

The title 'AFTERLIFE' is rendered in a large, white, serif font with a drop shadow. A yellow halo is positioned above the letter 'A'. A red trident symbol is positioned to the right of the word. A horizontal red line with arrowheads at both ends passes through the middle of the letters. The background behind the text is a circular, glowing gradient of blue and green.

AFTERLIFE

A Vida Após a Morte

Fagner JB.

Fagner JB.

AFTERLIFE
A VIDA APÓS A MORTE

2ª Edição
2008

Afterlife: A Vida Após a Morte

2006, Fagner JB.

Editora Pandora

Coordenação Editorial

Fagner JB.

Editor

Fagner JB.

Revisão

Fagner JB.

Textos

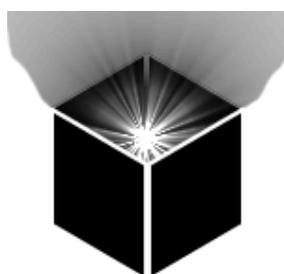
Maioria dos textos são do próprio jogo, com exceção da primeira parte do Capítulo I, parte do Prólogo, Etimologia e Aforismos.

Imagens

Todas as imagens são do próprio jogo.

Agradecimentos

Agradeço a Cher Kettrup pelo incentivo.



**EDITORA
PANDORA**

fagnerjb@gmail.com

AfterLife
1996
LucasArts Entertainment Company

Criação e Direção
Michael Stemmler

Programação
Justin Graham
Rey Castro
Aaron Giles

Arte Gráfica
Paul Mica
Brian Rich
Kevin Evans
Chris Hockabout
Patrick Sirk
Martin Yee

Animação
Graham Annable

Trilha Sonora, Áudio e Vozes
Peter McConnell
Creek Hart
Darragh O'Farrell
Khris Brown
Elliot Anders
Rebecca Arthur (Aria)
Richard Barnes (Jasper)

Distribuição no Brasil
Brasoft

Tradução
Cecília Vilhena
Susan Maria Howard



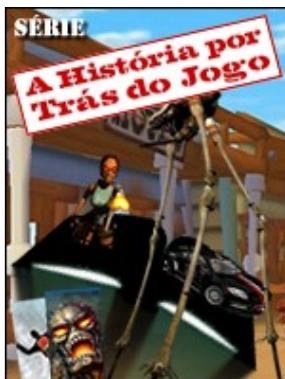
lucasarts.com

Fagner JB.

AFTERLIFE

A VIDA APÓS A MORTE

Baseado na obra de
Michael Stemmler



ESTE LIVRO É DEDICADO A,
PELO SEU ÍMPETO E ENGENHO,
MICHAEL STEMMLE,
PELA SUA INSPIRADORA OBRA,
HERMAN MELVILLE,
E AO “FIRMAMENTO EM PESSOA”,
GEORGE LUCAS.

ETIMOLOGIA

ALMA — princípio da vida no homem ou nos animais.

— *filosofia* conjunto formado por todas as atividades características da vida (pensamento, afetividade, sensibilidade etc.) compreendidas como manifestações de uma substância autônoma ou parcialmente autônoma em relação à materialidade do corpo.

— *filosofia* na modernidade especialmente a partir do ceticismo e kantismo, conjunto das atividades vitais, acessíveis especialmente através da introspecção, que não apresentam qualquer natureza substancial particular ou isolável da materialidade corporal, confundindo-se com a própria consciência pensante em sua dimensão psicológica orgânica ou neuronal.

— *religião* para os cristãos, parte imortal do homem, dotada de existência individual permanente, e que, após a morte do corpo, tem como destino a felicidade ou a danação eternas conforme os atos que praticou durante a existência terrestre; espírito.

DICIONÁRIO HOUAISS

SOUL — a parte espiritual do ser humano, vezes considerada imortal.

— natureza moral ou emocional de uma pessoa ou personalidade.

— energia ou integridade emocional ou intelectual.

— uma pessoa considerada como a incorporação de uma qualidade particular.

DICIONÁRIO OXFORD

| | |
|-----------|-------|
| Inglês | soul |
| Alemão | Seele |
| Finlandês | sielu |
| Esloveno | duša |
| Espanhol | alma |
| Francês | âme |
| Latim | anima |
| Italiano | anima |
| Grego | ψυχή |
| Sânscrito | atman |
| Tupi | anga |
| Hindi | आत्मा |

O termo alma, deriva do latim *Ānima*, refere-se ao princípio que dá movimento ao que é vivo, o que é animado ou o que faz mover.

Filosoficamente e religiosamente, é definida como a parte espiritual do Homem, que se julga continuar viva após a morte do corpo, podendo seu destino ser a beatitude celestial, uma temporada no purgatório ou o tormento eterno. Segundo este ponto de vista, a morte é considerada como a passagem da alma para a vida eterna no domínio espiritual. A grande maioria das religiões, cristãs e não cristãs, concorda em linhas gerais com essa definição. Já o hinduísmo e o budismo crêem na transmigração da alma, isto é, a reencarnação.

As conotações que o termo “alma” geralmente transmite à mente da maioria das pessoas provêm primariamente, não do uso dos escritores bíblicos, mas da antiga filosofia grega. Os antigos escritores gregos aplicavam *psy.khé* de vários modos, e não eram coerentes, suas filosofias pessoais e religiosas influenciando seu uso do termo. Segundo os léxicos grego-ingleses, fornecem definições tais como “o Eu consciente” ou “ser vivente” (humano ou animal).

O termo hebraico para alma é *né.fesh*. Num sentido literal, exprime a idéia de um “ser que respira” e cuja vida é sustentada pelo sangue.

Os termos das línguas originais (hebraico: *né.fesh*; grego: *psy.khé*), segundo usados nas Escrituras, mostram que a “alma” é a pessoa, o animal ou a vida que a pessoa ou o animal usufrui.

Na doutrina espiritualista, o ser humano é um espírito preso temporariamente num corpo material. Este estado temporário é denominado de alma.

Na Teosofia, a alma é associada ao 5º princípio do Homem, Manas, a Alma Humana ou Mente Divina. Manas é o elo entre o espírito (a díade Atman-Budhi) e a matéria (os princípios inferiores do Homem). Assim, a constituição sétupla do Homem, aceita na Teosofia, adapta-se facilmente a um sistema com três elementos: Espírito, alma e corpo. Sendo a alma o elo entre o Espírito e o corpo.

Os chineses, contudo, reconheceram dois aspectos num ser humano: o yang e o yin, a alma e o espírito.

Os egípcios e muitas tribos africanas também acreditavam em dois fatores, o ka e o ba; e não acreditavam geralmente que a alma fosse preexistente, apenas o espírito. Para eles, todo indivíduo favorecido tinha recebido ao nascer, ou pouco depois, um espírito protetor a que chamavam ka. Julgava-se que o ka era um gênio de espírito superior, que desejava guiar o mortal ligado a ele em caminhos melhores na vida temporal; porém, mais especialmente, ele desejava influenciar a sorte do sujeito humano na próxima vida.

Na Teoria Shmuelin, alma do homem é uma aquisição experiencial. À medida que uma criatura mortal escolhe “cumprir a vontade do Pai dos céus”, assim o espírito que reside no homem torna-se o pai de uma nova realidade na experiência humana. A mente mortal e material é a mãe dessa mesma realidade emergente. A substância dessa nova realidade não é nem material, nem espiritual — é morôncial, isto é, está entre essas duas realidades, ligando-as.

AFORISMOS

“Morrer é apenas não ser visto. Morrer é a curva da estrada.”

FERNANDO PESSOA, poeta português

“Tudo vale a pena se a alma não é pequena.”

IDEM, em Mar Português

“O amor é a asa veloz que Deus deu à alma para que ela voe até o céu.”

MICHELANGELO BUONARROTI, pintor italiano

“O homem fraco teme a morte, o desgraçado a chama; o valente a procura. Só o sensato a espera.”

BENJAMIN FRANKLIN, filósofo, político e cientista estadunidense

“Existem três tipos de pessoas: as que se preocupam até a morte, as que trabalham até morrer e as que se aborrecem até a morte.”

WINSTON CHURCHILL, político britânico

“Não acredito em vida após a morte, por isso não preciso passar toda minha vida temendo o inferno, ou temendo o céu mais ainda. Quaisquer que sejam as torturas do inferno penso que a chatice do céu seria ainda pior.”

ISAAC ASIMOV, escritor estadunidense

“Se a morte fosse um bem, os deuses não seriam imortais.”

SAFO DE LESBOS, poeta grego

“Existem mais coisas entre o céu e a terra do que sonha a nossa vã filosofia.”

WILLIAM SHAKESPEARE, poeta e autor teatral inglês

“A religião é o suspiro da criança acabrunhada, o coração de um mundo sem coração, assim como também o espírito de uma época sem espírito. Ela é o ópio do povo.”

KARL MARX, filósofo alemão

“O mundo da imaginação é o mundo da Eternidade. É o seio para o qual nos dirigimos após a morte do corpo vegetativo. Esse mundo é infinito e Eterno, enquanto o mundo da procriação é finito e temporal. Todas as coisas, em suas Formas Eternas, estão dentro do corpo divino do Salvador, a verdadeira voz da Eternidade, a Imagem Humana.”

WILLIAM BLAKE, poeta, pintor e gravador inglês

“Eu li a Bíblia de capa a capa. Chamar aquele livro de ‘a palavra de Deus’ é um insulto a Deus. Chamar aquele livro de um guia moral é uma afronta à decência e dignidade dos povos. Chamá-lo de guia para a vida é fazer uma piada de nossa existência. E pretender que ela seja a verdade absoluta é ridicularizar e subestimar o intelecto humano.”

FRIEDRICH NIETZSCHE, grande filósofo alemão

“Nas épocas de cultura tosca e primordial o homem acreditava no sonho, conhecer um segundo mundo real; eis a origem de toda metafísica. Sem o sonho, não teríamos achado motivo para uma divisão do mundo. Também a decomposição em corpo e alma se relaciona à antiqüíssima concepção do sonho, e igualmente a suposição de um simulacro corporal da alma, portanto a origem de toda crença nos espíritos e também, provavelmente, da crença nos deuses: ‘Os mortos continuam vivendo, porque aparecem em sonho aos vivos’: assim se raciocinava outrora, durante muitos milênios”.

IDEM

“A religião é um sistema de doutrinas e promessas que, por um lado, lhe explicam os enigmas deste mundo com perfeição invejável e que, por outro lado, lhe garantem que uma Providência cuidadosa velará por sua vida e o compensará, numa existência futura, de quaisquer frustrações que tenha experimentado aqui. O homem comum só pode imaginar essa Providência sob a figura de um pai ilimitadamente engrandecido. Apenas um ser desse tipo pode compreender as necessidades dos filhos dos homens, enternecer-se com suas preces e aplacar-se com os sinais de seu remorso. Tudo é tão patentemente infantil, tão estranho à realidade, que, para qualquer pessoa que manifeste uma atitude amistosa em relação à humanidade, é penoso pensar que a grande maioria dos mortais nunca será capaz de superar essa visão da vida. Mais humilhante ainda é descobrir como é vasto o número de pessoas de hoje que não podem deixar de perceber que essa religião é insustentável e, não obstante isso, tentam defendê-la, item por item, numa série de lamentáveis atos retrógrados.”

SIGMUND FREUD, médico e neurologista austríaco

“Não acredite em qualquer coisa simplesmente porque você escutou. Não acredite em qualquer coisa simplesmente porque foi dito e fofocado por muitos. Não acredite em qualquer coisa simplesmente porque foi encontrado escrito em seus livros religiosos. Não acredite em qualquer coisa meramente na autoridade de seus professores e anciãos. Não acredite em tradições porque elas foram passadas abaixo por gerações. Mas após observação e análise, quando você descobre que qualquer coisa concorda com a razão e é condutivo ao bem e benefício de um e todos, então aceite e viva para isso.”

SIDDARTHA GAUTAMA, Buda

“Para ter certeza que minha blasfêmia está minuciosamente clara, por meio desta declaro minha opinião que a noção de um deus é uma superstição básica, que não há evidência para a existência de nenhum deus(es), que diabos, demônios, anjos e santos são mitos, que não há vida após a morte, paraíso nem inferno, que o Papa é um dinossauro medieval perigoso e intolerante, e que o Espírito Santo é um personagem de história em quadrinhos digno de risadas e escárnio. Acuso o deus Cristão de assassinato ao permitir o Holocausto — sem mencionar a ‘limpeza étnica’ presentemente sendo feita pelos Cristãos no mundo — condeno e vilipêndio essa divindade mítica por encorajar o preconceito racial e comandar a degradação da mulher.”

JAMES RANDI, ilusionista canadense

“É agradável, de tempos em tempos, tentar imaginar o que teria sido a existência se Deus tivesse conseguido um orçamento e roteirista melhores”.

WOODY ALLEN, escritor, ator e diretor de cinema estadunidense

“Não que eu esteja com medo de morrer. Eu só não queria estar lá quando isso acontecesse.”

IDEM

“O homem que tem alma formosa tem sempre algo para dizer; o homem que diz coisas formosas não tem necessariamente uma alma formosa.”

CONFÚCIO, livro confucionista

“A alma é uma coisa que a espada não pode ferir, o fogo não pode destruir, que as águas não podem maltratar, que o vento de meio-dia não pode secar.”

MAHABARATA, livro hindu

“Quando a alegria se torna tristeza e o bem estar infortúnio, as almas pacientes extrairão prazer mesmo da dor.”

MÁXIMAS DOS JÁTACAS, livro budista

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Dedicatória | 6 |
| Etimologia | 7 |
| Aforismos | 9 |
| Prólogo | 12 |
| Capítulo I - A Vida após a Morte | 16 |
| Capítulo II - Os Portões | 18 |
| Capítulo III - Os Portos | 21 |
| Capítulo IV - A Energia das Rochas | 23 |
| Capítulo V - A Força de Trabalho | 24 |
| Capítulo VI - A Reencarnação | 28 |
| Capítulo VII - Os Barcos e Os Bares | 30 |
| Capítulo VIII - Reinos dentro de Reinos | 32 |
| Capítulo IX - As Recompensas para Almas Boas | 38 |
| Capítulo X - As Recompensas para Almas Satisfeitas | 42 |
| Capítulo XI - As Recompensas para Almas Caridosas | 44 |
| Capítulo XII - As Recompensas para Almas Moderadas | 46 |
| Capítulo XIII - As Recompensas para Almas Diligentes | 48 |
| Capítulo XIV - As Recompensas para Almas Castas | 52 |
| Capítulo XV - As Recompensas para Almas Pacíficas | 55 |
| Capítulo XVI - As Recompensas para Almas Humildes | 57 |
| Capítulo XVII - Os Castigos para Almas Más | 60 |
| Capítulo XVIII - Os Castigos para Almas Invejosas | 64 |
| Capítulo XIX - Os Castigos para Almas Avariantos | 67 |
| Capítulo XX - Os Castigos para Almas Gulosas | 70 |
| Capítulo XXI - Os Castigos para Almas Preguiçosas | 73 |
| Capítulo XXII - Os Castigos para Almas Luxuriosas | 76 |
| Capítulo XXIII - Os Castigos para Almas Iradas | 79 |
| Capítulo XXIV - Os Castigos para Almas Orgulhosas | 82 |
| Capítulo XXV - O Dispositivo de Aperfeiçoamento de Vista | 86 |
| Capítulo XXVI - O Embafone de Melhoria de Áudio | 87 |
| Capítulo XXVII - O Atomizador de Aroma Perfeito | 88 |
| Capítulo XXVIII - O Castelo do Gosto Gostoso | 89 |
| Capítulo XXIX - O Emissor do Conforto Perfeito | 90 |
| Capítulo XXX - A Máquina da Feiúra | 91 |
| Capítulo XXXI - O Dispositivo Cacofônico Caquético | 92 |
| Capítulo XXXII - A Fábrica do Flagelo Flatulento | 93 |
| Capítulo XXXIII - A Fonte de Mau Gosto | 94 |
| Capítulo XXXIV - O Núcleo de Degradação Tátil | 95 |
| Epílogo | 96 |
| Glossário | 97 |

PRÓLOGO

EM AFTERLIFE, o jogador assume o papel do Demiurgo, uma entidade que administra o Céu e o Inferno, dum planeta habitado por aliens, que por uma incrível coincidência têm uma formação social bem parecida com a nossa.

O marco para o ano zero foi começarem a acreditar na vida após a morte, quando tinham uma vida ainda primitiva e a população mundial era de aproximadamente de cinco mil aliens (que chamaremos de OBEMs: Organismos Biológicos Eticamente Maduros).

As Religiões

Nesse planeta, a pós-vida tem um sistema muito justo de recompensas e castigos. O destino de cada alma dependerá de sua crença e comportamento em vida. As seitas são:

AAAAísmo

Os AAAAístas acreditam em uma Vida no Além.

NAAAísmo

Os NAAAístas não acreditam na Vida no Além.

OCRAísmo

Os OCRAístas acreditam que todas as almas vão só para o Céu.

OPRAísmo

Os OPRAístas acreditam que todas as almas vão só para o Inferno.

HAHAísmo

Os HAAHÁístas acreditam que todas as almas vão para ambos, Céu e Inferno.

HOOHÓísmo

Os HOOHÓístas acreditam que todas as almas vão para o Céu ou Inferno.

SUSAísmo

Os SUSAístas acreditam em uma única Vida no Além.

SUMAísmo

Os SUMAístas acreditam em múltiplas Vidas no Além.

RALFismo

Os RALFistas acreditam na reencarnação.

ALFismo

Os ALFistas acreditam que não há reencarnação.

As Tecnologias

Quanto as revoluções tecnológicas, os OBEMs não mantêm um ritmo muito acelerado. Grandes descobertas demoraram a aparecer, certa de mil anos entre uma e outra. O Demiurgo pode acelerar o processo de inovação tecnologia, mas sempre sob altos custos, podendo assim, chegar à última inovação tecnológica rapidamente.

As tecnologias e seu ano de aparecimento natural:

Cerâmica (Ano 988) — Com a cerâmica, os OBEMs podem armazenar comida para os períodos de crise. Assim mais OBEMs podem viver na mesma região.

Irrigação (Ano 1977) — A irrigação aumenta a produtividade das fazendas, reduzindo a carestia de alimento permitido que as cidades cresçam. Basta regar as plantas regularmente, e elas crescem; quem diria?

Embarcações (Ano 2988) — As embarcações permitem que os OBEMs percorram pequenas distancias sobre a água. Talvez algum dia se descubra a resposta para aquela pergunta tão antiga: “Pai, o mundo é chato como você?”.

Filosofia (Ano 3961) — Os OBEMs agora gastam mais tempo lidando com questões complexas e muitas vezes polemicas, do que brigando e arranjando encrenca.

Navegação (Ano 4956) — Os OBEMs agora constroem barcos maiores e mais seguros capazes de aventuras em alto mar.

Industrialização (Ano 5953) — Fábricas colossais aumentam a oferta de trabalho nas cidades, atraindo cada vez mais OBEMs das áreas rurais para os centros urbanos.

Transporte Coletivo (Ano 6952) — Bip! Bip! “Acorda rapaz!”.
A velocidade e a eficiência dos transportes aumentam drasticamente, permitindo que os OBEMs tenham mais tempo livre para as férias e as novas explorações.

Medicina (Ano 7653) — A medicina evolui do folclore e das receitas caseiras para uma verdadeira ciência, aumentando tanto a expectativa quanto a qualidade de vida de todos os OBEMs, aaatchimm!

Aviação (Ano 8956) — Livres das duvidosas lesmas voadoras do passado, os OBEMs modernos agora podem usar grandes máquinas voadoras para viajar pelo mundo todo.

Tecnologia nuclear (Ano 9961) — Além de visores de relógios moderninhos, os materiais radioativos produzem incríveis fontes de energia que alimentam cidades inteiras e permitem que as embarcações permaneçam no mar quase indefinidamente.
Não esqueça de colocar os cilindros de controle no lugar!

Controle da gravidade (Ano 10968) — “Será que realmente flutua?”
Os OBEMs podem usar a Tecnologia de Controle da Gravidade para construir brinquedos voadores fantásticos, como também qualquer objeto flutuante ou voador que se possa imaginar, independente do tamanho ou do peso, até cidades flutuantes!

Controle do clima (Ano 11977) — Brrrr! O topo do Himalalto pode ser bem frio.
Não tema, pois com o Controle do Clima™, morar no pico de uma montanha pode ser tão agradável quanto morar numa praia.

Controle do tempo (Ano 12988) — Você gostaria de ir esquiara no Ártico, mas começa a tremer só de pensar nas temperaturas congelantes? Isso já é possível, graças ao Controle do Tempo!
Ao contrário do Controle do Clima, que permite apenas um controle limitado do ambiente, o Controle do Tempo dá a qualquer OBEM a capacidade de controlar integralmente o seu ambiente.
Rápido, antes que as calotas polares derretam!

Golfe Avançado (Ano 14001) — Os OBEMs acabaram de descobrir o ápice do desenvolvimento científico e social; uma descoberta tão influente que desafia qualquer descrição.
Senhoras e Senhores, os OBEMs descobriram o Golfe Avançado!

As Catástrofes

Na história dos OBEMs encontramos muitos pequenos conflitos, grandes guerras e desastres, digamos, naturais. Pois, a frequência de cometas que caem na Terra, é irrelevante comparado ao número de cometas e vítimas do planeta alienígena. Quando estas catástrofes acontecem, criam-se filas nos portões do além.



Inundações sem Fim!



Chuvas de Asteróides!



Pestes Intermináveis!



Conflitos Tribais!



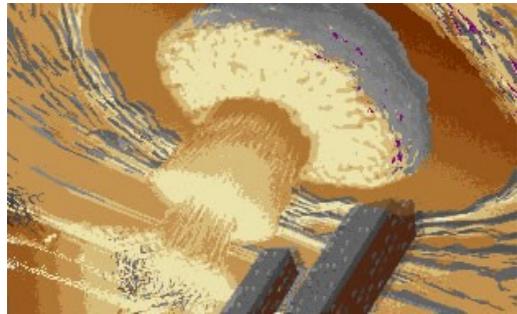
O Império Quer a Expansão!



O Pontífice Conclama as Cruzadas!



Deflagrada a Guerra!



Hecatombe nuclear!



Senado Aprova Declaração de Guerra!



Gravidade Vai para o Espaço!

PARTE I
A VIDA NO ALÉM

CAPÍTULO I

A VIDA APÓS A MORTE

QUANDO É chegada a hora de um OBEM, é hora de rever seus feitos e crenças quando vivo. Assim dependendo de suas virtudes ou pecados, ele irá pra zona de determinada recompensa ou castigo quando chegar ao Além. E são sete essas zonas. Os pecados (sempre mais conhecido) são: Inveja, Avareza, Gula, Preguiça, Luxuria, Ira e Orgulho. E as sete virtudes, que generalizando, são os opostos dos pecados: Satisfação, Caridade, Moderação, Diligencia, Castidade, Paz e Humildade.

A religião mais popular sempre foi o AAAAHOHORAFLSUSAismo, isso quer dizer que a maioria das almas, vão para o céu ou para o inferno, dependendo do que fez em vida, recebem sua recompensa ou castigo e reencarnam depois de umas centenas anos.

Como muitos já imaginavam, as almas chegam através de portões e depois de feito seu registro (com seus pecados, virtudes e tudo mais o que há para saber), elas caminham até a determinada zona. E lá são recompensadas ou castigadas, por certo tempo. Esse tempo é proporcional à intensidade das ações em vida. Claro que na prática não é tão simples. Há muitos eventos que influenciam a vida no além e eles não recaem sobre as almas recompensadas ou amaldiçoadas.

Acima de todo tumulto de almas e edificações, como já dito, está o Demiurgo, administrando tudo. Acima dele, só os Manda-Chuvas do Além com seus infundáveis poderes.

O trabalho do Demiurgo é proporcionar acomodações às almas, mantendo o equilíbrio e harmonia no Além. Para isso ele pode construir, ou destruir, o seu pedaço de Vida no Além e influenciar o planeta, quanto à religião, tecnologia e até qual será as pecados ou virtudes mais praticadas.

Para ajudar nessa difícil empreitada (e bota difícil nisso), o Demiurgo tem dois assistentes: Jasper Vermevil no Inferno e Aria Halobom no Céu, que apesar das desavenças entre os dois, cumprem muito bem seu papel, dando conselhos e informando o que está errado. E sempre há algo errado.

Já os Manda-Chuvas do Além, observam o trabalho dos Demiurgos e uma vez ou outra, mandam alguma desgraça ao Céu ou Inferno. Geram cataclismos ou incitam guerras no planeta dos OBEMs. Podem também presentear os bons Demiurgos com estruturas especiais, que ajudam na evolução do Céu e Inferno e vendem a eles, por um preço de veras caro, as mais cobiçadas estruturas do Além: as Suítes do Amor para o Céu e os Multiprocessadores para o Inferno, que podem acomodar milhões de almas num espaço bem pequeno.

No entanto o poder mais temido dos Manda-Chuvas do Além, é claro, o de destruir completamente com uma Vida no Além mal dirigida, com os doentes, demolidores e mortais Surfistas do Apocalipso! Quando as dívidas ultrapassam o entendimento lógico, não há mais esperanças, não restará sequer uma rocha. Os assistentes do Demiurgo vão procurar outro emprego e ele, desiludido e boquiaberto, fica na sarjeta.

E aqui, logo no primeiro capítulo, a história do fim, da destruição total do Além, relatada por alguém importante o bastante para não ser lembrado.



Os Quatro Surfistas do Apocalipso: "É Hora do Surfe! Toca Aqui, Cara!"

E quando eu abri a primeira lata de parafina ouvi, como se fosse um trovão, um dos quatro surfistas dizer: Ei, sai debaixo!

E olhei e vi: uma prancha branca, e, aquele que nela surfava, tinha um arco e recebeu uma coroa. Isso realmente inviabilizou o surfe, mas ele nem ligou, pois era um imbecil doente, que deixava os outros se sentindo mal só de olhar para ele.

E quando eu abri a segunda lata de parafina, ouvi o segundo surfista dizer: Sai da frente, imbecil!

E havia outra prancha, vermelha: e ele, que começou a surfar, recebeu o poder de acabar com a paz das ondas e de cortar as cristas com sua poderosa espada.

E quando eu abri a terceira lata de parafina, ouvi o terceiro surfista dizer: Você vai comer as batatas?

E olhei, e vi uma prancha negra; e quem surfava segurava uma balança em uma das mãos, e um x-tudo calabresa na outra.

E o terceiro surfista seguiu em frente, devorando toda a comida que encontrasse.

E quando eu abri a quarta lata de parafina, ouvi a voz do quarto surfista, dizendo: A morte é, assim cara, só uma parte da dança, né cara, assim, cósmica, tá ligado?

E olhei, e vi uma prancha quase sem cor: e o nome de quem surfava era Morte, e o Inferno e o Céu também iam junto. E ele cortava as ondas mais violentas, sem pensar nem sentir, porque era idiota demais para viver.

CAPÍTULO II

OS PORTÕES

Os Portões do Céu

95%



Dante, Madrepérola, Trono e Profecia.¹

Categoria Dante

Os portões mais baratos do Céu são também os mais charmosos. Resistindo bravamente à moderna tecnologia, as equipes de Anjos desses portões antiquados copiam *a mão*, meticulosamente, o registro de cada alma, antes de permitir que ela ingresse no Céu. Este toque artesanal sem dúvida acrescenta aquele charme ao processo, mas é terrivelmente ineficiente, fazendo com que somente 2 mil almas possam ser processadas por ano.

Categoria Madrepérola

A maioria dos Portões do Céu são da Categoria Madrepérola, capaz de processar 20 mil almas por ano. Como nos velhos tempos, cada alma ainda é atendida por seu assistente astral pessoal, mas os Anjos nesses Portões estão equipados com potentes computadores *laptop*, que agilizam o processo de levantamento de virtudes numa escala de dez.

Categoria Trono

Os Portões da Categoria Trono são meio esquisitos, mesmo para os padrões da Vida no Além. Quando as almas chegam a essas entradas estonteantes, hordas de Anjos saltitantes convencem todo mundo a tirar as meias e sapatos. Em seguida, as almas descalças são encorajadas a andar sobre os tapetes aveludados que cobrem o piso da sala de espera do Portão. Enquanto as almas andam, os Anjos disfarçadamente começam a separá-las em grupos, como cães pastores. Em alguns minutos, centenas de almas estão prontas para viver sua experiência Celestial, e o Portão se abre.

Obviamente, o processo não é tão simples. O “piso aveludado” do Portão é, na verdade, uma sofisticada rede de sensores neuro-empáticos, capaz de ler o direito e o avesso da vida de uma alma no tocar da planta de seus pés. Isso mesmo, o dispositivo “Lê o Pé”.

Vale dizer que os Portões da Categoria Trono, embora um pouco excêntricos, são extremamente eficientes. Podem processar 200 mil almas por ano, uma proeza de tirar o sapato... digo, o chapéu.

¹ As legendas sempre estão da esquerda pra direita. As imagens das estruturas no jogo contêm a indicação de proporção no canto superior direito.

Categoria Profecia

Os Portões da Categoria Profecia representam o que há de mais avançado em tecnologia de processamento de almas, atingindo o recorde de 2 milhões de almas por ano. Isso é possível graças a scanners manuais de DNA, conectados diretamente ao banco de dados central do Céu. Basta que o Anjo passe o scanner pela cabeça da alma recém-chegada para que, em questão de segundos, apareça uma tela com a ficha completa da alma, listando as virtudes praticadas e uma recomendação da recompensa adequada.

Os Portões do Inferno



Milton, Lúcifer, Hematita e Apocalipse.

Categoria Milton

Os Demônios são extremamente teimosos. Apesar dos recentes avanços tecnológicos permitirem o processamento de até 2 milhões de almas por ano em cada Portão do Inferno, muitos ainda preferem esses aconchegantes Portões da Categoria Milton. Quando as almas chegam neles, são imediatamente colocadas frente a um burocrata demoníaco, que anota, *a mão*, cada um dos pecados de cada uma delas, antes de chutá-las Portão abaixo. Este atendimento individualizado permite o sofrimento de cada alma desde o início, mas é terrivelmente ineficiente, pois os Portões da Categoria Milton só podem processar 2 mil almas por ano.

Categoria Lúcifer

Os Portões mais usados no Inferno são os da Categoria Lúcifer, que podem processar 20 mil almas por ano, sob pressão. Famosos pelas piedosas mensagens inscritas em seus arcos — “Abandonai as Esperanças, Vós que Aqui Entrais”; “Hoje é o Primeiro Dia do Resto da sua Vida (no Além)”; “Eu *amo* o Inferno”; etc. —, os Demônios desses Portões usam um enorme computador mainframe para fazer o levantamento simultâneo dos pecados de centenas de almas.

Categoria Hematita

Os Portões da Categoria Hematita são o resultado da primeira experiência de processamento “*hi-tech*” de almas do Inferno. Os Demônios que trabalham nessas desagradáveis entradas gabam-se de um “Processo de Varredura da Retina” ultra-secreto, que permite que usem os globos oculares da alma para julgar seu destino.

Infelizmente, o tal “Processo de Varredura da Retina” avançado é apenas um eufemismo demoníaco para “você segura a alma enquanto eu ponho meu tridente pontudo no olho do infeliz”. Mesmo assim, conseguem processar até 200 mil almas por ano nessas antecâmaras infernais, o que significa que *alguma* coisa está dando certo.

Categoria Apocalipse

Os Portões da Categoria Apocalipse são os mais arrojados portões à venda no Inferno. As almas que chegam são colocadas em uma esteira que as conduz através de uma série de scanners, bem parecidos com aqueles utilizados nos aeroportos. Uma vez escaneados seus pecados, como se fossem uma bagagem emocional, um Demônio ao final da linha de processamento lê os relatórios individuais e despacha as almas para a devida vida de sofrimento. Com as esteiras ajustadas na velocidade máxima, esses incríveis dispositivos podem processar até 2 milhões almas por ano.

As Estradas do Céu

Você já deve ter ouvido falar que as Estradas do Céu são feitas de ouro. Bobagem! O ouro, apesar de bastante maleável, ainda é um piso duro demais para as solas dos pés das Abençoadas almas do Céu. Na (ir)realidade, as Estradas do Céu nem são pavimentadas; são lindas estradas de *terra* feita do mais etéreo pó no cosmos. A terra é tão rica em nutrientes (quanto será isso?) que, a cada passo, a alma é massageada e enriquecida, por osmose, a um nível de cerca de 100% de eficiência, o que significa que os pés das almas jamais se cansam.

As Estradas do Inferno

Dizem que a Estrada para o Inferno é feita de boas intenções. Bem, eu não sei quem diz isso, mas certamente está enganado! Como você pode ver, a Estrada para o Inferno é feita com piche quente e grudento, misturado com cacos de vidro e lascas de osso, que machucam bem mais do que as “boas intenções”.

CAPÍTULO III

OS PORTOS

Os Rios do Céu

HÁ ALGUMAS coisas que você precisa saber sobre os rios que correm pelo Céu:

- Eles são Totalmente Impoluíveis. Os anjos vêm jogando o lixo do Céu nos rios há milênios, mas ele simplesmente desaparece.
- São Totalmente Potáveis. No seu caminho para a Recompensa Final, as almas muitas vezes param em suas margens para beber alguns litros de suas águas, que provocam visões.
- São Muito Largos não é possível atravessá-los a nado. Por isso as almas precisam de uma balsa para ir de uma margem para a outra.

Os Rios do Inferno

“Se por acaso você parar no Inferno, pelo amor de Deus, *não nade nos rios!* Além de gosmentos, fedidos, infectados, estagnados e infestados de todo tipo possível e imaginável de serpente, os rios do inferno têm a tendência de entrar em autocombustão sem mais nem menos.”

“O Inferno a 30 centavos por dia”
Editora Perdição



Rio do Inferno

Os Portos do Céu

Mesmo em seus pontos mais estreitos, os rios do Céu resistem a qualquer tentativa de construção de uma ponte, obrigando os que desejam cruzar suas águas ilusoriamente plácidas a procurar os serviços de balsas, chatas e escunas.

Os Portos da Categoria Pé-de-Palha são os mais charmosos dos Portos do Céu, mas transportam apenas 10 mil almas por ano. Mesmo assim, um Céu excepcionalmente bem administrado pode dar conta do movimento usando apenas esses humildes embarcadouros.

Os Portos da Categoria Pé-de-Plástico são mais pretensiosos que os Pé-de-Palha, mas ainda mantém aquele leve toque rústico encontrado na categoria inferior.

Os Portos da Categoria Pé-Virtual sacrificaram quase todo o charme discreto dos Portos menores, em favor da insípida e moderna eficiência. Usando os radicais avanços da

Holohalotecnologia, esses Portos são capazes de transportar até 125 mil almas por ano. Infelizmente a caldeirada de frutos do mar que servem tem o sabor de... digamos... água. Mas esse é o preço do progresso.

65%



Pé-de-Palha, Pé-de-Plástico e Pé-Virtual. Pé-Rapado, Pé-Cascudo e Pé-de-Cabra.

Os Portos do Inferno

Várias vezes se tentou construir pontes sobre os fedorentos e estagnados rios do Inferno. Todas acabaram em frustração, fracasso e palavras afins. Até que esse pequeno problema possa ser resolvido, os Demiurgos dependerão de balsas, chatas e escunas para que os Amaldiçoados possam atravessar os rios do Inferno.

A Categoria de Portos Pé-Rapado é a mais simples dos portos do Inferno, capaz de transportar meras 10 mil almas através dos flamejantes fiordes do Inferno. Embora poucas coisas no Inferno possam ser consideradas “charmosas”, sem dúvida há um inegável toque de nostalgia no modo como os barqueiros e fregueses desses portos pechinham o preço da passagem.

Os Portos da Categoria Pé-Cascudo são bem parecidos com os Pé-Rapado, mas sem o mesmo charme. Eliminando o ineficiente sistema de escambo como forma de pagamento, esses portos conseguiram elevar sua capacidade para 40 mil almas por ano.

Na verdade, os Portos Pé-de-Cabra são quase iguais aos Portos Pé-Cascudo... apenas um pouco maiores. Como se vê, a imaginação não é o ponto forte do Inferno.



Porto do Inferno, categoria Pé-de-Cabra

CAPÍTULO IV

A ENERGIA DAS ROCHAS

Sifão de Ad Infinitum

A VIDA no Além certamente perderia seus encantos sem aquele toque especial de Infinitum para manter as almas constantemente alegres ou tristes. Sem o Infinitum, membros decepidos não poderiam crescer novamente, a 403ª fatia de torta de maçã não seria tão gostosa como a primeira e as almas logo ficariam entediadas, mesmo com o mais doloroso ou o mais prazenteiro dos Destinos. Felizmente a própria estrutura da Vida no Além é construída sobre alicerces de Infinitum, totalmente capazes de abastecer os inúmeros paradoxos encontrados em uma típica Vida no Além.

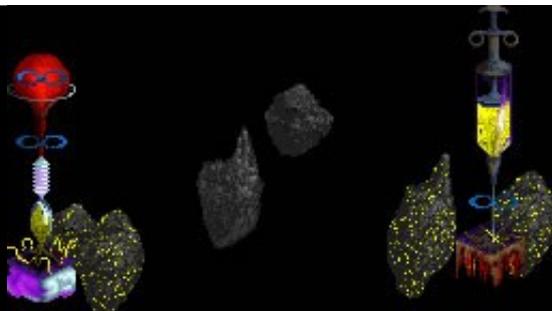
Ou pelo menos até certo ponto. Veja bem, o nível ambiente de Infinitum na maioria das Vidas no Além é alto o suficiente para suprir suas Recompensas e Castigos até, digamos, a metade. Para se ter uma Vida no Além cinco estrelas, é preciso encontrar mais Infinitum.

É aí que entram os Sifões de Ad Infinitum. Está vendo essas rochas, espalhadas aqui e ali pela sua Vida no Além? Bem, essas rochas pesam pacas, cara. Estão cheias de Infinitum, pronto para ser sugado por um Sifão de Ad Infinitum como este...

Uma Rocha Pesada Demais

Ninguém sabe quem criou estas rochas ou qual era, exatamente, sua intenção, mas será preciso alguém bem mais forte que um Demiurgo para tirá-las do caminho...

Sifão no Céu,
Rochas Virgens e
Sifão no Inferno.
Rochas exploradas com pontos amarelos.



88%

CAPÍTULO V

A FORÇA DE TRABALHO

As Universidades



72%

Faculdade das Nuvens, Universidade Estadual dos Serafins e ITA. Supletivo Capetês, Retiro de Devoção ao Inferno e Centro de Treinamento Tridente.

Faculdades das Nuvens

As faculdades das Nuvens são centros de treinamento extensivo para Anjos de baixo rendimento. Seu lema é “Basta ter a cabeça, Nós damos o halo”. E assim têm se mantido há séculos, treinando metodicamente mesmo as almas mais obtusas, até que consigam suas asas. Formam, no máximo, 100 Anjos por anos.

Universidades Estaduais dos Serafins

Os muros sóbrios e cobertos de hera dos campi das Universidades Estaduais dos Serafins ocultam uma frenética atividade intelectual. Dentro deles, as almas Abençoadas são rigorosamente treinadas por alguns dos mais respeitados Anjos do Céu, para que cheguem a obter seus halos. Algumas levam anos para se formar. Outras desistem, optando por uma eternidade de alegrias no Céu. Podem formar até 250 Anjos por ano.

Institutos Tecnológicos Angelicais

Os Institutos Tecnológicos Angelicais (ou “ITAs”) produzem os Anjos mais qualificados, mais rapidamente que qualquer outra instituição do Céu. Mas isso, entretanto, tem um custo. Os alunos dos ITAs geralmente levam uma vida bastante isolada, já que precisam enfiar milênios de sabedoria/trivialidades angelicais em suas pequenas cabecinhas. Este estilo de vida recluso muitas vezes faz com que os Anjos do ITA desenvolvam muito pouco suas habilidades sociais, falha essa que só é contornada quando se formam e entram no “Mundo Real”. Formam até 1000 anjos por ano.

Supletivo Capetês

Estes dormitórios de baixo rendimento e livres de pressão treinam as almas Amaldiçoadas para seus deveres como demônios de uma maneira tranqüila, informal. Para receber suas asas, os alunos só precisam participar de “Workshops para Capetas” durante seis meses e completar um teste de múltipla escolha, não muito mais difícil que o exame teórico para tirar a carteira de habilitação de motorista. Naturalmente, os formados pelo Supletivo Capetês são ridicularizados pelos outros Demônios do Inferno. Capaz de formar 100 demônios por ano.

Retiros de Devoção ao Inferno

Mais exigentes que os ridicularizados Supletivos Capetês, mas menos sádicos que os Centros de Treinamento Tridente, os Retiros de Devoção ao Inferno constituem a “injusta medida” dos Centros de Treinamento de Demônios do Inferno. Nestes retiros intensivos de três meses, os candidatos a Demônios são levados, em pequenos grupos, para a dura e caótica amplidão do além-Inferno e deixados por conta própria. As almas que sobrevivem ganham asas, chifres, um tridente e um emprego. As que não sobrevivem voltam para as profundezas do Inferno. Capazes de formar 250 demônios por ano.

Centros de Treinamento Tridente

Quando um Demiurgo precisar de *muitos* Demônios, os Centros de Treinamento Tridente poderão prepará-los rapidamente... Formam até 1000 demônios por ano, só não pergunte como. Todos no Inferno suspeitam que os Centros Tridente empreguem técnicas de lavagem cerebral primitivas e sádicas para vomitar hordas de Demônios realmente durões. Curiosamente, ninguém ousa apontar o dedo para isso, não importa quantas almas mutiladas (eufemisticamente denominadas “candidatos rejeitados”) apareçam se arrastando pelas estradas do Inferno. Talvez por isso os “dedos-duros” estejam desaparecendo deste reino...

As Utopias



84%

A Pirâmide de Cem Mil Centavos, Cidade de Cristal de Bahb, Vila Alfinete e O Castelo nas Nuvens.

A Pirâmide de 100.000 Centavos

Quando um Demiurgo precisa providenciar acomodações para anjos na última hora, a melhor opção, certamente, é uma Pirâmide de 100.000 Centavos. Feitas de grandes painéis pré-fabricados de lona, da marca Sonoleve e elevadas através de Pinos de Tendas Luz, essas instalações atendem satisfatoriamente às necessidades de acomodação de serviços do administrador divino iniciante.

Cidades de Cristal de Bahb

Ninguém sabe quem foi Bahb, mas milênios atrás foram encontrados os croquis dessas cidades angelicais singelas e econômicas, embaixo de um balde de maná. Os Anjos, criaturas curiosas e produtivas que são imediatamente construíram um protótipo a partir dos desenhos de Bahb. Ficaram tão entusiasmados com o resultado, que brilhava delicadamente a cada bater de asas dos anjos, que as Cidades de Cristal logo se tornaram um dos principais marcos do Céu.

Vila Alfinete

Quantos Anjos cabem na cabeça de um alfinete?
100 mil... E com todo o conforto, devo dizer.

O Castelo nas Nuvens

Se você tem muitos Centavos e uma enorme força de trabalho angelical, considere a aquisição da última palavra em Utopias: o Castelo nas Nuvens. Com capacidade para abrigar um milhão de Anjos em condições de tranqüilidade e paz inigualáveis, e espalhando Boas Vibrações num raio de quilômetros, estes castelos são o símbolo de status perfeito para o Demiurgo que não só seja emergente e colunável, como também queira deixar isto bem claro.

As Distopias



84%

TDC, Palácio dos Pesos Pesados, Esfera do Desespero e Cidade Globorror.

Torres dos Deslizes Catastróficos

Os Demônios, via de regra, têm aversão aos Amaldiçoados e tentam manter o mínimo contato inumanamente possível com eles. Por isso, todas as suas estruturas urbanas (que chamamos “Distopias”) contêm algum tipo de dispositivo antigravitacional... eles não querem que seus bairros residenciais nem sequer toquem a mesma lama em que chafurdam os Amaldiçoados. As mais primitivas destas Distopias são as Torres dos Deslizes Catastróficos. As TDCs representam a primeira tentativa do Inferno no sentido de isolar completamente os Demônios dos Amaldiçoados. Como você pode ver, eles só descobriram os princípios da antigravidade na fase final de construção. Quando a esfera zero-g foi erigida, a torre estranha e saliente que deveria abrigar milhares de Demônios foi instantaneamente abandonada.

Palácios dos Pesos Pendentes

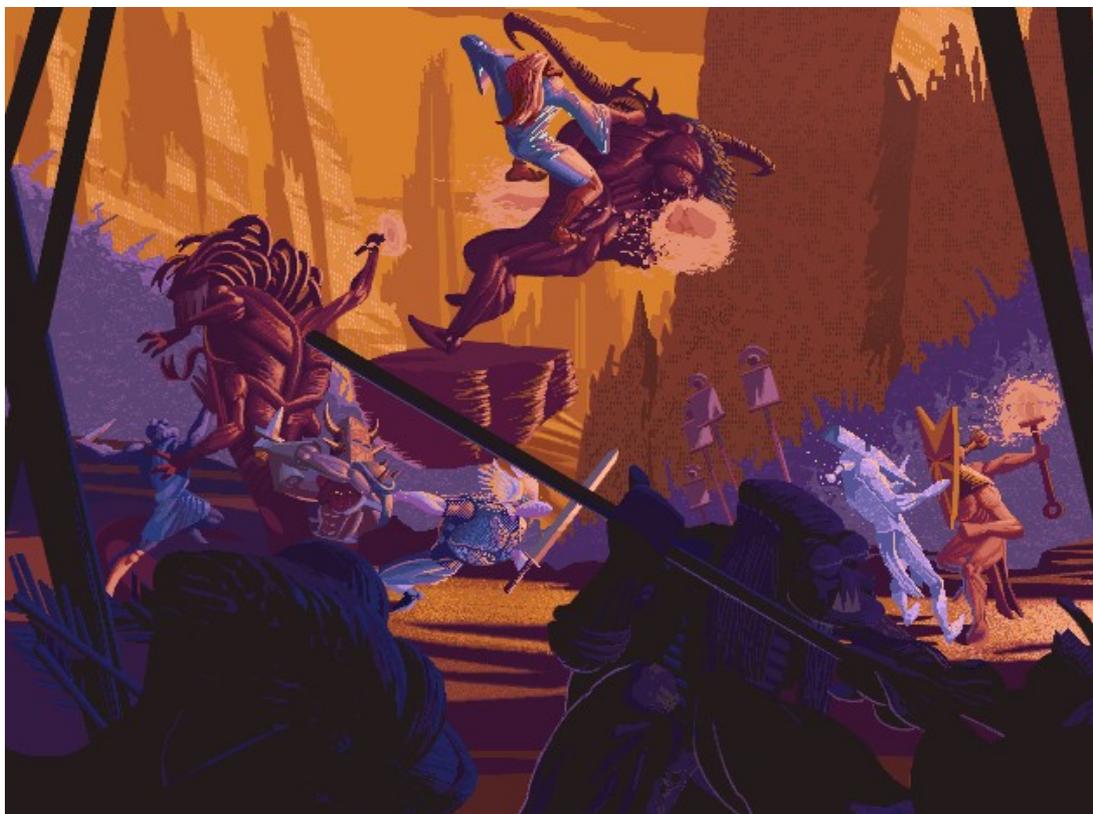
Quando os arrogantes Demônios conseguiram dominar o conceito da antigravidade, partiram para a construção de Distopias que os isolariam totalmente das odiosas almas dos Amaldiçoados. Um projeto bastante popular entre os Demônios da classe trabalhadora foi o dos Palácios dos Pesos Pendentes. Os Palácios ficaram ligeiramente defeituosos, necessitando de pesos estabilizadores que mantivessem as cidades flutuantes no lugar, mas todos concordaram que já era um grande progresso, considerando-se os abomináveis erros do passado.

Esferas do Desespero

As penúltimas Distopias são as Esferas do Desespero Quase Intocáveis. Essas cidades têm as acomodações mais “livres de contato” que qualquer outro tipo de Distopia e podem acolher mais Demônios do que você é capaz de mandar para aquele lugar (embora eu não recomende que você mande Demônios para lá, seja qual for a circunstância).

Cidades Globorror

As Cidades Globorror representam o auge da arquitetura demoníaca. Com um horrível globo ocular por cima, que contamina com Más Vibrações e maus-olhados tudo o que estiver à vista, a Distopia inteira flutua quilômetros acima do plano do Inferno, permitindo que centenas de milhares de Demônios vivam confortavelmente, isolados da multidão ensandecida lá de baixo.



O Crepúsculo dos Demiurgos: incidente causado pelo proletariado ocioso.

CAPÍTULO VI

A REENCARNAÇÃO

Portais do Carma

NINGUÉM SABE como as almas descobriram que passar pelas desconhecidas energias dos Portais do Carma conduzia à reencarnação. Talvez algum Demônio dedicado tenha jogado uma alma Amaldiçoada nas energias roxas de um portal, na esperança de inventar alguma nova forma de tortura. Talvez tenha sido algum Anjo curioso, tentando conceder uma dose a mais de felicidade a uma alma Abençoada. De qualquer modo, quando as almas começaram a perceber que a reencarnação *era* possível, tudo se precipitou. Desde então, Demônios e Anjos têm trabalhado duro para transportar as almas para essas passagens transdimensionais, com graus de êxito variáveis.

As Estações do Carma

Transportador de Almas

Antigamente, a reencarnação era bem complicada. As almas que queriam reencarnar e sair do Céu e do Inferno eram reunidas pelos Anjos e Demônios, arremessadas para os Portais do Carma e lançadas no redemoinho de ligações das energias transdimensionais. À medida que a eternidade avançava, as deficiências desse sistema foram se tornando dolorosamente evidentes. Céus e Infernos de dimensões maiores exigiam legiões de Anjos e Demônios para atender à demanda de reencarnações. Pior ainda, as energias voláteis dos Portais do Carma eventualmente engoliam os Anjos e Demônios junto com as almas, resultando em todo tipo de problema burocrático. Por fim, um grupo de Anjos e Demônios supremamente saturados se reuniu e bolou um sistema de transporte coletivo modular e eficaz, capaz de transportar um grande número de almas para os Portais do Carma sem colocar Anjos ou Demônios em risco. Os primeiros veículos a trafegar por estas “Trilhas do Carma” foram chamados “Transportadores de almas” e foram saudados pelos Manda-Chuvas do Além como um “milagre da tecnologia moderna”.

Ônibus Mágico

Os “Transportadores de almas” podem ter sido um “milagre da moderna tecnologia” quando foram lançados, mas são bem ultrapassados em relação aos atuais padrões de transportes para a reencarnação. Os Ônibus Mágicos, bastante populares nos últimos milênios, atingem o dobro da velocidade e têm capacidade cinco vezes maior que a de um típico bonde transportador de almas. E com aquele distinto estilo “dois andares”, são bem mais agradáveis à vista do que os obsoletos bondes do passado.

Omnitrem

A última palavra em transportes para a reencarnação é representada pelos “Omnitrens”, trens-bala capazes de desenvolver velocidades quase infinitas, conduzindo milhares de almas. Sem dúvida seu apito é um pouco desagradável, mas todo progresso tem o seu preço, não é mesmo?

Na próxima página um esquema das estações do Carma do Céu e do Inferno em pleno funcionamento.

No primeiro plano, o Céu:
Transportador de Almas,
Ônibus Mágico,
Omnitrem e o
Portal do Carma do Céu.



No centro, onde ficam as estações, os trilhos e os Portais. Esta área é compartilhada entre o Céu e o Inferno.



E as estações do Inferno e seu Portal do Carma.



CAPÍTULO VII

OS BANCOS E OS BARES

Os Bancos

QUANDO OS primeiros Demiurgos da Criação começaram a reclamar que era impossível desenvolver o Céu e o Inferno sem ficarem endividados, os Manda-Chuvas do Além passaram a dar-lhes acesso a várias instituições de crédito.

No Céu, todos os empréstimos podem ser pagos ao longo de 100 anos, com taxas de juros bem razoáveis. Como no Céu todos são bem intencionados, são aceitos RDBs (Reconheço Dívida com Banco) em lugar do valor das prestações, mas os Demiurgos inexperientes correm o risco de ficar extremamente endividados se levantarem muitos empréstimos.

No Inferno, não são cobrados juros e devem ser pagos em 100 anos. Porém, se um Demiurgo não pagar um empréstimo no Inferno, a instituição financeira tem permissão de confiscar um número predeterminado de almas nos Portões do Demiurgo, interditando seus rendimentos durante anos.

Os Bancos do Porquinho Alado e os Bancos Estaduais Infernais concedem empréstimos de um milhão de centavos. Já as filiais da Capitalização Confiança Eterna e da Perdição e Danação Associados estão autorizados a conceder empréstimos de dez milhões de centavos a Demiurgos necessitados.

Banco do Porquinho Alado e
Capitalização Confiança Eterna.
Banco Estadual Infernal e
Perdição e Danação Associados.



Os Bares

Poucas coisas podem impedir que uma alma Perdida parta para outra Vida no Além. Uma dessas coisas é uma boa bebida (não necessariamente alcoólica, mas boa, sem dúvida). Os Bares do Limbo aproveitam esta pequena fraqueza atraindo as almas quase Perdidas para seu ambiente aconchegante, descontraído, onde elas se divertem, são alimentadas, ou seja, são distraídas durante meses. A alma acaba por sair do bar em algum momento. Com sorte, o Demiurgo já terá providenciado o que ela estava procurando.

Pequeno Bar do Limbo

Os Pequenos Bares do Limbo são perfeitos para os Demiurgos inexperientes que ainda não pegaram o espírito — no sentido figurado, é claro — do que deve ser feito para impedir que uma alma se perca. Eles entretêm até 750 almas quase perdidas por ano, com estoque para atender cerca de 30 mil almas no total.

Bar e Aperitivos do Limbo

O Bar e Aperitivos do Limbo representa um sólido investimento para os Demiurgos preocupados com a devastação que catástrofes imprevistas possam provocar sobre suas frágeis Vidas

no Além. Eles podem entreter 15 mil almas por ano, com estoque para atender cerca de 600 mil clientes total.

O Limbo Inn

“Lamento da alma Perdida”

(em homenagem a um dos pontos mais agradáveis da Vida no Além)

Não é fácil pra gente
encontrar nosso destino,
De alegria ou tortura,
Se o Demiurgo indolente
esbanjou em desatino
E não fez nossa estrutura

Para onde ir, a esta altura?

Que tal ser acolhido,
Num cantinho protegido,
com bebida e companhia,
Até que outro consiga
Nos livrar desta agonia?
É triste ser alma Perdida
sem Destino nesta vida,
Vagando na Vida no Além,
É bem melhor esperar
Aqui, neste lugar,
onde os Anjos te tratam bem.

Umm, nada mal.

O Limbo Inn tem estoque suficiente para entreter temporariamente até 14 milhões de almas quase Perdidas, com instalações para acomodar 300 mil por ano.

Pequeno Bar do Limbo,
Bar e Aperitivos do Limbo e
Limbo Inn.

100%

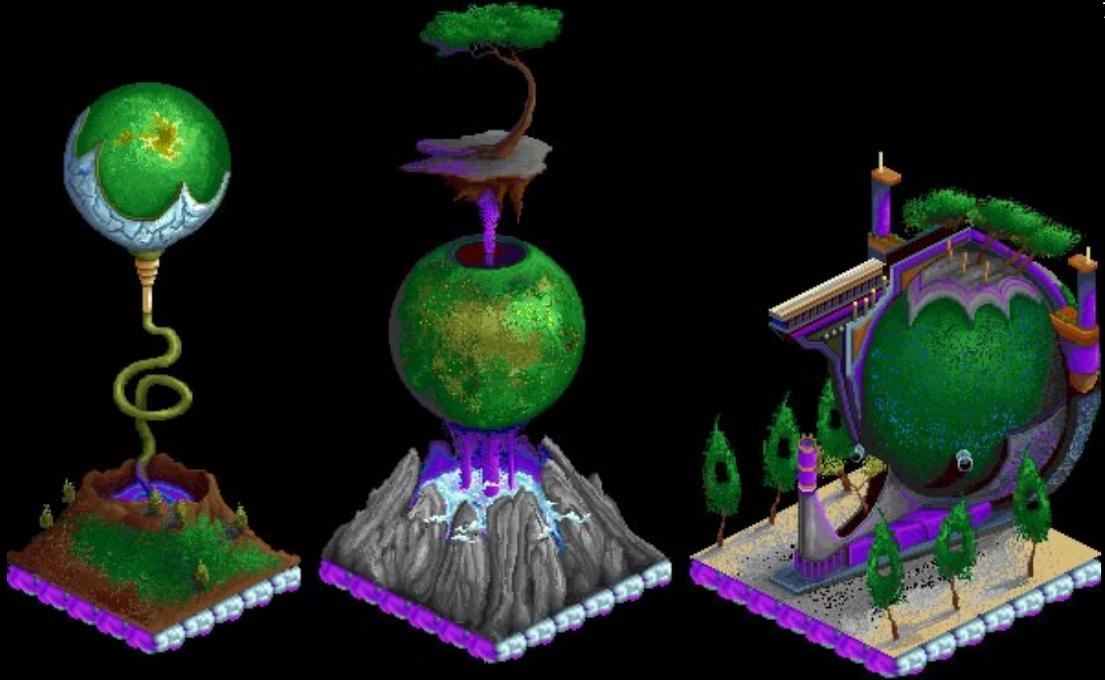


CAPÍTULO VIII

REINOS DENTRO DE REINOS

As Suítes do Amor

75%



Bom Tom, Canarinho e Lennon.

Categoria Bom Tom

Há muito tempo atrás, em uma Vida no Além muito distante, havia um Céu de beleza e eficiência inigualáveis. Toda a criação cantava suas maravilhas, pois era o que de mais lindo havia em todo o plano astral. Certo dia, aproximadamente às 7:23 da manhã, uma reação provocada pela poesia e felicidade daquele Céu fez com que todo o reino ascendesse a um plano de existência totalmente novo, deixando para trás apenas um globo brilhante e relativamente pequeno como prova de sua passagem.

Os Manda-Chuvas do Além ficaram maravilhados com o globo. Embora aparentasse ser apenas um resíduo astral, um exame mais atento revelou que o globo era um céu em pleno funcionamento e inacreditavelmente compacto.

“Mas é demais”, pensaram os MCA. Com o passar do tempo, outros Céus ascenderam, e os Manda-Chuvas do Além começaram a recolher esses globos remanescentes (agora chamados de

Suítes do Amor” por algum motivo insondável), e a vendê-los a Demiurgos afluentes. São o mais cobiçado símbolo de status da Vida no Além; não precisam de manutenção, são belíssimos e podem processar cargas enormes de almas simultaneamente. Vale a pena, não?

As Suítes do Amor mais apreciadas são as da Categoria Bom Tom. Podem abrigar 250 milhões de almas por vez, pois foram formadas por Céus que ascenderam prematuramente (e todos sabemos o quanto isso pode ser constrangedor). Embora sejam a “prima pobre” das Suítes do Amor, são, sem dúvida, deslumbrantes.

Categoria Canarinho

Antes deste Omniverso começar a existir, havia outro. É verdade.

O Omniverso anterior era bem parecido com o que conhecemos. Havia planetas, estrelas, galáxias, seres pandimensionais chamados Mané e até jogos de futebol (embora ninguém nem considerasse *a hipótese* de usar o cartão vermelho). Como no nosso, os seres conscientes deste Omniverso tinham almas, e essas almas partiam para suas respectivas Vidas no Além ao chegar sua hora.

Certo dia, aproximadamente às 7:23 da manhã, este Omniverso morreu. Ninguém sabe muito bem porquê, mas muitos dos que estavam presentes culpam o “Zezinho, aquele moleque levado”. Seja como for, os Céus deste Omniverso anterior transbordaram instantaneamente sob o peso de tanta alegria coletiva, e silenciosamente se desligaram da realidade, deixando para trás apenas uma pilha de globos verdes fluorescentes como vestígio de sua passagem.

Os Manda-Chuvas do Além examinaram os globos e descobriram que, apesar de seu tamanho bastante reduzido, ainda eram Céus totalmente operantes. “Legal...”, entoaram solenemente, e colocaram os globos na última prateleira de um armário. Depois de algumas dúzias de biritas, começaram a trabalhar na criação de um novo Omniverso... o nosso.

Milênios depois, um dos MCA achou os globos ao dar uma geral no armário, e resolveu começar a vendê-los para Demiurgos abastados. Depois de batizados com um nome charmoso (embora meio sem sentido), os globos passaram a vender mais que pão de queijo com café.

O modelo preferido por muitos Demiurgos é a Suíte Canarinho, que pode processar até 500 milhões de almas.



Suítes do Amor

Categoria Lennon

A imaginação é uma força bastante poderosa no plano astral. De vez em quando, um Céu simplesmente se “Imagina” sem existência, deixando atrás de si apenas um globo verde e brilhante, relativamente pequeno.

Esses globos (denominados “Suítes do Amor” por motivos que nenhum ser de posse de suas faculdades mentais foi capaz de entender) são colecionados pelos Manda-Chuvas do Além e vendidos a Demiurgos poderosos. Eles valem uns bons centavos no mercado, pois embora *pareçam* ser meros objetos artísticos, são, na verdade, “Céus dentro do Céu” totalmente operantes, capazes de processar mais almas do que o humanamente possível e imaginável.

As maiores Suítes do Amor são as da Categoria Lennon. Essas fantásticas maravilhas podem acomodar a bagatela de um bilhão de almas.

Os Multiprocessadores



Vale-Tudo, Xenoparanóide e Pastormento.

Categoria Vale-Tudo

Como você pode imaginar, no Inferno sempre aparecem vários seres criticantes, intolerantes, cheios de razão. E como o Inferno *não* discrimina em função da raça, religião, gênero, preferência sexual, cor dos olhos ou se você acha que o Daniel é melhor que o Marcelinho, as diferenças de opinião tendem a provocar muitos atritos, principalmente quando a população começa a aumentar muito.

Às vezes, as almas nefastas e intolerantes de um Inferno particularmente mal administrado livram-se dos seus grilhões e começam a agredir uns aos outros indiscriminadamente numa carnificina generalizada, caótica e apocalíptica envolvendo centenas de milhões de almas más e malditas. Nesses casos, se o Demiurgo do Inferno não restaurar a ordem rapidamente, o peso de tanto mal concentrado em um verdadeiro campo de batalha provocará uma implosão do reino, deixando apenas um cone relativamente pequeno (chamado “Multiprocessador”) como vestígio. Os Multiprocessadores vendem muito bem entre os Demiurgos bem sucedidos. Apesar do seu tamanho

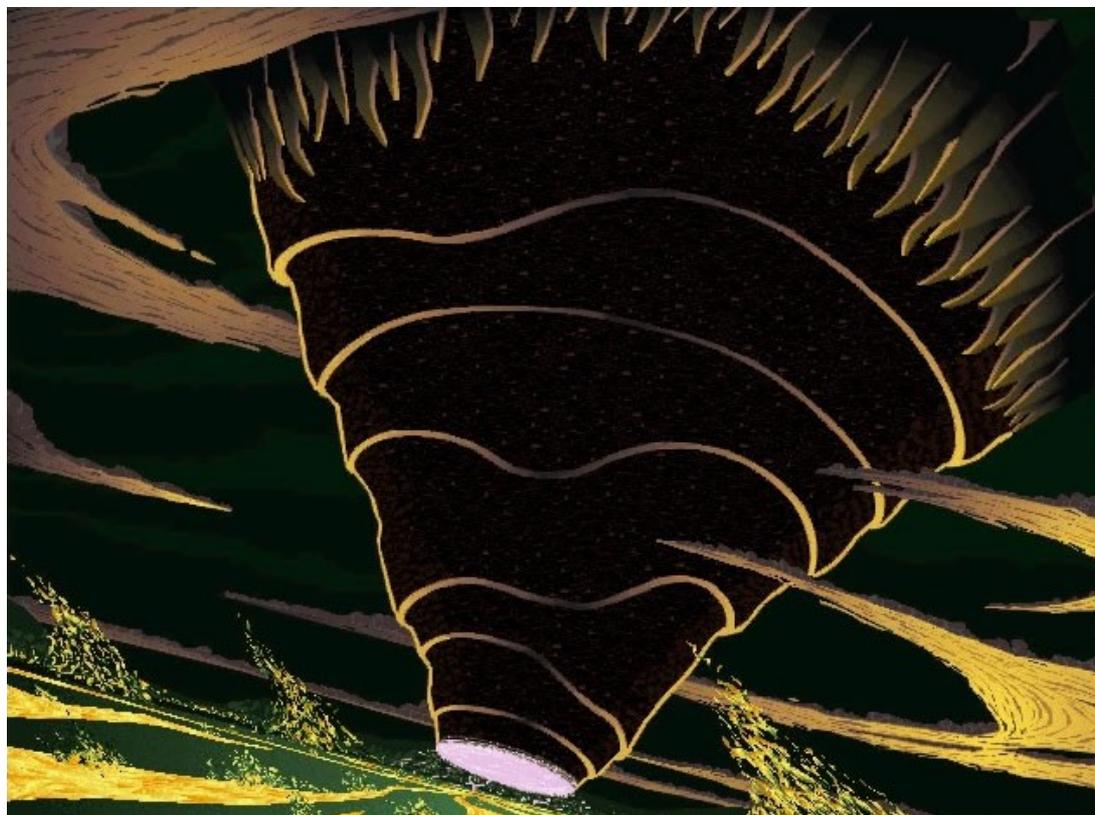
pequeno, são verdadeiros “Infernos dentro de um Inferno”, totalmente operantes, capazes de processar milhões e milhões de almas Amaldiçoadas por vez.

Os Multiprocessadores da Categoria Vale-Tudo são ironicamente chamados de “Miniprocessadores” porque só conseguem acolher 250 milhões de almas por vez. Mesmo assim, isso representa 20 vezes a capacidade da maior estrutura de Destino, não sendo, portanto, algo a se desprezar.

Categoria Xenoparanóide

Às vezes, Infernos inchados e superlotados são tomados por uma inexplicável e catastrófica onda de xenofobia. Contaminados pela retórica do bode expiatório de Demônios demagogos, esses Infernos começam a construir imensos muros circulares em torno de si, numa ridícula tentativa de deter os “estrangeiros” indesejáveis. À medida que cada novo muro se mostra tão ineficiente quanto o anterior, os Demônios pressionam as almas Amaldiçoadas a construir paredes ainda mais grossas. Inevitavelmente, o panorama desses Infernos fica completamente dominado por cercas, muros e outros obstáculos. Os Amaldiçoados, que antes vagavam livremente em seu plano particular do Inferno, tornam-se prisioneiros de sua própria paranóia, espremidos como sardinhas malignas por trás de seus ridículos e inúteis muros. Num dado momento, a densidade de todas essas almas malévolas e apavoradas concentradas em uma área tão pequena torna-se tão intensa que a estrutura astral não suporta, e os Infernos desabam sobre eles mesmos, como buracos negros, tragando os Amaldiçoados para um novo e desconhecido plano de sofrimento. O que restou desses Infernos são imensos cones multidimensionais, que os Manda-Chuvas do Além denominaram “Multiprocessadores”, porque acharam que soava bem. Os Multiprocessadores têm-se mostrado muito populares entre os Demiurgos de alto nível. Como restos tremendamente compactos de Infernos integralmente desenvolvidos e operantes, podem processar até 1 bilhão de almas por vez.

Os Multiprocessadores da Categoria Xenoparanóide, unanimemente considerados como “clássicos”, podem conter até 500 milhões de almas.



Multiprocessadores

Categoria Pastormento

Em raras ocasiões, um líder misterioso e carismático aparece no Inferno e começa a fazer pregações para os Amaldiçoados, dizendo que ele (e apenas ele) sabe como sair do Inferno. Sua mensagem consola, quase hipnotiza, e os Amaldiçoados inevitavelmente caem na conversa. Logo, centenas de milhões de almas Amaldiçoadas começam a segui-lo pelas esquálidas praças do Inferno, acreditando em cada palavra que diz. Então, numa área curiosamente vazia do território astral, o pregador pára e estala os dedos. Instantaneamente, a estrutura do Inferno abre e o pregador permanece no ar, revelando um Super-Demônio pandimensional vindo das profundidades inferiores (e que, curiosa e quase invariavelmente chama-se “Jim”).

À medida que Jim despeja milhões de almas apavoradas para o abismo, o peso da sua presença pandimensional começa a provocar o colapso do Inferno sobre si mesmo, deixando apenas um pequeno cone como vestígio de sua passagem. Esses cones (chamados “Multiprocessadores” por quem conhece o ramo) alcançam altos preços nos leilões demiúrgicos, já que nada mais são do que “Infernos dentro do Inferno” extremamente compactos e totalmente funcionais, capazes de processar milhões e milhões de almas por vez.

Os Multiprocessadores da Categoria Pastormento são o *crème de la crème* dos Multiprocessadores, capazes de abrigar a fantástica cifra de um bilhão de almas.

PARTE II
O CÉU

CAPÍTULO IX

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS BOAS

Aos praticantes de qualquer virtude.

Felizes Para Sempre

A mais simples das Recompensas do Céu começa onde todos os livros acabam, revelando o que acontece depois do “e todos foram felizes para sempre”.

Jardins das Delícias Mortais

No princípio, todos vivíamos *no* Jardim. Ou *num* jardim... Ou talvez fosse um bosque. Bem, deixa pra lá. De qualquer forma, esta clássica Recompensa conduz as almas para aquela época tão mais simples e inocente... seja lá onde for.

Bancas da Maravilha Eterna

As longas prateleiras de revistas destas pequenas maravilhas, se bem que um pouco desorganizadas, são constantemente reabastecidas com novos periódicos que, com certeza, encantarão o espírito das almas Abençoadas. Melhor ainda, os angelicais proprietários dessas bancas *jamais* gritam: “Ei, Zé, quer ler, compra!”.

O Tempo Tudo Cura

Alguém bem mais esperto que eu certa vez comparou o Tempo a um rio que sempre segue em frente. É verdade. Mas eventualmente esse rio forma poços. Mergulhando nesses poços, a alma poderá observar toda a história do Multiverso e ainda tomar um bom banho refrescante.

Felizes Para Sempre,
Jardim das Delícias Mortais,
Banca de Maravilhas Eternas e
O Tempo Tudo Cura.



100%

Workshops: Anjo Por Um Dia

Uma das poucas desvantagens do Céu é que ninguém se torna Anjo assim de repente...Na verdade, a alma tem de passar por um treinamento de um ano antes de receber o seu halo. Para atender as almas que querem “ter uma idéia” do que é ser um Anjo, sem precisar se submeter ao treinamento intensivo, o Céu instituiu os Workshops “Anjo Por Um Dia”. Neles, Anjos veteranos levam as almas recém Abençoadas a testes de vôo. As asas são grampeadas, os milagres cedidos são do tipo mais simples e os halos não brilham tanto assim. Mas esta experiência dá à alma uma idéia razoavelmente aproximada do que é ser um Anjo de verdade.

Parques da Liberdade Pessoal

Mesmo no Céu, a maioria dos lugares tem algumas regras básicas quanto a fumar, xingar, cuspir na calçada, etc. Nos Parques da Liberdade Pessoal, porém, todas as almas podem fazer o que quiserem, desde que não machuquem as outras: fumar como uma chaminé, beber como um radiador, comer como um porco ou transar como um coelho; lá, ninguém irá incomodá-lo.

Magnetismo Animal

Você ficaria surpreso se eu revelasse a quantidade de almas Abençoadas que desejam reencarnar como um animal. Normalmente, a Vida no Além não funciona assim, mas nos Centros de Magnetismo Animal, as almas realmente conseguem “projetar-se astralmente” nos corpos de animais.

Como já era de se esperar, os mais cotados são os cães e gatos. Não obstante, mais ou menos a cada vinte anos, ocorre um inexplicável aumento na demanda de ornitorrincos.

O Sonho não Acabou

“...dormir, talvez sonhar.”

As almas que têm a sorte de ir para a recompensa O Sonho não Acabou podem dormir durante milênios, reprisando seus sonhos preferidos quantas vezes quiserem. Se seus próprios sonhos ficarem muito monótonos, os Abençoados podem ver qualquer um dos trilhões de sonhos gravados e arquivados.



O Sonho não Acabou

Mera Coincidência

Os personagens fictícios têm um vidão. Seja saltando entre arranha-céus, desbravando selvas à busca de relíquias preciosas ou convivendo com dois maridos, não há dúvida de que levam uma vida bem mais interessante do que qualquer um de nós jamais ousaria sonhar.

É aqui que as coincidências começam. As almas que forem para essas bibliotecas de última geração recebem o poder de entrar em suas histórias preferidas e viver as vidas de seus personagens favoritos.

Vila da Sorte

Como o nome indica, todos na Vila da Sorte são sortudos. Sortudos mesmo. Se você acha que tem sorte quando ganha uns trocados na Loteria ou quando liga o rádio bem na hora que a sua música preferida está tocando, ainda não conhece a sorte grande... Eu já disse que todos aqui têm sorte? Bom.

Habitat da Retrospectiva Celestial

Uma das maiores vantagens do Céu é que você se livra de todo e qualquer arrependimento, culpa, trauma, etc., em relação ao que fez durante sua vida. Mas isso não significa que não sinta *curiosidade*.

Nos Habitats da Retrospectiva Celestial, as almas têm oportunidade de ver o que aconteceria com suas vidas caso tivessem tomado decisões diferentes. Isso é possível graças a uma sofisticada combinação de realidade virtual, mecânica quântica e jeitinho divino. Advertência: não tente fazer isso em casa sem a supervisão celestial de um onisciente.

Pousada do Eterno Verão

Para alguns, o Céu não é nada mais que uma pousada à beira do mar, num eterno verão. Quem somos nós para discutir tal opção de vida no além?

O Parque Perfeito

O que algumas almas querem é um bom parque de diversões. Elas não se decepcionarão. Os parques de diversões do Céu têm tudo que um bom parque deveria ter. Há pequenos shows atrapalhados (mas divertidos), alqueires e alqueires de brinquedos precários (mas seguros), um quilômetro de jogos de azar frustrantes (mas que se pode ganhar) e algodão doce feito de nuvens. Além disso, o Parque Perfeito tem uma *enorme* casa de espelhos.

A Banda Afinada

No Céu, as bandas tocam bem e todos podem executar um belíssimo solo.

Shoppings Radicais

Há algumas diferenças importantes entre os shoppings no Céu e aqueles que você conhece:

- 1) No Céu, não há nada do tipo “Comprar até desmaiar”. As almas podem fazer compras para sempre, com pouco ou nenhum cansaço.
- 2) Os shoppings do Céu têm todas as lojas, restaurantes e boutiques que já existiram... e vários milhões que *jamais* existiram.
- 3) No Céu, você sempre encontra o que queria comprar... mesmo sem saber o que queria.
- 4) No Céu, seu crédito é sempre aprovado.

Desfiles Fantásticos

No mundo real, os desfiles são bem monótonos. Sim, eventualmente pode aparecer um carro alegórico com 5.000 partes móveis, ou aquela banda que até dá para escutar, mas vamos ser sinceros: para a maioria dos desfiles, 2 minutos interessantes em 3 horas é uma boa média.

Como sempre, o Céu consegue tornar as coisas bem melhores. Nos Desfiles Fantásticos do Céu, tudo o que passa, marcha, rola, toca, trota, forma, explode, balança, estala, gira e se move na parada com certeza provoca um “Ooooooooooh” maravilhado das almas que a assistem. E ela nunca termina.

Spas da Tranqüilidade

Muitas almas só precisam de um lugar tranqüilo para descansar depois de uma longa e dura vida. Os Spas da Tranqüilidade são perfeitos para elas. Muitas almas passam décadas apenas relaxando nos Banhos de Leite da Bondade Humana, mas ainda há o Bar do Suco do Fruto Proibido, a Lama Facial Pó a Pó e, naturalmente, a omniversalmente conhecida Fonte da Juventude, que elimina qualquer vestígio de stress acumulado na vida anterior da alma.



Workshop “Anjo por um Dia”, Parque da Liberdade Pessoal, Magnetismo Animal, O Sonho não Acabou, Mera Coincidência, Vila da Sorte, Habitat da Retrospectiva Celestial, Pousada do Eterno Verão, Parque Perfeito, Banda Afinada, Shopping Radical, Desfile Fantástico e Spa da Tranqüilidade.

SimSim

Você já quis controlar o Universo? Agora isso é possível! Os que residem nos ultra avançados SimSim recebem seus próprios universos simulados para criar, construir e controlar como quiserem. E quando tudo estiver funcionando, quem pode garantir que sejam realidades menos válidas que a nossa? Pelo que sabemos, isto a que chamamos ridiculamente de “realidade” é definido por um punhado de rotinas programadas executadas no equivalente Omniversal de uma calculadora, sendo a morte nada mais do que o resultado da pressão do dedo de algum ente pangalático na tecla “Delete”.

Deu para parar e pensar?

Afterlife - o Jogo

A penúltima recompensa para as almas Abençoadas consiste em nada menos que administrar a própria Vida no Além... ou, pelo menos, uma reprodução bem fiel dela. Através da avançadíssima tecnologia da Refração Fractal, as almas podem desempenhar o papel de Demiurgos de uma simulação sofisticada da própria Vida no Além de que fazem parte.

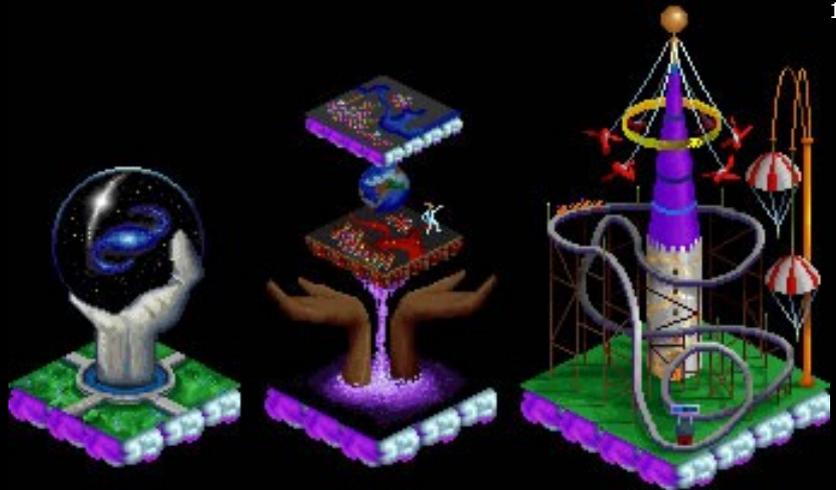
Parque Temático O Céu é o Limite

— Ei, alma que acabou de morrer número 294231. Você encerrou uma vida de incrível bondade. O que vai fazer agora?

— Eu? Estou indo para o Céu!

SimSim,
Afterlife - o Jogo e
Parque Temático O Céu é
o Limite.

100%



CAPÍTULO X

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS SATISFEITAS

Compaixão, amizade e simpatia sem causar prejuízos.

Slides das Férias dos Deuses

Ao contrário da maioria das sessões de slides, os Slides das Férias dos Deuses tornam-se mais e mais interessantes a cada novo e etéreo “ka-click” do botão do projetor. E, sendo o Céu, nenhum dos slides aparece invertido ou fora de foco.

O Bom Vizinho

No Céu, a grama *sempre* é mais verde no seu lado da cerca, e mesmo que seu vizinho esteja feliz, você não o inveja.

Cafés da Poesia

Esses pequenos bistrôs bem freqüentados oferecem à alma Satisfeita a oportunidade de expressar sua natureza poética adormecida a uma platéia de Anjos sempre interessada. Quando os querubins estalam os dedos, você quase toca o infinito, cara.

Esquina do Karaokê

Algumas almas não querem cantar no coral, mas desejam ser ouvidas de alguma maneira. Aqui, nesses pequenos e pacíficos cantinhos cascateantes do Céu, o Abençoado Satisfeito pode cantar do fundo de seu coração, seguro de que, durante os quatro ou cinco minutos de cada apresentação, a sua será a mais bela voz do mundo.

Slides das Férias dos Deuses,
O Bom Vizinho,
Cafés da Poesia e
Esquina do Karaokê.



Corps Nouveau

Nesses complexos com acabamento em ouro, as almas Satisfeitas podem escolher e trocar de corpos como se fossem roupas. De um modo geral, as almas optam por uma versão idealizada do seu próprio corpo mortal, mas algumas aproveitam a oportunidade para explorar a infinita complexidade das formas humanóides.

Placar do Sétimo Céu

No Céu, ninguém fica na última colocação e todos, em algum momento, fazem o lance decisivo, seja um gol, uma cesta ou aquela cortada.

O Coral Invencível

Nesses grandes corais, mesmo as almas mais tímidas e desafinadas cantam, em algum momento, como... digamos, um Anjo.

E todos, realmente *todos*, têm a oportunidade de fazer um solo uma vez ou outra.

Céu Dançante

Todas as almas no Céu Dançante recebem o dom da dança; não apenas das formas de dança mais comuns, como o ballet, sapateado e outras, e sim a dança como meio de comunicação. As almas têm tal domínio sobre seus corpos que já nem precisam falar, a não ser através da dança.

Teatros Luzes da Ribalta

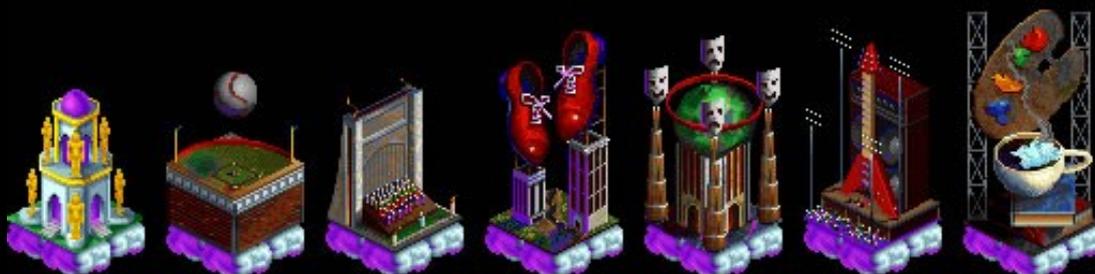
Todas as noites, sem falta, os Teatros Luzes da Ribalta apresentam uma nova brilhante superprodução de algum espetáculo totalmente inédito. E todas as noites, outra alma Abençoada torna-se uma estrela.

Concertos Anti-Inveja

Os concertos Anti-Inveja vêm sendo apresentados no Céu desde que os mais sensíveis começaram a bater pauzinhos ritmicamente, chamando o efeito de "música". Estes shows contínuos apresentam as almas mais dotadas em termos musicais dedilhando, soprando, batendo ou chacoalhando um instrumento, o que por si só já seria bem *cool*. Mas como isso se passa no Céu, os Abençoados Satisfeitos são estimulados a unirem-se aos músicos no palco, onde logo descobrem que têm tanto talento quanto seus ídolos musicais. Totalmente demais!

Parque das Musas

É difícil encontrar musas no mundo dos mortais, e é mais difícil ainda capturá-las. No Céu, entretanto, as musas passeiam nos Parques das Musas, inspirando as almas Satisfeitas a alturas artísticas jamais imaginadas pelas mentes mortais.



Corps Nouveau, Placar do Sétimo Céu, Coral Invencível, Céu Dançante, Teatros Luzes da Ribalta, Concertos Anti-Inveja e Parques das Musas.

Rancho da Bramática Beatitude Bovina

Qualquer um que já tenha olhado profundamente nos olhos de uma vaca conhece a verdade: as vacas são as mais bem-aventuradas criaturas do mundo. Nos Ranchos B.B.B., essas características são levadas à sua máxima potência lógica, já que as almas Satisfeitas têm a opção de viver suas vidas no além como vacas felizes e eternamente ruminantes.



CAPÍTULO XI

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS CARIDOSAS

Desprendimento. Dar sem esperar receber, uma notabilidade de pensamentos ou ações.

Você Já é um Vencedor

A mais insignificante das Recompensas para almas Caridosas as transforma em vencedoras instantâneas de prêmios fabulosos, distribuídos por um período infinito de anos. Mas o melhor é que os prêmios não *são* apresentados por algum insuportável apresentador de segunda.

Perdidos e Achados

Uma das piores pragas da mortalidade é que sempre estamos perdendo alguma coisa. Dinheiro, bolinhas de gude, a cabeça, a inocência... ao longo dos anos, nada parece estar no lugar. No Céu, as almas Caridosas podem encontrar tudo o que já perderam, é só procurar... debaixo de uma almofada, atrás da escrivaninha ou enterrado em algum lugar do quintal. Está tudo lá, esperando para ser encontrado.

A Boa Vaga

No Céu, como na televisão e no cinema, você sempre encontra um bom lugar para estacionar, sem precisar do talão de zona azul.

Os Episódios Incrivelmente Inéditos

No Céu, sempre há episódios novos de todos os seus seriados de TV preferidos, para sempre. Ninguém sabe bem por que isso se tornou uma Recompensa para as almas Caridosas, mas quem ousaria questionar os Manda-Chuvas do Além?

Você Já é um Vencedor,
Perdidos e Achados,
A Boa Vaga e
Episódios Incrivelmente Inéditos.



100%

A Roda da Fortuna

A Roda da Fortuna é o programa de auditório do Céu, no qual as almas Caridosas tentam ganhar prêmios espetaculares (e úteis) para suas instituições de caridade preferidas. Graças às maravilhas da Tecnologia Celestial, todos voltam com prêmios para casa, e ninguém é obrigado a ficar com aquela versão doméstica do jogo, chatérrima.

Mercado de Pulgas

Todos os dias, os Abençoados Caridosos podem encontrar bugigangas e curiosidades extremamente úteis e baratas nesses cada vez mais numerosos mercados de pulgas. Correm boatos de que cópias antigas do Segredo da Vida foram encontradas entre os milhões de mesas de jogo, caixas e caminhonetes dispostas ao longo dos corredores destes complexos.

Terra dos Brinquedos Perdidos

Todos aqueles seus queridos brinquedos que você perdeu podem ser encontrados aqui, assim como qualquer brinquedo que você quis, mas jamais ganhou. É incrível o tempo que uma alma consegue ficar brincando sem se aborrecer...

O Bazar

Os Bazares do Céu são o paraíso dos compradores. Sob zilhões de pequenas barracas ao ar livre, os Abençoados encontram de tudo, de passas de maná a Anjos cegos contadores de Segredos do Universo.

Feliz Aniversário!

Um triste fato da vida é que a maioria de nós não recebe nossa merecida parcela de festas de aniversário, daquelas memoráveis, decadentes, com tudo a que temos direito. No Céu, essa injustiça é corrigida nas zonas Feliz Aniversário!, onde (como você já deve ter adivinhado) sempre é aniversário de alguém e todos são convidados.

A Convenção da Última Peça

A maioria das convenções de colecionadores sempre tem a mesma velharia pelos mesmos preços absurdos que você já cansou de ver. Mas nas Convenções da Última Peça (que ocorrem em hotéis extremamente luxuosos, mas com preços bastante acessíveis), as almas Caridosas sempre podem encontrar a última figurinha, revista, boneca ou bugiganga que faltava para completar sua coleção; e o preço sempre será bastante razoável.

Cassino Royale

A Comissão de Jogos da Vida no Além constatou oficialmente que o Cassino Royale tem o maior número de ganhadores em todo o universo, mas não é só por isso que as almas Caridosas apreciam tanto esses suntuosos hotéis. O *buffet* do café da manhã é absolutamente fantástico e é preciso ver para crer nos incríveis shows 24 horas.



89%

Roda da Fortuna, Mercado de Pulgas, Terra dos Brinquedos Perdidos, Bazar, Feliz Aniversário!, Convenção da Última Peça e Cassino Royale.

Montanhas Ascéticas

A Recompensa máxima para uma alma Caridosa são as Montanhas Ascéticas. Aqui, livres do peso dos apelos mundanos, a alma pode alegremente passar a eternidade contemplando os mistérios do universo.



CAPÍTULO XII

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS MODERADAS

Constante demonstração de desagarro aos outros e aos seus arredores, uma prática de abstenção. Autocontrole, temperança.

A Festa Perfeita

Imagine ir para uma festa onde todos sabem seu nome e ficam felizes por vê-lo. Imagine um prato de salgadinhos que jamais fica vazio. Imagine uma mesa borbulhante de bate-papo eternamente interessante. Imagine a melhor festa à que você já tenha ido e multiplique-a pelo infinito. Bem-vindo ao Céu...

Terras de Leite e Mel

Por algum motivo, as almas que tiveram vidas moderadas tendem a buscar Recompensas da Vida no Além que misturam nutrição e indulgência. Esses pequenos bosques, cheios de colméias e fazendas leiteiras, parecem deixá-las felizes.

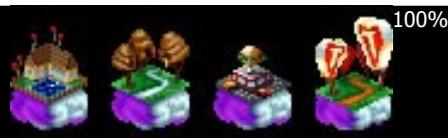
Casa Nostra

Todos os restaurantes do Céu são fantásticos do ponto de vista gastronômico, mas poucos conseguem ter o charme discreto da cadeia Casa Nostra. Nessas pequenas cantinas de aspecto simples (que podem atender milhares de fregueses, sem jamais parecerem cheias), as almas Moderadas podem pedir o prato que quiserem, conversar com velhos amigos e fazer barulho com os canudinhos, “dando uma esticadinha” por toda a eternidade.

Pomar de Carnes

As almas Moderadas que vão para um Pomar de Carnes podem passar toda a eternidade vivendo por cima da carne seca... literalmente! Carnes de todos os tipos (vaca, porco, frango, camarão, etc.) crescem das árvores desses pomares, permitindo que os mais radicais vegetarianos finalmente provem os prazeres do estilo de vida carnívoro, sem se culparem pelo sacrifício dos pobres animais.

A Festa Perfeita,
Terras de Leite e Mel,
Casa Nostra e
Pomar de Carnes.



Recanto Gastronômico dos Deuses

Todos os bons restaurantes em que você já esteve podem ser encontrados nesse recanto gastronômico, juntamente com milhares de outros que você nem sabia que queria conhecer.

Fazendas Safra Feliz

Nada é melhor do que a comida preparada com os ingredientes que você mesmo plantou. Os Abençoados Moderados podem comprovar isso todos os dias nas Fazendas Safra Feliz, onde os pesticidas não são necessários, muito menos usados.

Piquenícópolis

Só o Céu poderia oferecer um piquenique que jamais termina, graças a uma revolucionária (e realmente impossível) cesta sem fundo que constantemente providencia lanches maravilhosos e sempre surpreendentes. Comeu demais? Não se preocupe, queime as calorias jogando Frisbee™...

Passoio na Praia

Foi cientificamente comprovado que a comida feita na praia é mais gostosa do que a preparada em qualquer outro lugar. Na Vida no Além, este princípio é levado ao enésimo grau sob a forma de uma eterna temporada na praia. O Infinito é o limite, cara!

As Enjoativas Savanas Açucaradas

As Enjoativas Savanas Açucaradas são uma atração "clássica" do Céu. Na verdade, os Abençoados Moderados logo ficam enjoados dessas "cidades feitas de doces", mas como todos esperam que eles passem por lá, o que se pode fazer?

Eternafest

É como a Oktoberfest, mas como nunca termina, daí o nome "Eternafest". Ah, e sem aquela música chata da Bavária ou roupinhas de tirolês.

Bacanália

Esqueça o pessoal da faculdade; o Céu realmente sabe como dar *aquele* luau, e não é numa república decrépita, tá ligado?



89%

Recanto Gastronômico dos Deuses, Fazenda Safra Feliz, Piquenicópolis, Passeio na Praia, Enjoativa Savana Açucarada, Eternafest e Bacanália.

Festas de São Sempre

Neste frenético vilarejo, o Carnaval, a Véspera de Ano Novo e o Sábado de Aleluia são todos comemorados no mesmo dia. Ao meio-dia sempre há um desfile, à noite sempre há fogos de artifício e na madrugada todos saem atrás do trio elétrico. Como isto é o Céu, no dia seguinte ninguém fica com aquela ressaca dos diabos.



CAPÍTULO XIII

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS DILIGENTES

Presteza, ética, decisão, concisão e objetividade.

Meu Lar é Meu Castelo

Em algumas partes do Céu, as almas Diligentes têm o fim-de-semana livre... para sempre. Nessas pequenas folgas eternas, as almas podem, finalmente, terminar todos os pequenos projetos que queriam fazer em casa: pintar o portão, ajeitar o jardim, dar uma geral nos armários... Agora, finalmente, elas terão todo o tempo do mundo para transformar suas casas em lares.

A Tarde Eterna

As crianças sempre são chamadas de “preguiçosas” só porque não querem arrumar seus quartos. Mas você já prestou atenção ao que elas fazem nas tardes das férias? Jogam com amigos. Fazem comidinhas de barro. Têm incríveis projetos para envenenar as bicicletas. É óbvio que as crianças não são preguiçosas; só não têm as mesmas prioridades dos adultos. No Céu, as almas Diligentes finalmente podem terminar todos esses planos mágicos e complicados com que sonharam naquelas longínquas tardes de verão da infância; só são chamados para casa para jantar depois que todos os fortes estiverem montados, todas as comidinhas cozidas e todas as bicicletas estiverem cruzando os céus.



A Tarde Eterna

É Uma Vida de Gato

Os gatos sempre levam a melhor. Ao contrário de seus programáveis colegas caninos, os gatos decidem se querem brincar com o novelo de lã, eriçar os pêlos ou rasgar todo o seu sofá. Uma vida de gato é a recompensa ideal para quem foi Diligente. As almas podem escolher se querem viver como gatinhos mimados, alimentados com leite, ou fugir e levar a vida desgarrada e cheia de surpresas dos vira-latas do Além. De qualquer forma, viver como um gato é animal!

Lojas Sonho

Muitos Abençoados Diligentes recebem suas próprias lojinhas - aquelas dos seus sonhos - para fazer o que quiserem. Alguns abrem centros de acupuntura nasal. Outros só vendem bonecos de aço. Outros, ainda, transformaram suas lojas em rentáveis franquias de fitas do Senhor do Bonfim. De qualquer forma, o espírito empreendedor dessas almas tornou as Lojas Sonho o ponto de parada obrigatória para Anjos de outras Vidas no Além à procura de lembranças.

Meu Lar é Meu Castelo,
A Tarde Eterna,
É Uma Vida de Gato e
Lojas Sonho.

100%



Biblioteca do Infinito

Estas bibliotecas parecem pequenas por fora, mas dentro você poderá encontrar qualquer livro, filme ou disco criado... e vários bilhões de obras que *jamais* chegaram a ser publicadas.



Biblioteca do Infinito

PanCon

Estes hotéis celestiais sempre abrigaram as “Convenções de Diligentes”, até onde a memória alcança. Neles, os Abençoados Diligentes podem participar de inúmeros seminários sobre uma infinita variedade de temas interessantíssimos, usufruir do interminável *buffet* de saladas ou simplesmente relaxar à beira da piscina. É um alegre encontro corporativo, eterno e sem nenhum stress. E você está convidado!

Universidade Paraíso

Os vários *campi* das boas U.P.s são os locais em que as almas Diligentes aprendem (com detalhes) as “Grandes Verdades” do Universo. E o time de futebol não faz vexame.

Celestech

Celestech é conhecida como “A Mais Fraternal Empresa da Criação”. As almas Diligentes que trabalharem em um desses locais receberá os seguintes benefícios:

- Creche para crianças.
- Licença maternidade e paternidade ampliadas.
- Residência funcional grátis, inclui casa de cachorro.
- Amplos escritórios com grandes janelas para que entrem as refrescantes brisas do Céu.
- Excelente participação nos lucros.
- Churrascos as sextas à tarde.

Enfim, não há empresa como essa no mundo mortal.



Celestia

Laboratórios Estratosféricos

As almas Diligentes dos Laboratórios Estratosféricos sempre têm alguma novidade para melhorar ainda mais a Vida no Além. No ano passado surpreenderam a comunidade científica apresentando o Halo Anti-Escorrega, a Essência para Asas não-Abrasiva e o Localizador de almas Computadorizado. O que será que elas ainda vão inventar?

Torres Cabide

Quanto o assunto é recompensar almas Diligentes, o Anjo sempre deve ter em mente a seguinte máxima: “Mantenha-os ocupados, idiota!” As Torres Cabide tornam o trabalho dos Anjos mais fácil que dar doce a uma criança. Basicamente, são torres que devem ser construídas em direção ao Infinito... e mais além. Algumas almas trabalham com a planta, outras soldam as vigas em seus lugares. Outras, ainda, preocupam-se com a decoração interna, enquanto outras cuidam da creche. Há sempre um emprego para quem quiser trabalhar nessas estruturas que rumam ao Infinito, e é exatamente disso que as almas Diligentes gostam.

Máquinas Divinas

Estas máquinas enormes, em constante estado de construção e aperfeiçoamento pelas mais Diligentes almas do Céu, são, ao mesmo tempo, impossíveis e surpreendentes. Feitos com o resíduo celestial que estiver à mão, esses dispositivos já serviram, durante milênios, como máquinas de café expresso, ratoeiras, leitores de biorritmo, proteções de tela controles-remoto de garagens automáticas. E novas funções são acrescentadas toda semana. Naturalmente, essas incríveis invenções violam todas as leis da física... mas, como aqui é o Céu, elas funcionam e *muito bem*.



Biblioteca do Infinito, PanCon, Universidade Paraíso, Celestech, Laboratório Estratosféricos, Torre Cabide e Máquinas Divinas.

A Última Fronteira

A última Recompensa para as almas Diligentes e aventureiras é uma passagem só de ida para a Imensidão Desconhecida. Sem dúvida, tentar levar uma Vida no Além nos vastos e obscuros territórios do Além-Céu é um risco e tanto, mas haveria alguém mais indicado para explorar a infinita amplidão do paraíso que as mais trabalhadoras e determinadas almas do Céu?



CAPÍTULO XIV

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS CASTAS

Abstenção de libertinagem e imoralidade.

Cidade dos Namorados

Está bem, a idéia de uma cidade em que todos comemoram continuamente o Dia dos Namorados pode parecer açucarada demais para crer, mas no Céu isso funciona, de verdade! Pode confiar...

O Único Barzinho Discreto da Criação

Para ser sincero, não consigo imaginar como seria um barzinho geração shopping e discreto, mas sou forçado a acreditar que existe um assim no Céu.

A Massagem Cósmica do Ponto Perfeito

Já faz algum tempo que falam que todos temos um “ponto perfeito” em algum lugar do nosso corpo. De acordo com essa teoria, se você localizar esse “ponto perfeito” e aplicar nele a pressão adequada, sua mente se libertará do seu corpo e, por alguns instantes, se unirá ao Multiverso.

Isso tudo é verdade.

Infelizmente, o “ponto perfeito” é um alvo móvel, que depende do seu humor, do alinhamento dos astros, do que você comeu no café da manhã e de um monte de outros fatores banais. Com todas essas variáveis em jogo, é quase impossível, para os mortais, aplicar uma massagem que vá além de “Relaxante” ou “Gratificante”.

No Céu, obviamente, as coisas não são bem assim. Os Anjos que controlam as Mesas de Massagem Cósmica do Ponto Perfeito são equipados com óculos mágicos que permitem que leiam os chakras da alma Casta como se ela fosse uma revista em quadrinhos. Assim, fica fácil encontrar o “ponto perfeito” e enviar sua mente para esta deslumbrante fusão com o cosmos. Esses anjos são unanimemente endeusados; mas, às vezes, se uma alma pedir com jeito, os Anjos deixam que ela use os óculos um pouquinho.

Palácios do Verdadeiro Amor

Dentro dos infinitos corredores e passagens secretas dos Palácios do Verdadeiro Amor, uma alma Casta pode encontrar sua única e verdadeira alma gêmea. O que acontece depois não é da nossa conta, ou é?



Palácios do Verdadeiro Amor



Mil e Uma Colinas

Não sabemos exatamente de que consiste esta topografia ligeiramente ondulada, mas milhares de almas Castas vêm comentando que “sentiram algo diferente” nessas pacatas colinas.

Reduto das Núpcias

Em geral ir a um casamento é bem divertido, mas fazer todos os preparativos é um bode. No Céu, a alma Casta pode tanto ir quanto participar de quantos casamentos quiser (inclui direito a lua de mel), sem ter todo o trabalho de planejar, ensaiar e gastar dinheiro com isso. Afinal, para isso servem os Anjos.

Náufragos

Pares de Abençoados Castos são formados por Anjos cupidos especializados e devidamente “naufragados” em ilhas desertas paradisíacas, onde vivem a mais pura felicidade conjugal, entre palmeiras e muita água de coco. Quando as almas começam a se entediar uma da outra, são “resgatadas” por uma embarcação oportuna, designadas um novo parceiro e naufragadas novamente.

Túneis do Amor

São escuros, românticos, levemente emocionantes e duram muuuuuuuito tempo...

Drive-In Cannes

Ao contrário da maioria dos drive-ins, o Drive-In Cannes só exhibe filmes *bons*. Bons mesmo. Tão bons que as almas Castas conseguem, às vezes, ficar uns quinze minutos sem embaçar os vidros do carro!

A Noite Perfeita

Todas as noites que você for sair com alguém pela primeira vez ou que tiver um encontro com alguém especial, naquele lugarzinho romântico, os Anjos que trabalham nas zonas da Noite Perfeita garantem que *nada* dê errado. Nunca.

A Divina Comédia Romântica

Em cada andar dessas charmosas construções, as almas Castas sempre são envolvidas em aventuras românticas com bebês que falam, identidades trocadas, neuroses agudas, ansiedades da meia-idade e aranhas enormes e horríveis. Como tudo se passa no Céu, todas têm final feliz, até para os vilões.



Mil e Uma Colinas, Reduto de Núpcias, Náufragos, Túneis do Amor, Drive-in Cannes, A Noite Perfeita e Divina Comédia Romântica.

Recanto do Cupido

O Recanto do Cupido, a recompensa máxima para as almas Castas, é um lugar relativamente silencioso, onde eventualmente se escuta o “tóing!” do arco do Cupido, imediatamente seguido pela visão de duas almas apaixonando-se perdidamente.



CAPÍTULO XV

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS PACÍFICAS

Serenidade, harmonia e tranqüilidade. Resistência a influências externas e moderação da própria vontade.

Parquinhos Perfeitos

A mais simples das Recompensas para almas Pacíficas é passar toda a eternidade no melhor parquinho do universo. Os escorregadores têm quilômetros de altura, os balanços dão a volta completa e os carrosséis giram depressa mesmo.

Pescar é...

Pescarias como esta sempre foram o paraíso das almas Pacíficas. Algumas aproximam-se de suas águas tranqüilas para meditar. Outras sentam-se para tricotar. Outras observam os vaga-lumes. Às vezes uma ou outra até arrisca uma pescaria, quando as coisas começam a ficar serenas demais. Estou quase ouvindo o murmúrio das águas...

Departamento de Reclamações do Céu

O Céu não é perfeito. Bem, o seu não é. É perfeitamente razoável esperar que alguma alma eventualmente tenha uma queixa sobre a natureza da sua recompensa eterna. Por esse motivo, o Céu instituiu esses Departamentos de Reclamações e contratou almas Pacíficas. Só as almas Pacíficas são capazes de ouvir com prazer as queixas das outras a respeito do Céu. Felizmente, é um trabalho tranqüilo. Em algumas partes do Céu, esses escritórios passam semanas sem receber uma única reclamação, o que dá às almas Pacíficas um bom tempo livre para bater papo na sala do café ou jogar jogos eletrônicos em rede.

C.A.T.

De um modo geral, os Anjos mantêm boas relações com seus patrões, Os Manda-Chuvas do Além. Mas, de vez em quando, uma das Centrais de Anjos Trabalhadores (o sindicato mais forte da Vida no Além) tem alguma reivindicação que precisa ser resolvida com seus empregadores... e é aí que entram os Abençoados Pacíficos.

É preciso ser uma alma extremamente pacífica para negociar com os Manda-Chuvas do Além; até os Anjos podem se irritar com sua natureza enigmática. Felizmente, as almas Pacíficas são tão serenas que podem intervir em favor dos Anjos durante séculos, sem perder a paciência um instante sequer.

Parquinhos Perfeitos,
Pescar é...,
Departamento de Reclamações do Céu e
C.A.T..



100%

Campos de Caça Felizes

Nessas grandes reservas, as almas Pacíficas podem rastrear, observar ou de algum modo viver em comunhão com qualquer animal do universo conhecido (e desconhecido). A caça é permitida, mas a única coisa que se pode disparar é a máquina fotográfica.

Pagodas dos Guerreiros Pacíficos

Quando uma alma Pacífica estiver pronta para pendurar suas armas (físicas ou não) e passar a eternidade contemplando a alegria da harmonia universal, as Pagodas dos Guerreiros Pacíficos terão um jardim de pedras à sua espera.

Embaixada do Céu

Somente as almas mais pacíficas podem ser embaixadores, mesmo sob condições mortais. Considerando-se que os visitantes diplomáticos mais assíduos nas Embaixadas do Céu são alguns Demônios do Inferno estúpidos e entupidos de enxofre, é óbvio que as almas indicadas para as embaixadas sejam do mais paciente calibre.

Guerras de Splerf

Há algum tempo atrás, os Anjos inventaram uma maravilhosa substância chamada “Splerf”, um subproduto de espuma hilariante que pode ser modelado, ingerido ou vestido. As almas Pacíficas do Céu aderiram ao Splerf com grande entusiasmo, usando-o para fazer bolas de futebol, automóveis, ursinhos de pelúcia e armas muito engraçadas, com as quais atiram umas nas outras por horas a fio.

Jogos de Tabuleiro

Os armários do Céu têm pilhas e pilhas dos melhores jogos de tabuleiros já criados, que proporcionam às almas Pacíficas intermináveis horas de diversão sadia.

A Luta Continua!

A cada poucas semanas, os Abençoados Pacíficos reúnem-se nessas estruturas monolíticas para protestar contra algum regulamento instituído pelos Manda-Chuvas do Além. Eles cantam refrões engraçadinhos (“Um, dois, três, halos velhos não têm vez!”), entoam singelas canções militantes, fazem pequenos discursos inspirados e, em geral, manifestam seu descontentamento de maneira bastante tranqüila. No Mundo Real isso jamais funcionaria. Mas, como aqui é o Céu, as formas de persuasão pacíficas *sempre* dão certo. Em poucos dias, os representantes angelicais dos MCA fatalmente assumem o erro e voltam atrás.

Guerra e Paz

No passado, as almas Pacíficas chegavam ao Céu e transformavam suas espadas em arados, usados para arar as terras do Paraíso. Hoje em dia, as almas Pacíficas podem passar a eternidade vivendo em cidades brilhantes feitas de mísseis, torpedos e armas recicladas.



Campos de Caça Felizes, Pagodas dos Guerreiros Pacíficos, Embaixada do Céu, Guerras de Splerf, Jogos de Tabuleiro, A Luta Continua! e Guerra e Paz.

O Tchá das Cinco

Ahh, a serenidade dos campos verdes, o doce “quá-quá” de um pato na lagoa, o “tchá” de uma tacada que atravessa a relva...

Sem dúvida, poucas atividades favorecem tanto esse estado Zen como o golfe. Por isso, nos últimos cem anos, a maioria das almas Pacíficas vem fazendo reservas para o “tchá” das cinco das partidas de golfe do Céu.



CAPÍTULO XVI

AS RECOMPENSAS PARA ALMAS HUMILDES

Modéstia. Moderação de desejos, ações ou aspirações. Comportamento de total respeito ao próximo. Sem vaidade

Pão que o Diabo amassou

No Céu, o pão que o Diabo amassou é *delicioso*.

Entrevista coletiva

No Céu, *todos* querem ouvir o que os Humildes têm a dizer.

Você Precisa Aparecer

No Céu, há retratos das almas Humildes espalhados por toda parte.

Pequenas Histórias

Como era de se esperar, a história das vidas das almas Humildes são muito procuradas no Céu. Nas zonas das Pequenas Histórias, documentários sobre a vida de indivíduos extremamente Humildes sempre estão sendo produzidos.

Pão que o Diabo Amassou,
Entrevista Coletiva,
Você Precisa Aparecer e
Pequenas Histórias.



100%

O Tratamento do Tapete Vermelho

É preciso *muito* trabalho por trás das cenas, mas os Anjos deste pequeno pedaço do Céu garantem que as almas Humildes sejam tratadas como celebridades em toda parte que forem. Sem exageros, é claro.

Jantares com as Estrelas

Todas as noites, jantares especiais acontecem em homenagem a alguma alma Humilde que realmente mereça. Quase sempre há pelo menos uns dois astros ou estrelas bem famosos sentados na imensa mesa, para dar aquele toque de fama à cerimônia.

Monumentos à Humildade

No Céu, monumentos imensos são construídos em homenagem a várias almas Humildes. Suas formas são variadas (estátuas, pirâmides, obeliscos, etc.), e todos levam milênios para ficarem prontos.

Parque DNA

Mexer com os blocos primordiais da criação da vida raramente é uma boa idéia. Se você tiver sorte suficiente para não criar algum tipo de vírus mutante que transforme suas entranhas em patê, ainda precisará se preocupar com o risco de reprojeter, acidentalmente, o código genético de algum monstro implacável da pré-história do seu planeta.

Felizmente, no Céu, esses riscos não existem. Você pode brincar à vontade com o DNA para criar vacas que produzem *milk shakes*, insetos que zumbem frases enquanto voam em (in)formação e dinossauros roxos que cantam uma musiquinha e explodem.

A Chave da Cidade

Quando uma alma Humilde chega a algumas dessas lindas cidades, um desfile é realizado em sua homenagem. Em seguida, o prefeito local (um Anjo) faz um longo discurso, exaltando as grandes

virtudes da alma homenageada. Depois de ser aplaudido em pé por cerca de 20 minutos, o prefeito oferece a Chave da Cidade para a alma, dando-lhe poder absoluto sobre a metrópole.

Rádio Adorado

No Céu, as almas Humildes sempre acham uma estação de rádio que toque boas músicas. E mais: sempre há uma canção dedicada a elas.

Noite de Jilhões de Prêmios

Todas as manhãs, as almas Humildes são indicadas para vários prêmios importantes e de grande prestígio (“A Melhor alma no Papel de Técnico de Laboratório”, “O Ser Mais Interessantes do Multiverso”, etc.). Todas as tardes, as mesmas almas são vestidas com vestidos e smokings caríssimos, pelos melhores Anjos estilistas. E todas as noites, essas Humildes almas são conduzidas em reluzentes limusines ao espetáculo de premiação repleto de astros e estrelas onde, literalmente, todos são vencedores. É claro que a comemoração vai até a madrugada, quando tudo começa outra vez...



89%

Tratamento do Tapete Vermelho, Jantares com as Estrelas, Monumentos à Humildade, Parque DNA, A Chave da Cidade, Rádio Adorado e Noite de Jilhões de Prêmios.

Nasce Uma Estrela

A maior e melhor Recompensa para Humildade envolve vários níveis. Primeiro, as almas Humildes são espalhadas pelo espaço, onde sua poderosa bondade dá origem a novas estrelas. Essas estrelas, por sua vez, originam sistemas planetários, pulsantes de novas vidas e novas civilizações. Por fim, milhões de anos depois, a luz dessas estrelas/almas chega aos planetas de outros sistemas, nos quais atentos astrônomos as identificam e são inspirados a criar uma nova constelação... que invariavelmente recebe o nome da alma Humilde cuja essência a originou.



PARTE III
O INFERNO

CAPÍTULO XVII

OS CASTIGOS PARA ALMAS MÁS

Aos praticantes de qualquer um dos sete pecados capitais.

Ilhas dos Cães Uivantes

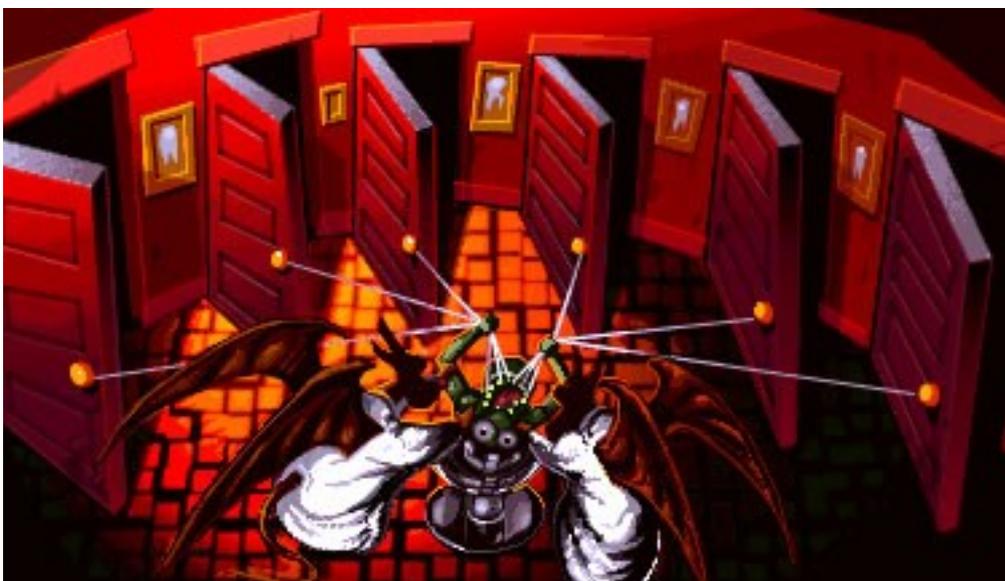
Este é o menos eficiente de todos os castigos do Inferno. Os Amaldiçoados desembarcam em ilhas desertas tendo, como única companhia, uma legião de cachorros indestrutíveis e incansáveis que latem o tempo todo.

Monstros Carnívoros

Este é um dos eternos clássicos das torturas do Inferno. Monstros gigantescos e selvagens dilaceram o corpo do Amaldiçoadado, provocando uma dor insuportável. Para piorar a situação, as feridas cicatrizam em segundos, prometendo uma noite interminável de horror.

Dentes Dementes

Dentistas, dentistas, dentistas!



Dentes Dementes

O Quadro Negro

Há séculos os Demônios vêm tentando criar um som tão enlouquecedor quanto o simples quebrar de uma unha no quadro negro. Até agora não conseguiram.

Ilha dos Cães Uivantes,
Monstros Carnívoros,
Dentes Dementes e
O Quadro Negro.



Na Ponta da Língua

Sabe aquela sensação horrível que a gente sente quando uma palavra está na ponta da língua, mas o cérebro simplesmente não consegue encontrá-la? Bem, agora amplie essa sensação ao infinito e imagine uma cidade inteira cheia de almas com o mesmo problema.

Plantas Carnívoras

Um Demônio com o dedo verde é algo terrível, como os Amaldiçoados que andam por estes jardins logo descobrem. Como se não bastassem as incontáveis fileiras de Plantas Carnívoras Mutantes Gigantes, que podem passar semanas digerindo um corpo, ainda há uma colônia de esporos de Matango que se instalam nos pulmões e se desenvolvem de dentro para fora. Obviamente há espinhos por todo canto.

Parque de Perversões

Há um lado obscuro e insidioso mesmo nos mais prosaicos parques de diversão. Você o sente no leve tremor etílico das mãos do operador da montanha russa, no olhar furtivo do medíocre ator de terceira ou ainda na expressão taciturna da assistente do homem de três pernas. No Inferno, esses sentimentos inquietantes foram reproduzidos e levados a uma proporção suficiente para criar um autêntico pesadelo. Os brinquedos se despedaçam a intervalos regulares, lançando almas mutiladas sobre os trilhos. Os cachorros quentes são feitos de um tipo de carne inidentificável que provoca terríveis e irreversíveis lesões cerebrais. As almas são sempre “convidadas” a participar de algum espetáculo, no qual seus corpos são “ajustados” até que se tornem deformados o suficiente para entreter a massa. E se uma alma for suficientemente estúpida a ponto de entrar na Casa dos Espelhos, é bom que esteja preparada para uma longa estadia...

Ginásio Infernal de 1º. Grau

No Inferno, alguns dos Amaldiçoados repetem a 7 e 8 séries ao infinito, devido a um persistente erro em seus históricos escolares. Para piorar, eles sempre aparecem na escola só com a roupa de baixo.

Grandes Deslizes da Justiça

Os Demônios se divertem submetendo os Amaldiçoados a intermináveis processos judiciais redundantes, pré-decididos e cheios de repórteres. Não sabemos de onde eles tiraram essa idéia, mas se o seu pecado estiver na lista, você deve comparecer! Basta ter pecado para ser condenado.

Campo das Fagulhas Negras

Além de inóspitas, insalubres, perigosas e administradas por um conselho de Demônios sádicos, as colinas do Campo das Fagulhas Negras estão cheias de pequenos exércitos de assassinos mascarados ensandecidos.

Máquinas de Processamento de Carne

Há cerca de um século, um jovem Demônio empreendedor aperfeiçoou uma linha de montagem mecanizada capaz de desfiar um corpo e costurá-lo de volta num período de algumas semanas, durante as quais a alma horrorizada permanece totalmente consciente. Naturalmente, isso representou uma grande revolução na área de processamento de carne, até então sob responsabilidade exclusiva dos domínios das Feras e Plantas. O jovem Demônio foi encontrado, depois, misteriosamente empalado em sua própria criação, mas o mal já estava feito e as máquinas de processamento de carne tornaram-se bastante comuns no Inferno, desde então.

Vida de...

Muitos mortais sentem uma fascinação patológica pelas criaturas mitológicas da noite. No Inferno, estes tipos vestidos de preto e de aspecto doentio (e qualquer alma idiota o suficiente para ficar andando por aí) logo percebem como é “charmoso” e “romântico” ser um vampiro, uma mula sem cabeça ou um zumbi de verdade.

Torres da Telepatia

As pobres almas aprisionadas nas Torres da Telepatia foram amaldiçoadas com o mais vil dos “dons”: a capacidade de ler o pensamento. Infelizmente, esse “dom” não pode ser desligado; elas sabem, o tempo todo, tudo o que cada uma das outras almas está pensando, mesmo quando estão dormindo. Essa cacofonia interminável leva uma porcentagem razoável de almas à mais completa loucura, o que só piora sua turbulência mental.

Infernos New Age

Se você acha que aquele toque sensível, delicado e levemente alienado que permeia quase toda a cultura New Age não teria seu espaço num lugar decadente e pesado como o Inferno, está completamente enganado. Nos Infernos New Age trás experimentais, os Demônios estimulam os Amaldiçoados a entrar em contato com seus Eus através de experiências como:

“O Poder da Pirâmide”: Os Amaldiçoados são amarrados a enormes pirâmides metálicas com uma corrente de 20.000 volts ligada.

“Visitantes do Espaço”: Demônios vestindo trajes extraterrestres bem pouco convincentes seqüestram os Amaldiçoados e os submetem a experimentos cruéis.

“Aproximação Masculina (e Feminina)”: Os Demônios fazem coisas com super-bonder bem pouco saudáveis do ponto de vista médico.

“Os Mistérios do Tarot”: Pedacos de papel... milhões de pedacos de papel.

Se você quiser ver hoje o castigo de amanhã, este é o lugar certo.

Condomínios do Espelho Quebrado

Os Condomínios do Espelho Quebrado têm um charme discreto. Ao contrário dos outros apartamentos do Inferno, eles *não* são hiperpovoados, os vizinhos não são barulhentos e os senhorios são gentis. O toque diferente desses condomínios é a eterna nuvem de azar que paira sobre eles. Todos os dias pelo menos uns 200 dedões dão uma topada, milhares de chaves são perdidas e várias dezenas de moradores são atingidos por raios. Os Amaldiçoados, sem ter em quem jogar a culpa por sua interminável maré de azar, só conseguem amaldiçoar seu Destino mesmo.

Fora de Brincadeira

O Inferno não é exatamente um lugar alegre; é difícil ficar contando piadas de papagaio com um Demônio cutucando seu fígado com um tridente. Mesmo assim, em algumas partes do Inferno os Amaldiçoados ainda conseguem, eventualmente, zombar um pouco do seu próprio Destino.

Nos castigos Fora de Brincadeira, entretanto, nem esse pequeno prazer é permitido. Nenhum sorriso, diversão ou capricho, de qualquer tipo, é tolerado nesses labirintos insípidos. Qualquer “gracinha” é castigada... sério.

O Que é o Que é

Todo mundo gosta de um bom desafio de vez em quando (ainda bem, ou eu já teria perdido meu emprego!). Mas tente imaginar o que seria a vida se *tudo* fosse um quebra-cabeça. Pense num mundo em que todas as portas precisam de uma chave, e todas as chaves precisam de uma resposta para uma charada, que só pode ser encontrada quando você achar um objeto, que está escondido em uma caixa prateada, que por sua vez está... bem, acho que já deu para ter uma idéia.

Nota dos criadores: Esta visão do Inferno não deve ser considerada como uma representação dos incríveis jogos de aventuras da LucasArts, como *Sam and Max Hit the Road*, *The Dig*, *Full Throttle*, etc. Esses jogos são a antítese de uma experiência infernal, e devem ser encarados como a exceção que confirma a regra.



47%

Na Ponta da Língua, Plantas Carnívoras, Parque das Perversões, Ginásio Infernal do 1º. Grau, Grandes Deslizes da Justiça, Campo das Fagulhas Negras, Máquinas de Processamento de Carne, Vida de..., Torre de Telepatia, Infernos New Age, Condomínios do Espelho Quebrado, Fora da Brincadeira e O Que é o Que é.

Institutos Infernais de Ironia

Os assistentes sociais dos Institutos Infernais de Ironia são famosos na Vida no Além por sua habilidade em criar os castigos mais irônicos que uma alma possa ter, temperando-os com aquele toque demoníaco. Infelizmente, essa atenção personalizada torna o I.I.I. bem menos eficiente que a média dos castigos, mas sua criatividade os justifica plenamente.

Medo, Ilimitado

Todos temem alguma coisa, e os Demônios da Medo, Ilimitado são especialistas em desenterrar e dar vida a esses medos. Até o momento, já foram catalogadas e implementadas mais de 25 bilhões de fobias de todos os tipos, das mais exóticas (rosapurpurafobia - medo de que os personagens de um filme pulem da tela e o assassinem) às mais triviais (borbulhofobia - medo de bebidas gasosas).

Um Mundo de Dor

Parabéns, você conseguiu criar um Mundo de Dor, o último dos Castigos Genéricos!

Neste complexo gigantesco, milhões de almas podem ser eficientemente torturadas, usando uma combinação das mais modernas técnicas psicológicas com os bons instrumentos de horror dos velhos tempos.

I.I.I.,
Medo, Ilimitado e
Um Mundo de Dor.

100%



CAPÍTULO XVIII

OS CASTIGOS PARA ALMAS INVEJOSAS

Desejo por atributos, posses, *status* ou habilidades de outra pessoa.

A Curva do Cadáver

Músicas à parte, não existe uma estrada para o Inferno. Mas há uma porção de estradas *no* Inferno. Elas são usadas para castigar as almas Invejosas, que nunca ficam satisfeitas com o que têm. Quando o Amaldiçoado chega, recebe um carro alugado caindo aos pedaços (som e ar condicionado, nem pensar), um mapa do século passado e algumas instruções bem vagas que, teoricamente, o conduzirão para fora do Inferno. Assim que chegar na famosa Rota 666, porém, ficará preso, para sempre, num interminável congestionamento de fim-de-semana prolongado. Se ele ficasse parado, não seria tão mau, mas sua natureza invejosa faz com que fique mudando de pista toda hora, piorando o trânsito ainda mais.

A Vida na Frigideira

23 de junho

Frigideira mais quente que nunca. Vou pular. O fogo pode estar mais fresquinho.

24 de junho

Eu me enganei. Os demônios morreram de rir quando o meu cabelo pegou fogo. Jamais vou fazer isso outra vez.

25 de junho

Os demônios me puseram de novo na frigideira. Está mais quente que nunca. Talvez fosse melhor pular.

“Diário de um Amaldiçoado”

Editora Mefisto

Sapato de Alguém

Lição de Vida Importante nº. 546: Cuidado com o que você deseja. As almas invejosas aprisionadas nessas pequenas divisões do Inferno passaram suas vidas insatisfeitas, resmungando, “Gente, como eu gostaria de estar no lugar *dele*”, sem perceber que os Demônios ouviam seus lamentos mesquinhos. Bem, agora passam a eternidade, *literalmente*, aprisionadas no sapato fedorento e anti-higiênico de alguém.

Pesquisa do IBOFE

Há milênios os Demônios do Inferno vêm tentando descobrir se o Céu está mesmo com essa bola toda. Para isso, sortearam (ou, se você preferir, “azarearam”) alguns amaldiçoados Invejosos para fazer uma pesquisa sobre o Céu, por telefone. Naturalmente, passar a eternidade conversando com almas infinitamente mais felizes que eles é um verdadeiro tormento para os pobres coitados. Mas, afinal, assim é o Inferno...

Curva do Cadáver,
A Vida na Frigideira,
Sapato de Alguém e
Pesquisa do IBOFE.



100%

Muquifo Center

Essas galerias de aluguel barato tendem a pipocar pelo Inferno inteiro, dando um toque chinfrim a esse lugar que já não é exatamente agradável. Presos lá dentro, os Amaldiçoados Invejosos são forçados a se arrastar, para sempre, de lojinha decadente para lojinha ainda mais decadente, tendo

que agüentar vendedores demoníacos insistentes, sapatos apertados, músicas de ambiente insuportáveis e card pios que têm, como melhor opção, Espetinho de Rato.

Anfiteatro da Angústia

Seja qual for o seu tipo de música favorito, sambolero, pagode mauricinho, new-sertaneja, rap ou rock pauleira dos anos 70, o Anfiteatro da Angústia o estará tocando... o tempo todo.

Bem-vindo ao AeroInferno

Sujeito a sua aprovação: A alma Invejosa embarca no avião. O Demônio ao seu lado tem mau hálito e quer vender, de qualquer maneira, um jogo de duendes banhados a ouro, desses de jardim. Ela troca de lugar, só para agüentar uma velhinha Demoniaca que insiste em contar, detalhadamente, as gracinhas de seus 234 netos a qualquer um dentro de um raio de dois metros. Troca de lugar de novo e de novo, encontrando Demônios cada vez mais chatos, desinteressantes e repetitivos. Ponha sua mente na posição vertical, aperte o cinto de segurança e não esqueça de colocar sua sanidade no compartimento acima da sua cabeça, pois você acabou de entrar... no Inferno.

Cinermania 666

Lembra daquela cena do “Laranja Mecânica” em que o Malcolm McDowell era obrigado a assistir uma série interminável de filmes violentos e sem sentido?

A Cinermania 666 é muito pior. E a pipoca é horrível.

Montanha Trágica

Para aqueles entre nós sem um pingão de inveja dos outros, a Montanha Trágica pode parecer um castigo bem leve. Quando as almas chegam, elas são instruídas a aguardar em uma das várias filas na base de uma montanha colossal. Graças à quantíssima tecnologia do Inferno, a alma sempre tem a impressão de que a fila ao lado anda mais depressa do que a fila em que ela está. Assim começa a confusão: todas querem trocar de fila, brigam, xingam, enfim, é o caos. Na verdade, se a alma conseguisse ficar satisfeita com a velocidade da fila em que está, atingiria o topo da montanha (e a liberdade) em apenas um ano. Mas por enquanto, a maioria das almas passa milhares de anos tentando entrar na fila “perfeita”.

ViraCorpos

Às vezes os Demônios do Inferno capricham um pouco demais para conseguir um castigo significativo. Veja, por exemplo, o requinte dos tormentos ViraCorpos: quando o Amaldiçoado Invejoso chega nessas pequenas aldeias, é equipado com um Olho Gordo de última geração, super caro e permanente, que funciona mais ou menos assim:

Passo 1. A alma equipada nº. 1 mira a alma equipada nº. 2. A alma nº. 1 sente inveja da alma nº. 2, porque a alma nº. 2 tem muito menos cicatrizes nojentas que a alma nº. 1.

Passo 2. O Olho Gordo da alma nº. 1, detectando os pensamentos invejosos que ela tem, emite poderosos Raios de Inveja verdes, que saem dos soquetes dos olhos em direção à coitada alma nº. 2.

Passo 3. O Olho Gordo da alma nº. 2, que também detectou os pensamentos da alma nº. 1, realiza uma troca elétrica de mentes entre a alma nº. 1 e a alma nº. 2.

Passo 4. A mente da alma nº. 1 chega no corpo da alma nº. 2. A alma nº. 1 fica contente ao ver que, de repente, está com poucas cicatrizes.

Passo 5. Os poderosos Raios de Inveja verdes atingem o corpo da alma nº. 2, desfigurando-o completamente. A alma nº. 1, agora presa em um corpo muito mais deformado e dolorido do que antes, se dá uma bronca daquelas, e jura que jamais vai fazer *isso* outra vez. Bem, até que aparece a alma nº. 3...

À medida que aumenta a população dessas vilas, as pobres almas vão se transformando em um amontoado de carne deformada e lamurienta, que escuta, a cada dois segundos, um torturante “zap”.

Elevadores Ltda.

Esses edifícios altos e estranhos são feitos, quase que exclusivamente, de elevadores: elevadores lotados e fedidos, com música ambiente insuportável. Os Amaldiçoados Invejosos têm toda liberdade para passar de um para outro, mas cada novo elevador estará *mais cheio, fedido e*

barulhento que o anterior. Correm boatos sobre um elevador expresso que vai direto para o Céu, mas ninguém jamais o viu.



Elevadores Ltda.



89%

Muqifo Center, Anfiteatro da Angustia, Bem-vindo ao AeroInferno, Cinemania 666, Montanha Trágica, ViraCorpos e Elevadores Ltda.

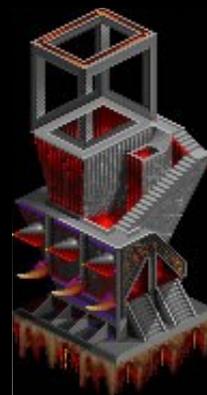
As Torres de Escher

As Torres de Escher levam o paradoxo do “Pular da Frigideira para Cair no Fogo” a um extremo absurdo. À primeira vista, parecem câmaras de tortura comuns, se bem que refinadas. Há máquinas de choques, ferros em brasa, vídeos do horário político, enfim: o de sempre. Olhando de perto, você percebe que há pequenas e perversas variações de uma para outra.

Uma coisa é certa: nenhuma alma é torturada exatamente como a alma ao lado. Isso faz com que um Invejoso ache que o pobre coitado ao lado está sempre levando a melhor.

E mais: a cada tantos dias, os Invejosos recebem permissão para trocar de câmara com seus vizinhos. Como são Invejosos por natureza, inevitavelmente querem fazer a troca, convencidos de que vão se livrar do pior.

Por fim (e essa é a parte particularmente perversa e paradoxal), quando a alma escolhe trocar de torturas, o novo tormento *sempre* será pior que o anterior. É o topa tudo da dor!



CAPÍTULO XIX

OS CASTIGOS PARA ALMAS AVARENTAS

Apego sórdido, uma vontade exagerada de possuir qualquer coisa. Ganância.

Bode City

Este leve castigo ensina uma grotesca lição para as almas Avarentas. Os Demônios destas cidades conseguiram fazer (não me pergunte como) com que tudo que uma alma toque se transforme em buchada de bode. É um tipo de toque de Midas que deu muito, muito errado. As coisas mais valiosas das cidades são aquelas que ainda não foram tocadas, mas a natureza gananciosa dos Amaldiçoados quer sempre aproveitá-las, de modo que nada fica desbuchado por muito tempo. No final das contas, o cenário fica um tanto patético. Com o calor típico, aquele cheirinho peculiar fica constantemente pairando no ar, atingindo até as portas do distante Céu. É um bode...

O Coletivo

No Inferno o comunismo *não* funciona.

Maracubingo!

O Maracubingo parece-se com um Bingo, a não ser por:

- 1) Há 15 colunas.
- 2) Há 23 bilhões de números.
- 3) Você só consegue marcar sua cartela com secreções orgânicas.
- 4) Nenhum telão anota os números que já saíram e, se você se confundir, eles cortam um membro seu.

Pelo menos os prêmios são incríveis. E, de vez em quando, eles sorteiam um cartão “Saída Grátis do Inferno”.

Ilha do Pirado

Quando os Amaldiçoados Avarentos desembarcam nessas ilhas paradisíacas, recebem uma pá e uma peixeira e ficam sabendo que em algum lugar da ilha há um “Tesouro como jamais se viu igual”. Se controlassem sua natureza gananciosa, essas almas Amaldiçoadas provavelmente teriam uma vida no além bastante agradável, entre a fauna e a flora tropical. Tragicamente, sua ganância acaba vencendo, e elas logo se transformam em piratas caçadores de tesouros de segunda categoria, como as outras pobres almas...

Bode City,
O Coletivo,
Maracubingo! e
Ilha do Pirado.



100%

Pega ou Leva

Nesse castigo bem original, os Amaldiçoados Avarentos são obrigados a vestir umas fantasias bem ridículas e perambular por aquelas ruas escuras da periferia, pedindo comida. Se tiverem sorte e alguém disser “pega”, certamente receberão alguma coisa recheada de giletes ou vírus do ebola. Mas, se baterem em alguma porta e ouvirem “leva”, dão de cara com uma enxurrada de óleo fervente ou com a simpática brincadeira do serrote-na-cara. Por que eles seguem em frente? Bem, um pouco por causa dos Demônios açoitadores, sem dúvida, mas também porque há boatos de que uma das casas, em algum lugar, está doando cartões de “Saída Livre do Inferno”.

No Baixo-Mundo

Até o Inferno tem sua “Área Pouco Recomendável” onde os próprios Demônios evitam ir depois que escurece. Nessas vielas suspeitas, a vida vale muito pouco e a Vida no Além então... quase nada. As almas Avarentas, encurraladas nesse submundo urbano, voltam-se para uma vida de crimes brutais, tentando atingir o “Grande Recorde” que comprará sua saída dali. Mas esse recorde jamais é atingido... jamais.

Show Frimento

No Céu, os programas de auditório são inteligentes, divertidos, com prêmios fantásticos doados às instituições de caridade.

No Inferno, esses programas são medíocres, degradantes, cheios de armações e morbidamente fixados em ferimentos profundos, e, além do mais, ninguém ganha o Grande Prêmio (um cartão “Saída Livre do Inferno”).

Bolsa de Pavores

O som definitivamente associado às Torres da Bolsa de Pavores do Inferno é o contínuo tique-taque do registrador de cotações, pontuado, a cada poucos segundos, pelo espatifar de algum investidor Amaldiçoado que se atirou do terraço aberto do 58º andar. É claro que o infeliz não morre quando se esborracha no chão, só que dói pacas. Mas logo ele começa outra vez, tentando desesperadamente ganhar aquela “fortuna” que vai comprar sua “saída” do Inferno. Naturalmente, isso nunca dá certo.

Carrossel - as cenas a seguir

Os Amaldiçoados Avarentos, condenados a passar a eternidade nesses perversos carrosséis, acham que a sua liberdade será obtida se pegarem uma série de anéis de bronze, pendurados (fora do alcance, é claro) por toda a volta do carrossel. Infelizmente, esses curiosos carrosséis diferem dos carrosséis tradicionais em alguns aspectos importantes. Primeiro, a velocidade é de mais ou menos 200 quilômetros por hora, com paradas bruscas que arrebentam qualquer um. Segundo, mesmo que a alma consiga tocar os anéis de bronze, eles estão cobertos de ácido. Terceiro (e essa é a parte mais importante), os animais do carrossel estão vivos, são carnívoros e nada satisfeitos com aquele cano enfiado nas costas.

Cãossino Palace

Os cassinos do Inferno roubam (que novidade...), levando o Amaldiçoado Avarento a ganhar sem parar até quase pôr as mãos na maior bolada, antes de levá-lo à bancarrota total, de novo e de novo. Mas, pelo menos, o café da manhã é bem servido...

O Lixo Nosso de Cada Dia

O Inferno produz lixo de monte. Felizmente (ou infelizmente, dependendo do ponto de vista), os Demônios conseguiram achar uma utilidade para essa porcaria toda, com as funestas Caçadas Baratas.

Funciona assim: os Amaldiçoados Avarentos são jogados, sem nenhuma cerimônia, nessas gigantescas caçambas de lixo, com uma lista de itens que devem achar. Se acharem os itens, podem sair do Inferno. Fácil, não? Ah, sim, há um detalhe: suas mãos ficam amarradas nas costas, e eles têm que mastigar o lixo para abrir passagem.



Pega ou Leva, No Baixo-Mundo, Show Frimento, Bolsa de Pavores, Carrossel - as cenas a seguir, Cãozinho Palace e O Lixo Nosso de Cada Dia.

DisCorp

Nada desperta o que há de pior nas pessoas do que a eterna política de promoções nas empresas. Por isso, a DisCorp é o castigo máximo para as almas Avarentas. Os Amaldiçoados começam, sempre, na sala de correspondência da empresa, e passam milhares de anos puxando o tapete, puxando o saco, engolindo sapos, até atingir a reconfortante posição de Vice-Diretor Executivo. Mas, logo em seguida, são rebaixados para a sala de correspondência pelo temperamental Diretor Presidente da DisCorp.



CAPÍTULO XX

OS CASTIGOS PARA ALMAS GULOSAS

Desejo incontrolável por comida.

Taco Inferno

Quando os Amaldiçoados Gulosos chegam ao Taco Inferno pela primeira vez, um Demônio garçom aparentemente simpático, avisa “Cuidado, o prato está quente”. E ele está certo. Os pratos, a comida, a salada, o refrigerante, *tudo* no Taco Inferno é servido a uma temperatura de, no mínimo, 937 graus centígrados, e é enfiado pelas eternamente regeneráveis goelas dos fregueses com um inesquecível molho demoníaco (que também é quente pacas).



Taco Inferno

Grude's

Absolutamente singular entre os castigos para Gula no Inferno, o Grude's serve pratos que as pessoas na verdade apreciam. Infelizmente, tudo o que eles servem é um grude: sanduíches cheios de catupiry, maçãs do amor bem lambuzadas, pudim com calda grossa, etc. E não há nada para beber... e os guardanapos são do tipo que só espalha... não absorve.

Pizza Al Punto

Todas as pizzas daqui são temperadas com coisinhas pontiagudas que deixam o esôfago dos Amaldiçoados como uma salsicha estourada.

Festas da Pesada

Lembra daquela festa em que a comida acabou e todo mundo começou a comer as amostras de urina congelada? E daquele churrasco no quintal em que não parou de chover e todos os convidados pegaram pneumonia? Muito bem, e daquela em que o teto cedeu e esmagou trinta e quatro pessoas, você se lembra? Ótimo! Então, junte todas essas festas de lascar, eleve-as à potência máxima e coloque-as no seu álbum de melhores lembranças, porque você ainda não viu nada que se pareça com o nível de mutilação e chatice das intermináveis Festas da Pesada.

Taco Inferno,
Grude's,
Pizza Al Punto e
Festas da Pesada.



A Pandimensional Cantina Vermissage

Nos últimos 10 bilhões de anos, as garçonetes, os cozinheiros, gerentes e porteiros da Pandimensional Cantina Vermissage vêm explorando uma verdade simples, jamais revelada: Rato *não* é “igualzinho a frango”.

Come-kaze

Três palavras: “Siri sem refrigeração”.

Ao Marquês de Portucaos

Passar a eternidade forçado a comer aquele bacalhau temperado com varejeira e pastéis de ovo de monstro com um creme suspeito já é demais; completar a tortura fazendo os Amaldiçoados usarem aqueles modelitos de renda e veludo e falar como o velho Cabral já é desumano. Mas afinal, para que serve o Inferno?

Clube da Não Tão Divina Comédia

O lado bom é: você não paga o *couvert* artístico para agüentar a pior performance que já viu.

O lado mau é: a consumação mínima é infinita e os leões-de-chácara não deixarão você sair enquanto não tiver bebido todas.

Rodízio Habib Bokah's

Nesses restaurantes tipo *buffet*, os fregueses são estimulados (por Demônios criadores de gado, imagino) a servirem-se uma segunda vez... e terceira... e milésima... e milionésima... Você vai se surpreender com quanta comida se pode enfiar dentro de um corpo antes que ele exploda.

Doces Spetz

O Sr. Spetz sempre diz: “A Vida no Além é como uma caixa de bombons... você nunca sabe o que tem dentro”.

Seja um Chocolate com Recheio de Gilete, um com Intestino de Rato ou a Surpresa Laxativa de Baunilha e, os demoníacos funcionários dos Doces Spetz levam a sério as palavras do Patriarca. Espetos por Centímetro Quadrado Lábios Beijados na Semana Passada

O Biscoito Amarelo

Entre as danações eternas, essa não seria das piores a não ser por:

a) De vez em quando você é jogado num moedor de carne e compactado em um pequeno biscoito amarelo.

b) A única coisa para comer são esses engordurados biscoitos com recheio de cabelo e osso.



Pandimensional Cantina Vermissage, Come-kaze, Ao Marquês de Portucaos, Clube da Não Tão Divina Comédia, Rodízio Habib Bakan's, Doces Spetz e O Biscoito Amarelo.

Nas Entranhas do Inferno

É difícil descrever as Entranhas do Inferno sem ficar enjoado, mas vamos lá:

1) O Guloso é costurado ao revestimento digestivo de um abjeto Arquidemônio. Esse tipo de Arquidemônio invariavelmente tem uma alimentação pouco saudável, repleta de pratos bem apimentados.

2) Cada alma tem um tubo plástico limpo enfiado na boca.

3) O outro lado do tubo de alimentação é conectado bem, hum... à outra extremidade... do tubo digestivo do vizinho de cada alma, resultando em... <BLEARGHH!>.

Desculpe, eu achei que agüentava, mas foi demais para o meu estômago. Dê uma olhada na ilustração, se precisar.



Nas Entranhas do Inferno

CAPÍTULO XXI

OS CASTIGOS PARA ALMAS PREGUIÇOSAS

Negligência, desleixo, lentidão e moleza. Falta de empenho ou capricho. Aversão ao trabalho.

A Coceira

Os Castigos para a Preguiça são simples, mas perversos. Primeiro, o Amaldiçoado é atacado por coceiras constantes, perturbadoras, naquelas partes do corpo de difícil acesso. Em seguida, suas mãos são colocadas em pequenas luvas *hi-tech*, engraçadinhas, que impedem que o infeliz se coce. Por fim, ele é jogado num campo de travesseiros macios, acetinados, quase sem atrito. Os Demônios vêm de todas as partes para observar os idiotas se contorcerem.



A Coceira

Artessaunato

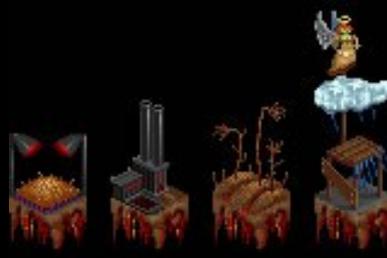
No último degrau da hierarquia de trabalho do Inferno estão os Artessaunatos (que não devem ser confundidos com a relaxante atividade artesanal). Nesses cubículos industriais superlotados e sem ventilação, hordas de almas Preguiçosas silenciosamente (mas rapidamente) pregam lantejoulas em demoníacas sungas ou fazem outras tarefas humilhantes. Se completarem suas cotas, terão direito a dormir um pouco e sonhar com uma Vida no Além de melhor qualidade. Os sonhos são estimulados no Inferno...eles tornam o horror do mundo real bem mais insuportável.

Como Era Verde o Meu Vale

Os Demônios podem ser a mais pura encarnação do mal, mas não são burros. Eles sabem que o segredo de uma dieta saudável é o consumo regular de frutas e verduras ricas em vitaminas e fibras. É por isso que, desde o início dos tempos, as almas Preguiçosas são forçadas a arar, plantar e colher a safra dos campos rochosos do Inferno. É exatamente o tipo de trabalho árduo, de arrebentar as costas, que essa cambada preguiçosa merece, além de produzir um subproduto que mantém os Demônios felizes e com a digestão em dia.

Céu Cover

Muitos dos Amaldiçoados Preguiçosos acham que deveriam estar no Céu, não tendo muita consciência de que seus pequenos atos indolentes lhes garantiram um lugar no Inferno. Para esses tolos auto-iludidos, o Inferno criou pequenas e patéticas réplicas do Céu. Elas são iguais ao Céu de verdade... só que são um inesquecível saco.



Uma Secretária de Futuro

Em qualquer burocracia de grande escala, sempre existe um monte de papelada a organizar e encaminhar. Haveria alguém mais indicado para o trabalho que os Amaldiçoados Preguiçosos?

Sepultura

Para os Amaldiçoados Preguiçosos, que passaram suas vidas como se já estivessem mortos, este castigo tem duas fases. Primeiro, o Amaldiçoado é levado a cavar sua própria cova, com uma colher, na tundra dura como pedra. Anos depois, quando finalmente o buraco está razoavelmente fundo, são enterrados vivos, permanecendo alertas e lúcidos e sentindo os vermes e bichos que lentamente devoram suas entranhas, por toda a eternidade.

Congresso dos Amaldiçoados

O HOTEL 666

SAÚDA

OS AMALDIÇOADOS PREGUIÇOSOS

ATIVIDADES DO DIA:

6:30h - Aeróbica na Brasa à beira da Piscina do Desespero (obrigatório)

9:00h - Café da Manhã Incontinental no Salão Marrom (obrigatório)

10:00h - Workshop: “Aproveitando ao Máximo seu Tempo Ocioso Enquanto suas Tripas são Esvaziadas” (obrigatório)

11:00h - Seminário: “Como Se Sentir Bem Enquanto Todos Riem dos Seus Segredos mais Íntimos” (obrigatório)

12:00h - Almoço Rápido (obrigatório)

13:00h - Conferência: “Todos Estão Felizes Com Sua Morte” (obrigatório)

15:00h - Workshop: “Como Manter a Produtividade Enquanto Suas Tripas São Reinseridas” (obrigatório)

17:00h - Jantar no Salão Amarelo. O Mestre de Cerimônias vai esmagar um enorme legume com um martelo (*riso*, obrigatório)

19:00 h - Toque de Recolher dos Amaldiçoados. Os que não voltarem aos seus quartos serão punidos.

20h às 5h - Farra no Motel (somente para Demônios)

As Montanhas de Sísifo

As Montanhas de Sísifo são um clássico da maldição eterna. Todas as manhãs, o Amaldiçoado Preguiçoso começa a empurrar uma pedra enorme pela encosta de uma montanha colossal. Todas as noites, quando está quase chegando no topo, escorrega, fazendo com que a pedra role montanha abaixo até o sopé.

TV a Cabo Encantada

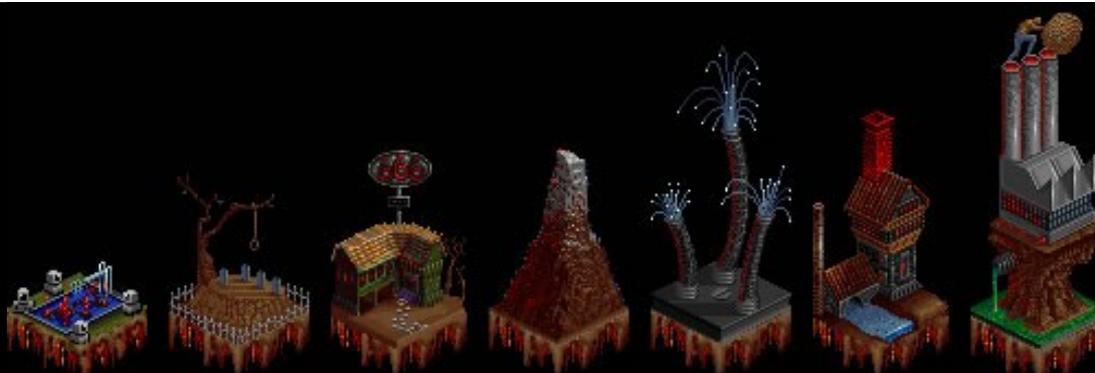
Ao contrário dos escritórios de certa bem-sucedida empresa de jogos eletrônicos, o Inferno conseguiu a grana para instalar uma TV a cabo. De fato, muitos Amaldiçoados Preguiçosos assistem à TV 24 horas por dia. Naturalmente, eles não têm escolha, nem controle sobre a qualidade do que vêem, mas isso é só um detalhe.

Tempos Modernos

Os Demônios têm uma particular admiração pela Revolução Industrial. Não é difícil entender. Naquela época ninguém controlava a poluição, máquinas gigantescas periodicamente engoliam inocentes operários, famílias inteiras eram entregues a empresas ricas e insensíveis, e a idéia de sindicato ainda nem tinha chegado perto da cabeça das pessoas. No Inferno, os Demônios tentaram reproduzir essa atmosfera nas Fábricas Tempos Modernos, que almejam tudo o que havia na Revolução Industrial e... um pouco mais.

Fábricas de Sísifo

Empurrar pedras montanha acima por toda a eternidade é um bom castigo, mas terrivelmente ineficiente. Assim, os Demônios modernos preferiram recriar os castigos do tipo “Metas Impossíveis” nas ultramodernas Fábricas de Sísifo. Esses prodígios industriais não produzem coisa alguma, mas graças às maravilhas das linhas de montagem em série, *milhares* de projetos individuais são quase alcançados... e brutalmente arrasados, a cada novo dia.



Uma Secretária de Futuro, Sepultura, Congresso dos Amaldiçoados, Montanha de Sísifo, TV a Cabo Encantada, Tempos Modernos e Fábrica de Sísifo.

Parques de Diversão dos Penitentes do 666

Há uma teoria, desenvolvida por um antigo funcionário de um parque de diversão, segundo a qual há uma quantidade fixa de felicidade no Universo. Portanto, para que alguém se sinta realmente feliz, outro precisa estar se sentindo pra lá do fundo do poço.

Essa teoria é, de fato, comprovada nos Parques de Diversão dos Penitentes do 666. Os Demônios que freqüentam o parque passam o dia na maior alegria, curtindo os passeios, jogos e shows. Por outro lado, os funcionários do parque (todos Preguiçosos) sentem-se tão tristes que muitas vezes se atiram nos trilhos da montanha russa, só para descobrir que não podem morrer *nem* ser despedidos.



CAPÍTULO XXII

OS CASTIGOS PARA ALMAS LUXURIOSAS

Consiste no apego aos prazeres carnisais. Libertinagem.

Freezers da Luxúria

Aqueles que deixaram que o calor de suas paixões físicas dominassem suas mentes e corações, são aqui condenados a passar toda a eternidade num freezer gigantesco, com apenas seus remorsos para aquecê-los.



Freezers da Luxúria

Pavilhões de Shows para Voyeurs

Os Pavilhões de Shows para Voyeurs são bem desagradáveis. Como o nome sugere, são edifícios cheios de máquinas antigas de passar filminhos. É o Inferno, portanto, há algumas surpresas.

Surpresa Número Um: O rosto do Amaldiçoado Luxurioso é costurado diretamente no visor das máquinas e seus olhos são arregalados.

Surpresa Número Dois: Os filmes que as máquinas mostram não são eróticos, sujos, nem mesmo excitantes; são simplesmente ruins. São tão ruins que o Amaldiçoado aceitaria com prazer a idéia de arrancar os olhos... se tivesse essa escolha.

A Lavanderia

Há algo nas lavanderias que as torna castigos surpreendentemente eficazes para as almas Luxuriosas. Talvez sejam as cestas sem fundo desses locais de roupa encardida. Talvez sejam as luzes fluorescentes que piscam sempre no pior momento e provocam enxaquecas terríveis. Talvez seja o fato de todas as almas estarem vestindo aquelas roupas “do fundo da gaveta”. Seja qual for o motivo, todo e qualquer impulso libidinoso que uma alma possa ter será definitivamente frustrado nesses lamentáveis cômodos.

Poços de Plasma Pulsante de Paixão Púrpura

Os Demônios não são insensíveis aos volúveis apelos dos modismos, o que é evidenciado pelos Poços de Plasma Pulsante de Paixão Púrpura, grotescamente retrôs, que poluem a paisagem do Inferno como o tragicamente desaparecido idealismo dos anos 60.

Esse castigo é bastante cruel. As almas Luxuriosas são transformadas em uma cera macia e jogadas em um recipiente aquoso com milhares de seus pares luxuriosos feitos da mesma gosma de última geração. À medida que o calor de suas paixões os domina, uma lâmpada infernalmente quente,

no fundo do recipiente, lenta e implacavelmente derrete as almas de cera, transformando-as em bolhas pegajosas multicoloridas, que sobem até a superfície do recipiente, até que tenham seus “ânimos esfriados”. Então, as almas afundam novamente, e o processo começa outra vez.

Freezers da Luxúria,
Pavilhões de Shows para Voyeurs,
A Lavanderia e
Poços de Plasma Pulsante de Paixão Púrpura.

100%



O Churrasco da Ilha do Fogo!

Os Luxuriosos recém-chegados à Ilha do Fogo nem acreditam que estejam no Inferno. Afinal, ela se *parece* exatamente com uma praia tropical, com gatinhas de arrasar e apolos aos montes. Mas, como aqui é o Inferno, alguma pegada existe. Cada vez que o Amaldiçoado começa a ter pensamentos impuros (como evitar num lugar assim?), suas partes íntimas literalmente se incendiam. Depois de uma ou duas experiências, vários infelizes preferem enfiar a cara na areia e expor suas costas ao sol inclemente para evitar a tentação. Como você pode imaginar, o Churrasco da Ilha do Fogo é o ponto de encontro mais “quente” do Inferno.

Cidade Fantasma

As almas Luxuriosas das Cidades Fantasmas foram condenadas a uma Vida no Além de solidão exasperante. Ao entrar nas cidades abandonadas, cada alma é transformada em fantasma, incapaz de tocar ou interagir com o mundo a sua volta. As almas acham que estão sós, mas não estão; apenas não podem ver os outros fantasmas. Às vezes, uma alma vê outro fantasma só de relance, pelo canto do olho, mas isso apenas piora a sua solidão.

A Pequena Casa Suspeita do Inferno

Muitos dos Amaldiçoados Luxuriosos são obrigados a trabalhar nessas demoníacas casas de má reputação. Estranho como aquele filme com um nome parecido conseguiu transmitir muito bem o horror desses estabelecimentos.

Viagem ao Fundo do Nada

Há algum tempo, os Demônios compreenderam que a melhor maneira de punir as almas Luxuriosas era eliminar todas as suas sensações físicas. Uma das maneiras mais inovadoras de se obter isso é a Viagem ao Fundo do Nada. Primeiro, as almas são colocadas em camisas de força, para impedir que se debatam. Então, seus olhos, narizes e bocas são tapados. Finalmente, um cabo é atado às costas da camisa de força e os Amaldiçoados são baixados em um vazio completamente negro. E é só isso. Geralmente a loucura chega em poucas horas.

Namoro no Inferno

Eu já sei o que você está pensando: “‘Namoro no Inferno?’ Bem, isso eu já conheço”. Sem querer criar polêmica, não, você *não* conhece. Seu pior namoro foi uma lua de mel no Havai comparado com os legítimos Namoros no Inferno, capiche?

É da Lata

Digamos, só a título de exemplo, que você seja uma alma Luxuriosa, afeita aos prazeres da carne. Imagine então que, ao morrer, sua alma fique aprisionada na carcaça dura, surda e muda de um robô. Você, um sensualista renomado, estaria preso numa lata, um tanque de privação sensorial com pernas. Agora, imagine o horror de estar enfiado em uma cidade cheia desses robôs, todos incapazes de tocar, sentir ou comunicar-se com os outros, de modo algum. Cruel, não?

Ignorância não é Alegria

As almas Luxuriosas que habitam essas cidades silenciosas não precisam de nada; todas as suas necessidades são atendidas por Demônios surpreendentemente solícitos. Mas, o preço que devem pagar por sua comodidade é a ignorância. Quando elas tomam conhecimento da presença de qualquer outro ser, fortes choques elétricos percorrem seus corpos, ensinando-lhes que essa conduta está errada. Com o tempo, as almas torturadas aprendem a perambular com a cabeça baixa e com as mãos nos bolsos, para evitar qualquer contato inadvertido com outra alma.

89%



Churrasco da Ilha do Fogo!, Cidade Fantasma, Pequena Casa Suspeita do Inferno, Viagem ao Fundo do Nada, Namoro no Inferno, É da Lata, Ignorância não é Alegria.

Torres da Perpétua Frustração

A maior parte dos Castigos para Luxúria do Inferno resume-se em bloquear, amortecer ou impedir, de alguma maneira, as sensações físicas dos destinados a este castigo. No mais requintado Castigo para Luxúria, entretanto, é permitido aos Amaldiçoados sentir integralmente as suas sensações carnis... só não há o que fazer com elas. Através de um bem projetado programa de stripteases, leituras de livretos pornográficos e duchas geladas, os Amaldiçoados são mantidos num estado de tesão perpétuo, que lenta e implacavelmente os leva à loucura (e cegueira!).



CAPÍTULO XXIII

OS CASTIGOS PARA ALMAS IRADAS

Intenso sentimento de raiva, ódio, rancor, um conjunto de fortes emoções e vontade de agressão geralmente derivada de causas acumuladas ou traumas.

Batalha dos Guerreiros Imortais

Os Demônios adoram um bom vídeo game, especialmente quando podem juntar o útil ao agradável. Nas arenas da Batalha dos Guerreiros Imortais, os Irados são forçados a entrar em lutas individuais intermináveis, sanguinárias e mutiladoras, com seus corpos controlados por Demônios sedentos de sangue que brincam com seus Joysticks Psicoempáticos (seja lá o que isso for).

O Verdadeiro Mundo do Além

*“Esta é a verdadeira história...
de 600 000 pessoas...
escolhidas para viver nas Caldeiras do Inferno...
para descobrir o que acontece...
quando as pessoas deixam de ser reais...
e começam a ser Amaldiçoadas...”*

“O Verdadeiro Mundo do Além”
Terças às 21:00h

O Jogo do Correio

Nem a chuva, nem a neve, nem mesmo a intervenção divina impedirão que os Amaldiçoados Irados tenham o que merecem nesses monumentos à ira desenfreada.

Um grupo de Amaldiçoados é forçado, por supervisores demoníacos, a separar a correspondência do Inferno (a qual, como você pode imaginar, vem com endereço errado, tem um cheiro esquisito e muitas vezes explode) num ritmo desumano.

O resto dos Amaldiçoados fica numa fila que nunca anda, segurando pacotes importantes, pesados e que vazam. Quando alguém finalmente consegue chegar ao começo da fila, todos os guichês são fechados para o almoço.

Nem é preciso dizer que foram colocadas convenientes prateleiras de rifles, em AMBOS os lados do balcão...

O Passo Certo

Não há sensação melhor do que a de acertar o passo, o seu ou o de alguém... Desculpe.

Na vida, essas almas Iradas esmagaram brutalmente qualquer infeliz que atrapalhasse seus passos. No Inferno, são castigados por sua opção de vida sendo esmagados, como insetos, por uma bota enorme, sem parar.

Batalha dos Guerreiros Imortais,
O Verdadeiro Mundo do Além,
O Jogo do Correio e
O Passo Certo.



Educação Física

Nessa fiel reprodução de uma aula de ginástica da 7ª série, o Amaldiçoado pode se divertir com uma série interminável de humilhantes “incidentes” de vestiário, judiações de pervertidos Treinadores demoníacos, a esquisitice de estar eternamente preso em um incontrollável corpo de adolescente e o vexame de não conseguir fazer uma barra. Agora já para o chão, e vinte flexões de braço!

Condomínio Ra-Tim-BUM

Esses complexos de apartamentos são o pesadelo do locatário. Características:

- Água corrente suja, aos pingos e jamais na temperatura desejada. Fogões a gás que explodem periodicamente.

- Um sistema de controle do ambiente com ajuste automático para garantir o máximo de desconforto.

- Naturalmente, inquilinos demoníacos sem qualquer consideração, barulhentos, espalhados por todo o edifício, para garantir que ninguém consiga dormir.

Mas não desanime, pelo menos o aluguel é grátis!

Rebelião!

Tudo começa com um protesto pacífico... mas a natureza irada dos Amaldiçoados sempre faz com que alguma coisa saia errada...

Condomínio Park Anóia

Quando admitidos, os Amaldiçoados Irados que residem nesses pequenos cubículos, recebem instruções sigilosas que, à primeira vista, parecem até divertidas. De repente, eles começam a desconfiar que os outros também são espiões, e que não podem confiar em ninguém. Num dado momento, todos andam pelas ruas com um furtivo olhar paranóico, com medo que qualquer coisa que digam revele suas identidades secretas.

Cidade Luz

Dentre os muitos “falsos Céus” encontrados na região do Inferno, a Cidade Luz é um dos mais execráveis. Os aprisionados acham que estão no Céu, mas depois de algum tempo começam a suspeitar de que “alguma coisa está errada”. Começam a observar, pelo canto dos olhos, conspirações que ocorrem aqui e ali, e sombras sorrateiras onde antes não havia ninguém. Quando o Amaldiçoadado tenta comentar com seus amigos a respeito da “Grande Mentira”, eles se mostram receptivos, num primeiro momento, mas depois, sem qualquer motivo, associam-se aos misteriosos “Homens de Preto”. Por fim, o Amaldiçoadado entra numa paranóia delirante, desenvolvendo teorias tão alucinadas que até a Glória Perez desprezaria por considerá-las “implausíveis demais”.

Terrorópolis

Não há inocentes nessa cidade eternamente bombardeada, na qual atos de terrorismo cruéis e aleatórios podem ocorrer em qualquer lugar, a qualquer momento.

Edifícios de Estacionamento SemParar

Os Edifícios de Estacionamento SemParar são verdadeiras maravilhas de urbanismo. Quando o Irado chega, um Demônio lhe dá um carro e diz que ele poderá sair do Inferno assim que conseguir estacioná-lo corretamente em uma das vagas da garagem. Obviamente, não é tão fácil como parece. Em primeiro lugar, milhares de vagas vazias estão reservadas para os deficientes e VIDs (Very Important Demons), e quem tentar usá-las sem autorização será atado à parte de baixo do carro pelo período de quatro meses (o que não seria tão mau se não fosse pelas ratazanas). As vagas que sobram estão quase todas ocupadas. Às vezes parece que há um espaço livre, mas na verdade já há uma moto estacionada. Centenas de outras vagas são desperdiçadas por carros mal estacionados que ocupam o espaço de dois (ou eventualmente três) automóveis. Sempre que uma vaga realmente está livre, aparece um Demônio num carro esportivo, pela contramão, e pega o lugar antes do infeliz Amaldiçoadado.

É pura maldade, cara... pura maldade.



Educação Física, Condomínio Ra-Tim-BUM, Rebelião!, Condomínio Park Anóia, Cidade Luz, Terrorópolis e Edifícios de Estacionamento SemParar.

Guerra! (Prá que serve isso?)

Todos sabem que a Guerra é um Inferno, mas nesse caso, o Inferno é uma Guerra. Eis o último castigo para os Irados: as almas são forçadas a matar ou morrer numa interminável batalha entre centenas de exércitos. Quando os Amaldiçoados são “mortos”, seus corpos se regeneram (produzindo um “shlup-shlup” bastante desagradável), e são mandados de volta ao fronte, só para morrer outra vez.



CAPÍTULO XXIV

OS CASTIGOS PARA ALMAS ORGULHOSAS

Falta de humildade para ouvir e aprender. Arrogância excessiva, soberba, altivez, um excesso de vaidade pelo próprio saber ou sucesso.

A Era de Aquário

Este, que é o mais simples castigo para o Orgulho, praticamente não dá trabalho aos Demônios: o Amaldiçoado recebe um conjunto de gnelras e é mergulhado em um gigantesco aquário, onde cada movimento seu é suspeitosamente observado por atentos Demônios.

Casa de Boneca

Neste castigo humilhante, os Amaldiçoados são reduzidos ao tamanho de uma boneca para servir de brinquedo para adoráveis criancinhas Demônios. Há vários tipos de casas de boneca, mas a que faz mais sucesso é o modelo Pequena Casa de Horrores.

Formigueiro

Como o nome indica, o Amaldiçoado dessa zona é reduzido ao tamanho de uma formiga e forçado a passar toda a sua Vida no Além cavucando uma fina camada de areia prensada entre duas folhas de plástico. Cruel.

Siga o Líder...

Para sair do Inferno, os Amaldiçoados só precisam brincar de Siga o Líder até o fim. Infelizmente, os Demônios que comandam a brincadeira têm uma imaginação tão fértil que a maior parte dos Amaldiçoados mantém um mínimo de orgulho que os impede de fazer as coisas que o Líder fez.

Era de Aquário,
Casa de Boneca,
Formigueiro e
Siga o Líder...



Bala-cobaia

Este é um tormento de fogo brando, no qual o Amaldiçoado é colocado em uma pequena caixa transparente, forçado a beber água em uma garrafa comunitária e a correr em uma rodinha para conseguir comida.

Máquinas Inconsertáveis

Há uma piada no Inferno que é mais ou menos assim:

— Quantas almas Orgulhosas são necessárias para consertar uma Máquina Inconsertável?

— Quem se importa? Cala a boca e continua trabalhando!

O senso de humor dos Demônios é bem discutível...



Máquinas Inconsertáveis

Carandiruim

Nada pode deixar o ego mais por baixo do que algumas centenas de anos de política carcerária. Superlotadas, violentas e humilhantes ao extremo, essas pestilentas penitenciárias sem dúvida são das mais cotadas como o pior castigo para o Orgulho. As únicas prisões que se abrem, lá dentro, são as prisões de ventre.

O Zoológico

Dizem que acontece de tudo no Zoológico. Se estão falando em ser encarcerado, atormentado, provocado, alimentado com carne suspeita e forçado a acasalar com estranhos “para preservar as espécies em risco”, então sim, acho que têm razão.

A Inquisição

Poucas coisas na Vida no Além deixam os Demônios mais felizes do que arrancar falsas confissões das almas antes orgulhosas. Como você pode imaginar, a Inquisição é um dos lugares mais alegres do Inferno... pelo menos para os Demônios.

Departamentos de Reclamações

A maioria das almas Orgulhosas acham que foram injustamente enviadas para o Inferno. Para esses coitados iludidos, o Inferno criou os Departamentos de Reclamações, nos quais podem encaminhar suas queixas. Infelizmente, tudo deve ser protocolado em três vias, com amostras de sangue, atestado de bons antecedentes, assinatura dos pais e assim por diante, num círculo vicioso interminável de humilhante burocracia.

Hospital Infernal

Poucas coisas na vida são tão humilhantes quanto ficar em um hospital. No Inferno, os hospitais são infinitamente piores. As cirurgias são desnecessárias, anti-higiênicas e sem anestesia. As enfermeiras são feias, mal-educadas e adoram fazer lavagens intestinais quando menos se espera. E não vamos nem comentar a comida...



Bala-cobaia, Máquinas Inconsertáveis, Carandiruim, Zoológico, Inquisição, Departamentos de Reclamações e Hospital Infernal.

Casa da Opressão

Integrando a selvagem política carcerária do Carandiruim com o humilhante atendimento do Hospital Infernal, esta instituição é o mais degradante tormento para as almas Orgulhosas. Se você não estiver louco quando entrar lá... aguarde um momentinho, por favor.



PARTE IV
A HISTÓRIA DE SCEF0D

CAPÍTULO XXV

O DISPOSITIVO DE APERFEIÇOAMENTO DE VISTA

HÁ MUITO tempo, num plano celestial muito distante, havia um anjo chamado Scegf0d. Scegf0d era um tanto problemático. Enquanto todos os outros querubins e serafins mostravam-se contentes e encantados com as maravilhas do Céu, Scegf0d criticava tudo.

— O pôr-do-sol é vermelho demais — queixava-se.

— Estes bombons têm pouco chocolate — reclamava.

— Esta almofada de veludo não se ajusta bem aos contornos do meu traseiro — lamentava ele.

Por fim, Scegf0d decidiu fazer algo a respeito. Primeiro, construiu um enorme Dispositivo de Aperfeiçoamento da Vista, que fazia com que tudo no Céu, num raio de dez quilômetros, parecesse ainda mais perfeito do que antes.



Os Manda-Chuvas do Além ficaram impressionados.

CAPÍTULO XXVI

O EMBOFONE DE MELHORIA DE ÁUDIO

EM PÉ, no balcão de seu Dispositivo de Aperfeiçoamento de Vista, o Anjo Scegf0d sentia-se feliz como não se sentia há séculos.

— Isto é maravilhoso — disse ele. — Tudo, até onde a vista alcança, parece completamente perfeito.

Subitamente, um coro de harpas irrompeu em belos improvisos de aleluias e hosanas, cada uma infinitamente mais melodiosa e harmoniosa do que qualquer peça musical ouvida no mundo dos mortais. Scegf0d franziu a testa.

— Estão um pouco desafinadas — resmungou. — Tenho de fazer algo a respeito.

Semanas mais tarde, Scegf0d apresentou seu Embofone de Melhoria de Áudio, capaz de transformar cada som, dentro de um raio de cem quilômetros, numa verdadeira carícia para os tímpanos.



Os Manda-Chuvas do Além franziram coletivamente suas sobrancelhas.

CAPÍTULO XXVII

O ATOMIZADOR DO AROMA PERFEITO

DESCANSANDO NO estúdio de seu Embafone de Melhoria de Áudio, Scegf0d maravilhou-se com o que tinha produzido.

— Tudo que vejo e ouço está perfeito — gabou-se para ninguém em particular. — Por certo não há lugar no Céu tão celestial como este.

Do lado de fora, inúmeras flores desabrocharam espontaneamente, liberando um rico aroma que evocava tudo que há de bom no Universo.

Scegf0d franziu sua fronte angelical. — Falta cheiro de mato — irritou-se. — Será que esses serafins nada sabem sobre vias nasais?

Em duas semanas Scegf0d construiu o Atomizador do Aroma Perfeito, um dispositivo capaz de aperfeiçoar o aroma de tudo que estivesse ao alcance de suas poderosas bombas lilás.



Os Manda-Chuvas do Além ficaram ligeiramente contrariados.

CAPÍTULO XXVIII

O CASTELO DO GOSTO GOSTOSO

CAMINHANDO PELOS ricos e nostálgicos vapores produzidos pelo seu Atomizador do Aroma Perfeito, Scegf0d sentiu-se, num rápido milésimo de segundo, em total harmonia com o Cosmos.

— Nossa, tudo cheira tão bem! — exclamou. Justo então, um querubim passou com um carrinho de cachorro quente.

— Quero um com tudo — riu Scegf0d, lançando um Centavo ao Anjo. O querubim obedeceu e Scegf0d mordeu o cachorro quente mais perfeitamente temperado jamais feito.

— Está horrível! — gritou, cuspido fora os pedaços perfeitos. — Alguma coisa precisa ser feita!

Vinte e sete dias depois, terminou o Castelo do Gosto Gostoso, um aparelho que poderia dar a qualquer alimento um sabor absolutamente perfeito.



Os Manda-Chuvas do Além enviaram um memorando a Scegf0d, aplaudindo sua iniciativa, mas advertindo-o por sua atitude inadequada.

CAPÍTULO XXIX

O EMISSOR DO CONFORTO FOFINHO

BEM NO topo de seu Castelo do Gosto Gostoso, Scegf0d mordiscava contemplativamente uma maçã de absoluta perfeição e concluía ter, por fim, alcançado a paz eterna.

— Tudo que vejo, ouço, cheiro e provo está *perfeito* — irradiava ele. — Finalmente posso descansar e *aproveitar* o Céu!

Vagarosamente baixou ao seu trono, projetado ergonomicamente pelos melhores quiropráticos de todos os tempos e coberto de veludo.

— Mas será que me sentei em cacos de vidro? — reclamou. — Meu trabalho ainda *não está* terminado!

Em poucas horas, Scegf0d dava os últimos retoques em seu Emissor de Conforto Fofinho, que num passe de mágica aumentava as sensações táteis de tudo, por quilômetros ao redor.



Quando arrematava seu último ponto, assustou-se ao sentir os Manda-Chuvas do Além em pé, atrás dele.

Eles não pareciam *nada* satisfeitos.

— Se há algo que não agüentamos no Céu, é um pentelho — disseram eles, e mandaram o Anjo Ingrato para o Inferno.

CAPÍTULO XXX

A MÁQUINA DA FEIÚRA

TER SIDO expulso do Céu em nada mudou o comportamento de Scegf0d.

— Inferno? Não me façam rir — exclamava ele. — Ora, isto é um verdadeiro passeio no parque se comparado ao Céu.

Enquanto falava, fantasmas de trinta e três grupos inimagináveis apareceram. Em segundos, um horrível barulho de trituração se fez ouvir, enquanto milhares de almas Amaldiçoadas tiravam seus próprios olhos para não presenciar as terríveis visões.

— Chamam isso de fantasma? — caçoo Scegf0d. — Grande coisa! Qualquer filme do Zé do Caixão é mais convincente. Medo? Vocês vão ver o que é medo de verdade!

Um mês depois, Scegf0d cortou a fita da Máquina da Feiúra, um aparelho infernal que tornava tudo ao seu redor um ácido corrosivo para os olhos.



Os Manda-Chuvas do Além sacudiram suas cabeças conjuntamente: “Vai começar tudo outra vez”.

CAPÍTULO XXXI

O DISPOSITIVO CACOFÔNICO CAQUÉTICO

À MEDIDA que visões repulsivas e traumáticas surgiam das profundezas de sua Máquina de Feiúra, Scegf0d não se satisfazia.

— Por certo, — ele meditava, — o Inferno *parece* terrível, mas ainda não é *tão* assustador assim.

Enquanto franzia a fronte, treze dúzias de espíritos arautos da morte surgiram do nada, ansiosos por entrar em ação. Berravam, gritavam e ocasionalmente sussurravam as canções mais cruéis diretamente nas orelhas desprotegidas de Scegf0d. Os Amaldiçoados cobriam seus ouvidos feridos e cantavam histericamente altos “lá-lá-lá-lá-lá”, inutilmente.

— Este é um exemplo perfeito — suspirava Scegf0d, enquanto os espíritos fugiam frustrados. — A música aqui não é pior do que um concerto do Waldick Soriano. Talvez eu possa dar um jeito nisso...

Pela hora da ceia, Scegf0d tinha elaborado o primeiro Dispositivo Cacofônico Caquético, um colossal instrumento antimusical que podia fazer com que mesmo os sons mais suaves ferissem os tímpanos como giz arranhando um quadro-negro.



Os Manda-Chuvas do Além agendaram um demorado almoço para discutir as devidas providências.

CAPÍTULO XXXII

A FÁBRICA DO FLAGELO FLATULENTO

OS GRITOS e os lamentos dos Amaldiçoados pouco fizeram para melhorar o humor de Scegf0d, enquanto permanecia na sala de controle de seu Dispositivo Cacofônico Caquético.

— Eles *parecem* estar sofrendo — ponderou, — mas como pode alguém realmente sofrer num Inferno tão agradável como este?

Como se em resposta à sua não enunciada pergunta, um esquadrão de Arquidemônios de um quilômetro de altura entrou em cena, esmagando tudo em seu caminho. Sentaram-se junto às obras de Scegf0d e começaram a comer pastéis do tamanho de casas. Não eram pastéis comuns, não senhor... eram recheados com cadáveres putrefatos de animais e outras coisas nauseabundas do mesmo gênero em estado de decomposição. Quando terminaram de comer, os Arquidemônios emitiram uma explosão de flatulência tão forte que as edificações mais próximas ficaram reduzidas a poças viscosas.

— Já fui atacado por vendedores com odores bem piores — desdenhou Scegf0d. — Se querem algo realmente fedorento, experimentem isso!

Trabalhando com rapidez, Scegf0d logo terminou a Fábrica do Flagelo Flatulento, capaz de fazer com que a mais doce das rosas cheirasse como um gambá morto.



Os Manda-Chuvas do Além perceberam o que deveria ser feito.

CAPÍTULO XXXIII

A FONTE DO MAU GOSTO

COMO ERA de se esperar, Scegf0d ainda não estava assim *tão* impressionado com as medidas punitivas do Inferno.

— Ainda falta alguma coisa — refletiu.

Sem qualquer razão especial, o sino da comida começou a tocar. Por todo o Inferno, os Demônio interromperam suas tarefas pelo tempo suficiente para enfiar fragmentos de vidro em brasa cobertos por fezes de gato pelas gargantas dos Amaldiçoados. Scegf0d bocejou:

— Comi coisas bem piores nos rodízios das estradas. Aposto que eu poderia cozinhar algo muito pior.

Estalando os dedos, Scegf0d entrou em ação e rapidamente criou a Fonte de Mau Gosto, uma caldeira borbulhante que tornava os alimentos sob sua influência totalmente intragáveis.



Os Manda-Chuvas do Além resolveram entrar em ação.

CAPÍTULO XXXIV

O NÚCLEO DE DEGRADAÇÃO TÁTIL

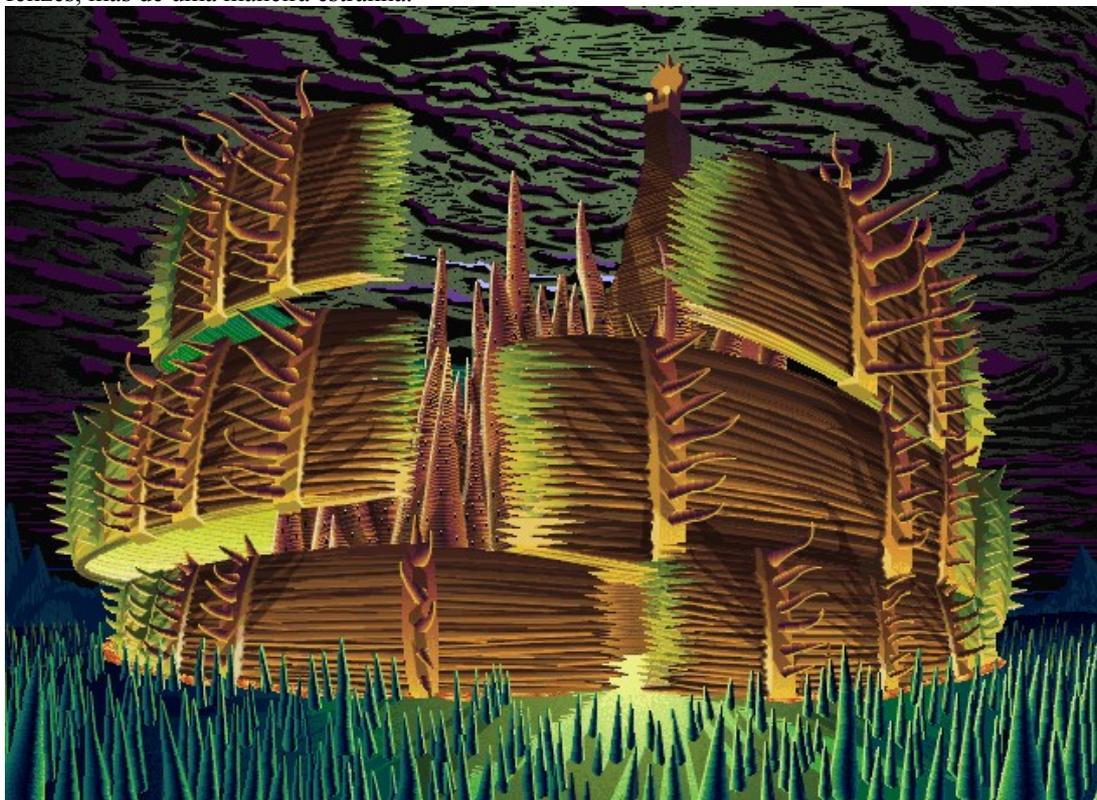
SCEGF0D NÃO sentia prazer algum ao contemplar os grupos que gritavam, explodiam e vomitavam.

— Mas não dá para ficar pior? — resmungava.

Subitamente, mil correntes de arame farpado surgiram do nada e se prenderam à carne demoníaca de Scegf0d. Num golpe rápido, arrancaram 95,3% da pele de seu corpo, deixando suas entranhas expostas ao ar sulfuroso. Antes que ele pudesse reagir, um milhão de pequenos raios escarlates atingiram cada uma das terminações nervosas expostas, provocando a mais inimaginável dor.

— Nada mau — gemeu ele — mas alguém já experimentou dormir num camping lotado em Ubatuba num feriadão chuvoso?

Assim, como era de se prever, Scegf0d tratou de construir *outra* máquina. Quando terminou de construir o Núcleo de Degradação Tátil, os Manda-Chuvas do Além bateram à sua porta. Pareciam felizes, mas de uma maneira estranha.



— Você é o único e o maior idiota de toda a Criação — olharam furiosos — Você não se satisfaz com a alegria no Céu, nem com a dor no Inferno. Não temos outra escolha a não ser reencarná-lo...

— Ótimo! — disse Scegf0d.

— ... como uma rocha — remataram os Manda-Chuvas do Além — A única rocha consciente do Universo. Você será incapaz de ver, ouvir, cheirar, degustar ou sentir. Será um objeto de puro pensamento, incapaz de ter qualquer sensação, a não ser a sua gradual demência.

— Mas... — Scegf0d engoliu em seco.

— Tenha um bom dia — disseram os Manda-Chuvas do Além, enquanto estalavam seus poderosos dedos.

Moral da história: ninguém agüenta um pentelho.

EPÍLOGO

EU ACREDITO*
por Michael Stemmler

Acredito, incondicionalmente, que a vida é mais do que a realidade que enfrentamos a cada dia e em todos os dias da nossa existência. Acredito que somos mais do que a soma do nosso DNA e nossas lembranças, e que há algo de imortal e incomensurável em cada um de nós. Acredito que, na morte, esta nossa parte (ora, vamos chamá-la de “alma” de uma vez) parte para outro lugar. Talvez até retorne algum dia...

Por que acredito nisso?

Porque a alternativa é dolorosa demais para ser enfrentada. Se somos todos apenas um “feliz acidente” da Mãe Natureza, vagando ao acaso em um universo aleatório, o que nos restará? Uma vida sem sentido (não importa quão nebuloso, excêntrico ou inescrutável) é uma vida desperdiçada, e um universo sem sentido (não importa quão nebuloso, excêntrico ou inescrutável) é igualmente inútil.

Bem, isso é o que eu penso.

Mike.

P.S. Também acredito em OVNIs, no E.T de Varginha, no Bicho-Papão e sei que ainda vou ganhar na loteria, portanto doure um pouco a declaração acima e vê se dá para engolir.

* Esta carta é encontrada na edificação secreta Mother Shak.

GLOSSÁRIO

ALMA,

No original *Stuff Of Unending Life* (Matéria de vida eterna) que contraído, forma SOUL, que significa Alma. Neste livro não foi empregado como abreviatura.

HOSANA,

Hino eclesiástico que se canta em domingo de Ramos; Saudação, aclamação, louvor.

MALCOLM MCDOWELL,

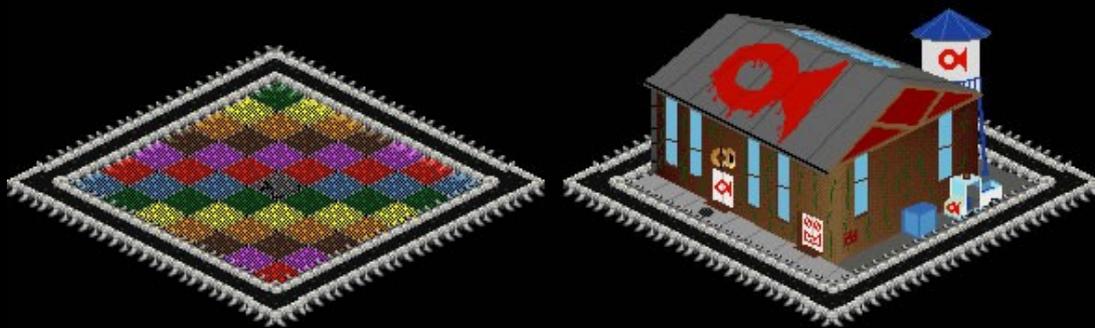
Malcolm John Taylor, ator. Fez o papel de Alex, o protagonista, em “Laranja mecânica” (*A Clockwork Orange*, 1971)

MICHAEL STEMMLE,

Diretor de jogos na LucasArts. Criador de Afterlife.

MOTHER SHAK,

Estrutura secreta do Inferno. Contem a carta de Michael Stemmler. Para construí-la, mude a visão do jogo para norte e faça um quadrado de estrada de 7x7, no modo de Intervenção Divina, depois preencha como na figura abaixo e acione o tempo. Ao lado o resultado.



OBEM,

A forma de vida inteligente que habita o planeta, cuja a sigla significa: Organismo Biológico Eticamente Maduro, do original em inglês, Ethically Mature Biological Organisms ou EMBOs.

QUIROPRÁTICO,

Profissional que exerce quiroprática, sistema terapêutico que, partindo do pressuposto de que as doenças resultam de disfunção nervosa, procuram corrigi-las por manipulação, e por outros cuidados, de estruturas do corpo, especialmente da coluna vertebral.

REINO,

Refere-se ao Céu ou ao Inferno.

SCEGF0G,
O Anjo ingrato expulso do Céu e depois do Inferno.
Suas criações, na ordem cronológica:

66%



Dispositivo de Aperfeiçoamento de Vista, Embafone de Melhoria de Áudio, Atomizador de Aroma Perfeito, Castelo do Gosto Gostoso e Emissor do Conforto Perfeito.



Máquina da Feiúra, Dispositivo Cacofônico Caquético, Fábrica do Flagelo Flatulento, Fonte de Mau Gosto e Núcleo de Degradação Tátil.

SURFISTAS DO APOCALIPSO,
Clara paródia aos bíblicos Cavaleiros do Apocalipse. Veja em Apocalipse 6:1-8.

TOPIAS,
São onde moram os anjos e demônios, o proletariado do Além. No Céu chamam-se Utopias, no Inferno, Distopias.

WALDICK SORIANO,
Cantor e compositor brasileiro, ícone da música classificada como brega.