

REVISTA DIGITAL DE RPG DE FÃ PARA FÃ

# TOKYO DEFENDER

#34

HOUSE OF  
THE DRAGON

DEADPOOL  
E WOLVERINE

E MAIS!  
AVENTURA-SOLO:  
O NHEENGCAARA  
DE SANTO OSSARIO

CONTO:  
A FERA DE ARDAC

KAIJU!!!

# MONSTROS!

KAIJUS, DRAGÕES, FERAS E  
CARCAJUS!



## EDITORIAL

Olá Defensores, como vocês estão?

O ano de 2024 é bissexto, isto é, temos 366 dias, um a mais que o comum. Mas parece que estamos em máxima velocidade, já estamos no último trimestre do ano.

Espero que as nossas revistas consigam tirar vocês dessa rotina insana, dando um momento de descanso e respiro.

A nossa Elite Four está de volta, com as artes de Eric Ellison, Dudu, matérias escritas por Henrique Santos e Wellington Botelho. Temos a estreia da Juliana Rosa e do Carlos Leite. Uma equipe realmente monstruosa!

E por falar nisso, essa edição é temática, trazendo material que envolvem escamas, garras e rosnados. Ideia do Mestre das Feras, W. Anderson.

Como sempre, peguem seus blasters, espadas e escudos, pois no horizonte vejo que a nave espacial está chegando e já escuto o terrível Jingle da Rainha Mariah, onipresente como sempre.

Sobrevivam, nós nos encontraremos antes do Natal!

Digam comigo: **Henshin!**



Entre no nosso servidor no Discord!

**DEFENDA TOKYO!** Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para [tokyodefender@gmail.com](mailto:tokyodefender@gmail.com)

## TOKYODEFENDER

### Editor-Chefe:

Wellington Botelho

### Editor Executivo:

W. Anderson

### Editor de Arte:

Eric Ellison

### Time Design Blaster:

Eric Ellison

Juliana Rosa

Dudu

### Time Revisores

#### Espaciais:

Henrique "Morcego"

Gil "Arquivista"

Juliana Rosa

### Time MegaZord #34:

Henrique "Morcego"

Carlos Leite

Juliana Rosa

W. Anderson

Wellington Botelho



3D&T Alpha, 3DeT Victory, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora.

**Apoie o RPG Nacional!**



# HOUSE OF THE DRAGON



SEMENTES DE AVENTURA:  
**WESTEROS**



AVENTURA-SOLO:  
**O NHEENGÇAARA  
DE SANTO OSSÁRIO**



**KAIJU n.º 8**



CONTOS:  
**A FERA DE ARDAC**



**DEADPOOL  
& WOLVERINE**

# HOUSE OF THE DRAGON



# SANGUE DO DRAGÃO OU FOGO E SANGUE?

Por: Juliana Rosa

Fala, Defensores! Primeiramente: Esqueçam esse papo de sonho do Conquistador!

Agora sim, vamos começar. O universo de George R.R. Martin continua a encantar milhões de fãs ao redor do mundo, e “House of the Dragon” é a mais recente adaptação que transporta os espectadores ao complexo e turbulento mundo de Westeros. Baseada no livro “Fogo & Sangue”, a série explora a história da Casa Targaryen, oferecendo uma nova perspectiva sobre o auge e a queda desta poderosa família. A 2ª temporada da série, que acaba de ser concluída, provocou uma mistura de sentimentos nos fãs, com alguns elogiando as batalhas e a relação entre as rainhas Verde e Negra, enquanto outros criticaram as mudanças em eventos e personagens.

Nesta análise, vamos explorar as primeiras duas temporadas da série, comparando-as com a versão dos livros e destacando os principais pontos da história. Importante ressaltar que não revelaremos spoilers das futuras temporadas, focando apenas no que já foi mostrado.



A série começa com o Grande Conselho de Harrenhal, onde o Rei Jaehaerys I Targaryen escolhe um sucessor entre Rhaenys Velaryon (filha de seu 3º filho) e Viserys Targaryen (filho do casal formado pelo seu 4º filho e sua filha caçula), marcando a primeira grande diferença em relação ao livro. Na adaptação, a linhagem feminina é desprestigiada, com Viserys Targaryen superando Rhaenys Targaryen, embora no livro seja Laenor Velaryon, filho de Rhaenys, quem disputa a coroa, uma vez que a Rainha Que Nunca Foi nem mesmo seria considerada para pleitear o trono por ser mulher. A nomeação de Rhaenyra Targaryen como herdeira de Viserys I é outro ponto central que diferencia a série dos livros, especialmente na relação entre Alicent Hightower e Rhaenyra. Na série, as duas são retratadas como amigas de infância, enquanto nos livros essa amizade nunca existiu, e o casamento de Alicent com o rei cria um abismo entre elas. A tensão entre as duas personagens se intensifica com o nascimento dos filhos de Alicent, especialmente do primogênito Aegon, que se torna um possível rival ao trono.



Enquanto a princesa Rhaenyra vive aventuras mundanas e lida com questões de sucessão, como seu casamento com Laenor Velaryon e os filhos bastardos que ela gera com o filho mais velho do Lord Strong (Mão do Rei), Alicent se dedica a garantir o futuro de seus filhos legítimos. Com a morte de Laena Velaryon (cunhada de Rhaenyra e esposa de Daemon, ex-herdeiro do rei) e o casamento de Rhaenyra com seu tio Daemon Targaryen, adicionam-se ainda mais camadas à complexa trama de alianças e rivalidades. A saúde debilitada do rei Viserys e a crescente influência de Alicent na corte com seu pai, Otto Hightower (Mão do Rei após a morte do Lord Strong e seu filho mais velho em circunstâncias suspeitas) preparam o terreno para o conflito que está por vir.

Com a morte do rei Viserys, Alicent age rapidamente para coroar seu filho, Aegon II, ignorando a reivindicação de Rhaenyra ao trono. Apesar da oportunidade de evitar a guerra, Rhaenyra, a Rainha Que Nunca Foi, decide assustar os usurpadores, sem impedir o derramamento de sangue.

A temporada termina com a coroação de Rhaenyra em Dragon Stone e a tragédia que marca o início da guerra civil: a morte de seu filho Lucerys Velaryon pelas mãos de seu tio, o príncipe Aemond Targaryen, segundo filho de Alicent e com o qual Lucerys possuía uma desavença antiga, que custou um olho à Aemond e o rompimento total entre a rainha e a princesa.

E que temporada, senhoras e senhores! “House of the Dragon” conclui seu primeiro ciclo deixando os fãs à beira de uma guerra devastadora. A série se firma como uma narrativa cheia de intrigas, traições e batalhas, onde cada decisão pode significar a ascensão ou a queda de uma das famílias mais poderosas de Westeros. E claro, o hype para a segunda temporada não poderia estar maior!

E ela veio, com a promessa de vermos finalmente a guerra, com suas batalhas sangrentas e seus dragões extraordinários..., mas essa promessa seria o maior clickbait do ano e o motivo de frustração entre os fãs. Afinal, a Dança realmente começou?





A segunda temporada de “House of the Dragon” começa com um impacto emocional, destacando o luto de Rhaenyra pela perda de seu filho Luke, em uma cena tocante onde a Rainha Negra busca os restos mortais do dragão Arrax. No entanto, a temporada rapidamente cai em uma sequência de episódios onde o Conselho Negro parece perder sua força, transformando o vigor dos Targaryen em uma hesitação incompreensível. Rhaenyra, antes determinada a lutar pelo trono, subitamente se torna pacifista, contrastando com o Conselho Verde, que oferece cenas mais intensas de política e táticas de guerra, com integrantes que reconhecem a gravidade do conflito em Westeros.

No episódio “Sangue e Queijo”, a série altera algo importante: insere aos planos de Daemon a participação de Rhaenyra, o que dilui a complexidade original da história. No livro, Daemon decide sozinho vingar a morte do enteado e ordena a morte de um dos filhos do rei (sim, a série ignorou Maellor Targaryen, o filho mais novo do Rei Aegon II e

sua irmã) e, após a Rainha Helaena optar em uma sequência desesperadora e angustiante pela execução do filho mais novo, os assassinos Sangue e Queijo optam pela morte do mais velho, mergulhando a rainha em uma profunda crise existencial seguida de depressão, o que a impede de montar Dreamfyre. Em seguida, há uma tentativa mal executada de explorar a suposta amizade entre Rhaenyra e Alicent, resultando em uma cena absurdamente improvável, onde a Rainha Negra se disfarça de septã para tentar negociar a paz em plena capital inimiga. Esse momento foi visto como forçado e desconexo com o restante da narrativa, além de destacar problemas crônicos de comunicação entre os personagens.

A série avança para as primeiras batalhas, destacando a partida de Daemon para Harrenhal e a Batalha do Pousado de Galhas (ABSOLUTE CINEMA!), mas altera eventos dos livros, simplificando a narrativa, as estratégias de guerra e distorcendo a personalidade dos personagens,

onde Aegon é mostrado como imprudente e Aemond como um traidor em potencial. Originalmente, Aegon, Aemond e Sor Cristan Cole tramam um plano para atrair e matar Rhaenys e seu dragão, mas a série retrata Aegon como apenas mimado e impulsivo e Aemond aproveitando a chance para assassiná-lo e assumir como herdeiro, o que contradiz a lealdade de Aemond à família, tanto Hightower quanto Targaryen.

Em seguida, a temporada se perde em cenas de devaneios e sonhos de Daemon (que teoricamente deveriam dar mais profundidade ao personagem, mas só o mostra cada vez mais confuso), e com a Rainha Negra dividida entre lutar ou buscar a paz.

A indecisão de Rhaenyra, aliada à falta de coerência nas ações dos personagens ao seu redor, até mesmo desrespeitando a rainha como se fosse uma “mulher qualquer”, enfraquece ainda mais a narrativa. A adaptação de eventos importantes dos livros, como a Semeadura de dragões, também é apressada e mal desenvolvida, privando o público de um dos momentos mais aguardados, substituído por cenas redundantes e desnecessárias (com exceção da escolha de Vermitor pelo montador Hugh Hammer à moda Jurassic Park), e com mais cortes de personagens, na minha opinião, bastante interessantes.

O arco de Daemon, que prometia uma batalha épica, resulta em decepção, com o personagem voltando ao ponto inicial e desperdiçando tempo de tela. No livro, Daemon chega rapidamente a Harrenhal, convoca vassalos e forma um exército, forçando os verdes a reagirem e só então vemos a convocação dos exércitos leais ao Rei

Aegon II pelas ações de seu avô e de Sor Cristan.

Na série, Daemon é retratado como um indeciso que dorme, sonha e ensaia uma traição contra a Rainha Negra, mas sem concretizá-la. Após várias reflexões, indecisões e um incrível spoiler de séculos a frente, Daemon finalmente retorna ao seu objetivo inicial de reunir os exércitos das Terras Fluviais em nome de Rhaenyra.

E, por fim, antes do belíssimo e bem montado clipe de fim de temporada, temos a tentativa inacreditável feita por Alicent de negociar a paz em Dragon Stone (partindo de uma cidade vigiada e com ordens do Príncipe Regente para que ninguém pudesse sair), que é vista como mais uma decisão incoerente e reforçando a sensação de que a série está tentando empurrar uma narrativa que não se sustenta – como, por Deus do Céu, a rainha

que usurpou o trono para seu filho e protegeu o assassino do Herdeiro de Derivamarca vai ao encontro no território inimigo da rainha usurpada pedir a paz, e não é nem ao menos feita cativa, nem presa nas masmorras, nem ao menos impedida de voltar à King’s Landing ou usada de qualquer forma na guerra?!

A temporada termina com a promessa de que “na próxima, a guerra vai começar”, deixando os espectadores com a mesma sensação do final da season anterior. O gosto amargo na boca ficou para muitos, mas, afinal, o que fez essa temporada despertar sentimentos tão distintos em relação à primeira, até para quem não leu o livro “Fogo e Sangue”?



# Plots Alterados

## Amizade entre Alicent e Rhaenyra

A série parece querer se apoiar na relação conflituosa entre duas mulheres (que clichê!) que originalmente se odeiam, o que obriga os roteiristas a mudarem diversas dinâmicas e introduzir cenas em que elas precisam ter esse choque, onde o espectador veja essa tensão (quase que sexual em alguns casos) no ar. Dessa forma, a maior motivação para a Dança acaba sendo colocada de lado, que é o ódio descomunal entre essas duas famílias, personificada na figura da madastra que tenta roubar para si o protagonismo destinado à princesa. Vale lembrar que, no livro, essa amizade mais íntima que Rhaenyra possuía era com sua cunhada, Laena, sendo inclusive motivo de cochichos sobre o possível trisal que ela formava com o tio. A série pareceu querer jogar de forma não trabalhada uma bissexualidade da Rainha Negra, com aquele beijo completamente sem contexto entre ela e Mysaria.

## Daemon em Harrenhal

Como dito anteriormente, Daemon vai IMEDIATAMENTE para Harrenhal após a coroação de Rhaenyra, pois todo o reino entende que este castelo e as Terras Fluviais são decisivas na condução e manutenção da guerra. E, claro, seu tempo é gasto com estratégias militares, contatos com todos os lordes possíveis para travar alianças e não com passeios ao luar e conversas sobre magia com a “bruxa” Alys Rivers. Por mais que possam ter curtido essa personagem, não há indicações que o rei consorte tenha sido



minimamente influenciado por ela, ou seja, 5 episódios de puro suco de coisa alguma. Aparentemente a cota de tela do ator era bem alta e todos nós pagamos o preço. Vale dizer: em “Fogo e Sangue” é o Príncipe Aemond quem se rende aos feitiços e acaba se envolvendo com Alys Rivers, inclusive gerando um bastardo Targaryen, segundo a bruxa.

## Alicent odeia seus filhos?

Alicent Hightower, tanto nos livros quanto na primeira temporada da série, é apresentada como uma mulher virtuosa, consciente de seu papel e de sua posição na sociedade westerosi. No livro “Fogo e Sangue”, essa personalidade é utilizada para justificar a sua motivação em assegurar o trono para seu filho Aegon, mantendo sua família no poder e agindo sempre dentro dos limites impostos pelo seu gênero. Ela é uma rainha-mãe devotada, que exerce sua influência na corte sem ultrapassar as barreiras tradicionais de sua condição. No entanto, a série opta por uma interpretação diferente, trazendo Alicent como uma figura que, embora inicialmente rechaçasse a liberdade de Rhaenyra, começa a se questionar sobre as escolhas que fez, sentindo-se presa a uma vida de servidão que a afastou de seus próprios desejos e sonhos

e descontando essa frustração na falta de atitude materna com seus filhos. Essa mudança de perspectiva é bastante evidente na segunda temporada, onde a devotada mãe que conhecemos em toda season 1 parece ter desaparecido. Alicent, que antes colocava a família em primeiro lugar, passa a culpar seus filhos pelas atitudes que eles inevitavelmente tomariam ao ascender ao trono, aparentemente esquecendo-se do quão despreparado Aegon era e do rancor que ela mesma ajudou a cultivar em Aemond. Nessa parte da série, Alicent perde a firmeza e clareza que possuía no livro, tornando-se uma personagem confusa e indecisa, que deixa de lado o papel de estrategista influente para se tornar uma figura mais passiva, refletindo os conflitos internos que enfrenta em meio à desintegração de sua família e do reino.

### **Cadê meu personagem???**

Os prêmios de “Esquecidos no Churrasco” ficaram para Maelor Targaryen e Urtigas! Maelor, o filho caçula do Rei Aegon II, foi eliminado da trama para simplificar a narrativa, fazendo parecer que, após a quase morte de Aegon, Aemond seria o único disponível para ser regente. Como a série retrata Aemond como um traidor sedento por poder, a presença de outro herdeiro complicaria essa narrativa, possivelmente exigindo que Aemond eliminasse o sobrinho para seguir seu novo caminho. Além disso, Maelor desempenhava um papel emocional crucial para a rainha, que se encontrava debilitada por ter escolhido que o caçula morresse no momento do assassinato do seu primogênito e, vendo o filho vivo e não aguentando lidar com o luto e o peso da escolha e sabendo que Maelor crescerá sabendo que ela o escolheu para morrer, se tornou incapaz de voar, representando um grande desfalque para o lado dos Verdes nas batalhas. Já Urtigas, uma montadora de dragão não-valiriana, também foi



deixada de lado, colocando mais uma interrogação na indagação de que se realmente é necessário ter sangue valiriano para domar um dragão. Ela tinha o papel de montar o dragão Sheepstealer, e sua ausência muda a dinâmica de certos eventos, como o rompimento quase total entre a Rainha Negra e seu marido, e quem entra em seu lugar é Rhaena Velaryon, filha de Daemon, que encontra Sheepstealer no Vale de Arryn (que é tão absurdo que até o próprio autor se pronunciou).

### **Como domar seu dragão**

A Semeadura é um dos eventos mais adorados de toda a Dança dos Dragões, e talvez um dos mais esperados a ser visto nas telas. Os fãs desejavam cenas detalhadas de seres humanos tentando domar dragões, mas o que se viu foi, no máximo, uma experiência agridoce. Embora a busca por bastardos Targaryen ocorra em

Porto Real, a escolha desse local é questionável, pois Pedra do Dragão, com sua longa história de linhagem valiriana, seria um local mais lógico e é onde se encontram as sementes no livro. O evento, que nos livros dura semanas, foi reduzido a uma breve e superficial cena na série, com figurantes irrelevantes e apenas dois personagens conhecidos, tornando previsível quem teria sucesso. A dinâmica que os fãs esperavam— um processo envolvente e cheio de tentativas —foi substituída por uma sequência rápida que desperdiçou o potencial de explorar a conexão entre esses personagens e os dragões disponíveis, embora tenha sido uma cena marcante, no melhor estilo Jurassic Park. Além disso, a cena do dragão Seasmoke perseguindo Addam de Casco sem contexto foi criticada por não fazer sentido dentro da própria narrativa do mundo de Westeros, como se o dragão soubesse de alguma forma de que Addam é meio-irmão de Laenor Velaryon, seu antigo montador. E nesse momento também sentimos falta de Urtigas, ou Nettles, que conquista um dragão levando ovelhas (seu prato preferido) até que o animal se acostumasse e gostasse de sua presença.

Mas nem tudo piorou. Destaco aqui 2 mudanças boas, mas muito pequenas para serem realmente perceptíveis para o grande público frente as inconsistências da série:

### **Laenor vivo**

Não sei vocês, mas gostei muito de ver Laenor fugindo pra construir sua vida ao lado de seu amante em Essos, embora sinta pelas consequências no relacionamento de Rhaenyra com os sogros. Além disso, temos o fato de que um dragão não pode ser montado por mais de um

montador enquanto este for vivo, então será que o Seasmoke acredita que o Laenor morreu? Mas este foi um fim menos melancólico para um personagem interessante e que não fez mal algum em toda a série.

### **Mudança da idade nos irmãos de Casco**

No livro, os bastardos Alyn e Addam de Casco são muuuuito mais jovens no momento da Dança, o que abre precedentes para que sejam colocados como bastardos de Laenor e não de Corlys Velaryon, seu pai. Acredita-se que a mãe dos meninos quis manter intacta a imagem do Senhor de Derivamarca pois Rhaenys havia acabado de morrer naquele momento e Laenor, por estar morto, não poderia contestar sua versão. Mas com a idade avançada dos irmãos, principalmente Alyn, essa afirmação se torna impossível, pois ele parece ser mais velho até mesmo que o próprio Laenor Velaryon.





Em suma, “House of the Dragon” tem se mostrado uma adaptação intrigante, que respeitou bastante o material original na primeira temporada, mas também se permite explorar novos caminhos narrativos como vimos na segunda. Enquanto o livro “Fogo & Sangue” oferece uma visão mais factual e histórica dos eventos, mesmo com fontes distintas e não documentais na maior parte do tempo, a série aprofunda as emoções e motivações dos personagens, criando uma experiência intrigante tanto para os fãs do universo literário quanto para os novos espectadores.

Na obra original, há muito mais conexão com alianças estratégicas entre a Coroa e as casas

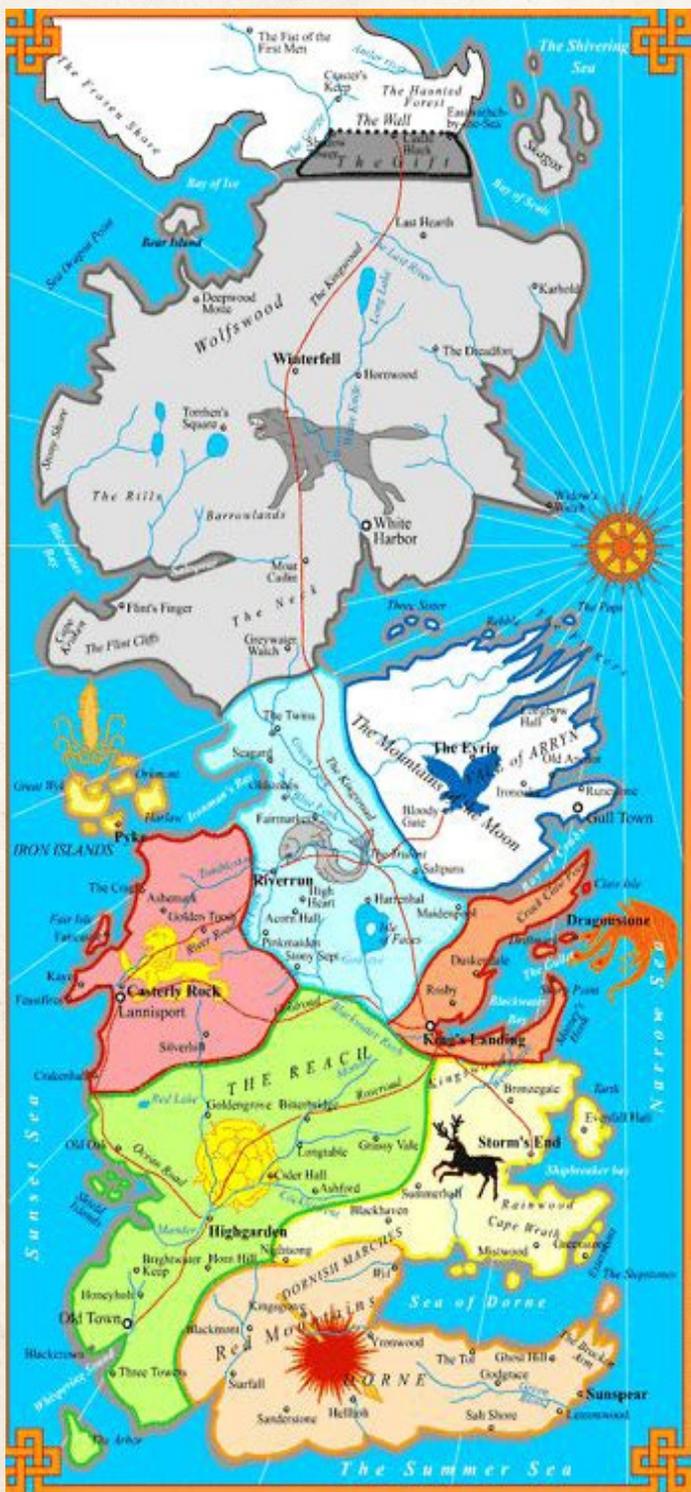
mais nobres de Westeros no período da Dança dos Dragões, com mais foco nessa direção do que nas relações pessoais entre pai e filha, madrasta e enteada, marido e mulher. Isso abre a possibilidade de interpretações para as lacunas que o livro não preenche, justamente por não ser essa sua proposta, mas que, aparentemente, vem sendo contemplada sem necessariamente levar em consideração suas personalidades e ações já definidas na obra.

Com a guerra civil apenas começando, há muito mais por vir, e será interessante ver como a série continuará a equilibrar fidelidade ao livro com suas próprias inovações (ou será que não?!).



# VIAJANDO COM “A CASA DO DRAGÃO” E SUAS SEMENTES (DE AVENTURAS!)

Por: W. Anderson



## 1. O Norte

Governado tradicionalmente pela Casa Stark de Winterfell. É a maior região de Westeros e é conhecida por seus invernos rigorosos e sua cultura distinta, com tradições dos Primeiros Homens. Embora o Reino do Norte não participe diretamente até a Batalha da Goela, os Stark e seus vassalos juram lealdade aos Negros de Rhaenyra Targaryen.

Seguindo as ordens de Lorde Cregan Stark e sob a liderança de Lorde Roderick Dustin (Roddy, a Ruína) os personagens estão participando da escolha dos mais habilidosos homens de Winterfell, a fim de compor a tropa dos “Lobos do Inverno”. Serão colocados à prova, a força de seus músculos, o domínio do fio da espada, a resistência de seus corpos e a lealdade de seus corações.

## 2. Terras Fluviais (Riverlands)

Governadas inicialmente pela Casa Tully de Correrio (Riverrun). Esta região é caracterizada por seus muitos rios e terras férteis. As Terras Fluviais são palco de muitos dos confrontos e batalhas dessa guerra civil, especialmente nas proximidades de Harrenhal, que muda de mãos várias vezes ao longo do conflito.

Harrenhal é um ponto estratégico nas Terras Fluviais. Os personagens são enviados até seu castelo para garantir o território para seu lado, sendo recebidos sem resistência pelos Strong remanescentes. Porém, já na primeira noite de descanso, a fama de que o lugar é amaldiçoado se comprova.

Os jogadores são imersos num terrível labirinto de memórias confusas mesclado à ilusões enlouquecedoras e perigosas. Irão eles descobrir a mensagem por trás desse pesadelo?

### **3. O Vale de Arryn**

Governado pela Casa Arryn de Ninho da Águia. Localizado nas Montanhas da Lua, o Vale é famoso por suas defesas naturais e sua posição isolada. Regido por Lady Jeyne Arryn, o Vale permanece neutro durante grande parte do conflito, mas oferece refúgio a Rhaenyra e seus apoiadores em determinados momentos.

Por sua postura neutra, Lady Jeyne Arryn enfrenta uma pressão crescente de ambas as facções para escolher entre Verdes e Negros. Os personagens são enviados ao Vale como emissários de um dos lados, mas ao chegarem, descobrem uma conspiração encomendada para assassinar Lady Jeyne, sabe-se lá por quem. Em quem confiar e como provar que estão em prol de uma aliança?

### **4. Campina (The Reach)**

Governada pela Casa Tyrell de Jardim de Cima (Highgarden). Esta região fértil é conhecida por sua agricultura abundante e suas vastas colheitas. É outra região fortemente dividida. A poderosa Casa Hightower de Vilavelha apoia os Verdes, enquanto outras casas apoiam Rhaenyra e os Negros. Vilavelha é um ponto de apoio estratégico para os Verdes devido à sua proximidade com o mar e ao poderio naval dos Hightower.

Em um grande baile na Fortaleza de Jardim de Cima, os personagens são convidados à uma requintada celebração. No entanto, o evento é um pretexto para reunir espiões de várias casas, cada um tentando descobrir os segredos dos outros. Entre estes, alguém ali financiou a tentativa de morte da Regente do Vale, entre outras tramóias na guerra. Os jogadores precisam sair da festa

com essa informação e levá-la a tempo para sua facção, vivos de preferência.

### **5. Westerlands**

Governadas pela Casa Lannister de Rochedo Casterly, os Westerlands apoiam os Verdes. A riqueza de suas minas e o poder militar da Casa Lannister são utilizados para financiar e sustentar a causa dos Verdes, enviando exércitos e recursos para Porto Real e outras frentes de batalha.

As minas de ouro das Westerlands vêm sendo alvo de saques e sabotagens. Lorde Jason Lannister convoca os personagens para rastrear uma célula rebelde infiltrada em Rochedo Casterly. O bando conspira usar esses recursos para alimentar os famintos prejudicados pela guerra e fugirem para o lado dos Negros. Sabendo o local e horário em que uma considerável fortuna será escondida pelo bando, os jogadores precisam optar por um dos lados (ou tentar fugir com o ouro).

### **6. Terras da Tempestade (Stormlands)**

Governadas pela Casa Baratheon, as Terras da Tempestade ocupam uma região com um litoral acidentado e clima tempestuoso. Inicialmente, muitos dos Baratheon apoiam os Verdes. A tomada de Ponta Tempestade pelos Negros é um objetivo estratégico importante para eles, mas o castelo permanece nas mãos dos Verdes até que a rebelião local se fortaleça.

Em Ponta da Tempestade, uma onda de ataques misteriosos em aldeias costeiras levanta o boato de que uma antiga criatura mítica marinha despertou. Os personagens investigam as mortes, sumiço de pessoas, transportes e de suprimentos. No processo, desvendam uma rede de intrigas envolvendo piratas das Ilhas de Ferro. Existe mesmo um monstro ou os Greyjoy estão manipulando o medo do povo costeiro para ocultar seus verdadeiros objetivos em meio à guerra?



## **7. Terras da Coroa (Crownlands)**

Esta região atualmente é o coração do poder dos Verdes. Porto Real (King's Landing) é a capital de Westeros e a sede do Trono de Ferro, onde Aegon II e sua facção se estabeleceram.

Pouso das Galhas está na iminência de um grande conflito. Os Negros e os Verdes estão prestes a se degladiarem tornando tudo em cinzas, fogo e sangue.

Os jogadores, por uma questão de honra além das facções, se comprometeram com uma família nobre a resgatar desse campo de batalha, o jovem Ryan, o último de seus irmãos e o levar à salvo para casa. Por rebeldia, ele se alistou em um dos lados e foi para esse cenário de destruição, sendo necessário ao grupo de heróis sobreviver ao horror da guerra e escapar de lá com o incauto rapaz.

ARTE: JOÃO QUEIROZ



# A Aventura causa do Santo Assário

Por Henrique "Morcego" Santos

Para jogar esta aventura solo, recomendamos que você tenha lido sobre o cenário de Era do Despertar na revista **Dragão Brasil 128**, assim como as edições **14** e **15** da **Tokyo Defender**, que explicam quem são os Nheengaras.

## VAMOS NOS SITUAR ANTES...

Se você já leu sobre a Era do Despertar e sobre os Nheengçaras, você deve ter percebido alguns pontos, muito sutis, que podem manter certa conexão entre estes dois cenários. Se você não percebeu, nosso admirável ex-colaborador e eterno apoiador e apoiado Eric Ellison fez isso por você, dando esta ideia genial que a Tokyo Defender decidiu colocar em prática.

A conexão mais clara entre os dois cenários está na existência dos Annunaki em Nheengçaras, deuses-monstros cósmicos que buscam controlar a Terra, ou exterminá-la por completo. Estas criaturas são apoiadas pelos reptilianos Cytraks e pelos híbridos meio-reptilianos Nephalins. Os Grandes Antigos da Era do Despertar poderiam ser entes ainda mais poderosos que os Annunaki, sendo eles os “deuses dos deuses”. O Grande Cthulhu, por exemplo, poderia ter um ou mais Annunaki a seu serviço, que nos Mythos são chamados de Crias Estelares ou Xothianos.

Outro elemento que conecta os Nheengçaras e a Era do Despertar é a existência dos Elfos. Embora chamados de Sidhe no cenário de Nheengçaras, estes seriam o mesmo ser, todos eles filhos da deusa árcaica da beleza, Titânia. Inclusive, considerando a cidade de Santo Ossário (mencionada em Era do Despertar e local-chave do livro O Código Élfico, de Leonel Caldela), é bem possível que nesta união de cenários a cidade tenha sido controlada por muito tempo por membros da tribo nheengçara MorigaM, por sua especialização em controlar e combater Sidhe.

Por fim, existe um trecho específico que descreve a existência do heavy metal em Era do Despertar: na descrição da Igreja de Satã. Por abordar o surgimento de um grupo de satanistas que muitas vezes não sabem nem o que estão fazendo, fica muito fácil considerar que a

Igreja de Satã é formada por um grupo de antagonistas muito característica dos nheengçaras: os Zés Norskinha. A Igreja de Satã na Era do Despertar seria nada mais que um agrupamento tóxico de Zés Norskinha que continuam venerando bandas de heavy metal escandinavo como se fossem a única fonte de arte, além de buscarem poder através da magia negra.

Nesta aventura solo, você será um nheengçara, um intermediário de forças divinas com poderes mágicos ligados à música. Existem diversas tribos nheengçaras, cada uma com seu próprio patrono e seus próprios poderes especiais.

A tribo Voodoo Priest é conhecida por ser a mais dedicada ao extermínio da Ordem do Dragão Negro, e sabe usar muito bem seus poderes para revelar a atuação destes odiosos inimigos e minar seus poderes. Um de seus mais renomados membros, de nome Covero, decidiu se reservar e realizar uma viagem astral sob a guia de Jurema. Nesta viagem, ele visitou o futuro distante, exatamente a época da Era do Despertar. Estarrecido com a notícia de que no futuro a Ordem do Dragão Negro teria sido bem-sucedida destruindo tudo e inclusive devastando a natureza e os povos de Pindorama para criar uma selva grotesca de plantas alienígenas, Covero conclamou a presença de todas as tribos nheengçaras para uma reunião emergencial.

Composta pelos maiores líderes de todas as tribos principais de Pindorama e até mesmo algumas menores, a reunião teve como propósito entender como algo tão tenebroso teria acontecido no futuro e a fonte de todo o mal para que possam combatê-lo. Então, entre tantos xamãs de todas as tribos, foi compreendido que a visão profética enviada a Covero ocorreu na verdade porque um importante nheengçara teria sido de alguma forma transportado para esta era futura contra sua

vontade, e sua inexistência no tempo presente contribuiria para o que seria o início do fim.

Todas as tribos nheengçaras decidiram então enviar você para este futuro, a fim de encontrar este nheengçara desconhecido e trazê-lo de volta à atualidade. Assim que o nheengçara raptado for encontrado, basta ambos voltarem ao presente através de um medalhão sagrado que você estará usando, com um extra para ser portado pelo nheengçara resgatado.

Para esta aventura-solo, não é necessário procurar pelo trecho que você decidir seguir: basta clicar no número da sua escolha, e você será levado diretamente ao trecho. Esta é uma aventura-solo hiperlinkada!

Comece lendo o trecho 1.

**1** A viagem temporal foi bem-sucedida e você se encontra em um cenário desolado: um céu avermelhado de nuvens esverdeadas, todas as construções humanas em ruínas, criaturas quadrúpedes ou voadoras de aparência grotesca... Porém, assim que você se situa, percebe perto de si uma visão aterradora: uma caipora cruelmente espancada por um grupo de cinco Zés Norskinhas da Igreja de Satã.

Para um nheengçara, cinco Zés Norskinhas são vencidos sem dificuldade alguma, com a utilização dos poderes de sua tribo e também a poderosa Magia Tupã que você é capaz de evocar. Ao final, todos são exterminados, com suas almas hipócritas enviadas ao mundo dos mortos, e você vai socorrer a caipora. A caipora, agora recuperada, indica que encontrou o estranho nheengçara raptado do passado assim como outros seres históricos e mitológicos que ressurgiram nesta época.



No entanto, ele avisa que o tal nheengçara está preso e ininterruptamente torturado por uma aterrorizante Cria Estelar de Cthulhu. O desafio será muito grande para você, um nheengçara, mas sua fé e a ajuda dos grandes espíritos da natureza e protetores das tribos. Santo Ossário, a cidade dominada pela Cria Estelar, fica a poucos dias de viagem a pé.

**VÁ PARA 20.**

**2** Você empunha seu instrumento musical sagrado que poderá canalizar seus poderes e esconjurar os corpos-secos. Porém, você percebe seu instrumento danificado: deve ter sido atingido no momento em que o Profundo o feriu. Devia ter percebido antes.

Agora só resta lutar sem o uso da música sagrada. À medida que os corpos-secos se aproximam, você começa a atacar com sua arma. Seus ataques os transformam em pedaços facilmente – mas, para cada um que cai, dez outros se levantam. A luta incessante esgota suas forças, e os cadáveres acabam te alcançando.

Você sucumbe ao ataque de suas garras desmortas. Fim da missão para você, e fim de Santo Ossário.

**3** Você continua no caminho até que, restando apenas alguns minutos para o pôr-do-sol, avista um galpão e segue para lá. **VÁ PARA 24.**



ARTE: RENAN SOUZA

**4** Você entrega o dinheiro ao jagunço, que coloca a jangada em movimento. Quando estão no meio do rio, no entanto, ele exibe um sorriso ardiloso:

– Agora, se quiser chegar à outra margem com vida, irá entregar-me todo o seu dinheiro.

Diante da chantagem tão traiçoeira, você é obrigado a pensar: se quiser entregar seu dinheiro, **VÁ PARA 19**. Mas se recusa, **VÁ PARA 21**.

**5** Ao olhar para aqueles horrendos monstros de características anfíbias deformadas, você imediatamente procura mantê-los afastados com sua Magia Tupã.

Com distância suficiente, você utiliza sua magia criando um chicote de eletrometal que você consegue usar para atacar diretamente um dos Profundos, electrocutando-o facilmente até ele cair incinerado.

Você se vira para enfrentar o outro Profundo, apenas para notar que este foge para a escuridão, e então você segue viagem. **VÁ PARA 33**.

**6** Na tentativa de recuperar sua mochila, você experimenta descer um pouco a encosta – quando olha pra baixo e descobre que é uma queda imensa! Não se trata apenas da distância entre você e a trilha, porque você está em um lugar diferente e corre o risco de rolar centenas de metros montanha abaixo. O risco é maior do que supunha.

Se quiser desistir, **VÁ PARA 38**; se acha que vai realmente precisar da mochila, **VÁ PARA 22**.

---

**F** A viagem continua calma, sem mais nenhum problema relevante, e permanece assim até o meio da tarde. Em certo ponto o caminho se bifurca.

Se você quiser seguir o caminho da direita, **VÁ PARA 27**; mas se preferir o da esquerda, **VÁ PARA 16**.

---

**S** Você olha melhor para a ponte, e acha que ela não irá desabar sob os pés de um nheengçara cuidadoso. Agradecendo ao jangadeiro pela oferta, você declina e segue pela ponte. Ela range um pouco em protesto, mas cumpre seu papel; você chega ao outro lado em segurança.

O rio e a ponte foram deixados para trás. A noite cairá logo. As luzes de um galpão podem ser vistas ao longe, e você segue para lá. **VÁ PARA 24**.

---

**9** Você diz que não tem dinheiro para consumir nada. Quando o Elfo bartender pergunta o que alguém faz sem dinheiro em um lugar como aquele, você não responde; sua missão não diz respeito a ninguém, nem mesmo Elfos que aparentemente se corromperam em relação aos Elfos que você conhece de seu tempo.

O bartender fecha a cara. Diz que ali não é lugar caridade e chama o segurança para te expulsar. Antes que qualquer um chegue e comece algum tumulto, você deixa o galpão e procura um lugar para dormir em um trailer abandonado ao lado.

A noite é longa e fria, mas você consegue dormir, e segue para Santo Ossário na manhã seguinte. **VÁ PARA 17**.

---

**W** Você decide ir com cautela e continua no caminho, à margem do reservatório de tratamento de esgoto, seguindo até perto do anoitecer — quando para e improvisa um acampamento, acendendo uma fogueira para manter-se quente e em segurança.

Depois de algum tempo, quando a escuridão é intensa, ruídos estranhos chegam do pântano. Sua mão corre para seu instrumento musical, a arma mística de todo nheengçara. Das sombras começam a surgir seis criaturas esguias, escamosas, com olhos amarelos e línguas silvantes. São cytraks, armados com grandes facões, e parecem decididos a ferir e torturar quem quer que encontrem.

Se quiser enfrentá-los, **VÁ PARA 35**. Se acha que quatro cytraks são demais para você, **VÁ PARA 32**.

**11** Caminhando até o edifício, você logo encontra a entrada principal que dá acesso ao saguão. Você faz uma rápida oração aos deuses de Pindorama em busca de suporte e poder, e avança pelo pórtico frontal.

Lá dentro, na imensidão do edifício, uma forma escamosa e gosmenta ocupa grande parte do saguão. A Cria Estelar olha sadicamente para você, valente nheengçara que se aproxima.

– Ousa invadir meu território sozinho, verme do pretérito? Acredita que seu instrumento e seus truques de mágica poderiam me ferir? Venha, e lhe darei a morte sanguinolenta que os tolos merecem.

Sem se deixar intimidar pela bravata desta abominação cósmica, você empunha seu instrumento musical e investe correndo com um brado de guerra que invoca uma aura de eletricidade à volta de si. A batalha parece durar uma eternidade; cada ataque seu, repleto de energia sagrada, prova um contra-ataque das garras avassaladoras da Cria Estelar. Cortes profundos em regiões de órgãos frágeis parecem não afetar em nada a abominação, que prossegue lutando.

Então, em certo momento, chamas tóxicas faíscam através dos ferimentos no corpo escamoso. Ele vai expelir chamas negras mortais em toda a área!

Sabendo que este poderá ser seu fim, você aguarda até o último momento. Quando a guarda do monstro se abre para explodir suas chamas aberrantes, você ataca! O poderoso ataque elétrico penetra fundo nos ferimentos abertos do monstro, e incinera por completo seus órgãos vitais – ao mesmo tempo em que uma onda flamejante envolve seu próprio corpo, incinerando sua pele e roupas, desmanchando a carne em fumaça e desfazendo ossos em cinzas. **VÁ PARA 39.**



---

**12** Com a aproximação dos putrefatos corpos-secos, você empunha seu instrumento musical, símbolo do poder e da fé dos nheengaras. Com uma prece, você pede à sua entidade patronal que afaste as criaturas malditas com uma Bomba de Metal.

Os corpos-secos se mostram espantados com a explosão mágica. Alguns emitem gritos sufocados e se desmancham em pó, enquanto outros somem na escuridão com o que sobrou de seus corpos.

É seguro prosseguir agora. **VÁ PARA 34.**

---

**13** Você pega o dinheiro da mochila e entrega à Elfa, que se retira satisfeita. Pouco depois, ela retorna com um coquetel com um líquido de brilho macabro e um uma porção de petiscos que você prefere não analisar muito de que se tratam.

Você come até se sentir suficientemente farto e segue para uma das salas privativas, trancando-a para poder descansar em segurança.

Pela manhã, você encontra o galpão repleto de indivíduos largados por todos os lados, entorpecidos e intoxicados pela noite de prazeres blasfemos. Não há tempo para conscientizá-los sobre o que causam a si mesmos, então você se coloca a caminho de Santo Ossário. Que a Cria Estelar seja punida com seu poder! **VÁ PARA 17.**

---

**14** Julgando que o risco da escalada vale a pena, você avança. Sobe devagar, procurando saliências firmes para se apoiar.

No caminho até o topo, o inesperado acontece: sua mochila cai e rola até alguns metros abaixo de onde você está.

Se quiser voltar para recuperar a mochila, **VÁ PARA 6.** Se prefere esquecer seu equipamento, **VÁ PARA 38.**

---

**15** Além de garras e presas temíveis, os Profundos possuem a capacidade de regenerar ferimentos muito rapidamente; suas feridas começam a cicatrizar logo depois de abertas, e membros amputados crescem de novo inteiramente.

Mesmo sua Magia Tupã pode não ser suficiente para matar tais monstros. Você acha mais sensato fugir através dos esgotos. **VÁ PARA 25.**

---

**16** O caminho da esquerda leva você a um gigantesco desfiladeiro. A fenda é enorme, e não há como chegar ao outro lado. Irritado pela perda de tempo, você volta à encruzilhada e toma o caminho da direita. **VÁ PARA 27.**

---

**17** Santo Ossário surge ao longe, e mesmo a essa distância a visão é terrível: montes de destroços enegrecidos onde deveria haver casas, e pessoas mortas e feridas por toda parte, seja com seus corpos inteiros ou em pedaços bizarramente espalhados.

– Quem fez isso? – você pergunta, estarrecido, a um senhor que tenta confortar uma moça gravemente ferida pelo que parecem ser queimaduras e deformações radioativas. – Onde está o responsável por este massacre insano?

Entre soluços e lágrimas, o senhor aponta para além dos viadutos:

– O Xothiano usa como covil as ruínas de um edifício corporativo ali no complexo industrial. Desde que apareceu em Santo Ossário, ele expulsou os Elfos, mas impôs um estado ainda pior, preenchendo nossas mentes

com pesadelos noite após noite, capturando pessoas aleatoriamente para se alimentar delas e preencher o próprio ar com gases tóxicos e chuvas ácidas. E aqui, minha filha está à beira da morte por tentar me proteger da chuva.

O estado da moça é grave e ela morrerá a qualquer momento. Se quiser ajudá-la e aos outros feridos antes de caçar a Cria Estelar com seus conhecimentos de primeiros socorros e a Magia Tupã, **VÁ PARA 37**. Se acha que essa perda de tempo pode dar ao monstro a chance de matar o nheengçara refém e condenar toda a Terra, **VÁ PARA 29**.

---

**18** O caminho da montanha pareceu mais atraente. Seguindo por uma trilha que passa entre as rochas, você encontra uma caverna de onde é emitido um urro poderoso que se revela ser um shantak.

A fera aproxima-se pronta a golpear com suas imensas garras. No entanto, você sabe que o shantak nada mais é que uma fera que está apenas defendendo seu covil e seria, portanto, uma batalha desnecessária. Assim, você realiza a magia Show de Luzes para induzir o shantak a um transe que o impede de atacar, lhe dando tempo para seguir seu caminho sem precisar entrar em combate. **VÁ PARA 28**.

---

**19** Você analisa sua situação: está no meio de um rio, em uma frágil jangada, que pode afundar se tentar um combate. Seus itens fariam com que afundassem feito pedra. Dando de ombros, você entrega a bolsa. O jagunço sorri em aprovação e prossegue remando.

Quando estão bem próximos da margem, um remo atinge suas costas e derruba você na água.

Felizmente, ela não é profunda aqui — mas, quando consegue se levantar, o jagunço já está longe. Você amaldiçoa sua tolice, prometendo a si mesmo que, depois da Cria Estelar, esse assaltante será o próximo a provar a justiça dos nheengçaras.

A viagem segue tranquila. Quando o sol se aproxima do horizonte, você vê um galpão e segue em sua direção. **VÁ PARA 24**.

---

**20** Após despedir-se da caipora e vê-la se infiltrar entre arbustos densos, você continua seu rumo a Santo Ossário, até chegar à beira de uma região de estranha radioatividade que seus sentidos místicos detectam, como se presenças malignas estejam infestando esta área e corrompendo toda a vida na área, em um reservatório de tratamento de esgoto. Contornar essa região maldita é mais seguro, mas levaria tempo demais — tempo que pode custar a vida do importante nheengçara torturado pela Cria Estelar.



ARTE: AYAMI KOJIMA

Adentrar os esgotos através do reservatório, por outro lado, aumenta exponencialmente suas chances de morrer antes de completar sua missão.

Se quiser agir com cautela e dar a volta, **VÁ PARA 10**. Se não teme as ameaças dos esgotos, **VÁ PARA 30**.

---

**21** Você ri do jagunço, perguntando se é alguma brincadeira. Quando entende que não receberá dinheiro algum, o assaltante empurra você com um movimento rápido do remo. O peso da mochila e de seus itens te desequilibra, fazendo com que caia na água e afunde, tragado pela forte correnteza.

Afogamento. Um triste fim para o grande herói que salvaria o mais importante dos nheengçaras e evitar o terrível destino da Era do Despertar...

---

**22** Você continua descendo em busca de seus pertences, mas a encosta é desajeitada para alpinismo. Em certo ponto, você perde o apoio e cai por muitos metros no abismo. Seu cadáver, caso não retorne como um corpo-seco amaldiçoado pelas energias dos Grandes Antigos e Annunaki, servirá de alimento para monstros carneiros que estarão prontos para não deixar sobrar nem mesmo seus ossos.

O importante nheengçara eventualmente perde a resistência contra a tortura da Cria Estelar de Cthulhu, e assim sua decisão condenou toda a Terra à perdição da Era do Despertar.

---

**23** Após ter se distanciado da estação de tratamento e do cheiro dos esgotos, você descansa um pouco. Ora aos grandes espíritos de Pindorama, agradecendo por suas forças e energia sagrada

enquanto usa seus poderes especiais para recuperar os ferimentos que recebeu durante a batalha.

Ao amanhecer, você resolve comer algo e descansar um pouco antes de continuar a viagem. **VÁ PARA 7**.

---

**24** O galpão é uma visão traumatizante. Um Elfo parece ser uma espécie de performista de body art – no entanto, sua arte se dá pela reestruturação de corpos de humanos escravizados e acorrentados. Você adentra o local no exato momento em que o tal Elfo termina a exibição de sua arte grotesca a outros Elfos. De repente, uma Elfa se aproxima de você e questiona o que você faz ali, e que a entrada tem o custo mostrado no cartaz a seu lado. Se você ainda tem algum dinheiro na mochila, **VÁ PARA 13**. Se não tem a mochila e prefere se apresentar como nheengçara para fazer algumas perguntas de maneira a localizar o nheengçara importante, **VÁ PARA 31**. Se não tem a mochila e nem quer dizer nada, **VÁ PARA 9**.

---

**25** Quando você julgava ter deixado os Profundos para trás, um deles salta sobre você, agarrando-o pelas costas. Você é tomado de horror e tenta livrar-se a todo custo. Você se debate desesperadamente até conseguir se soltar das garras do monstro, e você consegue correr para longe – tendo apenas um arranhão no pescoço. Felizmente, Profundos não são capazes de infectar vítimas com nenhuma maldição através das garras e presas.

Você escapou ileso. **VÁ PARA 33**.

**26**

Adentrando o bairro comercial de Santo Ossário, você vê o edifício central onde estaria a Cria Estelar, e seus sentidos especiais de nheengçara confirmam que lá ela está, pelas energias corrompidas que emanam do local. O mapa da moça te leva em meio a escombros através de uma entrada de estacionamento no subsolo. Depois de alguns minutos percorrendo corredores escuros e úmidos e percorrendo escadarias, você alcança o saguão do edifício. E ali você encontra a monstruosa Cria Estelar: ela possui formato humanoide, com carne escamosa fervilhante, asas dracônicas, mãos com garras e rosto com tentáculos, com quase nove metros de altura. A Cria Estelar não viu você: sua cabeça está voltada para a entrada principal, na direção oposta. Se tivesse entrado pela frente, você jamais poderia surpreendê-lo. Você percebe próximo ao acesso aos elevadores desativados o nheengçara sequestrado de seu próprio tempo: Ailton Krenak!

Você se aproxima sorrateiro e, no último momento, um brado de guerra nheengçara explode em sua garganta – enquanto você utiliza seu chicote de eletrometal para penetrar fundo na carne da Cria Estelar, inutilizando seu braço esquerdo. O monstro se vira para lutar, mas o braço dilacerado não permite movimentos rápidos, e você consegue aproveitar sua posição privilegiada para aplicar mais golpes. Em seguida, você aproveita o momento para realizar a magia mais poderosa dos nheengçaras: o Avatar de Tupã.

Os patronos dos nheengçaras enviam suas energias a você, te envolvendo em uma aura tempestuosa que emite explosões trovejantes e descargas elétricas devastadoras. Você salta sobre a Cria Estelar e despeja todas as energias divinas para incinerar o corpo desta criatura maldita até que não reste nada mais do que cinzas.

Você venceu. **VÁ PARA 40.**

---

**27** A jornada pelo caminho da direita é tranquila. Uma pousada na beira de estrada surge ao longe e você apressa o passo, ciente de que poderá descansar enquanto se reconecta à natureza daquele local, que não lhe parece tão amaldiçoado. Esta pousada é liderada por um nheengçara que protege o local contra os seres monstruosos que infestam a Terra, e se mostra extremamente feliz te conhecendo, pois sua existência renova as esperanças dele.

Pela manhã, após os ritos tribais e um café da manhã com o nheengçara dono da pousada, você retoma o caminho de Santo Ossário. A estrada bifurca-se novamente logo adiante: o caminho da direita segue sobre uma montanha, e o da esquerda passa por um vale que contorna a montanha. Se quiser seguir pela montanha, **VÁ PARA 18**; se prefere o vale, **VÁ PARA 36**.

---

**28** Depois de se livrar do shantak, você continua pela trilha que singra a montanha. Em certo ponto é obrigado a parar: parte do caminho foi destruído por um desmoronamento.

A escalada parece possível, embora perigosa. Se quiser tentar, **VÁ PARA 14**. Se prefere voltar e seguir pelo vale, **VÁ PARA 36**.

---

**29** Os feridos são muitos, e mesmo a Magia Tupã talvez não seja o bastante. Além disso, pode precisar de toda a sua energia mística para enfrentar a Cria Estelar. Você se esforça para ignorar os lamentos das pessoas queimadas e deixa o local, rumando para o edifício corporativo. **VÁ PARA 11**.

---

**30** Preocupado com a iminência de uma morte terrível do nheengçara pela Cria Estelar, você entra nos esgotos para ganhar tempo. Você caminha através de águas poluídas e fogo fátuo, parando apenas para preparar uma rápida refeição e descansar as pernas por alguns minutos sobre um tanque de tratamento de água.

Porém, você percebe ruídos incomuns de passos se aproximando e sombras se projetando pelos tubos e encanamentos. Da escuridão das tubulações, surgem dois Profundos.

Se quiser enfrentar os Profundos, **VÁ PARA 5**. Se quiser fugir, **VÁ PARA 15**.

---

**31** Você se apresenta como um nheengçara com a importante missão de encontrar o nheengçara sequestrado de seu tempo. Quando você menciona sua missão de exterminar a Cria Estelar que ameaça Santo Ossário para salvar o refém, a Elfa reage de forma positiva.

– Nossa deusa Titânia o enviou! Os Elfos de Santo Ossário estão prontos para retomar a cidade com a morte desta aberração!

Eles te oferecem um trailer fora do galpão para que você descanse até o dia seguinte, além de te presentear com alguns alimentos e outros mantimentos que possam ser necessários.

Santo Ossário está logo adiante. **VÁ PARA 17**.

---

**32** Você se deixa dominar pelo medo e se vira para fugir. Antes que consiga dar dois passos, contudo, sente uma picada no ombro. Os cytraks estão arremessando dardos contra você, e um deles o atingiu.

Depois de uma curta corrida, você deixa seus perseguidores para trás – mas percebe que seu corpo está ardendo em febre intensa. O dardo estava envenenado, e mesmo sua saúde excepcional não consegue anular a forte toxina que paralisa seu corpo. Ao final de uma hora, todos os seus músculos estão imóveis, exceto o coração, que ainda pulsa com dificuldade quando os cytraks finalmente aparecem.

É... você vai ser o jantar destes servos dos Annunaki e o nheengçara que você veio resgatar não pode mais contar com você!

---

**33** Você continua seguindo, agora mais atento a sons peculiares, até deixar os esgotos poluídos e radioativos. Quando está longe, você aproveita para descansar um pouco e aliviar suas dores. Já é de manhã e você já se aproxima de Santo Ossário. **VÁ PARA 7.**

---

**34** Sua viagem é interrompida por um rio com cerca de 50 metros de largura. Sua mochila, seu instrumento musical e todos os outros itens que você precisa carregar proíbem qualquer tentativa de cruzá-lo a nado. Há uma ponte nas proximidades, mas ela parece velha e fraca demais para suportar qualquer um que tente atravessá-la sem desabar por completo.

Enquanto você examina a ponte, uma pequena jangada se aproxima. Seu ocupante é um jagunço repleto de marcações arcanas por toda a pele, que tira o chapéu e o cumprimenta com um sorriso de dentes putrefatos:

– Não se arrisque nessa ponte apodrecida. Pelo valor de uma refeição, posso levá-lo à outra margem em minha jangada.

O preço até que não é alto. Se você aceita a proposta, **VÁ PARA 4.** Se prefere a ponte, **VÁ PARA 8.**

---

**35** Fugir seria tolice. Quatro cytraks são uma ameaça séria para um aventureiro qualquer, é verdade... mas você não é um qualquer! É um nheengçara abençoado por todas as tribos de Pindorama para sua missão sagrada, empunhando seu instrumento musical. Contra você, esses asquerosos predadores a serviço dos Annunaki são menos que NADA!

As abominações escamosas tombam uma a uma sob magias e ataques baseados em música, metal e eletricidade. Tenso demais para dormir, você decide que estas terras não são seguras para um cochilo — e resolve seguir viagem. **VÁ PARA 23.**

---

**36** O sol escaldante sem a proteção da camada de ozônio o castiga enquanto você cruza o vale, fazendo-o pensar se não seria preferível ir pela montanha. A dúvida se transforma em certeza quando, após algumas horas, você penetra em um antigo campo de batalha: uma clareira cheia de roupas e armaduras destruídas, armas e instrumentos quebrados e ossos humanos.

Você reza pelas almas desses heróis enquanto atravessa a clareira. Em certo momento, coisas movem-se no chão. A princípio você pensa se tratar de bichos escondidos nas carcaças, mas então percebe: são as próprias carcaças. Os mortos estão se levantando para atacar você!

Se você fugiu dos Profundos nos esgotos e foi ferido, **VÁ PARA 2.** Se não fugiu, **VÁ PARA 12.**

---

**37** Você se ajoelha ao lado da moça à beira da morte e inicia os ritos mágicos da Magia Tupã para a cura, irradiando pulsos luminosos de diversas cores saindo de suas mãos e cobrindo o corpo da moça. Embora muitas cicatrizes venham a permanecer e a moça ainda esteja muito ferida, ela vai sobreviver.

Você usa o que resta de seus poderes e conhecimentos de primeiros socorros para confortar os feridos mais graves. A moça antes à beira da morte finalmente desperta e, entendendo sua missão em Santo Ossário, comenta que sabe como acessar o edifício onde está a Cria Estelar.

Você recebe dela um mapa rabiscado em um papel que ela encontra pela rua. De acordo com as anotações do mapa improvisado, existe uma entrada pelo subsolo que poderia ser usada para atacar a Cria Estelar de surpresa.

Agora você tem duas opções: se quiser entrar pelo saguão da entrada principal para um ataque frontal, **VÁ PARA 11**. Se prefere o subsolo, **VÁ PARA 26**.

---

**38** Arriscar-se pelo equipamento, mesmo tão importante, não seria inteligente. Assim, você desiste da mochila e completa a escalada, atravessando o desmoronamento em segurança e retornando à trilha. **VÁ PARA 3**.

---

**39** A Cria Estelar tomba sem vida. Não irá mais molestar inocentes, não irá mais aterrorizar pessoas indefesas. Um grande mal foi vencido, e o preço a pagar foi de certa forma pequeno: apenas sua vida. Com o medalhão sagrado sobre seu corpo inerte, o importante nheengçara que você salvou finalmente pode retornar a seu tempo, mas desolado em ver a morte de uma figura tão heroica.

Em Pindorama, sua coragem nunca será esquecida. Santo Ossário prestará homenagens a seu salvador para sempre, os nheengçaras cantarão suas batalhas pelo pela eternidade.

E, no reino divino dos deuses de Pindorama, a entidade que te abençoa estará esperando por seu mais valoroso nheengçara...

---

**40** Tendo matado sozinho a enorme e tenebrosa Cria Estelar, coisa que mesmo os mais valentes nheengçaras não conseguiriam realizar, você liberta o lendário imortal Ailton Krenak, ainda enfraquecido pelos dias de tortura ininterrupta. O medalhão extra que você portava consigo é entregue ao nheengçara lendário, e ambos imediatamente retornam ao tempo atual. Este ato permite que você avise todas as tribos nheengçaras sobre o futuro e como a Ordem do Dragão Negro assolará o mundo com seus monstruosos Annunaki. Todos se prepararão melhor para a derradeira batalha quando o momento chegar. Parabéns, você venceu esta aventura!



# KAIJU

No. 8

# KAIJU

## OS MONSTROS GIGANTES QUE DOMINAM O IMAGINÁRIO POPULAR

A palavra “*kaiju*” em japonês se traduz como “*besta estranha*” ou “*monstro gigante*”. Os kaijus têm suas raízes nas antigas lendas japonesas sobre criaturas monstruosas, mas sua popularidade moderna é amplamente atribuída ao gênero tokusatsu e aos filmes de monstros gigantes, especialmente os produzidos pela Toho Company Ltd.

O termo “tokusatsu” vem da junção de duas palavras japonesas: “tokushu” (que significa “especial”) e “satsuei” (que significa “filme” ou “gravação”). O gênero começou a ganhar popularidade no Japão após a Segunda Guerra Mundial, especialmente com o lançamento do filme “Godzilla” em 1954, que apresentou efeitos especiais impressionantes para a época.

No filme, Godzilla é retratado como uma criatura pré-histórica despertada e mutada pela radiação nuclear. Desde então, Godzilla tem sido retratado de várias maneiras ao longo das décadas, como um anti-herói, um vilão e até mesmo um símbolo de proteção da Terra contra ameaças alienígenas. Além de Godzilla, a Toho criou uma variedade de outros kaijus para seus filmes. Alguns dos mais conhecidos

incluem Mothra, uma gigantesca mariposa divina; Rodan, um pterossauro gigante; King Ghidorah, um dragão de três cabeças e arqui-inimigo de Godzilla; e Mechagodzilla, uma versão cibernética do próprio Godzilla.

## O KAIJU BOOM!

O “*Kaiju Boom*” se refere a um período de grande popularidade e ressurgimento do interesse pelos kaijus, os monstros gigantes, tanto no Japão quanto internacionalmente. O primeiro “Kaiju Boom” teve suas raízes com o estabelecimento de séries e filmes de kaijus como Godzilla, Gamera e outros. Esses monstros já eram figuras icônicas da cultura pop japonesa desde a década de 1950, mas foi nos anos mais recentes que o interesse por eles ressurgiu de maneira significativa.

Em cada uma das eras: Showa, Heisei e Reiwa, ocorreu um desses Kaiju Boom. Quando eu era criança nos anos 90, passou no canal do SBT os filmes de Godzilla vs Biollant, Godzilla Vs Mothra e Godzilla vs King Ghidorah. O mais recente começou na metade da década



de 2010, com as adaptações e o aumento na produção de filmes de kaijus, tanto no Japão quanto em Hollywood. O lançamento de filmes como “Godzilla” (2014) e “Kong: A Ilha da Caveira” (2017) trouxe os kaijus de volta às telas de cinema com novas interpretações e efeitos visuais impressionantes.

Além de novos filmes, houve também uma série de reboots e remakes de clássicos do gênero. Isso incluiu o reinício da franquia Godzilla no Japão com o filme “Shin Godzilla” (2016), que trouxe uma abordagem moderna e uma nova interpretação do icônico monstro.

O “Kaiju Boom” também viu a expansão do universo cinematográfico de monstros, com a criação de um universo compartilhado que inclui filmes como “Godzilla: O Rei dos Monstros” (2019) e “Godzilla vs. Kong” (2021), onde diversos kaijus compartilham o mesmo universo narrativo. A continuação deste crossover imaginado pela LEGENDARIUM Pictures estreou recentemente, com o filme “Godzilla & Kong: O novo império” (2024).

Ao longo dos anos, o universo dos kaijus expandiu-se para incluir não apenas filmes, mas também séries de TV, quadrinhos, jogos e outras formas de mídia. Isso permitiu a introdução de novos kaijus e o desenvolvimento de enredos mais complexos e interligados. Muitas vezes, os filmes de kaijus exploram temas mais profundos, como as consequências da guerra, a destruição ambiental e os perigos da tecnologia nuclear. Godzilla, em particular, é frequentemente interpretado como uma metáfora para as armas nucleares e os horrores da Segunda Guerra Mundial.

Os kaijus não são apenas populares no Japão, mas também têm uma base de fãs global, influenciando a cultura pop em todo o mundo. Isso é evidente no sucesso dos filmes de Godzilla em Hollywood e em convenções de fãs dedicadas ao gênero kaiju em vários países.

Nos anos 1970, o estúdio de animação Hanna-Barbera produziu uma série chamada “Godzilla” (1978-1981), onde a trama girava em torno das aventuras de Godzilla, que era retratado como um herói que lutava contra vários monstros e ameaças que atacavam a Terra. Ele era acompanhado por outros personagens, como o cientista humano Dr. Quinn Darien e seu assistente Brock.

Além de Godzilla, a série apresentava uma variedade de monstros e vilões originais, bem como alguns kaijus clássicos da franquia, como Rodan e King Ghidorah. A animação apresentava um estilo típico da Hanna-Barbera Productions da época, com animação limitada e uso extensivo de cenas recicladas para economizar custos de produção.

Embora tenha conquistado uma base de fãs dedicada na época, a série recebeu críticas mistas devido à sua qualidade de animação e à maneira como retratava Godzilla como um herói, em vez de uma criatura ameaçadora.

Após o filme de 1998, houve uma série animada intitulada “Godzilla: The Series” (1998-2000). Esta animação foi uma sequência direta do filme “Godzilla”, que foi dirigido por Roland Emmerich e estrelado por Matthew Broderick. A série foi produzida pela Sony Pictures Television e distribuída pela Columbia TriStar Television.

A série continuou a história apresentada no filme de 1998, seguindo uma equipe de cientistas chamada H.E.A.T. (Humanitarian Environmental Analysis Team), liderada pelo Dr. Nick Tatopoulos, que investiga e combate os monstros mutantes que ameaçam a Terra, incluindo o próprio Godzilla. Além do Dr. Tatopoulos, a série apresentava outros membros da equipe H.E.A.T., como a Dra. Elsie Chapman, o Dr. Mendel Craven, Randy Hernandez e Monique Dupre, bem como o próprio Godzilla, retratado como um aliado da equipe contra ameaças maiores.

A série teve um total de 40 episódios, distribuídos em duas temporadas. Cada episódio apresentava uma nova ameaça ou mistério que a equipe H.E.A.T. precisava resolver, muitas vezes envolvendo monstros mutantes criados pela exposição à radiação nuclear. “Godzilla: The Series” foi geralmente bem recebida pelos fãs e pela crítica, elogiada por expandir o universo estabelecido no filme de 1998 e por sua animação de qualidade. A série também foi elogiada por sua abordagem mais fiel ao espírito dos filmes japoneses de Godzilla, em comparação com o filme de 1998.

Um filme que se parece muito com os temas de “Godzilla: the series” é o explosivo Pacific Rim. Tanto em “Godzilla: The Series” quanto em “Pacific Rim” (2013), os seres humanos são capazes de estabelecer uma conexão direta com as criaturas gigantes (no caso de “Pacific Rim”, são os Jaegers).

A conexão mental em ambas as séries resulta em um aumento significativo no poder e na eficácia dos seres humanos no combate contra as ameaças dos monstros. Ao se unirem com as criaturas gigantes, os seres humanos podem realizar feitos que não seriam possíveis de outra forma. Em ambas as histórias, a ideia de vínculo entre os seres humanos e as criaturas gigantes é explorada em profundidade. Isso inclui o desenvolvimento de relacionamentos emocionais entre os personagens humanos e os monstros, bem como o uso dessa conexão para compreender melhor as motivações e comportamentos das criaturas.

Outra semelhança entre as séries é o tema da cooperação global na luta contra ameaças comuns. Em “Pacific Rim”, vemos diferentes países unindo forças para construir Jaegers e treinar pilotos. Em “Godzilla: The Series”, vemos uma equipe internacional trabalhando em conjunto para enfrentar os monstros que ameaçam a Terra.

Em entrevistas durante as divulgações do filme “Pacific Rim”, o diretor Guillermo del Toro explicou que sua história era uma homenagem amorosa aos clássicos filmes de monstros e mechas japoneses, como Godzilla e Gundam. Ao mesmo tempo, o filme trouxe uma abordagem fresca e moderna ao gênero, combinando elementos familiares com uma narrativa original e emocionante. Assim como o Brasil, o México foi um dos primeiros países a receber produções e ser influenciado pelo softpower cultural japonês.







# KAIJU No. 8

Um dos fenômenos do ano de 2024 é a publicação da animação do mangá Kaiju No. 8, que está em exibição no canal de streaming Crunchyroll. A primeira temporada conta com 12 episódios, dublados e legendados.

A história acompanha a vida de Kafka Hibino, um homem de 32 anos que, após ingerir um kaiju, ganha a habilidade de se transformar em um e agora precisa aprender a usar seu novo poder, enquanto tenta se tornar parte de uma organização militar que elimina kaiju, para cumprir uma promessa que fez com uma amiga de infância.

Na realidade da série, o nosso mundo convive com constantes ataques de monstros, sendo eles pequenos ou gigantescos. O Japão é o país com a maior taxa de ataques, e estabelece a “Força de Defesa Anti-Kaiju”.

Cada Kaiju recebe uma nota, baseado no seu poder de destruição, sendo os HONJU - Kaiju mais forte e perigoso, e YOJU - um kaiju menor que pode acompanhar ou brotar dos honju.

Kaiju que têm altos níveis de poder ou características anormais, recebem um número como um identificador com base em quando eles aparecem pela primeira vez e são classificados como daikaiju.

Os oficiais da Força de Defesa usam trajes motorizados feitos de restos kaiju que lhes garantem maior força, velocidade e durabilidade. Os trajes têm uma potência total medida na forma de uma porcentagem (referida como “poder de combate desencadeado”) que varia de pessoa para pessoa, dependendo de sua habilidade, com um máximo de 100%. Os trajes também influenciam o quão fortes são as armas empunhadas pelos oficiais de defesa.

Em termos de jogo, esses trajes acrescentam +1 ponto em todas as características, e permitem acessar as vantagens que possuem ativações por Pontos de Magia (PM). Sem isso, é impossível para um personagem humano ter acesso a tais poderes. Apesar de existirem Kaijus, este cenário ainda é bem próximo da nossa realidade. Os restos de Daikaiju são usados para criar armas mais fortes



armas mais fortes chamadas “Números”, que recebem o nome do monstro de onde foram feitos e que alguns indivíduos podem usar se forem considerados compatíveis. As armas numeradas são muito mais fortes do que os trajes regulares e fornecem aos seus usuários habilidades especiais.

A Força de Defesa é composta por oficiais de campo e líderes de pelotão, com diferentes níveis de poder de combate desencadeado, e capitães e vice-capitães cujo poder de combate excede os 90%, e que acabam liderando divisões inteiras. Os oficiais de campo são apoiados por uma equipe de operadores que fornecem informações sobre kaiju, e monitoram a saúde e a energia de seus trajes.

Como é um mangá de publicação recente, não vamos abordar muito da história, visto que a chance de ocorrerem “spoilers” é gigantesca. Portanto, vamos apresentar algumas fichas dos principais personagens e de suas armas. O restante fica por conta dos mestres e jogadores que se interessarem por este cenário.

## KAFKA HIBINO

Um homem de 32 anos com o sonho de se juntar à Força de Defesa para lutar ao lado de sua amiga de infância Mina Ashiro. Ele desiste de seu sonho depois de fracassar em tentativas passadas de se juntar à Força de Defesa e começa a trabalhar em uma empresa de descarte kaiju como faxineiro. Ele ganha a habilidade de se transformar em um kaiju depois que uma pequena criatura parasita entra em seu corpo pela boca.

Em sua forma kaiju, Kafka possui força sobre-humana, velocidade, durabilidade, regeneração e a capacidade de detectar outros kaijus. Ele tem um nível de força de 98%, tornando-o o kaiju mais poderoso identificado pela Força de Defesa. Devido ao baixo poder de combate liberado de seu traje, ele utiliza seu conhecimento

da anatomia kaiju de seu trabalho na indústria de descarte para ajudar seus companheiros de esquadrão a derrotar kaiju.

## KAFKA HIBINO KAIJU NO. 8 (12N)

**F0, H2, R2, A0, PdF0;10PVs,  
10PMs**

**Kits:** Kamen Fighter (Arsenal, Marca registrada, Movimento de inseto).

**Vantagens:** Armadura biorgânica, Equipamento, Motivador.

**Desvantagens:** Código de honra dos heróis, Segredo (Identidade secreta), Insano (Complexo de culpa).

**Perícias:** Ciências (tudo sobre Kaiju).

**Kaiju N.8 (25S):** F5 (esmagamento), A5, Aceleração, Ataque Especial (F; Dano Gigante), Ataque Múltiplo, Crescimento, Pontos de Vida Extra x2, Pontos de Magia x2, Regeneração, Sentidos Especiais (todos), Munição Limitada, Ponto Fraco (núcleo kaiju).

***“Ichikawa, afinal não vou desistir. Eu tenho que me esforçar se eu quiser ficar ao lado dela!”***



# KAIJU

No. 8



Em termos de regra, a pessoa que interpretar e jogar com Kafka Hibino só poderá usar seus poderes sobre-humanos quando estiver na forma de batalha, que está adaptado na vantagem Armadura biorgânica. Ao se transformar, ativa a vantagem Equipamento (Kaiju N.8), mas correndo o risco de ter sua identidade secreta revelada. O poder de Kit Arsenal permite redistribuir toda a ficha do Kaiju N.8, então, use com bastante criatividade, mas dentro das regras do sistema.

# RENO ICHIKAWA

Um jovem de 18 anos que começa a trabalhar na mesma empresa que Kafka com planos de ingressar na Força de Defesa. Ele se torna amigo de Kafka e o ajuda a esconder o segredo de sua forma kaiju. Reno é considerado um recruta promissor e rapidamente se torna um dos ativos mais fortes da Força de Defesa e se junta à Quarta Divisão após a destruição da base da Terceira Divisão.

## RENO ICHIKAWA (10N)

**F0, H3, R2, A0, PdF0; 14PVs, 10PMs**

**Kits:** Sniper (Ataque furtivo, Marca registrada).

**Vantagens:** Humano (Versatilidade), Equipamento, Patrono (Força de Defesa), Reflexos de combate, Vigoroso.

**Desvantagens:** Código dos Heróis, Código da Gratidão, Devoção (ficar mais forte para que Kafka Hibino não precise se transformar no Kaiju N.8).

**Perícias:** Esporte, Sobrevivência.

**Rifle de Energia (7N):** PdF3 (frio), Ataque Especial (Disparos de Gelo; Paralisante, Penetrante, Preciso), Munição Limitada.

*“Mas o tipo de oficial que eu me esforço para ser... é aquele que pode colocar sua vida em risco... para proteger um dos seus em um momento como este!!”*





## KIKORU SHINOMIYA

*“Não são permitidas baixas ou desistências. Pelo menos, não em nenhum campo de batalha onde eu pisasse!”*

Uma jovem que entra para a Terceira Divisão junto com Kafka e Reno. Uma prodígio matadora de kaijus, Kikoru é um dos maiores talentos da Força de Defesa e tem o maior poder de combate liberado registrado como recruta. Seu pai, Isao, é o Diretor Geral da Força de Defesa, enquanto sua mãe, Hikari, era uma capitã que morreu no cumprimento do dever enquanto lutava contra uma invasão kaiju liderada pelo Kaiju No. 6 antes dos eventos da série. Ela usa um machado gigante como sua arma pessoal.

## KIKORU SHINOMIYA (15N)

**F1, H3, R2, A1, PdF1; 10PVs, 10PMs**

**Kits:** Supersoldado (Condicionamento insano, Força sobrenatural, Objetivo ferrenho, Tanque de carne).

**Vantagens:** Humano (Versatilidade), Equipamento, Inimigo (Kaiju), Patrono (Força de Defesa), Reflexos de Combate.

**Desvantagens:** Código dos Heróis.

**Perícias:** Esporte.

**Machado de Energia (10N):** F4 (corte), Ataque Múltiplo, Ataque Especial (Penetrante, Perigoso), Fortalecer, Munição Limitada.





## ISAO SHINOMIYA

O diretor-geral da Força de Defesa e o pai de Kikoru, que é considerado um dos combatentes mais fortes da história da Força de Defesa. Isao usa a arma Números 2 feita a partir dos restos mortais de Kaiju No. 2 na forma de um traje poderoso de armadura e manoplas, que lhe dá força sobre-humana e a capacidade de usar explosões que ampliam seu alcance de ataque. Isao começa a ensinar Kikoru a lutar contra kaiju após a morte de sua esposa, Hikari. Isao testa Kafka em batalha e o poupa da eliminação para que ele possa ser usado como um ativo para a Força de Defesa.

***“As catástrofes acontecem quando nos conformamos, quando confiamos em nossos companheiros achando que temos tudo sob controle. Quando acreditamos que tudo está resolvido sem nos preocuparmos com o que virá. Temos que evoluir também”.***

## ISAO SHINOMIYA (22N)

**F2, H3, R3, A1, PdF1; 21PVs, 15PMs**

**Kits:** Techno Viking (Fúria de combate, Grito de guerra, Inimigo natural, Vigor de combate).

**Vantagens:** Humano (Versatilidade), Assustador, Boa Fama, Equipamento, Patrono (Força de Defesa), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento).

**Desvantagens:** Devoção (Exterminar todos os Kaiju, pela morte de sua esposa).

**Perícias:** Investigação.

**Arma Número FS-1002:** F5 (sônico), A5, PdF5 (sônico), Aceleração, Ataque Especial (Rugido Kaiju, PdF; Dano Gigante), Escudo, Energia Extra I, Pontos de Vida Extra x2, Pontos de Magia Extra x2, Munição Limitada.

# MINA ASHIRO

*“Bom trabalho segurando as coisas, pessoal. Okonogi, pedido de abertura devido à emergência. Estou detonando essa coisa”.*

A capitã de 27 anos da Terceira Divisão da Força de Defesa. Ela é amiga de infância de Kafka, com quem ele prometeu lutar contra os kaiju. Ela é uma das oficiais mais fortes da Força de Defesa e é altamente habilidosa no uso de armas de fogo devido a uma habilidade única, tornando seus tiros mais devastadores em comparação com outros capitães. Sua arma pessoal é um canhão portátil, tornando-a eficaz contra kaiju de tamanho gigante.

## MINA ASHIRO (15N)

**F0, H3, R2, A1, PdF1;  
10PVs, 10PMs**

**Kits:** Ás (Adaptável, Ás, Travar no alvo)

**Vantagens:** Humano (Versatilidade), Aliado (Bakko), Boa Fama, Equipamento, Inimigo (Kaiju), Patrono (Força de Defesa).

**Desvantagens:** Código dos Heróis, Devoção (exterminar todos os Kaiju do mundo), Insano (Complexo de culpa).

**Perícias:** Esporte.



# ASHIRO MUNA



## Canhão Anti-Kaiju T-25101985 (20N):

PdF5 (fogo), Aceleração, Ataque Especial (Dano Gigante, Longo, Penetrante, Preciso), Fortalecer, Pontos de Magia x2, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Munição Limitada.

# SOSHIRO HOSHINA

O vice-capitão da Terceira Divisão. Ele é um espadachim habilidoso que é bom em lutar contra kaijus menores. Soshiro é frequentemente aconselhado por seus superiores a deixar de ser oficial de campo devido à sua ineficácia com armas de fogo. Mina, no entanto, valoriza sua habilidade como espadachim e pede que ele se

torne seu vice-capitão. Por recomendação de Soshiro, Kafka é reeducado como cadete na Terceira Divisão. Secretamente, Soshiro suspeita que Kafka está escondendo algo, já que a Terceira Divisão registrou um nível de força de 9,8 ao mesmo tempo em que o traje de Kafka parou de funcionar quando ele se transformou durante o teste de aptidão para salvar Kikoru de um honju.



## SOSHIRO HOSHINA (14N)

**F1, H3, R2, A1, PdF0; 10PVs, 10PMs**

**Kits:** Traceur (Ataque acrobático, Liberdade de movimento, movimento ampliado)  
**Vantagens:** Humano (Versatilidade), Boa Fama, Equipamento, Inimigo (Kaiju), Patrono (Força de Defesa).

**Desvantagens:** Código do Combate, Código dos Heróis.

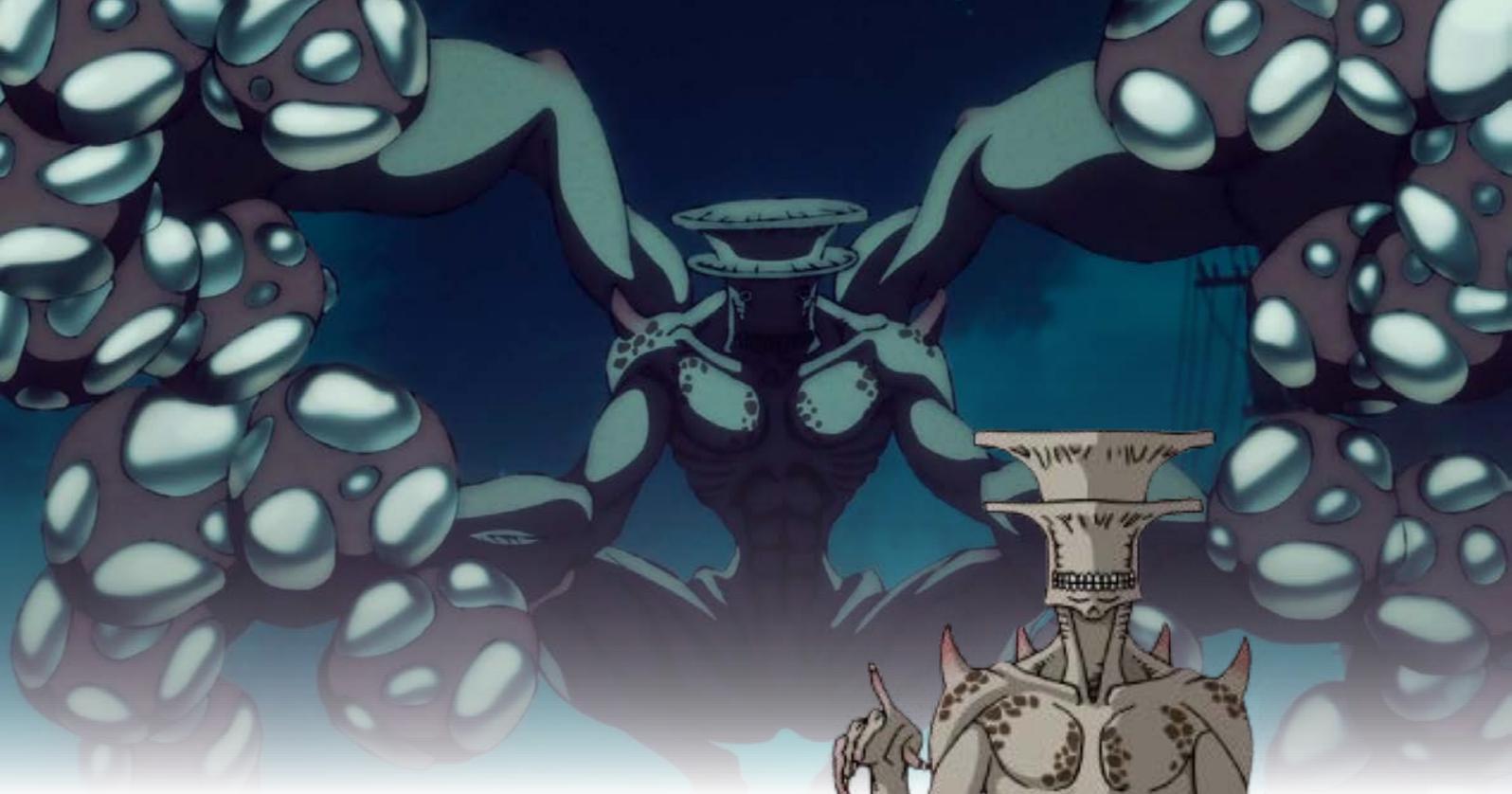
**Perícias:** Esporte.

### **Espadas Gêmeas SW-1023**

**(15N):** F5 (corte), Aceleração, Ataque Especial (Estilo Hoshina, F; Aproximação, Penetrante, Perigoso, Poderoso), Ataque Múltiplo, Fortalecer, Pontos de Magia Extra x1, Munição Limitada.

*“Dias chuvosos, dias nevados, aniversários, dias de ano novo... Vivi todos os dias da minha vida desde criança empunhando uma espada. Vivi minha vida sempre com a lâmina na cabeça. Aquela lâmina... as técnicas de espada que cultivei... esta massa de ferro finamente cortada... se há a menor coisa que pode ser salva por qualquer um desses... então eu não tenho escolha... irei empunhar a minha espada”.*

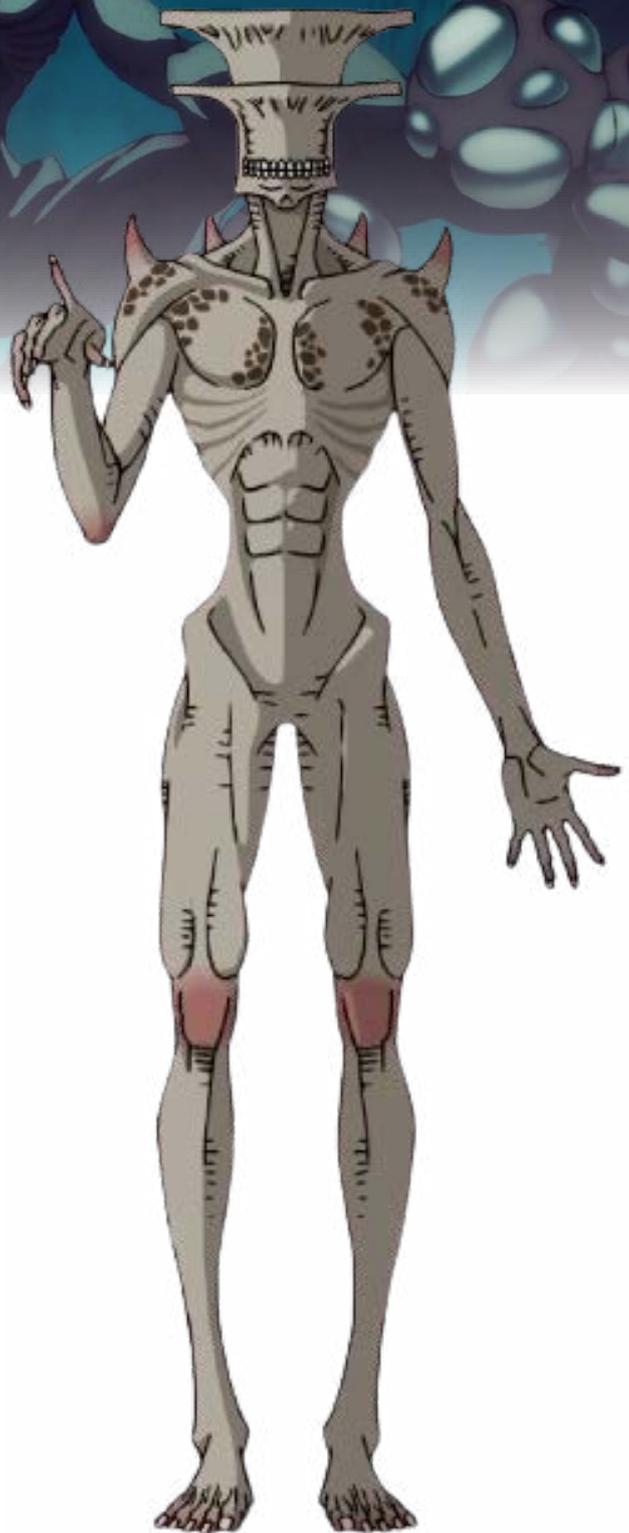


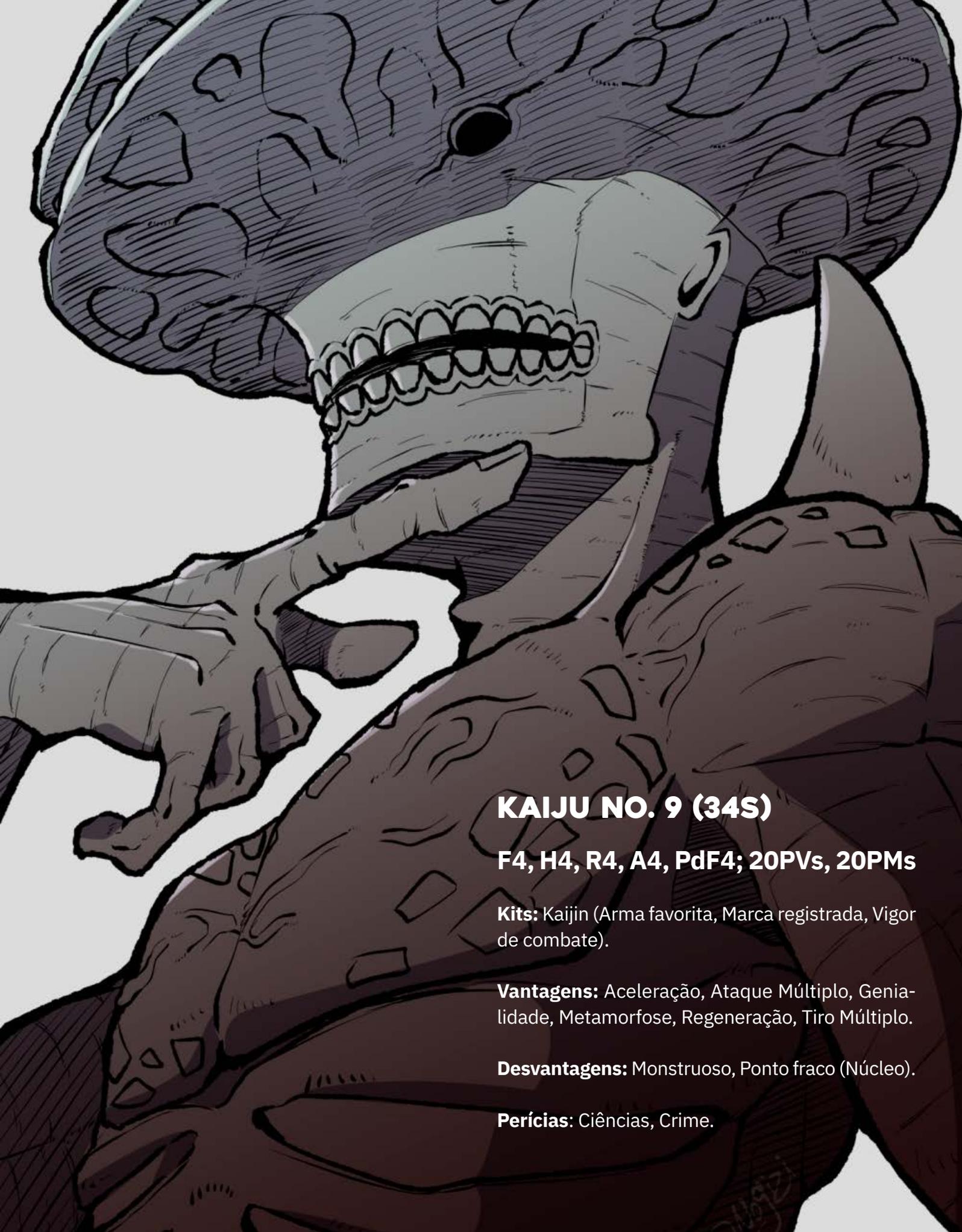


*“Para um kaiju, você com certeza tem algum comportamento humano. Nos vemos novamente, Kaiju No. 8”*

## **KAIJU NO. 9**

Um kaiju humanoide que pode criar outros kaiju e absorver humanos, levando sua aparência e memórias. O número 9 se infiltra na sociedade disfarçando-se inicialmente como um limpador kaiju humano chamado Takamichi Hotaka. O nº 9 orchestra a maioria das catástrofes que se abatem sobre a Força de Defesa.





## **KAIJU NO. 9 (34S)**

**F4, H4, R4, A4, PdF4; 20PVs, 20PMs**

**Kits:** Kaijin (Arma favorita, Marca registrada, Vigor de combate).

**Vantagens:** Aceleração, Ataque Múltiplo, Genialidade, Metamorfose, Regeneração, Tiro Múltiplo.

**Desvantagens:** Monstruoso, Ponto fraco (Núcleo).

**Perícias:** Ciências, Crime.

# KAIJU NO. 10

Um kaiju humanoide que lidera um ataque à base da Terceira Divisão, liderando um grupo de wyvern kaiju. É derrotado por Soshiro e Mina e é apreendido pela Força de Defesa

## KAIJU NO. 10 (35S)

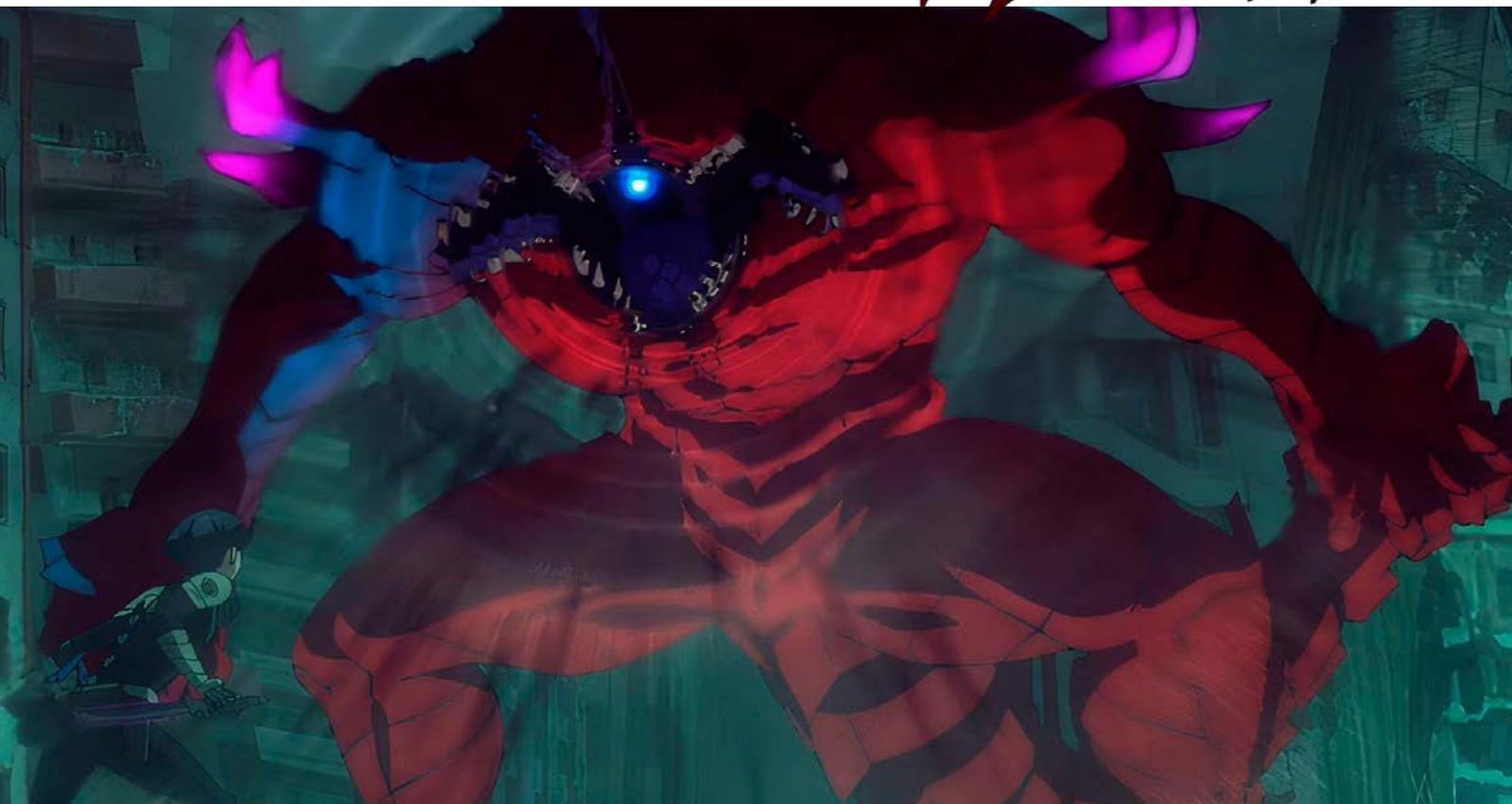
**F7, H3, R5, A5, PdF1; 45PVs, 45PMs**

**Kits:** Kaijin (Daikaiju, Vigor de combate).

**Vantagens:** Aceleração, Armadura Extra (Corte), Comunicação, Energia Extra 2, Escudo, Fortalecer, Pontos de Magia Extra x1, Pontos de Vida Extra x1, Sentidos Especiais (todos).

**Desvantagens:** Monstruoso, Ponto Fraco (Núcleo Kaiju), Sanguinário.

**Perícias:** Animais.



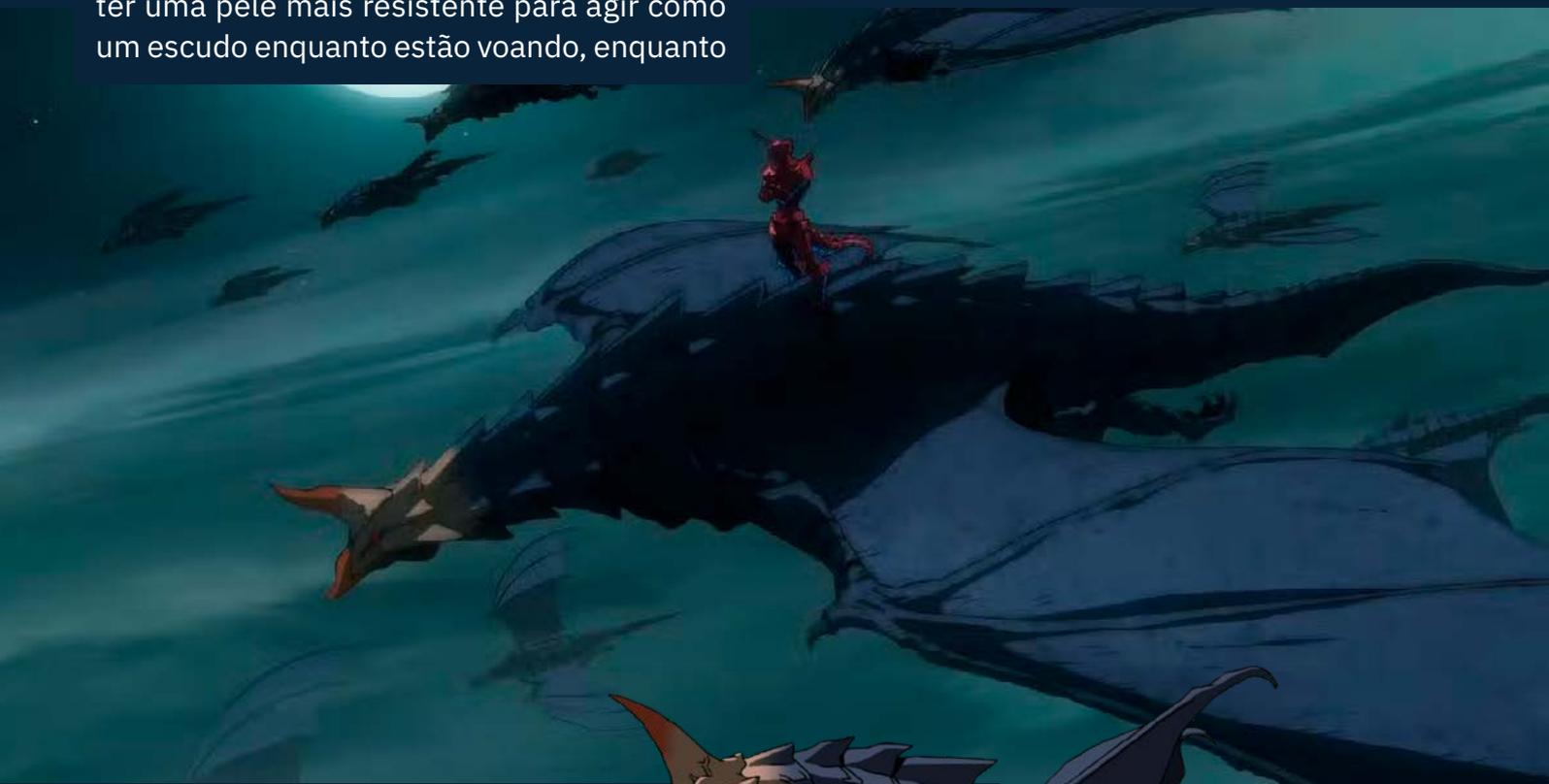
## PREONDÁCTILO (21N)

Preondáctilos, como o nome sugere, têm a forma de pterossauros violetas (laranja no mangá), semelhantes a dragões. Eles têm 14 metros de altura e possuem grandes asas, uma longa cauda, um chifre na cabeça bege e seis olhos vermelhos, além da capacidade de cuspir chamas e voar até 8000 metros acima do solo.

Na parte frontal de seu corpo, eles tendem a ter uma pele mais resistente para agir como um escudo enquanto estão voando, enquanto

a pele de suas costas tem um revestimento mínimo para diminuir o peso, tornando-se seu ponto fraco.

Os preondáctilos mostraram a capacidade de se fundir uns com os outros para criar uma enorme bomba Yoju voadora a partir dos corpos de todos os wyverns, capaz de detonar ao tocar o solo. Cada um desses Kaiju tinha um nível de Força superior a 6.0, tornando-os todos ameaças de nível Honju.



### Preondáctilo (21N)

F2 (corte e perfuração), H4, R3, A3, PdF4 (fogo); 25 PVs, 25 PMs; Ataque Múltiplo, Membro Extra (cauda), Membros Elásticos (cauda), Pontos de Magia e Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (audição, faro e visão aguçadas) e Voo; Inculto, Modelo Especial e Monstruoso.

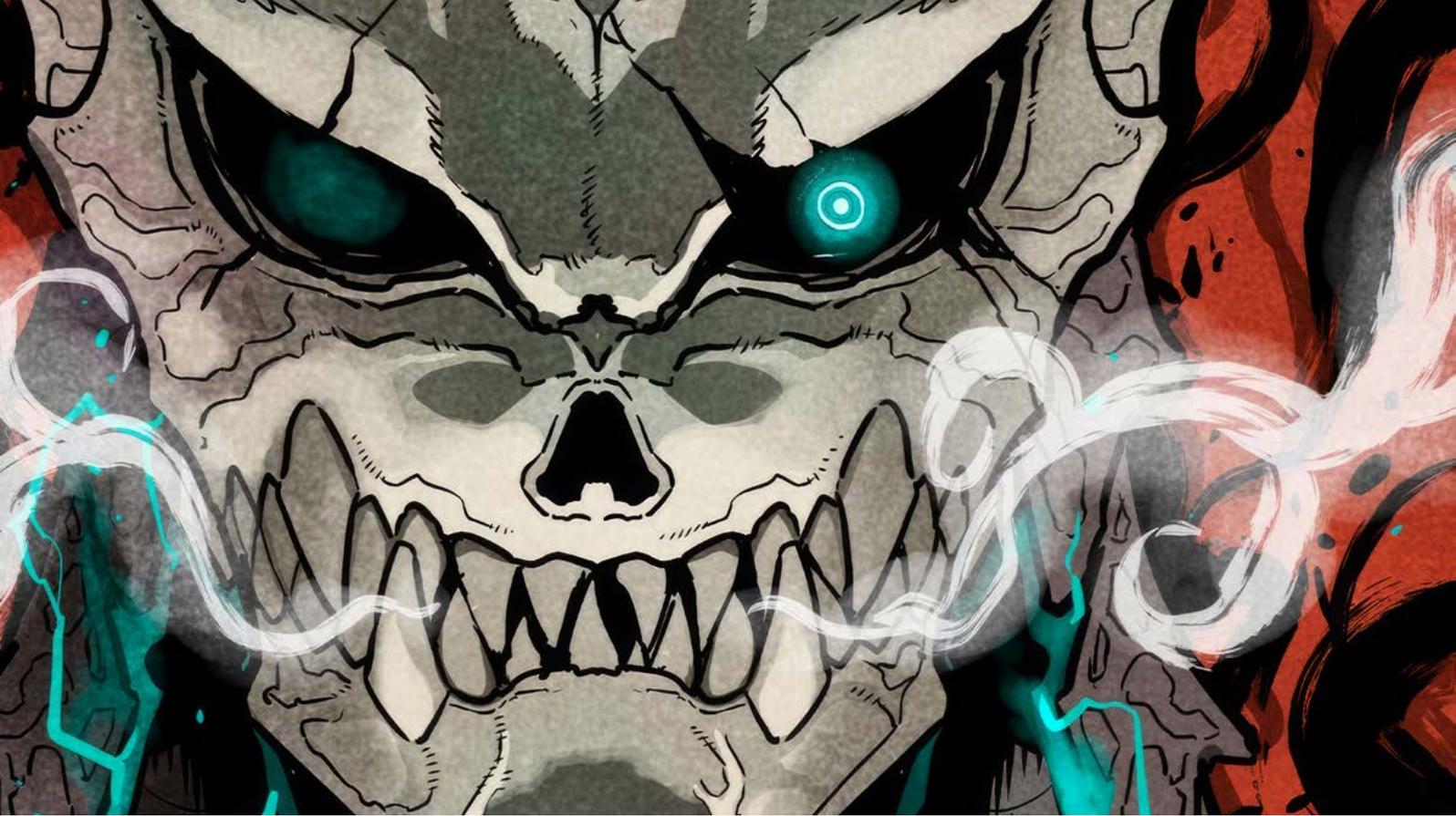




**Segundo o escritor Naoya Matsumoto, sua carreira começou em 2006 e só conseguiu emplacar uma obra de sucesso no ano de 2018, quando apresentou a ideia e o esboço geral da história de Kaiju N. 08 ao editor chefe da Shonen Jump+.**

Matsumoto disse que Kaiju No. 8 foi influenciado por mídias tokusatsu, como a série Ultraman, especificamente Ultraseven (1967), bem como Shin Godzilla (2016) e Pacific Rim (2013). O autor pretendia criar uma história de um protagonista que precisa alcançar seu objetivo enquanto esconde sua identidade de uma organização hostil da qual ele também faz parte, vendo-o como um conceito divertido e descreveu Kaiju No. 8 como “um trabalho desafiador” que lhe permitiu se afastar de suas histórias habituais. De acordo com a Shonen Jump, Kaiju No. 8 foi um desenvolvimento inesperado das histórias de fantasia usuais de Matsumoto, dizendo que ele foi atraído por protagonistas do gênero tokusatsu “que ganham habilidades extraordinárias e se tornam heróis, mas também carregam o peso da luta interior como consequência”. O editor da revista também disse que eles planejavam progredir a história de duas maneiras: “onde Kafka leva uma vida normal enquanto esconde sua verdadeira identidade, e o outro onde ele persegue seu sonho mesmo depois de se tornar um monstro”, com o autor optando pela última escolha logo no início.





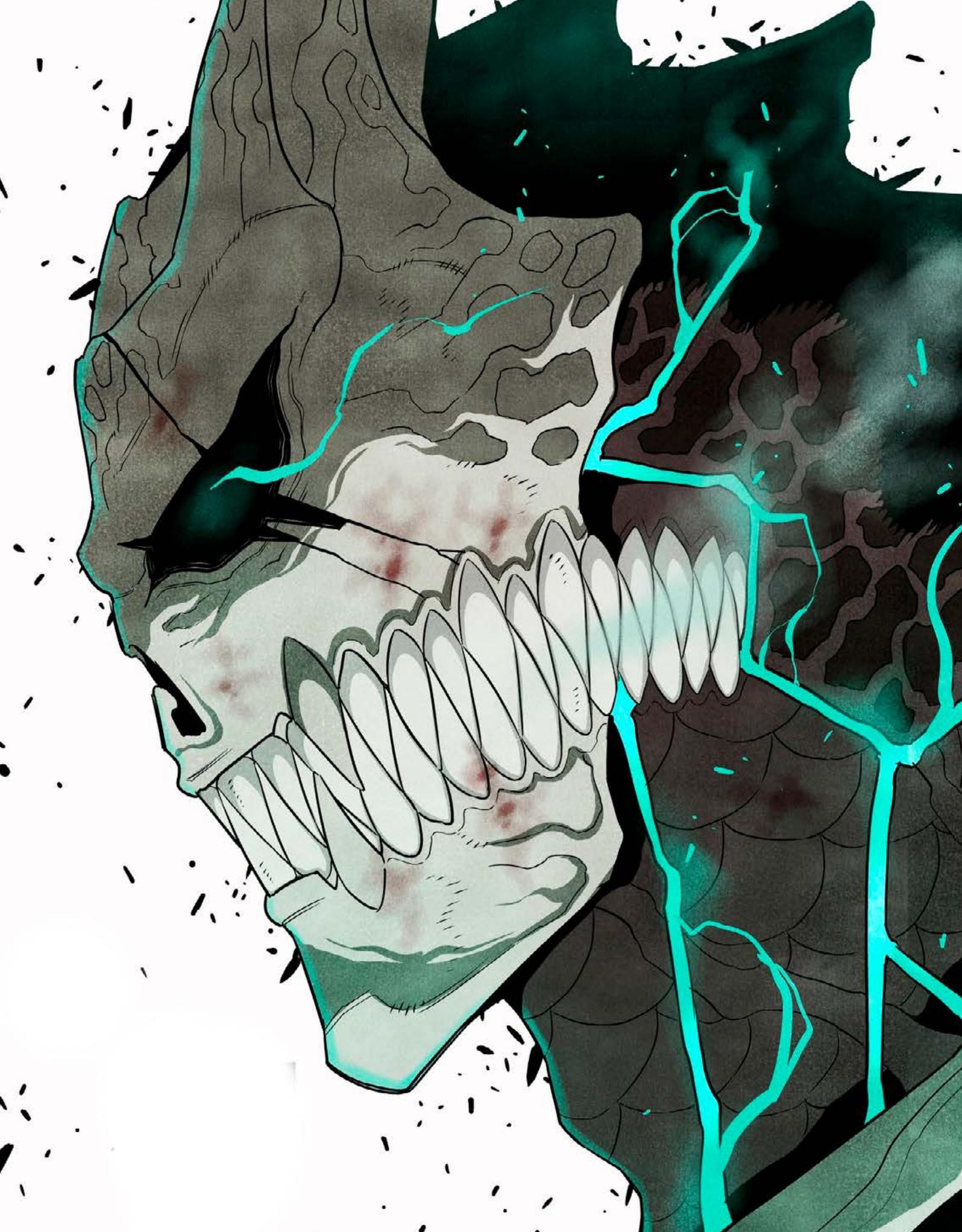
Em resumo, os kaijus têm desempenhado um papel significativo na cultura pop japonesa e internacional, desde suas origens nas lendas antigas até sua popularidade atual em filmes, séries de TV, quadrinhos e outros meios de comunicação. Ao longo das décadas, essas criaturas gigantes têm capturado a imaginação do público, servindo como metáforas poderosas para uma variedade de questões sociais, políticas e ambientais.

Desde os clássicos filmes japoneses de Godzilla até as adaptações modernas como “Pacific Rim”, os kaijus continuam a evoluir e se adaptar para novas audiências e novas eras, mantendo seu status como ícones culturais duradouros.

À medida que olhamos para o futuro, podemos esperar que os kaijus continuem a desempenhar um papel importante na cultura pop, inspirando novas histórias, criando novos heróis e vilões e fornecendo uma plataforma para explorar questões profundas e

complexas da condição humana. Enquanto isso, podemos nos maravilhar com a grandiosidade e o poder dessas criaturas lendárias, lembrando-nos sempre da mensagem subjacente de que, quando enfrentamos desafios, é possível encontrar força e coragem mesmo nos lugares mais inesperados.

Em um mundo em constante mudança, os kaijus permanecem como testemunhas silenciosas de nossa capacidade de imaginar, sonhar e lutar por um futuro melhor. Que eles continuem a nos inspirar e encantar por muitos anos vindouros.



# A Fera de Ardac



# A Fera de Ardac

Por Carlos Leite

Por todo o continente de Íthria, Cornélius Ventobravo é conhecido como um renomado pesquisador de criaturas místicas e raras. Foi ele quem descobriu o ciclo de vida das quimeras e foi o primeiro a catalogar as fênix por coloração das chamas. Apesar de ser caçador por formação, se orgulhava em nunca ter precisado matar nenhuma das criaturas para concluir suas pesquisas, segundo ele, “se compreendêssemos essas criaturas tão profundamente e de coração aberto, nos questionaríamos sobre nosso próprio lugar na natureza”. Seu conhecimento profundo sobre esses animais lhe rendeu um trabalho de consultor: sempre que alguma vila era atacada ou afetada pela presença de alguma criatura mágica, Cornélius era chamado para ajudar na identificação e na melhor forma de se lidar com ela. Às vezes, era uma criatura fora de seu habitat e ele se dispunha a levá-la em segurança de volta, o que fazia neste exato momento em sua caravana em direção ao sul.

— Não consigo acreditar, mestre Cornélius, como você não sente medo dessas coisas — disse o jovem enquanto observava o grifo deitado na jaula enquanto devorava uma lebre em pequenas mordidas.

— Curioso, jovem Franklin? — disse o senhor coçando o cavanhaque grisalho, o aprendiz não sabia se ele dizia para ele ou para si mesmo.

— Realmente. — Puxou seu caderno de anotações. — Comendo a lebre em pedaços ao invés de uma bocado só, deve estar sem fome — completou fazendo um esboço do bicho observando o movimento da parte inferior.

— Não, grifos são orgulhosos e sabem avaliar muito bem o ambiente a sua volta, ele come devagar quando sabe que não há nada que ofereça perigo a ele. Mas você é curioso, como alguém que tem medo dessas criaturas decide se especializar justamente nelas? Seria algum trauma?

— A pergunta foi direta e sem muita preparação, e Franklin se viu alvo dos óculos e do olhar curioso do pesquisador. Sentiu-se um animal sendo estudado.

— Eu posso achá-las fascinantes sem esquecer que são perigosas...

— Você as considera monstros, máquinas de matar. — Cornélius observou o olhar do aprendiz para as garras do grifo e continuou. — Entendo seu medo, mas essa abordagem vai atrapalhar se realmente deseja seguir nesse ramo, digo da maneira correta. — Franklin observou o olhar protetor do mestre e um leve sorriso quando o grifo se recostou e cochilou.

— Mestre, há algo que eu gostaria de perguntar...

— Nunca matei nenhuma criatura mágica.

— Mas nunca houve pelo menos uma criatura que o fizesse duvidar de que houvesse bondade nela?

— Houve uma criatura, uma que me fez acreditar que o mal existia. A besta de Ardac.

...

Eu era um jovem pesquisador, ainda em pesquisa para o primeiro volume do *Codex Mysticae Creaturae* e fui chamado por uma vila no reino de Ardac, do Principado da Dacênea, que estava sofrendo com constantes ataques de criaturas desconhecidas. Eu concordei sob a condição de que a criatura não seria morta e que a estudaria para a minha pesquisa.

A viagem foi cansativa, a estrada de péssimas

condições trepidava a carroça o tempo todo, estava quase desistindo e optando por cavalgar quando chegamos na pequena vila cercada pela floresta escura. Era visível no semblante deles que o sofrimento havia feito morada, os olhos com olheiras por se manterem vigilantes, as mãos sempre com forçados a postos e o olhar vazio de impotência. Assim que desci da carroça eu sabia que só me contentaria de sair dali quando tudo estivesse resolvido, então peguei meus instrumentos e segui para a casa do ancião, o senhor Robert Hammerman, chefe da pequena vila.

— Quando a universidade disse que enviaria um especialista, não posso negar que esperávamos alguém mais velho. — Sorriu amigavelmente o ancião. — Mas não tínhamos a quem recorrer.

— Eu entendo, este ramo de estudo é relativamente novo e poucas pessoas querem seguir nele.

— Imagino o porquê — respondeu o ancião em tom demasiado soturno.

— Senhor Hammerman, tenha a certeza de que utilizarei todo o meu esforço e conhecimento para identificar estas criaturas e livrar vocês deste problema, mas preciso saber o que realmente está acontecendo, quanto mais informações, melhor. — Prontamente peguei meu bloco de anotações, havia poucas criaturas místicas que atacavam em bando; goblins, koboldes... criaturas pequenas atacavam vilas, mas são fujonas, principalmente estes, a menos que estejam sob o comando de alguma criatura mais forte... perdido em meus pensamentos, fui trazido de volta com a primeira palavra de Hammerman.

— Crianças, meu jovem, pequenas e inocentes crianças dilaceradas. Antes era apenas ao anoitecer, mas quando começamos o toque de recolher, isso pareceu instigá-las, invadiam casas, até mesmo pela tarde houve uma vítima, coitada, foi encontrada toda cortada ao relento...

Engoli seco enquanto ouvia, pois claramente es-

tava lidando com algo mais perigoso e ousado. Rasguei minhas primeiras anotações e deixei o caderno de lado e ouvi o relato do ancião que lutava contra as lágrimas, suas mãos tremiam diante da recordação brutal e, apesar de desejar saber mais, me tolhi. Não podia forçar o homem ainda mais.

— Meus sentimentos, caro Hammerman, mas teria alguma chance de eu ver os corpos das vítimas?

— A maioria já foi cremada, mas ainda há a pequena Ana.

— Se não se importa, gostaria de vê-la o quanto antes, senhor.

...

Me recuso a reviver o que passei naquela sala com o cadáver da pequena Ana, mas me atento as conclusões; havia tipos de lesões variadas, de diferentes profundidades, alguns mal arranharam a pele enquanto outros atingiram o osso, com certeza uma fera bastante violenta, com mais de uma forma de ataque, se for pequena e conhecida, deve ser alguma cria anormal de goblin e os cortes se deviam das armas primitivas. Contudo, se fosse um animal grande e conhecido poderia ser uma quimera ou mantícora, o que explicaria a quantidade de vítimas, mas aqueles ferimentos... nunca havia visto nada tão visceral para se devorar apenas os olhos e o coração. Seria uma nova criatura? Seja o que for, iria descobrir, reuni alguns homens e segui em direção a floresta perto da casa da pequena Ana. A menina havia sido capturada enquanto brincava à tarde perto do poço, foi como desaparecer em pleno ar.

— Então, Cornélius, alguma pista do desgraçado? — disse um dos homens, bufando.

— Pelas marcas que encontrei é apenas uma criatura, muito rápida e furtiva, bípede... — dis-

se caminhando para a floresta.

— Droga. — Deixei escapar de meus lábios e a tensão dos meus companheiros aumentou, ficaram mais alertas, forçados em riste.

— O que foi, jovem? Ele está aqui? — disseram os homens inquietos.

— Não, não é nada. — Menti, mal podia acreditar, a pegada humanoide, o peso e a velocidade em que corria evidenciados na profundidade da pisada, uma criatura desconhecida. Se alertasse os outros, com certeza iriam matá-la, não posso confiar neles para uma captura segura para ela, para isso deveria arriscar meu pescoço sozinho apenas com minhas habilidades... tinha que fazer uma escolha. Então eu fiz. — Vão até Hammerman e reúnam reforços, amanhã faremos uma busca. Eu vou ficar e terminar umas coisas, encontro vocês mais tarde.

Depois que todos haviam partido, segui para o fundo da floresta, sozinho.

...

As florestas do Principado da Dacênea são peculiarmente escuras, dizem que se trata do tom das cascas e das folhas, e da distância entre as copas que bloqueiam a luz solar. Mas naquela noite, eu compreendi. Não eram condições biológicas que tornavam as florestas soturnas, entre nelas à noite e você saberá do que falo, da sensação em seus ossos, seu coração repentinamente acelerando e os calafrios. Nas florestas do principado, as trevas tocam o mundo físico, caminhe sob aquelas copas por tempo suficiente e se esquecerá que já houve dia. Maldições são reais, e naquela noite eu encontrei a criatura mais amaldiçoada de todas.

Não sabia ao certo a minha direção naqueles caminhos tortuosos, nem se haviam se passado minutos ou segundos desde a minha entrada ali, mas sabia que as pistas, apesar de frescas, esta-

vam raras e estranhas. A criatura seguia para o fundo da floresta, mas fazendo curvas e desvios desnecessários, como se estivesse perdida, “Estaria louca?”, pensei, então o graveto estalando às minhas costas mudou minha opinião.

— Droga — esbocei enquanto meu corpo paralisava. Ela estava atrás de mim... todo esse tempo ela não estava perdida, mas me perdendo, me confundindo num jogo em que eu pensava ser o caçador quando na verdade era a verdadeiramente presa. Criatura esperta, esperta demais, um predador cruel.

A criatura deu um salto veloz pelas minhas costas e me derrubou, não era tão pesada, mas era forte, virei-me para me desvencilhar quando dois golpes passaram próximos do meu rosto acertando o chão. Ela não esboçava nenhum som, cobri o rosto para me proteger e senti a poderosa mordida em meu antebraço... urrei de dor e, com os pés, empurrei a criatura para uns poucos metros à minha frente, pressionei o ferimento para estancar o sangramento e senti que parte da carne havia sido arrancada. Ela estava de pé à minha frente, sua boca mastigou, engoliu e depois sorriu de prazer.

Minhas pernas vacilaram com a verdade, minhas mãos tremiam com a dor e o terror quando a luz da lua iluminou a silhueta revelando suas formas. A fera de Ardac não era um wendigo, ou uma quimera, não era um lobisomem, mas pura e simplesmente humana, um homem segurando uma lâmina já enferrujada com a quantidade de sangue derramado e olhos vazios, não tomados pela loucura ou possuídos por um demônio... apenas revelavam uma consciência sem remorso, sem misericórdia, que me mataria ali e mataria outro no dia seguinte porque assim desejava, porque simplesmente podia.

Ele me encarou salivando de desejo assassino, “Vamos dançar.”, ele disse com uma voz calma, trivial. O medo é um sentimento paralisante,

garoto, entretanto, o medo de morrer é capaz de liberar travas cuja existência não se conhecia. É difícil calcular a profundidade que um ser humano pode ir para manter-se vivo e eu tinha uma faca de caça e muito medo de morrer.

Quando a manhã chegou eu pude encontrar o caminho de volta, estava ferido, havia perdido muito sangue e estava tonto de dor e desespero. Coberto de sangue e culpa, trêmulo, fui atendido pelo curandeiro da vila e depois de alguns dias voltei para a minha pesquisa decidido a esquecer o que acontecera e terminar o primeiro volume... um dos dois eu consegui.

...

—E foi esta fera que me fez acreditar que o mal existia verdadeiramente, um homem me ensinou isso. Sabe, a maioria das criaturas místicas são como qualquer outro animal, possuem padrões e razões simples, são guiadas pela necessidade de se alimentar e se manter seguras. Um grifo não vai dizimar uma vila porque acha divertido, uma quimera não vai matar a outra porque achou feia sua cabeça de bode, mas um humano, Franklin, ah! Os homens se matam das formas mais sórdidas pelos motivos mais ridículos.

Cornélius encarou a expressão de surpresa do jovem quando estendeu seu braço e acariciou a criatura, os olhos se movendo em direção a cicatriz em seu antebraço. — Eu compreendo seu medo, rapaz, o bico e as garras são grandes e afiados, o grifo é um predador, mas se quer algo para temer de verdade, deveria temer o monstro que encara todo dia quando olha para o espelho.

Fim

Cornélius Ventobravo  
(Jovem) 10Pt.

**Arquétipo:** Humano

**P:** 1 **H:** 4 **R:** 2

**PA:** 1 **PM:** 20 **PV:** 10

**Perícias:** Animais,  
Sobrevivência

**Vantagens:**  
Mais além; Gênio;  
Patrono (Universidade)

**Desvantagens:**  
Código do caçador

A Fera de Ardae 10Pt.

**Arquétipo:** Humano

**P:** 2 **H:** 3 **R:** 1

**PA:** 2 **PM:** 15 **PV:** 5

**Perícias:** Sobrevivência,  
Manha

**Vantagens:**  
Mais além; Invisível; Ágil;  
Ataque especial (Penetrante)

**Desvantagens:**  
Infame



# DEADPOOL & WOLVERINE

**PARA 3D&T VICTORY**

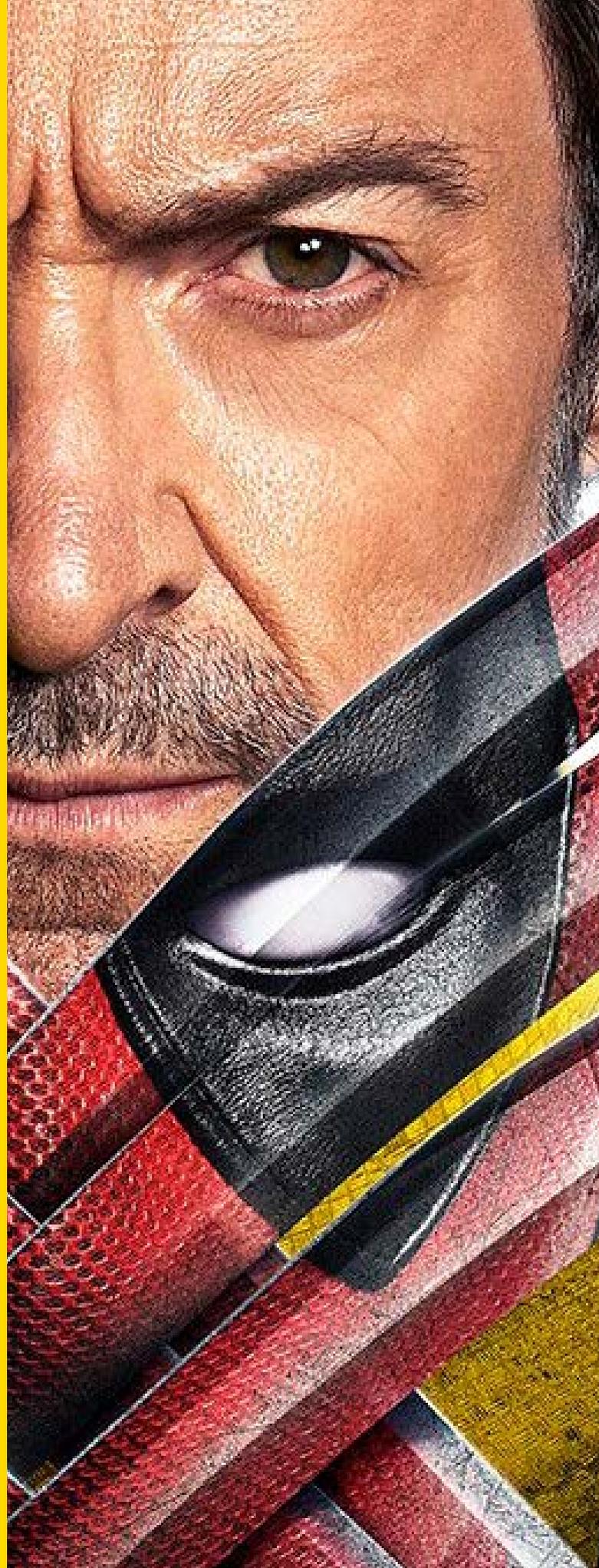
Há exatos dois anos atrás, foi anunciado um novo filme onde veríamos os atores Ryan Reynolds e Hugh Jackman reprisando a parceria mal sucedida de WOLVERINE: ORIGENS (2009). Para quem não lembra, quando a Marvel ainda não tinha readquirido os direitos dos mutantes para o cinema, que foi vendido nos anos 90 à FOX STUDIOS, inventaram uma história desconexa para o Wolverine, onde ele era chamado pelo governo dos EUA a integrar o projeto da Arma X, e o antagonista era um Wade Wilson mal adaptado.

Como bem sabemos, Hugh Jackman demorou para encontrar um roteiro decente para seu Wolverine, o que acabou acontecendo em LOGAN (2017). Já Ryan Reynolds, após forçar o lançamento de um longa-metragem produzido por conta própria, alcançou um grande sucesso com DEADPOOL (2016) e, após os eventos de DEADPOOL 2 (2018), “corrigiu” os erros da carreira de seu intérprete, incluindo essa primeira bizarra interpretação da época da FOX.

Em 2019, com a aquisição da FOX Studios pela Marvel Studios, já de propriedade da Walt Disney, aquela pergunta retornou: os mutantes terão uma boa adaptação nos cinemas?

Bom, essa sempre foi a minha dúvida, principalmente depois que o grande arco de histórias dos VINGADORES foi encerrado. As chamadas Fases 4 e 5 do Universo Cinematográfico Marvel (MCU), não estavam sendo bem avaliadas pelo grande público, que ficou acostumado com incríveis histórias a partir de 2012.

Eu sou um fã “hardcore” de quadrinhos da Marvel, acompanhei as séries animadas dos X-Men nos anos 90, vi os filmes lançados desde de 2000 e acompanho os quadrinhos desde de 2006. Então, eu já vi muita coisa esquisita acontecendo. Vi um relativo sucesso quando o primeiro filme dos mutantes estreou e vi os fracassos do estúdio tentando aproveitar o máximo que podia





de suas propriedades intelectuais, mutilando e adaptando qualquer história.

Quando a Marvel Studios surgiu com **HOMEM DE FERRO** (2008), unindo um ator que encaixa no personagem (casting) com uma boa adaptação da fantasia (cosplay), usando alguma história pronta (storyboard) dos quadrinhos e adaptando ela o mais próximo possível, acontecia a mágica. Bom, a FOX nunca soube fazer o casting + cosplay + storyboard, e com isso, foi vencida nos cinemas. Ryan Reynolds também sofreu em **LANTERNA VERDE** (2011), na época da DC. Tanto que ele mata a sua versão dessa época em **DEADPOOL 2**. Mas ele entendeu como a equação funcionava em 2016. Usando o uniforme certo, a interpretação correta e o tom dos quadrinhos que os fãs já conheciam, milhões chegaram e com eles, o poder de decisão.

Então, após o filme de **LOGAN**, com a aposentadoria de Hugh Jackman por problemas de saúde, nunca mais veríamos ele usando o verdadeiro uniforme dos quadrinhos. Cogitavam-se vários outros atores para ficar no seu lugar, num possível recasting. Os meus favoritos eram o Daniel Redcliff e Henry Cavill. Mas depois do anúncio bem canastrão dos atores, contratos foram assinados, dinheiro circulou e o filme começou a ser produzido.

Pulamos para 2024, com o filme concluído em janeiro, depois vieram os primeiros trailers e eu parei de consumir qualquer coisa do filme. Mas o sonho tinha se tornado real, Hugh Jackman estava com o tradicional uniforme amarelo e azul do Wolverine, igual a fase dos anos 90 da animação e dos quadrinhos. O meu hype estava nas alturas, uma coisa absurda. Comprei os ingressos e fui assistir na pré-estreia, uma quarta-feira, no dia 24 de julho de 2024.



O cinema estava lotado, gente jovem com menos de 25 anos e gente mais velha, como eu que tenho 37 anos, lado a lado, absorvendo o filme. A história é bem simples, como descrito abaixo.

## **SINOPSE OFICIAL:**

DEADPOOL & WOLVERINE é um filme de super-herói de 2024 baseado nos personagens da Marvel Comics, produzido pela Marvel Studios, Maximum Effort, e 21 Laps Entertainment, e distribuído pela Walt Disney Studios Motion Pictures. É o trigésimo quarto filme do Universo Cinematográfico Marvel (UCM) e a sequência de DEADPOOL (2016) e DEADPOOL 2 (2018).

O filme é dirigido por Shawn Levy a partir de um roteiro que ele escreveu com Ryan Reynolds, Rhett Reese, Paul Wernick e Zeb Wells. Reynolds e Hugh Jackman estrelam como Deadpool e Wolverine, respectivamente, ao lado de Emma Corrin, Morena Baccarin, Rob Delaney, Leslie Uggams, Aaron Stanford e Matthew Macfadyen em papéis coadjuvantes.

No filme, Deadpool é retirado de sua vida tranquila pela Autoridade de Variância Temporal (AVT) e se junta a um relutante Wolverine em uma jornada para salvar seu universo.

E isto é tudo o que vou falar do filme, para evitar possíveis spoilers aos que ainda não puderam assistir.

Minha namorada e eu ficamos aplaudindo junto com toda a sala os pontos-chaves do filme que, além de ultraviolento, também consegue ser bem engraçado e muito dramático, principalmente com Hugh Jackman. Já Ryan Reynolds, irretocável desde o primeiro filme, conduz a história inteira, sendo uma força motriz imparável.

Não consegui pegar todas as referências e elas são muitas, então, provavelmente, terei que reassistir e caçar todo os “easter eggs”.

Mas não vou acabar aqui esta matéria.

Vou deixar as fichas de DEADPOOL e WOLVERINE, para o 3DET VICTORY, afinal, temos que nos atualizar também.



DEADPOOL (20N)

**P4, H4, R5 / PA: 04, PM: 20, PV: 25.**

**Perícias:** Esporte, Luta, Manha, Saber.

**Vantagens:** Ágil, Alcance, Imortal, Regeneração.

**Desvantagens:** Insano (Fantasia), Infame.

WOLVERINE (23N)

**P5, H5, R5 / PA: 05, PM: 25, PV: 25.**

**Perícias:** Esporte, Luta, Manha, Sustento.

**Vantagens:** Ataque Especial: Penetrante, Defesa Especial: Blindada, Imortal, Regeneração, Sentido: Aguçado.

**Desvantagens:** Antipático, Assombrado, Código do combate, Código dos heróis, Infame.

Até a próxima e que os mutantes finalmente sejam bem adaptados no cinema.

Como diria o líder dos fabulosos mutantes: “A mim, meus X-Men!”

*Wellington Botelho, mutante nível Alpha, cansado e com dor nas costas.*



# TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

A revista digital Tokyo Defender é dedicada ao sistema 3D&T, criado por Marcelo Cassaro. Produzida sem fins lucrativos e distribuída gratuitamente, ela respeita os direitos autorais das imagens e personagens apresentados, pertencentes aos seus respectivos proprietários.