

5

EDITOR
GLOBO

O que não se faz para ser amada
as mãos dela não vão à lua
o instrutor de direção
Relógios Tiffany



vidas

SANDMAN

breves

escrito por

NEIL GAIMAN

ilustrado por

JILL THOMPSON

VINCE LOCKE

UNIVERSAL PICTURES, A TIME-WARNER COMPANY. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

cavaleiros brancos e/ou sapos nojentos

Dálmatas são Flores?

Nancy demonstra sua erudição

Canbram Bagadrame Obrigado,

Madame

GIBIHQ!

[HTTP://GIBIHQ.NO-IP.COM](http://GIBIHQ.NO-IP.COM)

vidas breves



PARTE CINCO

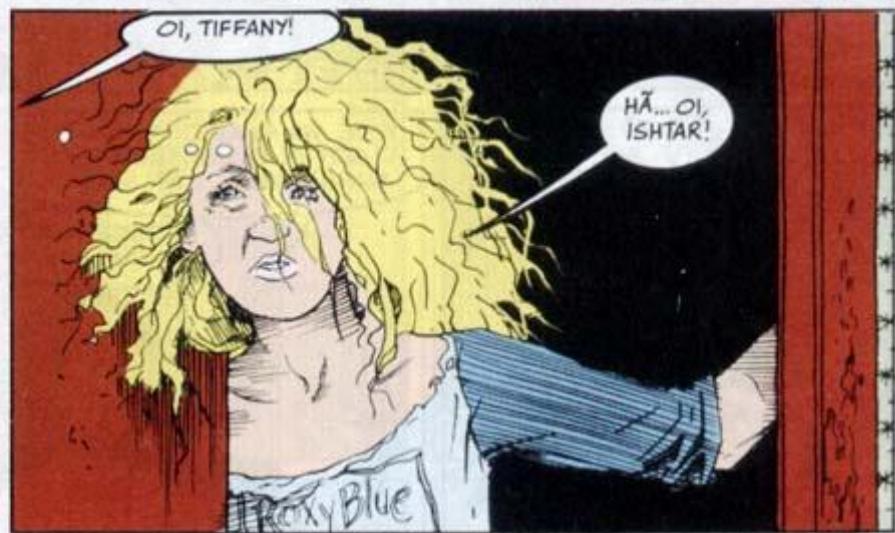


TOWN HOUSE

HOTEL

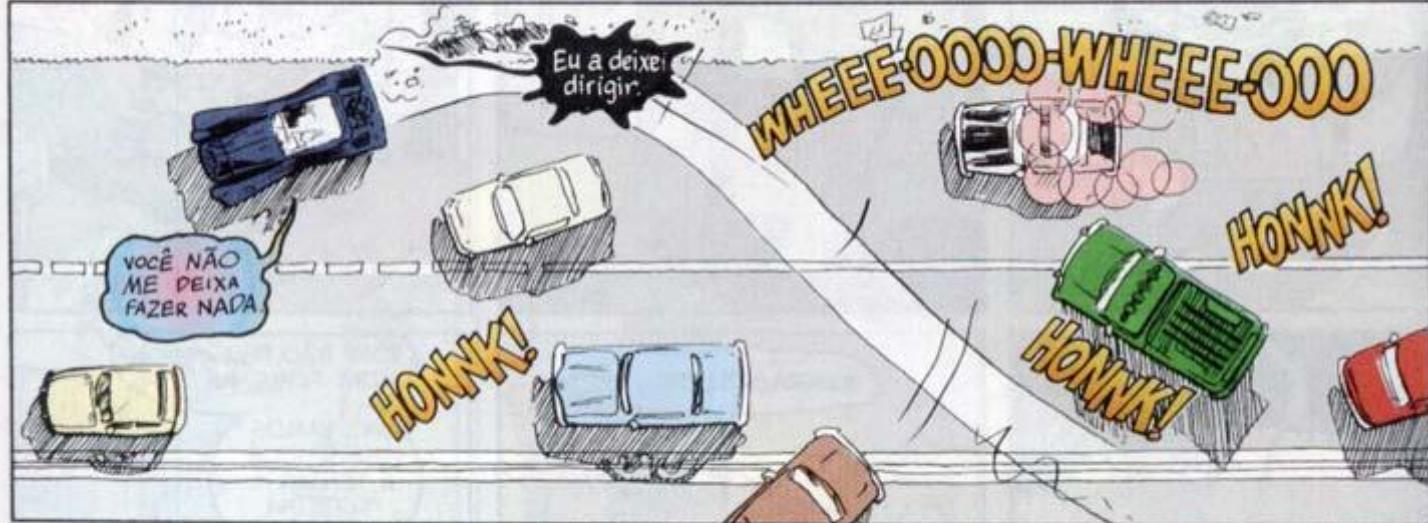
QUITINETES DISPONÍVEIS

Alugam-se
QUARTOS





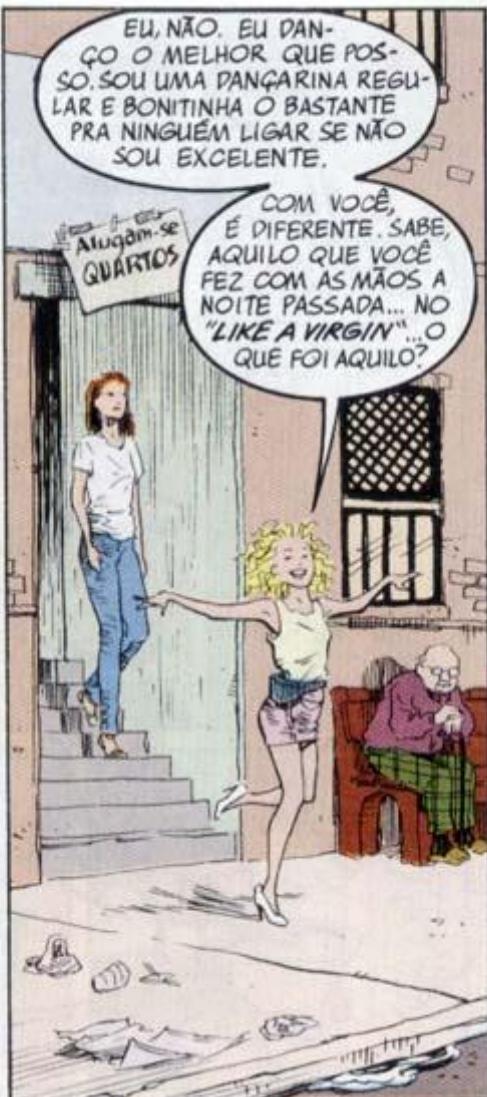














DIRIJA PELA DIREITA!
VOCÊ VAI NOS MATAR! DIRIJA
PELA PORRA DA DIREITA!

AAAAAAAGH!

O QUE NÃO SE FAZ PARA SER AMADA — AS MÃOS DELA NÃO VÃO À LUA — O INSTRUTOR DE DIREÇÃO — RELÓGIOS TIFFANY — CAVALEIROS BRANCOS E/OU NOJENTOS — DÁLMATAS SÃO FLORES? — NANCY DEMONSTRA SUA ERUDIÇÃO — CANBRAM BAGADRAM E OBRIGADO, MADAME — TIFFANY OBSERVA

Palavras escritas por Neil Gaiman. Imagens feitas por Jill Thompson. Nanquim passado por Vince Locke. Cores escolhidas por Danny Vozzo. Letras feitas por Estúdio Art & Comics.

SANDMAN apresentando personagens criados por Neil Gaiman, Sam Kieth e Mike Dringenberg

PRA ONDE É A DIREITA?

PRA LA'.
AQUELAS
FAIXAS ALI.

NÃO GRITA.
EU POSSO
OUVIR PERFEI-
TAMENTE.

PUSERAM LIMA COISA AMARELA. DISSERAM
QUE ERA MANTEIGA, MAS TINHA GOSTO DE
CERA DE OUVIRO.

NÃO ERA BEM CERA DE OUVIRO,
SÓ PARECIDO. TINHA UM MONTE
DE DALMÁCIAS, MAS NÃO ERAM
PÄEZINHOS. ERAM
CÄEZINHOS.

ASSISTIU? JURA? O MESMO
FILME? VAMOS PARAR DE DIRIGIR! A
GENTE DEVIA SAIR DO CARRO, PULAR
PRA CIMA E PRA BAIXO E DE'NOVO
PRA CIMA E PRA BAIXO E DANÇAR
BASTANTE E BASTANTE.

ACHO QUE NÃO É
UMA BOA FAZER
ISSO AQUI.

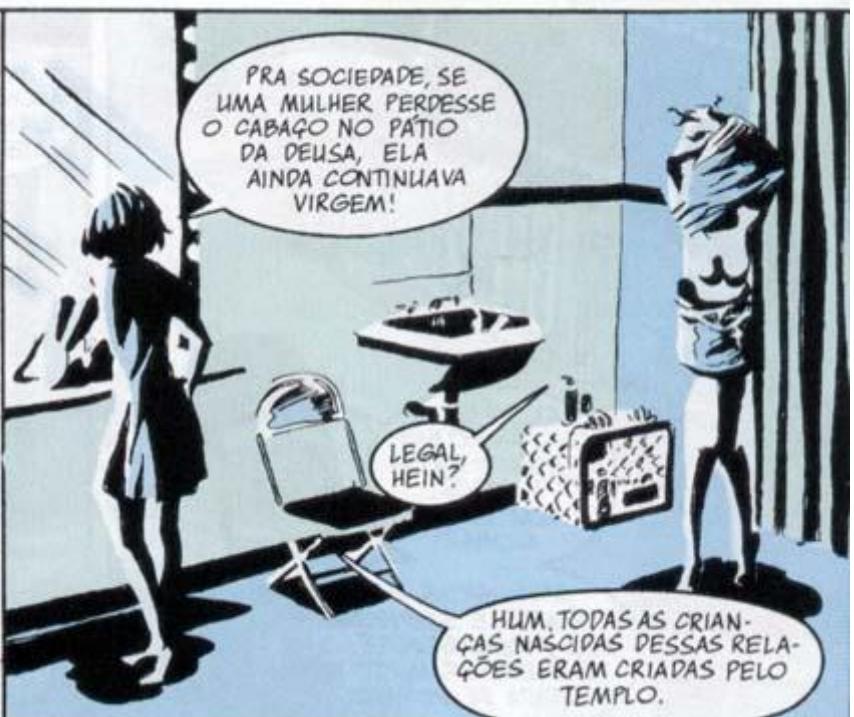
VOLTA PRA
FAIXA DA DIREITA.
AÍ A GENTE FALA
SOBRE O
FILME.
OK?

MINHA IRMÃ ME LEVOU
AO CINEMA UMA VEZ. ELA ME
COMPROU PIPOCAS E TUDO MAIS.
DISSO PSILU UM MONTE DE
VEZES.

OS 101 DALMÁTIAS?
O DESENHO DO DISNEY?
EU TAMBÉM ASSISTI.

HA.
OK.









ELA ESTÁ PREOCUPADA COM A TIFFANY, MAS NÃO SE PODE VIVER A VIDA DOS OUTROS. É COMO SE APAIXONAR POR UM GATINHO: UM DIA, VOCÊ VAI TER QUE PÔR O VELHO BICHANO PRA DORMIR...

UMA MÃO SUADA ENFIA O PRIMEIRO DÓLAR DA NOITE NA SUA CINTA-LIGA. ELA O RECOM-PENSA COM UM SORRISO.

WITH SOME OTHER GUY YOU KNEW BEFORE...

SEUS PÉS, SUAS MÃOS E SEU CORPO MOVEM-SE AUTOMATICAMENTE.



ISHTAR SOBE A PASSARELA PARA SUA PRIMEIRA EXIBIÇÃO ÀS 19h30min.

ELA SORRI PARA OS HOMENS, MEDINDO CADA UM DELES E ENTÃO COMEÇA A DANÇAR: "I HEARD IT THROUGH THE GRAPEVINE".

UH HUH I GUESS YOU'RE WONDERIN' HOW I KNEW...



ELA VOLTA A PENSAR NAS MU-LHERES DO PÁTIO DO TEMPLO. HÁ UMA MAGIA GERADA PELO DINHEIRO EM TROCA DO PRAZER.

OUTRORA, ELA PODIA USAR ESSA MAGIA, AB-SORVÉ-LA. CRIAR UM ASPECTO, APROPRIAR-SE DO PODER.

AGORA, USA APENAS UMA SOM-BRA DELE PARA SOBREVIVER.

UMA PEQUENA ADORAÇÃO É MELHOR DO QUE NADA.

TIFFANY ENCONTRA UM BÊBADO PRECOCE E ELA LHE OFERECE AQUILO QUE PODE PAGAR.

A NOITE ESTÁ TRANQÜILA, MAS AINDA É CEDO.

ISHTAR BALANÇA O CA-BELO, SORRIR E RELAXA AO RITMO DA MÚSICA.

E DANÇA.

E DANÇA.

E DANÇA.



AND I'M JUST ABOUT
TO LOSE MY MIND,
HONEY HONEY...

POR QUE VOCÊ
PAROU AGORA?
MAIS PEDRAS
INTERES-
SANTES?

CHEGAMOS. É AQUI
QUE A DANGARINA
ESTÁ.

SUFFRAGETTE

City

HMM? QUE
LUGAR,
HEIN?

ISHTAR PERCEBE QUE
ALGUMA COISA ESTÁ
ACONTECENDO PERTO
DA PORTA.

UM BAIXO SURDO
ANUNCIA O COMEÇO DE
UNDER PRESSURE. NÃO
É UMA MÚSICA QUE ELA
GOSTA DE DANÇAR.

AH, ENTENDI.

NÃO VENHO A UM
LUGAR DESSES DESDE
QUE TINHA
MÃOS.

EU ADORAVA
BOATES. SABE,
MINHA MULHER
NÃO LIGAVA.

OK. TALVEZ
ELA LIGASSE SE
SOUBESSE. A GENTE
VAI ENTRAR?

Certamente.

JÓÓÓÓIA.

TIFFANY ESTÁ AQUI. E A
DANGARINA! ELAS NÃO ESTÃO
MORTAS OU EXPLODIDAS
OU COISA PARECIDA.

Isso
é um alívio.
irmã.

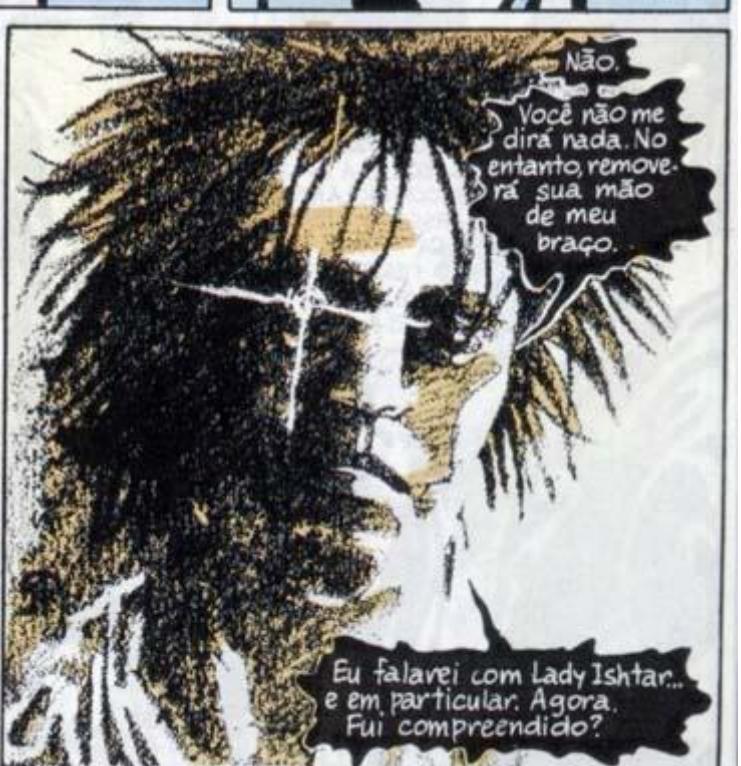
ELA SENTE O SUOR
ESCORRER POR
SUAS ESPINHAS.

SEU CABELO CAI SO-
BRE OS OLHOS E
ELA O AFASTA.

UNDER PRESSURE...

UNDER PRESSURE...







Ishtar, eu não pretendo discutir novamente com você.

ENTÃO,
POR QUE ES-
TA AQUI?

Eu tenho
uma pergun-
ta a fazer,
e um
alerta.

SE ESTA
TENTANDO
ME AMEA-
GAR...

Sem ameaças.

OK.
FALE.

Minha irmã e eu procuramos
nossa irmã, seu antigo
amante; você tem alguma pista
de seu atual paradeiro?

NÃO O
VEJO HA'
SÉCULOS.

Não foi
uma resposta
direta.

EU NÃO SEI
ONDE ELE ES-
TA. ISSO FOI SU-
FICIENTEMENTE
DIRETO?

Suponho
que sim.

PODE SACRIFICAR UMA
OVELHA NEGRA PRA MIM, SE
QUISER. MAS ESTE É O ÚNICO
TEMPLO QUE EU TENHO E OS
ORÁCULOS SÃO ESCASSOS.

Conte com mi-
nha simpatia.

POUPE-ME. QUAL É O
ALERTA, AFINAL?

Você pode estar
sob alguma for-
ma de perigo. Eu
não sei o que ou o
por quê. No entanto,
é um fato o
que declarrei.

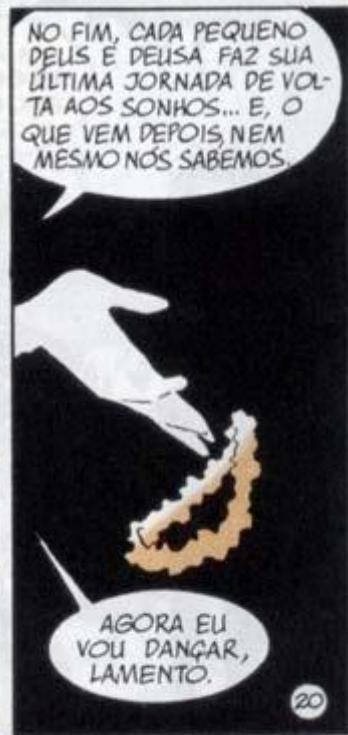
ORA, MUITO
OBRIGADA,
SENHOR DOS SO-
NHOS. É TUDO?

Sim.

EU AMEI SEU IR-
MÃO. AMEI DE
VERDADE.

Você era a
Deusa do Amor.
Eu não esperaria
outra
coisa.

Boa
noite.





CALLING SISTER
MIDNIGHT...

O QUE ESTÁ ACONTE-
CENDO? SERÁ QUE ALGUÉM
PODE ME EXPLICAR?

WHAT CAN I DO
ABOUT MY DREAMS?

ALGUÉM?
POR FAVOR?

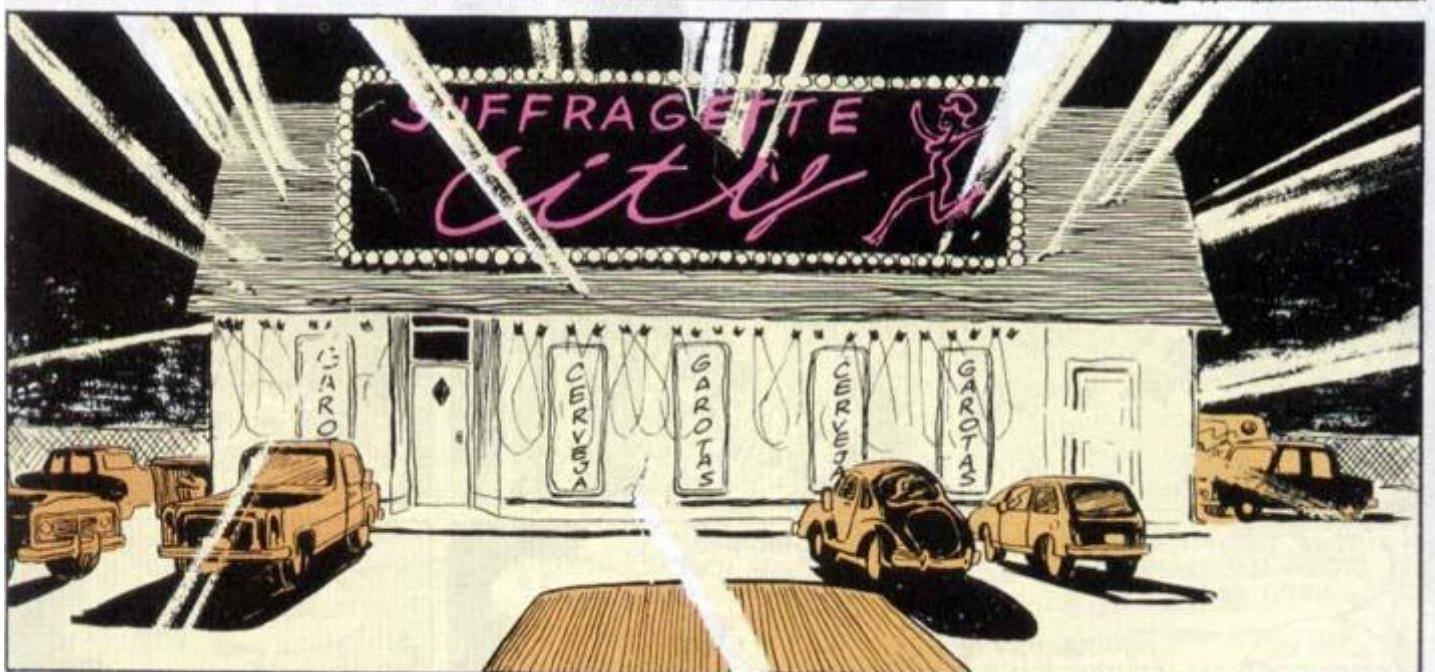
JAY MULGRAVE SENTE O SANGUE
IRROMPER DE SEUS OUVIDOS.
HA' DOR, E VERDADE, MAS
ELE MAL PERCEBE...

MURRAY BROWN SENTE UM REPEN-
TINO APERTO NO PEITO. SUA CABE-
ÇA CAI SOBRE UMA PILHA DE NOTAS
MOLHADAS DE CERVEJA. ELE SUSPIRA
PELA ULTIMA VEZ E SE REJUBILA.

SHEP DAYCE, QUE NÃO TINHA EREÇÃO
EM DOZE ANOS, ESTÁ EJACULANDO
VIOLENTEAMENTE... UMA, DUAS... VARIAS
VEZES. AGORA ESTÁ GOZANDO SAN-
GUE, E NÃO SE IMPORTA.

E TIFFANY CORRE.

E ISHTAR
DANÇA...





Continua

SONO

Trata-se do processo misterioso que imobiliza o corpo físico a fim de que a alma possa se mover livremente para viver suas próprias aventuras. O deus Hypnos provoca o sono, tocando nas pálpebras dos mortais com seus dedos macios ou abanando uma pessoa hipnoticamente com suas asas negras. Hypnos (conhecido pelos romanos como Somnus) tem três filhos: Morpheus, Phoebetor e Phantasus. O dever deles é ocupar a mente de quem dorme enquanto está esvaziada da alma, além de entreter, alertar ou punir o adormecido com atividades fantásticas que nós conhecemos como sonhos. Nos dramas personalizados, Morpheus assume a forma de seres humanos, enquanto seus irmãos surgem como animais ou objetos.

Os sonhos são extremamente importantes, porque os deuses podem empregar Morpheus e seus irmãos para aconselhar ou avisar seres humanos sobre seus destinos. É essencial, portanto, que o sonhador consulte um oráculo ou profeta a cada manhã, a fim de que o propósito e o significado de um sonho possa ser interpretado de forma correta.

Nenhuma pessoa viva foi capaz de acompanhar as aventuras das almas errantes que escapam do corpo dos adormecidos e perambulam sem controle através do espaço e do tempo. Algumas pessoas, inclusive os transilvanianos, dizem que a alma sai através da boca do adormecido na forma de um rato ou pássaro branco. Sem dúvida, a alma tem métodos desconhecidos dos homens mortais. Suas jornadas transcendentalis podem incluir visitas ao mundo-do-além, para consultar os ancestrais de seu hospedeiro mortal.

Nunca se deve despertar abruptamente alguém que esteja dormindo ou a alma pode não ter tempo de voltar ao corpo antes que a pessoa acorde. Ela, então, tem de vagar indefesa até que seu dono volte a dormir novamente. Enquanto isso, a falta da alma pode levar o mortal a executar atividades tolas ou violentas que não são de seu feitio. Por outro lado, não se deve permitir que uma pessoa doente durma. Isso pode permitir que a alma escape para suas aventuras habituais e não se importe em voltar a um corpo enfraquecido pela doença.

A
e ma
egir
pa
cc
N
.
Cau
dádivas de tene

AS PÁGINAS A SEGUIR
FORAM RECUPERADAS POR
LUCIEN PARA SEREM
INCLVIDAS NA
BIBLIOTECA DOS SONHOS.
O EDITOR

SÚCUBOS

Demônios ou espíritos femininos lascivos, provavelmente descendentes ou parentes de Lilith, a Rainha da Noite. Eles desejam se envolver nos braços femininos, mas seus equivalentes demoniacos masculinos, os incubos, interessam-se apenas por mulheres mortais. As súcubos são horrendas demais para ter qualquer apelo aos humanos do sexo masculino, mas encontram meios de contornar o problema, fazendo com que os homens mantenham relações plenas de luxúria durante o sono. No entanto, as súcubos, sendo incapazes do verdadeiro amor, têm de seduzir os homens sob formas fantasmagóricas estranhas e induzi-los a praticar todas as maneiras de perversões noturnas, das quais o adormecido desperta exausto, insatisfeito e envergonhado. Provavelmente, o nome das súcubos deriva da palavra latina *sugo* que significa "eu sugo", porque elas sugam a força dos homens durante as horas de trevas.

As súcubos deliciam-se em atormentar sacerdotes sob voto de castidade, que acreditam que o contato carnal com mulheres esgotará seus poderes espirituais. As criaturas femininas visitam tais ascetas enquanto estão dormindo, arrastam-nos para orgias fantasmagóricas e os seduzem para praticarem os arrebatamentos que juraram jamais desfrutar.

ANÉIS

São pequenas extensões metálicas finas, variando desde aproximadamente 22mm de comprimento e 9mm de diâmetro até qualquer

medida praticável, encurvados na forma de círculos simétricos, tendo as duas extremidades unidas, de forma que a força essencial do metal não possa escapar. Os anéis podem também ser moldados a partir de qualquer material adequado, tais como pedra, marfim, jade, âmbar, etc., capaz de ser curvado na forma de círculo inquebrável, a fim de que sua força interna circule continuamente dentro do anel e não possa escapar para fora através das extremidades abertas.

Anéis são feitos geralmente para serem encaixados nos dedos de pessoas naturais e sobrenaturais, mas são igualmente eficazes em tamanhos maiores conhecidos como braceletes, tornozoleiras e diademas. Podem também ser usados nas orelhas.

Anéis podem ser decorados ou adornados de acordo com gostos pessoais ou transcendentais, contanto que o corpo do anel seja inquebrável. Anéis feitos de vários círculos entrelaçados são especialmente eficazes.

O poder interno de tais artefatos deriva da função de perpetuidade. Isto é inerente a um anel e expresso no dito: "Um anel não tem fim". A força, espírito ou essência continuamente circundante de uma estrutura anelar gera um poder que envolve o usuário numa aura protetora, impenetrável por forças estranhas, porque é perpetuamente renovada pelo poder do anel.

A força essencial torna-se ainda mais forte pela impregnação de influências sobrenaturais. Até mesmo um simples anel de ouro, quando usado sob a influência de encantamentos adequados, pode se tornar um poderoso guardião da fé e da lealdade.

Alguns anéis notáveis têm poderes maiores. O anel Draupnir, feito pelos anões para o deus Odin, tinha a capacidade de aumentar a fortuna de seu usuário indefinidamente. O anel de Andvari (conhecido, às vezes, como o Anel dos Nibelungos) tinha poderes semelhantes. Anéis usados por dignatários, como reis e bispos, concedem uma graça especial aos suplicantes que os beijam.

Na Inglaterra, qualquer pessoa que sofra de câimbras internas e musculares obtém alívio usando um Anel de Câimbras. Ele pode ser feito de qualquer material, mas é necessário

que ele seja bento durante um ritual especial acompanhado pelo monarca reinante e presenteado por ele.

Os marinheiros conhecem há muito tempo os poderes especiais dos anéis usados na orelha. Eles fortalecem a vista do homem do mar e podem até mesmo permitir a ele enxergar além do horizonte.

CÃES

A maioria dos membros da família canina são tão extrovertidos e cordiais que se tornam incapacitados para taumaturgia ou Artes Negras, embora tenha havido notáveis exceções. O *bull terrier* Articraak, que viveu como o notório bruxo Ailinn de Penzance, freqüentemente aparecia na forma de gaivota e roubava parte da pesca dos pescadores locais. Sua culpa foi provada quando, na forma canina, ele demonstrou apreciar cavala cozida.

Os gregos e romanos não consideravam os cães valiosos nem mesmo para sacrifício. Algumas tribos atrasadas da Ásia Menor empregavam cães como bodes expiatórios para serem receptáculos dos pecados da comunidade na virada do ano e expulsos na mata, mas eles não são adequados para este propósito, porque é muito provável que encontrem o caminho de volta para casa e devolvam os pecados a seus antigos donos.

O mais famoso dos cães subterrâneos é Cérbero, o cachorro de três cabeças que guarda a entrada do Inferno. Ele tem que ser amansado com oferendas de bolos de mel e cevada, antes que admita as almas mortas em seu lar eterno. No entanto, até mesmo Cérbero tem seu lado mais afável, pois Orpheus abriu caminho misticamente para o mundo abissal tocando lira para o feroz cão.

De toda a família canina, as várias raças de cães de caça são muito úteis como instrumentos de vingança e retribuição. Os Cães de Caça do Paraíso perseguem os pecadores a fim de arrastá-los de volta ao arrependimento e à penitência, caso escapem da matilha celestial. Os Cães de Caça do Inferno captavam o cheiro do pecador e não o deixavam até que o arrastasse para as profundezas do mundo abissal.

É fácil distinguir entre as duas matilhas. Os Cães de Caça do Paraíso têm um uivo seme-

lhante a um sino que ressoa através da alma do pecador, enquanto os Cães de Caça do Inferno, com seus olhos abrasadores e presas aterradoras, podem ser ouvidos latindo selvagemente à distância, mas seus uivos se silenciam à medida que se aproximam da vítima.

Em Sumatra, o Rajah Guru, mensageiro dos deuses, é dono de dois cães de caça chamados Sordaudu e Auto Porburu. Quando chega a hora de uma pessoa morrer, o Rajah envia os dois animais para alertá-la e depois escoltar sua alma para o julgamento.

As fadas das highlands escocesas são donas de um enorme cão chamado Cusith. Dizem que ele é tão grande quanto um novilho, de coloração verde escura, com pés tão grandes quanto a de um mortal e uma longa cauda trançada como as tranças de uma mulher. Toda vez que seus ganidos ressoavam pelas charnecas, os fazendeiros trancavam suas mulheres, porque é missão de Cusith rodear as mulheres humanas e levá-las ao monte das fadas, para que possam amamentar as crianças-fadas.

BANSHEE

Um espírito feminino dos povos gaélicos e celtas, raramente visto, mas freqüentemente ouvido. Dizem que é uma mulher com cabelos negros e desgrenhados e olhos vermelhos de tanto chorar, trajando toga verde e manto cinza. Ela tem um choro aterrador, descrito por aqueles que a ouviram como uma mistura de uivo de lobo, choro de gansos selvagens, gritos de criança abandonada e resmungos de uma mulher em trabalho de parto.

Aqueles que ouviram uma banshee dizem que este choro terrível e menos que humano, gritado e gemido, pode acordar quem tem o sono mais pesado e se sobressair na mais forte ventania. É especialmente impressionante quando ele ecoa pelas charnecas e lagos no crepúsculo de um dia cinzento de verão.

O lamento de uma banshee tem apenas um significado: de que um membro da família daquele que a ouve está condenado a morrer.

A palavra "banshee" deriva das palavras celtas *bean seilh*, que significam "Mulher das Fadas". Várias famílias antigas do Eire e das ilhas e highlands escocesas têm suas banshees

próprias, que avisam apenas as famílias de ascendência puramente gaélica ou celta.

FIDDLER'S GREEN

Velhos homens do mar são tão famosos por contar lorotas que é difícil saber qual de suas histórias a respeito de Fiddler's Green (ou Verde do Violinista, como também é chamado) devemos acreditar. Alguns dizem que um velho lobo do mar que se cansou de velejar deve andar no continente com um remo sobre os ombros. Quando chegar a uma pequena vila bem no interior do país e as pessoas lhe perguntarem o que está carregando, ele vai saber que encontrou Fiddler's Green. As pessoas lhe dão assento ao sol, fora da estalagem da vila, com um copo de bebida alcoólica que se enche sozinha toda vez que ele sorve a última gota e um cachimbo eternamente fumegando com aroma de tabaco. A partir de então, ele não tem nada com que se preocupar a não ser desfrutar seu copo e seu cachimbo e ver as donzelas dançarem à música de um violinista na vila verde.

Outros velhos marujos dizem que o Verde do Violinista encontra-se nos fundos dos ventos alísios do Atlântico Sul. É um trecho de água eternamente calma e verde como os olhos de uma sereia, onde os espíritos de velhos navios e marinheiros encontram ancoradouro eterno. A medida que o sol se põe, as cordas melodiosas de um violino flutuam através das águas e os marinheiros dançam música para hornpipe (um antigo instrumento de sopro) sobre um mar tranquilo.

ÍNCUBOS

São espíritos ou demônios masculinos que visitam mulheres enquanto dormem. O nome deriva do latim, *incubu*, e vem de *incubare*, que significa deitar-se sobre, porque um íncubo deita-se com uma mulher mortal num relacionamento sexual fantasmagórico. A mulher não desperta durante o coito peculiar, embora ela possa vivenciá-lo em sonho.

Uma mulher impregnada por um íncubo engravidada da maneira normal e, por fim, dá à luz uma criança com capacidades sobrenatu-

ais. Possivelmente, quando crescer será uma pessoa de má índole ou, talvez, como o mago Merlin, que nasceu da união entre um íncubo e uma freira, e tornar-se-á um poderoso feiticeiro de forte caráter moral.

ROUXINOL

Pequeno pássaro pardacento da Inglaterra e partes da Europa, Ásia e África. Famoso por seu canto exótico, ouvido durante as noites do fim da primavera e começo do verão.

Originalmente, o rouxinol era Philomela, cuja irmã, Procne, era casada com o Rei Tereus. No entanto, Tereus apaixonou-se por Philomela e mentiu para ela, dizendo que Procne estava morta. Eles tiveram um caso amoroso até que Philomela descobriu a verdade. Tereus cortou sua língua para que ela não revelasse o que sabia a outras pessoas, mas Philomela conseguiu descobrir onde Procne havia sido aprisionada por Tereus e revelou toda a história.

As duas irmãs planejaram uma vingança terrível, cozinhando o filho de Tereus, Ithys, e servindo ao rei o garoto assado durante o jantar. Quando fizeram isso, os deuses ficaram tão horrorizados que transformaram as duas irmãs, o rei e o filho em tipos diferentes de pássaros. Philomela tornou-se rouxinol para sempre, cantando sua doce e triste canção de traição.

LUA

A maior parte das pessoas concorda que a lua é uma mulher, esposa ou irmã do sol. A lua babilônica era, no entanto, um deus chamado de Sin, que velejava através do céus em seu barco-lua, e o deus japonês da lua, Suki-Yoki, aparecia na forma de coelho na face da lua.

A deusa da lua tem muitos nomes. Os romanos a conheciam como Luna, e os gregos, como Selene, irmã de Hélios, o sol. Toda noite, ela banhava seu corpo alvo no oceano e atravessava o céu numa carruagem de prata. Em muitas noites, Selene acariciava seu amante, Endymion, com seus raios suaves.

Cheng O, a deusa chinesa da lua, também é uma jovem belíssima. Ela roubou o elixir da imortalidade de seu marido, fugiu para a lua e vive lá, confortavelmente, num palácio esplêndido. Hina, a deusa polinésia da vida e da

morte, também escolheu a lua como refúgio. Ela se recolheu lá quando completou suas tarefas cósmicas na Terra.

Em algumas regiões da África, a lua outrora teve uma face resplandecente e imaculada até que seu marido, o sol manchou-a de barro. Em outras regiões, eles já foram dois sóis, mas a esposa lavou-se num rio até ficar branca. As estrelas sobre a Rússia são os filhos do Sol e da Lua, cujo relacionamento conjugal, algumas vezes, foi turbulento.

A Lua, como todas as mulheres belas e inteligentes, tem muitas facetas de personalidade. Ela muda um pouco a cada dia e regularmente realiza longas jornadas. Na nação Algonquina da América do Norte, ela desaparecia a cada mês para chamar o sol de volta de suas viagens de caça, e, em algumas partes da Austrália, ela se cansava de fazer amor com seu companheiro e partia por alguns dias para descansar e se recuperar. Mas a lua é mais fiel do que o Sol, que às vezes é quente e outras frio, enquanto ela nos sorri no inverno ou no verão.

ISHTAR

Deusa do amor, dança e sexualidade cultuada na Babilônia. Embora seja considerada como virgem, ela possui mais amantes do que se teve registro, entre eles Tammuz, o deus mesopotâmico da vegetação e representante do sexo masculino. Diziam que, quando Ishtar estava ausente, toda a procriação na Terra é interrompida, e assim permanece até que ela retorne. De acordo com as lendas, Ishtar desceu até o mundo inferior e entregou seu amante Tammuz aos demônios. Lá, ele governou como um soberano e, ao retornar para o mundo aberto, fechou o ciclo natural da fenescência e renascimento do reino vegetal.

Entre os povos hebreus, assírios, aramaicos, fenícios e árabes, ela exerceu seu poder divino através do nome Astarte. Seu culto era o de uma deusa do amor e da fertilidade, marcada por numerosos excessos, tais como a prostituição sagrada exercida em templos erigidos especialmente para isso. Costumava ser mostrada nua e, ao ser adotada pelo povo egípcio, foi adquirindo uma forte atribuição de guerreira, recebendo a lança e arco como símbolos. Entre

os gregos, Astarte (ou Ishtar) foi identificada Afrodite, a deusa celeste do amor, e, como outras deusas relacionadas à fertilidade, tinha a pomba como animal sagrado.

Também reverenciada na Mesopotâmia como Belili, ela foi apenas uma divindade do mundo inferior. Nos escritos sagrados conhecidos pelos humanos como Antigo Testamento e Alcorão, é possível notar várias tentativas de relacionar sua existência com a do terrível e execrável Belial, o espírito das Trevas. No entanto, verdades e convicções não dizem respeito a esta obra em especial.

CORUJAS

Aves de rapina noturnas encontradas em muitas partes do mundo. Uma das mais conhe-

cidas é a *Athene noctua*, a Pequena Coruja da Grã-Bretanha. Esta coruja, outrora companheira da sábia deusa Atenas, é famosa por sua sabedoria e conhecimento.

As corujas são amigas prediletas de bruxas, feiticeiros, magos e outros praticantes das artes negras. Qualquer um que tiver como mascote uma coruja pode ser considerado um tipo de mago. O voo noturno silencioso, a visão que tudo enxerga à noite e a sabedoria sobrenatural da família da coruja são garantias certas de magia, e qualquer um que tenha boas relações com um desses pássaros certamente absorverá algumas de suas qualidades.

Infelizmente, não é incomum que pessoas cozinhem corujas a fim de extrair suas essências para uso em encantos e poções. O Elixir de Coruja é prescrito para insônia, visão fraca, incapacidade mental e medo de escuro.





CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Marinho (presidente)
João Roberto Marinho (vice-presidente)
Roberto Irineu Marinho,
José Roberto Marinho,
Luiz Eduardo Velho da Silva Vasconcelos,
Antônio Carlos Yazeji Cardoso,
Miguel Coelho Netto Pires Gonçalves
(conselheiros)

DIRETORIA EXECUTIVA
Ricardo A. Fischer (diretor geral),
Fernando A. Costa,
Flávio Barros Pinto,
Carlos Alberto R. Loureiro (diretores)

SANDMAN

EDITORIAL

Diretora: Flavia Ceccantini
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Redatora: Gisleine de Carvalho
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Secretário de Redação: Cícero Lima
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci
Diagramador: Rony Costa
Assistentes de Arte: Adriana de Cássia Bertolla, Marco Aurélio Ponzio
Secretaria: Shirley Flaborea
Tradução: Estúdio Arcadia
Letras: Estúdio Art & Comics

MARKETING

Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Mádio
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos
Gerente de Propaganda: Sérgio Nicoletti
Gerente de Promoções: Isabel Povinelli
Gerente de Divulgação de Imprensa: Mônica Prioli

PUBLICIDADE

Diretor: Geraldo Leite
Gerente: Isabel Leal Borba
Gerente de Contas: Ana Lúcia Santos Tavares
Gerente de Planejamento Publicitário: Sônia Penteado
Representantes:
São Paulo - Sgarbi & Associados Ltda. (011) 813-2418/814-7975 Rio de Janeiro - LPA Comunicações Ltda. (021) 252-8720/252-9074 Porto Alegre - Engel, Augusto e Isoppo Ltda. (051) 233-5966/233-5822/233-6911 Florianópolis - Yuri Comunicações, Representações e Serviços de Publicidade Ltda. (0482) 22-2443/42-1625 Curitiba - Equilíbrio Representações Comerciais Ltda. (041) 264-2704 Londrina - Baractas Prod. Art. Ltda. (043) 326-4454 Belo Horizonte - VC Assessoria e Promoções Ltda. (031) 225-6727/225-6069 Salvador - Aura Representações Ltda. (071) 351-1784 Fortaleza - RO & S Assessoria, Comunicação, Marketing e Informática Ltda. (085) 261-4306 Belém - Dandara Publicidade e Empr. Com. Ltda. (091) 224-7262 Ribeirão Preto - Promix Propaganda e Marketing Mix Ltda. (016) 625-9639 Recife - RO & S/ÓRDEP. Fone/Fax (081) 465-1851 Brasília - Meio & Propaganda e Merchandising Ltda. (061) 226-7403 Atendimento Ao Governo - DS/W Publicidade e Representações Ltda. (011) 887-0707/889-7358.

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065-001
Telefone (011) 874-6000 - Fax (011) 864-0271.

SANDMAN é uma co-edição da
EDITORAS GLOBO S/A e DEVIR LIVRARIA.

Edição Mensal.
Data desta edição: Junho/1994

© 1994 DC Comics Inc. A Division of Warner Bros.
A Time Warner Company. Todos os Direitos Reservados.

A SEGUIR:

LADY BAST
ACALENTA ALMAS
QUE RONRONAM,
MAS NÃO AJUDA
LORDE MORPHEUS
EM SUA BUSCA POR
DESTRUÇÃO



vidas breves
PARTE SEIS

