmo até ali, até aquele pequeno botão vermelho - olhe para ele, tão protegido e intocado - e posso apertá-lo, porque conheço o código. E sabem sobre o que estou falando? Tolos! Falo sobre a destruição em massa! Não enfureçam-me, sei o que digo!

Eutanásia é um poder que funciona da seguinte forma: com um simples toque, um Filho de Tânatos é capaz de garantir, para um moribundo, uma morte tranquila e livre de dor. A morte será para tal pessoa, o momento mais feliz de sua vida. E eles podem fazê-lo mesmo que eu tenha dito lá atrás em algum lugar que um Filho de Tânatos não se importa. Inimigos feridos o bastante podem ser mortos com um toque com este poder. Obviamente alguns Detentores discordam deste último uso, já que seus odiados adversários morrem agradecendo e com um incrível sorriso nos lábios...

O Batismo

Para um Filho de Tânatos é essencial entender que a morte nada mais é do que seu pai, alguém para o qual eles podem voltar sempre que quiserem. Nada além disso. Para este propósito Tânatos faz com que seus Filhos sejam batizados revivendo sua próprias mortes muitas e muitas vezes, uma após a outra, como acordar de um pesadelo e descobrir que ainda está sonhando. Cuspir terra de cemitério alguns milhares de vezes geralmente é o bastante para forjar um Filho de Tânatos padrão.

Últimas Considerações

Os Filhos de Tânatos são donos da capacidade de ver os Caçadores da Almas, os conhecidos Arautos da Morte, aonde quer que eles estejam, em sua formas verdadeiras. Novatos que encaram um cachorro por alguns minutos e depois correm desesperados não são raros. O que ele na verdade está observando é uma criatura de sombras mortas com uma foice na mão então não é de se admirar.

Os Filhos de Nêmesis (os Detentores da Punição)

“Vamos queimar todos como fizemos antes. Vamos fazê-los arder para que tenham medo de nossa vingança sagrada. Somos filhos não de um deus, mas da Deusa, da Mãe divina da vingança, daquela que leva a justiça e a punição. Somos o júri, o juiz e a força de todos os que blasfemam. Se me vir lutando, imaginará que jamais o apocalipse esteve tão próximo. Temará até mesmo respirar o mesmo ar que eu, mas não terá nada a temer se fôr digno do respeito de nossa mãe. Isso posso jurar e minha palavra não poderá ser quebrada ainda que mil deuses coloquem seus peitos contra ela. Porque ao mundo basta que eu coloque o meu.”

Nêmesis - a Punição

Nêmesis faz o mais delicioso chá de boldo que jamais experimentei. É uma divindade forte e imperativa. Sua palavra possui peso incrível no Círculo da Neutralidade.

Nêmesis é alta, de cabelos ondulados muito longos. Tem garras longas e afiadas, que pinta de cor-de-rosa. Costuma adornar a cabeça com um belo diadema prateado. Usa trajes metálicos e capas imensas, de tecidos finos. Carrega nas costas seu arco e sua aljava cheia de setas dentro. É grossa às vezes, principalmente se você lhe fizer perguntas estúpidas.

Pouco antes de criar seu primeiro Detentor da Idade de Ferro, Nêmesis ergueu um palácio de aço com as próprias mãos. Quando teve que ir para a Gênese, levou o palácio consigo em uma de suas bolsas. Não mais soube dizer onde o guardou e conseqüentemente não foi capaz de reconstruí-lo na nova dimensão. Por isso é hóspede atualmente de Tânatos, até que se lembre onde guardou seu palácio. Ela pretende comemorar no dia deste acontecimento, dando uma festa no Olimpo neutro.

Surgem Os Templários

Nêmesis, a Deusa que trazia punição dolorosa para os pecadores, recebeu o direito de criar seus Detentores, pois também guardava fúria consigo. Assim que pôde, resguardou-se e iniciou seu trabalho.

Não havia Justiça que não merecesse punição. E para que alguém fosse punido, era necessária sabedoria para julgar, era preciso justiça. E Nêmesis criaria os juízes divinos. Os que jamais iriam errar ou dar falsos veredictos.

A lenda diz: a Deusa fez seus filhos em argila e deu-lhes vida tocando-lhes com ferro em brasa. Para eles reservou três pedidos. Estes seriam prontamente atendidos, servindo como teste. Se usassem com sabedoria tal dádiva, ganhariam o direito de permanecerem vivos. Os nomes dos primeiros eram Caim e Abel. E Nêmesis começou o teste por Abel.

Disse ele:

- Quero que haja paz - E houve paz.
- Quero que meu irmão seja livre para decidir entre paz e guerra - E Caim foi livre.
- Quero que tenhamos o poder de escolher entre o certo e o errado - E assim o foi.

Caim queria viver. Então disse, por sua vez.

- Quero que a paz seja quebrada. - E desfêz-se a paz.
- Quero que a decisão entre o que é certo e o que é errado seja minha apenas - E Nêmesis concedeu a decisão à ele.

Faltava ainda um último desejo e Caim, após ponderar um bocado, declarou, sabiamente:

- E quero que meu irmão morra de maneira a não mais voltar à vida.

Morreu Abel e Caim ganhou, astuciosamente, o direito de viver e gerar filhos.

Há facções de Filhos de Nêmesis que consideram maldita esta versão e acreditam que sua Mãe, ao ouvir a declaração mordaz do amaldiçoado Caim, matou-o fulminando com garras poderosas, punindo assim sua traição e dando a vida à Abel.

Características

Os Filhos de Nêmesis são obstinados. Nada pode dissuadí-los de sua ânsia por impôr a justiça e o equilíbrio. Por considerá-los o Juíz e o Júri, Nêmesis impôs às Erínias por meio de vontade de ferro que jamais punisse um filho seu e assim vem sendo através dos séculos. Por sua imunidade à Harmátias, os Filhos de Nêmesis são frequentemente temidos, já que esta trata-se, obviamente, de uma grande vantagem.

Para equilibrar a dádiva que lhes concebeu sua mãe, Nêmesis proclamou que cada Filho seu que nascesse, estaria fadado a carregar uma desgraça para o resto de sua existência. As desgraças dos Filhos de Nêmesis são espécies de maldições que os perseguem para todo o sempre, sendo que somente perante um ato de muita fé pela Deusa pode ser estirpada tal maldição. Normalmente Nêmesis aparece em sonhos ou visões durante transes, para mostrar a seus Filhos o que deve ser feito como prova de fé inconteste. Eu jamais vi em toda minha vida uma desgraça exatamente igual a outra. Eram todas coisas dos tipos: vozes de amigos mortos, visões de demônios, dores inexplicáveis, paralisias súbitas e temporárias, doenças inconvenientes e incuráveis, alergias, acessos de loucura...

A obstinação dos Filhos de Nêmesis é lendária. Falam com incrível veemência. Quase todas as suas sílabas são tônicas e se suas palavras tiverem de ser escritas, é necessário grifar todas elas. Parecem um bocado com fanáticos religiosos. Nenhum outro Detentor cita tanto o nome de seu Deus quanto eles.

Os Filhos de Nêmesis, como um todo, são considerados fracos porque estão divididos em duas facções com versões diferentes do dia de sua criação. Estas facções odeiam-se mutuamente e são inimigas dentro da própria Neutralidade.

Os Seguidores de Caim acreditam que Caim foi o Primeiro, o Filho criado pelas mãos de Nêmesis e que a lenda de sua criação está correta. Estes apreciam guerras sangrentas de maneira muito particular e acreditam na vingança.

Os Seguidores de Abel crêem em uma versão diferente de sua criação, na qual Nêmesis considera traição o ato de Caim e mata-o, concedendo a vida à Abel. Os Seguidores de Abel são de rígidos modos e adotaram a perseguição à todo o tipo de traição como sua filosofia de vida.

As facções são perfeitamente capazes de não chacinarem-se mutuamente se suas versões individuais da Lenda não forem lembradas. Elas não são facções organizadas. Cada Filho de Nêmesis acredita no que quiser sem ter que, para isso, fazer nenhuma carteirinha ou associar-se a um Clube dos Adoradores de Caim, por exemplo.

A Energia Da Punição

É uma luz cor-de-rosa que parece ser bastante dolorida mesmo que você não seja atacado. Quando se manifesta, o Filho de Nêmesis causa pequenas oscilações de humor em todos em um raio de dez ou vinte metros.

Poderes Divinos

As Garras de Deus: Pode ser usado apenas quando o Filho de Nêmesis foi ofendido há poucos segundos. Brotam dos dedos do punidor filetes curtos de luz semelhantes a garras curvas. O executor escolhe um alvo e as garras irão perseguí-lo incessantemente, até atingí-lo e atravessar sua carne contínuas vezes, ignorando armaduras ou quaisquer outras proteções. A imagem da vítima não difere de uma peneira no final das contas, a não ser pelo aspecto de carvão em brasa adquirido...

É verdade o que dizem, que as Garras de Deus desmancham-se no ar se, após a perseguição ser iniciada, o alvo implorar por misericórdia eloquentemente de joelhos e com as mãos estendidas aos céus. Cá entre nós, eu jamais cheguei a presenciar alguém que tivesse uma eloquência suficientemente rápida para fazê-lo a tempo de salvar a própria vida...

A Dádiva de Abel: “Que haja Paz”, foi o que disse Abel. Assim como o Primeiro, os Filhos de Nêmesis têm o poder de, por meio de palavras de conforto, instaurar a paz em uma área. Todos os seres

viventes que ali se encontram, sentem-se em um estado de equilíbrio e vêem esvaír de seus corações toda a ira como quem tem extraído subitamente o veneno de uma serpente. Atividades bélicas são cessadas até que haja um novo motivo para a guerra. O menor efeito possível para a Dádiva de Abel, quando usada em campo de combate, é uma hesitação prolongada antes de todos os ataques. Faz-se uma trégua na maioria das vezes. Por meio de auto-controle, alguns Detentores são capazes de ignorar este “encanto”, principalmente os Filhos de Zeus e de Atena. Perceptivelmente, as mulheres são mais bem-sucedidas, de maneira geral, ao executar a Dádiva de Abel. Habilidades de oratória adicionam também mais chances de sucesso.

A Dádiva de Caim: “Quero que a paz seja desfeita” - Disse Caim. Assim como o Segundo, os Filhos de Nêmesis podem enfurecer, ao invés de promover a união. Desta vez, ao invés de promessas de paz, o que temos é uma porção de bravios gritos de guerra. Os combates em andamento tornam-se ainda mais sangrentos. Todos os seres da Área tornam-se tendenciosos e irritadiços. Este poder é bastante empregado para deixar ainda mais furioso um inimigo, com a intenção de fazê-lo perder a concentração e o discernimento. Adversários destituídos de razão são mais fáceis de combater.

A Dádiva de Caim compensa a de Abel e uma pode anular a outra, muito embora ambas tenham efeitos apenas temporários, que acabam por desfazer-se progressivamente. Os Filhos de Atena são muito pouco sensíveis à este segundo poder.

Crucifixo: O crucifixo é um símbolo de poder para um Filho de Nêmesis. Se o Cruzado estiver de posse de um, é capaz de, ao empunhá-lo na direção do inimigo, força-lo a cair de joelhos, emocionado com o entendimento sobre a beleza de Nêmesis ou apenas deitá-lo por terra como se o pobre tivesse recebido um soco no estômago, sem que escudos ou armaduras influenciem de forma alguma. Isso não costuma ferir a vítima, mas pode arremessá-la bem longe, causar uma dor horrível e até fazê-la cuspir sangue em alguns casos.

O Flagelo de Cristo: Se alguém derramou sangue alheio nas últimas horas, o Filho de Nêmesis pode puní-lo com este poder. Erguendo suas mãos aos céus, ele roga pelo Flagelo de Cristo e a vítima é presa por forças invisíveis em uma parede próxima. Seus pulsos e pés são perfurados e sua fronte sangra como se recebesse uma coroa de espinhos. Chibatadas profundas são sentidas em suas costas e seu peito explode em dor, como se uma lança o houvesse atravessado. Logo após, o ser castigado cai, ferido por todos os flagelos que ecoaram por dois milênios, de Cristo até este pecador. Apenas um Flagelo de Cristo pode ser rogado para cada transgressor. Normalmente o simbolismo desse poder esgota psicologicamente a vítima.

O Batismo

Um antigo poeta de sanidade perfeitamente questionável disse-me uma vez que utilizou-se de um alucinógeno estranho e andou até a Gênese atravessando um lago de leite. Lá ele acompanhou o que disse ser “um ser de luz (Daímone) instruindo uma jovem aluna cristã (Escolhida Filha de Nêmesis) a sobreviver às tentações demoníacas (‘Batismo’ está bom)”

“Os juncos quebraram à sua passagem e à de outro ser, este feito de luz, mas translúcido como um copo. O ser de luz disse à garota: ‘Este é seu teste. E ele é um teste de fé. Três vozes irão com você através da floresta. Uma da Deusa, outra do Maldito e a terceira do Sagrado. Ouça sempre à voz da Deusa. Decida você qual das duas outras é o Sagrado e siga também seus conselhos. Mas tenha cuidado, pois o Maldito pode parecer sagrado. Deverá ainda ouvir ao Sagrado ainda que pareça maldito. Este é o ponto mais negro da floresta, ainda há um vale depois daqui e depois do vale, um abismo de queda mortal, que é seu destino.

Deixada sozinha, a aluna caminhou pela floresta até se perder e chorar. Não tinha ainda ouvido voz alguma, quando a primeira delas disse: ‘Levante-se e caminhe’. E como era uma voz muito bela, ela caminhou novamente, dizendo para si mesma que era a Deusa. ‘Limpe suas lágrimas’, disse uma voz horrorosa, um pedaço de cetim rasgando-se. Era para ela o Maldito, mas as lágrimas precisavam ser limpas. Era, portanto, o Sagrado fazendo-se de Maldito para testá-la. Ou talvez fosse o Maldito querendo

cativá-la. De qualquer forma não acreditou na segunda voz. Ainda assim limpou as lágrimas. ‘Beba da água à frente’, disse sua Deusa. Ela passou pelo espinheiro sem um único arranhão e viu que era divino. Ali atrás achou água limpa e com ela encheu a boca. Uma terceira voz, que parecia com a de qualquer um dos muitos rapazes do vilarejo, disse-lhe neste instante: ‘cuspa fora a água ou cairá morta!’ assustada, regurgitou a água e sentou-se com os pés dentro da água para pensar. Seria este o Sagrado? Ou mesmo o Maldito dando um bom conselho? A Deusa podia não ser a Deusa. Este era um teste de fé e não há fé sem sacrifício. A Deusa privava-a do sacrifício ao afastar os espinhos e agora ao pedir para que matasse sua sede. Não. A Deusa não era a Deusa e sim o Maldito A única outra voz feminina que ali havia, ainda que muito feia, era a primeira delas. Esta era a Deusa. A terceira então era o Sagrado.

Sem sacrifício não há fé. A Aluna aprendera a voltaria para casa ao chegar aos pés do abismo de queda mortal. Mas a mesalina perdeu sua força e a Realidade clamou por meu corpo. Por sorte, aprendi uma lição com um anjo de luz e não a esquecerei jamais...”

Essa versão é confirmada por muitos Filhos de Nêmesis. Devemos, portanto, acreditar no poeta. Foi aqui que descobri também que estados alterados por drogas específicas, podem levar a mente humana à Genesis mas é claro que isso não vem ao caso neste contexto...

Últimas Considerações

Na época antiga dominada pelas cruzadas - as missões sangrentas para impôr a religião católica - ninguém sabia, mas mãos poderosas estavam por trás de tudo. Os Filhos de Nêmesis, por meio de inúmeras sociedades secretas, manipularam todo o curso da história durante este episódio. Muito deles, nas próprias fileiras dos templários, chacinando os infiéis. A maioria, entretanto, estava diretamente ligada aos altos escalões do poder religioso. Os Detentores da Punição são, por esse motivo, os mais bem informados a cerca das atividades da Aliança, que como sabemos, foi criada por cardeais desta época.

Os Filhos de Nêmesis possuem uma organização muito própria, sendo que há, entre eles, uma sub-religião, uma crença a mais, além de toda a mitologia sob a qual os Detentores vivem diariamente. O catolicismo é aceito pela maioria deles, mas de forma deturpada. Para os Filhos de Nêmesis, sua deusa é, na verdade, o Deus dos cristãos. A religião católica, para eles, é uma versão alterada da realidade. Realidade esta conhecida por eles. Acho que não é necessário dizer que tal ponto de vista causa perplexidade em muitos mortais e em incontáveis Detentores.

Os Filhos de Pã (ou Detentores da Energia Elementar da Terra)

*“A Terra fofa da floresta me falou que eles tinham cortado árvores. Três árvores. Aí eu tive que dizer umas verdades praqueles comedores de fumaça! E eu disse ‘Como é que funciona? Vocês decidem quem vive e quem morre? Vocês decidem quem é o melhor de todos e quem é o pior de todos? Vocês decidem o que é vivo e o que não é? O que é vivo pra você? Alguma coisa que te dê dinheiro e diga que foi um prazer negociar? Ah, senhor comedor de fumaça, eu posso te mostrar exatamente qual a diferença entre o que é vivo e o que não é: o vivo **fala** com você. Se você não ouve, não é vivo. Essa é a diferença.’*

Isso foi o que eu disse para ele. E Pã tocou três notas muito gostosas de se ouvir só para eu dançar junto com os espíritos da floresta. Mas o comedor de fumaça não ouviu nenhuma delas...”

Pã, Senhor Da natureza

Pã é um Deus muito novo. Foi inicialmente, Deus da Arcádia, região da Hélade. Mas com o advento da Idade de Ferro, foi condecorado por Tânatos e recebeu o título de Deus da Natureza e das coisas naturais, o que, de certa forma, não representou uma grande mudança.

Pã é forte e majestoso. Tem uma barbicha horrorosa escapando-lhe do queixo e um par de chifres retorcidos brotando da cabeça. Seu cabelo é encaracolado e feio. A pele é avermelhada e Pã tem patas e cauda de bode da cintura para baixo. Sei que pode parecer a descrição de uma criatura bem desagradável, mas Pã é muito comunicativo, toca flauta melhor que Apolo que é o Deus da música e conta piadas tão engraçadas que até mesmo um Filho de Tânatos rolaria pelo assoalho de tanto dar risada. Gosta de ser chamado de Árcade em nome dos velhos tempos. Ama tanto a natureza que inventou a Seleção Natural, a Evolução e a Adaptação dos Seres, só para o conforto dos seres vivos. Seu trono é o tronco oco de uma figueira carregada e que emana um cheiro delicioso de figos novos.

Surgem os Elementais Da Terra

Pã modelou uma Energia verde com folhas frescas e um pouco de barro. Jogou uma serpente venenosa em uma estrada. Aí ficou espreitando entre as pedras. Um homem passava e viu a serpente rastejando em sua direção. Imediatamente o homem olhou ao seu redor por uma pedra e assim que a encontrou, arremessou-a contra o animal. A pedra esmagou a cabeça da serpente e Pã ficou irado. Saltou de seu esconderijo e transformou o homem em uma serpente.

Pã colocou a serpente e a pedra debaixo do braço. Jogou um leão em uma estrada. Aí ficou espreitando entre as árvores. Um homem passava e viu o leão caminhando em sua direção. Imediatamente o homem sacou a espada de sua bainha. A espada furou o pescoço do leão e Pã ficou irado. Saltou de seu esconderijo e transformou o homem em um leão.

Pã colocou a serpente, a pedra, o leão e a espada debaixo do braço. Jogou um rinoceronte em uma estrada. Aí ficou espreitando atrás do arbusto. Um homem passava e viu o rinoceronte correndo em sua direção. Imediatamente o homem sacou de sua carabina. A carabina derrubou o rinoceronte e Pã ficou irado. Saltou de seu esconderijo e transformou o homem em um rinoceronte.

Pã colocou a serpente, a pedra, o leão, a espada, o rinoceronte e a carabina debaixo do braço. Jogou um gorila em uma estrada. Aí ficou espreitando em cima de uma noqueira. Um homem passava e viu o gorila sacudindo os braços em sua direção. Imediatamente o homem engatilhou seu revólver. O revólver perfurou o peito do gorila e Pã ficou irado. Saltou de seu esconderijo e transformou o homem em um gorila.

Pã colocou a serpente, a pedra, o leão, a espada, o rinoceronte, a carabina, o gorila e o revólver debaixo do braço. Jogou um crocodilo em uma estrada. Aí ficou espreitando no meio do capinzal. Um homem passava e viu o crocodilo abrindo a bocarra em sua direção. Imediatamente o homem ajustou a mira laser de seu rifle. O rifle matou o crocodilo e Pã ficou irado. Saltou de seu esconderijo e transformou o homem em um crocodilo.

Pã colocou a serpente, a pedra, o leão, a espada, o rinoceronte, a carabina, o gorila, o revólver, o crocodilo e o rifle debaixo do braço. Jogou um ...

E antes que eu chegue ao elefante, à girafa, à bazuca e a mais uma porção de coisas que Pã teve que carregar debaixo do braço, só quero que saibam que Pã criou seu Filho nesse dia.”

Características

Os Filhos da prole de Pã são sobreviventes em primeiro lugar. Podem encontrar alimento em lugares absurdos, com sua habilidade de conversar com os elementos naturais e pedi-los favores. Não se espante se vir um Filho de Pã perguntando a uma pedra “onde diabos ele pode beber água neste deserto”. Todos são animistas. E não duvide: às vezes a pedra responde, sussurando ao seu ouvido.

Amantes da natureza, detestam as cidades grandes e movimentadas que os mortais constróem, seus hábitos urbanos e meticulosos, sua vida programada. Sentem-se bem na selva, em meio às árvores, regatos, animais selvagens, com os quais conversam perfeitamente bem, imitando suas vozes. Amam a relva, o ar puro, úmido e quase verde das áreas naturais, principalmente aquelas sobre as quais o bicho-homem ainda não depositou sua maldição destrutiva. Aliás, os Filhos de Pã sempre procuram mostrar aos humanos que não vêm esta verdade, sua real importância.

De comportamento relativamente pacífico, apreciam todas as emoções que sentem e exalam sentimento por todos os poros. Quando em guerra, lutam com furor e empolgação. Costumam urrar ou imitar sons naturais aprendidos durante suas caminhadas pelas áreas selvagens.

As cidades são focos de maldade suprema para um Elemental da Terra. Eles irão sentir-se automaticamente desconfortáveis se pisarem em um “chão cinza” ou taparão os ouvidos se escutarem um ronco de motor de carro, o qual costumam chamar de “fera metálica”. Eles têm um linguajar simples, adquirido durante seu batismo. É agradável conversar com um Filho de Pã. Eles são muito sinceros, quase impossibilitados de mentir. Coisas que normalmente limitam as palavras de alguém com intelecto apropriadamente construído, como sexo, por exemplo, são discutidos de maneira simplória e descontraídas por eles (“Sexo? Acasalamento, você quer dizer?”). Ah, sim, claro que também pode ser extremamente constrangedor conversar com estes Detentores...

A Energia Elemental Da Terra

É de um verde escuro esquisito. Quando se manifesta, sua energia exala aroma doce de flores campestres e pequenos animais silvestres podem segui-lo pelas florestas ou para fora delas.

Poderes Elementais

Via Corpus (Gueiamorphia) – Os três principais efeitos de Gueiamorphia simulam as características da terra:

Imunidade – as forças da natureza não modificam a pedra. Da mesma forma, um Filho de Pã usando Gueiamorphia pode tornar a si próprio ou a outro ser vivo próximo inalterável perante chuva, neve, ventos, fogo e quaisquer provações naturais. O fogo de um Filho de Prometeu, no entanto, pode ferir um Filho de Pã, assim como os ventos de um Filho de Bóreas podem arrancá-lo do chão.

Densidade – Os Filhos de Pã ampliam a densidade de organismos vivos apenas olhando para eles.

Resistência – transforma a epiderme de um Detentor ou de um alvo vivo em uma armadura de rocha. Alguns Filhos de Pã conseguem criar armaduras com motivos estéticos bastante interessantes.

Via Álgis

Criar Espinhos (A Ira da Rosa, como os Filhos de Pã gostam de chamar...) – Os Filhos de Pa podem tornar qualquer objeto desagradável ao toque. É irriante e desconfortável. O efeito perdura por anos.

Empalamento – Lanças de pedra brotam do chão a um comando de um Filho de Pã.

A Grande Espada – Se quebrada, se reconstrói, os ferimentos que causa sempre deixam cicatrizes, sua lâmina corta até mesmo o diamante. Nascida de um terremoto, furioso como um parto de dor indescritível da mãe Géia, uma espada de formato rústico enrolada em cipós e farpas. A Grande Espada (assim chamada

pelos Filhos de Pã) foi a descoberta ao fim da via Álgis, presente da Mãe Terra e aos seus Filhos e símbolo do imenso poder que ela representa.

Via Gueas

Prisão – Prende um alvo ao solo com força inabalável por meio de grilhões de pedra.

Terremoto – de até sete pontos na escala richter. E numa área de até um quilômetro de raio.

Protesto de Géia – Qualquer objeto considerado “brilhante invenção da magnífica mente humana e fantástico progresso tecnológico” deixa de funcionar, ou quebra, ou explode em milhões de pedacinhos em um raio de até cinquenta metros. Coisas como televisões, geladeiras, computadores, lâmpadas elétricas e até alavancas, roldanas e engrenagens.

Os Filhos de Pã têm o dom natural de ouvir e falar com as ninfas, sátiros e animais e de serem entendidos por eles.

Batismo

Os Filhos de Pã são levados a distanciar-se de seus pais ainda muito jovens, quando estiverem menos preparados. Por meio de uma maldição Daímone, o futuro Detentor passa a ter uma existência “fantasma”. Perdido, sem poder contrar com a proteção de seus genitores, terá que sobreviver. Esquecendo-se deliberadamente do fato de ser uma criança. Sob efeito da maldição, que durará muitos anos, o Filho de Pã não será notado por ninguém. Impossível chamar a atenção de qualquer ser que não seja um Oráculo. Todos ignorarão sua presença ainda que ele tente gritar ou bater em alguém. Em áreas verdes, por outro lado, será percebido e acolhido de imediato por todas as criaturas que ali vivem. Muitos enlouquecem e morrem ou viram mendigos insanos, sem poderes e com mais conhecimento sobre os deuses do que suas mentes podem suportar. A única salvação é encontrar um lugar no qual o verde ainda seja a cor predominante. Talvez seja este o motivo pelo qual todos os Filhos de Pã sejam escolhidos nas cidades. Sua provação é voltar para casa. O que não é nada fácil quando todos ignoram você e o bosque mais próximo está a duzentos quilômetros dali.

Últimas Considerações

Alguns Detentores defendem a hipótese de que Mahatma Gandhi foi um Filho de Pã e isso explicaria sua filosofia. Eu posso, no entanto, tirar esta dúvida de seus corações e afirmar com toda a certeza que isso não é verdadeiro. O Caipora das lendas brasileiras, por outro lado, era um Filho de Pã indígena de nome Poia-Já-Polú, que nada significa em língua alguma. O Caipora era um exemplar particularmente maligno de Elemental da Terra, que apreciava punir maquiavelicamente os caçadores com um uso bastante criativo (embora sarcástico) de seus poderes.

Os Filhos de Hipnos (os Detentores da Energia das Ilusões)

“Andei pelos campos e dancei com fadas. Depois senti fome e almocei em um restaurante chinês com uma família bastante simpática de leões marinhos. Percebi que meu dia podia ser muito entediante se eu não fizesse algo. Então eu pendurei-me no cordão de prata e vim até a Morada para avisar do ataque inimigo. Lutei ao lado de meus irmãos e até apresentei Glaos Rhodalyn à guénos, mas não se importaram muito. Sei que ele não é um corvo muito vivo porque o encontrei atropelado na estrada para Tummerville, mas isso não é jeito de se tratar um pássaro esmagado. Afinal ele era meu hóspede. Eles deviam, no mínimo, agir como a família urso e serem um pouco mais hospitaleiros com as coisas mortas que nos visitam de vez em quando.”

Hipnos, A Senhora Dos Sonhos

Na Ilha de Lemnos vive Hipnos, uma Deusa muito bonita, com rosto de neve e mãos de bambu. Hipnos veste peles de foca e costuma dizer que isso não é um ato de violência ambiental porque ela tem seu próprio pomar de focas e se ela quiser colhê-las, ninguém tem nada a ver com isso. Não haverá extinção porque chove bastante em Lemnos. Pronto. A natureza está feliz com Hipnos.

Na realidade Hipnos dorme eternamente em um quarto a ela cedido por Tânatos no Olimpo Neutro e seus sonhos eternos criaram a Ilha de Lemnos e uma imagem sua acordada, só para receber as visitas. A Deusa que dorme nada tem de especial. Apenas que ela ronca de vez em quando. Mas a Hipnos desperta e sua ilha de sonhos... Esta é especial. Apenas em sonhos pode-se alcançá-la, em seu palácio de bolhas de sabão e lanças de bronze. Seu trono é uma miscelânea de objetos domésticos emaranhados. Encontra-se ali desde desentupidores de pia até caixinhas de bijouterias. Milhares de sonhadores visitam-na todas as noites e ela está sempre feliz em recebê-los.

Surgem Os Mestres Da Ilusão

Hipnos sentou-se no alto da Colina dos Uivos Cegos e dali podia ver toda a Ilha de Lemnos. Decidiu que queria tocar flauta e uma flauta doce brotou em uma árvore perto de si. Ela a colheu e viu que era mesmo uma flauta doce. Mais doce que caramelo e chocolate e açúcar e mel de abelhas feitas de mel. E ela tocou notas amargas com a flauta doce para ver como sairia. Não houve jeito. As notas saíram muito doces, mais do que se tivessem sido tocadas por todos os Arautos Universais da Música corrigindo-se mutuamente. Até doía a garganta de tanta doçura. Era a única coisa quase tão doce quanto o néctar. Aí Hipnos tentou tocar uma nota doce. E em um ponto distante do Universo, a coisa mais amarga de toda a Existência, que era a morte do Deus da Bondade Dentro dos Anjos e Coisas Vivas, ficou tão doce que tudo em volta do caixão do Deus da Bondade Dentro dos Anjos e das Coisas Vivas transformou-se em algodão-doce mais doce que o melhor néctar.

Hipnos então preparou-se para tocar a mais doce nota que conseguisse tirar da flauta. Colocou seus delicados lábios em volta do bocal da flauta e soprou delicadamente. Até seu franzir de sobrancelhas era doce como melado. Quando a nota ondulou e reboou pra fora dos furinhos, alcançou esferas de existência que ainda não existiam e tiveram que ser criadas apenas para que fosse possível existir algo tão doce. O algodão doce em volta do caixão do Deus da Bondade Dentro dos Anjos e das Coisas Vivas parecia amargo como fel perto da nova nota. Todas as crianças que estavam sonhando foram para o hospital com dor de barriga. E Hipnos pensou: “Nem mesmo o sonho do estômago de uma criança aguenta esta nota! Acho que essa é a coisa mais doce do mundo!”

Veza por outra, Hipnos ainda senta-se no cume da Colina dos Uivos Cegos e espera que nasça uma flauta ainda mais doce. Ela quer saber o que aconteceria se Apolo, que é o Deus da música a tocasse o mais doce que pudesse.

Hipnos acredita que a Eternidade explodiria em açúcar.

Características

Os Filhos de Hipnos são envoltos em ilusão. Perdidos para sempre em sua casa de espelhos particular, mal conseguem divisar a realidade da fantasia. Colocam-se no lugar de personagens fictícios, passam tardes inteiras conversando com ilusões que eles próprios criam ou aproveitam o luar para correr com lobos ilusórios. São guerreiros que lutam em meio a mundos próprios à sua volta. Ser um Filho de Hipnos deve ser a experiência mais estranha que a Realidade jamais proporcionou a nenhum outro ser.

Os Guerreiros dos Sonhos podem desligar-se de seu mundo de ilusão se quiserem, mas a vida torna-se muito, mas muito maçante mesmo sem, esse tempero e dizem as más línguas que um Filho de Hipnos morre se não sonhar acordado pelo menos uma vez por dia.

Em seu mundo, os amigos e membros de guénos são vistos como criaturas muito agradáveis, ou como guerreiros fortes e invencíveis, dependendo da idéia que ele tiver a respeito de cada um deles. O Oráculo pode ser visto como uma coruja, um poço dos desejos ou um super-computador de galáxias distantes. Os inimigos são associados a imagens menos saudáveis, como monstros, demônios, leões famintos, crocodilos, fantasmas, soldados do mal em armaduras negras... Filhos de Hipnos mudam o nome de todas as pessoas que encontram, dando a elas nomes de suas formas ilusórias. Assim, um Filho de Pã pode ser chamado de “Colibri”, um Filho de Nêmesis pode receber o apelido de “Poderoso Cardeal” e um iniciado pode passar pela provação de ter um Detentor se dirigindo a ele como “Senhor Sinatra”.

Quando a situação exige eles podem ser pessoas bem normais, cordiais e fiéis aos seus princípios, assim como sua mãe. A Senhorita Cara-de-Neve, não a que dorme e não se mexe nem para se despedir quando você está partindo.

A Energia Das Ilusões

É um espectro luminoso bem psicodélico, quase um Disco de Newton. Quando se manifesta, as pessoas ao seu redor sentem uma leve sonolência e um conforto muito apreciável.

Poderes Divinos

Criar Ilusão: Os Filhos de Hipnos podem criar ilusões a partir das mãos. Pode ser um ser vivo que se move e rosna alto ou uma arma grande e afiada que brilha em suas mãos para intimidar os adversários. Ou uma besta hedionda que apavora os que a vêem. A perfeição da ilusão depende do poder da mente do Detentor. Se tiverem tempo disponível, podem até mesmo fabricar odores ilusórios para sua imagem e torná-la tão realista que ela é capaz de interagir com o ambiente de maneiras sutis (um farfalhar das folhas de uma árvore, a dor de uma mordida...). Apenas as pessoas mais próximas vêem a ilusão, as que estão em um raio de pelo menos cinquenta metros. Ilusão é algo que não existe de fato, mas a mente a vê, a sente e sabe que ela está ali, portanto, a partir do momento que uma pessoa descobre que aquilo não é real, ela deixa de ser real para aquela pessoa particularmente.

Manipular Ilusão: este poder permite ao Filho de Hipnos manipular ilusões ao seu bel prazer. Com este poder, o filho dos deuses pode fazer com que suas ilusões se movimentem, falem, voem. Em suma, os Guerreiros de Hipnos dão o dom da vida às suas próprias ilusões (este poder se restringe às Ilusões do próprio filho divino) e usando tal poder, muitos Filhos de Hipnos-Cara-de-Neve já fizeram com que vítimas (e até alguns colegas desavisados) fugissem correndo dos campos de batalhas e das Moradas das guénos da qual faziam parte.

Detectar Ilusão: Com um estalar de dedos, o Filho de Hipnos é capaz de “desligar” todas as ilusões em um raio de um quilômetro, sejam elas suas criações ou não.

Manipular os Sonhos: Com o contato de suas mãos sobre a cabeça de sua vítima adormecida, o

Filho de Hipnos pode assistir aos sonhos de alguém e manipular o material do qual são feitos os sonhos, apagando, criando ou moldando. Se não houver sonhos naquele sono, ele pode fabricar um. O Filho de Hipnos não deve, no entanto, perder sua concentração ou então deixar de repousar suas mãos sobre a cabeça de seu alvo. Este poder funciona com todo e qualquer tipo de criatura existente, exceto com répteis, que não sonham.

O Presente de Morpheus: O Filho de Hipnos é capaz de, com o soprar de um punhado de areia nos olhos da vítima, inculcar nesta a dádiva do sono. A criatura afetada adormece agradavelmente, mas seu sono é leve e pode ser quebrado com ruídos pouco maiores que o quebrar de um copo.

Sonambulismo: Sussurrando no ouvido de um ser adormecido, o Filho de Hipnos pode dar uma ordem simples, com apenas uma palavra. O alvo não acorda enquanto não executar esta ordem, agindo como um sonâmbulo entorpecido. Normalmente a criatura acorda se a ordem fôr contra seus instintos, por isso as tentativas de Filhos de Hipnos de induzir inimigos a cometer suicídio não lograram êxito.

O Batismo

Hipnos queria mostrar aos seus Filhos o quão dura é a realidade e queria que isso fosse uma espécie de marca de ferro em brasa em suas almas. Por isso, assim que chega à Gênese, o escolhido é levado para campos repletos de todas as coisas das quais ele tem medo e ali recebe uma casa dentro da qual passará os próximos dias. Tudo é apavorante, feio e sem sentido. Tudo é injusto e tudo machuca nos campos e na casa. Os vizinhos não são pessoas boas e as únicas pessoas realmente boas que existem estão sempre longe demais, ou só aparecem na televisão. Ou não dão a mínima para ele. Ele não gosta das coisas por aqui e gostaria de se mudar e gostaria de ir para os campos ao lado que parecem ter coisas que não dão medo. Não há palhaços (ele sempre teve medo de palhaços), nem coisas disformes que rastejam para fora da pia ou dos poços artesianos. Ele queria saber coisas divertidas para fazer mas tem que ir dormir cedo porque às dez em ponto descem morcegos do céu e ele sempre teve medo de morcegos e até chorou quando um deles subiu em seu pé uma vez. Ele lavou o pé muitas e muitas vezes mas se sentiu sujo durante o dia todo. E ele só queria que fosse possível ir para os campos ao lado, mas o caminho para lá é cheio de morcegos e os palhaços param você para conversar e... e ele sempre teve medo de palhaços...

Últimas Considerações

Houve uma vez em que Hipnos decidiu dar aos seus Filhos uma dádiva maravilhosa. Ela disse que queria dar uma maçã para eles e decidiu que em algum momento da vida de cada um deles, um Dáimone deve buscá-la e entregar-lhe uma maçã deliciosa, como eles nunca comeram antes. A maçã nunca apodrece então alguns deles a guardam ou a colocam em uma moldura e se suas sementes são plantadas, nascem mexeriqueiras gêmeas.

Os Filhos de Hipnos sonham todas as noites e seus sonhos são sempre melhores que os dos outros. Se alguém dorme perto de um deles, pode sonhar com coisas maravilhosas também e até conhecer Hipnos- Cara-de-Neve pessoalmente.

Capítulo VI - O Bem

Preparação

Os deuses do Círculo do Bem começaram a criar os Detentores para a derradeira Idade que se aproximava. Será, provavelmente a última de todas as Idades, a derradeira chance de cada uma das Forças de conquistar os domínios da Infinitude. Depois que tudo estiver terminado não se sabe ao certo o que irá acontecer com as criações do Caos. Espera-se, no entanto, que todas as coisas voltem a sua origem. Que tudo volte a ser parte das três forças primordiais, de maneira que o ciclo se repita incessantemente, sem que haja, em tal processo, nenhuma espécie de ponto culminante. Vocês mortais, entretanto, são livres para acreditar no que quiserem, sem a opinião deste velho e cansado vidente...

O Círculo do Bem, pois, começou a remeter as Energias do Bem para a Terra e os Filhos Divinos do Círculo do Bem estariam por nascer. E o mundo nunca mais seria o mesmo depois que os novos Filhos dos deuses aqui abordassem para levar adiante sua eterna batalha.

Os Filhos de Zeus (os Detentores da Energia Branca ou Pérola)

“Irmãos, quero levar uma guerra, então preciso de poderosos soldados que estejam dispostos a dar seu sangue pelos Deuses! Afiem suas espadas e fechem suas viseiras sobre os olhos! Quero que bebam do vinho e que comam da carne, mas não se esqueçam que lá fora há inimigos jurados de nossos criadores! Hoje, cairão todos e minha águia devorará seus fígados fétidos! Minha espada corta até mesmo o vento e ela está apontada para o coração dos criminosos! Que os céus os ajudem a lutar com honra e abençoe as almas que lhes mandaremos ao cair da tarde!

Há um preço pela comida e pela bebida. Forrem seus estômagos, mas paguem com sangue, certos de que esta pode muito bem ser sua última ceia.

Podem terminar de engolir. Eu não quis apavorar ninguém...”

Zeus, O Senhor Do Olimpo

Zeus é um senhor barbudo e respeitável, com longos cabelos brancos. Age como um general ou coisa do gênero e está sempre dando ordens mesmo que não haja subordinados seus por perto. Sua voz é tão retumbante que mesmo que não haja entonação especial, todos os seres em um raio de dez metros têm a tendência de erguerem-se e prepararem-se para cumprir alguma ordem. Carrega um punhado de raios em uma das mãos e uma águia entediante está pousada eternamente em seu ombro. Vez por outra aquela coisa bicuda guincha estridentemente, assustando as visitas. Zeus não parece se importar de ter seu ombro usado como puleiro. Há muito tempo atrás a Águia saiu de seu ombro para punir Prometeu, comendo seu fígado por centenas de anos e assistindo sua agonia, mas desde que voltou da empreitada, a ave quase não dá amostras de vida inteligente e só faz engordar.

Zeus aprecia que lhe vejam exercendo autoridade, mas é um Deus hospitaleiro. E trata sua águia com quase mais ambrosia e néctar do que ela é capaz de ingerir. Tem um trono de mármore muito certo e reto e usa uma coroa de prata sobre a cabeça.

Surgem Os Guerreiros De Zeus

A argila estava ali, inerte, esparramada completamente. Era um bom lugar. Se não chovesse, poderia ficar ali durante bastante tempo ainda e seria um tempo agradável. Estalou satisfeita e preparou-se para estar. Apenas estar.

Repentinamente, no entanto, Hermes surgiu, correndo em suas sandálias aladas. E ele disse: “Argila, Zeus ordena que você tome forma e seja algo humano.” Preocupada, a poça de argila desencostou da terra e descolou, erguendo-se rápido. Ela tomou forma humana e perguntou, sentindo-se honrada: “O que haverá agora? Há tempos, Prometeu mandou-me tomar forma humana e surgiu o Detentor. Zeus quer mais um Detentor andando na Terra?” Hermes, o mensageiro riu-se com a inocência que a argila tinha em si e sacudiu a cabeça, respondendo: “Não, alteza argila! Como vossa excelência é inocente! Claro que Zeus não quer mais um Detentor qualquer deixando pegadas nas areias da Terra! Como rei, nosso poderoso pai Zeus aprende não apenas com seus erros, mas também com os erros dos outros. Prometeu fez algo engraçado ao dar a idéia para a forma dos Detentores, ao sugerir que eles tivessem dois braços, duas pernas, uma cabeça, como nós, os Deuses. Foi uma idéia interessante e todos os outros aderiram à ela, exceto Equidna, que achou ser capaz de fazer melhor. Ela nem mesmo usou sua majestade, dona argila. Apenas criou ao acaso. Mas Zeus quer mais que isso. Ele quer um tipo novo de Detentor. Vai chamá-lo de Detentor Real. Vai ser seu filho. O que vai para a guerra. Tome logo forma, pois nosso rei quer apresentar seu Filho para a côrte.” A argila hesitou...”Ora, mas se eu tornar-me um Detentor e Zeus der-me vida, eu serei como o Primeiro, como o molde de Prometeu! Qual será a diferença?” Hermes pensou um pouco. Não sabia responder à isso, mas tinha que satisfazer a curiosidade da argila para que ela pudesse tomar forma de maneira despreocupada e perfeita. Então disse de improviso: “Ah, sim. Lembro-me agora. Zeus disse que se o trabalho ficasse tão mal-feito quanto o foi para Prometeu, vai moldar sua alteza para sempre na forma de um crustáceo horrível. Foi o que disse Zeus.”

“Certo, está certo, disse a argila, levemente apavorada. Eu admito que meu humor não era dos melhores no dia em que moldei o Primeiro. Assim está bom?”

O primeiro Filho de Zeus foi mesmo muito impressionante.

Características

Como se guiados por um senso de dever comum para com todo o propósito do Círculo do Bem, os Filhos de Zeus batalharam durante toda a sua história, como líderes ou curandeiros.

Os anos passam e cada vez mais o poder dos Filhos de Zeus parece se estender em direção às estrelas. Suas palavras são portentosas, imperativas. Eles preocupam-se com seus companheiros como se fossem partes de seu corpo, mas não abandonam a rigidez de seus atos, a fúria de suas ordens.

De espírito nobre e sangue azul, de força psicológica e de equilíbrio branco correndo em volta de si, tais Detentores investem com força e resguardam-se com honra. Costuma-se ver um Filho de Zeus como um exemplo de perfeição, como um homem em impecável equilíbrio, incapaz de errar ou de falhar em seus propósitos. Como se todos fossem reis, coroados e orgulhosos de seu pai. Como soldados de ferro, de vontade inquestionável, de ações grandiosas, verdadeiros exemplos a serem seguidos. Têm-se a impressão que basta andar à sombra de um Filho de Zeus para que se tenha uma vida plena e correta.

Como Deuses que desceram à Terra para nos ensinar a perfeição, a guerra e a liderança. Para nos ensinar como acreditar no Círculo do Bem e em sua filosofia circular e isenta de defeitos. Para nos ensinar como viver e nos mostrar os defeitos cancerosos de nossas existências.

Em suma, para nos apavorar, nos inferiorizar e nos submeter à sua inquestionável monarquia branca.

A Energia Branca

Ela é branca, feroz e grande em muitos sentidos que não compreenderemos. Quando se manifesta, cobre o Detentor com uma aura brana reluzente de intimidação e superioridade, como a aura que envolve uma entidade divina.

Poderes Divinos

Cura: Os Filhos de Zeus conhecem o segredo da cura de ferimentos. Com diferentes formas de tocar um corpo, eles podem estancar sangramentos, fechar cortes, soldar ossos, trazer consciência, retirar venenos, arrancar doenças e transformar a dor lancinante em dor suportável. Qualquer ferimento pode ser curado se houver tempo disponível. Obviamente, ferimentos mais graves necessitam de mais tempo de tratamento. Paradoxalmente, os Filhos de Zeus ainda não descobriram o segredo de curar a si próprios nem de acabar com as cicatrizes.

Vida: Um Filho de Zeus pode, com um grito muito forte, ordenar que um Detentor morto recentemente volte à vida se um Arauto de Tânatos ainda não tiver coletado sua alma. O Detentor estará ainda sob os efeitos entorpecentes da morte, mas isso pode ser **curado**. Para todos os efeitos, no entanto, o guerreiro ressuscitado ainda está morto e deve receber os ritos fúnebres o mais rápido quanto possível, para que sua alma descanse em paz.

A Palavra: Com uma voz de trovão, os Filhos de Zeus são capazes de submeter seus inimigos à sua realeza. Todos aqueles a quem o Filho dos Deuses dirigir sua palavra sagrada, com voz trovejante, ficarão inertes, com a mente em frangalhos, incapazes de agir de maneira conexa. A ação mais complexa possível para esses é dar correr aos tropeções para algum lugar não definido. O efeito dura de um a dez segundos.

O Relâmpago de Zeus: O Filho de Zeus é capaz de evocar um poderoso relâmpago que risca os céus e atinge seu peito, ferindo profundamente e lhe carregando com mais Energia. O Guerreiro Branco, após atingido com o Relâmpago de Zeus, pode dispender o quanto de Energia lhe aprouver, sem que seu nível

abaixe ou oscile. O efeito chega a durar até um minuto em algumas ocasiões.

A Águia: Este é o poder que permite aos Filhos de Zeus dar o dom de comer fígados para uma águia. A águia torna-se muito feroz, mas só ataca quando ordenada pelo Filho de Zeus que lhe concedeu o dom. A ave não obedecerá a nenhum outro comando e, quando não está sendo usada como arma, conserva suas características normais, sendo independente e levando sua vida como sempre fez. Mas sempre que o Guerreiro Branco ordenar, ela o ouvirá, não importando a distância, e rasgará os céus até alcançar o alvo apontado. Assim que chegar à vítima, a águia atacará seu fígado com fortes bicadas e não descansará enquanto não o devorar. Um mesmo Filho de Zeus pode colocar muitas águias sob seu comando.

Campo de Trégua: Através de um breve toque no chão o Filho de Zeus cria uma área de repulsão energética. O campo anti-energético pode variar de dois a dez metros de raio, partindo do Filho de Zeus. Todos dentro do campo anti-energético serão incapazes de realizar manobras, poderes, ou qualquer outra coisa que envolva Energia, nem mesmo a Aura, incluindo o próprio Filho de Zeus. Qualquer tentativa de usar manobras ou poderes, no entanto, irão consumir energia, mas não surtirão efeito. Ao invés disso, a Energia será drenada pelo solo. O Filho de Zeus deve manter contato com o chão, (seja ele através das mãos, pés ou qualquer outra parte do corpo) caso contrário, o campo será desfeito.

O Batismo

Um Daímone apadrinha um Filho de Zeus assim que o leva para a Gênese e inicia com ele uma relação mestre-pupilo, ensinando-o muito de sua real natureza e levando-o para treinar seu corpo e espírito em locais perigosos. O Daímone costuma também mostrá-lo um pouco de seus poderes e treiná-lo combate com seu pupilo, assumindo para isso, uma forma menos grandiosa.

Fortalecer o espírito com um mestre Daímone é tarefa muito pior do que pode parecer. Muitos escolhidos morrem selvagememente durante o treinamento, que se parece bastante com o treinamento de um Detentor novato na guéno. Filhos de Zeus nascem para serem líderes, já com um treinamento, mesmo antes de se tornarem Detentores. Eles já vêm à Terra com o conhecimento de **todas** as manobras básicas.

Últimas considerações

Os Guerreiros Brancos são considerados indispensáveis por muitos Oráculos da atualidade. Além de seus poderes de cura, sua liderança e presença de espírito são elementos que se encaixam em uma Família como travas de segurança.

Gandhi era um Filho de Zeus.

Os Filhos de Atena (os Detentores da Energia Violeta)

*“Sou a máquina divina mais previamente calculada. Sou apenas mente, apenas exatidão. Não há nada redundante ou exagerado em mim. Tenho defeitos e qualidades e a lista mental de cada um deles. Falo sério, falo corretamente, falo com precisão. Ajo da mesma forma. Não corro jamais em círculos, não faço coisas sem sentido ou inúteis. Às vezes sei como vencer uma guerra. Às vezes sei o que pode nos fazer vencer. Se não pudermos vencer eu direi. Louvo Atena, porque é perfeita como Deusa. Porque faz apenas as coisas que necessitam ser feitas, as coisas que correm para a vitória. A sabedoria está entre nós e posso tocá-la como se fosse parte de meu corpo. Como se ela **pedisse** para que eu a toca-se. Se quero vencer e se meus irmãos precisam de mim, posso fazer virar realidade. Posso fazer muitas coisas virarem realidade, um concretizador de sonhos. Tenho orgulho de poder ser parte do que sou.”*

Atena, A Sabedoria Divina

Atena tem cabelos cor-de-abóbora, é firme, correta e decidida. É tão perfeita, tão exata... Parece que há nela apenas o suficiente para torná-la perfeita e nada além disso. Seus olhos são normais, ela sorri como uma mortal, ela tem hábitos mortais, ela borda e trabalha em metais e seus trabalhos são perfeitos, sem que precisem ser mais nada. Adora números e charadas e tem umas ótimas, do tipo que coloca sábios a rolarem em suas camas, febris, em busca de uma solução. Ela fala muito de seus filhos, da guerra, mas prefere falar de como os criou, dos cálculos que empregou, da raiva que a dominou quando perdeu no xadrez para o primeiro deles e como apagou seu primeiro filho e fez outro porque não havia gostado do resultado (Atena é uma péssima perdedora e simplesmente não aceita a idéia de que alguém a possa vencer no xadrez).

Atena verga sempre sua armadura de bronze, mas deixa o elmo no braço do sofá que é seu trono e a lança escorada em um canto da sala quadrada onde fica. Como acreditou que seria deveras tedioso passar a eternidade daquela forma, criou uma coruja com a qual conversar. A coruja é uma filósofa adepta de Nietzsche e uma das criaturas mais inteligentes que já conheci em toda a minha existência. Atena, por sua vez, me faz parecer ignorante, mas é complacente com minha ignorância e costuma rir de minhas piadas.

Surgem Os Detentores De Atena

Atena olhou para o céu. A rota de Plutão era perfeita, Saturno fazia sua parte, Marte parecia que tinha sido colocado em trilhos invisíveis, Mercúrio, a Terra, Vênus e Urano eram exemplos de exatidão. Apenas Netuno escapava um pouco de sua linha, fazendo toda a fila parecer desajeitada, mas haveria de servir. Fez uma anotação mental: “Parar de ser tão perfeccionista. Isso chateia as pessoas”.

Atena pegou uma folha de papel e fez uns riscos com um lápis carvão. Colocou sobre uma prancheta e fez mais riscos, umas linhas esquisitas, alguns símbolos indecifráveis e palavras técnicas. Corrigiu um acento, refez um cálculo e teve que riscar em cima de uma linha. Mordeu o lápis, pensativa e depois percebeu que estava ficando lenta e sem jeito para essas coisas. Preparou uma xícara de néctar e embrulhou um pedacinho de ambrosia. Quase comeu o lápis carvão e quase ajeitou o pacote com ambrosia atrás da orelha. Fez uma nota mental: “Prestar mais atenção nas coisas. Estou distraída como uma velha.” Mordeu a ambrosia e fez três círculos imensos no papel com o lápis. Desenhou uma silhoueta humana sobre essas figuras geométricas. Olhou e não se contentou. Encheu a boca com néctar com tanta afobação que uma gota pingou sobre a prancheta. Limpou a sujeira com o dedo indicador. Amassou o papel que estava respingado bem na parte que tinha um símbolo pequeno. Jogou a bolinha de papel em um cesto e hesitou. Fez uma nota mental: “Tomar mais cuidado. Néctar mancha.” Reescreveu todos os rios, números, símbolos, círculos e a silhoueta humana em um outro papel.

E Atena disse, quando, com as mãos na cintura se sentiu pronta e segura de seus cálculos: “Tudo bem. Pode nascer agora.” Não houve resposta. Contrariada, aproximou-se e fez uma nota mental: “Ser mais educada. Até mesmo as coisas que ainda não existem exigem etiqueta.” Respirou fundo e repetiu, mais gentil: “Eu aprontei tudo. Se quiser esperar Netuno, tudo bem, mas são apenas zero vírgula zero, zero, dois graus e eu, se fosse você, não seria tão perfeccionista. Isso... ähn.. Chateia as pessoas.” A silhoueta saltou para fora

do papel, pronta para muitas coisas.

Atena sorriu. Por fim, acomodou a ambrosia atrás da orelha e mordeu o lápis carvão, fazendo uma careta horrível e cuspidando na prancheta.

Logo depois seu filho a desafiou para uma partida de xadrez e ela perdeu pela primeira vez na vida. Enfurecida, Atena esbravejou. Alguma coisa saíra errado. E fez uma última nota mental naquela noite: “Esperar Netuno. Esperar Netuno **sempre.**”

Características

Os perfeccionistas e geniosos Filhos de Atena são o cérebro do Círculo do Bem. Aprendem rápido, sabem muitas coisas, lutam como se tentassem entender o inimigo e não acabar com sua vida.

Desde que aprenderam como aprender, não param de sorver conhecimento, como se coletassem pequenas pepitas de ouro para guardar consigo. São metódicos, realistas, espetaculares em sua capacidade de ver as coisas como elas realmente são, de simplificar e tornar compreensível para os que não entendem. São não apenas os eternos aprendizes, mas os eternos professores, os responsáveis pela evolução pessoal e da Família e dos irmãos dentro do Círculo. Prole orgulhosa de mãe sábia, guardam consigo a sabedoria e o poder da decisão perfeita. Estes são o feixe de luz na escuridão hedionda da ignorância, a incrível coruja de Atena, a força da mente, do controle, da justiça, da correta discriminação, da bondade ética e irrefutável.

Fazem do campo de combate seu tabuleiro, sobre o qual depositam as peças cuidadosamente. Apóiam os cotovelos sobre a mesa e teorizam estratégias infalíveis ou que tenham determinadas chances de sucesso. São não apenas sábios e contemplativos e espertos como aves de rapina, mas são também intuitivos como um sábio que pouso seus olhos nas águas de um lago profundo e cogita sobre seu leito.

São a necessidade da sabedoria e a sabedoria em guerra.

A Energia Violeta

É uma luz violeta belíssima sobre as quais se aplicam todas as leis da física que se aplicam normalmente a luzes violetas. Quando se manifesta, faz seus olhos brilharem sobrenaturalmente.

Poderes Divinos

Procurar evidências: Com perfeitos e poderosos métodos psicométricos, o Detentor é capaz de, ao tocar determinado objeto ou superfície e fechar seus olhos, ter imagens rápidas, quase borrascas de cores e sons, que vêm à sua mente trazendo coisas que aconteceram ali há pouco tempo. As impressões mais marcantes são relativas à morte, que pode, inclusive, deixar marcas eternas em um objeto. Acontecimentos cotidianos quase não deixam impressões, mas podem ser sentidos com alguma concentração extra. Com treino, Detentores de Atena são capazes até de reconhecer as impressões de pessoas específicas e saber se essas pessoas estiveram naquele lugar nas últimas horas. Ou de detalhar toda a história de um determinado objeto. Ou de obter dados do possuidor de tal objeto. Estes Detentores costumam surpreender...

Sentidos Aguçados: Como se girassem algum botão de volume, os Filhos de Atena são capazes de ampliar um ou todos os seus sentidos e dobrar sua eficiência em um período de até dez minutos. Verdadeiros animais selvagens entre os homens.

Assimilação: Desígona é uma Filha de Atena. Ela aprendeu a usar computadores e se tornou uma hacker em apenas uma semana. Ela aprendeu uma habilidade por meio de observação e dedução.

Os Filhos de Atena podem fazer isso se virem alguém empregando seus talentos em seu raio de visão. Em pouco tempo (dias), os Assimiladores são capazes de imitar razoavelmente bem uma habilidade qualquer se ao menos tiverem a oportunidade de observar sua execução durante uma ou duas horas por dia.

Tudo-bem-você-me-pegou-agora-mas-isso-não-vai-funcionar-mais-uma-vez-portanto-prepare-se-

para-morrer-no-nosso-próximo-encontro-seu-Detentor-sujo: sinceramente, acredito que este seja um poder à parte, muito embora a maioria acredite que não passa de uma extensão de “Assimilação”.

Desígona foi atacada por um Filho de Perséfone, durante uma viagem à China. Foi uma luta limpa na qual ela levou a pior. Ao fim do combate, ambos terminaram distantes dois quilômetros do ponto inicial. Casas, postes de iluminação, carros e até edifícios tinham sido reduzidos a pilhas de destroços e serviam agora para marcar o longo caminho percorrido pelo combate. Mee-San, o Filho de Perséfone, teve que ser autuado pela DLD, que alegava que a luta destruiria metade da cidade. Na lama, prestes a perder os sentidos e ferida como nunca estivera na vida, Desígona jurou vingança, enquanto Mee era algemado. Depois, juntou seus últimos resquícios de força para fugir.

Desígona sentou-se à mesa de centro da morada depois de descansar. Fez algumas anotações e estudou-as com esmero. Fiz questão de procurar, pelas linhas temporais, o exato momento em que Mee-San e Desígona encontraram-se pela segunda vez. A Filha de Atena não foi atingida por um único golpe e derrubou Mee com um movimento aparentemente simples.

Desígona assimilou a técnica de luta de Mee e, estudando-a por alguns dias, foi capaz de antecipar cada um de seus atos. A luta acabou em menos de um minuto.

Costumam dizer que se você um dia derrotar com um Filho de Atena, é loucura mantê-lo vivo. Isso é bem verdadeiro: assimilando inconscientemente a técnica de luta de seu adversário ou de qualquer um que ele veja lutando, o Detentor é capaz de prever e esquivar de **todos** os seus golpes, sem muito esforço, desde que tenha tempo para fazer algumas anotações e cálculos sem muito nexo para os que os lêem (as anotações são apenas um gatilho psicológico e não serão realmente úteis). A única saída para o guerreiro assimilado é tentar algo totalmente novo, alguma técnica que ele não domine, o que pode, é claro, ser desastroso... É comum os Filhos de Atena terem páginas e mais páginas de anotações descrevendo as técnicas de luta de seus inimigos mais frequentes. E as novas que eles usaram. E as que eles usaram depois... De forma que o cerco se fecha...

O Batismo

O Batismo de um Detentor da Energia Violeta é um teste psicológico. O Detentor é levado para o que, na Gênese chamam de Labirintos de Creta. São labirintos infernais do tamanho de cidades inteiras. Dentro deles, já até foram construídas pequenas aldeias de camponeses, que entraram e, obviamente nunca mais conseguiram sair. Outros habitantes são Escolhidos que não passaram com sucesso pelo Batismo. As aldeias são antros de dicas importantes, além de servirem como lugares onde se pode arranjar comida e bebida.

Os labirintos têm paredes de cerca de dez metros de altura, feitas de um metal estranho, indestrutível. Não há teto. Se chover o Detentor será molhado, se nevar o Detentor congelará, se os dois Sóis da Gênese estiverem a pico, o Detentor esvair-se-á em suor e se lâminas afiadas descerem dos céus, o Detentor se transformará em uma peneira (Foi maneira de falar. Isso não acontece na Gênese. Pelo menos não o tempo todo...). A única maneira de sair é, obviamente, **encontrar** a saída. Isso é tarefa demasiado complexa para uma mente humana (Sim, os Detentores possuem uma mente humana). Para ajudar em sua tarefa, o Escolhido conta com um Daímone invisíveis que o guia, lentamente para fora, por meio de enigmas. Na maioria das vezes, são necessários dias para decifrar um único enigma, suficiente apenas para avançar algumas dezenas de metros. O Daímone aparece esporadicamente e suas intenções são das melhores. Infelizmente, há um segundo Daímone, também invisível, capaz de tudo para impedir o Detentor. Há sempre a opção de desistir e aderir às aldeias. Depois da desistência, os Daímones deixam-no e, mesmo que o escolhido encontre a saída, não será um Detentor a mais na Terra.

Sair de um Labirinto de Creta exige muitos meses e, dependendo das circunstâncias, até **anos**. A saída garante uma passagem de volta para casa e o título de Detentor.

Últimas considerações

Os Filhos de Atena estão sempre prontos para o que o mundo tem a oferecer. A maioria deles se dedica a alguma espécie de estudo ou ao menos se interessa por eles.

O número de renegados dentre seus componentes é baixo. Todos eles parecem estar contentes com o que lhes foi oferecido, cumprindo sua parte na eterna guerra entre as três forças. Isso desperta o orgulho crescente que Atena tem por sua prole. Ora, eu estaria orgulhoso se fosse ela. Afinal, não é qualquer um que consegue vencer no xadrez...

Os Filhos De Ares (os Detentores da Energia Vermelha ou Sangue)

*“Eu vi um deles vivo passar atrás daquelas árvores. E isso está **muito**, mas **muito** errado **mesmo**...”*

Ares, O Deus Da Guerra

Ares é um monstro anabolizado, um Deus enorme munido de um machado de combate em uma das mãos, uma espada de duas mãos na outra, uma armadura de couro e bronze no corpo nodoso, botas dentadas, luvas de aço perfurante, elmo de farpas e chifres e um martelo realmente gigantesco nas costas sobre o qual gosto de pensar coisas como “Ora, Ares deve pregar pregos ou estacas em algum lugar. Ele **tem** que usar isso para pregar alguma coisa...” Todas as outras coisas que carrega consigo são, via de regra, objetos que ferem ou que têm potencial para ferir.

Ares tem uma fala quase incompreensível, mas deve falar melhor se tirar a faca que segura entre os dentes. De qualquer forma, imagino que não seja de falar muito...

Viciado pelo sabor da batalha, Ares criou para si um mundo dentro de sua própria sala, dentro do qual confronta guerreiros ferozes todos os dias. Se trono é feito de ossos e pele quente ainda gotejando. O cheiro não é muito desagradável porque Ares troca o trono todos os dias. Ares bebe sangue temperado com sais de ossos. Ele costuma dizer que o néctar é a bebida dos pederastas. De alguma forma eu sei que Ares não é uma má pessoa

Surgem Os Guerreiros Supremos

Ares inspirou profundamente e gritou, com a força de mil pulmões: “Quero um guerreiro! O mais forte dentre eles! O mais forte dentre todos!” E surgiu um Detentor que carregava uma energia vermelha consigo. “Você, criatura pálida e pequena é um guerreiro? Está brincando comigo? Quer que eu dissolva sua carne com golpes de machado? Anseia por ser transformado em uma mancha entre as pedras?” Notou que não estava sendo assustador o suficiente e trovejou, como se seus mil pulmões agora fossem três mil: “Quer morrer sofrendo como um animal sofrido miserável e agonizar em meio a borbulhantes golfadas de sangue e depois apodrecer como um queijo velho carcomido pelos vermes nauseabundos, ou vai tentar provar-me que é mesmo alguma coisa patética, mas guerreira, sua... Coisinha... Patética..? Ares encheu os pulmões com ar novamente e sua coloração de pele deixou de ser algo entre vermelho e azul marinho. O Detentor colocou um elmo sobre sua cabeça. Tomou uma lança nas mãos e desafiou Ares. Uma formiga desafiando a montanha maior que as montanhas. Ares não o levou a sério imediatamente. Pensou que seu primeiro filho fosse mesmo espirituoso daquele jeito e até gostou um pouco, mas muito pouco, daquilo. Depois esmagou-o com um tapa trepidante que causou uma avalanche e destruiu duas cidades chamadas Sodoma e Gomorra. Balançou a cabeça, contrariado. Cruzou os braços e urrou novamente: “Eu quero um guerreiro de verdade, não um maldito güano de morcego morto e espalhado pela casca de um pão seco, munido de lança e elmo! Eu quero alguém com quem lutar!” A pequena sujeira nas rochas se reagrupou e tomou sua lança novamente. Ajeitou seu elmo sobre a cabeça mais uma vez e balançou a arma, desafiador. Até arriscou um “Venha, filho de uma meretriz!” e espetou Ares no tornozelo, o que fez uma minúscula gota de sangue descer até o chão. Um barulho muito grande e ensurdecedor abafou todos os sons da natureza em um raio de incontáveis quilômetros e o segundo Filho de Ares virou pó sem que as coisas ficassem muito claras ou alguém pudesse dizer o que havia acontecido. E Ares, entristecido, fez as coisas mais sólidas ao seu redor estremecerem ruidosamente em seu terceiro chamado: “Por todas as guerras do País da Violência! Eu só estou pedindo um guerreiro! Apenas um ser estúpido que seja capaz de desafiar-me! Alguém forte o bastante apenas como o Leviatã, alguém que respire poder! Será que isso é pedir demais?” Diante deste chamado, o Filho de Ares reconstituiu seu corpo, um grão de poeira aqui, outro ali, enquanto Ares esperava paciente. Enfim, o guerreiro gritou e atacou, com sua luz vermelha. Era uma luz forte e Ares gemeu discretamente, como se tivesse acabado de ser picado por um inseto incômodo. O céu dobrou-se sobre si mesmo e foi possível ouvir claramente um grunhido de satisfação do Deus. E o céu foi dobrado muitas vezes como um embrulhinho de Natal, pelas titânicas mãos de Ares. E foi arremessado feito um cometa que acabou com os dinossauros e extinguiu quase toda a vida da Terra. O Filho

de Ares tentou defender-se com um escudo, mas foi desintegrado com a força de oitenta trilhões de clavas ciclópicas.

Ares amarrou um pedaço de pano no tornozelo porque cresceu um pequeno caroço que coçava. Terminado o curativo, bradou, enervado: “Um guerreiro! Não um inseto banal com problema sério de bronquite!” E veio seu Filho, juntando seus átomos um por um, mesmo os que estavam na constelação de Alfa-Centauro. Ele atacou com toda a sua fúria reunida em uma luz incrível. Esta deitou Ares por terra como uma sequóia de duzentos anos que desaba. E Ares levantou-se com um sorriso nos lábios: “Você é um guerreiro! Você será meu Filho!”

A criação saía para festividades quando Ares o interrompeu pigarreando. E Ares agarrou as duas extremidades do Universo e fechou-o como um livro que se fecha ao redor do marcador de páginas. O marcador de páginas neste caso era o Primeiro. E Ares, largando o Universo em um canto, resmungou, satisfeito: “Isso é pelo tombo, Guerreiro.”

Características

Quando Ares, o Deus da guerra, idealizou seus filhos, ele desejou apenas que fossem guerreiros ferozes, cruéis, sem coração, repletos de motivos para combater tudo e todos. Ódio seria a bateria biológica que os moveria e sangue seria sua sede constante. Atacariam com uma fúria imorredoura e incontida. Matariam e fariam em pedaços seus inimigos e devorariam estes pedaços como quem come a ambrosia dos deuses. Tentariam sempre ser honrados, pois não há vitória sem honra. Mas poderiam lutar sujo porque precisariam sobreviver para lutar outro dia. Não deixariam os fracos serem mortos porque isso mostraria aos assassinos o quanto são fortes. Não fugiriam de uma peleja ainda que esta parecesse perdida porque sempre há esperança enquanto não houver paz. Não deixariam um guerreiro lutar sozinho porque todo guerreiro merece a simpatia de um Filho de Ares. Não teriam medo porque o medo é privilégio dos fracos. Não morreriam em um campo de batalha sem levar ao menos um de seus inimigos para o Inferno em seus lugares mais tenebrosos porque um Filho de Ares que morre mas não mata, morre em vão.

Conforme a concepção de Ares estes seriam os mais grandiosos dentre os Detentores, pois ele não podia acreditar que houvesse algo superior à guerra, à violência ou à vitória.

Os Filhos de Ares constituem a frente de combate mais eficiente dentre os Detentores. Guerreiros por natureza, poderosos e desmiolados. São quase imunes à dor (eles a sentem mas são ensinados por si próprios a esquecer-la). Sua mentalidade se aproxima muito da de seu criador. Quase sempre estes Detentores estão guerreando e quando não, estão treinando para melhorar suas habilidades de combate. Como fato decorrente deste tipo de comportamento, os Filhos de Ares são os que têm a vida mais curta de todos os outros, o que era de se esperar de um Detentor que aceitaria uma luta de vida ou morte com um sobrevivente da Idade de Bronze.

Os Filhos de Ares representam uma força irrefreável da natureza. Digo isso por alguns motivos em especial: um Filho de Ares é ensinado por seu próprio subconsciente a esquecer a dor. Se um Detentor da Energia Sangue adentrar labaredas cáusticas e puder gritar com toda a força de seus pulmões, por exemplo, não sentirá mais que um calor chato incidindo sobre a pele. O grito, neste caso, é um escape para a dor, da mesma forma que muitos outros. Grande parte das vezes, apenas brandir furiosamente o machado já é o suficiente para banir a dor para o reino do esquecimento. Outra característica bastante interessante condizente aos Filhos de Ares, é a capacidade que possuem de deixar-se dominar por completo pela fúria. É possível para um deles ser ferido mortalmente e, ainda assim, possuir ódio o suficiente para esmagar alguns crânios antes de tombar morto.

A Energia Vermelha

Ela é vermelha. Muito vermelha. E muito feroz e forte como todas as coisas fortes que você já viu em sua vida. Quando se manifesta, todos à volta do Detentor tendem a sentir-se intimidados.

Poderes Divinos

A Força do Troll: Com um gesto, o Detentor clama ao Universo que lhe dê muita força. Seus músculos estalam repletos de poder e enrijescem grandemente. A força física do Filho de Ares torna-se imensa, como que triplicada. O efeito dura até dez segundos e logo após o término, o Detentor torna-se fraco, com sua força quebrada pela metade, geralmente pelo mesmo tempo durante o qual sua força foi ampliada.

O Urro de Ares: Gritando com toda a força de seus pulmões, o Detentor faz todos os inimigos (e também os amigos) em um raio de quase trezentos metros, tombarem atordoados e com os ouvidos zunindo por uma porção de segundos. Mesmo depois de estarem de pé, as vítimas ainda ficarão fracas e apatetadas levemente por alguns minutos.

Couraça: O Detentor é capaz de simplesmente desligar sua dor durante todo um combate. Desta forma, ele não pode ser atordoado, cair em estado de choque e nem mesmo sentir se estiver sendo atacado pelas costas.

Elixir: Bebendo sangue, um Filho de Ares é capaz de estar perfeitamente alimentado, mesmo que sua dieta seja constituída penas por isso durante toda a sua vida. Beber sangue ainda fresco no campo de batalha, garante ao Filho de Ares a característica mais marcante ou a maior força de seu oponente abatido. Beber sangue de tigre daria ao Detentor a agilidade e os instintos de um felino, enquanto que o sangue ingerido de um tubarão, faria com que um Filho de Ares respirasse debaixo da água (e tivesse uma mordida bem forte...).

Dizem as lendas que os Filhos de Ares tornam-se invencíveis no período que sucede um Laço de Sangue.

O Batismo

O mais violento de todos os rituais conhecidos pelos deuses é o batismo de um filho de Ares. Inicialmente sua família é morta de maneira hedionda. Vísceras espalhadas em algum carpete de um subúrbio qualquer não é cena muito rara durante esta parte do ritual. A idéia é fazer com que o futuro Detentor seja preenchido com uma fúria extrema e uma dor que não possa ser remediada por mais que ele se esforce para que isto aconteça. Em seu interior só pode haver ódio e nada mais do que isso. Sem lembranças a não ser as que acarretem mais ódio, sem amor, sem compaixão, sem sentimentos que o enfraqueçam durante um combate. A Hybris os domina completa e irremediavelmente. Em seguida o Detentor é levado por um daímon para a Gênese, onde recebe um estranho treinamento durante algumas horas. Após isso ele é transportado para uma arena na qual terá que combater uma espécie de criatura tenebrosa muito grande, muito feroz e repleta de dentes afiados e garras curvadas do tamanho de uma foice, conhecida apenas pelo nome nada sugestivo de “Necrópsia”. A arena , via de regra, está cercada por alguma substância que lança grandes nuvens de gases tóxicos ao ar e borbulha constantemente emitindo um barulho repulsivo. Este líquido nojento é muito quente. É desnecessário dizer que cair nele significa morte certa. Os Arautos da Morte ficam, pois, sempre por perto aguardando uma deixa para usarem suas afiadas foices...

Últimas considerações

Não combata um Filho de Ares a não ser que você tenha certeza do que vai fazer ou sofra de algum tipo de doença mental. Ou a não ser, é claro, que você seja um outro Filho de Ares.

Os Filhos de Ártemis (os Detentores da Energia Prata ou Cinza)

*“Adoro quando os inimigos fogem, as pupilas levemente dilatadas pelo terror, o coração palpitando como um atabaque, o suor gelado escorrendo devagar pela testa. A respiração ofegante, o peito que sobe e desce, tão rápido que parece pulsar. Tão rápido que parece saber que estou por perto, fora da visão. E parece acompanhar meus passos. Pé na frente de pé, para cima e para baixo... Adoro quando ele se interrompe em sua fuga apara olhar para trás e fica virando a cabeça de um lado para o outro, sem ver nada, sem ouvir nada, apenas tremendo e tentando manter a cabeça no lugar. Adoro quando ele fala baixinho só para ele mesmo ouvir, à beira do abismo de sua mente, quase louco. Quase fora de si: ‘Tudo bem, vai ficar tudo bem. Não tem ninguém atrás de mim e...’ E eu **adoro** quando a frase termina bruscamente na ponta da minha lança...”*

Ártemis, A Caçadora

Ora, Artemis, a caçadora. Ela é muito bonita, mas é um tipo de beleza selvagem, como se tivessem misturado um grande felino aos seus olhos. Está sempre suja de terra e folhas e veste muita pouca roupa, não raro apenas uma saia de peles rota e esfarrapada. Seus longos cabelos encaracolados são negros. Seus dentes caninos são pontudos. Ela não parece ter intelecto o suficiente para falar, mas o faz muito bem e é mais polida que muitas outras Deusas. Ártemis caça durante a noite, então é difícil encontrá-la depois do cair da tarde no Olimpo. E caça da única forma que poderia caçar a Deusa da caçada. Parece que sabe onde a caça está ainda que esteja longe da visão de todas as coisas da floresta. Como é hábito de alguns outros Deuses, Ártemis criou para si uma companheira animal, uma corça com cascos de bronze, que é, muito provavelmente a criatura mais rápida de toda a Existência. Artemis costuma levar a corça consigo para a floresta, já que o bicho é muito esperto. Ela usa dardos, lança ou arco e flecha e é muito habilidosa com todas estas armas. Quando não consegue abater a presa com nenhum destes instrumentos, Artemis salta sobre eles e os morde.

Seu trono é uma cadeira de carvalho coberta por muitas peles, crânios de animais e adornos como chifres, cascos e caudas.

Surgem Os Caçadores

Artemis foi até o ninho de um pássaro noturno, ocupado em alimentar sua cria fraca e protegê-la da fúria do ambiente. A Deusa disse a ele: “Dê um presente para meu Filho.” O pássaro deu ao Primeiro de Artemis a estranha capacidade de ser um com a noite. Artemis saiu do ninho e procurou outro animal sábio.

Chegou até a toca do coelho. E dormia, sonhando com seus irmãos que haviam sido mortos por um caçador muito grande e armado. Mas foi acordado e intimado: “Dê um presente para meu Filho!” O coelho teve que pensar um pouco, mas enfim deu ao Primeiro a altura no pulo. E Artemis saiu, em busca de outros presentes.

O lobo, ferido, farejava o vento em busca de caça. Não sabia se conseguiria perseguí-la. Ele jurava que nunca mais tentaria lutar com um lobo maior que ele, mas foi interrompido pela Deusa da Caça. Ela ordenou, eufórica: “Dê um presente para meu Filho!” O lobo ofereceu patas acolchoadas, mas Artemis balançou a cabeça e falou: “Não, algo mais útil, lobo!” O lobo sentou e mordiscou o pêlo e lambeu sua ferida profunda. Ofereceu, por fim, a visão das coisas que estão no escuro.

Artemis sentia que sua criação seria primorosa. Como a noite já houvesse oferecido tudo o que podia, a Deusa deitou-se delicadamente no carpete de folhas que era o chão da floresta e acendeu uma fogueira. Quando amanheceu, ela estava de pé para observar o nascer do Sol.

Artemis foi até uma cabra montanhesa no topo de sua montanha. “Dê um presente para meu Filho”, ouviu a cabra. O animal nunca ouvira nenhuma voz antes, isolado que estava do resto do mundo, no alto de sua montanha (que era mesmo sua já que não havia ninguém mais para reclamar a autoridade). Não gostou muito da experiência, mas deu um presente para o Primeiro assim mesmo: deu a ele a capacidade do equilíbrio perfeito. Artemis desceu a montanha e quase caiu um tremendo tombo.

Havia um tigre forte e enorme em uma savana. Ele caçava como ninguém e Artemis foi ter com ele.

Ela disse ao tigre: “Tigre... Dê um presente para meu Filho...” O predador listrado deu um presente de muito bom gosto, que era o instinto de caçador. Artemis ficou feliz com o presente e foi embora.

Na mesma savana do tigre vivia um guepardo que estava velho demais para caçar. E ele lembrava dos tempos que corria como uma rajada de vento, ele e seus irmãos, cercando os gnus. Uma lágrima ia cair na grama seca da savana, mas Artemis segurou-a e impôs: “Dê um presente para meu Filho!” sem hesitar, o guepardo deu a agilidade nas patas. Artemis levou consigo a lágrima quando partiu.

Um urso pescava pacientemente. Artemis colocou-se ao seu lado e pronunciou, de repente: “Dê um presente para meu Filho!” O urso colocou um dedo na frente da boca e fez “Sssh! Não vê que estou pescando?” “Sim, eu vejo, disse Artemis, mas dê um presente para meu Filho!”. O urso respondeu: “Dou sim, mas faça silêncio!” E Artemis: “Então dê logo!” E o urso: “Então fique quieta logo!” Artemis calou-se e o urso deu ao Primeiro a habilidade de mover-se sem ruído algum. “Muito útil para pescar”, justificou ele. Artemis se foi, mas antes ganhou um peixe.

Artemis deu os presentes para o Primeiro e ensinou-o a afiar uma lança e a fazer um arco muito bom, usando madeira de árvores velhas. Depois o levou para sua primeira caçada.

E o Primeiro caçou um pássaro noturno, um coelho solitário, um lobo ferido, uma cabra isolada, um tigre voraz, um velho guepardo e um urso silencioso. Todos eles em uma noite e um dia...

Características

Os caçadores. São eles que perseguem, que seguem pistas, que roubam, que serpenteiam em meio ao campo de batalha, ladinos e esguios.

Os filhos de Ártemis são muito furtivos. Tão sorrateiros quanto uma serpente, estes Detentores se tornaram os espíões entre os de sua espécie. São eles os responsáveis pelo mapeamento do território inimigo, pelos ataques inesperados e pelas vis toaias que tornam seu território uma fortaleza inexpugnável. Eles são mentirosos, repletos de mistérios e perseguidores implacáveis. Insulte um Filho de Ártemis e ele o encontrará até no inferno de Hades. Aí, então, meu caro, que os deuses tenham piedade de você...

Leais, mas não muito dignos de confiança, durões, mas traiçoeiros, os Filhos de Artemis não têm muita honra para enfraquecê-los, nem muito medo em seus corações. Eles são predadores, eles são... Bem, eles são exatamente como sua mãe...

A Energia Prata

É acinzentada, prateada, é escura, mas clara às vezes. Confunde um pouco se alguém busca explicação para ela. Quando se manifesta, todos em um raio de dez metros tendem a ignorar a presença do Detentor.

Podere Divinos

Precisão: O tigre deu este poder aos Filhos de Artemis. Ao empregá-lo, o Detentor é capaz de atingir qualquer alvo sob qualquer circunstância ou distância ainda que não o esteja vendo ou que não saiba ao certo onde ele está, mas apenas com armas de arremesso, como lanças, dardos e arcos. Após dispende Energia, seu próximo ataque será perfeito como um ataque de Artemis.

Ocultamento: O pássaro noturno deu este poder aos Filhos de Artemis. Eles se camuflam contra uma superfície qualquer, ficando quase que completamente invisíveis. Apenas um leve contorno pode ser percebido se muita atenção for colocada sobre a cena. Nem mesmo aqueles radares super avançados da Idade de Ferro conseguem perceber um Filho de Ártemis nestas condições... O efeito dura até que algum movimento mais brusco seja feito. Passos lentos e outros movimentos cuidadosos não quebram o Ocultamento.

Agilidade: O guepardo deu este poder aos Filhos de Artemis. Ao ativá-lo, eles tornam-se **muito** ágeis, triplicando sua habilidade corpórea por cerca de dez minutos. Eles podem atingir velocidades espantosas na corrida e fazer acrobacias que seriam impossíveis para corpos despreparados. Na Idade Média, via-se

vultos através das árvores, durante a noite, tão rápidos que os olhos humanos só podiam percebê-los como borões que simplesmente apareciam e desapareciam como uma faísca saltando de um cabo elétrico. Surgiam os primeiros boatos de aparições e fantasmas. Um Filho de Artemis é capaz de proezas como correr muitos metros em uma parede mais de uma vez o inimigo enquanto o mesmo procura entender o que está acontecendo.

Equilíbrio: A cabra montanhesa deu este poder aos Filhos de Artemis. Utilizando-o, eles adquirem um senso de equilíbrio sobrenatural. Isso faz com que ele seja capaz de manter-se absolutamente estável sobre superfícies de diâmetro ou espessura incrivelmente pequenos. Os Filhos de Ártemis não andam na corda bamba. Os Filhos de Ártemis correm na corda bamba e, não raro, saltitam alegremente pela corda bamba. O efeito tem duração imprevisível.

O Pulo do Gato: O coelho deu este poder aos Filhos de Artemis, o que faz com que o nome do poder seja absolutamente injusto. Por meio dele, o Detentor pode saltar cerca de cinco metros sem impulso e é capaz de dobrar esta altura se puder ganhar impulso. O Filho de Artemis também não sofre nenhum tipo de ferimento se cair grandes alturas e aplicar este poder, que o permite cair de pé e sem dor alguma. Estou certo de que alturas até quarenta metros podem ser suportadas com total ausência de lesões. Qualquer coisa maior que isso deve ter lá suas consequências.

Aura do Silêncio: O urso deu este poder aos Filhos de Artemis. Por meio dele, o Detentor cria uma redoma de silêncio com até dez metros de raio dentro da qual o mundo pode desmanchar-se em explosões, pois nada será ouvido. Todo o som criado dentro da redoma morre e não se propaga. Estranhamente, um Filho de Artemis é capaz de ouvir os sons produzidos por outro Filho de Artemis, mesmo que este poder esteja agindo. Desta forma, Aura do silêncio é também usado como forma de comunicação silenciosa entre os Filhos de Artemis. O efeito deste poder dura até ser “desligado”.

O Batismo

Há uma antiga ode, de autoria de Pignatus, o Daímone de Apolo que traduz tudo o que se passa durante o ritual que precede a transformação de um humano em Detentor. Aí vai ela:

“Apenas uma criança
E corre pela floresta
Nem presta atenção na dança
Nem presta atenção na festa
A floresta tem moradores
Que comem, que comem, que comem
Não importa se é arroz, se é feijão, mulher ou homem
Apenas uma criança
Na floresta com moradores
O bicho corre e alcança
E se pegar, oh, faz horrores!
Apenas uma criança
Que só corre e não se cansa
Ontem ela caçou o bicho
Mas hoje o bicho saiu do nicho
Um dia da caça
Outro do caçador
Corre que passa toda a dor
Apenas uma criança
Corre depressa, vê se some
O bicho, homessa, tá com fome
Então o jeito é fugir, pular toda a galharada

O jeito é não se importar, se a cueca tá molhada
O jeito, então é fugir, é correr desesperado
O jeito é fugir, seguir o velho ditado:
‘Quem tá com fome sempre alcança’
Então corre, corre criança”

(Aplausos)

O Batismo consiste em inverter as posições de caça e caçador. Na primeira noite o Detentor tem até o nascer do sol para caçar um daímone em forma de animal. Na noite seguinte, o Daímone torna-se um feroz predador e caça o escolhido até o fim da noite. Se sobreviver, temos um novo Detentor na Terra.

Últimas Considerações

Os Filhos de Ártemis são humildes pois aprenderam as posições tanto de caçador quanto de caça. Eles também possuem muito respeito por seus inimigos e pelo valor destes em combate. Exatamente o tipo de respeito de quem respeita a caça que acabou de abater e que lhe servirá de alimento.

Os Filhos de Bóreas (Ou Elementais da Energia dos Ventos)

“Muitas vezes me perguntei como as pessoas me vêem. Se me vêem como um vulto, como uma brisa que passa antes que se possa prestar atenção, como um anjo vingador ou um pássaro que aprendeu a ser homem. Ou se as pessoas me vêem como um ser perigoso que rasga os céus. Me perguntei mais de uma vez. Às vezes acho que me vêem como algo inacessível, algo que se eleva demais para ser tocado ou maculado. Há ocasiões, enquanto estou lá em cima, que me imagino um Deus, pois voar é divino. Mas aí me lembro que os pássaros voam e me lembro que eles são apenas pássaros.”

Bóreas, O Vento Norte

Bóreas é uma imagem difusa que lembra vagamente um homem. É formado por ventos, alguns gelados, outros muito quentes. Quando deseja, pode ser um homem alto e translúcido, de consistência gelatinosa. Bóreas fala rápido demais para que se possa compreender algo do que ele diz, mas suas feições dizem que se trata de um Deus bastante sensato. Ele tem modos um tanto atrapalhados demais para um Deus. Ele não costuma se vestir, mas recebe as visitas vestido em um manto branco que esvoaça violentamente pela sala inteira. Seu trono é feito de ouro e marfim. Bóreas adora framboesas e mantém a sala repleta delas para que possa devorá-las quando bem entender. Ele odeia animais terrestres, principalmente gatos, dos quais sofre não só de aversão como também de alergia.

Surgem Os Elementais Dos Ventos

Bóreas apenas quis que surgisse um Primeiro. Mas não foi suficiente. Então ele quis com mais vontade. Mas não foi também o suficiente. Bóreas resolveu que tinha um problema sério e decidiu consultar um oráculo. O oráculo disse a ele que o problema estava no jeito com que ele desejava as coisas. Ele precisava ser mais imperativo.

“Nasça imediatamente porque eu assim ordeno!” - berrou Bóreas aconselhado que estava com o oráculo. O Deus fitou frustrado o solo por um ou dois segundos, depois fitou os céus e os mares. Cicloneou até o oráculo novamente e explicou o que acontecera. O oráculo sugeriu que o Deus tentasse ser mais educado.

“Nasça imediatamente, porque eu assim ordeno e porque é a coisa certa a se fazer agora!”. Essas foram as palavras de Bóreas e ele foi bastante educado ao dizê-las. Mas nada nasceu em parte alguma. Bóreas estava cada vez mais cansado daquilo. Voltou ao oráculo, agora triste e cabisbaixo. “Meu Filho não nasce! Eu peço com toda a educação, mas ele não nasce!” - reclamou ele. O oráculo disse que nada podia fazer neste caso.

Bóreas sentou-se no rochedo. Observou as próprias mãos. Não conseguia entender o que fazia de errado. Todos os Deuses desejavam seus Primeiros e eles simplesmente surgiam. Mas isso não acontecia com ele. Por que? O que estava errado? Será que seria pedir demais desejar o nascimento da criatura mais rápida que este mundo já vira? Algo tão rápido que nem mesmo seria visto? Tão rápido que... Bóreas ergueu-se num sobressalto. Andou um pouco e cavou em um lugar arenoso. Ali havia um esqueleto. “Tão rápido, Bóreas pensou, que nasceria antes mesmo que lhe fosse ordenado. E teria tempo de morrer antes de sua própria criação. Mais rápido que o próprio tempo.”

E Bóreas desejou um Primeiro menos veloz desta vez.

Características:

Ao fazer seus Detentores, Bóreas se inspirou em diversos elementos: se inspirou no vento, se inspirou nas corças dos campos da Tessália, no movimento das asas do beija-flor, nos raios de Zeus, nas setas de Apolo.

Os Filhos de Bóreas são os batedores, os velocistas, corredores e mensageiros. Representam também a força aérea de ataque. Sua força reside em seus poderes elementais que lhe emprestam a capacidade de “ligar as pontas soltas do mundo”, como dizem alguns deles., o que quer dizer atingir lugares inatingíveis para

os outros. Esta habilidade lhes valeu o título de Mensageiros e é bom agouro ter um Filho de Bóreas em uma guéno. No campo de combate, são temidos por suas técnicas de rasantes perigosas. “Observem o céu” é uma recomendação muito comum quando um Elemental dos Ventos está presente.

Um Filho de Bóreas é impaciente e irredutível em suas convicções. Eles têm uma acentuada tendência a serem também impulsivos. Dificilmente cultivam a virtude da paciência.

Voar para um Filho de Bóreas é o Dom supremo. Quando no ar, sentem-se diferentes, sua personalidade muda da água para o vinho, como se suas almas fossem elevadas a um estágio superior. Uma explosão de adrenalina e um vigor infantil apoderam-se de seus corpos. Eles enlouquecem! Entre gritos de júbilo, piruetas e acrobacias fantásticas, sentem a plenitude de serem Detentores, mais do que qualquer um outro Detentor conseguiria. Na época da inquisição, foram os mais privilegiados dentre os demais, pois o poder de voar igualou-os a anjos na mentalidade dos cristãos. Inúmeros Filhos de Bóreas infiltraram-se na Igreja exatamente como fizeram os Filhos de Nêmesis, de modo que estas duas espécies tornaram-se inimigas naturais, como o leão é da hiena. Lutas sangrentas foram travadas entre eles e ambos os lados construíram, juntos, uma história de terror e agressão através dos séculos.

A Energia Elemental Dos Ventos

Quando se manifesta, brisas de pequena intensidade e movimentos que variam de acordo com o humor do Detentor podem ser sentidas num raio de três metros. Se ele apresenta-se alegre, jovial, as brisas mostrar-se-ão frescas e convidativas (é muito agradável conversar com um Filho de Bóreas durante o verão). Em caso de descontentamento, nervosismo ou - na pior das hipóteses - raiva, as brisas serão inconstantes, quebradiças e tórridas, sem umidade e quase desagradáveis. A maior maldição de um Filho de Bóreas é não poder esconder suas próprias emoções. Durante o combate, quando a ira atinge seus níveis supremos, é fácil notar as brisas enfurecerem-se com o ímpeto de atacar os adversários e expandirem-se selvagememente. É estranho e engraçado observar seus cabelos ondulando como algas marinhas.

Poderes Elementais

Os Filhos de Bóreas são capazes de causar grandes furacões, vendavais, tufões e grandes lufadas de ventos arrasadores. Mas não apenas através dos ventos eles demonstram seu poder. Os Filhos de Bóreas controlam o ar, bem como a pressão atmosférica. Podem tornar o ar irrespirável, ou tão agradável quanto o ar respirado pelos imortais. Podem controlar o modo como a pressão atmosférica age sobre um corpo, tão bem quanto podem causar o vácuo em uma região fechada. Rajadas de ventos cortantes não são problemas. Dizem, alguns, que o mais poderoso Filho de Bóreas é capaz de criar buracos negros tão bem quanto mover grandes blocos de terra.

Via Corpus (Eomorphia)

Sufocamento- Com o gesto de esmagar uma garganta apontado para seu alvo, o Filho de Bóreas é capaz de sufocá-lo lentamente à distância. Enquanto o gesto persistir, o ar simplesmente não vai passar por aquela garganta.

Bio-corte- Com o estalar dos dedos, um Filho de Bóreas “desliga” uma vítima à sua escolha, eliminando todo o oxigênio de seu corpo, de dentro de seus tecidos e células e fazendo-a sofrer uma dor abominável, além de um desmaio súbito de alguns segundos.

Anaeromorphia- Os Filhos de Bóreas gostam de usar Anaeromorphia para transformarem-se diante dos olhos apavorados de seus inimigos, em uma criatura que muitos deles acostumaram-se a apelidar de “Flagelo espacial”. Um órgão produtor de energia nasce comprimindo seu diafragma contra os pulmões (agora inúteis), enquanto a boca, narinas, ouvidos e olhos são velados, desaparecendo dentro da pele como se nunca tivessem existido. Muitos aumentam em altura cerca de um ou dois metros, apesar de diminuírem em peso até chegarem, em alguns casos, a cinquenta quilos ou menos. Uma carapaça quitinosa resistente, leve e muito fina, recobre o corpo inteiro com uma textura semelhante à da casca de uma barata rajada e amarelada. As costas de um Flagelo Espacial são ornadas com um par de asas finas e longas que servem apenas para

cortar com a precisão e eficiência de uma espada. Ele não é capaz de falar, mas suas asas, vibrando, produzem um guincho enregelante. O Filho de Bóreas passa a mover-se flutuando ou voando e é capaz de alcançar o espaço, se locomover rapidamente e viver nesse ambiente vazio sem sofrer os efeitos da falta de oxigênio. Em Terra, Anaeromorphia tem o efeito de ser muito assustadora e bizarra...

Via Álgis

Facas de Vento - O Filho de Bóreas conclama rajadas de vento em grande número. Essas rajadas são as lâminas mais afiadas que a natureza foi capaz de criar e apesar de não terem força o bastante para decapitarem Detentores em campo de combate, certamente o são para rasgar roupas e ferir com cortes absurdamente doloridos (e nem sempre visíveis) aos milhares.

Ciclone - O Filho de Bóreas cerca-se, em um raio variável, de um ciclone que não permite que ninguém se aproxime sem ser imediatamente arremessado para longe.

O Gládio de Névoa - Ao fim da Via Álgis, os Filhos de Bóreas encontraram o presente que lhes fora confiado. Quando convocado, um nevoeiro ancestral com cheiro de folhas molhadas cerca a cena, condensando-se até que ninguém possa enxergar um palmo à frente do nariz. Quando se dissipa, o Gládio de Névoa estará ali, flutuando, com seu cabo talhado em metais cinzas e sua lâmina invisível. Quando manuseado, corta até mesmo as bordas da realidade e dividem ao meio as coisas abstratas como se fossem sólidas. Basta ao Detentor exigir que está cortando a dor e ele estará. Basta dizer em voz alta que está cortando o amor e golpear com força... E será feito (a não ser que seja muito duro, como de fato o é em alguns casos...) Contra alvos visíveis e sólidos, entretanto, se mostra pouco afiado, embora pontudo.

Via Gueas

O Vento Norte - Se evocado, o Vento Norte pode carregar para longe as tristezas e a má sorte, além de tornar os corações mais leves e confiantes. Todos os banhados e fortalecidos pelo Vento Norte têm seus sentidos e movimentos de guerra tornados perfeitos e poderosos enquanto suas vestes e cabelos ainda estiverem vibrando ao vento.

Benção das Ninfas dos Ventos - O Filho de Bóreas realiza uma prece curta e sincera e mantêm a si ou a um aliado sob proteção das Ninfas dos Ventos sob um dia inteiro. Elas podem cortar as amarras da gravidade, sustentá-lo no ar, impedir quedas ou fazer com que elas sejam inofensivas e protegê-lo de ferimentos caso caia de 33 mil pés de altura, por exemplo. As Ninfas são capazes até de carregá-lo através do ar caso sua vida dependa disso, ou de atrapalhar com ventos irritantes inimigos durante uma batalha.

O Dedo de Deus - Não se sabe a que Deus exatamente se referiram quando este poder foi empregado pela primeira vez e lhe deram esse nome.

Um furacão de proporções gigantescas surge e engolfa tudo em muitos metros, carregando-os em meio a um vórtice de destruição cataclísmicas. Casas, carros, árvores, nada está a salvo. Evitam usar este poder todos aqueles que possuem um mínimo de bom senso, já que o Dedo de Deus não tem rédeas ou controle remoto...

Os Elementais dos Ventos possuem os dons naturais de voar e de serem tão rápidos na corrida quanto o som.

O Batismo

O processo do Batismo de um Filho de Bóreas é o que se segue, de acordo com o diário do próprio batizado que consegui colher em um campo de combate depois que foi morto:

“29, março, 1912.

...A ponte caía rapidamente. Era feita de paralelepípedos, tão estreita que eu podia colocar apenas um pé na frente do outro. A medida que eu corria, podia ver o mar oleoso, fétido e amarelado que borbulhava

a quinhentos metros abaixo de mim. Lembro-me de, no primeiro dia, ter corrido mais de quinze quilômetros. A ponte continuava a lançar suas pedras para baixo. Eu não podia parar. Às vezes, olhava para baixo, e via os pesados blocos afundarem no líquido ácido. Via também centenas de esqueletos envoltos por fumaça recostados aos rochedos cortantes. O céu, sempre negro, carregava nuvens azuladas até o chão. Eu não podia ver um palmo à frente de meu próprio nariz. Nas raras ocasiões em que isso era possível, tudo o que eu, no ápice do esforço físico, quase no fim de minhas energias, podia vislumbrar era o Sol avermelhado que queimava minha pele nua e a sola de meus pés...

...e o resto da ponte. O dobro do que eu já tinha corrido..."

Últimas Considerações

Tirando proveito de sua falsa divindade, concedida a eles pela sua capacidade de voar, muitos Filhos de Bóreas conseguiram feitos importantes dentro da sociedade humana. Eles são respeitados e temidos e a DLD costuma ter protocolos próprios para eles.

Os Filhos de Hermes (ou Detentores da Energia Cobre)

“Sabe o que o Filho de Ares falou quando o Filho de Tântatos que ele tinha matado voltou à vida? Não? Ele disse: ‘Pôxa vida, isso nunca me aconteceu antes...’ HAHAHAHA!

Um Filho de Ares e um machado de duas mão juntos. Qual o nome do filme? ‘Unidos pelo Desejo!’ Entendeu? HAHAHA!

E o que disseram na sala de reuniões quando bateu um cheirinho ruim? Eles disseram: ‘Deuses! Soltaram um Filho de Éris!’ HAHAHAHAHAHA!

O que foi que disse um Filho de Hipnos quando foi pro hospital e viu o saco plástico cheio de soro? ‘Para o chão! É uma cápsula de um Filho de Eros!’ HAHAHAHA!

O que é que o Santos Drummond disse quando viu um Filho de Bóreas passar rasgando na frente do 14-BIS dele? ‘Caramba, é melhor eu patentear rapidinho!’ HAHAHAHAHAHAHA!

O maluco chegou no hospício e puxou assunto com outro maluco:

- Então, por que você tá aqui?

- Eu matei milhares, eu liderei os mongóis! Eu sou o terror de todos os povos! Eu palitei os dentes com os ossos de meus inimigos e vesti um elmo feito com um crânio humano!

*- Ei, mas isso não é possível! **Eu** sou Gengis Khan!*

- Pode ser, mas eu sou um Filho de Ares. HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAH!

Ai, ai. Eu não me aguento...”

Hermes, O Insuportável

Hermes é baixo e sorridente. Usa uma túnica branca presa com uma fivela em forma de um tubarão sorridente. Hermes tem um caduceu, que é um bastão mágico com duas serpentes enroladas nele. As serpentes são sorridentes. O caduceu é o símbolo da alquimia, e Hermes não sabe direito para que ele serve. Hermes também tem asas nas sandálias. Elas não são sorridentes (pelo menos não na maioria das vezes) . Hermes sabe para que elas servem: elas servem para que ele possa exercer sua profissão de mensageiro com rapidez e qualidade. Hermes também tem asas no elmo. Elas são sorridentes. Hermes **não** sabe para que elas servem já que são mais lerdas que as de suas sandálias. Talvez elas sirvam para sorrir. Hermes é sorridente sempre. Mesmo quando alguém morre. Mesmo quando as coisas não têm a a menor graça. Mesmo quando todos falam sério. Se ele próprio morresse ele riria porque seria uma piada. Ele diria: HAHAHA! Imortal! Eu tô morrendo, imortal, imortal, eu tô morrendo! Entendeu? HAHAHA!

Seu trono é uma bóia em forma de dragão verde de desenho animado. Ele tem bolinhas amarelas. E é, obviamente, sorridente.

Surgem Os Filhos de Hermes

Hermes contou uma piada para Zeus. Ele riu como nunca. A seguir ficou sério e ordenou a Hermes que parasse de ser tão idiota. Zeus teve que mandar também sua águia calar-se porque ela também ria descontroladamente. E Hermes colheu os risos como se colhesse flores em um jardim. Ainda ouviu Zeus dando ordens que fosse dizer algo à argila, mas Hermes disse apenas que tinha mais o que fazer e que depois ia fazer isso.

Foi até Atena e contou uma piada inteligente como nunca houvera até então. Atena apenas sorriu no começo, mas depois gargalhou com simpatia. Fez uma nota mental: “Ouvir mais piadas. Rir faz bem para os músculos faciais.”

Hermes guardou seu sorriso e suas gargalhadas no bolso. Estava sorridente e foi correndo até Artemis. Contou uma piada sobre ursos e leões que a fez rolar pelo chão de tanto dar risada. Hermes rolou junto com ela e foi recolhendo suas risadas que ficavam pelo chão. Se despediu (ainda que Artemis, com as mãos na barriga e lacrimejando loucamente, nem houvesse tentado retribuir a despedida) e saiu à procura de Ares. Antes de entrar em sua sala, no entanto, respirou fundo. Esse era um desafio. Contou uma piada e Ares nem mexeu os lábios. Contou uma de suas melhores e Ares nem mesmo pensou em rir. Então, Hermes o desafiou

para um combate. Ambos se aprontaram, embora Ares estivesse estupefato. O Deus da Guerra sacou seu machado e o afiou. Hermes sacou sua barra de manteiga e a afiou. Ares riu estrondosamente diante desta cena e entendeu que era uma piada. Ambos riram por horas e Hermes até levou um amistoso tapa nas costas que o deixou descadeirado. E saiu para ter com Bóreas, brincando com o riso de Ares entre os dedos.

Para Bóreas contou uma piada muito longa. O Deus do Vento Norte entendeu a piada e riu sinceramente. E Hermes correu pelas planícies, montanhas, vales, debaixo de mares enormes, correu entre árvores de uma floresta, correu debaixo de sol, de chuva torrencial, de neve e das folhas que caíam no outono. Bóreas não entendera o porquê de sua disparada e considerara Hermes um grande mal-educado, apesar de ser um Deus simpático por ter-lhe contado tão incrível piada. Hermes correu a tarde inteira, depois a noite, inteira, o verão, o outono e o inverno inteiros. Finalmente saltou sobre o sorriso veloz de Bóreas e o agarrou. Hermes acabara de descobrir outra utilidade de suas asas nas sandálias. Procurou ainda por Apolo, mas o Deus estava trancado em seu ateliê e Hermes sabia o quanto ele detestava ser incomodado. Voltou para seu trono com todos os risos, risadas, sorrisos e gargalhadas dos Deuses em seus bolsos. Juntou todos e fez um ser vivo, que seria seu Primeiro. Mas ele era muito sério. Hermes pensou um pouco. Estalou os dedos e foi até o espelho. “Estou bem penteado, mas será que minhas costas estão bonitas?” “E Hermes ficou de costas para o espelho e olhou para trás por baixo das pernas. Viu suas nádegas e disse: “Céus, estão horrorosas!”

Hermes passou a noite inteira rindo. Depois adicionou suas risadas ao Primeiro, que ficou muito engraçado e sorridente.

Características

São os malditos pregadores de peças, os chatos, os bobos da corte. Como crianças, desconhecem os limites. A vida é uma diversão tremenda. Eles são sorridentes e simpáticos à primeira vista, mas podem ser monstros sádicos que adoram rir às custas de suas vítimas. E eles realmente sabem rir... É sabido que há muita pouca sanidade entre eles. E mesmo essa pouca sanidade pode ser facilmente questionada. Em se tratando de um Filho de Hermes, poucas coisas são impossíveis.

Aqui, temos pequenas citações daqueles que tiveram a capacidade de interagir com exemplares de Filhos de Hermes:

Campo de Combate:

- “- Maxx, cadê você?”
- “- Pelos deuses, uma cápsula nas minhas calças!!!”
- “- Droga, Detentor, cala essa boca e luta!”
- “- Por Prometeu, alguém faz ele parar de pular!”
- “- Não! Erasmo Carlos não!”
- “- Maxx, não tem graça...”
- “- Por todas as almas do Inferno, como você consegue lutar tocando atabaque???”
- “- Espera! Quer que eu acredite que ele matou o Bush com mordidas?”
- “- Pelo elmo de Hades, ela está nua!”
- “- Maxx, eu tô ficando assustado...”
- “- Quem chegar por último luta com o Filho de Hermes!”
- “- Se me bater mais uma vez com esse picolé, eu juro que uso Sacrifício aqui mesmo!”
- “- Maxx, chega de brincadeira, vai...”
- “- Bastet, me diz que ele não... Adei, você! Me diz que... Luza... Alguém... Alguém por favor me diz que ele não está vestindo uma fantasia de tomate...”
- “- Piedade! Vocês não podem ser tão cruéis! Ninguém pode! Tem um Filho de Hermes aqui! ABRAM ESTA PORTA!”
- “- Desamarrado? Mas eu não uso sapat...”
- “- Maxx! Ainda bem que eu achei você! Maxx... Cadê sua cabeça?”
- “- Foi uma luta constrangedora, Fire. Constrangedora...”

Dentro da Morada

- “- Você... ungh... d-disse... que a a-a-água estava... aangh... MORNA...”
- “- Adrius... Você não acha que o Fog está muito quieto?”
- “- Onde você pensa que vai com esses pregos?”
- “- Onde você pensa que vai com esse rato?”
- “- Onde você pensa que vai com esse balde?”
- “- Onde você pensa que vai com essa... **Coisa?**”
- “- Adrius... Você não quer subir e dar uma olhada?”
- “- Quantas vezes preciso dizer para não mexer nas minhas poções?”
- “- Quantas vezes preciso dizer para não correr por aí?”
- “- Quantas vezes preciso dizer para não morder a poltrona?”
- “- QUANTAS VEZES PRECISO DIZER PARA NÃO RESPIRAR, SUA MALDITA PESTE?”
- “- **Você fez, você limpa!** E eu definitivamente não me importo se está espalhado pelo castelo inteiro!”
- “- Adrius... Você ouviu uma explosão?”
- “- Acho que precisamos de uma morada nova, Madelein...”

A Energia Cobre

É cor de cobre, marrom, meio avermelhada, há uma porção de piadas sobre ela e é muito sorridente. Quando se manifesta, todas as pessoas próximas sentem vontade de rir, como se uma anedota extremamente engraçada tivesse acabado de ser contada para todos.

Poderes Divinos

Prestidigitação: Permite a realização de truques visuais com pequenos objetos. Pode ser usado para bater carteiras ou fazer de conta que atirou aquele valiosíssimo objeto em um lago, por exemplo. Não é exatamente um poder, já que trata-se antes, de uma habilidade de furtividade comum para muita gente. É, primordialmente, uma habilidade inerente dos Filhos de Hermes.

O Toque do Trickster: Muito útil para pregar peças em desavisados e para entregar aquele item pelo qual seu inimigo tanto anseia em suas mãos. O Detentor toca uma superfície qualquer. Apenas um breve segundo. O próximo contato de um ser vivo sobre aquela superfície será canalizador de uma dor profunda. Aliás, **incapacitadora**. Apenas camadas mais espessas que o couro oferecem proteção contra o Toque de Trickster. Deve mesmo ser engraçado para um Filho de Hermes observar alguém sentar-se em uma cadeira antes vitimada pelo Toque do Trickster, e tombar tomado por loucas dores que parecem crescer a cada segundo, como se uma enorme e incompreensível agulha farpada tivesse-lhe atravessado o traseiro...

Este poder pode ser apenas usado em superfícies sólidas e não-orgânicas. A dor termina de maneira abrupta após alguns segundos, que parecem muito com eternidades inteiras...

Colorir: Apenas um pouco útil e desmoralizante. Mas não diga isso aos Filhos de Hermes. Com um toque, eles podem mudar a cor de qualquer corpo material. Os lunáticos costumam usar isso em líquidos de propriedades assassinas para convencer suas vítimas a tomá-los (“Tenho sim, certeza que isso é leite. Agora cê vai tomar um num vai?”), assistir as consequências (“Me dá logo esse negócio... <pausa>... AAAAAAAAAARGGGGHHH!!!...EU...ESTOU... QUEIMAAAANDO!!!”) e provar a todos sua inocência (“Poxa, vida, mas era branco como leite...”). Para o azar de todo e qualquer inimigo (ou amigo) de um Filho de Hermes, este poder pode apenas ser revertido por estes Detentores infernais. É horrível ver a humilhação de um Detentor que vai para o campo de batalha apresentando uma coloração de pele violeta. Mais terrível é perceber também que todos os Filhos de Hermes acham “muito legal” a nova cor da pele da pobre vítima e relutam grandemente para revertê-la à sua condição original.

A Horda Gremlin: garanto a vocês que procurei durante um ou dois séculos por criaturas mais insuportáveis que os Gremlins, estes monstros orelhudos, escamados e muito pequenos. Gremlins são totalmente inofensivos. Infelizmente, proporcionalmente à sua natureza inofensiva, temos algo de tanta perversidade quanto a dos Filhos de Hermes: sua chatice infundável, sua falta de escrúpulos e sua inconveniência absurda. Imagine quarenta minúsculos “filhos de Hermes” escalando seu corpo. E você nem mesmo saberá de onde eles surgiram ou se eles irão embora tão cedo e só saberá implorar aos gritos: “Parem com esta maldita música do Bozo nos meus ouvidos, criaturas do Inferno!”.

Siga o líder: Ninguém sabe ao certo porque os Filhos de Hermes possuem um poder tão explicitamente baseado em seu Batismo. “Siga o Líder” é uma habilidade irritante e foi a causa direta de muitos assassinatos dentro de guénos. Estes petulantes Detentores executam um movimento rápido e sem muita expressão à sua escolha. Se o poder for bem empregado, o alvo irá repetir instantaneamente, por puro reflexo tal gesto. Apenas um segundo depois de fazê-lo, a pobre e desgraçada vítima irá perceber que foi alvo de um joguete sádico e hilário destas criaturinhas vis.

Cacofonia (ou “Eu te dou qualquer coisa pra você calar esta boca”): alguns Detentores tiveram que ser acorrentados e levados para alas especiais para doentes mentais da D.L.D após terem sido vítimas desta tortura neurótica dos Filhos de Hermes: o chato altera sua voz de forma que tudo o que ele diga seja incomensuravelmente irritante. Todos os que o ouvirem sentem-se incapazes de concentrar-se em qualquer ação. Até mesmo falar é difícil. As vítimas também sofrem de horrível agonia e raiva indizível: golpes serão errados, cartas serão borradas, as ações diplomáticas serão tomadas por falta de educação, etc.

Caduceu: Quando em posse do caduceu (seja ele esculpido em qualquer material), o Filho de Hermes é capaz de transformar qualquer substância em qualquer outra no mesmo estado físico, apenas tocando-a com o instrumento (pedra não pode ser transformada em água, mas é passível de ornar-se madeira ou ferro, por exemplo). A substância retorna a ser o que era antes assim que o caduceu fôr quebrado. Não funciona com substâncias orgânicas.

Batismo

Tudo começa com a morte de seus pais. De uma maneira hediondamente sarcástica. Órgãos internos espalhados pelo chão dando a forma de figuras estranhas. Pessoas deformadas por maquiagem de palhaço ácida. Tubarões devorando pessoas vindo debaixo da terra. Desenhos ingênuos de lindos coelhinhos em um campo florido, feito com sangue fresco retirado dos corpos das vítimas. Piadas, sem um pingão de graça, escritas a ferro em brasa nos corpos dos pais do Escolhido. Desenhos animados que saltam da televisão para o pescoço das vítimas, arrancando suas traquéias num simples golpe. O grau de sanidade é mínimo. Ao chegar na Gênese, o nosso futuro guerreiro se depara com um Daímone. Maluco, de dois metros de altura, trajando um uniforme militar, o Daímone ordena que o Escolhido o siga. Que faça o que ele fizer. Não há como recusar, o “Líder” amalucado começa imediatamente a andar normalmente, e o futuro seguidor dos Deuses deverá fazê-lo. No início parece simples. Apenas alguns pequenos pulos, alguns gritos, exercícios físicos, tudo muito fácil, com o Daímone nunca perdendo sua pose de respeito...

Tudo começa quando o Daímone pede uma ação simples como “agora me siga!” e logo após isso pula em um abismo. O grau de impossibilidade vai crescendo com o passar do tempo. Ações como atravessar um rio de lava, seguir o Daímone em pleno ar, entrar dentro de monstros de vinte metros de altura pela boca, são as mais simples. Apelidando o Escolhido com nomes de soldados mortos em combate, o Daímone parece estar muito bem apesar de tudo. Porque, por mais inacreditável que possa parecer, este Batismo não é mortal.

O corpo do Escolhido arde nos rios de lava, se escorrega nas touceiras, afunda nas areias movediças, se arreventa nas paredes, explode com a nitroglicerina ingerida, dissolve na chuva ácida enquanto segura um guarda-chuva de bolinhas vermelhas, escorrega nas lâminas de gelo, experimenta os caleidoscópicos efeitos do vácuo, é grotescamente atropelado por uma frondosa manada de centauros, mastigado por uma lampreia

de setecentos metros de comprimento, adapta-se de maneira inusitada ao interior de um pote com cinco centímetros de espessura e dois e meio de altura, é fatiado em partes com cerca de quatro milímetros de espessura e usado como folhas de um livro impresso, socado em um pilão até caber em um cachimbo, deturpado, queimado, ferido, derretido, devorado, moído, esfarelado e eviscerado, mas NÃO MORRE!!! Seu corpo será devolvido à sua forma original depois de cada ação assassina, sem escrúpulos e totalmente suicida, estando prontamente preparado para o próximo teste.

O Escolhido só irá morrer realmente, se recusar-se a imitar o Daímone. Neste caso o líder será obrigado a decapitá-lo visceralmente. Ou, em meio a muita dor e gritos graves (“Levante-se, soldado McBurg! Ou descascará batatas por vinte e oito mil séculos, seu fracassado!”), ser levado para cumprir uma pena nada agradável pelos locais mais insanos da Gênese até que o Daímone decida matá-lo, sempre da pior maneira possível e com um humor doentio que quase nunca pode ser entendido.

Últimas considerações.

Os Filhos de Hermes pesam de forma bizarra em uma batalha. Em combate sua colaboração torna-se óbvia. A única posição que deve ser evitada para estes Detentores é a de líder da guéno. Afinal de contas, nenhum Filho de Hermes conseguiria resistir à tentação de, como líder, colocar tachinhas nas cadeiras da sala de reuniões...

Os Filhos de Apolo (ou Detentores da Energia Dourada)

“A guerra é efêmera. Ela vem, vai e se esvai. A guerra é também graciosa: ela dança pelos campos, colhendo corpos como uma linda alma alva colhendo flores em um jardim de sangue e perdição. A guerra é algo do qual não podemos fugir, mas é claro que podemos alterá-la para que se torne uma carícia aos nossos olhos. Podemos fazer dela uma poderosa forma de exteriorizar o espírito, de mostrar a razão para estarmos aqui. De mostrar a razão de estarmos vivos. A guerra nos inflama os corações e faz de um simples homem, um Deus, uma manifestação da beleza munida de lança e escudo. Somos os arautos dessa beleza. E, Deuses, como nossos corações batem alto!”

Apolo, O Deus Das Artes

Apolo é alto, belo e radiante. Tem a pele amarela e olhos dourados. Desde que assumiu o posto de Deus-Sol, passou a usar uma coroa de raios solares muito brilhantes. Ele costuma reclamar de pequenas e latejantes dores de cabeça por causa desta coroa, bem como de uma ou outra insolação de vez em quando, mas a estética é maravilhosa, então ele prefere mantê-la onde está. Apolo é requintado. Adora instrumentos de cordas (toca lira maravilhosamente bem e carrega sempre uma consigo), quadros surrealistas e peças de teatro. Apolo aderiu por alguns dias ao movimento hippie em 1970, mas o movimento começou a perder força nesta época e ele acabou por esquecer tal idéia. Usou óculos escuros redondinhos e fumou maconha cerca de oitenta vezes. Em uma de suas alucinações, afirma ter visto Zeus tomando banho. É uma ótima pessoa para se ter uma conversa acerca os rumos da humanidade. Apolo se gaba muito de ter tomado o título de Hélios, quem ele considera incompetente e mal-educado.

Seu trono é feito de ouro e tem um grande sol estampado nele.

Surgem Os Filhos de Apolo

Assim que o sol nasceu, Apolo acordou e lembrou-se de que era um grande dia. Era necessário criar um Filho, um Detentor para a Batalha Primordial. O Deus-Sol saiu da cama, colocou a coroa de raios solares sobre a cabeça e ajeitou uma foto de sua irmã, Artemis, que estava meio torta em sua moldura na parede. Apolo comeu uma grande tigela de cereais no café da manhã, com leite que transbordava pela mesa. Bebeu um copão de néctar, porque um Deus precisa beber néctar ou morre em sete dias e três noites e isso ele tinha lido sabe-se lá onde.

Depois Apolo trocou seu hediondo samba-canção verde claro por um par de calças pretas e colocou uma camiseta branca suja que usava para esculpir. Ajeitou botas de couro nos pés sem meias e colocou luvas pretas compridas que chegavam ao fim do antebraço. Andou para fora e respirou o ar puro. Fez um cooper leve, apenas para manter o hábito. Voltou e lembrou-se de que não tinha escovado os dentes. E ele espremeu pasta verde sobre a escova e esfregou o sorriso na frente do espelho. Ajeitou a coroa, sorriu e fez algumas caretas, uma feias, outras engraçadas. Como de costume, esqueceu a pasta destampada. Saiu de novo. Passou na casa de Artemis. Conversaram muito e riram a valer. Apolo comentou o mal-gosto da irmã no que dizia respeito à vestimenta e ela concordou com ele. Mentiu prometendo que ia melhorar. Artemis perguntou-lhe se já havia terminado seu Primeiro e ele respondeu que não havia nem sequer começado. Apolo perguntou à irmã a mesma coisa e ela disse-lhe que já terminara o seu. Pediu para esperar um pouco, correu para dentro e buscou seu Filho para mosrar ao irmão. Apolo questionou os métodos de Artemis quando ela lhe explicou como o fizera. E riu um bocado da proposta do lobo que ofereceu, como presente para o Primeiro de Artemis, patas acolchoadas. Artemis contou ainda a piada de Hermes que a visitara na noite passada. Apolo entristeceu-se ao saber que Hermes não lhe contara uma piada. Mas lembrou-se que passara a noite passada inteira em seu ateliê, então entendeu os motivos de Hermes. Despediram-se com beijos nos rostos. A caminho de casa, Apolo pensou em começar imediatamente seu Primeiro. Passou perto de uma montanha de mármore e arrancou para si um bom pedaço. Levou a pedra debaixo do braço com certa dificuldade até metade do caminho quando encontrou com Ares, que passava por ali a caminho de uma sangrenta peleja que marcara para as onze e meia. Ares levou a pedra para Apolo, que ficou agradecido, mas não disse “obrigado” porque imaginava que Ares

podia considerar tal ato uma coisa de pederastas, como costumava fazer. Na realidade Ares o chamava frequentemente de pederasta e não ia com sua cara, mas o Deus da Guerra devia estar sentindo-se particularmente caridoso esta manhã. Despediram-se, Apolo com um “Tchau!” e Ares com um “Dane-se, pederasta fracote!”

Apolo trancou-se em seu ateliê e apenas saiu à noite, com seu filho esculpido em mármore. Estava lindo. Apolo jantou um porco do mato cru na casa de Artemis e aproveitou para mostrar à irmã sua criação.

Naquela noite, Apolo chegou cansado em casa e achou uma carta de duas páginas na soleira da porta. Ela dizia: “Prezado irmão Apolo, foi mal aí eu não ter te contado uma piada genial ontem à noite, mas eu achei que você não ia querer sair do seu quartinho sujo e zoneado e fedendo à pedra suja para ouvir a coisa mais engraçada de toda a sua vida. Eu usei as risadas dos outros para fazer meu Primeiro. Mas agora ele já tá pronto. Mas se você guardar as suas risadas para mim, eu posso entregar para ele amanhã.” A página seguinte tinha escrita uma piada hilária que falava de um casal de portugueses que ia à praia. Apolo riu, guardou as risadas para Hermes e foi dormir.

Características

Os Filhos de Apolo são prestativos, criativos e guerreiros apaixonados. Costuma-se dizer que lutam com a alma. Seus gestos são furiosos, cheios de emoção. Quase invariavelmente bem-humorados, acreditam na arte e na beleza. A maioria dedica suas vidas a tornar mais bela a existência de todas as coisas. Preferem, de maneira geral, o isolamento ao trabalho em equipe, mas suas amizades são sinceras, mesmo que não demonstrem. São os oradores, poetas, bardos e pintores no Círculo do Bem. Mas são também os diplomatas e falsificadores, os comediantes, amaldiçoando baixinho os Círculos opostos. Parece-me que os Filhos de Hermes têm uma certa afeição pelos Filhos de Apolo, por sua maneira divertida de falar e de mover o corpo. Estranha é sua forma de demonstrar tal afeição (leia-se Toque do Trickster, Colorir e outros).

Andam com grandes algibeiras que contêm em seu interior livros com paisagens genéticas e imagens sorvidas. Guerreiros fervorosos, fazem bom uso de sua destrutiva Energia. Amam o combate e emprestam ao mesmo uma qualidade de épicos. Agem de forma cinematográfica e inesperada. Adoram usar plavreado arcaico e mover-se de maneira esquisita, como se estivessem em uma exposição de Detentores guerreiros. Possuem uma tendência a serem também contadores de vantagem extraordinários.

Os Filhos de Apolo são os únicos que conheço que organizam assembleias periódicas, apenas para os de sua espécie. Essas reuniões de Filhos de Apolo, chamadas de Assembleia do Sol acontecem sempre em Delfos ou na Ilha do Sol, local de nascimento de Apolo. Ambas as localidades da Grécia já se habituaram aos debates e festividades dos Detentores da Energia Ouro.

A Assembleia do Sol também é uma organização rígida e hierárquica, uma sociedade à parte, que age às margens da sociedade detentora. Apenas os Filhos de Apolo sabem os nomes de seus líderes mais importantes. Seus propósitos parecem ser filosóficos e artísticos. A Assembleia do Sol organiza de tempos em tempos, incursões à Gênese com o propósito de colher de lá boas imagens para o Poder de Renúncia. Os preços dessas imagens são exorbitantes, mas sua qualidade é garantida...

A Energia Dourada

Ela é uma luz dourada extremamente radiante. Quando se manifesta, todas as pessoas à volta do Filho de Apolo sentem-se particularmente inspiradas e ganham coragem e presença de espírito.

Poderes Divinos

Sorver Imagem: Não fique assustado se, ao andar lado a lado com um Filho de Apolo, você, por um acaso vê-lo fazendo um súbito e inexplicável gesto de agarrar o vento. O indivíduo apenas achou a paisagem muito agradável e sentiu uma vontade incontrolável de guardá-la para apreciar mais tarde por meio de um poder que eles simplesmente adoram: basta selecionar uma imagem qualquer, tomá-la nas mãos como se fosse um objeto sólido e colocá-la onde bem entender. A imagem ainda estará onde sempre esteve, mas o Filho de Apolo agora tem uma cópia da mesma só sua. Algo como uma máquina fotográfica com vantagens inúmeras,

como, por exemplo, a seleção de elementos ou a adição de outros (um Filho de Apolo pode pegar imagens e colocar por cima de outras, o que significa, em essência, apenas uma coisa: você está realmente encrocado se um Filho de Apolo quiser te incriminar). Com este poder, o Detentor é capaz de guardar inúmeras imagens como se fossem fotografias.

Imagens “agarradas” parecem bastante com nada. Não possuem cheiro, gosto, não podem ser vistas, sentidas ou qualquer coisa do tipo. Os Filhos de Apolo, por outro lado, insistem que são objetos como quaisquer outros, que as vêem como vêem tudo à sua volta. Tanto assim que as guardam em algibeiras após pegá-las no ar do mesmo jeito que se pega uma mosca em pleno vôo. Ocupam tanto espaço quanto nada. Um número infinito de imagens pode ser guardado. Depois de guardadas, as imagens são facilmente encontradas pelos Filhos de Apolo, mesmo em meio a um milhão delas (“Como achei? Ora, estava exatamente onde eu a tinha deixado, como eu a perderia?”). Bem, certo, as imagens não são passíveis de serem vistas. Mas então para que servem imagens se não são visíveis? Certo, eu já ia chegar lá. Além de as tomar para si, os Filhos de Apolo têm a habilidade de depositá-las sobre qualquer superfície para serem vistas por todos. Sim, um Filho de Apolo pode guardar seu rosto e usa-lo como uma máscara em uma daquelas festas a fantasia Detentoras que fazem questão de esculhambar humanos. Pense bem: qualquer imagem, qualquer figura, qualquer coisa que você puder imaginar. Qualquer coisa. Entende as implicações disso tudo?

Réplica: Um Filho de Apolo tem a capacidade de reproduzir com perfeição qualquer som que já tenha ouvido e que esteja ainda vivo em sua memória. Eu disse com perfeição **mesmo**. A intensidade do som é limitada apenas pela intensidade da própria voz do Detentor.

Ventriloquo: Além de poder imitar quaisquer sons, nossos amigos artistas podem também projetá-los para onde bem entender. Uma espécie de ventriloquismo místico, intenso e perfeito como nenhum outro. Há um limite de distância, creio eu que entre cem e duzentos metros.

Gárgula: Gárgula: Gárgulas são poderosos monstros de pedras usados como guardiões. Elas são usadas nos prédios modernos para escoar a água da chuva. As pessoas não sabem, mas quase todas as Gárgulas foram construídas por Filhos de Apolo. No mundo inteiro. Só eles sabem esculpir as verdadeiras Gárgulas, que podem receber o Dom da vida assim que eles quiserem. Para dar vida a uma Gárgula, o Filho de Apolo precisa fazer o símbolo de infinito com o dedo na fronte da criatura. É claro que se a Gárgula tiver sido construído por mãos humanas, nada vai acontecer. A típica Gárgula é um monstro quadrúpede (mas que pode caminhar ereto quando quiser) de três metros de altura quando de pé, mais ou menos humanóide, com asas que servem para planar, garras, presas, cauda espinhosa e chifres na cabeça. Gárgulas são **muito** fortes, **muito** ágeis e são inteligentes como um felino. Elas sempre obedecem a quem lhes deu vida e apenas a ele. São criaturas fiéis e ferozes como poucas coisas neste universo. Fazem qualquer coisa por seu mestre, até mesmo colocando sua própria existência em risco. Gárgulas têm a resitência da pedra e só morrem se totalmente desmembradas. Uma gárgula pode tornar-se uma estátua imprestável se seu criador sofrer qualquer ferimento, porque acredita que falhou em sua missão de protegê-lo e que não merece mais viver, mas pode voltar à vida se o símbolo de infinito for feito mais uma vez. Filhos de Apolo podem esculpir suas próprias Gárgulas, o que costuma levar muitos dias e, não raro, até meses.

Olhar da Medusa: Medusa foi uma lendária Filha de Equidna que tinha o poder de transformar em pedra o corpo de todos aqueles que olhassem em sua face. Os Filhos de Apolo aprenderam há muitos milênios como reproduzir misticamente este Dom. Basta que façam o símbolo certo sobre uma superfície espelhada e obrigar a vítima a olhar para ele. Obviamente outros Detentores que não Filhos de Apolo tentaram realizar o Olhar da Medusa mas nada conseguiram. Alguns Detentores já vitimados pelo Olhar da Medusa garantem que vêem a face da própria estampada no espelho...

Caso o símbolo seja apagado ou a superfície no qual está desenhado for destruída, o encanto é imediatamente quebrado.

Atravessar o Cárcere: Os Filhos de Apolo também aprenderam em suas assembléias, como realizar

uma das maiores façanhas da história Detentora: eles são plenamente capazes de atravessar o Cárcere: a fronteira que separa a Terra da Gênese e impede o retorno dos Deuses. Este é o segredo mais bem guardado de todos os tempos. Atravessar o Cárcere é um poder que é ensinado somente nas Assembléias do Sol e todo Filho de Apolo que o aprende faz um juramento solene de não o mostrar para ninguém ainda que sua vida esteja sob ameaça.

Para atravessar o Cárcere, o Detentor deve entoar um cântico criado por ele próprio com toda a emoção guardada em seu espírito e gesticular furiosamente durante alguns segundos. Logo depois, ele precisa atravessar uma porta qualquer e fechá-la atrás de si de olhos fechados. Quando os abrir, ele estará na Gênese. Um Filho de Apolo pode levar consigo quantas pessoas (humanas ou Detentoras) quiser, mas estará arriscando imensamente sua vida: a Assembléia do Sol é implacável ao punir os que quebram o juramento.

Batismo

Este é, com certeza, um ritual que faria com que o Detentor odiasse a arte com todas as forças se o amor à mesma já não estivesse profundamente instalado em seu ser.

Inicialmente o filho dos deuses têm assassinados seus parentes por Daímones de Apolo que, assim como os Detentores da Energia Ouro, são adoradores da arte, mas de uma maneira mais perversa. Estes Daímones causam mortes sob uma ótica artisticamente distorcida. Como exemplo temos o celebre “Envasamento Materno”, obra guardada em um museu da Gênese que consiste em um vaso de flores cujo interior abriga o corpo (devidamente moído e conservado com líquidos vegetais diversos) da mãe de um Detentor. Ornado com pinturadas abstratas na parte externa e encimado por um tampa de fina porcelana trabalhada, é uma peça terrivelmente nefasta.

Depois deste espetáculo à parte, o verdadeiro “show” tem início. O Detentor é levado à Gênese por uma trupe de Daímones mambembes, que insistem em fazer estripulias e caçoar sem cessar do pobre batizado. A seguir o mesmo é amarrado à uma das dezenas de poltronas existentes no interior do terrível “Teatro do Indizível” e obrigado a assistir à peça teatral apresentada sobre o palco localizado na parte interna do círculo de poltronas, estas ocupadas por outros Detentores, que, assim como ele, irão presenciar o musical de quarenta dias chamado “Detentores sim, e daí?”.

Últimas Considerações

A posição geral dos Filhos de Apolo é a de artistas. Normalmente, junta-se grupos de filhos de Apolo para excursões até a Gênese com o propósito de fazer reconhecimento e mapeamento. É dito dentro do Círculo do Bem que os Filhos de Apolo são egoístas demais e talvez nem mesmo estejam preocupados com a Batalha Primordial Dizem também que não merecem confiança. Certo, não na maioria das vezes, mas são boa gente, de forma geral.

Capítulo VII - O Mal

Preparação

O Círculo do mal foi odiado, sob a acusação de ter sido formado apenas por aqueles que queriam de Zeus uma vingança.

“Blasfêmia!” - dizia Hades, que assumira automaticamente o domínio do Círculo. O Deus do Tempo não possuía realmente rixas pessoais com seu irmão. Mas os demais deuses do Círculo do Mal acolheram-no melhor do que provavelmente seria acolhido pelo Olimpo do Bem. Um lugar de beleza e luz jamais poderia ser lar das trevas. E, embora Zeus não fosse capaz de aceitar o Reino de Hades em seu Círculo, o Deus negro voltou-se para sua esposa, (ao seu lado sempre, para desespero de Deméter), seus novos aliados e para seu amado inferno, sem o mínimo de rancor guardado em seu coração obscuro.

Não havia ódio neste segundo Círculo, exceto o desejo de vingança de Prometeu. Ainda assim, apesar de respeitar seu Irmão, Hades muniu-se de seu elmo e, certo de que era Rei dos que o amavam como nunca foi amado, abriu os braços, brandando gloriosamente: “que existam nossos Filhos e que sejam eles os vencedores!”

Logo depois, quando sozinho, Hades permitiu que uma única lágrima de arrependimento escorresse pela fenda de seu elmo.

E as trevas trouxeram, como consolo, os uivos dos mortos.

Os Filhos de Hades (ou Detentores da Energia Negra)

“O jovem perguntou-me porque não sorri quando a vitória floresceu em nossos campos. E eu respondi que perdemos um dos nossos. Perguntou-me então porque eu temia por aquele que se foi porque, afinal, sua alma viveria sempre. E eu respondi simplesmente: ‘Você não conhece o Inferno.’”

Hades, Rei Dos Mortos

Hades tem estatura média, mas o porte majestoso faz com que ele pareça ser bem mais alto. Já qualificaram sua imagem como sinistra mais de uma vez. Ele verga uma armadura negra de placas e usa o mais belo dos elmos que lhe permite ficar totalmente invisível. Quando está invisível pelo menos, não me parece nada sinistro. Hades gosta muito de música clássica e aprecia matar coisas vivas com sua espada sempre que pode. Sua voz é feia. Mais parece o réquiem de um compositor morto. Mas os assuntos de que fala costumam ser interessantes. Hades e Tânatos já tiveram uma pequena rivalidade porque o Inferno do segundo era cobiçado pelo primeiro. Hades chegou a reunir um exército para invadir o reino de Tânatos mas quando chegou ao rei para dar o ultimato, Tânatos apenas disse: “Tudo bem. Fique com ele. Esse lugar me deixa triste. Vai ser bom para sua auto-estima ouvir almas resmungando todos os dias pelo resto da eternidade.” E Tânatos simplesmente foi embora. Desde então é Hades quem reina no Inferno. Seu trono é um gêiser de almas lamuriantas que escapa do chão e o mantém suspenso e sentado com conforto.

Como alguns outros Deuses, Hades tem uma criatura que o serve. Seu nome é Cérbero, um tenebroso mastim de três cabeças que é considerado por muitos um dos seres mais terríveis e maldosos que jamais existiu. Ele tem oito metros de comprimento, pesa quase cinquenta toneladas e se move como um raio. Cérbero tem presas e garras que podem rasgar almas como se fossem feitas de seda. Hades afirma que Cérbero pode estar em vários lugares ao mesmo tempo, como um Deus. E se defende das acusações de ter criado algo malvado demais dizendo que ele apenas faz o que é necessário para manter a ordem no Inferno.

Ao mesmo tempo em que reina no Inferno, Hades também precisa ser rei no Olimpo do Mal. Lá ele não usa elmo e deixa à mostra seu rosto feito de brumas. Como é de costume entre os reis, mantém uma coroa de ossos humanos na cabeça. Seu trono é de pedra negra e enfeitado com crânios.

Surgem os Senhores dos Espíritos

Hades sempre se ocupa com os assuntos infernais sem poder esconder uma certa satisfação. Mas nesse dia - o dia da criação de seu Filho - estava quase eufórico. E decidiu que visitaria algum morto.

Visitou um de nome Torein, que estava no Tártaro, o lugar mais nefasto de todos os lugares nefastos que já nasceram e morreram na Eternidade. Hades nunca tinha ouvido falar deste morto em particular em seus domínios. Viu que Torein era raquítico e horroroso. Sua pele quase deixava os órgãos internos à mostra; um resquício de cobertura esquelética, largada sobre os ossos. E Torein ficava no lugar mais seco do Hades, com a cabeça erguida e boca aberta, em uma atitude boçal e totalmente vaga. Hades olhou para cima e viu que nuvens negras se formavam. Depois tomou a ficha de Torein (isso foi na época em que todos os mortos tinham uma ficha fixada em seus traseiros que continha seus dados pessoais e - para a diversão de Hades - a descrição de seus castigos). Leu em voz alta: “Torein - 750 anos. Morto aos dezesseis. Condicional no Érebo em onze mil anos. Castigo: Torein está com sede. Nuvens negras se formam sobre ele. A cada quarenta e dois minutos cai uma gota de chuva.”

Hades levantou os olhos novamente e fez: “Hmm”. Aí uma gota de chuva formou-se lá em cima e veio descendo, longe uns trinta metros do morto imóvel. Repentinamente aquela figura estática, cuja compleição lembrava um crustáceo, fez seus músculos flácidos e enfraquecidos pela inação moverem-se estalando. E correu, os olhos estatelados, a língua tremendo fora da boca até que a gota espatifou-se no chão arenoso e Torein caiu atrás, em prantos secos. Negou o acontecimento, gritando muito. Mas reconstituiu-se a seguir e retomou vagarosamente sua eterna posição. Colocou a cabeça levantada novamente, grunhiu e esperou, silencioso.

Hades foi até ele. Perguntou:

- Que qualidade meu filho deve possuir, alma condenada?

- Que qualidade?- redarguiu Torein. - A qualidade de nunca, em hipótese alguma, chegar a ter esperança em algum momento de sua vida. Esta é a melhor qualidade que alguém pode ter nessa e em outras realidades.

Hades nada disse.

Mas pareceu concordar.

Características

Eles são conhecidos como “Acompanhados”. Porque nunca estão sozinhos. Almas desencarnadas, aquelas perdidas para sempre no mundo dos vivos, de mortos que não receberam os devidos rituais fúnebres, estão sempre à procura de sua companhia. Para as almas, os Filhos de Hades têm a capacidade de extinguir a dor e a frustração. Estar perto de um deles é uma experiência única. E elas o obedecem cegamente.

As almas vivem em Hordas. Cada horda é um grupo de doze almas. Infelizmente, cada Filho de Hades pode estar acompanhado somente por uma horda (Em Idades anteriores, mais hordas seguiam cada um, mas esta é a Idade da desgraça...). Nenhuma alma da Horda é capaz de ficar longe de seu mestre por mais de alguns minutos sem sentir dores insuportáveis.

Todos os Filhos de Hades possuem um registro no Livro Negro do Inferno, onde consta sua patente. Quanto maior sua patente, maior sua hierarquia na Ordem Infernal e maior o poder que ele pode exercer caso vá ao Inferno de Hades. As patentes possíveis para a Idade de Ferro são, em ordem de hierarquia: Pupa, que ordena pequenos demônios; Rastejante, que tem poder sobre grandes demônios e pode andar por áreas restritas do Inferno; Inseto, que pode pedir conferência com os Príncipes Abissais (poderosíssimos representantes regionais de Hades em cada compartimento do Inferno) e Alado, que possui patente o bastante para atravessar os portões vigiados por Cérbero- e que levam ao palácio de Hades- e não ser atacado.

Subir de patente é sempre o objetivo máximo de um Filho de Hades.

Em estado de triste compreensão negra da realidade que os cerca, vêem todas as almas mortas que caminham por todos os lugares. São companhias bizarras para todos os outros Filhos dos Deuses, porque coisas incompreensíveis acontecem à sua volta durante a maior parte do tempo: objetos que se movem, uivos horripilantes, súbito resfriamento dos aposentos, gosto amargo nas bebidas, animais assustadiços, terrível pressentimento de que algo muito ruim está prestes a acontecer, aparição inexplicável de insetos ou de coisas ilegíveis escritas nas paredes. Ou visões de vultos velozes que se esgueiram pelos cantos.

Eles falam com seres invisíveis. São donos dos mortos e das coisas infernais. Durante muito tempo, fizeram inúmeras tentativas de desvendar suas supostas ligações com os Necromantes, mas até o momento, nada foi provado. Parece-me que são mesmo fiéis, mas poucos confiam neles sem reservas.

A não ser, é claro, os mortos.

A Energia Negra

É uma energia que não ilumina coisa alguma, escura e gelada. Quando se manifesta, todos os seres vivos à sua volta sentem um leve medo irracional.

Poderes Divinos

Psicompose: Os Filhos de Hades são capazes de abrir portais que levam direto ao Inferno de Hades em suas áreas mais periféricas e de voltar de lá quando sentirem vontade (fato realmente espantoso, porque ninguém sai do Inferno de Hades sem que ele queira). Com um gesto, um portal barulhento e repleto de fogo nas bordas, surge em pleno ar e dele escapam gritos horroroso de almas condenadas.

~~Eles vão ao Inferno, muitas vezes, para negociar a ajuda de demônios (sever~~
les. Demônios podem sair do Inferno em algumas ocasiões, mas geralmente seus termos no acordo são caros para que possam fazê-lo.

Já houve casos de Filhos de Hades que fizeram contatos permanentes no Inferno e até já ouvi falar de uma relação de amizade entre um Detentor e um demônio (!).

Efeito Poltergeist: A horda que acompanha um Filho de Hades segue uma disciplina instintiva. Ela não fere ninguém, embora às vezes possa sentir vontade incontrolável de tocar um determinado objeto ou dirigir palavras à alguém. E, apesar de alma alguma ser capaz de manipular com precisão objetos físicos, elas conseguem, quando furiosas ou desesperadas, interagir com o ambiente. Efeito Poltergeist é o nome que se dá ao poder dos Filhos de Hades que consiste em tornar a horda furiosa e fazê-la destruir a esmo. Tudo em uma área de aproximadamente dez metros ao seu redor é agredido por ataques invisíveis, mas a horda continua seguindo seus passos, de forma que ele pode levar o efeito consigo e causar um rastro de destruição: objetos voam, lâmpadas estouram, pequenos cortes e hematomas doloridos aparecem na pele dos vivos e tudo fica gelado como um terrível dia de inverno. Assovios horríveis fazem as cabeças doerem. Apenas uma ordem do Filho de Hades ou sua morte pode acalmar a Horda novamente.

Possessão (ou “**Puppet Master**”): Com este poder, os Filhos de Hades são capazes de ordenar que uma das almas da Horda lute contra a alma de um vivo pelo controle de seu corpo. O vivo possuído está travando uma terrível batalha interna para manter o controle, mas, mesmo relutante, estará sujeito às vontades da alma invasora ou às ordens do Filho de Hades que o dominou. A força de vontade da vítima deve ser grande para que a mesma assuma seu próprio corpo. No entanto, a alma invasora continuará lutando até ser expulsa ou até que fique longe demais de seu mestre e comece a sentir a horrível dor que as almas sentem.

Spiritus Traditio: Do latim “traição do espírito”.

A alma de um Detentor carrega consigo metade da Energia do próprio Detentor, enquanto que o corpo carrega a outra metade. Quando a Energia da alma se esgota, ele começa a usar a de seu corpo. Spiritus Traditio permite ao Filho de Hades ordenar à alma de seu inimigo que lhe entregue a Energia que ela carrega. O Detentor da Energia Negra pode roubar, portanto, até metade da Energia de um alvo, transformá-la, dentro de si em Energia Negra e usá-la como bem entender.

Batismo

Os Filhos de Hades precisam aprender a conviver com os mortos. Até ai todos entendem. O que ninguém (nem mesmo eles próprios) consegue entender direito é porque os mortos em questão precisam ser seus pais.

O Batismo acontece na Gênese, em mansões assustadoras. Aquele tipo que cercar-se-ia de lendas se não estivesse na Gênese, onde ninguém se importa muito com lendas já que elas estão em toda parte. As mansões podem até ser apavorantes por fora, mas seu interior, acredite-me, é muito pior. Teias de aranhas, velas que se apagam quando as janelas são fechadas, portas que batem, barulhos de correntes, uivos macabros vindos de fora, vultos esgueirando-se pelos cantos, cadeiras que mudam de lugar quando ninguém está vendo (e, às vezes, quando estão vendo também), corrimãos de escada que soltam para agarrar pobres e indefesas vítimas, estátuas, antes estáticas, que andam pelos corredores das mansões com nenhuma intenção aparente, choros de bebês, gritos de sofrimento, esse tipo de coisa. É dentro de uma dessas mansões que vive a nova família do Escolhido. E exatamente a mesma de antes. Só que **morta**. Zumbis gelados e sem emoção serão os pais e irmãos, assistindo à televisão, fazendo tricô, brincando de boneca... Cada um deles procura suas antigas atividades, mas, em hipótese alguma irá comer ou dormir. As horas das refeições são, na maioria das vezes, mórbidos rituais familiares que envolvem a observação atenta, por horas a fio, de pratos vazios ou com algum lixo repugnante cozido com couro velho. O Filho de Hades, se quiser sobreviver, terá que conseguir comida. Para esse propósito, contará apenas com os domínios da mansão. Fora de cogitação passar dos intransponíveis portões. Não há chaves para eles e ainda não inventaram um meio de arrombá-los. Nem mesmo há necessidade disso, visto que a família do escolhido pode atravessá-los como fantasmas que são.

Como é de se esperar, a estadia de um pobre ser humano em uma mansão assombrada, com sua própria família morta e putrefazendo com o passar dos dias, acaba por enlouquecer muita gente.

O batismo dura o que, na Terra, corresponderia a três meses. Ao fim da estadia, os portões abrem-se em um ranger horripilante. Quem os atravessa é um novo (e apavorado) Filho de Hades.

Últimas Considerações

Deve ser **muito** chato quando você está lutando com alguém, ouve a voz de Jerry Lee Lewis cantando “Great Balls of Fire”, perde a batalha por falta de concentração, sobrevive e ainda tem que contar ao Oráculo o que aconteceu...

Os Filhos de Perséfone (ou Detentores da Energia Vinho)

“Olha, eu gosto de encontrar outros que nem eu porque eles também gostam de brincar. Tenho medo dos Filhos de Hades, eles ficam falando sozinho. Os Filhos da dona Hera são legal, mas eu prefiro as mulher porque elas contam história melhor. Aqueles do Prometeu são chatos, só querem saber de falar palavrão e xingar o Seu Zeus, mas os do senhor Pã são os mais legal de todos. Eu só não gosto quando eles derrubam meus brinquedos no chão com aqueles terremotos malditos”

“Aonde você aprendeu essa palavra, Pym?”

“Desculpa...”

Perséfone, a Rainha do Inferno

Perséfone é doce como o néctar, branca como talco e pequena como uma criança. Parece uma adolescente de face macia e longos cabelos negros encaracolados. Parece também um fantasma. Hades a obriga a vestir roupas lascivas e isso me faz crer que o Deus do Inferno possui tendências pedofilistas. Usa como coroa, uma alma enrolada sobre si mesma. Nunca sai do Inferno, a não ser quando é chamada para as reuniões esporádicas no Olimpo do Mal.

Perséfone é jovem demais: insiste em não passar dos oito bilhões de anos. Fala como fosse sua obrigação fazer as pessoas sentirem prazer ao ouvi-la falar. Anda aos pulos, dá risada muito alto. Sofre de incrível complexo de Peter Pan. Gosta de duas coisas: romãs e cachorros de três cabeças.

Quando tinha somente alguns bilhões de anos, Perséfone vivia na superfície colhendo flores e brincando com os coelhinhos. Mas um dia veio Hades, passeando em sua carruagem negra com cavalos mortos negros e viu Perséfone no campo. Os céus ficaram negros e as flores e coelhinhos morreram horrivelmente, como se tivessem a necessidade de morrer da forma mais cruel e suas almas subiram aos céus negros uivando, guinchando e sofrendo: Hades havia apaixonado-se. Ele agarrou Perséfone pelos cabelos e a xingou de meretriz. Hades a levou para o Inferno e a declarou sua rainha. Como consumação de seu casamento, deu a ela uma romã. Ela odiava romãs, mas havia gostado muito do carinho de Hades e comeu sete caroços que simbolizavam seu amor. Depois o Rei do Inferno deu a ela Cérbero, ainda filhote, com suas três pequenas cabeças tremendo. Ela brinca de pegar o graveto com ele nas horas vagas.

Perséfone é feliz no Inferno. Ela aprendeu a ser sádica e a rir, acompanhada de Hades, dos castigos do Inferno. Ela insiste de vez em quando para que Hades volte a fixar plaquinhas com descrições de castigos nos traseiros dos mortos, porque foi, com certeza, a época mais divertida de sua vida, mas ele dá sempre a mesma desculpa: falta pessoal especializado. “Um dia elas voltarão”, Hades promete.

Seu trono é vivo, negro e uivante. É também grande para ela, de forma que suas pernas não chegam ao solo e ela as fica balançando com inigualável satisfação.

Surgem os Filhos de Perséfone

Perséfone desenhou seus Filhos em carvão, no chão de pedra do Inferno muitas e muitas vezes, até que ficassem de seu agrado. Então ela saiu para mostrá-los a Hades, a Cérbero, às almas e a todos no Olimpo.

Características

A pressa é inimiga da perfeição, é o que dizia um ditado que ouvi certa vez na dimensão do Grande Alberfumilus-Atsu, em sua Quarta-Fronteira. Isto é muito real.

Os Filhos de Perséfone são frutos da imaturidade de sua mãe, que nada mais era que uma criança quando os concebeu. É muito natural que os deuses moldem seus filhos à sua própria imagem e não vem sendo exatamente agradável, desde então, ver Detentores sendo batizados com oito anos de idade. Um grande número de Filhos de Perséfone acaba por ganhar uma quantidade considerável de traumas desagradáveis durante o ritual.

Estes Detentores mirins, no entanto, tornam-se em muitas ocasiões o espírito da guénos, com sua

vivacidade, arrogância, impetuosidade, inocência e outras qualidades tipicamente infantis. Até entre os Círculos opostos, há quem deles se afeiçoe por sua natureza dócil e seus olhos grandes e inocentes. Detentores experientes afirmam que é sempre bom ter um pivete do seu lado chamando você de “tio” enquanto ataca inescrupulosamente seus inimigos, porque une a guénos, além de tornar a Morada anda mais parecida com um lar, que como todos sabem, é algo perdido para sempre entre os Filhos dos Deuses e para sempre uma lembrança emocionante.

Os Filhos de Perséfone ganharam um presente adorável de sua mãe: a juventude eterna. Não, eles não envelhecem de maneira alguma, mas podem tornar-se maduros como qualquer adulto. Sem sombra de dúvida, a capacidade que eles têm de levar o inimigo a subestimá-los, é apreciadíssima entre seus irmãos de guénos.

Sua imortalidade aparente não lhes permite viver pra sempre. Assim que seu tempo de vida expira (e eles são longevos por natureza), morrem horivelmente, envelhecendo em segundos o que não envelheceram através dos séculos, sendo os responsáveis por uma das mais dolorosas cenas jamais presenciadas no universo detentor.

A Energia Vinho

Ela é cor de vinho. Já dizem os Filhos de Perséfone.

Poderes Divinos

Copiar: Por meio deste poder, um Filho de Perséfone pode sorver poderes de outros Detentores aleatoriamente com um simples toque em sua aura. Uma verdadeira coleção pode ser iniciada. Poderes roubados são guardados e usados quando o Detentore decidir. Como se o Filho de perséfone adquirisse uma demonstração, o fruto de seu roubo é passível de ser usado apenas uma única vez. Obviamente sempre se pode reconquistar o poder gasto, da mesma fonte. O Detentor que forneceu sua habilidade mística não a perderá. Apenas a terá concedido para o Filho de Perséfone, embora seja ainda capaz de empregar o poder cedido quando bem entender. É comum todos os membros de uma guénos cederem seus poderes para o Filho de Perséfone do grupo, gentilmente.

Verdades e Mentiras: Os Filhos de Perséfone sempre sabem quando alguém está mentindo. E não precisam gastar Energia para isso.

Campo de Caos: Os Filho de Perséfone são capazes de criar uma invisível Redoma de Inversão em um raio de cinquenta metros. Neste raio de ação, todos os poderes divinos que têm efeito no usuário, agem de forma diferente e passam a ter efeito no Detentor que estiver mais próximo. Paralelamente, todos os poderes que são lançados contra outros alvos, reverterem seus efeitos para o usuário. Acreditem-me quando eu digo que não me foi agradável assistir a um Filho de Nêmesis lançar suas Garras de Deus dentro do Campo de Caos.

Amigo Imaginário: Os Filhos de Perséfone possuem a habilidade de, como toda criança, estarem acompanhadas de amigos imaginários, seres fantasiosos que só existem em sua imaginação. Podem ser quaisquer criaturas, normalmente personagens com as quais se identificavam antes de serem Detentores, como brinquedos antigos, animais de desenhos animados... Amigos Imaginários dos Filhos de Perséfone são invisíveis para as outras pessoas, mas podem ser materializados fisicamente. Para isso, basta que a criança queira e que alguém próximo acredite que a personagem existe. Todos os Detentores que conhecem os poderes dos Filhos de Perséfone vão acreditar imediatamente, porque sabem que essas coisas estão ali (A não ser que possuam muito auto-controle e sejam capazes de fingir tremendamente bem). Os Detentores de Perséfone costumam comentar sobre seus Amigos Imaginários o tempo todo com todas as pessoas próximas a ele, para que eles possam ficar reais. Normalmente estes seres possuem poderes de combate, porque se adaptaram ao novo modo de vida de seu amo. E como toda criança costuma dizer que seu Amigo Imaginário é sempre o melhor, o mais forte, o mais inteligente e o mais tudo, quando materializada, a criatura será mais forte, mais rápida, mais inteligente, mais resistente, melhor lutadora e melhor contadora de histórias que qualquer um dos inimigos presentes.

E é bom lembrar: apesar de nem sempre estar visível, o Amigo Imaginário de um Filho de Perséfone está lá de um jeito ou de outro. Reze para que ele goste de você. Ou feche os olhos e não acredite.

Grudar: Os Filhos de Perséfone andam pelas paredes e pelos tetos, ou grudam os dedos no forro. Eles podem subir um prédio simplesmente andando em sua lateral e nem precisam tirar o tênis para isso. E eles não gastam energia para grudar por aí.

Batismo

- Certo, certo. Vamos começar do início. Você está confortável?
- Tô. É bem fogo aqui nesse sofá.
- Chama-se divã.
- Ah...
- Bem, olha, deve ter sido muito ruim pra você tudo o que aconteceu e eu só quero que você saiba que se não se sentir pronto para falar sobre isso, agente pode deixar para a próxima sessão.
- Hmm. Não. Eu quero falar agora.
- Tudo bem. Você lembra de como aconteceu?
- lembro.
- E pode, então, me contar?
- Posso sim. Foi assim: eu acordei um dia, aí minha mãe não fez meu café. Aí eu vi que era porque tinham matado ela e o meu pai e me sujei no sangue deles e aí, aí eu corri, aí... aí... eu... eu...
- Pssiu... Calma...
- Eu... eu Não quero mais falar agora.
- Quer falar sobre outra coisa?
- Não.
- Nem sobre o circo?
- ...
- Que tal falar sobre o circo?
- ...
- Eu vou ajudar você. Eu começo de onde você parou. Posso?
- ...
- Tá bem, me deixa ver... Você abriu os olhos. Estava em um circo. O ar fedia a carniça. Todas as coisas pareciam muito... Más, é isso? Estranhas, feias e más?
- ...
- Quer continuar desse ponto?
- ... Tá... os Palhaços eram dentuços, como monstros. Eles brincavam de matar os outros. Um palhaço matava o outro. Eu Não queria olhar, mas eles ficaram fazendo isso por muito tempo. Quando o último explodiu, todo mundo deu risada.
- Tinha mais gente lá?
- Tinha. Uns fantasmas esquisitos. Eu não achei graça, mas dei risada também porque tava com muito medo. E o mágico fazia tudo pegar fogo. Se eu não corresse e me escondesse, morria queimado. O domador trazia bichos grandes e malvados.
- Como elefantes?
- Não.
- Como dinossauros?
- Não. Dinossauros são pequenos e bonzinhos.
- Ah, entendo...
- E de vez em quando aparecia um homem que jogava facas. Uma vez eu fui no circo de verdade e vi um assim. Ele jogava numa mulher e nunca acertava.
- E esse acertava a mulher?
- Não. Ele jogava facas em mim.
- Ahn... E por que você não saía do circo?

- Tava tudo fechado. E tinha um moço que me dava suco e algodão doce.
- E o domador foi embora. O que aconteceu depois?
- Eu voltei pra casa.
- É só isso?
- Só.
- Certo. A primeira coisa que você precisa saber, Cain, é que tudo isso, o circo, os palhaços, os fantasmas, o homem das facas...
- O mágico...
- ... O mágico... Tudo isso não existe mais agora. Consegue ver que foi um sonho ruim?
- Consigo.
- Ótimo, Cain! Evoluímos muito hoje. Que tal amanhã você me falar sobre aquele incidente do metrô, hein?
- Foi sem querer, eu já disse! O trem ia me atropelar. Eu tive que parar ele.
- Está tudo bem, Cain. Tudo bem... Guardas. Podem levar.

(Extraído dos Arquivos Psiquiátricos. DLD - 1992)

Últimas Considerações

“Olha, eu gosto de encontrar outros que nem eu porque eles também gostam de brincar. Tenho medo dos Filhos de Hades, eles ficam falando sozinho. Os Filhos da dona Hera são legal, mas eu prefiro as mulher porque elas contam história melhor. Aqueles do Promteu são chatos, só querem saber de falar palavrão e xingar o Seu Zeus, mas os do senhor Pã são os mais legal de todos. Eu só não gosto quando eles derrubam meus brinquedos no chão com aqueles terremotos malditos”

“Aonde você aprendeu essa palavra, Pym?”

“Desculpa...”

Os Filhos de Hera (ou Detentores da Energia Verde)

“Não sei o que há com os outros, mas eu estou em guerra e lutarei até a morte, com honra e poder, respeitando os fracos e fazendo tudo com beleza de meu espírito. Hera nos disse isso. E até hoje não conheço ninguém que de suas palavras discorde.

Ninguém que ainda viva, pelo menos.”

A Deusa Hera

Hera, Hera... Podem dizer o que quiserem de Hera. Que foi maldosa com Zeus quando foram casados e outras acusações infundadas. Mas duas qualidades que a Deusa sempre teve foram a justiça e a honra.

Hera é baixa, bem bonita, tem um jeito ríspido e carrancudo e a cintura incrivelmente fina. Amarra os cabelos dourados com uma serpente verde que rasteja pela sua cabeça, sofrendo uma agonia eterna, para a qual Hera não parece dar a mínima.

Ainda durante a Idade de Ouro, Hera casou-se com Zeus, ambos tão enamorados que as leis da natureza pareciam ter sido quebradas: dois Deuses de naturezas opostas unidos pelo amor. E isso foi bastante bizarro: a ordem direta de ambos os Deuses era que seus filhos jamais lutariam entre si. Filhos de Zeus e Filhos de Hera agiram como se fossem nascidos da mesma divindade até a Idade de Ferro, quando Hera assumiu seu Círculo permanentemente. Ela pode se fazer de durona, mas ainda chora pelo barbudo de vez em quando e passa as noites em claro pensando no azar que teve de ser aprisionada na Gênese, longe para sempre de Zeus. Nunca cheguei a perguntar o que Zeus acha disso, mas o medo é que ele me calcine com um raio pela ousadia de tocar na ferida já cicatrizada de um rei.

Hera tem sempre uma lança em uma das mãos mas nunca chegou usá-la e há até alguma ferrugem espalhada pelo metal. Tem mania de rainha e também tem a postura para tanto. Hades teme que ela venha a assumir seu trono no dia em que ele fraqujar e por isso o Deus toma o maior cuidado com Hera e se mantém sempre atento, como se esperasse a iminente queda do céu bem em cima de sua cabeça.

Surgem as Amazonas

Hera criou cinco palavras: Vitória, Coragem, Honra, Piedade e Beleza, mas não sabia o que significavam.

E foi perguntar a Hades o que “Vitória” poderia significar.

- Sei lá- disse Hades. – Que tal sofrimento?

- Não. Meus Filhos não conhecerão sofrimento. Deve ser outra coisa.

- Almas, cães, fogo, alguma coisa assim.

- Não vou ensinar o significado de “cão” para meus filhos, rei Hades.

Hades fez cara de desinteresse:

- Então poderia ser simplesmente “sucesso eterno”, ao contrário da derrota, que é “fracasso eterno”.

- Sim! - fez Hera, satisfeita. E saiu para perguntar a Perséfone o que poderia querer dizer “Coragem”.

- Eu preferia “cão”- foi o que disse Perséfone assim que soube do significado de Vitória. - E de três cabeças, que é o melhor tipo.

E Perséfone acabou sugerindo que “Coragem” significasse jamais recuar perante o inimigo. Hera comentou que isso não chegava a ser vantajoso, mas percebeu a musicalidade daquilo e permitiu que Coragem significasse o que Perséfone dissera.

De acordo com Poseidon, Honra deveria ser o nome de um peixe que ele tinha acabado de criar e perguntou se Hera não gostaria de vender sua palavra nova a ele por dois universos.

- Não vou vender a Honra a você, Poseidon - disse Hera ao Deus e logo de cara percebeu o que Honra queria dizer.

- Cinco Universos - dizia Poseidon, mas Hera já estava longe e ele acabou por dar o nome de “Tubarão” ao peixe (fato do qual se arrepende até hoje, mas um dia, tubarão ainda há de ter um nome melhor até que “Honra”, é o que ele diz).

Prometeu entrou em desacordo com Hécate sobre o significado de “Piedade”.

- Uma flor! - insistia Hécate pela décima vez.

- Uma arma! - repetia Prometeu pela décima primeira vez.

E, para mantê-los longe dos pescoços um do outro, Hera acatou um meio termo, declarando solene:

- Paremos com isso! A Piedade vai florescer como uma flor, mas vai cortar fundo como uma lâmina e assim vocês dois têm razão.

E tinham mesmo, porque assim o foi.

Hera decidiu que Beleza seria algo parecido com o poder, só que maior. Como se o poder fosse usado para cobrir, como uma pele de urso no inverno.

E nasceu a prole de Hera.

A Deusa testou-a em florestas, pradarias e montanhas selvagens. Fez com que aprendesse a arte da guerra e da caça. Extraiu de seu coração o medo e esmagou-lhe com a mão direita. Ensinou-lhe a viver sempre, a jamais recuar perante o inimigo. E Hera mostrou a sua criação o significado mais profundo de cinco palavras: Vitória, Coragem, Honra, Piedade e Beleza.

Características

No início, Hera criava apenas Detentoras. As chamadas Amazonas. Veio logo, no entanto, uma época em que a Deusa precisou deixar esquecido em um canto seu já celebre orgulho feminista. Começaram a nascer **Filhos** de Hera. São conhecidos por Cavaleiros. Muito raros, estes Detentores despertam a ira das Amazonas. Uma Amazona quase nunca será encontrada lutando ao lado de um Cavaleiro, mesmo sendo eles Detentores de mesma Energia. Não há uma única guénon que aceite ambos, pois correm rumores que nem mesmo um laço de Sangue é capaz de uni-los. Já vi relações Cavaleiro - Amazona deveras amigáveis, apesar das esporádicas rixas que brotavam sempre.

Os Filhos de Hera (e falo de filhos tanto quanto filhas) são guerreiras competentes. Sua ira resvala na dos Filhos de Ares e sua habilidade para a caça rivaliza com a dos Filhos de Ártemis. Totalmente incapazes de sentir medo, ferozes e infernais no campo de batalha, além de mestres na arte do Venefício (preparação de venenos) estes Detentores vivem sob rígido código de honra muito pessoal para cada um deles, regido por cinco palavras ancestrais, deixadas em seus espíritos: Vitória, Coragem, Honra, Piedade e Beleza, que são as coisas em torno das quais sua vida roda, como luas em trono de um enorme planeta. Desobedecer às Palavras é como voltar-se contra Hera em pessoa e clamar por sua ira e dor profunda.

As Cinco Palavras de Hera são o que guiam a vida de uma Amazona ou Cavaleiro e é claro no espírito de cada um deles o que elas querem dizer:

A Vitória significa que um Filho de Hera dedicará cada fôlego que tomar para vencer. Se for necessário, morrem para que assim o seja.

A Coragem é o lado oposto do medo, sentimento que os Filhos de Hera simplesmente não podem compreender.

A Honra pode ser aproveitada por seus inimigos, mas as Amazonas e Cavaleiros não parecem importar-se. Um Filho de Hera não ataca os fracos, não golpeia pelas costas e espera os caídos levantarem-se.

A Piedade é uma forma poderosa de demonstrar força, Os Filhos de Hera aceitam rendições justas e honrosas. Preferem que o inimigo viva para sentir o gosto da derrota.

A Beleza fortalece o espírito.

A Energia Verde

Ela fere para vencer, arde sem medo, é justa sempre, não gosta de ferir os fracos e é verdadeiramente bela.

Poderes Divinos

Invulnerabilidade: Um Filho de Hera tem a capacidade de tornar-se absolutamente indestrutível. O Poder Invulnerabilidade garante que nada existente no Cosmos seja capaz de feri-lo. O efeito chega a durar um minuto. Filhos de Hera costumam ser mais efetivos que muralhas na proteção de castelos.

Noção do perigo: Sempre que algo atenta contra sua vida, um Filho de Hera sente o perigo aproximando-se, ficando quase palpável. Eles são atingidos apenas por golpes de sorte ou de muita habilidade.

Visão Noturna: Um Filho de Heras enxerga tão bem de dia quanto na escuridão. Desde que haja um mínimo de luz ambiente para ser amplificada por seus olhos, claro.

O Poder do Caçador: O Detentor tem o poder de, em um raio de um quilômetro, incutir pânico incontroável em todos os animais da área. Nenhum animal é capaz de atacar um Filho de Hera empregando tal poder (O que costuma irritar os Filhos de Pã de forma incrível).

A Arte: Os Filhos de Hera são capazes de fabricar venenos usando apenas um líquido e um pó quaisquer. Basta água e um punhado de areia para produzir uma substância tão peçonhenta quanto o veneno de uma cascavel. Venenos diferentes são conseguidos com diferentes misturas entre líquido e pó. Filhos de Hera adoram envenenar suas flechas e lanças com venenos, principalmente seu favorito, de efeito mortal. Mas este só pode ser feito quando se dissolve cinzas humanas em vinho. Dor quase insuportável (até para os Filhos de Ares) pode ser fabricada com açúcar e mel; alucinações e febres são causadas por uma mistura de farinha de trigo e álcool; se eles não puderem colocar o veneno direto no sangue, com suas setas, há outras opções: uma pitada de sal em qualquer bebida alcoólica também mata se ingerida; poucas gotas de limão sobre um punhado de cinzas de madeira fazem uma nuvem de gás com o mesmo efeito de lacrimogênio; não é necessário muito pó de ferro em um copo de óleo de soja para fazer um veneno que arde em contato com a pele e se infiltra rápido na corrente sanguínea, causando dor de cabeça e tonturas terríveis. E eles certamente sabem mais do que isso...

Unicórnio: Unicórnios são seres invisíveis que habitam a Terra. Cavalos brancos com um chifre belíssimo na crina. São as montarias das ninfas. Apenas uma delas pode aproximar-se de uma destas criaturas sem espantá-las.

Os unicórnios, na realidade, foram colocados na Terra para servir aos Filhos de Hera. Durante o tempo em que os Detentores não mais surgiam, no entanto, as ninfas, criaturas das florestas e bosques, deles se apossaram.

Ao chamar um unicórnio com um assovio, ver um Unicórnio, torná-lo visível e usar como montaria um destes seres, portanto, os Filhos de Hera apenas fazem o que lhes é de direito. Se houver um bosque ou floresta perto o bastante, esteja certo de que lá há unicórnios, que cavalgam mais rápido que o vento e não morrem nunca. E esteja certo também de que ele não hesitará em servir a um Filho de Hera sempre que puder.

Batismo

Partindo do Olimpo de Zeus e seguindo em direção leste por duas mil milhas náuticas, encontra-se o Arquipélago Ferínides.

Formado por quarenta pequenas ilhotas, as Ferínides, o Arquipélago é evitado por dois motivos. Primeiro: as ilhas estão infestadas de centauros. Segundo: servem de local de batismo para as Filhas de Hera,

as selvagens amazonas.

O batismo das Filhas (e raríssimos Filhos) de Hera é, provavelmente um dos mais simples de todos: lançadas à sorte em ilhas ocupadas por centauros, devem sobreviver até encontrar um meio de saírem das Ferínedes (inúmeras morreram tentando ao construir jangadas: o mar ao redor do Arquipélago é brutal).

Alcançar terra firme longe das ilhas é o único meio de acabar com o Batismo.

Últimas Considerações

Os Filhos de Hera são frequentemente acusados de enfraquecer o Círculo com sua eterna guerra de sexos. Em parte, isso é verdade, mas as Amazonas e Cavaleiros cavalgam em direção ao sol nascente e as injúrias só fazem-nos mais fortes.

Os Filhos de Cronos (ou Detentores da Energia do Tempo)

*“Cronos disse reinando em seu trono
Cronos foi claro e sereno e falou
Comam da carne e bebam do vinho
O tempo é chegado, caminhe o caminho
Cronos, o Deus quis que a cítara tocasse
Cronos, ah se Cronos viesse e nos falasse
Cronos foi claro e sereno falou
O tempo, o tempo foi breve e já expirou
Cronos disse reinando em seu trono
É hora, meus filhos, é hora de sono
As estrelas se aprumam, vamos à sesta
Amanhã, bem cedo, voltamos à festa.”*

Cronos, O Senhor Do Tempo

Cronos é um rei deposto, grande e rude. Parece que nasceu no século passado e isso é realmente extraordinário para uma criatura que tem por volta de quinze bilhões de anos. Usa uma barba antiquada e um cabelo comprido, ambos cor de mel. Traja roupas de seda e peles de ursos, botas que ele ganhou de um celta e um chapéu de madeira de aspecto bárbaro, que tem uma ponta de lança em cima. Cronos tem hábitos grosseiros como o de falar alto demais e, por mais de uma vez enquanto conversávamos, tive que escutar as reclamações de Hera que tem a sala próxima a ele e uma audição incompreensível. Também costuma olhar para o relógio de bolso que carrega consigo o tempo todo, como se quisesse que suas visitas vão embora e o deixem em paz para pensar sobre os tempos em que reinava impávido.

Pelo menos uma vez a cada três dias, Cronos organiza festas grandiosas em sua sala e possivelmente essa é a coisa que ele mais gosta de fazer. Os convidados de tais festas variam tremendamente, mas é possível encontrar qualquer pessoa ali, desde Cleópatra até personagens de seriados norte-americanos da década de sessenta, daqueles que passavam substâncias estranhas no cabelo para que ficasse úmido o tempo todo e aprumado como se fosse feito de pedra. Certa ocasião encontrei até eu mesmo em uma das festas de Cronos. As horas se estendem como bem entenderem e os convidados são simpáticos, talvez por estarem eternamente satisfeitos, comendo carne de carneiro e bebendo vinhos tintos e secos, cidras finas, cervejas e outras coisas com cevada e destilados de arroz de qualidade inquestionável. Uma vez a cada três dias as festas duram imprevisíveis centenas de anos, mas nunca é tempo o suficiente para cansar ser vivo algum. Uma vez a cada três dias, Cronos deixa de ser rude para tornar-se um anfitrião agradável e preocupado, mas prioritariamente, um fanfarrão e ótimo apreciador de cerveja, principalmente a celta, servida quente com cupim de búfalo das estepes. Uma vez a cada três dias, o mundo inteiro parece estar caindo bêbado, bem na sala de Cronos, o Deus do Tempo.

Surgem os Guerreiros do Tempo

Alena Ebner veio andando arrastando os pés e parou de pé com a barriga encostada na mesa posta para o café. Coçou a nuca e declarou olhando meio sem jeito para o pai, que lia o jornal holográfico à sua frente e levava à boca uma fumegante xícara de repulsão cheia de levedura de leite:

- Pai, eu vou embora de casa.

O senhor Ebner virou a cabeça de repente.

- Como assim?

- Assim, indo.

A mãe, a senhora Ebner, trazia uma bandeja eletro-magnética carregada negativamente e sobre ela estavam copos de força contendo suco, todos carregados positivamente.

- Explique isso, mocinha...

- Tá. Veio um cara aí ontem à noite e...
- Aí? Aí onde? Que cara é esse? Espero que não seja o filho dos Nelsonics, eu já falei pra você não andar com aquele rapaz!
- Não, não é nada disso! É que eu fui, na realidade, criada por Cronos, o Deus do Tempo, para ser sua guerreira e agora ele quer o que é dele por direito. Aliás, eu não sabia que era adotada.
- Querida - indagou bem devagar o senhor Ebner, expelindo uma palavra por vez - Do que é que ela está falando?
- Eu não sei, mas é bom que esse Cronos seja um rapaz direito. Agora tome logo seu café porque você está atrasada para a aula de Neuro Adaptação Virtual.
E a senhorita Alena Ebner acomodou-se pensando consigo que eles haviam aceitado bem demais.

Bog viu quando Pu escorregou pela planície e veio rolando pela terra como gostava de fazer. Bog ficou com medo de que ele pudesse ter se ferido. Ele sempre ficava com medo e no entanto nunca havia acontecido nada. Pu caiu sentado e riu-se, os dentes caninos protuberantes. Era um dos poucos momentos de felicidade da tribo, quando o sol não era muito quente e quando o vento não soprava muito forte e nem tão gelado. Bog apoiou-se nos braços apenas pra conseguir equilíbrio extra e caminhou. Grunhiu desafinado como uma velha vitrola (coisa que só seria inventada um monte de dezenas de milhares de anos depois). Os primeiros dois grunhidos queriam dizer que estava com fome. Os dois seguintes foram para chamar Pu para a caçada. Bog agarrou um grande e pesado osso de algum bicho que morrera ali havia muito tempo. E partia para comer algo dentro de uma porção de horas. Foi quando Pu o interrompeu de forma assustadora e surreal. Ficou muito ereto e seus olhos pareciam brilhar com um fogo intenso. Tocou o ombro de Bog, que retraía-se, incomodado e confuso. Disse:

- Desculpe, amigo Bog, mas eu preciso ir agora. Não pertença a essa realidade ou tempo. Cronos me criou como seu filho e agora ouço seu chamado. De qualquer forma, tome lá algo para alimentar a tribo.

Passava despreocupado o megatério. Longe demais para ser visto por humanos. Mas Pu sabia que ele estava ali e atirou uma luz forte e poderosa naquela direção. O monstro explodiu em pedaços suculentos e quentes, fumegando no céu e que depois caíram aos montes, esperando serem devorados. Depois Pu virou-se e foi embora.

Cronos criou seu primeiro, brincando com o tempo e como tecido da realidade de forma que nunca haverá quem entenda nada disso. Portanto fiquemos com a Segunda versão, predileta de seus filhos:

*“Cronos parou os ponteiros
Então Cronos parou a si próprio
Quando o rei saiu dos cueiros
Já haviam nascido os primeiros
Guerreiros
Fazedores de vinho
Os primeiros
Caminharam o caminho
Que desapareceu
garrem as canecas, o que estão esperando
ronos morreu e nasceu
as continua reinando*”*

* Mais tarde surgiu uma variante deste verso que diz ‘o rei está morto, longa vida ao rei’”

Características

Os Filhos de Cronos são a mais perfeita imagem da ordem, do orgulho e da paciência. Saudosos dos tempos antigos, estes seres prezam a honra acima de muitas coisas e nutrem um amor profundo e incondicional

para com seu pai.

Os primeiros Filhos de Cronos criaram uma cultura muito própria que ramificou-se por diversas partes do que a humanidade acostudou-se a chamar de Europa. O início da cultura celta, bretona e principalmente a gaulesa, são apenas alguns exemplos. Aliás, os últimos focos de resistência da Gália contra o domínio romano foram grupos de Filhos de Cronos. Mas havia Detentores também do lado de Roma, em sua maioria Filhos de Zeus, o que garantiu que os exércitos romanos, sempre mais numerosos, submetessem tais povos, considerados bárbaros, ao seu poder. Portanto, boa parte da cultura dos Filhos de Cronos foi esmagada pelos Guerreiros Brancos. A propósito, já torna-se um estigma apreciadíssimo pelos Detentores o conflito pessoal entre as criações do Deus do Tempo e a prole do Deus dos Deuses, por muitos outros motivos espalhados através da história.

Os Filhos de Cronos realmente merecem o termo “bárbaro”, mas não pejorativamente. Cada um deles é exaltado e fanfarrão, adora gargalhar, dançar e manter sempre viva a tradição milenar mais querida desde os gauleses, a de participar de festividades e comemorações toda vez que algo de bom acontece. Costumam festejar particularmente (e coletivamente, organizando festas grandiosas) até os acontecimentos menos importantes. É sempre agradável estar ao lado de um Filho de Cronos em tempo de paz. Mas na guerra... Bem definitivamente não é fácil explicar o entusiasmo com que luta um Detentor do Tempo, principalmente se um Guerreiro Branco estiver envolvido. Ah se eu pudesse mostrar a todos como seus peitos explodiam em êxtase ao defender a boa e velha Gália...

A Energia do Tempo

É acinzentada e se move de forma surreal. A impressão que se tem quando é vista, é que ela simplesmente não deveria existir. Quando se manifesta, relógios param de funcionar. E é difícil consertá-los depois disso.

Poderes Divinos

Cópias: Deformando o tecido do tempo, os Filhos de Cronos podem criar espaços de tempo a mais, além dos que já existem naturalmente e buscar nestes espaços de tempo, eles próprias, quando estavam lá há algum tempo atrás. Um Filho de Cronos pode trazer uma cópia sua exata por segundo, embora seja gasta Energia para cada Cópia trazida e isso normalmente o desencoraje. Para quem vê, o que parece é que o Filho de Cronos some por meio segundo e aparecem dois, como se piscasse e surgisse um a mais a cada piscada.

Como nem as cópias nem o espaço de tempo do qual vieram, deveriam existir, ambos se deterioram e viram fumaça depois de um período de tempo imprevisível. Claro, as cópias vão ajudar o Filho dos Deuses sem hesitação enquanto viverem. Afinal, são a mesma pessoa.

Inexistência: Criar espaços de tempo vazios também é uma especialidade dos Filhos de Cronos. Eles podem entrar nestes “passados clandestinos” (porque não deveriam existir de forma natural) e simplesmente

Resumindo o que acontece: para nós, que ficamos aqui, no tempo que existe mesmo, o Filho de Cronos simplesmente some e reaparece logo a seguir, em um ponto distante. Infelizmente, os Filhos de Cronos não têm nenhum tipo de controle sobre a direção que tomarão. Muito menos sabem o que se passa aqui, de forma que podem muito bem serem fundidos a uma parede ou a um outro corpo, com resultados desastrosos. Por isso, eles costumam ficar o mínimo de tempo possível inexistentes, sendo levados pelo fluxo apenas alguns poucos metros. Eu conheço um Detentor do Tempo que vive até hoje com um tijolo de mármore no lugar da mão por não saber dosar o tempo de sua não-existência.

Fluxo concêntrico: Um fluxo concêntrico é um fluxo temporal que rasteja pelo espaço na forma de ondas concêntricas, como aquelas que ficam na água quando se atira uma pedra. Eles são terríveis, pois sua função na Infinitude é destruir o tempo que não será mais utilizado. Os Filhos de Cronos podem capturar fluxos concêntricos e direcioná-los com a mão para um alvo, exatamente como um feixe. O que se passa é que um feixe é uma cócega perto dos estragos de um fluxo temporal selvagem como o concêntrico. Ele causa no mínimo cinco vezes mais danos do que o mais poderoso dos feixes de um Filho de Ares. Um erro mínimo no

uso de um feixe de fluxo concêntrico é o suficiente para que o Filho de Cronos perca um braço ou simplesmente exploda em pedacinhos....

Editar tempo: Os Filhos de Cronos podem escolher como querem que o tempo passe para eles, alterando seu padrão, fazendo o fluxo normal passar mais rápido ou devagar para eles. Eles podem simplesmente **dobrar** a velocidade do tempo que escorre sobre eles próprios ou cortar sua velocidade **pela metade**. Isso significa, em suma, que um Filho de Cronos é perfeitamente capaz, se quiser, de escolher um tempo mais rápido para si, o que fará com que tudo à sua volta pareça estar em câmera lenta (claro, todos continuarão se movendo normalmente em seus pontos de vista e a eles parecerá que aquele maldito Filho de Cronos está rápido como um feixe de luz apressado para um compromisso importante). Filhos de Cronos esquivam-se de feixes dando passos para o lado e ganham corridas competindo com Filhos de Bóreas. Ou fazem passar mais rápido dias maçantes.

O Batismo

Mais ou menos duzentas e oitenta. Este foi aproximadamente o número de vezes em que cheguei nas dimensões erradas, em horas erradas.

Quando eu, após longa e cansativa viagem, chego em meus destinos, normalmente me preocupo em ficar plenamente material, depois em comer alguma coisa e, por último, em procurar uma estalagem confortável (muito embora eu já tivesse tido que aprender a me contentar com cavernas e árvores ocas às vezes) para descansar os ossos. Mas nas tais das duzentas e oitenta, minha primeira preocupação teve que ser sempre a mesma: salvar minha vida! Falo dos inúmeros momentos de mortes de planetas ou dimensões inteiras. Falo do que aprendi a chamar de Apocalipse.

Desculpem minha dissertação excessiva. Talvez não tenha servido de nada no fim das contas. Ou talvez eu acabe de conseguir auxiliar sua compreensão.

Os Filhos de Cronos são levados pra câmaras de tortura especiais da Gênese, com o fim de serem batizados. Funciona da seguinte forma: as salas de que falo são escuras, frias e vazias. O Escolhido é amarrado e preso em uma máquina de aspecto ameaçador que tem três funções específicas: mantê-lo vivo, mantê-lo acordado e mantê-lo de olhos abertos (Acredite-me: hastes metálicas nos globos oculares são doloridas). A seguir, ilusões poderosas mostram ao futuro Filho de Cronos, milhares de “Apocalipses”. Destruições de mundos sem conta, todas representações fiéis de acontecimentos reais. Como etapa final de seu batismo, o já Filho de Cronos receberá a missão de impedir um dos desastres que presenciou. Para isso é deixado em um mundo à beira da extinção, com o propósito bem claro de adiar a chegada do Apocalipse. Muitos Detentores enlouquecem quando seus esforços são em vão e acabam por sucumbir com a dimensão pela qual deveriam zelar. Os que triunfam voltam à Terra, provavelmente, prontos para qualquer responsabilidade, já que tiveram o peso de um mundo nas costas.

Últimas Considerações

Há uma particularidade interessante nas festas organizadas por Filhos de Cronos: elas duram muito mais tempo do que normalmente durariam. Isso porque seu inconsciente deseja mais festa sempre. Quanto mais Filhos de Cronos houver ali, entornando canecos e mais canecos de cerveja quente, mais o tempo demorará a passar. Então não se preocupe: sempre dá tempo de fazer tudo o que você quer em uma festa de Filhos de Cronos antes mesmo que você fique bêbado.

Os Filhos de Poseidon (ou Detentores da Energia da Água)

“Eles acham que não sabemos das coisas, os traiçoeiros... Acontece que que levamos sempre uma mão ao timão e a outra apontando para as estrelas, aonde vive Uda-Zamora. E sem nem isso nos bastar para saber de tudo o que existe, podemos ir ao fundo e buscar as respostas exatamente onde elas nasceram”

Poseidon, O Velho Ranz... digo, Lobo do Mar

Poseidon é forte e enorme. Tem a pele azul e escamosa. Seus cabelos e barba são verdes, musguentos. Ele usa um diadema de coral branco na testa para lembrar a todos que é o rei dos mares. Uma tatuagem em forma de âncora está impressa em seu braço esquerdo. Há muitas rugas e cicatrizes em seu rosto, o que faz dele uma imagem ainda mais esquisita e intimidante. Para finalizar e maximizar os efeitos de sua aparência, carrega sempre consigo um tridente que, posso jurar pela minha alma, não é normal, oxidado, mas brilhante e com moréias venenosas imortais que rastejam lentamente sobre ele.

Não se pode conversar dez minutos com Poseidon sem que ele toque em seu assunto predileto: a inferioridade das criaturas da superfície (e ele pode falar sem se comprometer porque fez questão de viver em um quarto submerso do tamanho do Oceano Índico). Ele está sempre reclamando de alguma coisa mas nunca reclama com tanta empolgação como quando fala da idéia esquisita de Prometeu, que foi quem criou a figura detentora (e conseqüentemente a humana). Entre as frases que mais aprecia a este respeito, estão: “São macacos ou répteis? E nem isso dá para propôr, porque agem como bactérias!” e “Se fosse dada a mim a tarefa de fazê-los, eu lhes daria a forma de pequenas e versáteis tartarugas.” Com efeito, a primeira tentativa de Poseidon de criar um Detentor, veio na forma de um quelônio bípede **muito** bizarro que falava guinchando e bebia tanta água que um milhão deles secaria os sete mares. Mas logo o Deus dos Mares cedeu e fez Filhos usando a forma criada por Prometeu. “E eu lhe digo para ir comer guano de morcego sempre que o vejo por causa disso”, resmungava Poseidon, contrariado e tentando se satisfazer com seus representantes na Terra. Ele considera guano de morcego a coisa mais nojenta que jamais foi criada e promete que vai furar com seu tridente o Deus que criou o morcego assim que descobrir quem foi o engraçadinho.

Seu trono é uma pedra marinha repleta de corais e esponjas, cortante como poucas coisas no universo.

Surgem Os Elementais Das Águas

Quando a Tempestade morreu e os mares se amansaram sobre as terras, Uda-Zamora abriu seu olho triste e seu olho sábio. Ambos fitaram o horizonte umido, ainda desconfiados. Era uma tartaruga, a Tartaruga da Vida e Morte e podia reger os oceanos como Poseidon, seu pai.

Uda-Zamora viu a guerra. E sabia que teria de fazer parte daquilo, daquela horrível bagunça que derramava sangue pela praia. Podia afogar os guerreiros com uma onda gigantesca e fazer cessar os ruidos de metal. Ou podia fazer as veias dentro deles cuspir o sangue com força, molhado e manchando de vermelho os picos das montanhas. Mas não queria. Sabia que não seria capaz de levantar uma lanca com sua nadadeira. So pretendia deixar ovos na areia e dar a vida, esperar seus filhotes correrem para a água, evitando os predadores. Uda-Zamora não queria a morte, mas sim a vida. E odiou a guerra. Passou os dias seguintes ganhando sabedoria apenas observando. Observou tudo e teve acesso a informacoes que as andorinhas lhe traziam, que os ventos lhe sussurravam, que as ondas lhe mostravam. Uda Zamora soube de tudo o que a Terra podia oferecer. Cada segredo da Criacao era seu, atraves das tenues repercussoes que o tecido da realidade sofria de cada ser vivo ou objeto.

Extremamente decepcionada, Uda-Zamora viveu somente cem anos. Como Poseidon não vinha tirá-la daquela horrível coisa que era a vida, depositou seus ovos calada, na areia. Viu cada um deles chocar, com os olhos cheios de maravilhosa felicidade. Depois, tendo feito sua parte como mais uma tartaruga das centenas que habitavam a praia, foi até o mar e começou a beber dele. Bebia dia e noite, sem cessar a lingua lenta. Bebia com tanta voracidade que demonstrou poder beber os sete mares com facilidade impar.

Poseidon chorou ao entender o protesto de Uda-Zamora, sua Filha tao sabia, tao poderosa. Mas a matou, tornando-a uma constelacao, vista somente pelos Filhos vindouros de Poseidon, que a enxergam ao

lado da Ursa Menor, com um grande casco e um olho sabio e um olho triste.

Os descendentes de Uda-Zamora vivem em algum canto da Terra, esquecidos. Eles não morrem jamais e sabem sobre os segredos do Universo tanto quanto sua mae.

Os Filhos de Poseidon rezam para Uda-Zamora pedindo sua protecao e uma parcela de sua sabedoria quando partem para suas epicas viagens maritimas.

Características

Os Filhos de Poseidon são furtivos, obcecados, mal-humorados e desconfiados.

O que costuma definir perfeitamente bem estes elementais é sua paranóia quase doentia, bastante delineada por todos que eles ousam aproximar-se. Seus olhares sorrateiros não conseguem passar uma idéia nem um pouco sadia e eles parecem estar sempre prestes a explodir em acessos súbitos de loucura selvagem. Todos, sem excessão por mim conhecida, nutrem uma grave e petulante irritação perante qualquer Filho de Zeus. O número de solitários e desgarrados entre eles é bastante grande, talvez por seu hábito de não confiar nem mesmo na própria sombra. Muitos acabam por viver em áreas pesqueiras, litorâneas ou até mesmo em cavernas submarinas, como ermitãos estranhos. Este fato é responsável pela formação de diversos grupos ecológicos de proteção à fauna marinha, bem como clubes antigos de velhos lobos-do-mar que amontoam-se em bares rústicos, sempre prontos a contarem suas aventuras marítimas para quem quiser ouvir. Tal mania incessante de buscar a navegação e a comunhão com o mar faz dos Filhos de Poseidon, renegados e não renegados, uma rede de informação extremamente útil, bem como uma ótima alternativa de transporte para guénos litorâneas. Pelo menos aquelas que conseguirem, a duras penas, ganhar a confiança destes Detentores rabugentos.

Uma boa parte dos demais Detentores do Círculo do Mal gostam muito de dizer que os Filhos de Poseidon cumprem melhor seu papel quando não fazem parte de guénos, porque acreditam que eles simplesmente não se adaptam à vida na Família. Isso não deixa de ser, em parte, verdade. Ao isolarem-se, os Filhos de Poseidon tornam-se livres para pensar em si próprios e em todas as coisas. Isso faz deles sábios e mestres extraordinários. Isso aliado à sua já célebre curiosidade e furtividade, acaba por transformá-los em contatos de importância incomensurável. E parecem saber de tudo, o velhos, conversando com as ondas e com as criaturas do mar. Um velho ditado que circula pelos portos do mundo inteiro diz que se um Filho de Poseidon não ouviu falar de algo, é porque ainda não aconteceu.

Filhos de Poseidon têm a habilidade de respirar tão bem debaixo da água quanto acima dela e também de entender a língua das criaturas marinhas e das próprias ondas, que, conforme dizem, não param de falar um só instante.

São péssimas companhias.

A Energia Elemental Da Água

Entre verde e azul, ela flui em belos movimentos, espumante e cheia de bolhas energéticas que pipocam no ar. Quando se manifesta, o corpo inteiro do Detentor fica molhado, como se tivessem acabado de jogar-lhe um grande balde de água. A umidade do ar aumenta e é possível sentir um cheirinho de maresia bem acentuado.

Poderes Divinos

Via Corpus (Aquamorphia)

Mimetismo – Após ficar com a pele em contato com uma superfície ou ambiente por mais de cinco segundos, o Filho de Poseidon consegue fazer seu corpo assimilar sua textura e a coloração exatas. Ele pode ficar quadriculado como uma parede de tijolos, ou simular o perfeito bater do sol sobre as folhas em uma mata.

Hemorragia – Na maioria das vezes os Filhos de Poseidon apenas apontam para suas vítimas ao usar este poder. Imediatamente elas começam a sofrer o martírio indolor de ter seu nariz, olhos, ouvidos, boca, ahn...você sabe..., e alguns poros, sangrando em abundância. Sistemas médicos rústicos terão dificuldade em estancar tais hemorragias e, caso a vítima não seja tratada rapidamente (ou curada por um Filho de Zeus) todo

seu estoque de hemácias vai estar enfeitando o gramado em breve.

ModelaGen – O corpo do Filho de Poseidon adota as características da borracha.. Seus ossos, músculos e todos os outros tecidos, tornam-se extremamente maleáveis. Qualquer estrago que tentem lhe fazer por meio de contusões ou esmagamento, não passarão disso mesmo: tentativas. Certa vez conheci um adepto da Via Corpus que me acompanhava em uma viagem. Ele passou (com alguma sofreguidão) por uma portinhola de gatos. Quando eu lhe disse o quanto estava espantado, ele apenas riu e respondeu: “Cale-se e abra a sua mala”.

Ele tinha perdido sua passagem para o voo daquela tarde.

Via Álgis

Tentáculo - Poucas coisas são petulantes e doloridas quanto receber uma chibatada. Os Filhos de Poseidon possuem uma porção de usos para seu golpe com o tentáculo de água que podem formar e manter enrolado em seu braço direito por um dia inteiro. De todos esses usos, a maioria tem a finalidade de causar dor em detrimento dos danos (muito embora estes sejam razoáveis).

Bends – Um cruzamento da via Algis, atravessando a Via Corpus. Escolhendo um alvo próximo, o Filho de Poseidon causa-lhe dores incapacitantes acumulando os líquidos corporais da vítima em seus músculos.

O Tridente de Alfeu – Este Tridente foi entregue ao primeiro Filho de Poseidon que chegou ao fim da Via Álgis por Alfeu, rio que corre no Peloponeso. Ao ser evocado cai dos céus em forma de raio, de uma nuvem negra carregada, explodindo no chão. Ele é prateado e tem muitos nomes inscritos em seu metal velho. Quem o detem em mãos proclama-se soberano dos mares e decide se criaturas milenares no fundo dos oceanos devem ou não despertar ou permanecer dormindo. Em guerra, fere como poucas armas vistas na Terra.

Via Guea

Chuva – O Filho de Poseidon usa um gatilho psicológico com um assovio ou um grito para fazer descer dos Céus uma chuva torrencial. Quando em Alto Mar, tal chuva passa a ser acompanhada de ondas colossais, raios e ventos assustadores.

Migração- O Filho de Poseidon sente onde estão e move as massas de água subterrâneas para onde quiser. Pode, com isso, explodir o pavimento em um jorro de água ou trazer água para um deserto infernal.

Vórtex- O Filho de Poseidon torna-se o ponto para onde irão convergir todas as massas de água mais próximas para criar um maremoto de fúria inigualável. Muitos Detentores temem que os Elementais da Água sejam os mais poderosos de todos os outros sempre que lembram-se de que, ao explorar a Via Guea, eles descobriram Vórtex, que, afinal de contas, lhes permite punir cidades inteiras.

É de sua natureza respirar normalmente debaixo da água e mover-se mais rápido que um tubarão dentro dela.

Batismo

As Embarcações do Pânico são hediondas. Elas consistem em navios fantasmas apavorantes de velas rasgadas e poderes naturais furiosos aprisionados por séculos, desesperados para serem soltos e devorarem os sonhos dos presentes. Elas são consideradas maldições marítimas piores que tempestades para os marinheiros da Gênese. Todas as coisas que doem e fazem dor circulam pelo convés.

Os Daímones de Poseidon usam esses seres de aparência navegável para treinar uma tripulação de Filhos de Poseidon na arte de não confiar em ninguém. A Embarcação alimenta-se de pesadelos e os materializa. Pretende deleitar-se com os medos e ânsias e fobias e dores de cada tripulante. No trajeto, que é através das Iras de Pedra e do Estreito do Rei Inseto, ela buscará a morte por depressão e desespero de cada um. Uma luta pela sobrevivência em que poucos sobrevivem. Suas mentes, subjugadas, podem voltar-se contra seus companheiros. Não se deve dar a mão ou pedir ajuda.

Apenas sobrevive-se como pode e agarra-se ao mastro para impedir de ser tragado pelos próprios pesadelos vivos.

Últimas Considerações

Todos os Filhos de Poseidon nascem com uma fobia moderada de morcegos.

Os Filhos de Prometeu (ou Detentores da Energia do Fogo)

“Sei o que pensou: que eu ia perder horas imaginando alguma engenhoca pra matar você. Desculpa, cara, mas nosso poder não está na tecnologia, mas sim em saber quando uma boa lança é melhor que mil máquinas malucas...”

Prometeu

Prometeu é alto, magro, tem cabelos e barba castanhos e um lábio meio torto. Uma enorme cicatriz corta-lhe o abdome, na altura do fígado. Seu aspecto inteiro é meio judiado, como se tivesse sofrido um castigo horroroso há muitíssimo tempo atrás. E de fato sofreu...

Prometeu é considerado o Deus dos humanos e também da evolução. É uma criatura revolucionária, genial, de raciocínio apurado e capacidade criativa incrível. Por exemplo, Prometeu foi quem inventou que os Detentores deveriam ter a forma dos Deuses (cabeça, dois braços, duas pernas e um tronco). Foi ele quem ajudou Pã a criar a evolução dos seres vivos e colaborou para o nascimento do trabalho, da agricultura, da roda, dos rebanhos cercados, das guerras (e Ares o respeita muito por isso) e, mais recentemente, do fogo, da forja, dos aquecedores de orelhas, da máquina a vapor. Prometeu fez surgir nos humanos a vontade e a inteligência para que criassem coisas que nem os Detentores podiam criar, como a fibra ótica, os monitores de cristal líquido, o plástico, as técnicas de perfuração de petróleo, o TNT e, quando estava irritado com a situação na Gênese, fez com que os humanos tivessem vontade de criar a bomba atômica.

Todos sabem disso: Prometeu foi punido certa vez por Zeus por sua adoração à raça inferior e por roubar o fogo - que era tecnologia exclusiva do Olimpo - para entregá-lo aos homens (os Detentores tiveram o fogo um pouco depois) O Deus dos Deuses o acorrentou no alto de um penhasco e ordenou à sua águia que devorasse o regenerável fígado de Prometeu todos os dias. Zeus permitiu que ele saísse depois que sua águia teve uma grave infecção estomacal (e desde então ele só a alimenta com ambrosia). Por este motivo, o Deus da Evolução carrega tanto ódio por Zeus em seu coração quanto alguém é capaz de suportar.

Seu trono é uma poltrona confortável que fica de frente pra um alvo de dardos com a cara rabujenta de Zeus estampada nele.

Características

Os Filhos de Prometeu mantiveram a humanidade em alta desde os tempos da Idade de Ouro. Mesmo que jamais houvessem sido humanos. Na Idade de Ferro, essa sua peculiaridade acentuou-se, já que nascem humanos e devem aprender a ser Detentores. Preferem cidades movimentadas, de concreto e vidro a matagais no meio do nada. Preferem maquinário avançado a alavancas e rodas. Preferem metrô a cavalos e carroças. Preferem jaquetas de látex a túnicas esquisitas. CD players a música de pássaros silvestres.

Os Detentores não desenvolviam tecnologia porque nunca lhes fez falta qualquer coisa que ultrapassasse o nível tecnológico de roldanas simples para erguer portas elevadiças de castelos ou trazer água do fundo do poço. Mas aos Filhos de Prometeu isso sempre pareceu um disparate. Desde o início da Idade de Ferro, os Elementais do Fogo vêm assimilando os avanços da cultura humana de forma que hoje o Círculo do Mal mantém, graças aos Filhos de Prometeu, uma tecnologia própria, quase alienígena aos humanos. Eles são exímios inventores e estudiosos dedicados. Podem construir armadilhas engenhosas e são mestres em arquitetura, química e até mesmo ameaçam avançar sobre áreas menos exploradas, como a inteligência artificial e a tecnomagia, que une a tecnologia humana com o misticismo detentor. É sabido que formam grupos de estudiosos que debatem e evoluem nestes ramos, sempre capturando conhecimento e tornando-se bastante poderosos por isso.

A Escola Pitagórica, de matemáticos pupilos de Pitágoras, persiste até os dias atuais, sustentada pelos estudos dos Filhos de Prometeu. Quando se vê um Detentor usando um pentagrama em alguma parte do corpo, saiba que ele faz parte desta escola secreta, aberta a poucos e seletos indivíduos, somente Filhos de Prometeu. Os Filhos de Atena criaram escolas filosóficas de importância bem razoável para combates intelectuais com os pitagóricos, como o movimento da Escola Sofista, por exemplo. A guerra de mentes filosóficas

contra as mentes matemáticas é feita nas sombras, Filhos de Atena e de Prometeu esgueirando-se buscando os segredos do conhecimento supremo uns nos outros, por meio de espionagem e sabotagem. Deve ser um mundo novo e interessante para quem pode viver nele...

Surgem Os Filhos Do Fogo

Prometeu moldou seu Primeiro em argila.

Eu tentei explicar a Pignatus que ele é um Daímone de Apolo e que não deveria se meter com outros Círculos, mas sua teimosia é decididamente uma de suas características mais marcantes:

“Prometeu viu argila no chão
Disse depressa: vire Deus
A coisa sibila, sai uma mão
E abrem-se olhos seus
A perna lamacenta
Escorrega para o alto
O peito, a barriga, a coisa senta
Quase pronto o arauto
Por fim, estica, estoura e faz espuma
Em esforço heróico e feio
A face? Aparece uma!
E brota um nariz no meio
A boca abre, diz amém
Prometeu fora além
E hoje tem
Filhos também
Só pra apanhar do Círculo do...

(Aplausos)

A Energia Do Fogo

É uma chama alaranjada muito feroz. Quando se manifesta, ilumina e aquece os corações.

Via Corpus (Piromorphia)

Biolumis- O Filho de Prometeu é capaz de iluminar seu próprio corpo ou o de qualquer outro ser vivo de sangue quente e mantê-lo assim por quanto tempo desejar, desde que possa manter concentração razoável ou fazer o corpo relampejar fortemente, com a intensidade de um poderoso flash de câmera fotográfica, o que pode cegar por instantes olhos despreparados.

Chama Interior- Permite ao Filho de Prometeu aquecer seu próprio corpo a níveis absurdos, geralmente um grau por segundo até que atinja a temperatura de mil graus Celsius. Ele também é capaz de manter sua temperatura atual por tempo indefinido, mas muitos desmaiam devido ao esforço contínuo de manter-se a mil graus por muitas horas.

Antares- Antares é de Primeira Grandeza, a maior estrela que o homem já viu. Os Filhos de Prometeu imitam sua luz quando atingem este nível da Via Corpus e seu calor exorbitante. Como um Filho de Hélios, eles ganham tanta luz branca e dourada, que ninguém pode olhá-los sem perder a visão e cauterizar os próprios olhos em radiação. Tocá-lo é impossível e a distância de um metro já é o bastante para ter o corpo bombardeado por chamas que ardem como nada no mundo. Objetos que estejam com ele, bem como roupas, serão imediatamente derretidas e virarão cinzas brilhantes. Energia é gasta para manter-se em Antares e o cansaço abate-se rapidamente sobre o Detentor.

Via Álgis

Combustão- Faz com que materiais facilmente combustíveis em um raio de dez metros sejam engolfados por chamas de intensidade mediana. O bastante para queimar a pele e fazer doer.

O Poder do Metal- Com a concentração necessária, um Filho de Prometeu adepto de Álgis, pode fazer explodir em pedacinhos hiperaquecidos e perigosos, qualquer metal em seu raio de visão. Os feridos por esses estilhaços, ganham cicatrizes bastante desagradáveis.

A Espada Não-Nascida- Diz isso da espada de duas mãos que foi encontrada ao fim da Via Álgis pelos Filhos de Prometeu, porque sua lâmina, desde que foi forjada, nunca mais apagou sua brasa e continua laranja, brilhando eternamente. Se mergulhada em água, chia e evapora o líquido, mas não deixa de brilhar por um único momento. A Não- Nascida, corta e queima ao mesmo tempo e suas cicatrizes são doloridas para sempre, ardendo como se o ferimento tivesse sendo feito a cada segundo. Os feridos por sua lâmina, precisam aprender a conviver com a dor, já que nunca mais serão abandonados por esta. Quando conjurada, A Não-Nascida nasce em uma explosão de chamas vivas na mão do Detentor.

Via Guea

Ardor- Cruzamento da Via Corpus pela Via Guea, permite ao Filho de Prometeu criar uma vontade de ferro, um poder obsessivo furioso e incontido, que lhe concede o dom de ignorar impunemente quaisquer ferimentos e suas dores e continuar combatendo até que a batalha chegue ao final, quando ele desmaia e precisa de cuidados médicos. Filhos de Prometeu com domínio o bastante dessa técnica podem continuar lutando até o fim do combate mesmo depois de receberem ferimentos mortais.

Deserto Inclemente- O Filho de Prometeu é capaz de trazer toda a fúria dos desertos para a área onde se encontra. Tal área (de tamanho indefinido...) tornar-se-a seca e muito quente enquanto o Detentor assim o desejar. Os efeitos sobre os seres vivos e exatamente o mesmo de como se todos tivessem ido parar no ponto mais central do Saara. Muitos chegam a ver miragens, sentir sede incomum e alguns afirmam mesmo serem capazes de sentir a areia vindo-lhes bater na pele. Caso o Elemental do Fogo traga o Deserto Inclemente durante a noite, o frio absurdo dos desertos durante as madrugadas será sentido.

Trazer a Punição - Os Filhos de Prometeu dizem que os vulcões nunca nascem sem razão. Eles sempre surgem próximos a áreas que precisam ser punidas e purificadas, como um aviso. E quando entram em erupção, essa é considerada a punição em si, o ato de limpeza. Eles acreditam que a alma de um morto pela fúria de um vulcão vai sempre aos Elíseos, independente de seus crimes e que esta é a morte de maior sofrimento de todas as mortes. Os Elementais do Fogo são capazes de trazer o calor de um forno e o breu de uma névoa negra de erupção para o campo de combate e de manter essas condições com concentração. A Punição pode matar a todos os que se encontram em cena se não tiver um fim breve.

Os Filhos de Prometeu são naturalmente invulneráveis aos efeitos destrutivos do fogo e do calor. Podem até mesmo mergulhar em um poço de lava ou passar a noite em um forno industrial sem sofrer danos.

Poderes Divinos

Os Filhos de Prometeu podem criar fogo a partir das mãos, aquecer as coisas ao seu redor ou atear fogo a elas. São capazes de evaporar líquidos em segundos, cozinhar inimigos com microondas, lançar bolas de fogo, fazer barreiras de fogo para sua proteção, explodir combustíveis a muitos metros de distância, fundir metais ao toque e coisas do gênero.

Os Filhos de Prometeu são naturalmente invulneráveis aos efeitos destrutivos do fogo e do calor. Podem até mesmo mergulhar em um poço de lava ou passar a noite em um forno industrial sem sofrer danos.

Batismo

Os Daímones que servem Prometeu são muito criativos e sádicos. Eles sentem um prazer imenso em tornar os batismos dos Filhos de Prometeu engraçados para eles e desesperadores para os batizados. Eles estão sempre reformulando os batismos e criando novos para fazer as coisas mais engraçadas:

- Muito bem, senhor Kesh! Reeesponda rrrápido! Para que serve um espectrofotômetro?
- ãnh... serve para...
- O senhor tem quinze segundos!
- Bom... Serve para muitas coisas... Por exemplo...
- Por exemplo O QUE, sr. Kesh? O tempo nããã pára!!!
- Aimeudeus... eu pessoalmente uso para...
- Cinco segundos! O Túnel já está aceso!
- AAAAHHH, não! O Túnel não! Eu uso para... Para dar consistência à massa da macarronada! É

isso!

- Muuuito bem! A resposta está...
- ..?
- ...ERRADA, completamente errada, senhor Kesh! Tão errada quanto pode ser uma resposta

imbecil!!! O que o auditório acha que vai acontecer agora?

- O TÚNEL, O TÚNEL, O TÚNEL!!!
- Não, o Túnel não! Por favor, eu faço qualquer coisa!
- Sinto muito, senhor Kesh. O senhor conhece as regras!
- Não! Tire as mãos de mim!
- O TÚNEL, O TÚNEL, O TÚNEL!!!
- Aimeudeus, tá pegando fogo! Você vai me matar!
- Não seja um mal perdedor, senhor Kesh! Vamos lá, o senhor tem catorze segundos e esta chave

de fenda!

- O TÚNEL, O TÚNEL, O TÚNEL!!!
- Não tranca, não tranca, n...

-...

- Seeeeeerá que o senhor Kesh, eleito por Prometeu, vai conseguir sair do Túnel em catorze segundos usando apenas e tão somente uma chave de fenda? Não perrra, voltamos logo após os intervalos comerciais!

Últimas considerações

A maior parte das sociedades secretas conhecidas pelos humanos pertencem ou são influenciadas de alguma forma (seja ela direta ou indireta) pelos Filhos de Prometeu. Há alguns deles infiltrados até mesmo na DLD! E em postos pouco modestos!

Os Filhos de Hecates (ou Detentores da Energia do Geloo)

“Agora que as rotas estão prontas. Agora que os elementos queimam ou fluem ou correm ou ficam em silêncio. Agora que as portas que levam ao segredo do ouro e do tempo estão abertas... Agora é momento. E se ele se for, não voltará nos próximos mil anos.”

Hécate, A Deusa Das Bruxas

Hécate é pálida, tem longos cabelos negros e lisos e olhos vermelhos. Isso é o que dá para saber de sua aparência pelo pouco que podemos entrever no meio daquele manto decididamente colossal que a cobre e ondula como se houvesse algo vivo ali debaixo, além, é claro da própria Hécate. Ainda debaixo de seu manto escuro, vêm luzes amarelas quentes e risadas maquiavélicas. E palavras em línguas esquecidas pelos próprios Deuses. Às vezes, também escapam dali mãos terminadas em garras que tentam agarrar e espremer como uma noz quem estiver por perto. Ou caudas de seta no final, como de dragões. Todas as coisas sombrias parecem estar atrás do manto de Hécate e frio mais frio que o inverno ondula visivelmente ao seu redor. Ela não fala. As vozes reverberantes que vêm das paredes falam por ela. Ela não olha para os que estão perto dela, mas sim para um ponto indefinido, no tempo e no espaço que ela própria aprisionou, sempre com a cabeça para cima, como que olhando uma estrela no meio do céu. Ela é a senhora dos feitiços e encantamentos, sejam eles horríveis ou abençoados. Rainha dos domínios místicos e aquela para quem rezam os magos e bruxos das ordens mais tradicionais. E ter uma conversa com ela definitivamente não é possível para quem não é um Deus. Hades aprecia muito trocar partituras de réquiens com Hécate, o que me faz pensar que Hades é um Deus muito estranho...

O trono de Hécate é feito de gelo e âmbar. Ela carrega uma varinha de castanheira na mão esquerda onde quer que vá.

O Nascimento Dos Alquimistas

Hécate possui seu próprio grimório e o consultou quando precisou criar um guerreiro. Tal ser, assim que nasceu, pouco mais era que um golem temível feito de seda e recheado com folhas de aveleira. Foi lhe dado o Dom de viver e respirar com um filtro feito a base de ervas retiradas do Limite Obscuro, um ponto da Gênese que fica entre o fim do arco-íris e o salto da águia.

Hécate ensinou a ele como funcionava a vida, como ele deveria correr seus dedos pela água para amaldiçoar um Rio para sempre cantando uma musica que dizia:

*“Parado, eterno, correndo
Quando feroz, preciso de paz
Quando altivo, preciso de ruína
Semente se planta no Inverno que morre
Nascerá no Inverno que vive
Nascerá e morrerá quando parar, eterno
Correndo, feroz
Dê-me paz”*

O Primeiro de Hécate recebeu o nome de Falseo, que dizia em lingua esquecida, “O que nasceu sem ser visto”. Com a divindade marcada em sua testa, Falseo pode colher a Energia vinda da tempestade gelada em um pomar de branquidão impecável e a devorou para levar em sua barriga até o verão, quando pôde dominá-la. Falseo cortou a aveleira da qual vinha e fez uma cadeira para si, uma coroa de pontas afiadas e um cetro com o qual conseguiu mover as montanhas até que elas se chocassem. Hécate veio então para dar a seu filho o presente que Falseo merecia por ter movido as montanhas: a dádiva da alquimia, a Sagrada Química.

Quando o tempo parou e o ferro virou ouro, Falseo tomou a forma de um humano, vomitando folhas de aveleira. Estava vivo. Estava pronto para tomar a guerra em suas mãos.

Características

Os Filhos de Hécate estão entre os Detentores dos quais os humanos mais têm medo de encontrar. Apesar de boa parte desse temor não ser exatamente justificado, e possível entender o porquê de tal reação.

Furtivos, soturnos e de hábitos obscuros, os Alquimistas encontram-se caminhando os caminhos do desconhecido e do inominável. Pouco importaram-se em conquistar a afinidade com o gelo e com o frio, seu elemento. Ao invés disso, desgarraram-se da própria natureza e buscaram o contato com forças da natureza ocultas atrás da máscara da realidade, o que muitos chamam de “magia”, “feitiçaria” e “alquimia”. As artes Secretas, ou a Sagrada Química, os nomes que eles usam.

A maior possibilidade que se tem de encontrar um Filho de Hécate é procurá-lo em seu quarto, recitando palavras de línguas tão antigas quanto a Idade de Ouro, ou misturando alguns dos Ingredientes da Vida em cadinhos de bronze. Tais ingredientes são chamados dessa forma, pois guardam elementos dos quais os seres vivos esqueceram-se, embora fizessem em tempos muito antigos, parte de seus corpos. Os principais são a Mandrágora, a Folha de Aveleira, as Nozes, o Carvão e a Cor Vermelha. Há muitos outros, em listas tão enormes quanto um papiro contendo os assassinatos de Apro.

Os Filhos de Hécate buscam o conhecimento de coisas secretas e paranormais, qualquer coisa que escape às leis da Física. Eles pesquisam casos que arrepiariam e matariam de medo o mais sombrio dos parapsicólogos e usam seus Ingredientes da Vida em tudo o que encontram para atingir o objetivo de transformar o ferro em ouro e parar o tempo da vida para ganhar a vida eterna ou outros fenômenos igualmente importantes para a Quebra da Realidade. Sempre que precisam escolher armas, preferem, por sua própria natureza, as de simbolismo ritual, como adagas, punhais e espadas.

Adoradores de símbolos antigos e de significado perdido, escrevem-os em todos os cantos, acreditando em sua melodia com a realidade e seu poder de dar sorte. Os Filhos de Hécate dominam muitas línguas mortas, algumas não faladas há mais de um milhão de anos, criadas por seres incompreensíveis de outras realidades. Eles podem comunicar-se com outro Filho de Hécate (e apenas com eles!!!) usando essas línguas. Grimórios de magia escritos por Filhos de Hécate NUNCA são compreensíveis...

Ganharam de Hécate o Dom de congelar um rio e torná-lo inofensivo, incapaz de tragar um Detentor que mergulhe sem recitar as preces. Para isso, precisam apenas passar seus dedos pelas águas do Rio e cantar a Pax Ode. Rios mortos se parecem muito com rios vivos, exceto pelo fato de que nunca mais haverá peixes em suas águas inválidas.

Batismo

A jornada espiritual conhecida como “Phistmasthasia” é o batismo dos Filhos de Hecate. Ela aparentemente incluiu um pacto com alguma entidade estranha (talvez a própria Hécate ou seu Daímone de posto mais elevado) que não permite que nenhum Filho de Hécate fale a respeito de seu próprio Batismo. Só o que sei é que nenhuma Phistmasthasia é igual a outra e seus caminhos nunca são percorridos duas vezes e nunca levam ao mesmo final ou visão. Deve morar aqui a explicação para o fato de os Filhos de Hécate sempre voltarem mais sombrios e com olhos mais profundos de seus batismos.

A Energia do Gelo

É de um azul forte e gélido, como era de se esperar. Parece conter pequeninos cristais dentro de si e esfria as emoções e corpos quando se manifesta.

Poderes Divinos

Via Corpus (Criomorphia)

Pseudothanasia- Os Filhos de Hécate aprederam a arte de enganar seus inimigos observando como alguns animais escapam de seus predadores: fingindo-se de mortos. A Pseudothanasia é a morte falsa. O Filho de Hécate paraliza todas as suas funções orgânicas e entra em um semi-sono, no qual ainda pode usar todos os seus sentidos, exceto a visão. Ele fica imediatamente gelado como um cadáver e está, clinicamente falando, morto.

Encerrar- Os Filhos de Hécate observaram longamente como o gelo é capaz de fazer as coisas perderem-se para sempre com avalanches ou súbitas aberturas no chão. Com “ Encerrar”, eles absorvem um objeto dentro de si próprios, fazendo uma incisão indolor e que não sangra no abdome (com vidro) e enfiando a coisa a ser encerrada ali. O corte se fecha a seguir e não haverá sinal dele. Objetos verdadeiramente grandes podem ser encerrados e depois retirados pelo mesmo processo. Sempre que encerram algo em suas barrigas, os Filhos de Hécate ganham uma ali tatuagem pequena na forma de algo que simbolize o objeto. Este desenho desaparece assim que eles o retirarem. Não há limite para a quantidade de objetos que podem ser encerrados magicamente no abdome de um Filho de Hécate com este poder.

Corpus Artica- O Filho de Hécate torna-se Corpus Artica, uma mutação conhecida como Deus por algumas tribos de esquimós. Corpus Artica só pode ser ferido por fogo. A aparência exata é humana ainda, embora agora com traços de ser inanimado, como um estranho gólem ou estátua de gelo de algum deus ancestral.. Há variações como chifres, olhos protuberantes, dedos alongados e até caudas. Nenhum Filho de Hécate assume a forma de Corpus Artica exatamente da mesma forma que outro.

Via Algis

Hecatae Algis- Durante Idade de Herois, quando os Filhos de Hécate ainda chamavam sua mãe de Hecatae- A Senhora de Três Faces- e possuíam o hábito de formar guénos apenas de Filhos de Hecatae a quem chamavam Eugénias, elaboraram este pequeno poder como meio de punição ritual aos membros que trasgredissem suas leis: Hecatae Algis consiste no surgimento de pequenas garras de gelo de precisão inigualável nos dedos do Detentor. Elas somem logo após ferir. Com estas garras, ele pode causar o Ferimento da Lua, que deixa uma marca de luz azul eterna. A luz não se apaga nunca, a não ser com outro Ferimento da Lua de quem causou o primeiro. Marcados desta forma, dificilmente os Eugénias voltavam a cometer crimes e sua vergonha era notada a presenciada por todos. Atualmente, Hecatae Algis é uma das mais petulantes formas de se ferir um alvo.

Hemocriogenia- Um cruzamento daqueles pela Via Corpus. Usado como um poder de auto-sacrifício: o Filho de Hécate torna seu sangue uma substância vermelha ainda, mas ainda mais gelada que nitrogênio em fase líquida. O sangue não coagula e nem esquenta durante algumas horas. Ele fere ao contato e é capaz de matar tecidos vivos por choque imediato. Alguns Filhos de Hécate usam Hemocriogenia e se permitem serem atravessados em seus pulmões por espadas para que o sangue jorre de seus corpos sobre seus inimigos.

A Cimitarra de Augustus Árdia- (Sim, já percebi que quase tudo em se tratando de Filhos de Hécate remete a uma história... Enfim...). Esta é a arma dada como uma dádiva preciosa aos Filhos de Hécate ao fim da Via Algis. Quando evocada, a psique de Augustus Árdia, cohecido como “O Antigo”, a entrega pessoalmente, em meio a um pequeno furacão de ventos gelados. A Cimitarra é uma espada curva de tamanho mediano coberta de runas escuras. Estas runas mudam constantemente e só podem ser lidas por Filhos de Hécate. Elas trazem segredos importantes e indicam sempre o ponto fraco do inimigo em combate. Onde se deve atacá-lo, como e com que intensidade. Ela também traz sabedoria para os momentos difíceis, conselhos muito inteligentes. O próprio Augustus parece tê-la usado durante sua vida, embora ninguém saiba quem exatamente foi O Antigo.

Via Guea

Lamelain- Os três poderes da Via Guea que os Filhos de Hécate encontraram baseiam-se no enorme deserto de Gelo conhecido como “Lamelain” (a Vastidão, em língua morta). Lamelain é conhecido por seus célebres Tres Degraus: a Planície, o Aclive e a Cordilheira. Cada um deles mata a seu modo os que tentam atravessar Lamelain.

Lamelain Planícia- Planícia mata por solidão, afetando o coração, quando se vê ao longe, o horizonte vazio. Quando trazida para o Campo de Batalha, os inimigos sentem-se fracos, pouco confiantes e deprimidos ao extremo. Daí vem a desunião e os Filhos de Hécate utilizam-se desse poder para enfraquecer grupos fortes e quebrar seus Laços de Sangue.

Lamelain Altar- Altar mata por confusão quando o cansaço abate a mente tornando os sentidos um emaranhado e fazendo com que os sons pareçam aterrorizantes e os odores, o cheiro da própria morte. Quando trazida para o Campo de combate, amedronta e intimida os inimigos, fazendo-os perder totalmente a concentração, fazendo seus ataques ficarem pouco inspirados e mais suscetíveis a erros e dando-lhes a impressão de que a Morte não tarda. Os inimigos verão cavalos e cachorros negros correndo vez por outra.

Lamelain Ceu- Ceu mata afligindo o corpo com frio, fraqueza e uma sensação de esmagamento conhecida pelos nativos da Gênese como “Morbithanasia”. Quando evocado em campo de combate, os inimigos sentem-se tão exaustos e fracos que mal conseguem parar de pé e seus corações parecem estar sendo apertados por uma mão invisível.

Últimas Considerações

Carregue seus símbolos de boa sorte.

Capítulo VIII - O 4º

Há Deuses que não aderiram à Batalha de forma direta. Esse é o caso de Hélios, o antigo Deus-Sol antes de Apolo. E de Hefesto, filho de Zeus. Eles decidiram isolar-se e criar seus próprios Detentores, mas seu objetivo é ainda povoar. Hélios não quer a guerra, mas fez com que seus Filhos odiassem os Filhos de Apolo, que foi quem lhe tirou o posto. Hefesto está zangado com Zeus e com Hera porque foi rejeitado por ambos apenas por não estar à altura da primeira geração de Deuses. Cria seus Detentores apenas como forma de protesto.

Não guerrear. Isso logicamente é um ultraje sob a visão da maioria dos demais Deuses. Sobre Hefesto, ouvi:

Zeus: “Hefesto é tolo e coxo. É feio e burro. É o que há de pior em todas as coisas e eu ordeno que ele não seja meu Filho. Seria tolice deixar que regesse o Olimpo um dia...”

Ares: “Nada de guerra??? Coisa de pederastas!!!”

Artemis: “Ele devia lutar sim.”

Hera: “Quem? Não sei do que está falando! E não responderia se soubesse!”

Hades: “Nunca o vi pessoalmente. Zeus é patético e sinto muito que aquele ignorante amante das águias seja seu pai, meu caro Hefesto. Seus Detentores são meus Detentores também.”

Hipnos: “Ele é um doce! Aposto que se tocasse minha flauta os sonhos dos Deuses mais amargos se transformariam em mares de mel e os mataria afogados.”

Eros: “Eu só gostaria de saber de Hefesto: meu caro, o que diabos você pensa que está fazendo?”

Tânatos: “Alguém deveria informar esse senhor derrotado e confuso que estamos em guerra e há Detentores morrendo por nós lá fora... Bem... pelos outros, quero dizer...”

Sobre Hélios colhi as opiniões que se seguem:

Apolo: “É difícil de imaginar alguém que tenha tanta amargura dentro de si por causa de um posto perdido que me foi confiado pela fé dos povos antigos sem que eu fizesse nada a respeito. Vamos lá, Hélios, procure algo de útil para fazer...”

Poseidon: “Espero que todos estes traidores morram e sofram muito quando fizerem isso. Só estão negando a própria natureza e isso não dura pra sempre, sabia?”

Hécate (Na realidade, algumas paredes de ângulo estranho falaram por ela, usando sua voz divina): “Ele vai ver que está errado e dará muitos e muitos passos na direção oposta procurando por perdão.”

Os Filhos de Hefesto (ou Detentores da Energia Bronze)

Os Filhos de Hefesto são muito úteis para todos os outros Detentores. Seu poder de Forja lhes permite construir armas que realmente podem durar eternamente. As lojas de armas que costumam construir próximas à guéenos, são frequentadas por todos os Círculos, pois o Círculo Excluído não forma uma comunidade unida e bélica como os demais. Não há preconceitos violentos, embora os Filhos de Zeus sejam levemente repelidos.

Os Filhos de Hefesto possuem muito orgulho do fato de não serem obrigados a guerrear. A maioria tira vantagem disso, levando uma vida singela e que costuma envolver trabalho duro, forjas e serestas à luz da lua. Todos são bastante felizes, gostam de cantar e de falar alto. Assemelham-se, de certa forma, no condizente ao comportamento, aos sátiros e duentes das mitologias. Os Filhos de Cronos nutrem uma simpatia acentuada para com os Filhos de Hefesto porque estes são ótimos fanfarrões. “Se soubessem beber mais um pouco, seriam gauleses”, dizem alguns mais entusiastas.

Sua energia é cor de bronze e está, em poder, quase equiparada à dos Filhos de Apolo.

Os Filhos de Hefesto possuem a habilidade mística de abrir qualquer fechadura, trinco ou cadeado ou qualquer outra coisa sobre a qual a palavra “abrir” se aplique, com um simples toque. Diametralmente oposta à esta habilidade, está o poder de fechá-los de forma que ninguém mais (nem mesmo outro Filho de Hefesto) a não ser o usuário do dom os abra. Não há nada que possa oferecer resistência à este poder na esfera tecnológica. Certas formas de artes arcana, no entanto, são capazes de travar portas que os Filhos de Hefesto não abrem e travas que eles não fecham. Para fabricar um objeto deste tipo são necessárias medidas que desconheço apesar de minha intensa pesquisa. Eles podem ainda criar armas brancas de bronze indestrutível a partir do nada e de usá-las por alguns segundos antes que oxidem e virem pó de ferrugem.

Mas, de longe, seu mais útil talento é a forja. Um Filho de Hefesto é capaz de malhar um metal qualquer até que ele fique praticamente indestrutível. O efeito da forja sobre o bronze é notoriamente reconhecido como sendo o melhor resultado por eles obtido.

Os Filhos de Hefesto ajudam os três lados da Batalha. São guerreiros natos quando se dedicam e podem vir a ser extremamente combativos. Honram suas guéenos - quando ingressam em uma - acima de tudo. Não estão preocupados com a Batalha primordial. Não hesitam em atacar nem mesmo um outro Filho de Hefesto se este vier a atacá-lo ou a ferir a honra de sua guéenos.

Batismo

Leia com atenção:

“Ox acordou meio que desnortado. Olhou em volta. Estava em um lugar muito estranho, no qual só se podia divisar pedras, para onde quer que dirigisse seus olhos. Esfregou os mesmos, em um gesto quase infantil. Levantou-se limpando a areia das roupas com temas desajeitados e notou que havia dois seres de aparência humanóide, em uma posição monótona, eretos, de braços cruzados. Olhavam para ele. Isso Ox logo percebeu, embora não pudesse certificar-se do fato. Via-os contra o sol e seus corpos pareciam borrões negros.

Era um lugar bem silencioso. Pelo menos até a primeira e magnífica voz ressoar, amistosa, nos ouvidos de Ox. E dizia:

- Olá, Ox! Eu sou John! Esse aqui é Joe!

Ox forçou a vista e aproximou-se. Eram duas pessoas bem normais, de semblantes extramamente simpáticos. Joe acenou com um sincero sorriso no rosto bochechudo, ao ser apresentado. John continuou:

- Deixa eu te explicar uma coisa: enquanto você dormia, seu corpo foi embebido em veneno. Neste exato momento, o veneno já deve ter invadido seu sangue e você vai morrer após dois dias e duas noites.

Ox aterrorizou-se por completo. As mãos escorrem pela face apavorada e esbaforida. John, em tom piedoso e acalentador, voltou a falar, confortando-o:

- Oh, não, não se preocupe! Acalme-se porque Joe sabe exatamente aonde encontrar o antídoto para o veneno.

Joe assentiu com a cabeça e sua expressão era tão simpática e confiante que não havia meio de Ox

sentir-se amedrontado perante ela.

- Olhe só. Joe é um rapaz bem rápido e é impossível que vocês dois não achem o antídoto a tempo. Ele vai carregar você. Mostre a ele sua rapidez, Joe.

E, a pedido de John, Joe correu alucinadamente até uma montanha longínqua e voltou em apenas alguns segundos. Um gigantesco rastro de poeira cortou o chão marcando seu caminho de ida e volta. Era mesmo anormalmente rápido!

Ox tranquilizou-se. Ia sobreviver, não havia sombra de dúvida. Depois, talvez, podia tentar descobrir o que estava acontecendo, mas no momento, sua maior preocupação era mesmo manter seu coração batendo. Respirou fundo. Ouviu a voz de John:

- Bom, agora que já sabe as regras, boa sorte. Podem ir à cata de seu antídoto na hora que bem entenderem. Até mais!

Disse isso e desapareceu.

Joe sorriu de novo, desta vez, mais sincera e agradavelmente do que nunca. Ox sorriu-lhe de volta, colocou as mãos na cintura e disse, suspirando, enquanto fitava o horizonte:

- E então? Vamos?

Silêncio. Ox virou-se. Seus olhos arregalaram-se e o pânico apoderou-se de sua fisionomia. Diante dele, a imagem tenebrosa de Joe sentado, de pernas e braços cruzados. O sorriso amistoso que ia de orelha a orelha sumira repentinamente. E dizia apenas, como uma criança emburrada:

- Não vou, não!"

O pobre Escolhido, Ox, desmaiou depois disso e, mesmo após ter acordado, não teve tempo de convencer o irreduzível daímore a levá-lo para sua salvação.

É patética sua imagem no Tártaro, hoje em dia...

Os Filhos de Helios (ou Detentores do Sol)

Quando se fala de Energia, tem-se sempre a certeza de que a mais temida de todas elas é a destruidora essência Sangue dos Filhos de Ares. Isto pode ser verdade para aqueles que não conhecem ou jamais ouviram falar da energia Fusão, pertencente aos Filhos de Hélios, um dos primeiros deuses renegados.

Hélios quase entrou em colapso quando soube que Apolo tinha sido escolhido para criar Detentores, enquanto que ele, o antigo Deus-Sol, era relegado a segunda categoria, um Deus menor, junto com sua irmã, Selene, que, ao contrário de seu irmão, não guardava rancor pelo fato. Hélios invejava e odiava Apolo por este ter ganhado para si, na concepção dos mortais da Idade de Heróis, o posto de Deus-Sol. Não era justo que tivesse que abandonar sua carruagem de fogo e entregá-la como se fosse um cetro, que se passa depois de uma renúncia, ao próximo rei que tomar o poder. E na Idade de Ferro, Hélios decidiu que faria seus Detentores de qualquer maneira.

Hélios, durante a Idade de Prata já havia criado seus helíacos, mas apenas sete deles. E sem nenhum objetivo. A maioria já morreu. A Idade de Ferro foi a segunda Idade a presenciar a Destruição-Viva.

Assim que Zeus percebeu a fuga e traição de Hélios e a criação dos Detentores do mesmo, arrependeu-se quase que instantaneamente de ter impedido sua aceitação no Círculo. A energia Fusão espantou os deuses, que já haviam estremecido perante a criação de Ares.

Os Filhos de Hélios são os possuidores da energia mais espantosa de todas, sendo que um deles é capaz de dizimar uma área de dimensões bastante razoáveis. Hoje tem-se notícia de poucos, talvez uns seis, como costumam dizer as lendas. Creio que haja mais embora possivelmente nenhum simpatize com a causa da Guerra Primordial. Não existe uma guénos que tenha como membro um Filho de Hélios.

Infelizmente, apesar de este ser um fato óbvio depois de alguns segundos de raciocínio, os Filhos de Hélios não conseguem controlar com cem por cento de eficiência sua temida Energia. Ela os queima por dentro, tornando-os seres de eterna dor, para sempre atormentados. Sentem o tempo todo como se um reator interno esivesse a calcinar seus corpos. Ou como se um sol queimasse por eras infindas dentro dos mesmos. Frequentemente sentem a necessidade de descarregar sua essência de alguma forma, sob o risco de explodirem se não o fizerem. Os ataques dos Filhos de Hélios são sempre mais destrutíveis que o comum. Seus feixes são destruidores, de tamanhos absurdos, suas cápsulas são apocalípticas e suas defesas impenetráveis. Muitas vezes, infelizmente, acabam por perder o controle e perpetrar uma destruição completa, enquanto seus corpos ardem e suas vozes imploram por piedade, aos gritos. Isso costuma culminar em uma manobra bastante atípica denominada “Supernova”, uma espécie de Sacrifício sem a destruição do corpo. Caso um desses seres não consiga recuperar a tempo o tão esperado controle, a Supernova tem início (que tem o poder de destruição de uma bomba nuclear). Para a sorte de muitas nações, isso ainda não aconteceu documentadamente falando.

O gasto de Energia para os Filhos de Hélios, mesmo o dispêndio das manobras básicas, é imenso. No entanto, pelo fato de esta ser repota constantemente pela luz do Sol, não há risco de morte por escassez de Energia. O verdadeiro risco está no acúmulo da Energia que normalmente não é gasta com frequência (nada de praias!). Isso faz com que um Filho de Hélios possua sempre muito mais Energia em seu corpo que qualquer outro Detentor e faz com que ele tenha a possibilidade de perder o controle até mesmo ao lançar uma esfera, se não fizer um esforço significativo para mater-se na linha!

Os Filhos de Hélios são raros e temidos. A Tríade anunciou há algum tempo atrás que serão distribuídas recompensas entre os integrantes da guénos que encontrar um deles e fazê-lo virar um membro da Família. Há guénos que têm, como objetivo principal, a caça e captura destas verdadeiras maravilhas prontas para explodir.

Os Detentores da Energia Fusão têm uma grande desvantagem perante os demais: estão sempre à beira da perda total do controle que mantém sua Energia inofensiva. Eles precisam constantemente utilizar-se de sua força de vontade para impedir um colapso, uma Supernova e, por fim, o total holocausto. Os Detentores não conhecem este fato. Aliás, nada se sabe dos Filhos de Hélios. As maiores informações encontram-se em poder da Tríade e talvez nem mesmo os Velhos 9 lembrem-se delas.

Há quem insista que os Filhos de Hélios sejam, na verdade, Elementais, já que sua Energia trata-se de um fenômeno perfeitamente natural, dentro das estrelas. Isso possui um fundo de verdade rapidamente perceptível, de modo que, abjetam alguns, Elementais mestres em dominar as Vias precisam ficar longe de possíveis pupilos Filhos de Helios. Outros argumentam que talvez as Vias sejam apenas o que falta para que

os Filhos de Helios alcancem o controle e, quem sabe, a perfeicao.

Batismo

Este batismo é um ritual de pura dor, pois Hélios sabia que seus filhos teriam que suportar a Energia mais destrutiva de todas e, por consequência, seriam afligidos por dor de eterna duração.

Os céus da Gênese são ornados por dois sóis. Seus nomes variam de lugar, mas o mais utilizado para denominar o maior deles é Adra. Adra queima com fúria suprema, principalmente sobre os picos das montanhas mais próximas, que formam uma cordilheira gigantesca chamada de Lar de Adra. As leis da física ali são contorcidas e, ao invés de neve sobre as formações rochosas, temos pedras que reluzem sob o sol escaldante e vegetação desértica. Este ambiente é tão tórrido que, muitas vezes, materiais entram em combustão instantânea. É aqui que tem início a formação do Filho de Hélios. O escolhido é levado até o Lar de Adra e accorrentado nú, pro grilhões de ouro, para que o calor possa ser conduzido rapidamente até sua pele. Para sobreviver, será necessário que ele encontre sombras e as aproveite o máximo, porque nada dura muito diante da ira de Adra.

Existem, para a felicidade destes futuros Detentores, alguns poços construídos por uma raça nômade que costuma passar pelo Lar de tempos em tempos (se tiver sorte, o escolhido pode contar com alguma companhia, um punhado de dicas de sobrevivência e até mesmo conseguir bebericar um pouco de água).

Esqueci-me de um detalhe importante, mas isso costuma acontecer com quem há muito esqueceu-se de quando o tempo morreu. É condizente com uma provável fuga do lar de Adra, Bem, isso poderia acontecer se o alto da cordilheira não fosse cercado por um anel de fogo intransponível apenas pelo escolhido. Cortesia do próprio Hélios.

Os Filhos de Equidna

Equidna é uma Deusa perversa. Seus Filhos são tão hediondos quanto sua mente distorcida pode conceber, seres de podridão e ruína. Na Gênese, são motivo de resguardo e muito cuidado, lendas vivas e muito reais de monstros horríveis que capturam homens e devoram criancinhas. Há muitas espécies de Filhos da Equidna e nenhuma é digna de confiança. Foram responsáveis pelos principais momentos negros da História da Gnesis e cada Detentor de lá lembra-se ou pelo menos sabe muito bem que tipo de mal elas são capazes de causar.

Apesar de os Filhos da Equidna serem naturais da Gênese, há duas espécies que, em algum momento atingiram a Terra e conseguiram instalar-se tão bem aqui quanto em sua dimensão natal. Poucos são os humanos que desconfiam de sua existência. Cnossos prefere manter o fato em segredo, mas alguns Detentores paranóicos e adeptos de teorias de conspiração chegaram bem perto da verdade. À sombra da humanidade, lendas assustadoras entre os Detentores e raras como tigres de bengala, são elas:

Dopelgangers

Os Doppelgangers são seres amorfos. Eles não têm personalidade própria e odeiam todos os que possuem essa dádiva. Sua aparência é a de um ser humano sem dedos, rosto ou genitália. Andam a esmo, perdidos e cegos, sem poder sentir nada, seja dor, prazer ou sensações criadas pelos sentidos. Não comem, não bebem, não acasalam e chegam a viver trinta mil anos. Sua Energia é a Energia da Mutação.

Infelizmente, como todo Filho de Equidna, Doppelgangers são perigosos... Eles têm a capacidade de sentir personalidades nas redondezas como um tigre fareja a caça. Se algum ser vivo com personalidade própria aproxima-se o bastante de um Doppelganger, estará irremediavelmente perdido. O monstro muda sua aparência e transforma-se em uma réplica idêntica do ser alvejado, em seus mínimos detalhes físicos e mentais. Na visão do Doppelganger, no entanto, será o outro indivíduo que estará se metamorfoseando. Agora de posse de um corpo que sente as coisas ao seu redor e de uma personalidade, o Doppelganger irá ficar confuso. A tendência é fugir e isolar-se durante algum tempo, que varia de alguns dias a anos. Ele excreta uma resina translúcida. Cobre-se com ela. Torna-se uma crisálida gelatinosa. E quando sai de lá acredita ter sido sempre o indivíduo que replicou. Se Crozza aproximou-se de um Doppelganger, o Doppelganger acredita ter sido durante toda a sua vida, Crozza... E na realidade não está longe disso. Tem todas as suas memórias. É idêntico ao ser copiado, em todos os aspectos possíveis. Exceto talvez, frivolidades tão pequenas que passariam despercebidas perante qualquer um. Se tiver um filho, quer tenha tomado a forma feminina ou masculina, nascerá um pequeno ser amorfo. Um novo Doppelganger...

Uma vez metamorfoseado, um Doppelganger procurará viver a vida como acredita que sempre viveu. Agirá da mesma forma durante algum tempo. A parte perigosa tem aqui sua origem. Após um mês ou mais, a criatura passará a ter rápidos lapsos de lembranças, de quem, ou o que foi. A partir daqui, o Doppelganger vai começar a tornar-se particularmente maligno. Seus hábitos mudarão. As lembranças do dia em que se tornou um ser consciente virão em breve. Quando isso acontece, o Doppelganger procura saber quem é realmente. O que foi. Como veio parar ali... Em seu estágio terminal, recusa-se a acreditar que esteve interpretando um papel. Torna-se obcecado por eliminar sua cópia e provar que aquela vida sempre foi sua. Agora ele é o que nasceu para ser: um assassino tenebroso criado por Equidna...

Uma vez morta sua “imitação”, o Doppelganger vai buscar outra peça para encenar. O processo se repete incessantemente, uma criatura horrível roubando vidas sempre, sempre e e sempre...

Hidras

As inteligentes e inescrupulosas hidras possuem a Energia da Evolução, que lhes permitiu decidir como evoluir com o passar dos milênios. São monstros de três metros de comprimento com nove cabeças de serpente e corpo esguio, roliço, do qual brotam quatro tentáculos lisos e horrorosos, terminados em cinco filetes finos. As cores de suas escamas são extremamente variadas, indo do azul-índigo ao vermelho fogo,

passando pelo preto, violeta, verde, rosa e bege. Dentro dessas características, as hidras podem variar muito em aparência. Uma cabeça nunca é totalmente igual à outra. Elas rastejam como cobras e suas línguas são bífidas.

Na Gênese, as hidras formaram uma sociedade rudimentar que buscava a compreensão do inimigo (os Detentores). Isso faz parte de uma filosofia hídrica que diz: “Quanto mais conhecemos, mais ossos roemos”. Voltaram toda a sua evolução para essa filosofia. Descobriram como se infiltrar entre os humanos e entre os Detentores, usando cascas de forma humana. Hidras podem disfarçar-se de qualquer humano ou Detentor, com razoável competência (se alguma atenção for prestada, logo se nota que aquilo não é exatamente humano). Basta que o tenha visto. São ótimas artesãs e fabricam uma casca em poucos minutos modelando com os filetes ágeis nas pontas dos tentáculos, sua própria saliva espumante que solidifica em contato com o ar e toma a cor e consistência bem próxima à da pele humana. Aprenderam a modelar seus corpos, quebrando ou dobrando ossos para caber nas cascas. Aprenderam a agir e a falar como seus odiados inimigos.

As hidras da Terra caminham nas sombras e somente quando não há outro meio, usam as cascas. Seu objetivo é simples: matar Detentores. Para isso contam com infinitos meios: de todas as cabeças de uma hidra, só uma é racional. As demais são mais ou menos como membros, obedecendo aos comandos da pensante. A cabeça racional muda de posição dependendo da hidra. A criatura, no entanto, pode projetar sua voz em qualquer uma das cabeças, de forma que não há como discernir a correta para se olhar durante um bate papo (ou para qual mirar durante uma luta sangrenta). Hidras são particularmente terríveis em combate: atacam nove vezes com coordenação perfeita e são tão venenosas que uma mordida ou um arranhão dos filetes afiados na ponta de seus tentáculos é o suficiente para matar um Detentor em poucas horas se não for tratado sabe-se lá pelo quê (alguns Oráculos de Cnossos parecem saber com que se elimina veneno de hidra, mas nunca houve nenhum caso que tenham tratado até hoje). As escamas são tão duras quanto uma aura e sua força, mesmo dentro da casca humana, é descomunal.

Como estão entre as criaturas mais espertas e interligentes da Gênese, as Hidras sabem que estão em menor número na Terra. Por isso, não arriscam investidas diretas a não ser em casos extremos. Adoram forjar alianças com outros Filhos de Equidna e, é claro, com os membros da Aliança (com o perdão do trocadilho...). Traíçoeras como são, jamais aceitam posições de subordinação. Uma hidra empregada é mais líder que o líder, é o que elas dizem por aí (e isso me deixa pensativo acerca do impasse entre uma hidra e um Filho de Zeus...).

Capítulo IX – Os Monstros

Nem todas as criaturas estranhas da Gênese são criadas pela Mãe dos Monstros, Equidna, a Inominável. Algumas já estavam lá muito antes de os Deuses aportarem para levar adiante a Éride. Seres inteligentes, seres de magia e poder. Alguns inspiram terror nos próprios Imortais à sua simples menção; outras são velhas conhecidas dos moradores da Terra, muito embora muitos não creiam em sua existência.

Cá estão algumas destas criaturas.

Os Centauros

Centauros são a celebre imagem da beleza, força e selvageria presente em um só ser. São também, paradoxalmente, a representação da sabedoria. Homens (ou mulheres) da cintura para cima e cavalos (ou éguas) da cintura para baixo.

Aparentemente os Centauros eram a raça predominante na Genesis quando os Deuses aportaram ali. Eles corriam por todas as planícies e havia duas subespécies deles..

Os Baciae eram selvagens e predadores, sendo manipulados pelos outros para que se enfiassem nas florestas para praticar a caça em grupos de dezenas de indivíduos. Hoje só há Baciae nas Ilhas Ferinides, local de Batismo de Filhos de Hera. Eles constroem pequenas vilas tribais de costumes vistos com olhos chorosos pelos Detentores: nem mesmo Esparta pensou em ser tão violenta quando suas vilas estavam no estágio de tribos. Os Baciae são paranóicos e acreditam que todos os que invadem seus territórios são inimigos ferrenhos que devem ser mortos de imediato. Eles são os melhores caçadores terrestres que a Gênese conhece e sua ligação com a natureza lhes permitiu desenvolver um vínculo místico que lhes propicia religião e magia. Eles nunca são afetuosos e guerras entre vilas de Baciae são corriqueiras.

Os Quirae atuais descendem diretamente dos ensinamentos de Quiron, centauro de tamanha sabedoria e benevolência que ensinou o mortal Epicuro a ser Deus, mostrando-lhe a arte da cura com tanta precisão que Epicuro teve que ser morto pelos Deuses, pois já ressuscitava os mortos e transgredia a ordem natural das coisas. Os Quirae desenvolveram vida nômade e estilo. Abdicaram do convívio com os humanos e suas invenções tecnológicas e tornaram-se parte das florestas e grutas profundas, caminhando sempre, mostrando seus ensinamentos de profundidade mística a quem quer que se mostre interessado, mesmo que seja um humano ou um Dragão. De fato, há alguns Grifos que seguem ensinamentos Quirônicos.

Mesmo entre os Quirae, entretanto, há caçadores de grande qualidade e ótimos combatentes. Na guerra que Gíides levou contra a Segunda Horda, a ressurreição de Equidna e seus filhos medonhos, os Quirae vieram oferecer uma elite muito poderosa de ótimos guerreiros centauros sem a qual a Guerra certamente teria outro rumo. Eles o fizeram para acabar com pequenas guerras detentoras contra os centauros. Com esse ato de ajuda, os Quirae mostraram de forma implícita o quanto os Detentores estavam agindo com preconceito e medo em demasia a tudo o que viam de diferente, como os próprios centuros.

Os genéticos aprenderam sua lição e hoje alguns Centauros são líderes de pequenas cidades e professores em escolas da Gênese.

Deuses-rios

“Não atravessem teus pés as magníficas correntes rios eternos; antes, com os olhos cravados em seu curso, faze uma prece e lava tuas mãos nas águas fresca e límpidas. Quem atravessar um rio antes de lavar a consciência, atrai sobre si a cólera dos deuses, que em seguida, o castigarão”

Filhos de Oceano e pais das ninfas, os rios sempre foram objeto de adoração para os antigos mortais

pastores e camponeses. Lhes ofereciam presentes por estes fertilizarem as terras à suas margens, por trazerem os alimentos de suas águas e por saciarem a sede de seus animais. Os rios com o passar das eras, foram se apresentando cada vez mais importantes na vida de todos e, por consequência disso, foram divinificados por Poseidon durante a Idade de Prata. Os rios, no entanto, sempre foram possuidores de uma consciência, um phren, e, então, tornaram-se deuses informes e insubstanciais.

Rios são adorados pelos Detentores de forma geral, que carregam uma espécie de amor inconsciente por estes Deuses que renunciaram a Éride, a vida em um Olimpo e a todas as coisas, apenas para viverem correndo pela Terra de volta para o símbolo que seu Pai lhes deixou, o Oceano. Os Deuses-Rio devolvem tal adoração, muito embora tenham sido muito feridos pela rebeldia dos Detentores da Idade de Prata.

Quando os Filhos dos Deuses deixaram de lhes prestar as devidas honras, os Rios enfureceram-se grandemente. Passaram então a lhes negar peixes. Mas isso de pouco adiantou para direcionar as cabeças duras da Raça Rebelde no sentido dos Antigos Ritos de Adoração. Desesperados, começaram a devorar os que entrassem em suas águas sem ao menos uma singela oração. Desde então, nenhum Detentor entra em um Rio sem orar ao seu leito antes. Todos conhecem as consequências de não fazê-lo: o Rio o mata em ondas fortes e rodemoinhos de destruição, o devora e faz com que seus ossos boiem a vista de todos, para que seu exemplo não seja seguido.

Os Deuses Rios próximos a Guénos costumam virar fortíssimos aliados, fornecendo alimento e auxiliando em combates próximos. Eles podem materializar um corpo humanóide feito de água em movimento e assumir a forma de água que desejarem, embora não consigam sair de perto de seu leito jamais. Também são terivelmente inescrupulosos com relação à Oração, mesmo que seu melhor amigo Detentor seja o criminoso. Eles são bondosos, mas se ofendem fácil e se um querido Detentor lhe entrar nas águas sem orar, eles o punirão incontinenti com a morte, ficando a seguir extremamente ofendidos. Talvez reclamem que a Idade de Prata esteja voltando ou coisa parecida.

Ninfas

São seres femininos, essencialmente ligados à terra e à água. Simbolizam a própria natureza em todo seu aspecto. Amantes da música e da dança, as ninfas são um dos poucos vestígios da Era Selvagen, cuja divindades primordiais eram os Filhos do Caos. Considera-se que nasceram junto com o Domínio dos Deuses sobre a Energia.

Uma ninfa só é vista quando o quer. Estão em toda a parte, no ar, na terra, dançando nos elementos, se unindo quase em fusão completa com a natureza, com as pedras e árvores. Elas habitam a Gênese tanto quanto a Terra, muito embora tenham se tornado muito ariscas na Terra devido à depredação que o homem insiste em impingir aos seus domínios. São vistas, portanto, raramente, com mais frequência pelos Filhos de Pã, por estes compreenderem levemente sua visão do mundo como uma grande bola viva e pelos Filhos de Hera, porque eles tem um contrato divino de usar a montaria das ninfas, os unicórnios.

As Ninfas são senhoras de toda a Energia. São elas que, navegando o ar, entregam a Energia a um Detentor que descansa após um combate. Estes seres compreendem a Essência Mística dos Detentores como ninguém e desta forma tornam-se a ponte mais próxima entre os Deuses e seus Filhos. A visão de uma ninfa é considerada o símbolo da confiança máxima para um Detentor. Tal experiência é sempre vista com bons olhos pelos Filhos dos deuses e tida como um presságio favorável de seus pais. Ver uma Ninfa antes de um combate é uma premonição de vitória certa de acordo com a crença Detentora.

As Ninfas não são imortais assim como os deuses, entretanto, vivem por volta de dez mil anos e nunca envelhecem. São divindades caritativas e tudo propiciam aos homens, Detentores e à natureza em si. Possuem o dom de profetizar, de curar e de nutrir.

As Ninfas estão divididas em grandes Domínios. São eles: o Oceano, os Mares Internos, os Deuses Rios, os Córregos, as Fontes, as Nascentes, os Lagos, os Vales, as Montanhas, os Boques e as Florestas.

Explicarei melhor, agora, cada raça de Ninfa:

Oceânidas - As Ocenânidas são as ninfas do alto-mar. Costumam andar sobre as águas marítimas na companhia de golfinhos e outros animais marítimos. São muitas vezes vistas por navegadores e por quem costuma pescar em suas águas. As Ocenânidas são, assim como os Filhos de Hermes, insuportáveis. Costumam pregar peças por quem navega em suas águas e assustar os pescadores. São sádicas e não perdem tempo em atrapalhar os planos de todos aqueles que estiverem em suas regiões marítimas. A sociedade de ninfas Oceânidas não é unida: seu lema é “cada um por si, o mar para todas”. Elas detêm também um vasto conhecimento sobre as regiões marítimas e suas localizações, assim como ilhas, cidades submersas, e continentes perdidos.

Nereidas - Ninfas dos mares internos. Habitam o interior dos oceanos, nadando em suas profundezas e fazendo a manutenção da fauna marítima. As Nereidas são extremamente organizadas e sistemáticas. Essas controladoras da vida aquática são em número de cinquenta (sempre). Essas cinquenta Nereidas são lideradas por um trio de ninfas (todas elas Nereidas): Tétis (não, não a deusa), Anfitrite e Galatéia. Frequentemente aparecem à superfície para ajudar marinheiros e outros viajantes, sobre golfinhos, seu principal meio de transporte.

Potâmidas - As ninfas dos rios. São parecidas com as Oceânidas, entretanto, como se pode perceber, habitam os rios. As Potâmidas são ninfas festejas. Adoram uma boa cantoria e ficam dias e dias conversando às margens de lagoas em bosques e florestas. Carismáticas e consideradas as mais belas dentre todas as ninfas, as Potâmidas possuem grande empatias com os animais e com seus pais Rios. Suas reuniões sempre são alegres e preenchidas por gargalhadas e piadas sobre homens, guerreiros ou bárbaros.

Náiades - Ninfas dos rios, córregos e fontes. Podemos considerar as Náiades como a “elite” das Potâmidas. As Náiades são dotadas de juventude sem igual e de uma grande beleza. No entanto, são mais sábias. São adoradoras (como a maioria) da música e da dança, sendo as ninfas que alegam as reuniões das Potâmidas.

Napéias - ninfas das selvas e dos vales. Vagam pelas matas virgens e pelas florestas dos vários reinos da terra. Têm grande empatia com a fauna selvagem e espalham o medo aos viajantes que cruzam as florestas por elas habitadas. Costumam pregar peças em todos, roubando objetos e assustando os cavalos. Eu mesmo já fui vítima desses seres incômodos.

As Nápeias são boas caçadoras. Não tão boas quanto um Filho de Ártemis, mas podem dar trabalho para Detentores que lhe tirem o sossêgo. As Napéias prezam por seus animais, protegendo-os, assim como todo o resto da flora de suas florestas e de seus vales. Não são muito unidas, mas podemos encontrar grandes grupos de Nápeias em bosques. Abrigam-se em cavernas e em copas de árvores (árvores realmente grandes. Já ouviram falar em vilas suspensa em árvores? Essas Ninfas consegue construir verdadeiras cidades em copas de árvores gigantes).

Oréiadas - Ninfas das montanhas e colinas. Cuidam da fauna e da flora das montanhas e dos vales. Vivem em grutas e cavernas e raramente são vistas por quem ali passa. São grandes aliadas das Napéias, mas são reclusas e não costumam sair de seus abrigos. Seres montanhosos, uma das Oréiadas mais famosas foi Eco, que foi privada do dom da fala pela deusa Hera e só podia repetir as últimas palavras que lhe eram dita.

As Oréiadas conhecem praticamente todo o globo terrestre. Todos seus pontos, seus continentes, suas ilhas, países, reinos perdidos, cidades, etc. Pode parecer estranho mas, apesar de nunca saírem de suas moradias para nada, sabem como ninguém a localização de qualquer cidade ou região na Terra e na Gênese.

Dríadas - ninfas das árvores e das florestas. São as geradoras da fertilidade do solo e as responsáveis pela coloridade das árvores no outono e na primavera. Os aldeões, camponeses e fazendeiros realizavam oferendas a esses seres, agradecendo as boas colheitas, levando alguns desses frutos obtidos para grutas e postando pequenos presentes diante de algumas árvores.

Cada Dríada nasce junto de uma árvore. Esta árvore é seu lar e sua alma. Existe centenas de Dríadas

na Terra e na Gênese, mas apenas algumas árvores possuem uma Dríada. Uma Ninfa da Árvore não pode se afastar muito de seu lar, correndo o risco de morrer se o fizer. Mas elas são espertas. E muito inconvenientes, tanto quanto um bom Filho de Hermes. Atormentam os Detentores que aproximam-se de suas árvores, fazendo pequenos incidentes acontecerem com eles temendo que, como já os viram fazer antes, eles venham cortar madeira para suas “fogueiras idiotas”. O Meio-Dia é considerado sagrado para as Driadas: os Detentores foram avisados disto durante Idades antigas.; se um deles vier descansar a esta hora à sombra de suas árvores protegidas, corre o risco de não acordar jamais.

Serpentes marinhas

As serpentes marinhas são monstros colossais, de vinte ou mais metros de comprimento. Têm a espessura de um túnel rodoviário e mandíbulas grotescas, afiadas o suficiente para destroçar uma embarcação de madeira em dois golpes de dentes. Suas escamas costumam resistir a mais agressões que uma armadura de placas de aço.

Há mares da Gênese que não podem ser navegados exatamente por estarem dominados por serpentes marinhas. Elas são irracionais e atacam qualquer ser vivo que possa servir de alimento ou que se aproxime de seus ninhos.

As ninhadas destes ofídeos gigantes são constituídas a grandes profundidades e nelas são depositadas cerca de duzentos ovos de quase um metro. Os machos da espécie fertilizam-nos com uma espuma gelatinosa e de incrível aderência (e odor simplesmente insuportável). Após aproximadamente dois anos nascem monstros parecidos com barracudas, já aptos a sobreviverem sem o auxílio dos pais. Até mesmo estes filhotes representam perigo considerável, sendo detentores de toda a ferocidade dos espécimes adultos.

Serpentes marinhas não possuem olhos, guiando-se até sua presa por meio de vibrações produzidas pela mesma ou seu odor. Quando detectam alimento, dirigem-se até ele com movimentos leves e ondulantes. As serpentes marinhas, não raro, atingem velocidades próximas aos duzentos quilômetros horários. São monstros solitários, exceto durante a época de desova, quando tornam-se mais ariscos e sociáveis com os de sua espécie, passando a viver em bandos de dez a vinte indivíduos. O mesmo não acontece com os filhotes, que, a partir do momento que nascem, descobrem que a sobrevivência em grupos grandes favorece a manutenção de sua existência. É muito fácil encontrar sessenta ou mais filhotes juntos nos mares da Gênese, à cata de alimento. E, embora eu talvez esteja sendo redundante, essas criaturas são esfomeadamente carnívoras e capazes de sentir odores mais tênues a distâncias impossíveis.

Hecatônquiros

Os Hecatônquiros são criaturas disformes, que possuem de cinquenta a cem metros de altura, sendo possível enxergar um desses seres a quilômetros de distância. Seu corpo é vagamente humanóide, mas do tórax, brotam dezenas de cabeças, não exatamente de tamanhos iguais. Algumas têm as dimensões humanas. Outras ainda, guardam o tamanho de quase um metro, todas horrorosas e caricatas. Também do tronco da criatura, partem os torneados braços, aproximadamente cem deles. Suas pernas são particularmente grossas e nodosas para sustentar o peso absurdo do tórax, sendo, inclusive, protegidas com frequência por meio de couraças metálicas.

Estas gigantescas criaturas semi-inteligentes estão entre os mais perigosos habitantes da Gênese. Diz um velho ditado que mais vale um dragão enfurecido que um hecatônquiros adormecido (no qual uma dúzia de cabeças e outros tantos de braços ainda podem estar alertas, sendo capazes de acordar o restante caso se faça necessário).

Os hecatônquiros costumam andar em grupos de três indivíduos, geralmente armados com clavas, cujas pontas eram adornadas por pregos forjados por Hefesto, o deus ferreiro, que ocupam, em média, a metade de suas mãos. Reproduzem-se sexualmente (há membros masculinos e femininos da espécie). As fêmeas possuem aparência mais semelhante à humana, com apenas uma dezena de braços, todos localizados nas laterais do corpo. Há apenas uma cabeça colocada sobre seus ombros. Ademais, são notadas características,

como seis, corpo feminino, face mais macia e não deformada (ao contrário dos machos).

Hecatônquiros vivem em regiões montanhosas da Gênese, em enormes aldeias por eles construídas com pedra e aço. Não são de todo inteligente. De fato os hecatônquiros possuem as faculdades mentais de um gorila. Apesar disso podem articular a fala, embora primitiva. As áreas que são domínios destes gigantes são evitadas com todas as forças por quaisquer raças da Gênese. Até mesmo os dragões temem-nas. Infelizmente, os próprios hecatônquiros precisam descer as encostas de tempos em tempos para se alimentar. O que eles comem? Carne. Crua. E se debatendo.

Quimeras

Quando Inser e Venus na Idade de Ouro tremiam sob o medo de suas próprias fronteiras e sofriam com a cada vez menos Detentores saindo ou entrando de seus territórios, com mortes inexplicáveis e com a ignorância a respeito de seu inimigo invisível, não desconfiavam que era seu próprio medo quem os estava matando lentamente.

Durante a Idade de Bronze, Inser e Venus cairam cedo mais devido a seus problemas internos do que as guerras que se alastravam de fora para dentro. Quem os destruiu foram as Quimeras. Ou, mais precisamente A Quimera.

Em verdade, há apenas uma Quimera no mundo. Ela é a soma de todos os medos e nasceu durante a Idade de Ouro, quando o medo do desconhecido serviu de útero para o monstro. A Quimera e a materialização do Medo. Quanto maior e mais forte o Medo, maior e mais forte a Quimera. O ser primeiro não tem uma forma definida, mas quando é vista, está na forma que os medos humanos a simbolizaram: um corpo de leão para representar a força do desconhecido; uma cabeça de bode para demonstrar a magia da qual nada sabemos; uma cabeça de serpente, para demonstrar o perigo e a furtividade do mal. Uma cauda de serpente terminada em seta lhe finaliza o corpo e de suas bocas podem sair maldições, fogo, ácido, ar congelante, venenos, facas afiadas ou abelhas de ferrões assassinos.

A Quimera nasceu e se dividiu em muitas. Esses seres passaram a viver como animais, se alimentando de medos humanos, tornando-se fortes e reproduzindo-se entre si. A soma de todas as Quimeras espalhadas pela Gênese forma a Quimera Mãe, Phobos, o maior dos Medos.

As Quimeras habitam a Terra. Moram próximas a aldeias africanas, comendo o medo que nasce de todos os que morrem de fome. Também nascem durante as guerras, principalmente nas florestas, onde não podem ser vistas facilmente. Estes seres não gostam de ser vistos. Eles escondem-se, entocaiam-se e alimentam-se furtivos. A visão colocada sobre eles os fere e faz sua pele arder. Portanto, ninguém que vê uma Quimera sobrevive por muito tempo, já que a fera fará de tudo para destruir a fonte de sua dor. A visão de uma Quimera evoca conhecimento. Conhecimento é o antagonismo da ignorância. E a ignorância é o ovo do qual nasce o Medo.

Os Detentores sabem que lutar contra Quimeras é um dos maiores desafios da natureza. Olhar para elas é aterrorizante, causa pavor certo. E pavor as torna mais fortes. Para cacá-las, é necessário muito treinamento espiritual e preparação psíquica intensa. Em Esparta, na antiguidade, instituiu-se nos exércitos a *Phobologia*, o estudo do medo, através do qual os soldados aprendiam a controlar seus medos e a causá-lo no oponente. Com efeito, os maiores caçadores de Quimeras conhecidos, cultuam até hoje tal ciência e a exploram para caçar cada um desses monstros, na sua busca por eliminar de uma vez por todas a Quimera Mãe e acabar com o Medo da Terra e da Genesis, trazendo clareza ao mundo.

Dragões

Criaturas universalmente conhecidas. Não apenas na cultura grega estes seres formidáveis já passaram. Em muitas outras também, e povoaram a imaginação de muitos. Os antigos aldeões, durante a Idade dos Heróis, contavam belas histórias de guerreiros que caçavam grandes lagartos que voavam e cuspiam fogo, enormes monstros que destruíam aldeias, etc. A figura exata de um Dragão sempre mudava de povo a povo,

de poetas a poetas, de aldeões para aldeões. Mas certamente todos tinham algo em comum e chegavam muito perto da verdade.

Os Dragões eram lagartos enormes, normalmente de vinte a trinta metros de altura quando adultos e de dois a seis quando recém nascidos, dotados de enormes asas que usavam para se locomover mais rapidamente pelo ar e para arrasarem cidades inteiras com seus poderosos ventos. Possuíam uma grande cauda, alguns chifres acima do crânio e imensos dentes mais afiados do que navalhas. Certamente você já deve ter visto a figura de algum dragão em algum livro.

Atualmente, na Gênese, há inúmeros Dragões e inúmeros grupos de Detentores que vive caçando-os. É possível encontrar várias carcaças de corpos de Detentores em muitas das planícies da Gênese.

Extremamente inteligentes, os Dragões vivem em florestas nunca antes visitadas por Humanos ou Detentores, cavernas inexploradas e em montanhas e vales inacessíveis. São carnívoros, como se era de esperar, e são frequentemente encontrados em bandos.

Dragões possuem um comportamento geralmente hostil para com outras raças, principalmente os Detentores, já que são caça de grande valia para os Filhos de Ártemis. É quase invariável que ataquem primeiro e perguntem depois. Estes enormes répteis alados são muito, mas MUITO orgulhosos de suas propriedades e não hesitam em assassinar possíveis invasores. Estas propriedades, não obstante, constituem áreas vastíssimas e sinalizadas de maneira obscuras, de forma que o próprio invasor não se dá conta de sua qualidade de invasor, até ser atacado violentamente e devorado por mandíbulas desmedidas.

Dentro da Sociedade draconiana, há uma hierarquia por nenhuma outra espécie da Gênese.

Caçadores já se viram em maus lençóis por terem caçado o Dragão errado. Um deles ganhou espaço nos livros de história da Gênese, por ter sido caçado por todo o reino por uma turba de dragões furiosos, depois pêgo, destruído e oferecido em um ritual estranho, como sacrifício ao Dragão Eterno (um Deus-Dragão que, conforme a lenda draconiana, nasceu antes de Cronos e vive no interior do vulcão inativo Devras). Todos guinchavam como loucos, gritando algo como “ele matou o demiurgo” ou coisa que o valha. De qualquer maneira, eles queriam dizer que o dragão chacinado possuía, para eles, uma posição de respeito dentro da hierarquia e que tal crime não seria tolerado.

Cuspir fogo e algo que os dragões só fazem em último caso. Esse é um ato mágico e de muito valor para eles. Todos os Dragões consideram o hálito de fogo a materialização de seu ódio e de fato, não se vê dragões de bom humor lançando fogo pela boca. Apenas quando a honra de um Dragão é ferida de maneira absurda e que eles mostram o poder das chamas draconianas. Honra aliás, e algo que um dragão preza acima de todas as coisas, acima até mesmo de sua própria vida. Porque é próprio deles acreditar que a honra é a única coisa que um ser vivo deixa após morrer.

Grifos

Enquanto os Dragões são temidos porque não se sabe quando vamos pisar em seus territórios queridos, os Grifos são temidos porque saem para caçar abertamente qualquer animal menor que um cavalo, em qualquer área não muito afastada dos locais selvagens.

Os Grifos são criaturas lindíssimas, quadrúpedes, do tamanho de um rinoceronte, corpo de leão e cabeça de águia, com asas de águia que lhes saltam das costas, onde as penas fazem bela juba ao redor da cabeça e se misturam com o pêlo lustroso de leão. São chamados de “Predadores Máximos”, porque misturam, ao ver do povo da Gênese, as características mais ferozes dos dois maiores predadores conhecidos. Inteligentes tanto quanto os Dragões, só não desenvolvem tecnologia por seu insitnto primitivo nato. Eles possuem toda uma importante hierarquia, assim como os dragões, que, por sinal, são seus inimigos mais fervorosos. As duas raças combatem por território e pelo controle da Magia Selvagem. Algumas de minhas pesquisas levam-me a crer que questões religiosas são também causa da rixa.

A cada mil Grifos nasce um Hipogrifo. Hipogrifos são maiores quando adultos, chegando a ter até dezesseis metros de envergadura de asas e quatro metros de altura. São também mais esguios e ferozes, o que alguns especialistas genéticos afirmam serem características de cavalos. Estes Hipogrifos são criados para

tornarem-se reis da espécie ou membros da Côrte.

Poucas coisas de origem animal são tao duras na Gênesis quanto as penas dos Grifos. Por isso, volta e meia, Caçadores de Grifos são vistos nos mercados, ganhando altas quantias por revestimentos para escudos e armaduras de penas. Desnecessário dizer que Caçadores usando tais indumentárias atraem sobre si a fúria esmagadora de seres selvagens metade águia, metade leão. Por outro lado, Dragões podem ser agradados por esta visão dos restos de seus inimigos sendo usados em corpos humanos.

Tifão

“De suas espáduas emergiam cem cabeças de serpentes,
de um pavoroso dragão, dardejando línguas enegrecidas;
de seus olhos, sob as sobancelhas,
se desprendiam clarões de fogo...”

O Tifão é uma criatura advinda de boatos criados pelos próprios deuses. Nem mesmo eles estão muito certos de sua existência

Quase todos os habitantes da Gênesis crêm neste boato, entretanto, e temem a época futura em que este hediondo demônio supostamente levantar-se-á de seu túmulo de pedras para eclipsar o sol.

Conforme os deuses, o Tifão é um monstro terrível, de tamanho indefinido, algo entre um e dois quilômetros de altura, com uma cauda de serpente brotando-lhe da cintura para baixo. Comenta-se que as escamas de tal cauda eram avermelhadas e envoltas em chamas. O Tifão é alado, nisto todos os boatos são unânimes. Suas asas são negras asas de abutre e quando abertas atingem uma envergadura ainda maior que ele próprio. O restante de seu corpo é basicamente humano, com pele corada, longos cabelos negros e olhos vermelhos. Costuma usar como arma um longo tridente dourado e um arco com o qual lança setas que tornam-se serpentes peçonhentas. Sua língua é bífida como a dos répteis, as pontas de seus dedos são cobertas por escamas cinzentas e terminadas em garras reptílicas.

Se o Tifão possuísse tanto poder quanto os deuses temem que possua e se considerássemos verdadeira a afirmação que existe, não haveria, em verdade, um lugar para ele na cadeia alimentar da Gênesis. Ele não seria um animal irracional, mas algo como uma divindade tão ou mais poderosa quanto os Imortais. Dizem as lendas helenas para explicar o desaparecimento dos deuses da terra, que o Tifão mostrou sua face aos deuses e esses, apavorados e em pânico, refugiaram-se com todos os demais habitantes do Olimpo para o Egito.

Conseguí, enfim, passar a você a pálida idéia do que é, em verdade, o mito de tal monstro? Se não, basta dizer que muitos seres da Gênesis, como por exemplo os Dragões, os Hecatonquiros e os Centauros, acreditam que assim que o Tifão acordar de seu sono milenar e mostrar-se a todos, fora de seu esconderijo incógnito, o mundo que os cerca cairá em desgraça e perdição e somente as espécies mais forte sobreviverão ao massacre que terá começado.

Sereias

As Sereias são os seres que mais amedrontam aqueles que se aventuram pelos Mares da Gênesis em busca de pesca de maior qualidade. Elas habitam recifes de corais e outras construções naturais marítimas que se mostram a superfície, nunca em grupos familiares menores que cem indivíduos. Elas são nomades, ficando pouquíssimo tempo em um mesmo lugar (principalmente se a comida estiver escassa alí)

Sereias são passaros pouco maiores que águias de cores fortes e muito bonitas, como azul índigo e pequenas faixas vermelhas. Seus olhos são de um vermelho sangue e ostentam caudas de penas enormes, quase sempre azuis. São criaturas que carregam muita Magia Selvagem e aprenderam a usá-la para seus hábitos predatórios, adaptando-a para sua dieta predileta: humanos.

Quando os marinheiros vêem uma sereia, não têm diante de si a imagem de um grupo de pássaros marítimos sobre um recife, mas sim de mulheres nuas muito atraentes (os machos da espécie sabem propiciar a visão de si mesmos como homens de porte atlético e atração quase irresistível). Essa imagem pode parecer

bizarra, mas as Sereias ainda contam com outros artifícios para atrair suas presas (que devoram com satisfação, já que em época de azar, podem chegar a ficar semanas sem comer nada além de pequenos peixes, que não satisfazem seu apetite voraz...).

Um dos truques mais terríveis da Magia Selvagem das sereias fêmeas e sua habilidade de canto. Elas possuem uma voz sobrenatural, um acentuado retinir de taças de cristal invisíveis produzindo um zumbido longo, lamurioso e ressonante. Tal som é alto o bastante para ser ouvido a um punhado de quilômetros de distância e sua doçura e tamanha que atrai de forma irresistível qualquer criatura do sexo masculino. Quaisquer indivíduos encantados por uma sereia irão lançar-se às águas para chegar até elas de forma totalmente irracional, chegando a reagir violentamente com tudo o que tiver em mãos para eliminar obstáculos (ou amigos de tripulação desesperados para dissuadi-los).

Por sorte as sereias dificilmente fazem ninhos longe de águas profundas. Esse é o motivo pelo qual, se você visitar a Gênese um dia desses, verá os marujos tapando os ouvidos com cera ou tampões de ouvido especiais.

Eles são vendidos em qualquer boa loja de pesca da Gênese por preços módicos.

Lampreias da Gênese

O ápice da cadeia alimentar marinha. Cada um destes monstros desproporcionais é capaz de devastar uma fronteira marítima com um simples movimento de cauda. São peixes horrendos, de corpo parecido com o de uma enguia. Possuem o couro tão duro que uma cápsula de Energia não é capaz de feri-la. As lampreias da Gênese são raras, talvez existam apenas vinte delas. Alimentam-se de qualquer coisa que se mova. São, no entanto, tão colossais que seres humanos sequer chegam a lhes serem visíveis. Embarcações, por outro lado, correm o risco de serem engolidas como um comprimido. Seu prato favorito, contudo, são outras criaturas marinhas, como as já descritas serpentes marinhas. Principalmente os bandos de recém-nascidos e os ovos da ninhada. Nada se sabe a respeito de reprodução das lampreias, mas imagino que possam ser hermafroditas.

Sátiros

São Filhos de Dionísio. Os últimos Detentores de Dionísio.

Os Sátiros são Detentores campestres. Representam a natureza e são tiradores de sarro natos. Os Sátiros formam a parte mais turbulenta da natureza e dos campos. Falam, berram, bebem ruidosamente e vivem a perseguir as ninfas dos bosques e florestas. Formam uma sociedade só de seres masculinos e muito barulhentos. Os Sátiros faziam parte da comitiva de Dionísio, quando o deus do vinho e das festas vaga sobre a terra (claro que na Gênese), propagando a bagunça e a desordem em todos os povoados. Agora, com Dionísio morto, eles vivem livres pelos campos espalhando o caos e a desordem. As florestas da Gênese estão infestadas por estes seres de um metro e meio de altura.

Sátiros são seres maliciosos e sensuais e atribuíam à sua figura orelhas e patas de cabra, rabo de cavalo e nariz achatado. Viviam geralmente nos bosques dançando e tocando instrumentos musicais.

Capítulo X – Os Inferiores

Relações Governamentais

Ao longo da História os Detentores sempre tiveram a necessidade de levar seus combates para áreas aonde não ferissem inocentes. Esta necessidade aumentou durante a época da Idade de Ferro. Os pontos críticos foram dois. O primeiro deles foi nos séculos dominados pela Inquisição. Era muito fácil confundir um detentor com adeptos de magia. De que outra forma você explicaria alguém capaz de arrancar uma árvore com as mãos ou lançar raios luminosos que podem destruir uma torre? Apesar do fervor religioso da Inquisição, no entanto, eram poucos os que se aventuravam em uma caçada a um Detentor. Este número bem seletivo diminuiu ainda mais com o passar do tempo. Definitivamente estes “feiticeiros” controlavam faculdades que ofereciam riscos demasiados aos inquisidores. Além disso, os Detentores, freqüentemente falavam em Deus (ainda que não o Deus dos cristão), devotando a ele todos os seus atos. Como consequência disto, eles passaram a ser cultuados como Enviados Divinos do Céu. Ou anjos. Nesta época ainda havia aqueles que lutavam com todas as suas forças para expurgar a ameaça dos Detentores (ou Enviados, como eram mais conhecidos) para sempre. Surgiu, então, mais ao final da Inquisição, a Aliança, que consistia na utilização de rituais sagrados (aprovados pelos cardeais) para a tentativa de obtenção de meios que seriam usados contra os Enviados. Infelizmente, para os Detentores, certos resultados de ordem mística foram alcançados.

O segundo ponto crítico para as relações Detentores/humanos foi o evento conhecido entre os mortais por “Guerra Fria”. Neste episódio duas nações (EUA e União Soviética) estavam em constante atrito. Uma guerra podia emergir a qualquer instante e todo acontecimento fora do comum que viesse à tona podia ser considerado um sinal para o início de um conflito. Conflito esse que dificultaria os combates dos Detentores. Por isso eles mantiveram-se ocultos. A formação de guénos foi muito prejudicada e alguns deles sofreram uma dissolução temporária. Detentores e Oráculos evitavam sair nas ruas. Foi nesta época, inclusive, que surgiu a maioria dos renegados, pois a hesitação dos Oráculos era grande. Muitos detentores sem a formação adequada procuravam cargos militares a serviço de seus respectivos países, preparados para o pior (tente imaginar o quão útil poderia ser um Filho de Ártemis na posição de espião...). Aqui também surgiu a 2ª maior força anti-Detentores de que se tem notícia

A URSS, sempre em busca de um soldado perfeito, conseguiu aprisionar um Renegado (e acredite em mim quando digo que este Detentor sem energia, exausto e sem experiência em combate, derrubou mais de 40 soldados antes de tombar). Os exames e análises que se seguiram serviram para entender aqueles outrora “lunáticos cheios de truques”. Com base nos resultados, foram criadas armas adaptadas e produtos químicos específicos. A opinião pública aplaudiu o surgimento da DRLD (Divisão Russa da Lei para Detentores). Deste o fim da Guerra Fria ser um Detentor não tem sido muito fácil...

O Acordo de 1920

Em 1920 foi assinado um acordo entre a ONU e alguns Detentores. Os governos de alguns países constavam em tal acordo, que consistia na autonomia levemente controlada dos representantes dos deuses. Os países envolvidos eram: Itália, Grécia, EUA, França, Portugal, Canadá, Alemanha, União Soviética, Espanha, Inglaterra, China, Coreia e Austrália. Nestes países seria permitido que os Detentores levassem suas batalhas sem que sua entrada ou saída fosse controlada. As condições para que o acordo fosse mantido seria as seguintes: a existência dos Detentores não poderia ser anunciada em nenhum meio de comunicação ou difusão de notícias. O governo local tanto quanto os próprios Detentores deveriam se empenhar neste sentido. O acordo também seria quebrado a nível nacional se fosse provocadas mortes propositais ou acidentais que não pudessem ser encobertas, destruição de áreas do governo ou grandes prejuízos materiais. Como a História comprovou, no entanto, o acordo suportou a violação de cláusulas por diversas vezes sem que fosse quebrada. Isso aconteceu porque nenhum país tinha estrutura para manter os Detentores sob controle. Logo a opinião

pública já conhecia sua existência. Muitos “acidentes” de grande porte foram provocados por eles e muitas mortes foram registradas. O termo que todos cultivavam por eles era perfeitamente justificável, uma vez que uma luta entre dois Detentores costumavam quase que “desertificar” uma área gigantesca ao seu redor. Havia muitos poucos entre eles que realmente se importavam com vidas humanas, propriedades públicas ou mesmos com o acordo. Estes Detentores eram, geralmente mal-aventurados, uma vez que seus inimigos raramente deixavam de se aproveitar desta fraqueza.

Até hoje há liberdade quase total para os Detentores nos países já citados, com a exceção da Rússia, que quebrou o acordo após a dissolução da União Soviética.

As Duas Grandes Guerras

Episódios históricos que foram extremamente prejudiciais aos Detentores. Alguns deles até mesmo aderiram às guerras com propósitos obscuros. A maior concentração de adesão foi durante a 2ª Guerra Mundial. Algo que me espantou muito foi a quantidade razoável de Detentores que adotou a política nazista. Apesar destas desventuras não houve repercussões realmente importantes causadas pelos filhos dos deuses. Para mim foi apenas um pretexto um tanto inútil, por motivos óbvios.

Em tempo: comentou-se até alguns anos depois, que as bombas de Hiroshima e Nagasaki não passaram de experiências do governo americano para verificar se os Detentores eram ou não imunes à radiação. Assim que ficou constatado que ela os afetava normalmente foi firmado um acordo com a ONU para a autorização de produção e armazenamento de armas que utilizassem como munição radiação controlada. Tais armas só seriam usadas em último caso.

A Guerra Fria e o Pesadelo de todo Detentor

Eu chamo assim porque foi nesta época que, após a dissolução da URSS que um pobre Detentor, de nome desconhecido, foi capturado pelo serviço secreto russo, sendo dissecado até a morte. Uma necropsia revelou mais tarde que a pobre criatura possuíam cerca de 26 tipos de venenos diferentes na corrente sanguínea.

Por mais de um mês foram feitos testes diversos em seu corpo, mais do que qualquer humano poderia suportar. Os russos ficaram surpresos com os resultados. Os níveis de força, resistência e agilidade eram estroboscópicos e suas habilidades místicas não puderam ser explicadas totalmente pelos cientistas. Teses, no entanto, não faltavam. Em 1980 os responsáveis diretos pelas pesquisas prestaram uma palestra seguida de tumultuada entrevista coletiva. Permitam que este pobre vidente desenterre tal episódio.

Repórter 1 - Qual o risco para a humanidade que os chamados Detentores representam?

Cientista 1 - Muitos riscos. Os testes preliminares demonstraram que eles são absolutamente incrontróláveis e sofrem de uma grande megalomania. Além disso, são paranóicos ao extremo e não possuem qualquer tipo de compaixão para com os humanos normais como você e eu. Eles são, no momento, o que eu chamaria de “ameaça pública número 1”.

Repórter 2 - O que exatamente são esses Detentores.

Cientistas (quase em uníssono) - Ninguém sabe.

Cientista 1 - A hipótese de que eles sejam de outro planeta foi totalmente descartada. Seu organismo é perfeitamente humano, com leves melhoramentos apenas, como musculatura mais condensada e materiais químicos diversos no sangue. Alias, uma probabilidade que esta sendo estudada é a de que eles seriam resultados de experimentos executados durante a 2ª Guerra Mundial. Não fazemos a mínima idéia de qual dos lados os teria criado e preferimos não arriscar palpites. A ética diplomática nos limita muito neste caso.

Cientista 2 - A nação responsável teria, muito provavelmente que responder por crime contra a humanidade.

Repórter 3 - Qual a ligação deles com a mitologia? Não é muito difícil encontrar um Detentor citando termos ou nomes mitológicos. O que eles querem dizer com isso?

Cientista 1 - Definitivamente, não fazemos a menor idéia.

Repórter 4 - Poderiam ter sido os americanos os responsáveis pela criação destes monstros?

Cientista 2 - Preferimos não falar a esse respeito. A próxima pergunta, por favor.

Repórter 5 - Quais são exatamente as habilidades de um Detentor?

Cientista 2 - Não temos uma relação muito completa, mas elas são muitas. E variam de um para o outro. Normalmente eles possuem força ampliada, reflexos sobre-humanos e a capacidade de controlar uma forma de energia estranha que não pôde ser medida por nenhum tipo de aparelho. Além disso existem uma porção de capacidades únicas de cada um deles. Precisaríamos de um estudo muito detalhado e que exigiria muito dinheiro. Só então poderíamos detalhar quais são todas as capacidades do Detentores.

Repórter 6 - Existe uma questão que vocês possam responder completamente?(risos generalizados).

Repórter 1 - Desculpe, mas parece a todos nós que vocês estão escondendo alguma coisa. O que vocês podem me dizer a esse respeito?

Cientista 2 - Não temos motivo para esconder nada. O que acontece é que o assunto é algo ainda muito obscuro. Mesmo com meses de estudo ainda nos faltam muitas respostas, as quais talvez nunca tenhamos.

A coletiva se estendeu durante algum tempo mais, mas nada mais foi esclarecido. A confusão começou a se estabelecer no local e todos foram embora com a impressão de que saíram sabendo menos do que quando entraram...

Mês depois era fundada pelo governo russo, a DRLD (Divisão Russa da Lei para os Detentores). A idéia de uma divisão especializada pegou mesmo nos países que ainda constavam no acordo de 1920. Hoje há uma DLD até em países subdesenvolvidos como na África ou América do Sul. Alguns destes países tiveram que receber auxílio financeiro para que pudessem ter suas divisões anti-Detentores.

A D.L.D

A DLD teve como primeiro nome a sigla DRLD, já que tinha sido fundada na Rússia. Só mais tarde foi assinado um contrato de divisão de informações com vários países do mundo para que estes também tivessem divisões especializadas na contenção de Detentores. A Rússia ganhou muito dinheiro desta maneira. Os primeiros países do mundo que decidiram se integrar nesta nova tendência foram exatamente aqueles que faziam parte do Acordo de 1920. Eles pretendiam com isso intimidar os Detentores e fazê-los agir de acordo com as regras do tratado. A contenção realmente aconteceu, e até acima do esperado. Os Detentores passaram a respeitar o acordo. Os humanos sentiam orgulho de serem humanos de novo. Eles realmente se adaptam a tudo...

Esta subdivisão do serviço militar tem um tratamento e treinamento mais rígido para com seus soldados do que as forças armadas. Tudo começa com o alistamento. O(a) voluntário(a) precisa ter acima de 21 anos, mais de 80kg (se for homem) ou mais de 60kg (se for uma mulher). São feitos testes extensivos durante alguns dias para avaliar as condições físicas e mentais do indivíduo. Não são toleradas patologias de nenhuma espécie (nem sequer uma cárie ou 0,5^o de miopia). Um voluntário também pode ser descartado por possuir desvios mentais (por mais tênues que sejam), fobias (leves ou moderadas), hábitos desagradáveis, QI na média ou abaixo dela, idéias anarquistas, antecedentes criminais, falta de conhecimentos gerais, escolaridade incompleta, histórico escolar com notas baixas, idade acima de 30 anos. Após os testes preliminares são feitos mais alguns para verificar como o soldado reagiria perante condições comuns para a DLD (um Detentor psicótico lançando raios para todos os lados, uma luta entre dois Detentores em um parque de diversões...) São estes testes finais que vão definir se o voluntário pode ou não ser um agente da DLD.

Após o novo agente passar pela seleção é iniciado o denso treinamento ostensivo da agência. Cada país possui seus próprios métodos para fazer de seus agentes máquinas biológicas, incapazes de cometer um único deslize, mas todos incluem dietas rigorosas, uma grande variedade de complementos vitamínicos, exercícios até a exaustão completa, treinamento com armas brancas (espadas, escudos, lanças, arco e flecha) e armas de fogo, ensino detalhados sobre os Detentores, sobre seu comportamento e sobre como lidar com eles, treinamento de perseguição, rastreo e noções de primeiros socorros.

Como ficou provado que não há armas de fogos capazes de ferir um Detentor, a DLD se utiliza de armas brancas com diversos melhoramentos e armas adaptadas para disparar dardos, estes contendo substâncias

que agem especificamente sobre o organismo de um Detentor. Atualmente há três destas drogas.

A primeira delas é conhecida apenas como “peçonha”. Esta substância, quando na corrente sanguínea do Detentor, causa torpor, dores musculares intensas, desorientação e confusão mental. Os sintomas vão ganhando intensidade até o ponto em que a vítima perde os sentidos e continuam agindo até causar parada cardíaca e respiratória. Dificilmente, no entanto, o veneno chega ao seu estágio terminal, mesmo em suas formas mais concentradas.

As outras duas drogas recebem os nomes de Peçonha II e peçonha III. Elas são conhecidas por inibir a rigidez muscular dos Detentores. Ambas levam alguns minutos para começar a Agir e vêm acompanhadas de fortes dores musculares. A diferença básica entre elas é que a Peçonha III, um derivado mais concentrado, age por mais tempo e causa contrações musculares súbitas.

Outros melhoramentos em armas (estes são bem populares) são os sistemas de eletrochoque e de neuroperturbação. São, em sua maioria, instalados em chicotes, mas podem ser adaptados para qualquer arma de mão. Ambas causam choques nervosos que atordoam ou imobilizam a vítima. Para que estes equipamentos possam ser manuseados com segurança, é obrigatório o uso de luvas e botas de proteção.

É comum os soldados da DLD utilizarem armaduras bi-faceadas, feitos de um material acrílico e fibra de carbono na parte externa e uma resina anti-concussão na parte interna. Os elmos são produzidos a partir de uma espuma especial que absorve impactos.

Como se pode perceber facilmente, a DLD é uma força de elite devidamente preparada para o que ela decidiu se voltar. Ainda que sejam criaturas milenares com a capacidade de derrubar um prédio sobre suas cabeças.

A Aliança

Durante a Inquisição surgiu uma sacerdotisa de nome Égina, que se propôs a acabar com o problema dos Enviados. Começou a espalhar pelo vilarejo no qual vivia, que tinha a solução para o caso e que já afligia a muitos, naquela época. Égina fez amizade com muitos aldeões das redondezas e começou a ganhar prestígio por ser uma sacerdotisa sábia e muito religiosa acima de todas as coisas. Toda a louvação em torno de Égina, começou a chamar a atenção dos cardeais de maneira que não levou muito tempo, até que estes exigissem sua presença em seus aposentos. Égina foi ter com os cardeais. Ela possuía uma simpatia tremenda, e com uma veemência cristã incontestável. Os cardeais mantiveram a partir daquele momento uma grande confiabilidade na sacerdotisa. Pediram para que ele apresentasse suas idéias contra as ameaças dos Enviados. Égina se desculpou dizendo que precisava de mais tempo, para completar seu raciocínio. Os cardeais foram muito cordiais ao declarar que ela teria um prazo de duas semanas para que o fizesse. Égina se retirou e procurou ganhar postos de destaque cada vez mais elevados. Se tornou sacerdotisa da paróquia local, ajudou enfermos e conquistou a confiança de todos os aldeões. O boa senhora era um exemplo tremendo de religiosidade. Pessoas de outras cidades vinham até ela. Ela parecia ter a resposta para todas as perguntas. Por fim seu tempo expirou. Voltando até os cardeais aconselhando-lhes que apenas deixassem de lado suas dúvidas e seus medos. Disse que este seria o primeiro passo para vencer os Enviados. A resposta nem de longe agradou aos cardeais. Mas como Égina completou citando uma frase que constava da Bíblia, deixaram-na ir e concordaram com suas palavras um tanto obscuras. Não podiam submeter uma pessoa tão popular a nenhum tipo de pressão.

A frase estranha do sacerdotisa infiltrou-se nas mentes dos cardeais. Eles passaram longo tempo ponderando sobre ela.

Algum tempo depois Égina retornou aos cardeais. Tinha algo que não podia deixar cair em mãos erradas e que confiava neles. Entregou a eles um calhamaço de papiros e se foi. Nos papiros havia uma grande quantidade de rituais relacionados a seres de outros planos dimensionais e como conseguir o poder dessas criaturas. Os cardeais decidiram que Égina deveria ser queimada, como uma herege por manter contato com a magia negra. Ainda assim utilizaram-se dos rituais em segredo, contando com sua presença e supervisão. Nasceu assim a Aliança, formada por voluntários que receberam habilidades místicas. Só então Égina foi apedrejada e queimada em praça pública.

Os detalhes sobre os rituais que os originou, são desconhecidos. Até por mim.

A organização da Aliança foi feita da seguinte maneira:

A Irmandade Égina

A Irmandade Égina selou um pacto com o demônio Carmchesazis.

Carmchesazis se apresentou como um guerreiro de quatro metros de altura, coberto por uma espessa armadura negra. Sua face era oculta por um elmo, cuja viseira era cercada de barras de ferro. Olhando através da viseira, era impossível ver algo além da escuridão, substituída por luzes e relâmpagos em forma de assinaturas, cada vez que o demônio falava. A armadura parecia ser tão pesada, que talvez seriam necessários dois Detentores para tirá-la do lugar. Na cintura Carmchesazis trazia uma bainha “recheada” com uma colossal espada de lâmina larga, mais ou menos com dois metros. No antebraço esquerdo, havia um escudo negro, maior que seu próprio corpo no formato de uma cabeça de dragão.

O demônio surgiu no portal cavalgando Praxítose, seu corcel negro. De tamanho proporcional ao dono, Praxítose rugia como um dragão e tinha bronze em todos caninos.

Assim que deixou a luz do portal, Carmchesazis puxou as rédeas de Praxítose, que relinchou ferozmente, questionando a seguir, esbravejando com sua grandiosa voz trovejante.

- Quais são os motivos pelos quais, requerem a onipotente presença do rei da Oitava Montanha dos Reinos Infernais!

Empalados pela lança do medo, os sacerdotes da Irmandade Égina fingiram coragem e ousaram pedir a parcela de poder que lhes convinha.

- Oh! Todo poderoso príncipe das profundezas! Atentai ao nosso pedido, para que possamos estirpar as criaturas que corrompem nosso povo! Imploramos por poder e pedimos para que vossa Alteza também nos exprima um de seus anseios. Observai nossos esforços em torná-lo realidade! Dê-nos faculdades mentais elevadas! Abra nossas débeis mentes e faça delas armas possantes com as quais tenhamos capacidade de mudar o mundo! Dê...

- Basta! - interrompeu o demônio

- Desejo saber se posso mesmo ordenar a vocês, que tornem realidade meus anseios!

- Sim, todo poderoso!

- Pois dar-te-eis o poder que desejais e farei com que suas futuras gerações também a possuam!

Dizendo isso, Carmchesazis lançou ao ar uma esfera de vidro do tamanho de um limão, completando:

- Ordeno, pois, que odiais a raça humana! Matem-nos! Odiais todos os humanos, vos e todas as vossas futuras gerações!

Com estas palavras, o demônio galopou com Praxítose através do Portal, desaparecendo a seguir.

Uma enorme hesitação tomava conta de todos e precedia o toque das mãos delicadas de Égina, a filha de Asopo, traidora da raça Detentora e líder da Irmandade, sobre a esfera de vidro. Uma ofuscante luz dominava tudo em um raio de trezentos metros. Estava feito. A Irmandade Égina era dotada agora de poderes mentais. E a qualquer cruzamento envolvendo um deles, surgiria um novo membro com tais faculdades.

A ordem que o demônio Carmchesazis deu a eles, acabou-se por tornar uma maldição. Inconscientemente e inevitavelmente, a partir do momento em que descobrem que são diferentes dos demais, os sentimentos que caracterizam o ódio, se infiltram em suas mentes poderosas. Por fim eles se tornam assassinos seriais, que têm enorme prazer em matar.

Características dos membros da Irmandade Égina

Os membros da Irmandade Égina enlouqueceram após receberem o poder pelas mãos de Carmchesazis. Tornaram-se todos parte de uma grande fantasia, de uma teia de falsas emoções que pode ser mortal para qualquer um que entre em seu raio de ação. Seus poderes são espantosos. São habilidades psíquicas, quase todas voltadas para o assassinato. Pude enumerar algumas delas. Infelizmente minha relação não aproxima-se muito da verdade dos fatos. Espero no entanto, que seja o suficiente, para que você seja alertado do que são

capazes de fazer os psicopatas de Égina.

Telepatia: habilidade idêntica a possuída pelos Oráculos. O potencial desse poder, no entanto, é muito superior ao já apresentado. A distância que pode ser superada e a “perfuração” de bloqueios psicológicos são características próprias da Telepatia da Irmandade Égina.

Telecinésia: Enquanto que o Oráculo, com seu débil poder, é capaz de erguer trezentos quilos (aproximadamente) de matéria, garanto-lhe que já pude vislumbrar a esplêndida cena de um membro da Irmandade Égina levantando e arremessando um elefante durante uma luta no zoológico da cidade. Nesta ocasião o rapaz acendia tranquilamente seu cigarro e não pareceu esforçar-se por um instante sequer. Ah sim! Ia me esquecendo de dizer. Entre a vítima e o elefante ainda havia um muro...

Escudo Mental: Você, Oráculo que entende ao mínimo seus inimigos, nunca, em hipótese alguma tente ler a mente de um membro da Irmandade Égina. O ricochete mental pode dilacerar seu crânio mais rápido do que você é capaz de piscar.

Este poder compreende o levantamento rápido de um escudo psíquico contra influências externas. Ele protege a mente do usuário, contra quaisquer tipos de “invasão” mental, abrangendo telecinésia, golpes mentais diversos e tentativas de leitura da mente. Além disso inclui ainda, um poderoso “ricochete” das energias psíquicas invasoras que pode fulminar a fonte do ataque. Os danos mentais podem ser irreversíveis.

Golpe Mental: Muito popular entre os membros da Irmandade. Consiste em uma variedade de fluxos alternados de energia psíquica que incidem sobre a mente do alvo. Os efeitos costumam ser devastadores. Em caso de resistência do alvo, o fato deve ser tratado como ricochete mental pelo agressor. Por isso a Irmandade costuma empregar o ataque mental com muita cautela e em menor intensidade. Neste caso, pelo menos o ricochete passa a não ser tão perigoso...

Pirocinese: Este poder permite que seu usuário concentre-se em um determinado objeto e, com o poder de sua mente aquece-lo rapidamente. Com um pouco de paciência e dedicação pode-se atear fogo ao objeto alvo.

Criocinese: Este poder permite ao seu usuário, abaixar a temperatura de um corpo utilizando para isso, o poder de sua mente. O processo é progressivo, embora não muito rápido e as temperaturas mínimas alcançadas aproximam-se do zero absoluto.

Biocinese: Permite controle para fins destrutivos da pressão sangüínea de um ser vivo. O processo é lento e, caso haja ricochete psíquico, o efeito contrário pode ser devastador. Normalmente o ponto culminante deste processo faz com que o cérebro da vítima seja espatifado pela pressão interna. Até lá, no entanto, danos corporais razoáveis podem ser alcançados.

Este não é o tipo de cena ao qual se assiste com muito prazer...

Sugestionamento: A capacidade de implantar idéias em mentes alheias. Dependendo da complexidade das idéias, torna-se mais difícil o uso deste poder e, por conseqüência, maior chance de resistência por parte da vítima. Ricochetes não são notados pelo usuário até que ele se dê conta de que algumas coisas nas quais ele acredita não fazem muito sentido. Certa vez, lembro-me de um membro da Irmandade Égina que, ao realizar uma tentativa de sugestionamento sobre uma mente preparada, passou a acreditar pelo resto de sua vida (e aí de quem dissesse ao contrário) que o Sol girava em torno da Terra...

A Ordem da Infinitude

A ordem da Infinitude fez seu requerimento perante o Demônio Trizesarchis.

Trizesarchis era uma figura por demasiado aterradora. Todo seu corpo humanóide era composto por

arame farpado, com exceção do rosto - formado por uma placa metálica e olhos sem pupilas azuis - e os pés - grandes armadilhas de urso que se mantinham abertas quando no chão e se fechavam ruidosamente quando no ar. Em seu rosto, todo fragmentado como um casco de tartaruga, não havia boca ou nariz. Apenas os radiantes olhos azuis, cuja luz se comportava de maneira semelhante a um laser.

Trizesarchis era um demônio de dois metros e meio de altura, cujo corpo metálico produzia muitos sons: o som de atrito entre o arame farpado, o chiado de seus olhos, os impactos provocados por seus “pés”, o ruído metalizado insuportável de sua fala... De uma maneira geral a criatura produzia mais sons que uma fábrica de metalurgia!

Perante a hedionda visão do demônio, os sacerdotes da Ordem da Infinitude não tiveram o sangue frio necessário, ficando por alguns segundos sem se manifestar.

- Por que não falam, seres de carne? - questionou o demônio - Seria minha presença por demais além do que esperavam?

- Como nenhum dos sacerdotes respondeu ao questionamento elaborado com tom ácido e inquisitor, Trizesarchis fez surgir da palma de sua mão direita uma dezena de chicotes improvisados a partir de arame farpado. Cada um deles se dirigiu a um dos presentes, penetrando em seus ventres e eviscerando-os sem piedade até que em nada se assemelhassem aos seres humanos que já tinham sido. Agora eram apenas restos de carne e ossos dentro de poças de sangue.

A história da Aliança teria hoje sido reduzida a um grande fracasso caso Trizesarchis não soubesse exatamente o que queriam os sacerdotes da Ordem da Infinitude. Sim, ele deu-lhes o poder de maneira diferente da esperada. Apesar de mortos eles voltaram. Seus corpos tornaram-se pálidos e esqueléticos. Não mais envelheciam e não podiam morrer. Eles já estavam mortos. Como perpetuação da espécie os descendentes em vida destes entes amaldiçoados recebem, de tempos em tempos, igualmente o dom da semi-imortalidade.

Todos eles desejariam estar perpetrados em sono eterno.

O propósito atual da Ordem da Infinitude é buscar acabar com os Enviados. Só assim suas carnes moribundas poderão descansar.

Características dos membros da Ordem da Infinitude:

Estas são criaturas para as quais toda a humanidade deveria guardar um mínimo de pena. Totalmente amaldiçoados, os Mortos (como são frequentemente chamados os membros da Ordem da Infinitude), são totalmente obstinados à sua causa primária: eliminar os Enviados (Detentores). Eles crêem que este é o único caminho para a verdadeira morte. Os Detentores costumam dizer que o demônio para a qual os sacerdotes da Ordem da Infinitude fizeram seu pedido de poder, venceu Tântatos em uma peleja. Desde então, Tântatos o teme. Jamais tocará em seus filhos.

As habilidades principais de um Morto, dizem respeito aos seus atributos físicos levemente superiores, a suas garras e presas e, finalmente, ao seu toque infeccioso. Por onde passa um Morto, alimentos apodrecem, plantas e pequenos animais morrem, humanos adoecem, o ar torna-se irrespirável por vários instantes. Quando um Morto fere alguém com suas garras ou presas pútridas, a vítima adoece instantaneamente. Pragas terríveis abatem-se sobre ela. Poucos sobrevivem. Há relatos, inclusive, que a Gripe Espanhola surgiu e se espalhou pelo mundo após uma pessoa ter sido arranhada por um Morto. Francamente, se é que minha opinião ainda conta, eu acho que nem tudo no Universo tem por explicação o sobrenatural. Em outras palavras, este boato é patético...

Os Mortos amam, do fundo de seus corações cheios de vermes, os **realmente** mortos. Muitos vão até cemitérios e passam longas horas rezando por suas almas. Acima de tudo este amor é precedido, por alguns, por uma terrível inveja. Estes Mortos invejosos violam túmulos e dilaceram os corpos em seu interior.

A Ordem da Infinitude deixou de ser um grupo organizado, embora seus membros possuam os mesmos ideais e sejam descendentes dos mesmos ancestrais. Suas vidas (ou quase) são solitárias e atormentadas. Eles não dormem, portanto não podem sonhar, eles não comem ou bebem e não podem sentir prazeres carnis, eles não cansam, e por isso suas existências tornam-se entediadamente ininterruptas ...

A maioria dos membros da Ordem da Infinitude nutrem um ódio profundo pelas Escolas Necromânticas, por achar desrespeitosas suas práticas místicas com os mortos. Os Mortos invejosos, no entanto, chegam ao

ponto de, até mesmo, aliar-se a estes magos.

Os Mortos só descobrem sua real natureza após uma vida normal, morrendo e ressuscitando a seguir. Após isso percebem que não podem integrar-se à sociedade. Na maioria das vezes o tempo para que o corpo volte à vida pode ser pequeno, mas há muitos casos nos quais isto pode levar anos, ou até séculos. O estado de putrefação pode não ter-se completado (e aí seria realmente horrível a cena de um corpo de uma semana saindo de seu túmulo. Ele estaria podre, repleto de vermes e com um odor insuportável.) O que ocorre com estas criaturas é que nem uma parte de seu corpo putrefato é responsável por sua consciência. Esta é algo realmente místico, sem depender de cérebro ou terminações nervosas. Há três tipos de Mortos:

Os Corpos

Mortos estritamente materiais, representam a maioria dos membros da Ordem da Infinitude. Variam seus estados de putrefação. A partir do momento em que ressuscitam, no entanto, permanecem conservados. Podem ser observados nesta categoria, até mesmo esqueletos tricentenários.

Os Cremados

Em algumas culturas é comum que queimem-se os restos do defunto. Caso este seja membro da Ordem da Infinitude, este acontecimento não torna-se, em hipótese alguma, um impecilho. Os Mortos retornarão de seus túmulos não importam os meios.

Os Cremados são Mortos compostos unicamente por cinzas. Seus corpos tornam-se nuvens disformes que podem assumir quaisquer formatos desejados, sempre em constante mudança. É comum encontrar Cremados que assumam a forma humana. Suas cinzas sempre em movimento, espalhando aquele já célebre odor pútrido pela área em que se encontram. Costumam ser mais tristes que de costume, já que não possuem sequer um corpo para sentir os prazeres sensoriais que vêm com o advento da carne. Além disso são obviamente assustadores.

O ódio dos Cremados pelos Enviados é ampliado por sua depressão profunda, tornando-se inextinguível. E são muito perigosos, pois há poucas coisas que podem atingí-los.

Os Espíritos

São Mortos totalmente insubstanciais. Em vida seus corpos foram dilacerados ou, de outra forma, totalmente decompostos, não sobrando muita coisa que pudesse formar um corpo. Se apresentam em grande número, residindo na maioria das vezes em casarões abandonados ou então vagando solitariamente por becos. Os Espíritos são invisíveis e intangíveis por natureza, de maneira irreversível. Não podem, portanto, tocar nada nem mesmo ferir ninguém. O artífice que utilizam é a incorporação. Entram com seus corpos inexistentes em seres vivos e influenciam suas ações, enfraquecem suas vontades, tornam-nos doentes e fracos. Absorvem sua energia vital vagarosamente até que a vítima morra uma morte lenta e dolorosa. Então é necessário que o Espírito procure uma outra “moradia”. Esta não é nem um tipo de necessidade vital para eles, mas é a única maneira de eliminar os Enviados. A incorporação pode ser evitada por meio da força de vontade da vítima. No caso dos Detentores torna-se difícil esta “invasão de corpos” por causa da natureza protetora da Aura.

Escolas Arcanas

Quando Draxas, o terceiro demônio conclamado pela Aliança passou através do portal, todos emudeceram por alguns segundos. Não era, afinal, uma visão muito rotineira. Draxas era uma criatura com aspectos até agradáveis com o fato de ser todo feito de ouro. Seu rosto não apresentavam boca ou nariz. Havia nele apenas um visor em formato de “v” que emitia uma inquietante luminosidade verde. De suas costas e da parte de trás de sua cabeça saltavam amedrontadores espinhos dourados. Draxas era, apesar de tudo, muito sinistro. Sua mania de rir histericamente sem motivo aparente muito assustou os sacerdotes. Apesar disso, o líder adiantou-se e disse, visivelmente apavorado:

- Queremos poder, criatura dos planos infernais: Temos muitos inimigos e desejamos livrar-nos deles! Despeje sobre nós uma parcela ainda que ínfima de sua magia!

- O que tem contra os atormentados de seu mundo? - questionou o demônio. O líder da seita entrou em desespero e tentou inutilmente dar sua explicação

- Nós apenas...

- Poupe-me de suas tolas explicações! - gargalhou assustadoramente a criatura - Acham-me normal? Não vêem que sou uma criatura atormentada tanto quanto aquelas que desejam destruir? O que leva vocês, mortais medíocres e insignificantes a acreditar que voltar-me-ei contra algo que sequer conheço? Seus pedaços podres de vida inferior! Tem idéia de quanto tempo eu levaria para dizimar todos vocês sem esforçar-me? Sem mover um único membro? Pois eu irei dizer a vocês quanto tempo eu levaria: pouco! Tão pouco tempo que vocês não seriam capazes sequer de medi-lo!

O Silêncio fez-se profundo. Repentinamente Draxas começou a rir de maneira peculiar. E declarou:

- Pois bem, darei a vocês o poder pelo qual anseiam. Vai ser uma grande piada! Minha maior, inclusive! Vocês tem o poder! Ele é de vocês! Todo seu! Matem as criaturas atormentadas! Matem todas! Destruam-nas! Façam delas um pó fino e untem seus corpos com ele! Arranquem seus dentes e com eles façam colares! Usem suas peles sobre o corpo! Matem! Matem, matem, matem...

Com essas palavras desconexas, Draxas simplesmente desapareceu. Sua risada, no entanto, ecoou pelo hall durante muito tempo...

Passados três dias desde o fato, todos os sacerdotes que compunham as Escolas Arcanas perceberam que eram capazes de feitos antes jamais atingidos. Possuíam uma espécie de aptidão natural para a magia e alquimia. Agora todas as repartições da Aliança estavam completas. Era preciso apenas eliminar para sempre os Enviados...

As Escolas Arcanas são três. Apesar disso há quem diga que existem mais. As três Escolas conhecidas estabelecem relações de fidelidade e confiança entre si e, frequentemente, trocam informações. Internamente, há diversas leis que regem estas relações, sempre visando a destruição completa dos Enviados. Tais leis são chamadas de “chakras”. São eles:

Chakra Alfa: Não matarás jamais dentre os nossos, apenas em ocasiões em que isso for necessário. Esta é uma decisão que cabe a um júri devidamente coordenado;

Chakra Beta: Não permitirás que seres inferiores impeçam-te de completar teu sagrado legado entregue por Draxas - governante supremo da sexta montanha dos planos Infernais. Mata-os, se preciso;

Chakra Delta: Destruirás imediatamente qualquer um que desonre o nome sagrado de Draxas, seja ele mortal ou imortal, vulnerável ou indestrutível, repulsivo ou glorioso. Ninguém, nada, pode elevar sua palavra ao nosso santificado pai e, nesse caso, dete ter apagada a sua existência da face da Terra;

Chakra Épsilon: Respeitarás os nossos assim como os demais integrantes da Aliança. Todos são Aliados importante. Não matarás nenhum deles caso em que serás punido com veemência particular. Arriscarás à morte seu próprio corpo para salvar um de nossos parceiros de guerra;

Chakra Digama: Dizimarás os Enviados. Nenhuma destas criaturas deve continuar a existir. Ouvirás, no entanto, o que elestêm a dizer. Suas palavras podem nos ser úteis. Os meios não importam, nem mesmo alianças com outros Enviados são rejeitadas, desde que tragam-nos vitórias significativas.

Estes Chakra devem ser respeitados pelas três Escolas da mesma forma. Foram escritos pelo próprio Draxas em um grande bloco dourado - hoje a peça mais valiosa e mais venerada das Escolas - e são punidos desobedecimentos. Bem como os Detentores, leis deste naipe merecem punição máxima por parte de criaturas equivalentes às Erínias; os Draeches, três criaturas semelhantes a dragões dourados, ferozes e extremamente inteligentes. Os Draeches têm a a faculdade de assumir a forma humana e, assim como as Erínias, são muito temidos entre as Três Escolas Arcanas.

A Escola Alquímica

Seus membros são chamados de Alquimistas ou Alquímicos. Todas as magias da Escola Alquímica são grafadas em livros denominados Grimórios. Cada Alquimista possui seu próprio grimório e jamais empresta-o a ninguém.

Os Alquimistas fazem magias e rituais baseados na transformação da Matéria, sempre por intermédio de filtros e poções de propriedades arcanas. Um Alquímico é totalmente inútil sem poções. Com elas, no entanto, é um inimigo perigoso.

As poções são difíceis de preparar. Cada uma delas requer nunca menos de quinze ingredientes. Às vezes são necessários rituais adicionais; maturamento, fervura, descanso de vários anos, preparação em determinadas épocas do ano, de acordo com as conjunções estelares...

Enumerarei algumas das poções mais comuns de encontrar-se em mãos de um Alquimista:

Ácido Arcano: Essa poção de cor amarela tem aparência leitosa e odor desagradável. O Ácido Arcano tem o poder de queimar a pele humana de maneira horrível. Quando em contato com qualquer material, espuma e borbulha em meio a chiados repulsivos e garases sulfurosos dissolvendo-o. Caso o alvo seja humano ou um Enviado, o ácido queima a pele, passando através dessa e chegando aos ossos. Definitivamente, ainda não conheci material algum que foi capaz de resistir ao Ácido.

A Poção do Fogo. Em contato com o ar, este líquido incolor imediatamente entra em chamas vívidas e intensas. Normalmente é guardada em túbos de vidro tampadas com cortiça para que quando arremessado, quebre-se e libere a fúria do fogo sobre seu alvo. Quase sempre as labaredas ardem durante aproximadamente um minuto, prazo após o qual, apagam-se rapidamente.

Alucinógeno Arcano: Um líquido vermelho com partículas vegetais suspensas. Em contato com o ar, transforma-se em um gás de coloração branca que quando inspirado, causa alucinação absurdamente reais.

Poção da Vida Eterna: Em nada esta poção difere da água a não ser seu leve sabor adocicado. A poção da Vida Eterna deve ser ingerida pelo Alquimista várias vezes ao ano para manter a juventude. Sua idade irá estagnar. Não envelhecerá mais enquanto continuar a beber o líquido. Graças a essa poção, conheci Alquimistas com mais de setecentos anos, aparentando apenas cinquenta.

Poção da Cura Divina: Quando ingerida, esta poção verde e com gosto de fel realiza um dos maiores milagres: ressucita os mortos. Se utilizada nos vivos, cura lenta e completamente quaisquer doenças ou ferimentos que o alvo possuir até então. É uma poção muito rara e difícil de conseguir. Há notícias de que só é possível produzi-la de trinta em trinta anos. Para ser sincero, eu não duvido disso.

Nutriente Arcano: Esta poção, que lembra muito o sangue humano, é tão nutritiva que apenas um gole é o suficiente para sustentar o corpo de um mortal em ótimas condições durante quatro meses sem comida e um mês sem água. É muito empregada pelos Alquimistas Africanos.

A Poção da Força: Muito Semelhante, em aparência, ao leite, este líquido de sabor azedo aumenta, se ingerido, a força física de seu alvo.

Veneno Arcano: Um líquido negro inodoro. Se ingerido, provoca morte imediata, seja o alvo humano ou um Enviado, mesmo que a quantidade de veneno seja ínfima. Costuma ser utilizado em dardos lançados por zarabatanas.

Poção do Elo Mental: Mais um líquido transparente. Antes de ser ingerido, devem ser adicionadas algumas gotas de sangue: uma de cada um dos envolvidos no ritual. Mortos não podem participar (seu sangue

contaminado mataria qualquer um). Cada um dos participantes precisa beber metade da poção. A partir desse momento, suas mentes estarão interligadas. Um saberá exatamente o que o outro está sentindo, sem limite de distância. O efeito da poção passará após algumas horas. Quem participar deste ritual dificilmente verá os demais envolvidos da mesma maneira que via antes...

Poção da Mântica Arcana: Esta poção de cor roxa é inflamável como o álcool. Deve-se utilizada para queimar uma mandrágora e aspirar profundamente o vapor resultante. Dessa maneira, adquire-se o dom de receber visões de acontecimentos futuros próximos ou (dependendo da perfeição com a qual o Alquimista produziu a poção) mais distante. Poucas visões recebidas irão, realmente, concretizar-se. Como todos os videntes sabem, o futuro não é uma linha, mas um emaranhado de linhas difícil de compreender.

Essência da Rocha: Um denço líquido de cor cinza. Normalmente usado para tratar couraças, armaduras e escudos. Com um pano, espalha-se a loção sobre a peça. Costuma-se passar vinte camadas da Essência - com um pequeno espaço de tempo entre elas - sobre a superfície, que adquirirá uma resistência muito superior.

Essência da Lâmina Arcana: Idêntico, em aparência, à Essência da Rocha. É usado para afiar lâminas de armas de corte (espadas, facas, adagas, gládios, machados...). Bem como sua “irmã”, são aplicadas duas dezenas de camadas do líquido sobre a arma em questão, que passará a ter um corte excepcional.

Essência do Urso: Uma poção muito antiga, relativamente fácil de se obter. Deve ser ingerida regularmente durante dois dias. Após esse prazo o alvo adquirirá uma resistência física privilegiada, ficando menos sensível a estímulos agressores externos como o calor ou o frio extremos. Além do “tratamento” convencional com esta essência, é padrão a utilização do Nutriente Arcano em conjunto, para um resultado de ainda mais repercussão.

O Efeito da Essência do Urso dura um número de dias diferente para cada Alquímico. Geralmente é mais que suficiente para cruzar o deserto Mojave a pé...

Desconheço as características das demais Escolas Arcanas embora seja parte de meus conhecimentos seus nomes e algumas de suas particularidades:

A Escola Necromântica

Esta é a mais temida e misteriosa das três Escolas Arcanas e também aquelas cujos propósitos tornaram mais obscuros com o passar dos anos. Seus integrantes aprenderam a manusear os poderes funestos que prevalecem a partir do momento em que acaba a vida. Tudo relacionado à morte é de seu conhecimento e esta sujeito a suas manipulações nefandas. De maneira resumida, pode-se justificar seus poderes, qualifica-los e quantifica-los da seguinte forma: os Filhos de Hades possuem extrema afinidade com os espíritos que predominam em quase todas as formas da matéria, manipulando-os como bem entenderem; os Filhos de Tântatos, por outro lado, possuem maior influência sobre a morte em si, sobre o ato de morrer. Em suma, áreas mais substanciais relativas ao fim da vida. Finalmente, os Necromânticos (como são conhecidos os arcanos adeptos desta escola) dominam plenamente ambos os lados da morte, o que os torna muito, mas muito perigosos **mesmo**. Classificando, para que se tenha uma idéia, há uma grande quantidade de Necromantes que seriam capazes de fazer frente a um Detentor da Idade de Prata.

Os Necromantes agem sobre as artes de ressurreição, mumificação, rituais de morte instantânea, magias voodoo, encantos entre a vida e a morte, manifestação de espíritos, controle sobre entidades mortas, e diversas outras que ainda não foram catalogadas e talvez nunca serão. Os Necromantes são possuidores de alguns dos mais bem guardados segredos da humanidade. Segredos pelos quais o homem daria sua própria vida para desvendar.

Estes arcanos também conhecidos como Magos Negros, gozam de afinidade em diferentes níveis com os supra-citados filhos de Hades e de Tântatos. Naturalmente o mago o faz por motivos de ordem vital e de interesses ocultos, não revelando nunca seu companheirismo com Detentores de outros Círculos (Tântatos e

Hades atuam em Círculos opostos).

A Escola Elementarista

Magos guerreiros e apaixonados. Simplesmente o oposto da Escola Necromântica por sua natureza de adoração à vida.

Os Elementaristas apresentam uma natureza combativa. Seu comportamento é próximo, em uma rústica comparação, aos Filhos de Apolo, que tornam cada movimento e cada ato enérgico e furioso. Bem como os Filhos do Deus das Artes, um combate envolvendo Elementarista adquire quase sempre a expressão de um épico (e isso compreende até os embates mais inusitados e desimportantes). Há, porém, que estes seres dominam por completo os quatro elementos básicos da natureza (o fogo, a terra, a água e o ar), ordenando-os como verdadeiros servos. Não há Elementaristas que controlem apenas um elemento. Todos são detentores da aptidão de influenciar integralmente os quatro elementos.

Sua lista de poderes, dadas as circunstâncias, seria **in-fin-dá-vel** (e talvez não seja modo de falar).

Investigadores do Sobrenatural e Caçadores de Detentores

Desde o instante em que os mortais descobriram sua condição de criaturas inferiores, meros joguetes nas mãos inescrupulosas de seres assustadoramente poderosos, surgiram imediatamente, aqueles que se rebelaram, acreditando serem ainda a raça suprema. São humanos que não contentam-se com a posição de coadjuvantes uma história escrita através dos séculos. Para tanto armaram-se e foram à luta.

Mesmo na Idade Medieval os aldeões mais corajosos e mais orgulhosos da espécie armavam-se com seus ancinhos, enxadas, paus e pedras e iam atrás daquilo que ainda não conheciam, mas que causava-lhes medo e ira. E quantos morreram! Nesta época a posição dos Detentores para com a humanidade era muito mesquinha, não havia nada que oferecesse-lhes risco de vida. O tempo passou e os mortais preservaram sua rebeldia e teimosia em aceitar que são apenas os capachos. Prova disso são os Caçadores de Detentores e os Investigadores do Sobrenatural.

Os Investigadores do Sobrenatural são pessoas comuns com todas as limitações que a raça humana pode oferecer. Ainda sim são loucas o suficiente para aventurar-se no mundo desconhecido das criaturas que infestam a Terra. Estes investigadores geralmente não duram muito. Não é considerada Harmatia a incapacitação destes loucos. Quaisquer tipos de atitudes podem ser tomadas para impedi-los de chegar até a verdade completa exceto mata-los. Geralmente os investigadores do sobrenatural não são organizados, unindo-se em pequenos grupos. Também não têm como propósito a destruição de criaturas sobrenaturais, apenas sua compreensão e a de seus hábitos. Incluem-se nesta excêntrica categoria de seres humanos, fotógrafos, jornalistas, repórteres, detetives, agentes do FBI, da Interpool, da Scotland Yard, policiais regionais e todo tipo de gente curiosa. A partir do momento em que um investigador do sobrenatural descobre muito a respeito da cultura e costumes de uma guénos, torna-se imediatamente, um Iniciado. O Iniciado não pode ser libertado pela guénos que o descobriu a não ser que esteja acompanhado por um integrante da Família. O investigador surpreendido não deve ser colocado em risco, pois, afinal de contas, a responsabilidade de manter em segredo suas próprias tradições é toda da guénos, continuando a ser uma Harmatia matar uma criatura inferior (punida pelos Carrascos). O mesmo já não acontece com os totalmente lunáticos (ou praticamente suicidas) Caçadores de Detentores.

Os Caçadores de Detentores são realmente os humanos que mais guardam ódio pelos Filhos dos deuses. Totalmente obcecados, os caçadores reúnem-se de maneira organizada e possuem até assembléias próprias. As motivações que levam alguém a caçar um Detentor são diversas. Variam desde vingança de um parente próximo do caçador até apostas no bar da esquina. Os caçadores de Detentores procuram, antes de mais nada, informar-se a respeito dos hábitos de sua caça. Para isso recorrem aos investigadores do sobrenatural.

Com o passar do tempo os caçadores acabam percebendo que existem outros seres estranhos dominando as redondezas e combatendo entre si e contra os Detentores. Dividem-se, então as opiniões sobre o que fazer com estes personagens secundários. Muitos aliam-se a eles para concluir seu trabalho de dizimar suas presas. Outros tornam-se, além de Caçadores de Detentores, diversificadores de caça. Procuram Mortos, Éginos e

Arcanos.

É claro que ninguém sai à caça sem armas e sem informações sobre o que vai caçar, por isso os verdadeiros Caçadores conhecem a fundo seus objetos de perseguição, preparando embustes muito bem elaborados. A técnica de que se costumam valer é, basicamente, forçar o Detentor a gastar sua Energia. Normalmente atacam em grupos grandes (de dez a trinta caçadores), sempre protegidos por armaduras confeccionadas artesanalmente e armas de mão com as quais são bem treinados. Você nunca verá um Caçador de Detentor competente usando armas de fogo. Eles estão informados a respeito da Aura.

Os Detentores sabem que os caçadores são um perigo real e muito próximo. Afinal, não pode-se saber quando alguém é um caçador até ser tarde demais...

É comum também que os próprios Detentores contratem os serviços de um caçador para dar algumas dúzias de dores de cabeça para uma guéno inimiga. Inacreditavelmente cheguei a ver várias guéno que tiveram seu fim pelas mãos de "reles seres humanos".

Capítulo XI – A Saída

James Alrich

Este foi o único escritor que aproximou-se da realidade por trás dos Filhos dos deuses. O senhor Alrich é formado em arqueologia em uma conhecida universidade, de cujo nome eu não me lembro. Escreveu cerca de dezessete obras, sendo a maioria, tratados de arqueologia. Houve, no entanto, uma série de fatos que desenrolaram-se durante uma escavação arqueológica e mudaram de modo significativo sua mentalidade. Quando o vi pela última vez, estava a finalizar seu trabalho final, sua grande cartada, um estudo baseado em algo encontrado em uma de suas buscas mais frutíferas. Olhei em seus olhos por alguns instantes en...

Neste exato momento, o arqueólogo parou sua tradução, estupefato. Estava quase no fim, mas havia algo errado. A luz da tela do computador enchia seu rosto interrogativo de uma luz esbranquiçada. O resto do lugar era preenchido pela escuridão e, durante alguns segundos furtivos que iam e vinham, pela luz da lua cheia. De algum lugar, mãos afobadas buscaram um par de óculos que foram rapidamente depositados à frente dos olhos. O arqueólogo ergueu-se e caminhou até a janela. Debruçou-se sobre a mesma. Brisas de natureza sobrenatural chegaram-lhe à face quando abriu-a. Sentia, de alguma forma, que eram estranhas e tinha o odor de eras que não podiam ser nominadas. O ar encheu-se de graça, de cores e de curvaturas em uma reverência sutil a um visitante. Ele tinha vindo de muito longe, de onde nada era conhecido, de onde muitas faces eram apenas uma e o tempo era apenas alguém que aparecida de vez em quando para um chá e dois dedos de prosa.

Chovia. A rua negra servia como escorredouro para a água resultante da fúria das nuvens revoltas. O arqueólogo desceu um lance de escadas. Chovia. Tinha sentido as primeiras gotas, que passaram ferinas pela janela. Chovia. Como no dia em que encontrara o livro. E, como outrora fizera, corria agora, aos cambaleios, sob o céu feroz, com um livro de couro entre os braços e o peito. Chovia. Ele saberia mesmo que não pudesse sentir a água escorrendo pela face. Tinha de chover. Não poderia ser de outra forma. O peito parecia explodir. Tinha parado de fumar, mas experimentava o gosto da nicotina debaixo da língua e os efeitos de um maço de cigarros transformavam seus pulmões. A dor. A euforia. A jovialidade. O disparate de correr em meio à rebeldia dos elementos. Estava tudo como estivera a onze anos atrás. Ele podia sentir. Chovia.

O arqueólogo parou, com olhos vidrados. Divisou com dificuldade o vulto curvado à sua frente. Estava perto. À distância de um toque. Não precisava tocá-lo, no entanto. O vento fazia tremular o manto que envolvia o velho e o sobretudo que cobria o arqueólogo. Estava tudo ali. Ele sabia que estava. Dois seres. Dois pares de olhos cruzados. Lentes de óculos estilhaçaram-se ao chocar-se contra o chão. Chovia. O arqueólogo estendeu os braços com lentidão ritual. Segurava, ainda o livro. Outra mão lhe veio em contrapartida. Agarrou firme no couro da capa.

- Não vamos mais precisar. Deixe-o em outro lugar. Em um lugar aonde haja Detentores também.

Spring sorriu. E no momento seguinte, o arqueólogo não o viu mais ali. O gosto de nicotina sumira, os pulmões aliviavam-se.

E James Alrich sentiu-se velho novamente...