

Este é um prólogo a “Éride”.

Éride é um RPG de temática mitológica que tem por influências diretas o clima épico inspirado por filmes “hollywoodianos”, algo das dinâmicas de Animes, trilha sonora de *heavy metal* pesado, lembranças oriundas da ficção científica e uma carga inevitável de quadrinhos clássicos e nem-tão-clássicos.

O texto abaixo é uma descrição do cenário de Éride, e serve como prólogo às mais de duzentas páginas que compõe o RPG em si. É possível que surja uma sensação de estranhamento diante de um ou outro conceito. Mas prólogos são assim mesmo: eles explicam sem explicar. O restante da obra é que preenche as lacunas (espera-se!).

O prólogo se trata da introdução um livro que teria sido escrito no mundo de Éride. Ele foi adaptado para esta versão de caráter divulgador.

A intenção é apresentar (orgulhosamente, como no circo) as informações mais básicas a respeito de Éride. Elas não são informações completas o bastante para que se caracterize um *quick-start*. Preferimos assim: melhor o clima que um punhado de regras!

Esperamos sinceramente que gostem.

- Projeto Éride

I.

*Primeiramente, gostaria de deixar algumas coisas bem claras antes que eu prossiga ou transgrida qualquer das leis conhecidas.*

*Talvez seja bom começar pela minha situação atual. Quando digo isso, refiro-me não às circunstâncias que remeteram-me a estes seis anos tortuosos; quanto à elas, pretendo relatá-las todas e este, aliás, é meu propósito principal. No momento, entretanto, eu entendo algo diferente por “situação atual”.*

*Situação atual é este lugar, este sótão, todos estes baús velhos, mobílias, brasões e armas.*

*Acostumei-me a chamar o lugar de “Morada”, em detrimento do termo “Palácio de Cheneceaux”, que também está errado. Juan pode ser ouvido usando a denominação “Chateau” de vez em quando, e isto sim está corretíssimo; Ulki, por outro lado, sempre fala, após longas jornadas em voltar para “casa”, ao passo que Joel chama uma das mais grandiosas manifestações arquitetônicas da França Vitoriana de “espelunca”. Apesar de eu contar com um quarto só meu e de outros dois ficarem sob minha plena jurisdição, gosto deste espaço luxuoso aqui, que há entre o teto e o telhado primoroso.*

*É aqui que passo as tardes desde que tirei o pó da mobília, pendurei os quadros que estavam no chão, trouxe almofadas de cetim dos quartos, empilhei as caixas e baús mortuários em um canto e lancei ao rio Tamírisis todas as armas velhas e enferrujadas que pude encontrar, quebradas por todo o sótão, espalhando seu cheiro ferruginoso. Demorei dias para terminar o serviço, espirrando durante todo o período. E fiz mais de cem viagens com caixas de pratarias e armas enferrujadas até o Rio. Por fim, separei uma velha máquina datilográfica “Lesspess 180”, de 1899, pertencente a Juan e tantos papéis quanto fui capaz de carregar aqui para cima.*

*Pois bem. A Segunda coisa que quero esclarecer é um tanto quanto polêmica.*

*Quando eu fui desmascarado, achei que ia ser exterminado sem piedade. Isto não aconteceu. Mais tarde, quando notei que eles não deixar-me-iam partir, voltar para minha casa, família, trabalho e minha vida, achei que era um prisioneiro. Isto não é verdade.*

*Pode parecer estranho, mas atualmente não apenas gozo de grande liberdade, como também sou um deles. Meu nome está na cozinha, integrando a escala para o almoço e jantar; nas Torres, na escala para a vigília; na lista de entrada e saída de livros da biblioteca, no rodízio para a escovação dos cavalos de guerra, para a ordenha das cabras, para a limpeza dos estábulos e fertilização das roseiras e tomateiros; para a afiação mensal das armas cortantes, para o polimento dos escudos e armaduras, colheita dos pêssegos, laranjas e das verduras. Eu voto nas reuniões e dou palpites quando consultado; com certo orgulho, faço planos de guerra se me requisitam. E quase sempre sou eu quem redige os comunicados, convites, recados e cartas de guerra, ou pelo menos estou ao lado de Juan ou de Mazer quando são eles quem escrevem (meu apelido mais antigo, ainda da época em que eles raramente lembravam-se de meu nome, é “Escriba”. Dirdio ainda me chama assim vez por outra).*

*Tais funções não me foram impostas. Nunca recebi ameaças como: “dê banho nos cavalos ou nós matamos você” e este tipo de impressão está distante da realidade. Eu apenas envolvia-me aos poucos com a rotina à medida que sentia a necessidade de fazê-lo. Ainda não participei*

*ativamente das batalhas, mas tendo em vista os acontecimentos, destacaram Beon para dar-me aulas de esgrima logo após o incidente com Bessige; a idéia é que eu esteja pronto para me defender no “Campo” até o final do inverno.*

*Minha permanência em Cheneceaux não me oprime: sinto-me bem e ao sentimento de impotência que inicialmente me assaltou, sobrepôs-se outro, mais profundo e complexo, como uma visão mais objetiva do mundo e uma sensação de fazer parte de algo. E é por isso que não consigo deixar de pensar nas idéias retalhadas, desconexas e errôneas que as pessoas têm sobre os Detentores. Eu sei. Eu mesmo era adepto destas idéias há seis anos atrás. Vou tentar mudar tais pontos de vista e provar que eles são preconceituosos, talvez extremistas.*

*Mais uma vez, asseguro que estou bem, adaptado, saudável, ativo e satisfeito, apesar da saudade de Charmene que me aflige sempre que sonho com sua presença ainda que vaga.*

*Ditos estes dizeres, é hora de desmistificar os Deuses.*

## *I.*

*Mantenho minha calma agora. Não tenho motivo para ficar calmo. Mas acho que é simplesmente impossível não deixar-se contagiar pelo ritmo poderoso da guerra.*

*Mas para que as coisas fiquem mais simples de serem entendidas, vou voltar um pouco no tempo.*

*Se hoje estou aqui, esperando uma guerra com placidez inacreditável, talvez isso se deva à minha proximidade com os Detentores. Desde aquele fatídico três de Novembro em que todos no mundo inteiro acompanharam, os olhos colados às televisões, o surgimento de um homem capaz de explodir uma galeria de lojas com as mãos nuas.*

*Desnecessário dizer que o “Post” virou um pandemônio maior que durante o caso Bush. Os teclados da redação pareciam metralhadoras, os telefones tocaram todos ao mesmo tempo, depois um de cada vez em ritmo alucinante e continuaram tocando até o final do ano. E-mails, meu Deus! Minha caixa de mensagens recebeu cinco mensagens de “full-box” em apenas um dia (pouco antes do primeiro blecaute da Rede).*

*Perdemos o prazo, atrasamos o Post em quase quatorze horas e a última reunião organizada pelos editores foi incisiva, sendo que ao final dela eu estava sendo despachado como um tiro para a Cidade-Luz.*

*Não que não soubéssemos sobre os Detentores antes ou nunca tivéssemos sabido sobre os Detentores antes. Nas escolas aprendemos basicamente sobre Snail Kzantas – o Snell, aquele homem com o rosto grandioso aparecendo à frente do Palácio de Cnossos em Creta. O Palácio reconstruído, o labirinto das lendas em seus subterrâneos, a loucura dos povos e da mídia, a ilha sitiada por Kzantas e seus oito aliados e o Massacre de Cnossos, quando as tropas do Exército Grego e Aliados (cerca de cinco mil homens) foram dizimadas por nove pessoas, coisas, criaturas do Inferno- Detentores, enfim. Desde então soubemos que vivíamos em um mundo muito esquisito e aí veio o Projeto Vento Frio, que correu, arfou, uniu cem nações e abafou tudo como pôde.*

*Repentinamente nove seres de aparência perfeitamente humana podiam aniquilar um exército e AINDA assim o Vento Frio acobertou a encrenca e ISSO não nos ensinaram nas escolas. Nenhum desses acontecimentos maiores de 1945.*

*Oficialmente, tínhamos a informação de que aquela era agora a casa deles, as “criaturas” estavam longe de nós, entretidas com ninguém sabia o que e havia um corpo político forte cuidando para que continuassem lá.*

*Entretanto, eventos pequenos e isolados surgiram ainda, e não puderam ser escondidas pelos agentes dissimulados do Vento Frio, por mais competentes que eles fossem. Coisas como a captura de Atrina, a Detentora soviética em novembro de 1946, e os desaparecimentos de poíticos europeus importantes relacionados com os tais seres. O resultado desses estouros públicos demais, todos nós podemos ver nas ruas de vez em quando: os soldados preparados, a elite multinacional que policia Detentores - a DLD.*

*Depois veio algo grande e que deixou a humanidade em alerta, temerosa e perigosamente revoltada: a tomada de Cnossos, de 82. Comoção mundial. As coisas estavam despertando, como um imenso gigante capaz de esmagar a Terra. Esperávamos que a DLD fizesse sua parte e como os miseráveis conseguiram apoio e dinheiro! Cada país seria capaz de dar de bom grado a alma de todos os seus habitantes para ter os soldados da Divisão da Lei para Detentores por perto.*

*Então nós, do “Post” simplesmente sabíamos, como todas as pessoas do mundo. Mas a verdade é que ninguém nunca tinha VISTO. Nunca até então uma correspondente internacional maluca chamada Delia Shalmon tinha agarrado uma câmera e filmado (até mesmo com um exagero de classe), uma luta entre dois Detentores.*

*Fui assistindo à fita durante o trajeto até Paris, no vídeo da van. Chegamos precisamente às duas da manhã do dia seguinte, depois de sermos vasculhados e termos nossos equipamentos e o veículo apreendidos durante quase duas dez horas pela barreira da DLD.*

*Ao descer, papel e caneta à mão, fui analisando o cenário destruído e relacionando com as imagens da pobre Shalmon; não é preciso descrever mais nada, a televisão mostrou tudo, cada caco de vidro.*

*Mas eu estava ali e eu senti então o que o mundo inteiro sentia: ELES não eram um punhado em um cercadinho regendo Creta; eles tornavam-se incontáveis, estavam entre nós, em nossas cidades, lutando aquela guerra furtiva. Estavam trazendo a guerra para o NOSSO mundo.*

*Ajustei as lentes da minha ”Canyon” e bati fotos e mais fotos, até que parei, absorto com um grupo de soldados da DLD e uns poucos bombeiros, unidos no trabalho cuidadoso de vasculhar os destroços. Quando aproximei-me, caminhando com dificuldade sobre os escombros, vi as sujas mãos de grossas luvas arrancando algo das pedras e esse algo era um homem coberto de pó e sangue.*

*Era um deles.*

## **II.**

*Receio que uma interrupção explicativa se faça necessária agora.*

*Não posso responder a carta alguma e embora Cheneceaux possua uns bons telefones antigos perfeitamente funcionais, eu sou o único proibido de atendê-los. Regras do jogo.*

*Mas se pudesse ter respondido às comunicações que chegaram até mim, eu provavelmente teria perdido tempo considerável da minha vida explicando o que é um Detentor.*

*A definição mais sucinta é a já célebre “Filho dos Deuses” e se você perguntar a um Detentor o que ele é, essa vai ser a resposta que você obterá.*

*E é aqui que devo ter cuidado, segundo penso. Eles certamente o são. Pude atestar que há mesmo algo por trás das paredes de nosso mundo e acredito cegamente na existência de Deuses, aqueles mesmos da Mitologia Grega. Basta conviver com Detentores durante um bom espaço de tempo e tenho certeza de que qualquer um se convenceria. Porque os Deuses existem. E estão lutando em uma batalha muito antiga chamada Éride, que quer dizer, em grego, Luta Pelo Poder(...)*

*Os Detentores são espécies de soldados nessa guerra, peões em um grande jogo de xadrez ancestral que existe desde o começo dos tempos. Os Deuses criaram Detentores para lutar por eles na Terra, porque estão confinados em um outro mundo chamado Gênesis e simplesmente não podem tocar mais este lado daqui. Se parecer fantástico demais, questione qualquer Detentor no mundo inteiro e ele vai contar a você esta mesma história, usando os mesmos termos.*

*Como escravos, os Filhos dos Deuses lutam em nome de seus pais, carregando a tal da Éride nas costas. Cada Deus (dentre os 21 conhecidos) cria Detentores a seu modo, de forma que existem 26 tipos de Detentores diferentes, com características e habilidades próprias.*

*Detentores têm a aparência idêntica à humana, exceto em alguns detalhes relativos à Filiação. Filhos de Ares, por exemplo, tendem a ter caninos mais pontiagudos e pupilas levemente avermelhadas se vistas contra a luz; Filhos de Hermes possuem uma forma de sorrir muito sobrenatural e parece-me que todos os Filhos de Bóreas têm cabelos totalmente brancos, como neve. Exceto por peculiaridades deste mesmo nível, é difícil distinguir um Detentor de um humano comum se ambos estiverem lado a lado.*

## **SOBRE SEUS HÁBITOS**

*Pensando bem, há ainda um segundo ponto importante a ser abordado quando falamos sobre Detentores e sobre como distingui-los: eles se vestem de forma extravagante. Muito. Como não abandonaram sua cultura proveniente da Grécia Homérica e depois foram absorvendo todas as demais culturas do Mundo à medida que se espalhavam pelo globo, os Detentores acabaram por adotar posturas únicas, hábitos exclusivos e, principalmente, um vestuário que costuma chamar a atenção, desenhado para a guerra. A maioria deles é bastante submissa a seus pais Deuses e suas roupas refletem isso. É portanto, fácil encontrar um Filho de Hades vestido como um gótico esquisito ou um Filho de Pã metido em peles de animais. E eu estou simplesmente ignorando o fato de na maioria das vezes, os Detentores em geral carregarem espadas em suas cinturas ou escudos presos aos ombros.*

*Ao contrário do que algumas pessoas são tentadas a acreditar, não se pode “virar” um Detentor de uma hora para a outra. Quer dizer, na verdade é o que parece, mas se você não nasce um Detentor, nunca será um e isso não é decidido por você, mas pelos Deuses. Os Imortais escolhem seus Filhos aqui, observando o futuro das crianças que ainda estão no útero das mães. Quando acham que devem, enviam para cá a **Marca**.*

*A Marca é uma espécie de selo que confirma o o feto como propriedade dos Deuses, ou melhor: do Deus que o selecionou. Uma criança marcada nascerá normalmente, mas terá sempre um pequeno sinal de nascença, uma mancha, uma cicatriz de formato estranho, que nada mais é do que uma espécie de carimbo de gado dos Deuses. Ela vai desfrutar da vida e ter uma infância quase normal. Um Detentor criança não é perigoso e é incapaz de explodir as coisas como vemos os adultos fazendo às vezes. Talvez assustem os pais mortais ao começar a falar grego arcaico fluentemente em algum momento e talvez psicólogos revirem a pobrezinha do avesso para descobrir porque ela não sente sono ou fome há uma semana, mas este é o máximo que pode acontecer até lá.*

*Mas quando o “lá” finalmente chega, aí temos uma mudança brutal na ordem das coisas.*

*A vida de um Detentor é pautada pela guerra. Todos seus dias são dias no “front”. Todos os campos que visitam são campos de batalha. Se não estão combatendo, estão treinando; se não estão treinando, estão ensinando alguém a lutar; se não estão ensinando, então com certeza pode-se encontra-los estudando planos de guerra, ou realizando oferendas aos Deuses, pedindo por*

*sorte nas batalhas que virão. Quando há tempo, eles comem, bebem, dormem ou festejam. Quando não, eles vigiam ou afixam as espadas. Desnecessário dizer que um Filho dos Deuses é mesmo uma arma viva, capaz de combater até debaixo d'água (e de fato os filhos de Poseidon são mais perigosos que tubarões nesta modalidade).*

### **SOBRE SUA SUPERIORIDADE FÍSICA**

*Detentores podem ser mais fortes, mais rápidos e mais inteligentes que um humano normal; eles precisam de poucas horas de sono e não se cansam com a mesma facilidade que nós; podem passar mais tempo sem água ou comida e são difíceis de serem feridos. Já vi Ulki, que é um garoto de apenas dezesseis anos, despencar vinte metros da Torre Norte, quebrar as lajes da ponte ao chocar-se contra o chão e erguer-se, chorando, reclamando de uma dor no braço. E este, claro, não é o melhor exemplo da resistência deles; Juan foi atravessado por três flechas há dois meses atrás e ainda o temos assoviando pelos corredores hoje em dia.*

*Não se pode ferir um Detentor com projéteis de grande velocidade, isso todos sabemos; balas ricocheteiam ou resvalam pouco antes de tocar seus corpos. Por isso eles lutam entre si com armas brancas apenas, como espadas, lanças e flechas. Ou eles fazem emprego da Energia.*

### **SOBRE OS RAIOS LUMINOSOS**

*A Energia é a matéria mística que os torna superiores, mais que os humanos e menos que os Deuses. É esta matéria a mesma que vemos quando um Detentor faz um gesto e explode alguma coisa com um raio luminoso disparado pela mão. A Energia é muito eficaz para ferir e destruir e todos os Detentores a empregam com frequência e cautela, pois ela é limitada. Pretendo falar mais sobre a Energia quando for conveniente. Por ora, basta que se saiba que cada espécie de Detentor carrega uma espécie de Energia, que pode ser diferenciada pela cor, basicamente.*

### **BEM, MAL e NEUTRALIDADE**

*Conheci e coletei dados sobre 21 Filiações de Detentores e elas estão divididas em três **Círculos: O Bem, o Mal e a Neutralidade.** Há Filiações renegadas por natureza, que não seguem nenhum dos três Círculos. Elas se envolvem na Éride sem objetivos muito definidos e com idéias muito particulares. Seus membros estão livres para adotar qualquer frente de batalha. Sobre estes “curingas”, não tenho muitas informações, infelizmente.*

*Bem, Mal e Neutralidade, em se tratando de Detentores, são mesmo apenas nomes. Os Círculos recebem tal nomeação de acordo com uma lenda antiga dos detentores sobre a formação do Universo e em nenhum momento da história detentora estas palavras foram usadas com o sentido de qualificação moral. O Bem não é exatamente bom, o Mal não é necessariamente malvado e os Detentores da Neutralidade decisivamente teriam que ser processados por propaganda enganosa se formos levar a palavra “neutro” ao pé da letra, já que os filhos da mãe se envolvem tanto quanto qualquer um. Para reforçar, é sempre bom lembrar que os Detentores mais sangrentos são os Filho de Ares, que estão no Círculo do Bem e a única Filiação considerada verdadeiramente maligna é a dos malditos Filhos de Éris, da qual Bessige faz parte (e é um dos representantes mais literais), que está no Círculo da Neutralidade.*

*Eu convivo com Detentores do Círculo do Bem e acredito que tenha sido sorte minha ter me metido com este Círculo e não com os loucos da Neutralidade por exemplo.*

*Muita gente também fica extremamente curiosa para saber os motivos da guerra entre os Detentores. Quantas são as frentes de batalha? Quem exatamente está lutando contra quem? O que acontece?*

*Acontece na realidade que é simplesmente da natureza deles lutar na Éride. A guerra está dentro deles e não há como um Detentor escapar a algo da qual ele faz parte de forma tão intensa. Pode parecer estranho, eu sei, para qualquer ser humano, imaginar que não há um motivo visível, tangível ou perceptível. Mas sou capaz de jurar que ser a guerra é muito mais comprometedor do que ter um motivo para guerrear. E os Detentores são a guerra com tudo o que têm e que podem dar.*

## A GUÉENOS

*Enquanto a sociedade humana tem por alicerce social a família, os detentores têm nesta posição o que chamam de **guéenos**. Explicar o que é uma guéenos é difícil. Poderíamos chama-la de muitas coisas: de família; de equipe de combate; de gangue; de grupo inseparável de amigos. Possivelmente, entretanto, as guéenos são a junção de tudo isso.*

*As guéenos são o que movem a Éride. São grupos de Detentores de um mesmo Círculo que passam a viver juntos em um determinado lugar. Os lares de guéenos são chamados de Moradas e são sagrados para estas famílias.*

*Formar uma guéenos é um processo natural na dinâmica da Éride. Elas são a base de tudo; são as guéenos que, combatendo umas contra as outras, fazem a Grande Batalha funcionar. E é exatamente por intermédio delas que se conduz a guerra. São as guéenos que guerreiam, como pequenas forças-tarefas, ou equipes. Elas lutam contra outras guéenos, de Círculos opostos, com se quisessem varrer o mundo e manter apenas um único Círculo, o que de fato é o propósito de toda a Éride. Se cada guéenos fizer sua parte, teremos um mundo inteiro de Detentores em guerra e haverá um vencedor em algum tempo. Vendo tudo daqui, de dentro, não parece tão certo que isso aconteça. Mas é muito assustador para as pessoas que assistem à distância e pouco sabem sobre o que diabos está acontecendo.*

*Atualmente sou escravo da Ode à Guerra, guéenos francesa; são nove Detentores de Filiações variadas. Ela vive sob o teto luxuoso do grandioso Castelo de Cheneceaux, que é sua Morada. A Ode à Guerra é uma guéenos bastante típica no Círculo do Bem: conservadora quanto aos rituais, medievalista e desacostumada com os grandes avanços metropolitanos. Ela se sustenta criando cabras, algumas boas vacas leiteiras, pouco menos de cem cabeças de gado e cultivando vegetais e legumes de boa qualidade. Além disso, Juan vende na cidade flores incrivelmente refinadas que consegue cultivar nos saudáveis jardins frontais e sempre que guéenos mais fracas querem se instalar por perto, cobramos um imposto moderado, que nos ajuda a manter as despesas em dia. Como hoje em dia a Ode à Guerra ocupa a confortabilíssima posição de Nona Maior Guéenos do Mundo, temos poucos problemas com sonegação.*

*A vida dentro de uma guéenos é peculiar. Posso falar apenas com base na Ode à Guerra, claro, mas tenho motivos para acreditar que guéenos de outros Círculos são ainda mais extravagantes: como Detentores são basicamente soldados, estamos todos em contínua prontidão. Há turnos de vigília que mantêm sempre alguém acordado em cada uma das principais torres; há contabilidade na Biblioteca a cada vinte e quatro horas para manter nossas despesas em dia; há varreduras no território ao nosso redor a cada período para manter a ordem; há a leitura minuciosa de jornais locais da cidade para controlar os acontecimentos; há espionagem sutil da*

*guénos com a qual estamos em batalha, a Oficina do Desespero; e há uma infinidade de outras rotinas que não chegam exatamente a cansar porque nunca acontecem da mesma forma.*

*As guénos seguem uma hierarquia muito simples e é por causa dela que os Detentores chamam frequentemente as guénos de “famílias”. É a “Paridade”, o primeiro princípio que os Detentores ensinam aos novatos. A Lei da Paridade afirma: “A guénos é uma família unida pela honra e pela proximidade da morte. Dentro da guénos todos são irmãos. O ának, o irmão mais velho e o Oráculo, o pai.”*

*Como mostrado pela lei, duas figuras têm posto superior dentro das Famílias.*

## **O ÁNAK**

*A primeira pessoa que conheci na Ode à Guerra foi Joel. Ele é uma figura, vocês precisavam ver para crer: no encontro marcado na Cidade, desceu a rampa gramada trajando smoking, colete e sapatos finos com babados, tudo do século XIX, como se vê em filmes de época. Tem um cabelo bem cuidado em um rabo de cavalo e um cavanhaque quase sempre bem-feito (ou costumava ter nessa época, antes do que houve com Bessige). Apesar disso, levava uma lança verdadeiramente enorme nas costas e um cinturão extravagante com uma bainha e uma adaga de prata dentro.*

*Como o conheci mais tarde, posso defini-lo como um guerreiro confiante (em excesso, apesar de sua evidente habilidade), contador de vantagem, irônico e que faz pose de durão e coração gelado, embora não possa ver ninguém daqui sofrendo um arranhão sem correr para pegar curativos. Quase ninguém o suporta, exceto talvez Mazer e Rocks. Mas durante os combates, todos o seguiriam até o Inferno. Pois Joel é o Ának da Ode à Guerra e é ele quem leva o estandarte da Família quando ela marcha para lutar.*

*O Ának é o Líder de Guerra. Em algumas regiões da Grécia, principalmente em Creta e em partes do Peloponeso, este posto é frequentemente conhecido pelo nome de “Polemarch”.*

*O Ának é a representação da guénos perante qualquer outra guénos e durante os combates, suas ordens devem ser rigidamente obedecidas. Assuntos relacionados com a segurança da Morada e com o treinamento para as batalhas também devem ser coordenados por ele. Sua palavra é a definitiva em qualquer assunto envolvendo guerra. Muitas vezes, a autoridade do Ának se estende em outras áreas como, por exemplo, para decidir sobre quem faz a vigília ou sobre quem prepara a comida do dia.*

*É possível notar uma tendência das guénos de selecionar naturalmente Braços-Direitos, isto é, Detentores que permanecem ao lado dos Ánaks como companheiros inseparáveis, conselheiros ou pares de batalha. Isso acontece por aqui. Juan faz piadinhas a respeito de Joel se demorar demais nas caçadas com Rocks. De maneira geral, essas piadas infames levam primeiro a pequenas discussões divertidas, mas em pouco tempo podem virar cadeiras quebradas e olhos roxos.*

*Pelo menos quando Mazer não intervém.*

## **O ORÁCULO**

*Eu ia começar este parágrafo dizendo exatamente o seguinte: “Demorei para entender o que exatamente é um Oráculo e mesmo hoje ainda tenho dúvidas a respeito”. Mas eu estaria sendo pouco exato sobre minhas observações. Vou aproximar-me mais da verdade se disser de outra forma: não sei o que é um Oráculo, já que eles mesmos parecem esconder o que são.*

*De todos os membros da Ode à Guerra, Mazer foi o que conheci por último. Ele estava de viagem quando fui admitido dentro de Cheneceaux. Eu não sabia disso na época, mas se ele estivesse presente todos os planos do Post seriam frustrados pela sua sabedoria ilimitada.*

*Já feito escravo, tive meus momentos ao lado de Mazer, que, no primeiro ano inteiro, antes de Úlki chegar para assumir o cargo, me adotou como uma espécie de sub-curador da Biblioteca. Ele me esquadrinhou por inteiro assim que me viu e, em uma semana, me conhecia mais profundamente que minha esposa. Ele sabia de meus medos, minhas manias, meus hábitos, meu modo de pensar e de agir e completava as minhas frases antes que EU soubesse como as terminaria. Claro que aquilo me apavorou. Demorei para me habituar e temo que nunca estarei completamente acostumado, mesmo depois de muitos anos, julgando que eu viva para tentar.*

*Mazer é um Oráculo, o Oráculo da Ode à Guerra. Não sei sua idade exata, mas ele fala de vez em quando sobre como ele se estabeleceu naquelas terras novas deixando a Fenícia e isso deve mostrar o quanto ele é velho. Apesar disso, não aparenta ter mais que quarenta anos e quatro dezenas de anos bem cuidados, na verdade. Sorri pouco e de uma forma enigmática e sempre que alguém vem falar com ele, apenas balança a cabeça, como se já estivesse a par de tudo. E percebi que está mesmo, na maioria das vezes, já que pode ler as mentes alheias como quem lê um livro.*

*Vou me aventurar a descrever um Oráculo, mas o que estarei escrevendo aqui não será de forma alguma a definição completa ou oficial (se é que ela existe), mas sim uma imagem pintada com base nas observações bastante rudimentares de um homem mortal vivendo entre Filhos dos Deuses.*

*Oráculos não são detentores. Também não são humanos. Paradoxalmente, estão tanto acima quanto abaixo de ambos. Pelo que entendi, quando os Deuses queriam ensinar os costumes sagrados para os Detentores, raptaram mortais para lhes mostrar toda a sabedoria divina e depois os devolveram para que andassem entre os Filhos dos Deuses e lhes servisse de professores.*

*Se na teoria é difícil explica-los, na prática é fácil saber para que servem os Oráculos: eles são uma peça imprescindível para a construção da Éride. São os Oráculos que, farejando Detentores recém-nascidos e suas Marcas, vão até eles para adotá-los. Também são eles quem unem vários Detentores de um mesmo Círculo para ensinar a arte da guerra a eles, formando as guénos. Não pode haver guénos sem Oráculos, da mesma forma que os Detentores não chegariam a parte alguma sem o conhecimento dos mesmos.*

*Se os Oráculos fossem à guerra, isto é, se “saíssem para os campos” como Beon ou Rocks fazem trivialmente, é bem provável que eles pudessem aliviar um bocado para o lado de qualquer guénos já que são muito mais poderosos, sábios e preparados que qualquer Detentor. Por que raios eles não lutam então? Por que ficam enfiados em bibliotecas, antros ritualísticos e templos e por que deixam seus pupilos, seus “filhos”, suas guénos se matarem sem que eles movam um dedo? Bem, pode parecer estranho. Mas há uma espécie de feitiço, maldição ou não-sei-o-quê, que liga a vida de um Oráculo direta e irreversivelmente à guénos que ele formou. Isto quer dizer, na prática, que se um Oráculo morre, a guénos inteira morre com ele<sup>1</sup>. Ainda não sei como ou porque isso acontece e temo que nunca chegarei a saber. De qualquer forma, explica porque Mazer sai raramente da Biblioteca, que é um dos lugares de mais difícil acesso do castelo e também faz ter sentido o fato de seus aposentos ficarem exatamente no meio de um engenhoso mini-labirinto, com portas e trancas reforçadas (Joel me disse que no começo da Ode à Guerra, quando ainda não ocupavam Cheneceaux, apenas um membro dormia por noite, para que os outros fizessem um círculo ao redor de Mazer enquanto ele descansava).*

*Matar um Oráculo é a forma mais rápida de se eliminar uma família inteira. Os Detentores chamam tal ato de “xeque-mate”, por motivos evidentes. Felizmente, não é o jeito mais fácil de*

vencer um combate contra uma guénos, visto que os Oráculos estão sempre muito bem protegidos por seus pupilos. Isso descontado todo o poder que os velhotes filhos da mãe possuem, que faz com que sejam definitivamente muito duros na queda, mesmo para os Detentores mais ferozes ou para guénos inteiras em alguns casos.

### III.

*Acredito que essas explicações tenham sido as mais importantes dentre as que consigo capturar na memória. De posse delas, qualquer um terá maior facilidade em acompanhar minhas peripécias entre os Detentores.*

*Agora, pelo me que me lembro, tenho uma história para continuar.*

*Paris à noite costuma ser um espetáculo, é o que dizem. Mas quando eu saí das ruínas da galeria de lojas relembro os ângulos que tomei na minha câmera fotográfica, senti o cheiro e ouvi os rumores da desolação, entendendo que nem Paris, nem lugar algum do planeta seria como antes.*

*Vim, sem perceber que o fazia, ajustando e desajustando as lentes da máquina, uma mania que nunca perdi. A máquina que tinha dentro de si imagens de um deles. Da raça de Snell, uma das “coisas”. Já havia uma centena de repórteres, de correspondentes e de fotógrafos “abutreado” a desgraça, o mundo inteiro via pela TV. Eu e minha equipe recolhemos o máximo de informação possível e depois voltamos para a van. A mão retorcida entre os destroços não saía da minha cabeça. O rosto sobrenatural do homem, sua roupa em farrapos, o punhal belíssimo que lhe escapou da cintura quando os bombeiros retiraram o corpo. Eu me mostrava apático e introspectivo e isso todos notaram.*

*Mas aquela noite acabou e os meses se passaram. O Post demorou quase um ano para retomar a rotina normal em todos os seus detalhes e no entanto, heroicamente podemos dizer que o fizemos, embora nunca mais pudéssemos ser os mesmos.*

*Foi no ano seguinte, mais exatamente em agosto de 2002, que o pavio da bomba foi aceso. Eu estava no meu sagrado horário de almoço quando os homens engravatados entraram no Post, assessorados pela comissão de editores. Os homens engravatados tinham insígnias e um deles passou segurando um capacete, desses de moto, onde se via o brasão da DLD - a Divisão da Lei para Detentores. Eu tive um espasmo e engasguei com o café. Não posso explicar porque, mas eu tinha a certeza de que eles iam se dirigir a mim. Entretanto, passaram reto e, junto com a comissão, enfiaram-se na sala do senhor Olave, que foi trancada, não antes que a secretária nova recebesse a recomendação de despistar todos os telefonemas ou visitas e de cancelar todos os compromissos.*

*O Post ficou em polvorosa. O tipo de agitação com a qual estávamos acostumados, mas eu sentia nos meus ossos que tinha algo além daquilo.*

*Não sei porque me escolheram. Nunca tive nenhuma qualidade excepcional. Não fui um ator, um louco ou um fotógrafo particularmente ousado. Considero-me um homem de sorte às vezes, acho que isso é tudo. Estar no lugar certo e na hora certa é meu talento. Mas não se trata de algo forte e universal. A sorte é uma questão de perspectiva. O acontecimento deste dia no Post me pareceu por muito tempo a marca da minha desgraça, o início de um pesadelo. Não penso mais assim.*

*Chamaram-me. Não houve surpresa. Eu apenas atendi sem hesitação e entrei na sala, levemente inquieto, embora seguro de mim. Apresentaram-me os homens de terno, um a um. Eles me cumprimentaram cordialmente. Eram da DLD e estavam em uma empreitada complicada que*

*exigia um indivíduo que pudesse passar despercebido. Bem, eu tinha sorte. Podia fazer o que quer que fosse. Com medo, pedi informações.*

*Eles cuidavam das coisas, para mante-las sob controle.*

*Se tinha a ver com eles, tinha a ver com aqueles seres de Creta e eu, mais do que ninguém, era possuído por pânico cada vez que lembrava que tais seres existiam e que eu pisava o solo do mesmo planeta que eles. E de quem seria o planeta? Nosso ou deles, que alegavam ter chegado antes? Depois de quase sessenta anos, nos acostumamos com sua existência. Apesar disso, não era como jogar pó para debaixo do tapete.*

*Olave, o grande miserável! Tinha-me indicado para a mais insana de todas as missões, uma verdadeira pérola entre as piores idéias da Terra!*

*Aqueles homens ali eram representantes do Comitê, um órgão dentro da Divisão que tinha sido designado para fechar o cerco aos Detentores. Isso significava cadastrar todos. As conversas com Cnossos andavam tensas desde 1989, quando, aproveitando-se da simbologia da queda do Muro de Berlim, os Nove decidiram declarar Creta um território detentor. Os altos dirigentes da DLD temiam uma guerra, que não seria de forma alguma interessante para nós, humanos.*

*Quando sugeriram guerra, senti uma tontura horrível e pensei em Charmene. Eu estava prestes a pedi-la em casamento. Enquanto eles falavam, pensei em construir um abrigo nuclear, onde eu pudesse ficar com ela, a sós e a salvo. Concluí que não adiantaria. Ainda assim, não parei mais em pensar em Charmene e no maldito abrigo nuclear pelo resto do dia.*

*Eles precisavam de um mapeamento mais seguro, de um censo apurado sobre os detentores. O Comitê estava ali para isso.*

*Foi aí que começaram a falar sobre especificidades. Ali perto, no meu mundo no qual eu pretendia construir um lar em breve, havia monstros que rondavam e se preparavam para uma guerra invisível.*

*Tinham tomado o chateau de Cheneceaux, importante ponto turístico. Histórico e belo. Estavam lá havia anos, mas a DLD temia aproximar-se de forma direta, pois a fama que cercava o lugar era terrível e respeitosa. Outros detentores evitavam Cheneceaux. Era o “caminho da derrota”, eles diziam.*

*O plano era simples. Precisavam de alguém que fosse a Cheneceaux e trouxesse dados capazes de preencher uma ficha. Entregaram-me a tal planilha e eu a li com o coração em frangalhos.*

*Quantos seriam? Como eram eles? Que armas possuíam? Quais as condições físicas de Cheneceaux? Eles o tinham fortificado? Haviam escravizado os povoados próximos? Iriam eles se expandir, conquistar a cidade, guerrear em nossas ruas? Quem eram aqueles seres? O que eles queriam? Podíamos ter a esperança de que nos deixariam em paz?*

*Tentei rejeitar a missão. Apontei falhas na idéia. Não sabíamos do que eram capazes, me descobririam fácil e seria meu fim. Disse-lhes que eu estava noivo há quase um ano. Disse-lhes que eu tinha muito medo.*

*Propuseram, então, que eu primeiramente ouvisse o plano completo e só então emitisse meu juízo. Assenti, por pura polidez.*

*Eles conheciam os costumes dos detentores e seus trâmites diplomáticos. Enviariam uma carta falsa, escrita por um detentor cuja intenção era afiliar-se ao grupo residente em Cheneceaux. Explicaram que havia certos tipos de detentores particularmente poderosos e que um desses seria sempre bem vindo a qualquer uma dessas associações por seus talentos guerreiros excepcionais. Este detentor poderoso com intenções de associar-se a Cheneceaux seria eu. Uma vez dentro, permaneceria apenas tempo o bastante para angariar informações e voltaria rapidamente. Afirmaram que quinze operações desse tipo tinham sido feitas no planeta todo nas últimas semanas e todas elas haviam obtido êxito de uma forma ou de outra.*

*Eu receberia um curso desenvolvido pelos maiores especialistas do mundo com o intuito de aprender a agir como eles, e seria generosamente recompensado.*

*Falamos sobre o pagamento. Novamente pensei em Charmene. A verdade era que eu precisava de dinheiro. Mais do que nunca, para ser mais exato. Charmene sempre dizia que não ligava a essas coisas. Mas eu sentia-me pouco à altura de seus lindos olhos quando analisava minhas finanças. Casamentos são caros. Eu precisava de dinheiro.*

*Depois veio a enxurrada de palavras apologéticas e grandiloquentes, exaltando a necessidade de pequenos sacrifícios e riscos para bens maiores. Contaram-me sobre os avanços detentores na América, particularmente no Brasil, onde arraigavam-se cada vez mais no coração das cidades. Deram-me dados detalhados sobre o crescimento exponencial do poderio da frota marítima cretense, sob o controle de Cnossos. Falaram sobre grupos de detentores nômades que espalhavam terror pela Europa do Leste. Relataram movimentações estranhas e indefinidas no Egito e no Líbano. Montaram o quadro da forma mais panorâmica que puderam. Fizeram-me parecer uma peça essencial, uma espécie de herói.*

*Pedi-lhes tempo para pensar. Voltei ao assunto do meu casamento. Perguntei-lhes sobre os riscos. Homens incríveis aqueles. Esmagaram meus argumentos por completo, impiedosamente.*

*Derrotado, entreguei-me a eles e disse-lhes simplesmente “sim”. Tratava-se do meu passo decisivo na direção desta encruzilhada em que me encontro. Eu pensei que teria a honra de ser um filho dos deuses por um dia e aquilo me assustou como nunca. Mal sabia eu que estava prestes a ser um escravo, um escriba e um espadachim.*

*O paradoxo está em que se eu soubesse, não teria medo algum.*

#### IV.

*Uma coisa que me fascina nos detentores, é sua especialização, definida por seu nascimento. Talvez esteja entre as coisas mais importantes entre eles aprender o que cada Filiação é capaz de fazer exatamente, quais seus poderes, crenças e particularidades. A DLD tem sua tipologia particular dos detentores, que não difere muito das tipologias que eles fazem de si próprios.*

*Para começar, o nome “detentores” é usado quase que exclusivamente pelos humanos. Eles chamam a si próprios ora de Filhos dos Deuses, ora de Antigos. O nome “detentores” teria surgido do discurso de Snell perante a Assembléia Extraordinária da ONU em Hanover, na qual ele teria respondido a um ministro que perguntava o que exatamente era ele: “Nascemos muito antes de vocês. O que nos faz diferentes é que **detemos** algo que vocês perderam: uma parcela do divino”.*

*Essa parcela do divino seria a Energia. O nome pegou rapidamente depois disso.*

*Mas o caso das tipologias é realmente vital para a Éride. Por aqui eles contam histórias apavorantes (embora sempre adicionem s elas um certo sarcasmo) sobre guerreiros de grande habilidade e coragem que acabaram sofrendo derrotas e mortes execráveis em batalhas somente por descuidarem de conhecer seus inimigos e suas vantagens ou limitações.*

*No passado, as Filiações possuíam uma certa consciência de grupo. Atualmente, quase todas elas espalharam-se de forma tão irregular pelo mundo que os vínculos entre detentores da mesma Filiação simplesmente desapareceu na maioria dos casos. Mesmo assim, há sempre uma solidariedade mais acentuada entre dois detentores que nasceram do mesmo deus, coisa que é bem difícil não notar.*

*As linhas a seguir são uma espécie de adaptação livre baseada na obra do detentor romano do século II Mercino. A obra intitula-se: “Sobre Armas e Ofícios”. “Ofício” aqui, quer dizer exatamente “intervenções divinas”, que seriam as habilidades místicas dos detentores. “Sobre*

*Armas e Ofícios” é um daqueles livros indispensáveis para a formação do guerreiro na sociedade detentora, e seu objetivo é diferenciar as Filiações de forma que, ao combater com elas, saiba-se exatamente quais são seus pontos fortes e fracos.*

*A preocupação maior é com os “poderes” ou “intervenções divinas”. Trata-se de dons divinos, legados a cada Filiação por seu Deus correspondente. Alguns desses poderes são muito impressionantes. Cada Filiação tem direito a cinco desses poderes. Esse fenômeno numérico está relacionado com uma lenda antiga: os detentores dividem sua história em cinco Idades (Idade de Ouro, Idade de Prata, Idade de Bronze, Idade de Heróis e Idade de Ferro –a que vivemos hoje). No decorrer de cada uma dessas Idades as Filiações teriam aprendido um novo poder.*

*Mazer me ajudou com a tradução do velho tomo de Mercino.*

“Desde o início os círculos são três e continuarão sendo três até o fim, na Idade da Desgraça. Nenhum deles é fraco, pois os deuses foram seus preceptores, e assim como não há uma águia adulta que não voe, não há também Antigos fracos.

Os círculos têm sete Filiações dentro de cada um deles, que sabem fazer coisas diferentes, que têm perícias diferentes e que agem diferenciadamente. Assim como há funções distintas dentro de um exército e um usa o arco, o outro usa o pilum e o terceiro usa o cavalo, assim como no exército, a Raça Antiga tem desta mesma forma, funções distintas dentro dela mesma.”

- MERCINO. Sobre Armas e Ofícios.

*O círculo do Bem possui dentro de si as seguintes Filiações: os Filhos de Zeus, os Filhos de Atena, os Filhos de Ártemis, os Filhos de Apolo, os Filhos de Hermes, os Filhos de Bóreas, os Filhos de Ares.*

**Os Filhos de Zeus**, chamados também entre nós pelo nome de *Guerreiros Brancos*, são os líderes e estão entre os mais antigos. Nem sempre exercem esta função, mas possuem uma presença capaz de inspirar a liderança, se necessário. São guerreiros ferozes e preocupados com seus aliados. Estar ao lado deles é sempre uma honra. Os primeiros filhos de Zeus nasceram durante o reinado de Minos.

Seus poderes são baseados na liderança. Eles podem invocar águias e relâmpagos também. Seu símbolo é o touro branco de Creta.

**Os Filhos de Atena** são estrategistas, filósofos, inventores e sábios. Costuma-se dizer que enxergam o campo de batalha como um tabuleiro de xadrez. Uma de suas peculiaridades mais marcantes, a meu ver, está em sua habilidade com luta desarmada: eles são famosos por sua técnica de luta com os olhos vendados. Um espetáculo, com certeza! Possuem poderes ligados à percepção e à assimilação de habilidades.

Seu símbolo é a balança.

**Os Filhos de Ares** são também chamados de *Rugidores*, por sua capacidade de urrar como o próprio Deus da Guerra, ou ainda de *Bebedores de Sangue*. Diz-se deles que nasceram nas terras ao norte da Grécia e que devastaram os territórios antes dominados pelos *Guerreiros Brancos*. Conta-se muitas lendas sobre a fúria inesgotável que eles guardam dentro de si. Acabaram por instalar-se no Peloponeso. Foram eles os fundadores de Esparta. Sua habilidade de combate não é jamais superada por sua sede de sangue. Os *Rugidores* são muito ferozes. Apreciam armas grandes como machados e espadas longas. Calados e amantes da guerra, impõe respeito quase sempre

imediatamente. Por meio de seus poderes podem atingir níveis sobre-humanos de força física, ou derrubar multidões de inimigos com gritos de guerra. Seu símbolo é o leão ou a letra grega “lambda”.

**Os Filhos de Apolo** são conhecidos também como Pítios. Trata-se dos detentores mais peculiares do Círculo do Bem. Para começar são uma das únicas Filiações que se mantém unida. As reuniões da Assembléia do Sol continuam acontecendo de sete em sete anos, e seus assuntos continuam obscuros como sempre. Todo Filho de Apolo precisa ser aceito pela Assembléia logo depois de ingressar em um guénos, e seus emissários não perdem tempo.

Atualmente, os eminentes setores superiores da Assembléia do Sol estão em negociações com as autoridades humanas para tomarem posse das ruínas do templo de Apolo em Delfos. Por enquanto, nenhuma das duas partes se mostrou flexível. Seus poderes são baseados na luz, na adivinhação e nas artes. Seu símbolo é a lira de quatro cordas ou o cisne.

**Os Filhos de Ártemis** são comumente chamados entre nós de Caçadores. São ladinos, esguios e sacanas. Como os Filhos de Ares gostam de praticidade e simplicidade. É nas áreas isoladas e selvagens, de preferência florestas, selvas e savanas que eles se sentem em casa, praticando o que sabem fazer de melhor: a caça.

A caça para eles não é apenas um esporte ou questão de sobrevivência. É essencial, parte do que os faz existir. Trata-se também de um ritual sagrado, no qual o mais forte exerce seu direito de devorar o mais fraco.

Seus poderes são relativos à arte da caça. Podem camuflar-se, mover-se sem fazer um único ruído e arremessar armas com precisão sobre-humana. Podem também ser muito ágeis se quiserem, ou saltar distâncias prodigiosas. Seu símbolo é a corça ou a lança.

**Os Filhos de Hermes** dividem-se em dois tipos, basicamente: um, mais sério, dedicado ao comércio desde tempos imemoriais, e outro, ligado à face brincalhona do deus Hermes. Ambos os tipos são malandros misteriosos e colecionadores de segredos. Alguns podem ser insuportavelmente irritantes. Há muitos Filhos de Hermes infiltrados em grandes empresas humanas. Eles sempre têm um tino comercial apurado. Seus poderes estão relacionados à traquinagem, à pregação de peças e ao engodo. Fique longe deles, é meu conselho! Seu símbolo é, como não poderia deixar de ser, o caduceu.

**Os Filhos de Bóreas** são elementais do vento. Seu comportamento é impulsivo e eles têm uma energia contagiante. Como possuem o dom do vôo, muitos deles trabalham como mensageiros credenciados dos Nove Reis, em Cnossos. Rápidos como o diabo, e realmente carismáticos, parecem estar em toda a parte ao mesmo tempo! Seus poderes evocam o frio de Bóreas, o Vento Norte. Podem congelar você com um olhar. Seu símbolo é o floco de neve.

O Círculo do Mal conta com: os Filhos de Hades, de Perséfone, de Cronos, de Hera, de Poseidon, de Prometeu e de Hécate.

**Os Filhos de Hades** estão sempre acompanhados de uma horda de espíritos, que juntam no decorrer de sua vida. Uma horda possui doze espíritos. Desnecessário dizer que eles são no mínimo horripilantes. Deprimidos pela proximidade da morte, sombrios e cercados de fenômenos sobrenaturais, definitivamente não servem para um bom papo. Eu, particularmente não apreciaria conversar com seres que caminham as trilhas do próprio Inferno! Seus poderes envolvem coisas

horríveis que eles fazem com a ajuda de seus espíritos. Seu símbolo é um crânio estilizado horroroso e nada mais.

**Os Filhos de Perséfone** São muito estranhos. Mesmo para os padrões detentores. Logo depois de descobrirem sua verdadeira natureza, eles simplesmente param de crescer. O fenômeno é irreversível e traz inúmeras conseqüências. A mais comum delas é o adulto em corpo de criança. A mais extraordinária é, com certeza sua trágica morte, durante a qual o tempo cobra todos os anos passados de uma única vez, o que os reduz a pó. A existência dos Filhos de Perséfone é trágica, e eles preferem atenuá-la com um comportamento decididamente infantil. Seus poderes são notórios por sua incrível funcionalidade: podem, por exemplo, criar poderosos seres de pura imaginação. São ainda temidos por sua habilidade de roubar outros poderes detentores. Seu símbolo é a romã.

**Os Filhos de Cronos** Descendem dos antigos gauleses, raça muito saudosista quanto ao passado glorioso de Cronos, e marcadamente festiva. Na verdade, conjugam os extremos: o amor à Idade de Ouro, quando Cronos reinava, e o amor às festas, quaisquer que sejam elas. Adoram a bebida, a guerra e qualquer coisa que seja suficientemente piegas. Ninguém gosta de ver um Filho de Cronos enfurecido. E para isto basta lembra-los da derrota de seu pai na Idade de Prata. Seus poderes são relacionados à manipulação do tempo e do espaço. Eu acredito que estão entre os mais impressionantes dos poderes detentores. Seu símbolo é a foice.

**Os Filhos de Hera** são uma Filiação dividida: no início Hera criou apenas mulheres, as temíveis Amazonas. A Idade de Ferro, porém, levou a Deusa a medidas desesperadas. Nasceram assim os primeiros Cavaleiros, embora a maioria dos Filhos de Hera criados ainda sejam mulheres. Dizem que nada no mundo é capaz de fazer nascer sentimentos de real amizade entre um Filho e uma Filha de Hera. Ambas as facções, porém, acreditam nos mesmos preceitos legados por Hera, coisas como Honra, Beleza e Coragem. Eles são quase incapazes de mentir e jamais atacam pelas costas. Por meio de seus poderes são capazes de atravessar saraivadas de flechas sem um arranhão e de preparar terríveis venenos. São ainda os únicos detentores a quem se curvam os lendários unicórnios (não, ainda não vi nenhum, mas não me espantaria se visse).

**Os Filhos de Poseidon** são elementais da água grosseirões, ranzinzas, paranóicos e antiquados. Ainda assim, o respeito que todos os detentores lhes dedicam (até mesmo os de outros Círculos...) é imenso. Isto porque eles são fonte valiosa de informação e de sabedoria. Conhecidos como “lobos-do-mar”, possuem uma amorosa comunhão com o mar e com uma constelação que somente eles vêem: Uda-Zamora, a gigantesca tartaruga que detém toda a sabedoria do universo. Se quiser saber novidades, vá até eles. Mas esteja munido de uma boa dose de paciência. O maior número de detentores que renegam a Éride e seguem seus próprios caminhos está entre os Filhos de Poseidon. Seus poderes relacionam-se com as forças devastadoras da água. Seu símbolo é a concha, o cavalo marinho, ou o tridente.

**Os Filhos de Prometeu** são os elementais do fogo. Apreciam a cultura humana e a idéia de progresso. Pode-se dizer que os Filhos de Prometeu não param nunca: estão sempre à procura de novos conhecimentos, de novas descobertas, de mais ciência e de mais invenções. Aliás, foram muito prósperos quanto às invenções: hoje em dia os detentores não deixam de ter suas próprias tecnologias, suas próprias idéias sobre informática, sobre robótica e sobre genética. E tudo isso graças aos inquietos Filhos de Prometeu. Seus poderes relacionam-se à inventividade, à fagulha

criativa da mente humana, e também ao fogo transformador. Seu símbolo é a chama ou o pentagrama.

**Os Filhos de Hécate** sabem como impressionar. Possuem aparências sorumbáticas, sinistras, geralmente pálidas e de olhares frios. São os bruxos. Conhecem mistérios e línguas esquecidas, manipulam as fórmulas alquímicas esquecidas e evocam forças místicas de tradições cabalísticas com muita naturalidade, mal percebendo o quanto tornaram-se temidos no decorrer dos séculos. De acordo com a tradição, Kiastus, o inimigo mortal da Tríade, era um Filho de Hécate. Graças a esta eventualidade, os bruxos acabaram por ser estigmatizados. Verdade seja dita, eles não se esforçam nenhum pouco para se livrar da má-fama que lhes é atribuída. Seus poderes incluem feitiços sombrios. Seu símbolo é a serpente que devora a si própria.

O Círculo da Neutralidade abarca os Filhos de Tânatos, de Nêmesis, de Afrodite, de Pã, de Hipnos, de Éris e os Filhos da Sombra.

**Os Filhos de Tânatos** são os mais assustadores de todos os detentores, embora os Filhos de Éris possam certamente discordar. Para começar, eles são filhos da própria morte, o que lhes traz algumas regalias. Não são capazes de sentir emoção alguma. Seus rostos são sempre inertes e impassíveis. São difíceis de matar também. Além de regenerarem ferimentos, voltam à vida rapidamente quando mortos. Filhos de Tânatos não podem se dar o luxo de ter um animal de estimação ou de cultivar um canteiro de rosas: pequenos animais e plantas morrem quando expostos à sua aura por muito tempo. E quando eles caminham em alamedas arborizadas, as folhas das copas caem como se fosse o auge do outono. Seus poderes relacionam-se com a morte. Eles não têm um símbolo conhecido.

**Os Filhos de Nêmesis** são fanáticos religiosos que estiveram por trás da Inquisição e da maioria das cruzadas. Até os dias atuais mantêm algo destes movimentos: o fervor, a obstinação, a incrível força de vontade e aquele vestígio de loucura que se nota nos olhos. Reservaram-se o direito de seguir os passos de sua mãe. Consideram-se, assim, os juízes e os executores, os que punirão os criminosos e os indolentes. Ter um Filho de Nêmesis como inimigo é estar exposto a um implacável agente da Deusa, sedento por sangue. Seus poderes trazem a marca da punição e da vingança. O mais famosos deles é o dom de profanar lugares sagrados, o que faz deles perseguidores irrefreáveis. Seu símbolo é a cruz.

**Os Filhos de Afrodite** podem ser vistos como uma espécie de clube VIP de filósofos cínicos conquistadores de corações. Eles brincam com os sentimentos alheios como se tal atitude fosse um mero hobby e consideram a riqueza e o glamour pré-requisitos para detentores valorosos. Adoram contar vantagem e encontrar meios ilícitos, porém refinados, para enriquecimento. Seus poderes envolvem tipos de tortura mental muito sutis e perversos. Seu símbolo é o naipe de copas, ou a taça da libação.

**Os Filhos de Pã** são os elementais da terra. Receberam o apelido de “selvagens”. O Deus quis aproxima-los ao máximo da natureza em seu estado bruto. Atualmente preferem as áreas isoladas e repletas de verde e sentem-se incomodados com os avanços desvairados da ciência. Seus maiores inimigos, como não poderia deixar de ser, são os Filhos de prometeu. De acordo com as lendas os primeiros Filhos de Pã tinham patas de bode e se chamavam sátiros. Desta forma eles eram impossibilitados de caminhar entre os humanos e restringiam-se a uma vida nas florestas, guiada pelos instintos mais primais. A Idade de Ferro fez de alguns deles eremitas solitários, de

outros moradores de selvas ermas e de outros ainda, ecoterroristas maníacos que caminham nas cidades. Um dos detentores mais famosos que existe atualmente é o líder do géno “Floresta Branca”, da Macedônia. Seu nome? Robin Hood, é como o chamam... Seus poderes são relativos às forças irrefreáveis e harmoniosas da Terra, e seu símbolo é a flauta de Pã, ou os chifres de cervo.

**Os Filhos de Hipnos** brincam no limite da realidade e da ilusão. Amaldiçoados por seus próprios poderes, acabaram encarcerados em um mundo de faz-de-conta que nunca é exatamente igual de um Filho de Hipnos para outro. Eles vêem tudo o que os cerca à sua maneira muito peculiar. Inconstantes e perigosos, foram acusados durante a Idade Média, de trazerem azar às famílias de detentores. É muito difícil lidar com um Filho de Hipnos. Eles parecem sempre enigmáticos demais para serem compreendidos. Muitos deles enlouqueceram com o passar dos anos, esmagados sob o peso de suas próprias ilusões. Seus poderes mexem com os sonhos, com o sono e com as aparências das coisas que nunca foram. Seu símbolo é uma lua crescente de rosto bondoso.

**Os Filhos de Éris** são raros, letais, sádicos e diabólicos. Sua perversidade e sua ausência de escrúpulos são fatos consumados e debatidos à exaustão entre os detentores. Alguns estudiosos mais extremistas alegam que eles deveriam ser expulsos da Éride. Afinal, nenhuma das regras diplomáticas diz qualquer coisa para eles. Apesar das acusações de luta suja, os horrendos maníacos de Éris continuam a mostrar a cara nas batalhas. O mais horrível sobre eles talvez seja o fato de que sua forma natural é a de uma névoa, e somente a partir de um esforço consciente sua forma humana é mantida. Eles se aproveitam deste estado furtivo para insinuar-se nos campos inimigos e praticar seus maiores passa-tempos: a configuração da discórdia e a destruição de lares. Sem remorso. Sem piedade.

Seus poderes representam flagelos mortais como a fome, a dor e o esquecimento. Seu símbolo é o escorpião. Os mais saudosistas ainda empregam a maçã, em homenagem à deusa.

**Os Filhos da Sombra** causam muita divergência entre os filósofos desocupados detentores (que não são muitos, verdade seja dita). Isso porque eles alegam, desde tempos imemoriais, serem os Filhos legítimos de Nix. E assim eles se intitulam. “Filhos da Sombra” não deixa de ter um sentido pejorativo, já que se trata de um termo que visa discordar de uma descendência tão antiga e poderosa como Nix. Neste caso, quem os teria criado? Ninguém está bem certo. Chamam-na de Sombra, então. De qualquer forma, os Filhos de Sombra vêm-se em uma cruzada delicada que visa reunir o maior número de crentes no envolvimento de Nix na Éride. Formam, desde sempre, uma classe de conselheiros, e somente nos tempos mais recentes é que teriam adotado um Círculo pelo qual lutar. São conhecidos por sua simpatia e pela sua aversão à solidão. Costumam render amizades memoráveis. Seus poderes relacionam-se às sombras, com as quais eles conversam e compartilham confidências, mas também dizem respeito à Aracne, a primeira Filha da Sombra. Seu símbolo é a aranha ou um par de asas negras.

É bom ainda que sejam ao menos citados os Renegados: Filhos de Hefesto (ferreiros que produzem e comercializam com os três Círculos armas quase inquebráveis), Filhos de Hélios (os Sete Helíacos, cercados de lendas, detentores de uma Energia tão feroz que os queima por dentro), Filhos de Selene (sobre os quais não tenho dado algum, sinto muito...) e Filhos de Zéfiro (que, segundo me consta, seriam uma raça rara e repugnante de homens com asas de borboleta).

Se é possível que haja mais Filiações, desconhecidas, escondendo-se por aí? A Ode à Guerra discorda unanimemente acerca desta hipótese. Porém, o Mazer, que é mais velho e viu mais

*coisas que todos eles juntos, me garantiu que a questão da Filiações é mais estranha do que se apresenta, o que me leva a uma conclusão cabal: oráculos nunca respondem a coisa alguma. Pelo menos não em um idioma ainda vivo.*

V.

*Charmene. Eu gostaria que ela tivesse me visto em alguns momentos desde que vim parar aqui. Não que estivesse do meu lado de verdade, mas que pudesse me acompanhar e assistir ao que passei como uma presença etérea, incapaz de interferir. Ela teria me descoberto de verdade, um Paul Carrouges que nunca havia visto antes, um homem diferente. É como se eles tivessem me levado às últimas conseqüências. Como se me tivessem obrigado a ser mais eu do que jamais tinha sido, porque não fora necessário até então.*

*Mas Charmene está longe, embora eu a sinta por perto.*

*E tudo o que fiz, fiz pensando nela.*

*Foi pensando nela que passei cerca de seis meses em um treinamento intensivo de verdade, aprendendo o que os Detentores comem, **como** eles comem, quais são os assuntos pelos quais se interessam, como se comportam, seus trejeitos, manias, cada peculiaridade ínfima e excessivamente minuciosa. Dormia pouco. Precisei ganhar algum físico e acumulei três quilos. Quiseram me dar noções de defesa pessoal, mas eu me recusei terminantemente.*

*Charmene viajava com sua peça. Estava em Tóquio quando eu lhe liguei e disse algo do gênero: “querida, eu aceitei um trabalho diferente.” Ela me perguntou: “que tipo de trabalho?” E eu respondi, um tanto rápido demais: “Do tipo que eu imito um detentor pra me infiltrar entre eles e fazer um recenseamento para a DLD.” E aquela foi a última coisa que eu disse a Charmene, minha noiva, lá, na mesa do escritório, um segundo antes de ela bater o telefone na minha cara.*

*Não a culpo. Espero que esteja feliz e é tudo. No momento da minha morte, voou me lembrar dela com mais intensidade e talvez isso doa um pouco. Por enquanto, apenas me lamento ocasionalmente. Quando algum deles ouve uma dessas lamúrias em voz alta, me conforta como pode. Taefe sorri e me abraça. Rocks diz secamente: “morra”. Mazer balança a cabeça.*

*Encontrar com eles a primeira vez levou meu coração a querer saltar pela boca. Joel inaugurou minha atuação. Ele estava sozinho em Cheneceaux, acompanhado apenas de um jovem iniciante, um recruta em fase de treinamento, Plexter, que hoje se tornou um homem. Na época era um pivete impulsivo. Os outros viajavam pelo mundo para resolver questões diversas. Uma sorte dos diabos, eu concluí.*

*E era mesmo.*

*Joel Camplord havia dedicado todos os seus duzentos anos de idade ao aperfeiçoamento de suas habilidades guerreiras e de seu sarcasmo contundente. Não havia sobrado muito espaço para a cautela ou para o raciocínio lógico. Acho que o isolamento, o tradicionalismo e a prepotência da Ode à Guerra também colaboraram para o sucesso do plano neste primeiro instante. Fui acolhido sem reservas, e até com certo ar maravilhado.*

*Eu era Jasper, Filho de Bóreas da Idade de Heróis, título que fazia de mim um guerreiro poderoso e antigo. Eu tinha trezentos e dez anos, e vinha da Inglaterra, atraído pelas lendas sobre a Ode à Guerra. Queria estadia por alguns dias. Depois, decidiria se tentaria entrar para o génos, ou se atravessaria o Canal e voltaria para casa.*

*Na primeira noite em Cheneceaux, bebi uma ótima safra de vinho e procurei me inteirar sobre as atividades detentoras na França. Joel Camplord me disse tudo o que eu queria saber quando sóbrio. Depois de umas taças a mais, soltou toda uma outra infinidade de coisas que eu não podia sequer imaginar. Tantas loucuras de tal forma colossais e inacreditáveis, que não*

*encontrei saída, a não ser alegar um mal-estar causado pela bebida e me retirar, absolutamente aturdido.*

*Minha noite havia acabado e os problemas estavam à espreita.*

VI.

*Creiam-me: as interrupções serão menos necessárias no decorrer dos próximos capítulos. Por enquanto, são a única forma que encontrei de adicionar informações que julgo necessárias sem que o todo se transforme em uma leitura indeglutível.*

*Joel é um fã inveterado da Tríade de Cnossos. Naquela primeira noite não parava de falar sobre seu cargo burocrático recém-adquirido junto aos Nove Reis. Sei que todos estão fartos de ler a respeito deles nos jornais, mas eu realmente acho que as informações que se divulga nesse âmbito são, como quase todas as coisas que se escreve em um jornal, apenas um punhado de dados selecionados sem muita proximidade com o colorido dos fatos.*

*Como todos sabem, os Nove, ou a Tríade, são os detentores mais velhos de todos, e também os que mais acumularam sabedoria e poder. É de conhecimento geral ainda a identidade de um deles, Snail Kzanta – o Snell. Bom, eu certamente seria morto se discorresse com muitos detalhes sobre cada um dos outros oito, ou se contasse as lendas que cercam a eles e toda a ilha de Creta. Ao invés disso, vou apenas dizer que **eles** não exercem de fato o poder monárquico. São antes de mais nada, juízes, mediadores, vigias que cuidam para que certas regras sejam respeitadas no caminhar da Éride. Os detentores chamam-nos quase que exclusivamente de Tríade (por serem três membros de cada Círculo, em perfeita harmonia). Mas na realidade, há um consenso segundo o qual preferem referir-se a eles pelo nome do palácio que habitam – Cnossos.*

*A Tríade reergueu Cnossos com as próprias mãos, mas também auxiliados por um pequeno exército, fiel a eles desde épocas muito remotas. O Palácio é imensamente protegido e dentro deles, inúmeras classes de funcionários, burocratas e porta-vozes cuidam para que as relações entre Cnossos e a ONU mantenham-se relativamente estáveis.*

*Como estou de mãos atadas quanto a detalhes pertinentes sobre a Tríade (e eu sei bem o que todos querem ouvir!), vou me limitar a emitir meus próprios juízos sobre algumas questões políticas muito em voga nesse nosso fantástico mundo de 2015, e que possuem estreita relação com os Nove.*

*Prontos ou não, aí vou eu.*

## A QUESTÃO CRETA

*Talvez a frase mais expressiva dos dias atuais seja, graças aos detentores: “O mundo enlouqueceu”. As pessoas dizem isso trivialmente nas ruas e, em alguns casos, este chavão substitui o “Bom dia”, o “boa noite”, ou o “Santa Mãe do Céu!”*

*A frase surgiu naquele fatídico dia em que Snell declarou diante de todas as câmeras, logo depois a Queda do Muro: “Creta é nossa”.*

*Poucas pessoas vão esquecer da migração massiva dos cretenses para o continente, fugidos do controle detentor. É certo que, exceto casos isolados, não houve violência, e que nesta época as relações da Tríade com a ONU eram bem estáveis. Ainda assim, uma coisa era difícil de engolir: uma terra que antes era nossa, agora ela **deles**.*

*E aí vão alguns dados importantes: 80% de todos os seres humanos comuns que ainda vivem em Creta acreditam estarem mais seguros que os que fugiram para o Continente. O índice de analfabetismo de Creta caiu em cerca de 30% de 1989 até hoje. A porcentagem de doenças endêmicas também caiu em mais de 50%. E não houve nenhum assassinato entre a população*

*humana de Creta nos últimos dois anos. Em outras palavras: eles cuidam da ilha. Já até pensam em votar leis que assegurem programas de migração e de turismo! E meu conselho é: cancelem os embargos econômicos que ainda restam, antes que os acidentes aconteçam. Os Nove não são lá muito pacientes.*

### *A QUESTÃO DLD*

*A Divisão da Lei para Detentores, inicialmente russa, logo depois internacionalizada, ainda não se transformou em um brinquedo nas mãos de nenhuma nação específica. Quase todos os principais países do mundo mantêm bases da DLD por perto. Até países subdesenvolvidos como a Venezuela têm investido na implantação da corporação.*

*Pesquisas mostram que os países que não cederem espaço para a DLD ficarão de fora da Nova Ordem Mundial, que começa a se delinear agora, muito lentamente. A política da DLD tem funcionado. Deve manter-se assim, com uma exceção: a rigidez das leis humanas sobre os detentores. Essas leis devem ser afrouxadas por inúmeros motivos.*

*Para começar, os detentores têm suas próprias leis, muito antigas e respeitadíssimas, visto que são punidas pelos Deuses. Pode-se dizer que eles regulam a si próprios e isso é evidente quando lembramos que, embora eles tenham feito sua guerra paralelamente à sociedade humana há milhares de anos, somente agora, quando nós fizemos **nossas** guerras e acordos multilaterais, é que tivemos problemas com eles. Ainda assim, foi Hitler quem desrespeitou a casa da Raça Antiga! E o incidente com Atrina não teve vítimas fatais, é sempre bom lembrar. Se queremos conviver – ou pelo menos coexistir - em paz, temos que tomar conta da DLD. Ela já se mostrou suficientemente treinada, equipada e preparada e a inteligência por trás da organização já provou ser a melhor do mundo. Eles podem parar de medir forças com a Raça Antiga agora. Não é mais momento para exibição, e sim para soluções pacíficas.*

### *A QUESTÃO DELOS*

*Os detentores precisam ceder nas negociações. Se não o fizerem, sou obrigado a concordar com estudiosos apocalípticos como Albert Samus, que prenunciam conflitos sérios e perigosos.*

*O problema, como já ficou bem claro, não é que a Assembléia do Sol, dos Filhos de Apolo tenha de volta seu local sagrado, e sim na ameaça à soberania das nações humanas que isso representaria. Que os detentores tenham conquistado Creta já foi um mal quase irreparável, mas já contornado. Um domínio continental, porém, é uma coisa totalmente diferente. É natural que nós nos perguntemos: e depois? Eles vão se voltar para toda a Grécia? Envolver-se-ão nos conflitos políticos dos Bálcãs? E se descobrirmos nos detentores uma ânsia imperialista perversa? E se tomarem a Europa de assalto, justamente agora, que a União Européia parece ter encontrado seu caminho? Defendo que nós nos mantenhamos firmes em nossa resolução de não ceder, pelo menos por enquanto. Afinal, a vontade da Assembléia do Sol não encontra apoio na maior parte dos detentores do Círculo do Bem, as negociações ainda estão amigáveis e a Tríade se manteve até agora neutra na questão. Mesmo se a coisa ficar feia, devemos bater o pé. Mas devo admitir que se Cnossos falar a favor deles, será hora de rever a questão. Diplomáticamente.*

### *A QUESTÃO GÊNESIS*

*As poucas e inexpressivas pesquisas científicas que envolvem teorias multidimensionais não são ainda perigosas, mas em um futuro próximo podem se tornar um pesadelo do qual teríamos desesperada ânsia por despertar.*

*Para os detentores, a idéia de diferentes dimensões é banal e evidente pelo episódio do exílio dos deuses. Os Filhos de Apolo são os conhecedores por excelência da Gênesis – o refúgio das antigas divindades. A Assembléia do Sol desenvolveu a técnica de atravessar as barreiras místicas que separam os mundos. Eles viajam para a Gênesis com o objetivo principal de fazer alianças e aprender artes novas. Desse contato surgiram muitas descobertas a respeito da outra dimensão.*

*As primeiras peregrinações e mapeamentos da Gênesis mostraram um mundo anárquico e supersticioso, povoado por detentores, entre os quais apenas uma minoria apresenta a capacidade de desenvolver a Energia. Também é um mundo inóspito, onde o nomadismo impera e poucos Estados de fato se estabelecem por muito tempo.*

*A Gênesis está povoada de criaturas ferozes: nos domínios do Mal, imperam os centauros, nos domínios do Bem, vivem os Dragões. A Neutralidade tem problemas com as Quimeras. Não sei se tais seres existem realmente ou são apenas representações simbólicas de bestas diferentes das que conhecemos em nosso mundo. O fato é que os Detentores da Gênesis militarizaram-se grandemente e agarraram-se a um estilo de vida e a um modo de pensar inseguros, permeados pela constante ameaça da morte.*

*Os Filhos de Apolo tentaram trazer coisas oriundas da Gênesis e descobriram uma incompatibilidade de natureza tão aguda, que o que quer que se tire de lá e se coloque aqui, morre, retorna ao nada, ou é transportado por forças ainda incompreensíveis, de volta para de onde vieram.*

*Não se trata de um lugar agradável. Também não possui atrativos econômicos ou grandes recursos energéticos, ou nações fortes com as quais podemos aprender algo; os deuses são inalcançáveis. Acima de tudo, há riscos para quaisquer exploradores incautos, e risco em excesso até mesmo para os cautos. Não há nada, absolutamente nada, que justifique interesse algum de nossa parte, em explorar os limites que nos separam da Gênesis. Estou do lado dos radicais a serviço de Cnossos: a mínima cautela que se tem de tomar com respeito às pesquisas multidimensionais é a de esquece-las imediatamente.*

## VII.

*Não creio que minha trajetória em Cheneceaux possa ser relatada em um livro apenas. Por isso o objetivo aqui não é narrar tudo o que presenciei, nem uma parte mais significativa do que vivi, e nem mesmo, ao contrário das críticas à primeira edição, inocentar os detentores de seus crimes. Não há lições de moral aqui.*

*Este livro é escrito para um público que quer saber o que está acontecendo em mais de uma perspectiva. Não deve ser pensado como um relato propriamente dito, mas sim como uma boa história. Ela fala de um homem muito comum que adentrou o reino de guerras que se esgueiram cada vez menos silenciosas nas sombras da Terra.*

*A única pretensão de que tal homem se investe é a de uma humilde dedicatória a um amor perdido e seguramente inalcançável, visto que está em outro lugar, muito, muito distante.*