REVISTA DIGITAL DE RPG • DE FÃ PARA FÃ • VENDA PROIBIDA

TOKYO DEFENDER

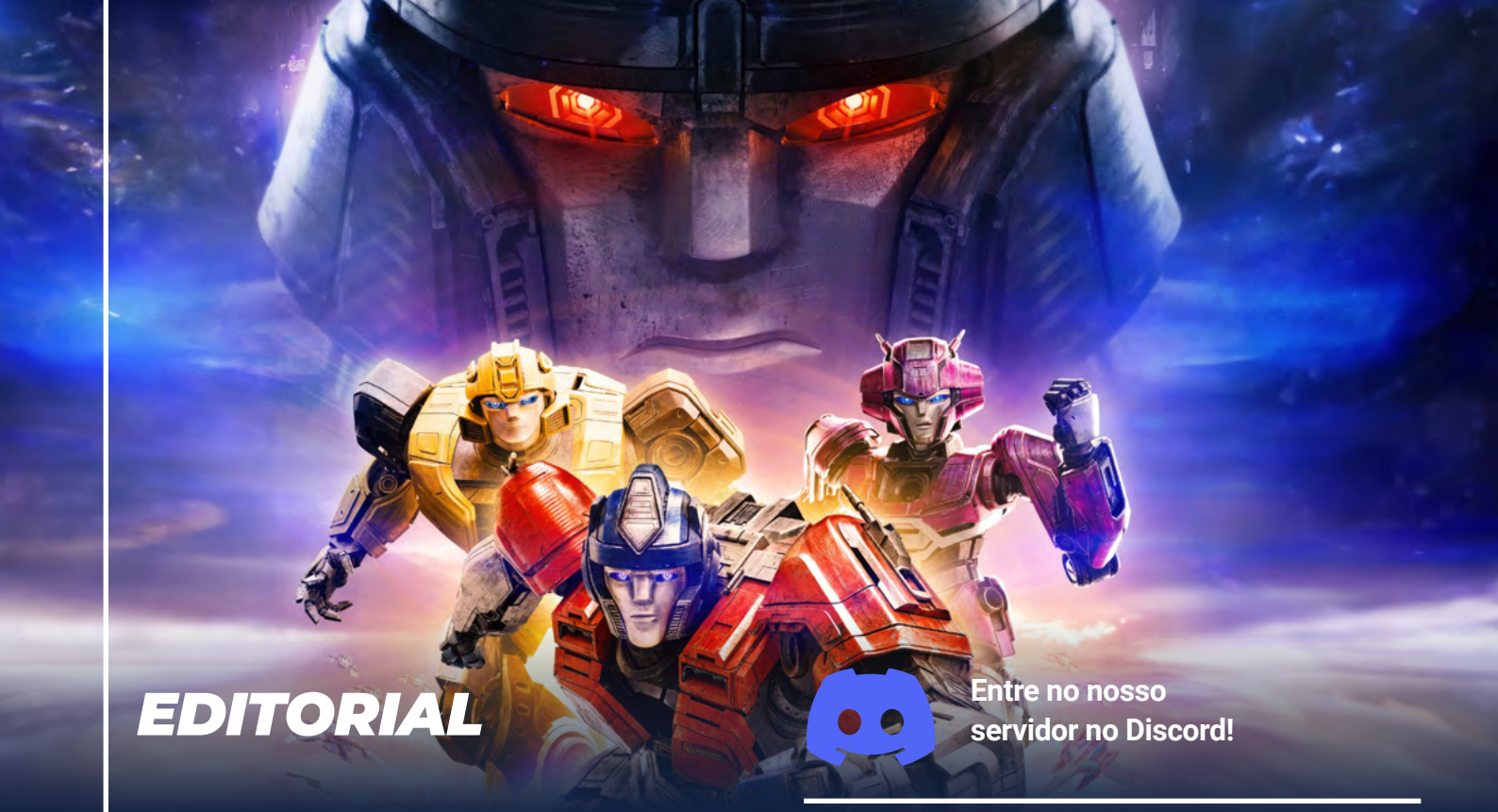
東京ディフェンダー

EDIÇÃO 35



EDIÇÃO COMEMORATIVA

7 ANOS



EDITORIAL

Entre no nosso servidor no Discord!

Sete Anos Defendendo Histórias

Há sete anos, um sonho tomou forma. A Tokyo Defender nasceu como uma ideia ousada, unindo magia e tecnologia em narrativas que celebram a coragem e a resiliência. Hoje, ao olharmos para trás, vemos não apenas um caminho trilhado, mas uma verdadeira história construída por muitas mãos, ideias e paixões.

O ano de 2024 foi um marco especial. Celebramos 7 anos de existência, e isso só foi possível graças a você, que nos acompanha em cada edição e aos tantos membros que, ao longo dessa jornada, contribuíram para moldar o que somos hoje. A cada artigo escrito, ilustração desenhada, ou página virada, a Tokyo Defender se tornou mais do que uma publicação: tornou-se uma comunidade.

Somos gratos a todos que fizeram parte dessa trajetória. Aos pioneiros que deram o primeiro passo, aos que chegaram no caminho para trazer novas perspectivas, e a você, leitor, que dá vida às nossas histórias ao sonhá-las conosco. A todos vocês, nosso mais profundo agradecimento.

À medida que nos despedimos de 2024, não podíamos deixar de reconhecer os desafios enfrentados e as conquistas alcançadas. Mas como defensores de histórias, sabemos que cada fim de ano é também um recomeço. 2025 está só começando, trazendo novos horizontes, aventuras inéditas e oportunidades para inovarmos juntos.

Que este ano que se inicia seja tão inspirador quanto foram os últimos sete. Que continuemos a celebrar o passado, aprender com ele, e usar essas lições para construir um futuro ainda mais extraordinário.

De todos nós da equipe Tokyo Defender, nosso desejo é que 2025 seja repleto de luz, união e histórias que nos façam acreditar no impossível. Afinal, sete anos atrás, isso aqui era apenas um sonho, e veja até onde chegamos juntos.

Com gratidão e esperança, Equipe Tokyo Defender.

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

TOKYODEFENDER

Editor-Chefe:
Wellington Botelho

Editor Executivo:
W. Anderson

Editor de Arte:
Eric Ellison

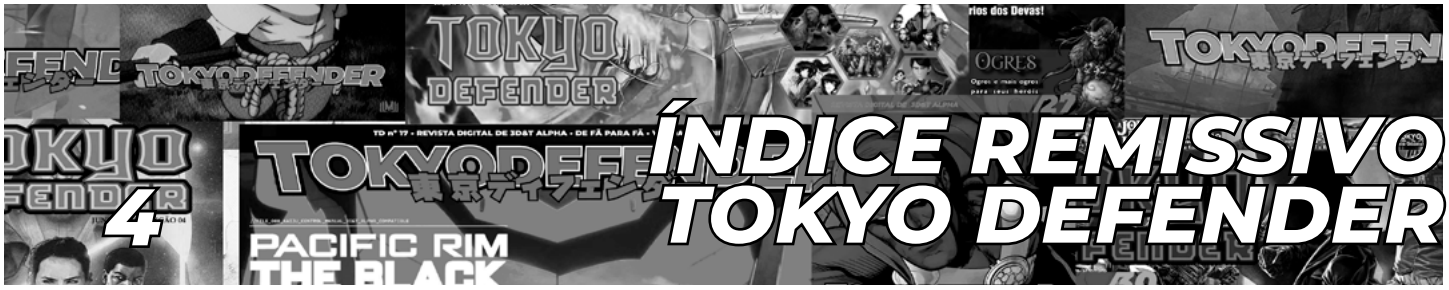
Time Design Blaster:
Eric Ellison
Juliana Rosa
Dudu

Time Revisores Espaciais:
Gil “Arquivista”
Juliana Rosa

Time MegaZord #35:
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!


4
ÍNDICE REMISSIVO
TOKYO DEFENDER


26
UM GUIA PARA O UNIVERSO HARRY POTTER:
UM LEGADO DE MAGIA E CONTROVÉRSIA


46
ENTREVISTA
LUCAS CONTI


50
ADAPTAÇÃO
TRANSFORMERS: O ÍNICIO

ÍNDICE DA TOKYO DEFENDER

"ESPAÇO: A FRONTEIRA FINAL. Estas são as viagens da nave estelar TOKYO DEFENDER. Sua missão de sete anos: explorar novos mundos estranhos, buscar novas formas de vida e novas civilizações, audaciosamente indo aonde nenhum homem jamais esteve."

— CAPITÃO BOTELHO, parodiando a icônica introdução de William Shatner.

Desde que iniciamos nossa jornada pelo universo do RPG, estamos vivenciando o primeiro ciclo de sete anos. Existe uma antiga teoria que sugere que nós, como seres humanos, nos desenvolvemos em etapas de sete anos. Atualmente, estamos no fim da infância, entrando na pré-adolescência, fase em que descobrimos as emoções, a vida em sociedade e as regras do mundo.

Como um dos pilares da Tokyo Defender, já passei por cinco desses ciclos. Tirando o primeiro, todos os outros foram repletos de desafios. Felizmente, é nos momentos mais difíceis que crescemos e evoluímos. Se temos habilidades únicas hoje, é porque enfrentamos cada um desses desafios.

Nosso maior desafio como revista digital é manter a regularidade em meio às dificuldades de tempo e à descentralização da equipe. Muitas vezes, pensamos em algo interessante, mas perdemos o timing de lançamento. Em outras ocasiões, conseguimos surfar no hype, mas logo depois o time se modifica. Essa dinâmica também se reflete em nossa identidade visual. Ao longo das 35 edições, o estilo da revista variou conforme os designers entravam e saíam, acompanhando também a evolução técnica de cada um. Até mesmo eu, editor e redator, já fui responsável por uma capa da Tokyo Defender.

Essa variabilidade é parte do charme da nossa revista. Não temos pautas fixas ou obrigações comerciais. Temos a liberdade de lançar apenas quando o material está pronto. Nossa única responsabilidade é melhorar continuamente e oferecer conteúdo de alta qualidade.

Agora, apresentamos um índice remissivo com todas as matérias, seus autores e as edições em que foram publicadas. Não teríamos chegado até aqui sem a soma de todo esse esforço. Poderia escrever longos agradecimentos a cada integrante da equipe, mas vou resumir:

"Equipe, muito obrigado pela dedicação!"

Espero estar junto de vocês leitores em 2025, . Rumo aos próximos sete anos!



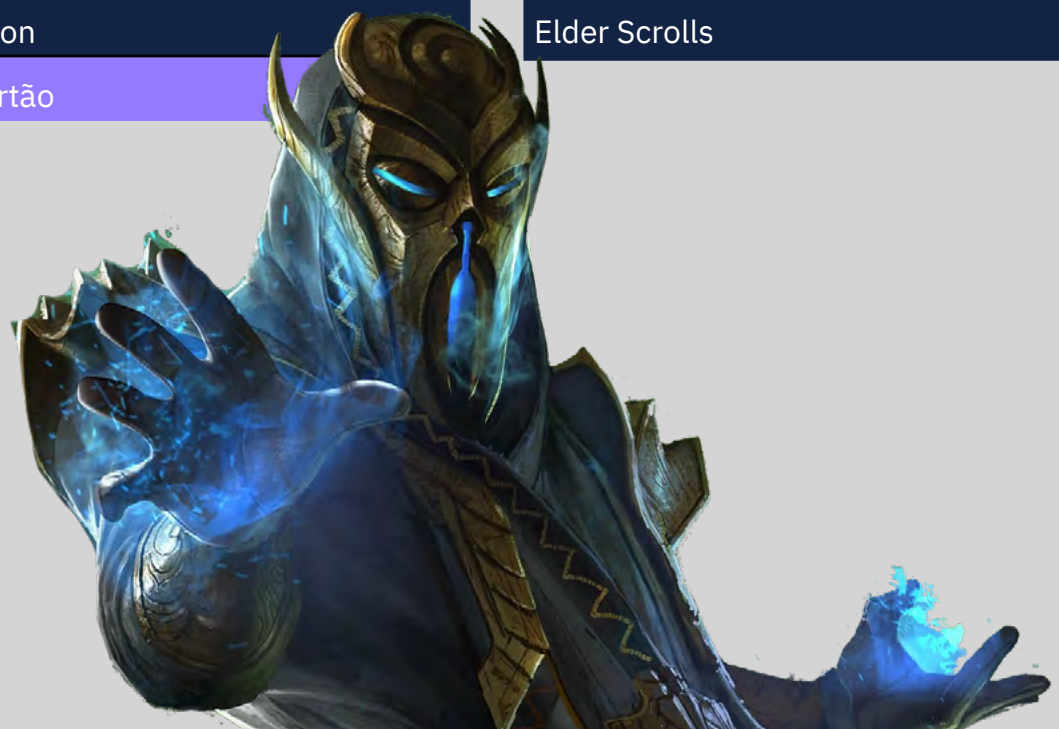


TOKYO DEFENDER #01

Grunts!
Dagomar, O Perseguidor do Conhecimento
Darkest Dungeon
Etiqueta do Fortão

TOKYO DEFENDER #02

Novas Vantagens
O Sábio dos Mil Olhos
Elder Scrolls







TOKYO DEFENDER #03

Código Arcano

Arquétipos para os seus NPCs

3D&T Talentoso

Ogros

TOKYO DEFENDER #04

UFO TEAM

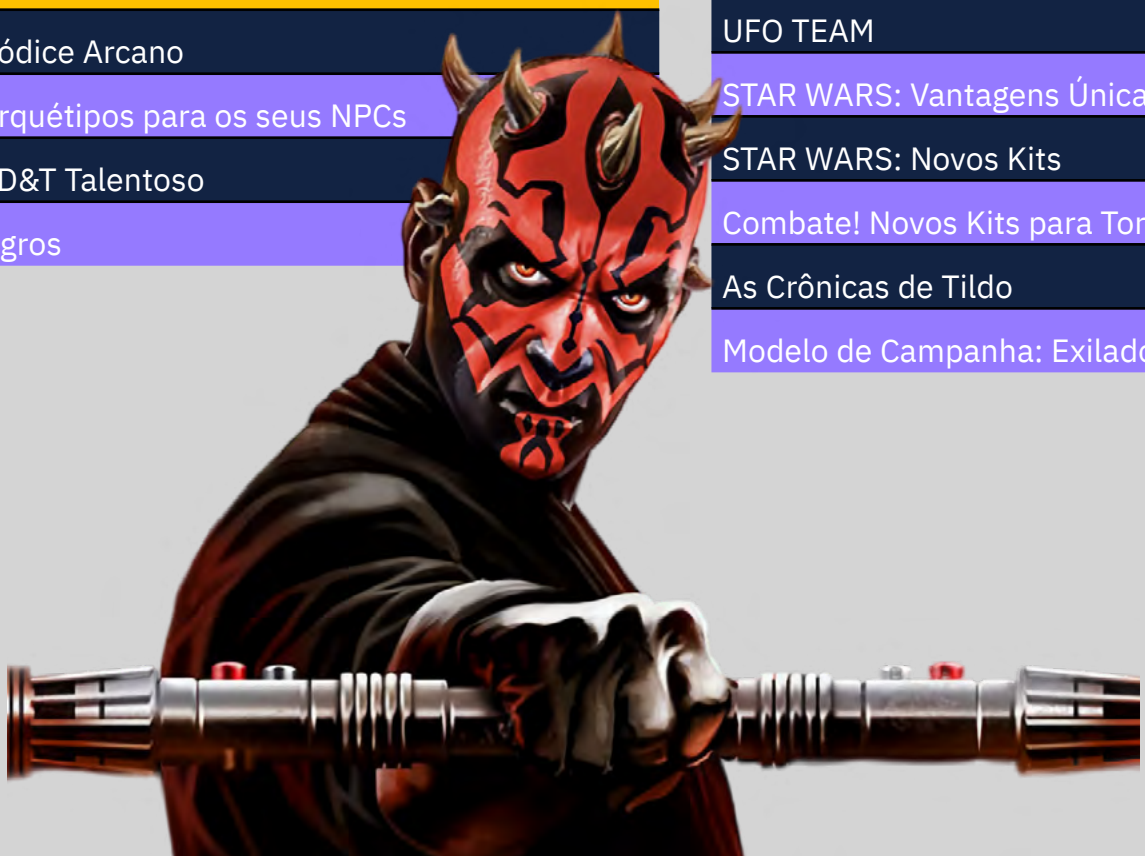
STAR WARS: Vantagens Únicas

STAR WARS: Novos Kits

Combate! Novos Kits para Tormenta Alpha

As Crônicas de Tildo

Modelo de Campanha: Exilados





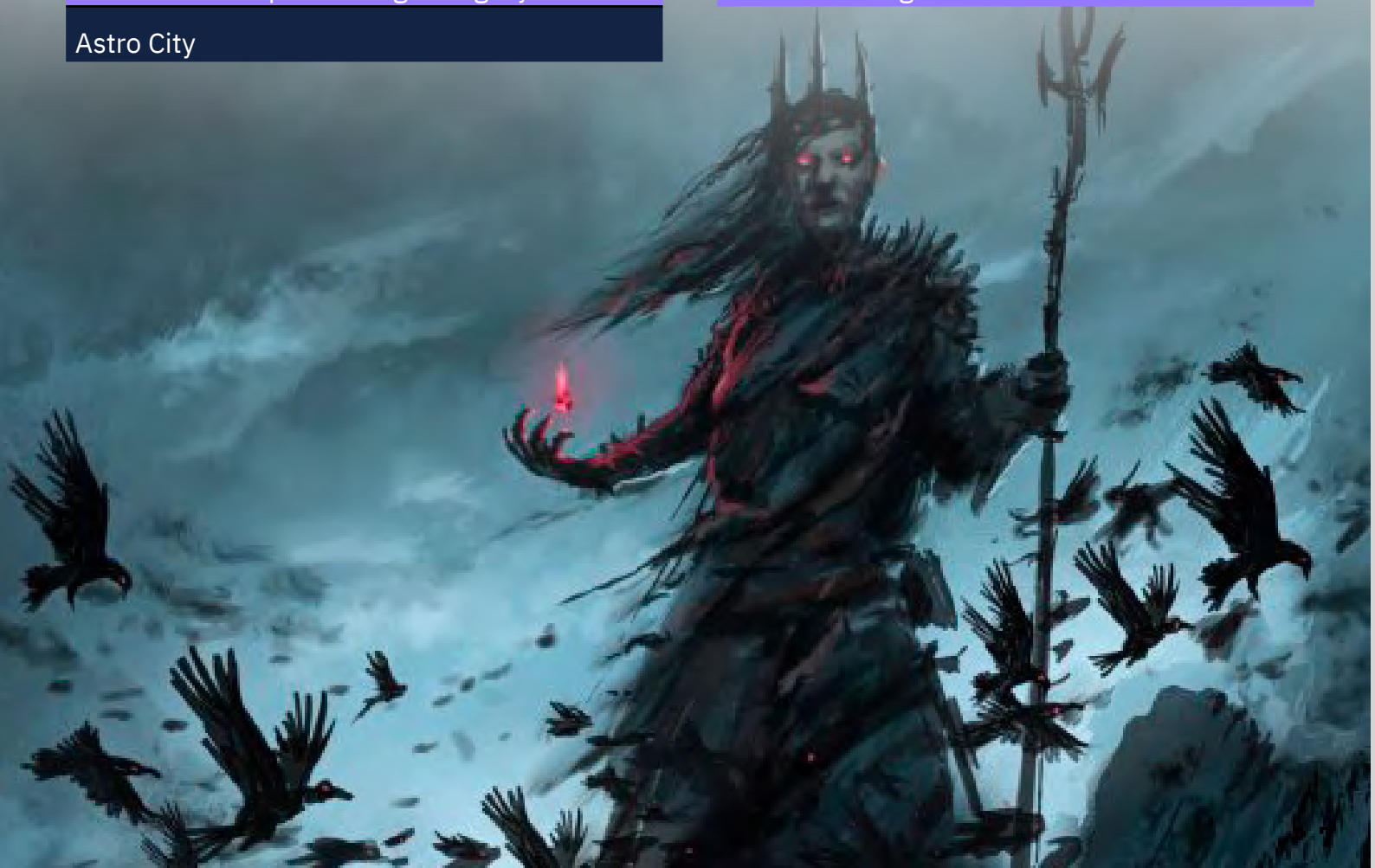


TOKYO DEFENDER #05

- FOX FURIOUS
- Heróis Marvel
- Regências Divinas
- Viewtiful Joe
- Cidade Esquecida
- Modelo de Campanha: Rogue Legacy
- Astro City

TOKYO DEFENDER #06

- Thor, Deus do Trovão
- Projeto Phrisma
- Organização Tokyo Defender
- Tavernas da Noite
- Kel'Bethor, Cidade dos Necromantes
- Manual da Magia





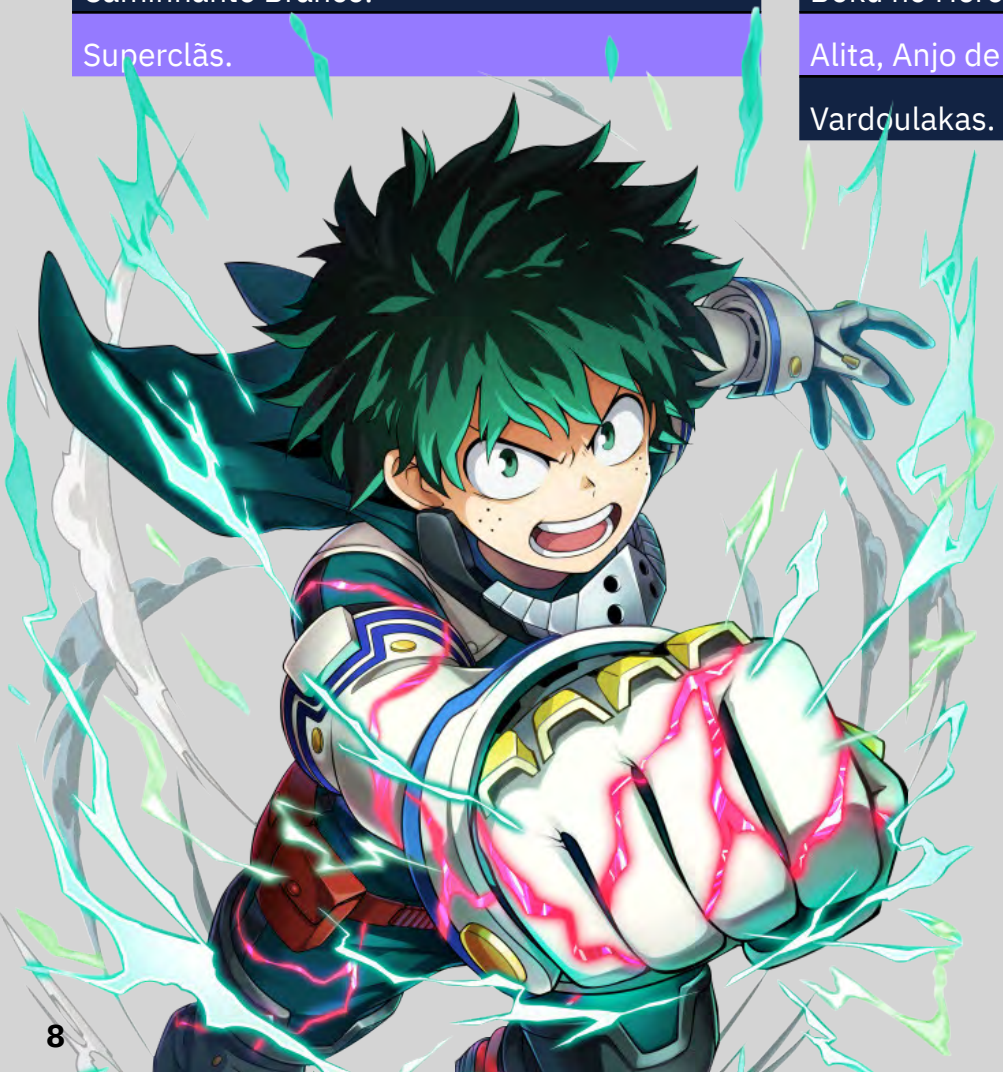


TOKYO DEFENDER #07

- TKD Org - Patentes e Equipamentos.
- Regras Alternativas para Crônicas de Horror.
- Monthila.
- Novas Insanidades.
- Caminhante Branco.
- Superclãs.

TOKYO DEFENDER #08

- Galeria de Vilões: Superman.
- 3D&T Retrô.
- Tóquio em Perigo.
- Nunja.
- Boku no Hero Academia.
- Alita, Anjo de Combate.
- Vardoulakas.







TOKYO DEFENDER #09

Novos Kits

Análise de Vilão: Shadow Moon

Esquadrão Royal Ranger, Guerreiros do Trovão

A Ressurreição de Satan Goss

Entrevista: Marlon Teske

Samurai X

Reporte de Sessão:UpABC

TOKYO DEFENDER #10

Dororo to Hyakkimaru-den

Tate no Yuusga no Nariagari

MIB Internacional

Reporte de Sessão: 3ERPG

Império Gôzma

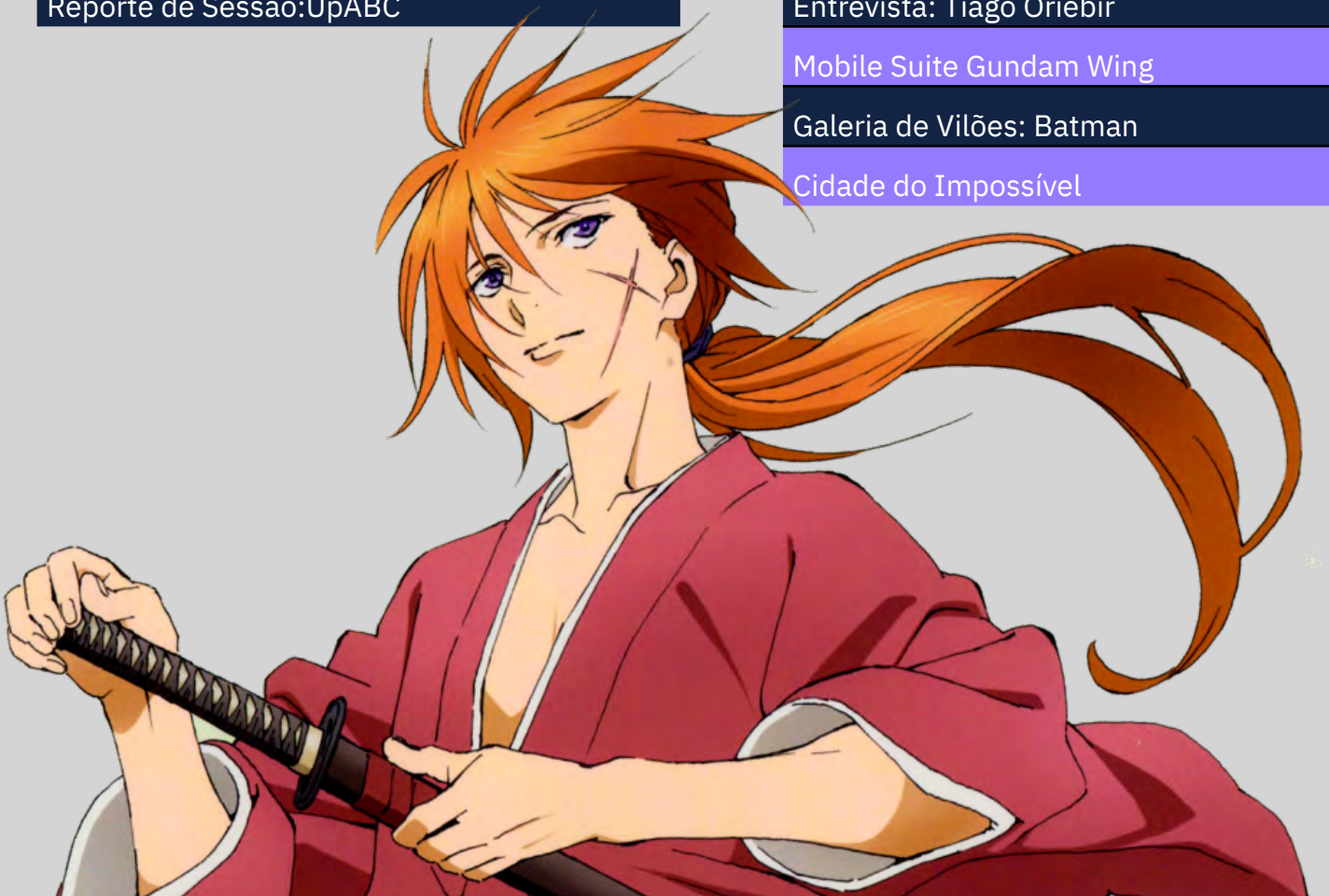
Jóia da Alma

Entrevista: Tiago Oriebir

Mobile Suite Gundam Wing

Galeria de Vilões: Batman

Cidade do Impossível







TOKYO DEFENDER #11

Anthrakos Borr

Forma Alternativa Superior

Salomão Ventura - Caçador de Lendas.

Mestrando em Eventos

Ultraman

Noites de Trevas: Metal

Império Trukho Ataca

Arena Crossover: Predador vs Wolverine

Rurouni Kenshin - Saga de Jinchuu

Corsário Vermelho

TOKYO DEFENDER #12

Criando um Mistério no RPG

The Witcher RPG

Final Fantasy Tactics - Parte I

Tormenta Alpha: Império de Jade

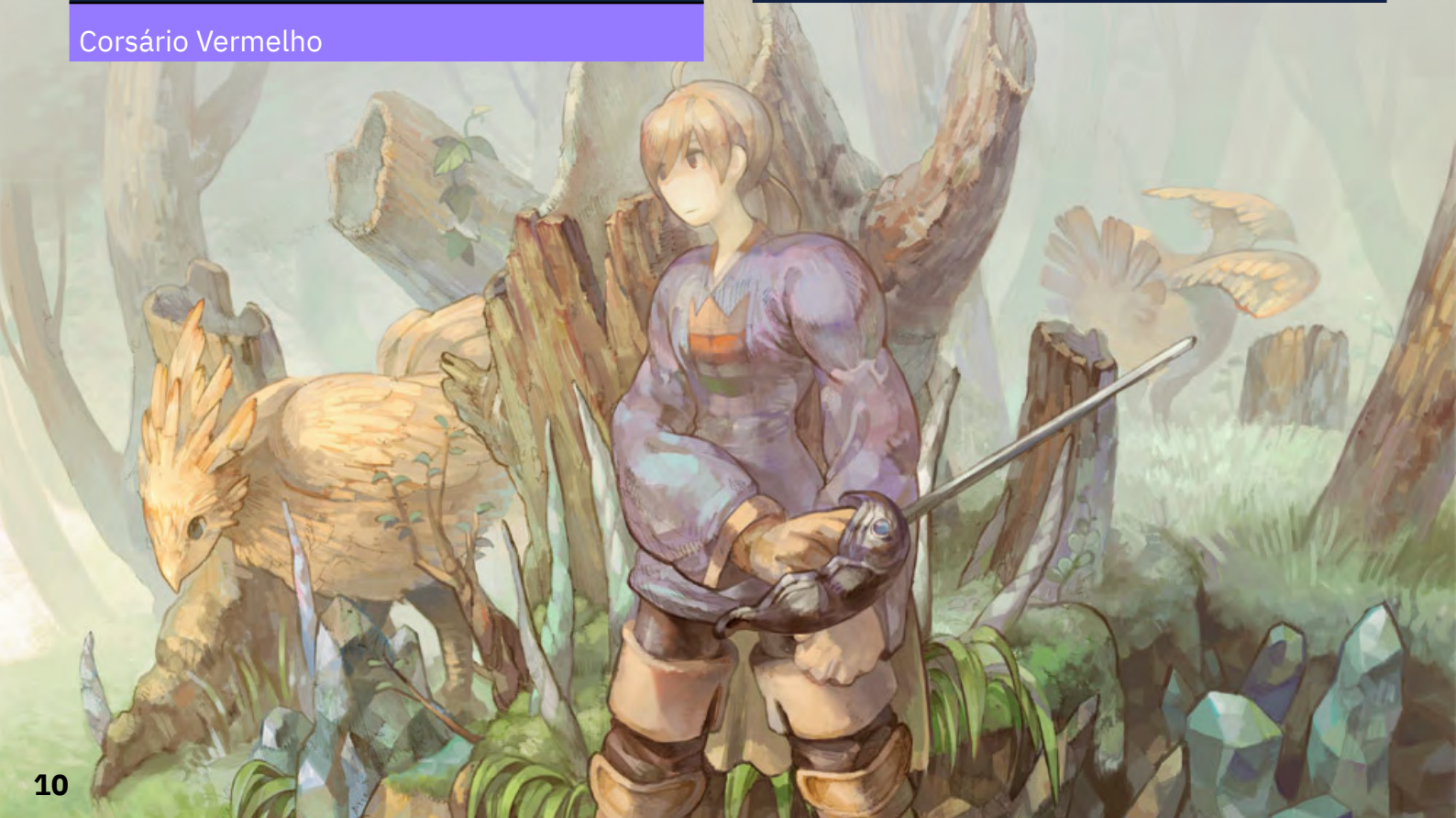
Kimetsu no Yaiba - Demon Slayer

Entrevista: Thiago Rosa

Vantagens e Desvantagens Neurodiversas

Machado de Assis - Caçador de Monstros

Corsário Vermelho- Ato 2







TOKYO DEFENDER #13

Zumbilândia

Construção Rápida de Personagens

Street Chaves

Corsário Vermelho - Ato 3

UFO Team Alpha

Mobile Suit Gundam AGE

Arena Crossover: Androide 18 vs Estelar

Lute como uma Garota: She-Ra, Cheetara, Shun e Videl

Final Fantasy Tactics - Parte II

Luta Aberrante

Power Rangers Morfagem Feroz

Galeria de Vilões: Aquaman

Imortal: a Centelha - Parte I

Aventura de Street Fighter

TOKYO DEFENDER #14

Era Showa e o Tokusatsu

Desgarrados - A Caçada Prateada

UFO Team Alpha - Heróis e Vilões

Umbra Domini

Alderanos (Grey)

O Guerreiro

Nheengçaras

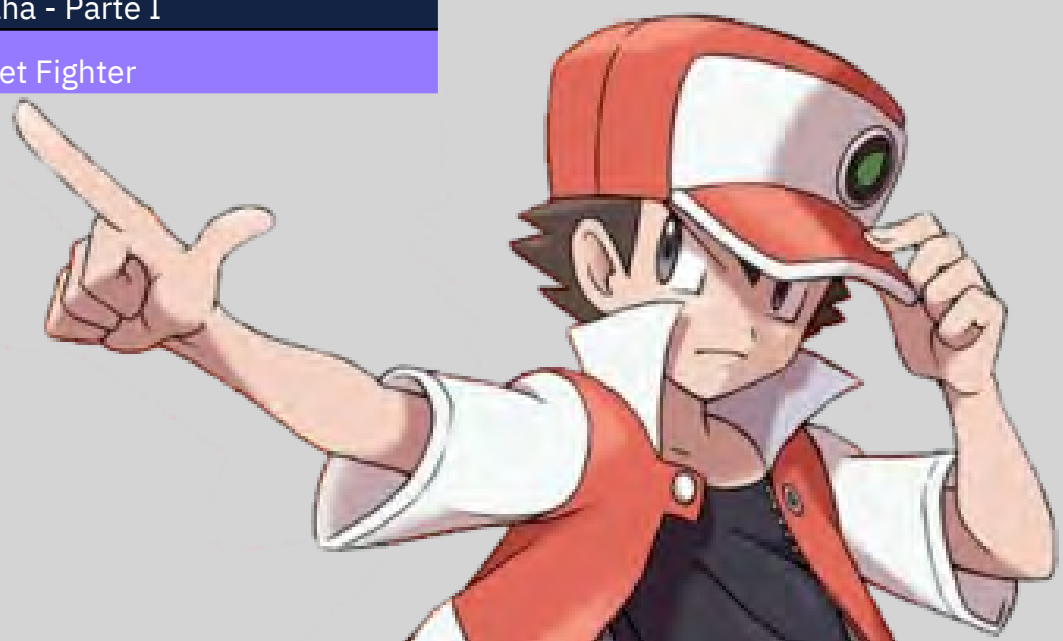
Pokémon

Caçadores de Bugs

Mobile Suit Gundam Iron-Blooded Orphans

Entrevista: Guilherme Dei Svaldi

Final Fantasy Tactics - Parte III







TOKYO DEFENDER #15

- Karyu Densetsu
- O Último Amigo
- A Era Heisei e o Tokusatsu - Parte I
- Aventuras Microscópicas
- Star Wars - O Fim da Guerra
- Arrow
- Nheengçaras - Antagonistas
- Uma Guilda Muito Noob
- Kamen Rider Black
- Hokuto no Ken
- Imortal: a Centelha - Parte II
- Final Fantasy Tactics - Parte IV

TOKYO DEFENDER #16

- A Valsa Silenciosa
- Saint Seiya
- Perigo na Ilha da Rainha da Morte
- Street Fighter 2
- A Academia Umbrella
- Basilisk: Kouga Ninpouchou
- Caçadores de Trolls - Contos da Arcádia
- Universidade Baghatur







TOKYO DEFENDER #17

- Killer Instinct - Parte I
- Novas Magias para Campanhas mais Sombrias
- Afro Samurai
- Hershell, O Esqueleto Amaldiçoado
- Tropa de Exossoldados Insectoman
- Pacific Rim - The Black

TOKYO DEFENDER #18

- Mulheres no RPG - Ikamiabas
- Strixhaven - Parte I
- A Era Heisei e o Tokusatsu - Parte II
- Killer Instinct - Parte II
- 3D&Toon
- Kung Fu Hustle
- Looperman
- Oni-Gun







TOKYO DEFENDER #19

Iniciativa, Foco, Força e Fé

Galeria de Vilões: Mulher-Maravilha

Strixhaven - Parte II

A Família Mitchell e a Revolta das Máquinas

Perícias e os X-Men

Coração de Guerreiro

TOKYO DEFENDER #20

Cidade Invisível

Galeria de Vilões: Flash

Changeman

American Vandal

Rocky Balboa

Mobile Frame Zero

Microconto Saint Seiya - Parte I





TOKYO DEFENDER #21

Vampiros da Literatura

Escola Cinzenta de Magia

Microconto Saint Seiya - Parte II

O Guardião de Shinzen City

Arcane - League of Legends

Tengu



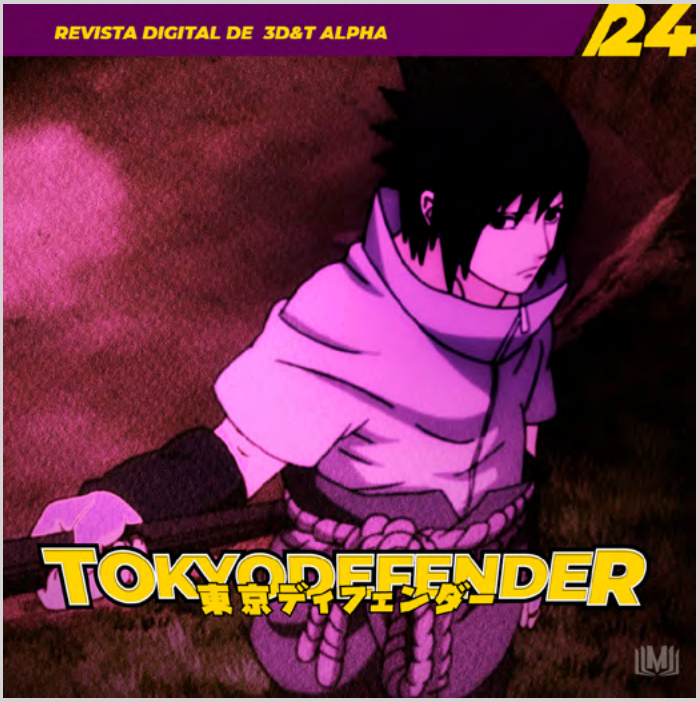




TOKYO DEFENDER #22
Progressão de Telepatia - Parte I
Leoric - O Rei Esqueleto
Transformers
Death Note
Tirando o Lixo

TOKYO DEFENDER #23
Progressão de Telepatia - Parte II
Adão Negro
Naruto Shippuden - Parte I
Mestrando para Grandes Grupos
Hospital Geral: Tragédia no 18º Andar







TOKYO DEFENDER #24

Livros do 3D&T Alpha

Lorde Zedd

Naruto Shippuden - Parte II

Mestrando para Crianças

Episódio de Hoje: O Início da Jornada Pokémon

TOKYO DEFENDER #25

Como Escrever uma Aventura de RPG

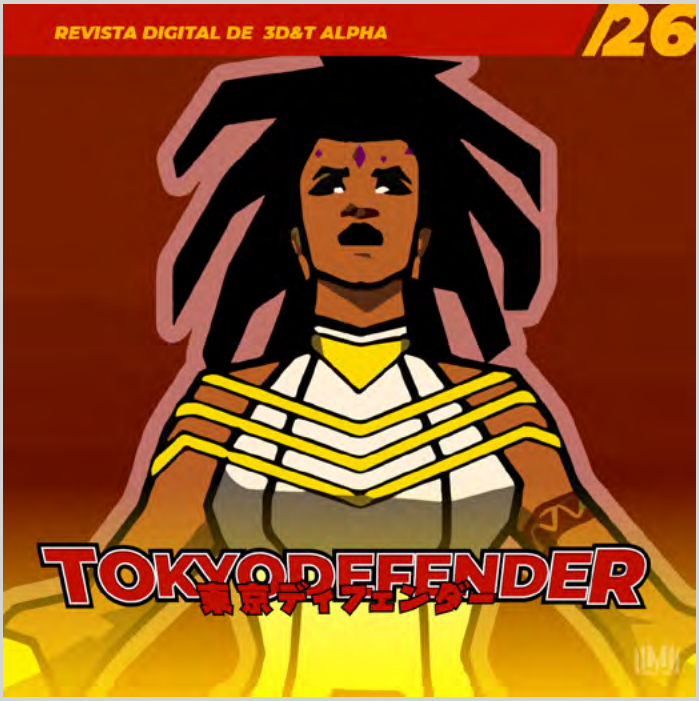
Galeria de Vilões: Ciborgue

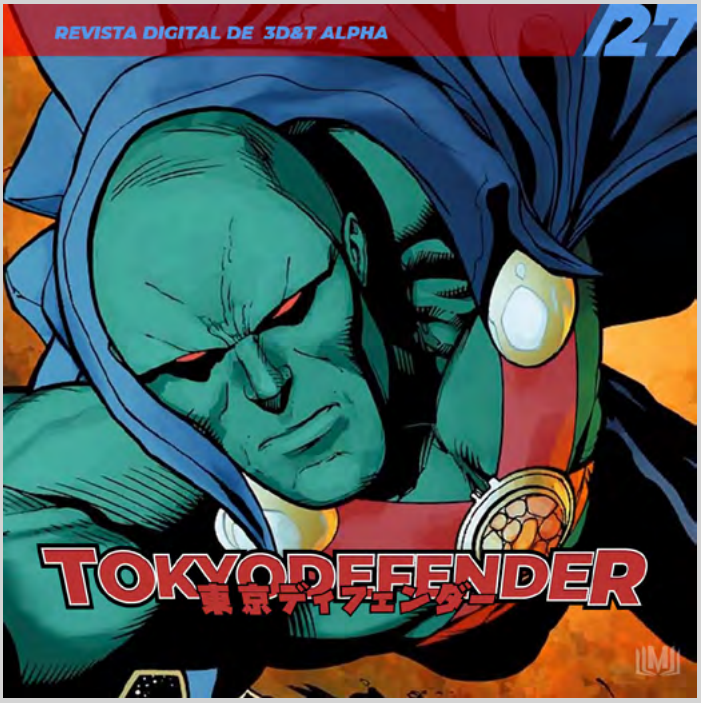
Naruto Shippuden - Parte III

Mighty Morphin Power Rangers

John Wick







TOKYO DEFENDER #26

Guia de Leitura para Hard Sci-Fi

The Mandalorian

Afrodinamic

Akane

No Coração do Oceano de Estrelas

TOKYO DEFENDER #27

Desmortos - A Expansão

Galeria de Vilões: Caçador de Marte

Record of Lodoss War

Psicopatas da Ficção e da Realidade

Dois Grunts numa Moto







TOKYO DEFENDER #28

- Hora da Refeição
- Tropa de Elite
- Brucutus
- Comando Estelar Flashman
- Universidade Baghatur - Departamento de Estudos Micocognitivos

TOKYO DEFENDER #29

- Como Jogar de Bárbaro
- Gerador de Background Aleatório (GBA)
- Galeria de Vilões: Mulher-Gavião
- Novos Itens Mágicos para Harry Potter
- Defensores da Marvel





TOKYO DEFENDER #30

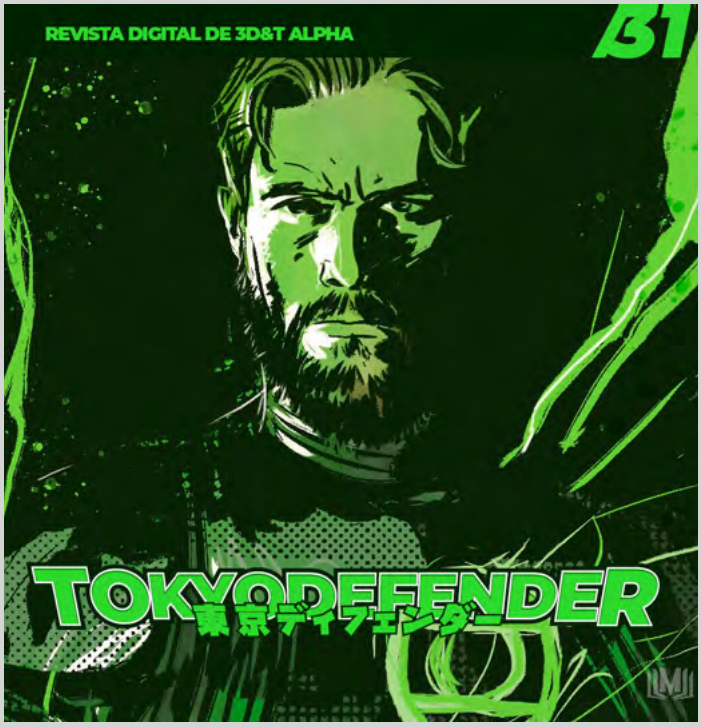
Como Jogar de Paladino

Helletristas

One Piece

Star Wars Rebels

Capitão Nemo e o Anti-Heroísmo





TOKYO DEFENDER #31
Como Jogar de Bardo
Universidade Baghatur - Departamento de Estudos Circadianos
Galeria de Vilões: Lanterna Verde
The Marvels
Lovecraft e os Mythos de Cthulhu

TOKYO DEFENDER #32
Como Jogar de Ladino
Universidade Baghatur - Departamento de Estudos Microversais
Velhos da Van
Chikarou - Dungeons como Personagens
O Poder das Heroínas







TOKYO DEFENDER #33
Entrevista: Lancaster
Mega Man
Contos do Ferreiro
Ecce Monstrum
Pokémon
Review Victory

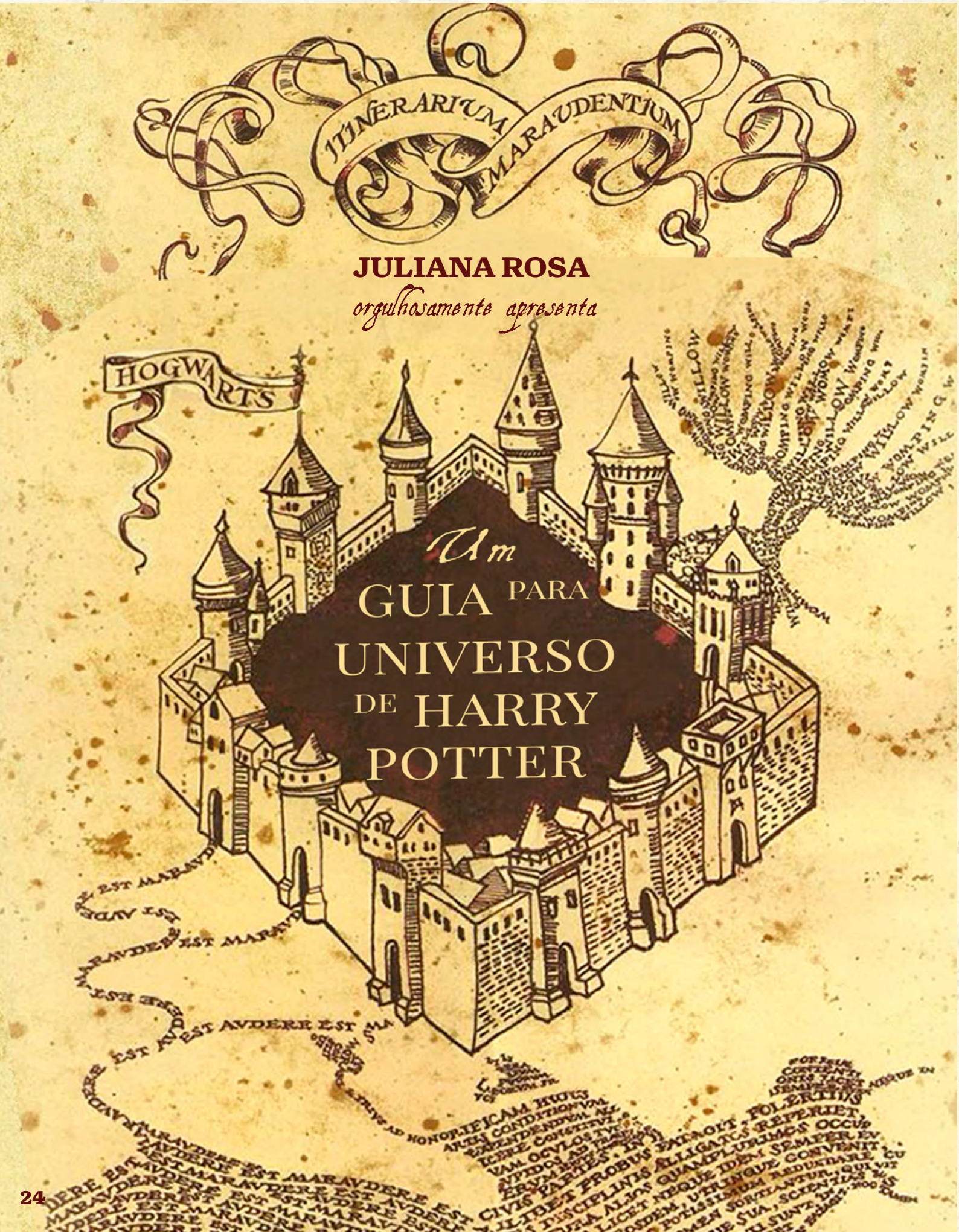
TOKYO DEFENDER #34
House of Dragon
Sementes de Aventuras: Westeros
O Nheengçaara de Santo Ossário
Kaiju 8
Fera de Ardac
Deadpool & Wolverine



DEFENSOR HONORIS CAUSA

TOKYO DEFENDER, pela autoridade galática que lhe é conferida pela comunidade feita de fã para fã, em uso de seus plenos poderes **OUTORGA**, pelo reconhecimento às notórias contribuições à cultura, educação e entretenimento através do **RPG** nos últimos sete anos, o título a:

- Allberto 'Ironstar' Chechter
- Amaral Rosa
- Antônio 'Toin' Daimon
- Bruno 'Hatsuri' Almeida
- Bruno Lorde Magoço
- Carlos Leite
- Duda Vila Nova
- Dudu 'Fa' Bandeira
- Edgard Castro
- Eric Ellison
- Gisele Moreira
- Gil Arquivista
- Gustavo Estrela
- Henrique 'Morcego' Santos
- Istvan York
- Ivan Rodrigues Mendes
- J. V. Teixeira
- Juliana Rosa
- Léo 'Kondo' Aguiar
- Luis Storyteller
- Lucas Tanaka
- Luciano Acioli
- Lungas Neto
- Maiko 'Myking' Dantas
- Mateus Cantelee
- Milton '1000ton' Diogo
- Pedro Mayworm
- Raulzito
- Rob Trindade
- Rodrigo Mokepon
- Rodrigo Rosas Campos
- Sandro Melo
- Thiago 'TH' Silva
- Tiago 'Ferreiro' Santana
- Vagner 'Kaine' Oliveira
- Vitoria Faria
- Vitor 'Bartolomeu' Souza
- W. Anderson
- Wellington Botelho
- Yarles Silva


ITINERARIUM MARAUDENTIUM
JULIANA ROSA
orgulhosamente apresenta
HOGWARTS
Um
GUIA PARA
UNIVERSO
DE HARRY
POTTER

Um Legado de Magia, Controvérsias e Inspirações

O universo Harry Potter transcende gerações, oferecendo aos fãs uma mistura inigualável de magia, aventura e lições sobre amizade, coragem e união. Desde o lançamento do primeiro livro, Harry Potter e a Pedra Filosofal, em 1997, até os épicos filmes que culminaram no final épico em 2011, a jornada do jovem bruxo e seus amigos em Hogwarts se tornou um fenômeno global, marcando para sempre a cultura pop e a literatura. Porém, mais de uma década após o último filme, o legado da saga se mantém vivo, tanto em homenagens emocionantes, como à atriz Maggie Smith, nossa eterna Professora McGonagall, quanto nas polêmicas que envolvem a criadora desse universo, J.K. Rowling.

Nesta edição discutiremos sobre o impacto cultural de Harry Potter, que não só revolucionou o mercado literário, mas também abriu portas para novas gerações de escritores e sagas fantásticas. A história que marcou uma geração nos cinemas, e nas páginas dos livros, é relembrada com carinho, mas também examinada sob a luz das adaptações e as diferenças cruciais que os fãs mais fervorosos notaram entre os filmes e os romances originais. Como o mundo mágico foi transformado nas telas e o que se perdeu ou ganhou no processo? Vamos explorar essas questões, analisando as mudanças significativas e as escolhas artísticas que moldaram a experiência cinematográfica de milhões de fãs.



“Da Pedra Filosofal às Relíquias da Morte”



Ao todo tivemos 7 livros publicados de 1997 até 2007, sendo adaptados em 8 filmes desde 2001 até 2011, um marco no mundo pop e o primeiro da sequência de “filmes com finais em 2 partes com batalhas épicas” (que se seguiu com Jogos Vorazes e Crepúsculo pouco depois). Começamos inocentemente em Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001), onde somos apresentados ao mundo bruxo e suas regras através dos olhos do novato Harry Potter, um garoto órfão de 11 anos morando com os piores tios da história, descobrindo que é um bruxo e sendo levado pelo meio-gigante Hagrid para a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Lá ele conhece seus melhores amigos, Hermione Granger e Ron Weasley, seu mentor, Albus Dumbledore, o bruxo mais poderoso ainda vivo, e seu algoz, Severus Snape, contemporâneo de seus pais e o professor mais temido da escola, além de descobrir sobre sua fama por ter sobrevivido a uma maldição mortal lançada por Lorde Voldemort, o bruxo das trevas que matou seus pais.



O trio de amigos desvenda segredos ocultos de Hogwarts e enfrenta Voldemort pela primeira vez, que tenta recuperar com a "ajuda" do professor de Defesa Contra as Artes das Trevas, Mr. Quirrell, a Pedra Filosofal, um artefato mágico que concede a imortalidade. Ainda com um tom mais infantojuvenil, em Harry Potter e a Câmara Secreta (2002), Harry é "perseguido" pelo adorado elfo doméstico Dobby (criatura escravizada por bruxos), que não deseja que ele volte para Hogwarts... Enquanto isso, a escola é aterrorizada por uma criatura misteriosa, capaz de petrificar e até matar pessoas! A lenda da Câmara Secreta é desvendada, e Harry descobre que é capaz de falar com cobras, uma habilidade associada ao temido Voldemort. Após vários alunos serem petrificados pela criatura da câmara, Harry descobre que o culpado é o espírito de Tom Riddle (Voldemort jovem), que controla determinado personagem através de um diário mágico, mas ele enfrenta o Basilisco e destrói o diário, a primeira das horcruxes a nos ser apresentada, além de ainda libertar Dobby da escravidão no último segundo.

O icônico Ford Anglia voador não é apenas um símbolo da magia escapista que permeia a série, mas também uma lembrança de que, mesmo em meio às dificuldades, existem soluções criativas — e às vezes absurdamente divertidas — para escapar dos limites impostos pela realidade."





“Com um enredo mais sombrio e complexo, este volume mostra que o tempo pode curar feridas e revelar verdades que a infância tenta esquecer, amadurecendo tanto a história quanto seus leitores.”

E então vimos, em 2004, um dos filmes preferidos de todo fã de HP: Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban, o evento do ano! Neste terceiro filme, após "inflar" sua tia como um balão e fugir de casa, Harry descobre que um prisioneiro perigoso, Sirius Black, fugiu da prisão de Azkaban e aparentemente está atrás dele e, mais tarde, ele descobre que Sirius é na verdade seu padrinho e foi acusado de trair os pais de Harry para Voldemort. Somos apresentados também ao Povoado de Hogsmead com suas lojas cheias de alunos como a Dedosdemel, à Casa dos Gritos e ao icônico Mapa do Maroto. Com a ajuda do novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas, Remus Lupin, Harry aprende a conjurar o Feitiço do Patrono para se defender dos Dementadores, guardas de Azkaban que procuram por Sirius e sugam toda a alegria e a vida dos bruxos pelo caminho e o filme termina com Sirius escapando e se tornando o protetor de Harry pois, na verdade, havia sido falsamente acusado de traição por um de seus amigos mais próximos.



A partir daqui, vemos uma mudança de tom na forma como o bruxinho nos é apresentado, sendo o 3º filme o divisor de águas na franquia quando nos referimos à identidade visual. Seu público, antes formado por crianças e pré-adolescentes, crescia à medida que os filmes eram lançados, e em Harry Potter e o Cálice de Fogo (2005), vemos os dramas e situações típicas de jovens de 14 anos, que muitos de nós já passamos ou vimos na adolescência, além de sofrermos com Harry a dor da perda repentina de um vampiro brilhante – não, pera... esse é outro filme! No quarto ano, Harry é inesperadamente inscrito no Torneio Tribruxo, uma competição perigosa entre três escolas de magia. Enquanto somos apresentados a novos personagens, como o amedrontador Alastor Moody, o novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas, Harry enfrenta desafios mortais com dragões e sereianos e, no final, é transportado do labirinto da prova final para um cemitério, onde assiste ao retorno de Voldemort em sua forma plena e a convocação de seus Comensais da Morte mais próximos, marcando o retorno do bruxo das trevas ao poder. Após novo intervalo de 2 anos, em Harry Potter e a Ordem da Fênix (2007), com o retorno de Voldemort sendo presenciado apenas por Harry, poucos acreditam que tenha mesmo acontecido, diferentemente de Dumbledore que, além de acreditar no bruxinho, reativa a Ordem da Fênix para novamente combater a guerra bruxa que estaria por vir. Harry também forma um grupo de defesa chamado Armada de Dumbledore para ensinar seus colegas a lutar contra as artes das trevas pois o amaldiçoado cargo de Professor de Defesa Contra as Artes das Trevas pertence à Dolores Umbridge, uma burocrata do Ministério da Magia ainda mais fanática do que o Ministro, Cornellius Fudge. É nesse filme que temos o retorno em pessoa

do personagem mais amado, Sirius Black, e Harry tem uma visão de Voldemort tentando obter uma profecia sobre os dois através de torturas físicas com o seu padrinho. Ele e seus amigos enfrentam Comensais da Morte, e sofremos com Harry a dor da perda repentina e a impotência durante o luto - Sirius Black é morto por Bellatrix Lestrange, sua prima. Voldemort novamente aparece, dessa vez no Ministério da Magia, e o filme termina com o Ministro e a imprensa finalmente reconhecendo o retorno do Lorde das Trevas. Assumindo totalmente o tom sombrio, Harry Potter e o Enigma do Príncipe (2009) nos mostra Dumbledore começando a preparar Harry para a batalha final com Voldemort, revelando-lhe a existência dos horcruxes – pedaços da alma de Voldemort que ele escondeu em objetos para alcançar a imortalidade. Harry também descobre uma memória crucial sobre Tom Riddle (Voldemort jovem) e suas intenções de criar horcruxes a partir das memórias do novo professor de Poções, Horace Slughorn. Não, eu não errei.. e sim, temos um novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas: Severus Snape, o homem! Enquanto isso, Draco Malfoy é encarregado de uma missão perigosa, o que culmina na morte de Dumbledore nas mãos de Severo Snape e a famigerada invasão e profanação da escola pelos Comensais da Morte, revelando-se como um suposto traidor.

A mistura de amadurecimento pessoal com tragédias inevitáveis, ensinando que o amor e a perda caminham lado a lado na jornada para a vida adulta."



Nesse momento tivemos outro marco do cinema e da cultura pop: as adaptações de livros que fechavam sequências e que seriam divididos em duas partes. No caso de Harry Potter, se mostrou uma decisão acertada, pois essa é uma adaptação considerada relativamente fiel ao material original, e o livro final da sequência era um dos maiores entre os sete. Em Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 1 (2010), Harry, Ron e Hermione abandonam Hogwarts e, após o casamento de Gui Weasley e Fleur Delacour, partem em busca dos horcruxes de Voldemort para destruí-las, mesmo que ainda não saibam exatamente como fazê-lo. Eles encontram o verdadeiro Medalhão de Slytherin com a ajuda de Monstro, o elfo doméstico herdado de Sirius por Harry e passam grande parte do filme em fuga, escondendo-se dos Comensais da Morte, até o momento em que são capturados por um grupo de mercenários e lobisomens, que os levam até a Mansão dos Malfoy. Durante seu caminho, o trio descobre sobre as Relíquias da Morte: a Varinha das Varinhas, a Pedra da Ressurreição e a Capa da Invisibilidade, enquanto somos apresentados a novos e importantes personagens na reta final da aventura e nos despedimos de outro, um dos mais queridos e amados de toda a saga, nosso elfo doméstico preferido: Dobby. E logo na sequência, Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 2 (2011) conclui de forma épica essa aventura com Harry e seus amigos invadindo o Banco Gringotes e fugindo em um dragão, além de retornar a Hogwarts para a batalha final contra Voldemort e seus Comensais da Morte. Harry descobre que ele próprio é o último horcrux, sacrificando-se para que Voldemort possa ser derrotado. No entanto, ele sobrevive e retorna para lutar, destruindo no confronto final o famigerado Lorde Voldemort, que é derrotado e a paz é finalmente restaurada. O epílogo mostra Harry e seus amigos, agora adultos, enviando seus filhos para Hogwarts.



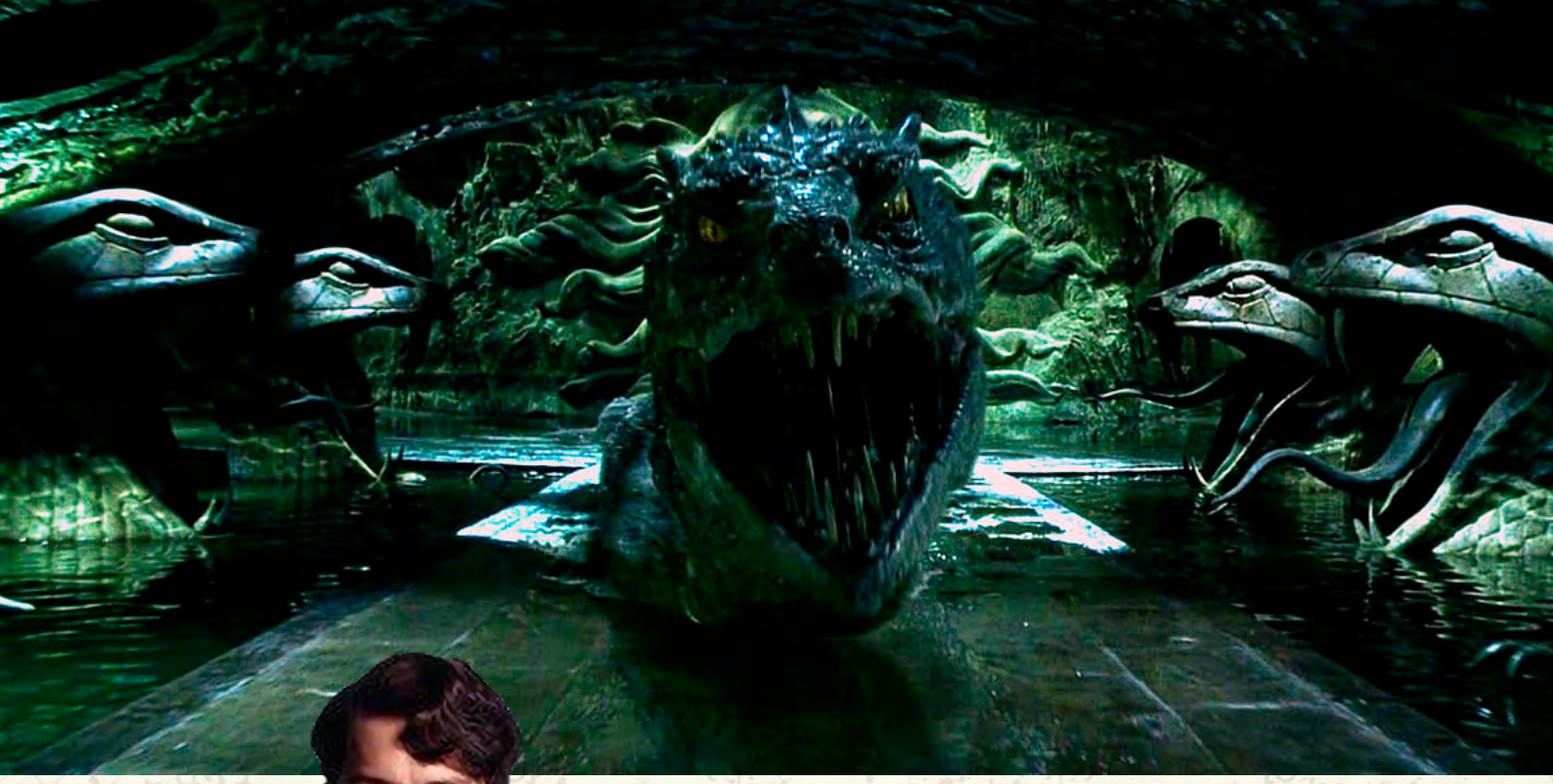
“Uma Jornada Cinematográfica”

Oito filmes mostram a evolução de Harry, desde um garoto descobrindo sua identidade até o herói responsável por derrotar Voldemort e restaurar a paz no mundo bruxo. Cada filme é marcado por aventuras emocionantes, desafios crescentes e temas mais profundos de amizade, sacrifício e coragem. Mas é claro que, quando adaptamos de um tipo para outro tipo de mídia, por questões de tempo e narrativa, vários detalhes e subtramas foram alterados ou omitidos. Vamos destacar as principais diferenças

Na adaptação da primeira obra, por exemplo, muitas dessas subtramas foram cortadas ou simplificadas. Pirraça foi completamente omitido dos filmes e o livro explora mais profundamente a vida de Harry com os Dursley, incluindo os abusos emocionais e como ele cresceu num ambiente hostil . Além disso, a jornada de Harry, Ron e Hermione para proteger a Pedra Filosofal é mais detalhada e, além de enfrentarem a criatura de Snape, eles também lidam com obstáculos de professores como Quirrell e Sprout (plantas mágicas) e mais jogos de lógica



“Você é um bruxo, Harry.” – Hagrid
Uma das frases mais icônicas de toda a série, marcando o início da jornada de Harry ao descobrir sua verdadeira identidade.





Já na adaptação de Câmara Secreta, todo o mistério que envolve a câmara é mais prolongado, com mais detalhes sobre as investigações de Harry e seus amigos, incluindo a história da garota Myrtle e o Basilisco. Há também uma ênfase maior sobre o fato de que Filch é um "trouxa" (não-bruxo), o que o torna amargo em relação aos alunos, além da presença do C.A.C.T.O. (Comitê de Ações contra Criaturas Tenebrosas Ociosas) e os protestos contra Dobby. O filme traz a rivalidade entre Harry e Draco Malfoy de forma mais direta, sem tanto desenvolvimento de contexto, além de Hermione Granger ser petrificada mais cedo para adiantar o suspense, cortando partes sobre a biblioteca e as pesquisas sobre a Câmara.

"Não é nossa habilidade que mostra quem realmente somos, mas sim nossas escolhas."



Em Prisioneiro de Azkaban, o livro introduz muito mais sobre a vida real do mundo bruxo, sua política, suas regras, como o funcionamento do Ministério da Magia e os Aurores, mas o clima sombrio trazido por essas passagens na mídia impressa foi transferido para o aspecto visual da adaptação, tanto nos tons mais cinzentos e frios nas cenas quanto nos elementos visuais propriamente ditos, como os Dementadores. A alma da trama também é muito melhor explicada e fluida no terceiro livro, com a história de Lupin, Sirius e Peter Pettigrew como Marotos explorada com mais profundidade, explicando sua conexão com os pais de Harry e com o Mapa do Maroto (que apenas é introduzido sem contexto no filme). Além disso, as cenas no Beco Diagonal e Três Vassouras são mais longas, explicando mais sobre o passado de Sirius e sua fuga, e a importância do Quadribol é muito maior, com mais detalhes sobre os jogos (que só tiveram destaque nos cinemas no primeiro filme, mesmo tendo algumas das passagens mais amadas pelos fãs leitores).



"Aqueles que nos amam nunca nos deixam de verdade."

No Cálice de Fogo, a Copa Mundial é significativamente reduzida: no livro, há uma descrição detalhada dos jogos e da presença dos Comensais da Morte e dos elfos domésticos, que desempenham um papel importante, mas no filme isso é reduzido para alguns poucos momentos. As provas do Torneio Tribruxo também são simplificadas, especialmente o labirinto final, que no livro tem criaturas mágicas e desafios que foram excluídos no filme pois em várias ocasiões as emoções e os conflitos internos dos personagens foram encurtados para focar na ação. Além disso, a trama sobre Hermione fundando o F.A.L.E. (Fundo de Apoio à Libertação dos Elfos), a complexidade do Torneio Tribruxo mostrando mais sobre as interações entre as escolas e os diferentes participantes e o romance e as tensões entre Harry, Ron e Hermione são muito menos explorados ou, simplesmente, omitidos.

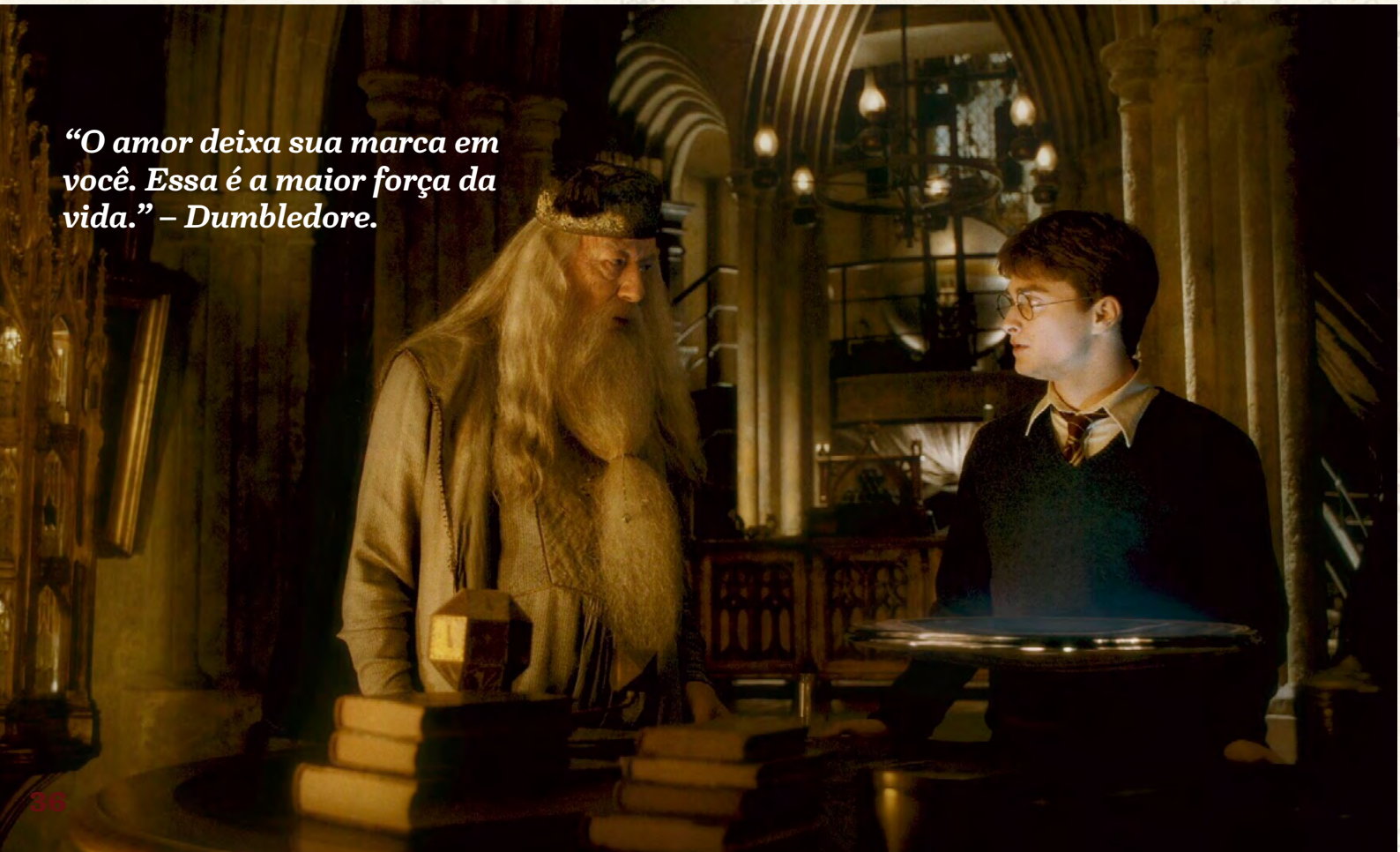
Sendo o mais longo livro da série, naturalmente Harry Potter e Ordem da Fênix precisaria ter cortes na adaptação para as telonas, mas isso não impediu a direção da obra cinematográfica a criar cenas inexistentes e desnecessárias, ocupando espaço no lugar do que os fãs realmente gostariam de assistir, como o inesquecível funeral de Albus Dumbledore. No livro, há muito mais informações sobre a Ordem da Fênix e o mistério envolvendo Voldemort, Harry passa mais tempo lidando com seus sentimentos após a morte de Sirius e sua relação com Cho Chang é mais desenvolvida (e por falar na coitada da Cho, não é ela quem trai a Armada



de Dumbledore, mas sim Marietta Edgecombe), A visita ao hospital St. Mungus, onde Harry encontra Neville Longbottom e aprende mais sobre seus pais, foi totalmente excluída e a batalha no Ministério da Magia foi significativamente reduzida, cortando o impacto emocional da luta entre a Ordem e os Comensais da Morte.

Harry Potter e o Enigma do Príncipe é um dos livros mais bem adaptados da série, com algumas sutis diferenças e outra bastante evidente, mas que só reafirma uma tendência desde o segundo filme. O livro explora mais as memórias de Voldemort, dando um contexto profundo sobre como ele começou a criar os horcruxes e a luta na Torre de Astronomia no final do livro, envolvendo a Ordem da Fênix e os Comensais da Morte, é mais extensa, mas a parte da batalha foi totalmente cortada do filme. Mas a diferença mais notada é no insosso relacionamento de Ginny e Harry nos filmes, pois, desde a primeira aparição da personagem na adaptação, optou-se por não haver nenhum desenvolvimento da personagem enquanto si própria, mesmo ela sendo uma garota forte, decidida, determinada nos livros e muito menos a garotinha pintada nos filmes. Dessa forma, também não houve desenvolvimento para o relacionamento entre Ginny e Harry, o que demorou algum tempo para convencer os fãs.





"O amor deixa sua marca em você. Essa é a maior força da vida." – Dumbledore.



O segundo maior livro foi divido para ser adaptado em dois filmes: Harry Potter e as Relíquias da Morte Partes 1 e 2. Na primeira parte, os livros trazem a caçada aos horcruxes de forma mais detalhada e Harry, Ron e Hermione passam mais tempo escondidos, sendo o impacto psicológico disso muito evidente com a tensão entre Harry e Ron prolongada e mais detalhes sobre os desafios que enfrentam durante a busca. Já na segunda parte, a batalha de Hogwarts é melhor descrita com muitos personagens secundários tendo papéis importantes, além da muito triste morte de Fred Weasle, que é tratada com mais emoção e impacto (A batalha é grandiosa visualmente, mas muitas mortes, incluindo a de Fred, são tratadas de maneira rápida e rasa). Em ambas as mídias, Harry conversa com Dumbledore em um plano metafísico, mas com mais explicações sobre as relíquias da morte e a vida após a morte na mídia original. Já, no filme, o confronto final entre Harry e Voldemort é alterado, com Harry revelando a verdade sobre Snape após a batalha, e não antes, como no livro.



A Magia Além das Páginas

O Legado de Harry Potter



A evolução dos games reflete a trajetória da franquia Harry Potter, que começou com jogos simples e lineares nos anos 2000, recriando momentos icônicos dos filmes, e gradualmente evoluiu para experiências mais complexas. interativa como em Hogwarts Legacy.

E hoje é consenso: Harry Potter deixou um legado monumental tanto para a cultura pop quanto para a literatura, impactando gerações e influenciando diversos aspectos da arte contemporânea. Até hoje Harry Potter é amplamente creditado por revitalizar o interesse pela leitura entre crianças e adolescentes no final dos anos 1990 e início dos anos 2000 (quando muitos das novas gerações ainda nem sonhavam em nascer). Antes de sua publicação, a literatura infantojuvenil não recebia tanta atenção da mídia e das editoras, mas a série conseguiu algo extraordinário: fazer com que milhões de crianças aguardassem ansiosamente pelo lançamento de novos livros de mais de 500 páginas! A saga demonstrou que o público jovem estava preparado para narrativas longas e complexas, com temas mais densos como morte, sacrifício, discriminação e política. O sucesso de Harry Potter também abriu caminho para outras sagas literárias juvenis, como Percy Jackson, Jogos Vorazes e Divergente, ou seja, criou um boom no mercado de fantasia infantojuvenil, transformando-o em um dos setores mais lucrativos da indústria editorial e ajudando a cometer um Crepúsculo no caminho. Os filmes de Harry Potter foram essenciais para redefinir o gênero de fantasia no cinema e influenciaram grandes franquias subsequentes. A série de filmes foi uma das primeiras a contar com efeitos visuais de última geração, como a criação digital de criaturas, cenários mágicos e fei-

tiços. Isso abriu caminho para o aumento da qualidade dos filmes de fantasia e aventura. O modelo de adaptação de sete livros em oito filmes ajudou a estabelecer a ideia de expandir grandes obras literárias em múltiplas partes no cinema, um conceito que foi adotado posteriormente por sagas como Jogos Vorazes (o que nos mostra que não necessariamente seja esta a melhor solução em todos os casos).

Sendo a sétima franquia mais rentável do mundo com um faturamento que quase 35bilhões de doletas, Harry Potter é um ícone da cultura pop, fenômeno cultural que transcendeu gerações e fronteiras e, seus personagens, símbolos e frases se tornaram icônicos e continuam a ser referenciados em diversas mídias. Expressões como "Você é um bruxo, Harry" e símbolos como a cicatriz de Harry, o pomo de ouro e o símbolo das Relíquias da Morte são reconhecidos mundialmente, mesmo por quem nunca leu os livros. Fandoms de Harry Potter estão entre os mais dedicados e apaixonados, sempre criando canais, convenções, fanfics, podcasts e teorias que continuam a manter o universo ativo e em constante evolução, como os canais Caldeirão Furado e Observatório Potter, por exemplo, ambos com mais de 1 milhão de inscritos. E não podemos falar sobre Harry Potter sem tocar em seus produtos derivados, que vão muito além dos livros e filmes. De parques temáticos, como o Wizarding World of Harry Potter, a coleções de LEGO e Funko Pops, a franquia continua a expandir seu universo e conquistar novos corações, principalmente com videogames (como o popular Hogwarts Legacy), peças de teatro (Harry Potter e a Criança Amaldiçoada) e colecionáveis, criando uma experiência multissensorial e multigeracional para os fãs. O Mundo Mágico de Harry Potter, construído por J.K. Rowling, é um dos universos fictícios mais detalhados e amados na cultura pop, comparável a obras como Star Wars, O Senhor dos Anéis (calma, não engasguem! Harry Potter não se compara a Senhor dos Anéis) e, mais recentemente, Game Of Thrones (e seus derivados). O mundo de Hogwarts, seus personagens, criaturas mágicas, tradições e história são tão detalhados que inspiraram diversos spin-offs, incluindo a série de filmes Animais Fantásticos e obras como Quadribol Através dos Séculos e Os Contos de Beedle, o Bardo. Além dos livros e filmes, o universo se expandiu para parques temáticos, videogames (como o popular Hogwarts Legacy), peças de teatro (Harry Potter e a Criança Amaldiçoada) e colecionáveis, criando uma experiência multissensorial e multigeracional para os fãs. Ao final da matéria estarão listados inúmeros produtos físicos e não físicos derivados desse universo para você mergulhar e conhecer ainda mais sobre o bruxinho com o raio na testa!

No quadro a seguir, listei alguns dos jogos de RPG, Cardgames e Boardgames derivados desse universo para você mergulhar e conhecer ainda mais sobre o bruxinho com o raio na testa!

Hogwarts RPG (PbtA)

Wizarding World RPG (D10)

Witchcraft and Wizardry (2d6)

Kids on Brooms

Harry Potter: Desafio das Horcruxes (Cardgames)

Batalha de Hogwarts (Boardgames)

Mas agora vamos, finalmente, tirar o elefante da sala: J. K. Rolling e seu posicionamento inadmissivelmente transfóbico polêmico a respeito das pessoas trans. À medida que celebramos o encanto e a criatividade que esse mundo proporcionou, também somos confrontados com debates sobre a difícil separação entre obra e autora e as falas de J.K. Rowling sobre questões de identidade de gênero levantaram dilemas para muitos fãs, criando um desafio único: como continuar amando uma obra que, para alguns, foi manchada pelos pontos de vista da autora? Primeiro: à César o que é de César - Embora a série tenha recebido críticas por falta de representação de diversidade étnica e LGBTQIA+ (algo que J.K. Rowling tentou abordar mais tarde), personagens como Hermione Granger se tornaram símbolos de empoderamento feminino, sendo uma das personagens mais inteligentes e corajosas da série, tornando-se um modelo para jovens garotas, e sua trajetória representa a superação de preconceitos e o poder do conhecimento. As tramas abordam temas profundos, como discriminação e preconceito (trouxas vs. bruxos, sangues-puros vs. sangues-ruins), resistência ao poder opressor (o regime de Voldemort e o Ministério da Magia), gerando discussões sobre preconceito racial, desigualdade social e fascismo. Além disso, a saga enfatiza relações de poder e corrupção ao explorar a luta contra regimes opressores e a resistência ao poder corrupto, refletindo temas como autoritarismo, liberdade individual e a importância de se opor à injustiça, mesmo em ambientes considerados seguros (como a resistência a Dolores Umbridge dentro de Hogwarts).

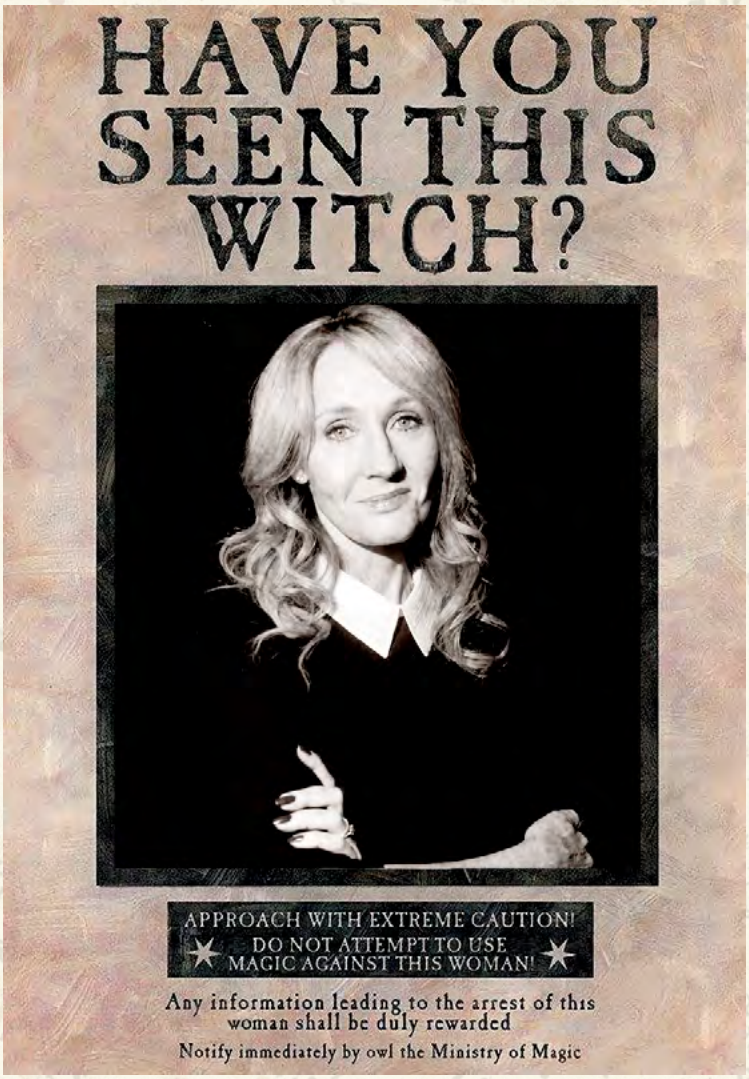


E, dito isto: a maior e mais recorrente polêmica envolvendo J.K. Rowling diz respeito às suas posições sobre identidade de gênero, especialmente em relação às pessoas transgênero. A controvérsia começou em 2018, quando Rowling "curtiu" um tweet que foi interpretado como transfóbico. Ela alegou que foi um engano. No entanto, em 2019 e 2020, a situação escalou. Em 2019, Rowling expressou apoio à pesquisadora britânica Maya Forstater, que perdeu seu emprego após comentários considerados transfóbicos. Rowling tuitou: "Vista o que quiser. Chame-se do que quiser. Durma com qualquer adulto que consinta. Viva sua melhor vida em paz e segurança. Mas forçar mulheres a deixarem seus empregos por dizerem que sexo é real?". Esse comentário foi interpretado por muitos como uma declaração contra a validade da identidade de gênero das pessoas trans e a favor de uma visão essencialista do sexo biológico. Em junho de 2020, Rowling publicou um extenso ensaio em seu site, onde expressou suas preocupações sobre o ativismo trans e a proteção de espaços femininos. Ela defendeu que, enquanto apoia os direitos das pessoas trans, acredita que o conceito de "sexo biológico" não deve ser eliminado, pois isso pode prejudicar as mulheres cisgênero. Esse ensaio intensificou as críticas à autora, com muitos acusando-a de transfobia. Muitos fãs, incluindo membros da comunidade LGBTQIA+, expressaram decepção com as declarações da autora e alguns ex-fãs até se distanciaram da franquia Harry Potter em protesto, movimento que tomou cada vez mais força com o passar dos anos. Organizações de defesa dos direitos das pessoas trans criticaram abertamente Rowling, dizendo que seus comentários contribuem para a marginalização da comunidade transgênero. Vários atores que participaram dos filmes de Harry Potter, incluindo Daniel Radcliffe (Harry), Emma Watson (Hermione) e Eddie Redmayne (de Animais Fantásticos), também se posicionaram em defesa das pessoas trans. Radcliffe, por exemplo, publicou uma carta aberta dizendo: "Mulheres trans são mulheres. Qualquer declaração em contrário apaga a identidade e a dignidade das pessoas trans". Em contrapartida, algumas figuras públicas, feministas e ativistas de direitos das mulheres (particularmente do movimento TERF – feministas radicais críticas ao transgenerismo) apoiaram Rowling, argumentando que as preocupações dela são legítimas e relacionadas à proteção de direitos das mulheres cisgênero.

"Como continuar amando uma obra que, para alguns, foi manchada pelos pontos de vista da autora?"

E não só de transfobia descarada vive J. K. Rolling. Além das questões de identidade de gênero, Rowling também foi criticada por outros aspectos como críticas por algumas escolhas de representação étnica e cultural em sua obra, ao atribuir nomes estereotipados a personagens, como o banqueiro goblin Griphook, foi apontado como reforço de estereótipos antissemitas. Além disso, o tratamento dado a Nagini (transformando-a em uma mulher asiática amaldiçoada) na série Animais Fantásticos também gerou polêmica sobre a exotificação de personagens asiáticos. Uma excelente relação de todas as situações complicadas e impossíveis de se passar pano está listada no vídeo A IDEOLOGIA ESCONDIDA EM HARRY POTTER | TV Cringe #074, do Canal Tv Cringe, que vai além dos mais comentados. O vídeo aborda questões tratadas de forma no mínimo controversa em todo o universo

de Harry Potter, como a escravidão, distorcida na visão de que os elfos domésticos são seres que alcançam seu propósito de vida através da servidão incondicional e vitalícia e retirá-los dessa realidade é, na verdade, castiga-los da pior forma, como vemos com a personagem Winky, além do reforço de que são "coisas" que podem ser inclusive herdadas e servirão com igual dedicação ao novo senhor, o que acontece com o personagem Monstro após a morte de Sirius Black. Nos filmes, isso foi bastante suavizado pela Warner Bros., com partes substanciais que ridicularizavam atitudes abolicionistas (incluindo acrônimo da palavra em inglês para "vômito" sendo o nome da organização abolicionista) e argumentos escravagistas colocados através de personagens amados sendo removidos da adaptação. Mas, no site Wizarding World, que é o site oficial onde são trazidas informações complementares para a série, foi publicado um artigo com os prós e os contras da ABOLIÇÃO DA ESCRAVIDÃO DOS ELFOS, com direito a argumentos pró-escravidão. FELIZMENTE, com a alta repercussão negativa, o site retirou o artigo do ar. O vídeo também menciona outros pontos fortíssimos que definem a obra original, como o conservadorismo (em um mundo de problemas bastante similares aos reais, tudo se propõe ser resolvido a nível individual, ainda que claramente não se consiga fazê-lo), racismo (os livros trazem um racismo explícito contra os Centauros mas, de longe, a aproximação entre estereótipos antissemíticos com os Duendes dos livros, como banqueiros de narizes longos e curvados, já foi mencionado inúmeras vezes, inclusive após o lançamento dos filmes, onde a caracterização os aproximou ainda mais de propagandas nazistas de cunho racista), discriminação contra portadores de HIV (personificados nos Lobisomens, que possuem uma "doença sanguínea transmissível" e se tornam especialmente perigosos por serem naturalmente feras loucas buscando sempre atacar e fazer novas vítimas, flertando com o estereótipo de pedofilia e homossexualidade), consumismo (somos introduzidos ao Mundo Bruxo, principalmente nos filmes, a partir de um passeio para fazer compras para a escola no Beco Diagonal e todos os itens, da varinha que é quase uma extensão do bruxo até Edwiges, a coruja que dá a vida para salvar o protagonista, é apre-



sentado sob a ótica de mercadorias), e supervalorização do estereótipo liberal em detrimento do funcionalismo público (ridicularizando profissionais do Ministério da Magia, personificados nas figuras ignorantes, impertinentes e esquisitonas de Cornélio Fudge, Percy Weasley e Arthur Weasley, respectivamente, enquanto mostra como bem sucedidos os nossos amados Fred e Jorge, Weasley, empreendedores que abandonaram a escola, pegaram um empréstimo e abriram praticamente uma loja dos sonhos). Rowling também é uma figura politicamente ativa e não hesita em expressar opiniões sobre política britânica, como o Brexit e o Partido Trabalhista. Embora isso não tenha gerado tanta controvérsia quanto suas declarações sobre identidade de gênero, também contribuiu para sua polarização pública.

Todas as situações bizarras dos últimos anos envolvendo a autora nos trazem à infame pergunta: devemos ou não separar o autor da obra? Particularmente.. não tenho a resposta XD. Existem muitos casos onde artistas, músicos, atores, enfim, pessoas emitem suas opiniões pessoais e são amplamente rechaçadas pelo público e, sinceramente, acredito que seja do jogo. Sempre em que nos colocamos em posição de exposição, estamos sujeitos ao crivo do julgamento da opinião pública e, mesmo vivendo em um país onde se tem altíssima liberdade de expressão, isso não significa que ela não venha carregada de consequências após ser emitida. E isso pode partir desde comentários contrários, mal educados, até processos judiciais por proferir falas que se caracterizam como crimes. E é nesse ponto que me situo pessoalmente no caso da autora de Harry Potter. Como uma milenial que viveu todo o nascimento e hype da chegada de Harry Potter ao Brasil e viu com pouquíssimo filtro tudo que era apresentado, me deslumbrando com o mundo bruxo e mergulhando de cabeça nesse universo, posso dizer com tranquilidade: muito dos problemas e distorções na obra refletem a personalidade da autora. Cada um tem um conjunto de valores e prioridades que dirão se devem ou não continuar como consumidores ativos do Universo Harry Potter, mas não há uma resposta certa, uma resposta consensual sobre o assunto. Recentemente tivemos casos como o da atriz Letitia Wright, que se posicionou como antivac no auge da Pandemia de COVID-19, e da atriz Gal Gadot, que se posicionou a respeito do conflito Israel x Hamas de forma considerada dúbia ao colocar de forma equivalente as forças de ambos os lados da "guerra", e vimos diferentes posicionamentos dos fandons, tanto defendendo quanto criticando duramente as falas citadas. Em ambos os casos, as artistas retornaram aos seus status de origem e não se envolveram em novas polêmicas, o que nos ajuda bastante a passar aquele pano, mas infelizmente não é o caso da nossa querida J. K.



Porém, ainda hoje, quem resistiria a uma viagem com tudo pago para o Wizarding World of Harry Potter na Universal Orlando Resort? Eu certamente estaria lá e não resistiria à tentação de comprar TUDO o que fosse possível para tornar a experiência ainda mais imersiva. Vivemos em um mundo capitalista e lutar contra a realidade é um luxo para poucos. Para mim, o Universo de Harry Potter, apesar de sua estrutura problemática e suas subtramas e simbologias carregadas de traços maliciosos, ainda é o thriller que mais fez parte de anos de uma geração inteira de fãs globalmente, e o impacto do Mundo Bruxo na cultura pop já está mais do que enraizado. Todos os atores foram consagrados, todos os livros são vendidos até hoje, temos lançamentos de jogos quase que anualmente. E onde for colocado um pomo de ouro, óculos redondos ou um simples traço em forma de raio, teremos o toque de Midas! Tudo em que a marca "Harry Potter" toca vira ouro (menos no caso da franquia "Animais Fantásticos", pois, como vemos em "O Hobbit", esticar livro fino em trilogias não costuma dar muito certo! lol), afinal, a magia de Harry Potter continua viva — tanto nas páginas dos livros, quanto nos corações daqueles que cresceram com ele.

Malfeito Feito!





ENTREVISTA

Lucas Conti



Fala Defensores!

No cenário brasileiro, a luta para conquistar mais espaço ao RPG NACIONAL é uma constante. Temos heróis que com atitude e inovação, nos inspiram a continuar, atuando como exemplo para todas as gerações.

Por isso, entrevistamos um desses expoentes, **Lucas Conti:** Game Designer, Escritor, Roteirista e Assistente Editorial na IndieVisível Press, Bacharel em Ciências Sociais pela UFRRJ, autor do premiadíssimo RPG Mojubá e de Fullmetal Cria, além de sua participação como Editor e Game Designer em Caçadores de Sacis.

Vamos ouvir um pouco do que essa fera rpgística tem pra ensinar!





1) Me conte sobre você, Lucas Conti: Sua história pessoal, os grandes marcos até aqui e como isso cruzou com o RPG?

Eu sou do interior do Rio de Janeiro, Volta Redonda. Uma cidade que tem uma siderúrgica enorme de pano de fundo. Quando fiz 19, eu fui fazer faculdade na UFRRJ (Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro) e aí isso alterou minha percepção sobre muita coisa na vida. Sempre curti muito o conceito de revistas para jovens: Recreio, Mundo Estranho, Super Interessante, Dragão Brasil. Acho que isso me influenciou bastante a escrever e criar.

2) Me fale um pouco sobre seus principais projetos

O projeto que me colocou no mapa foi o “Mojubá”, um RPG Afrofuturista, com uma pegada meio anime, onde os jogadores são “Crias”, pessoas que descendem de Orixás e por isso, possuem poderes. É um projeto que eu guardo com muito carinho e me rendeu três Goblins de Ouro (Melhor Cenário, Melhor Coesão de Regras e Melhor Livro Base).

O segundo foi o “Full Metal Cria”, que é um joguinho na pegada de Medabots, Beyblade e de outros animes dos anos 2000, desses feitos para vender

bonecos e brinquedos. Nele, você controla dois personagens, um “Pivete” (a criança) e o “Cria” (o robô). Esse foi um jogo que fiz pra atiçar a nostalgia da galera: nele tem LAN House, crianças dando rolê de bike, torneio com os amigos no recreio da escola e tudo mais!

O mais recente foi o “Caçadores de Saci”, que eu não sou o autor, mas estou trabalhando no desenvolvimento do jogo. O autor é o Hataoh, artista de “Full Metal Cria”. É um jogo de capturar bichinhos e sair em aventuras com seus amigos. Tá ficando bem legal e estou conseguindo corrigir uns erros que cometi no FMC, agora trabalhando nele.

3) Suas obras têm muita personalidade! O que inspira e influencia seus processos criativos?

Valeu pelo elogio! Eu tenho pra mim que você não é obrigado a ser original, mas precisa ser autêntico. Eu sou muito da ideia de que, pra fazer um jogo do zero, primeiro você tem que criar o universo. Então, eu me cerco de todas as referências possíveis enquanto estou desenvolvendo um projeto.



Eu curto muito mangá shounen, então minhas obras sempre vão ter um Q de Naruto, Jujutsu e outros shounens, com um sistema de poder legal. O Mojubá é bem inspirado em Bleach, pra falar a verdade. Já o Full Metal Cria veio da minha paixão por revistas Recreio, de quando eu era criança.

4) Qual a principal mensagem que gostaria de comunicar através de seu trabalho?

Varia de trabalho pra trabalho. Eu sou grande adepto do "faça você mesmo", então acho que essa é uma mensagem que quero passar. "BOTA A CARA E FAZ".

5) E quais seriam as barreiras a derrubar, pra que esse conteúdo chegasse mais longe?

Acesso e alcance. Acho que o meio do RPG tem que se modernizar pra chegar na "molecada". Muita gente já está se ligando nisso e começando a fazer. Tem bastante gente compartilhando coisas assim, via internet. A parada agora é essa: "alcançar a molecada".

6) Enquanto lutamos para levar o RPG Nacional para mais pessoas dentro e fora do país, existem sistemas de RPGs que assumidamente, deixarão de publicar em português. O que isso comunica, na sua opinião?

Então, é muito triste que role essa exclusão do Brasil no cenário mundial. Mas, ao mesmo tempo, acho que nosso mercado é mais que auto suficiente, com títulos grandes que já temos. Um exemplo é o "Tormenta", que se eu não me engano, vende mais que o D&D, por aqui. Talvez esteja na hora da gente começar a exportar talentos, mais do que ficar mega dependentes das coisas lá de fora.

7) Existe uma discussão sobre a importancia das Licenças Abertas para produção de conteúdo de RPG (OGL). Seria essa, uma possível solução para dar maior acesso ao RPG e alcançar novos públicos? Como você vê isso?

Solução pra que? Mais acesso? Acho que está longe de ser a solução final pra alguma coisa, apesar de eu achar que a OGL é uma ótima ferramenta. Eu adoro licenças abertas! Mas também acho que tornar algumas coisas como soluções únicas tira um pouco da profundidade dos problemas.

8) Quais são os próximos projetos e o que podemos esperar?

Putz, tem tanta coisa! Desde de projeto independente meu e até parcerias grandes no futuro, hahahahaha! Não posso falar muito.

9) E fora dos livros, quem é o Lucas?

Cara, eu gosto muito de música, de lutas, de sair pra tomar umas. Agora que terminei a faculdade, eu estou entrando numa nova fase, que é bem estranha: ser apenas um adulto com emprego!

Mas tenho me adaptado bem até. Honestamente é dificil falar de mim, sem citar nada que envolva livros e criação!

10) Se pudesse dar um recado especial para todos nossos leitores, o que diria?

Botem a cara e criem coisas!! AGORA é o melhor momento para criar!

LUCAS CONTI INSTAGRAM

MOJUBA

FULL METAL CRIA


TRANSFORMERS
O INÍCIO

DEFENSORES, na edição TD #22, eu fiz uma matéria sobre a franquia Transformers, com um breve resumo da longa Whistória, dois kit para jogar tanto de Decepticon, como para Autobot, além da ficha de Megatron e Optimus Prime.

O nosso planeta deu algumas voltas e em setembro de 2024, saiu um novo longa-metragem nos cinemas, dando um soft reboot para nossos queridos robôs.

Confesso que não acompanhei quase nada da divulgação nacional, mas quando estreou no Brasil resolvi assistir no cinema. Então, no dia 29/09/2024, me dirigi ao shopping da minha cidade natal, em Mogi das Cruzes e comprei ingressos para última sessão dublada 2D. Fui um dos 3 pagantes para ver o filme, sinal que não teremos uma boa bilheteria nacional. Espero que mundialmente, o projeto se pague para Hasbro e que ela possa dar continuidade à esse recomeço.

Por ser um filme dublado, eu esperava que as vozes clássicas retornassem, principalmente do Guilherme Briggs como Optimus Prime. Como o filme tem como dublador principal o ator Chris Hemsworth, escolheram o seu dublador para tocar o projeto, o ator e dublador Mauro Horta. Para as demais vozes, trouxeram os atores Romulo Estrela, Camila Queiroz e Klebber Toledo, famosos por fazerem novelas atuais e programas na Netflix. Como a nossa indústria de dublagem é excelente, não senti diferença alguma e a qualidade é altíssima.

Sobre a história do filme, por ser um filme de origem, vamos para um passado distante e que foi mencionado poucas vezes nos anos 2000, talvez na trilogia de séries de War of Cybertron. Somos inseridos no cotidiano do planeta Cybertron, onde os habitantes são obrigados a trabalharem incansavelmente em minas de Energon. Entre a grande fileira de mineradores, temos Orion Pax e D-16, amigos que desde que foram ativados, trabalham juntos.

O ambiente é hostil e opressor, temos uma sociedade dividida em castas sociais, muito semelhante à nossa realidade. O líder principal, Sentinel Prime, vive de promover campanhas na superfície, em busca de uma solução à grave crise energética do planeta, enquanto cobra mais produtividade de seus súditos.

Ficha técnica:

Transformers One, traduzido no Brasil para Transformers: O Início, é um filme americano de animação digital do gênero ação e ficção científica, baseado na linha de brinquedos Transformers. É o oitavo filme da série Transformers, bem como o primeiro longa-metragem de animação baseado na franquia desde The Transformers: The Movie (1986).

Dirigido por Josh Cooley a partir de um roteiro escrito por Andrew Barrer e Gabriel Ferrari, o filme é uma produção conjunta entre a Hasbro Entertainment, eOne e Paramount Animation.

O elenco de vozes original inclui Chris Hemsworth, Brian Tyree Henry, Scarlett Johansson, Keegan-Michael Key, Steve Buscemi, Laurence Fishburne e Jon Hamm.

O filme é descrito como uma “história de origem” ambientada inteiramente no planeta Cybertron e é centrada na relação entre Optimus Prime e Megatron, e nas circunstâncias que os levaram a se tornarem arquiinimigos e os respectivos líderes dos Autobots e Decepticons.

Uma característica marcante é a escala entre os robôs mineradores, que não possuem o núcleo de transformação T-COG, e os que o possuem. Basicamente, os mineradores que não possuem esse dispositivo instalado em seu peitoral, tem um 2/3 do tamanho dos robôs que possuem o núcleo e a capacidade de mudarem de forma. Além da diferença de tamanho, eles não são fortes fisicamente, o que causa admiração e submissão aos membros da elite.

Em busca de melhores condições e de achar uma solução pelo desaparecimentos dos Primes, Orion Pax acaba se enfiando nas maiores encrencas possíveis. Ele é impulsivo, imaturo e inconsequente. Só que ele se complicava na hora de se fazer ser ouvido justamente porque estava colocando os empregos – e as vidas – de seus amigos em risco por conta de seus sonhos. Conforme a história avança, vemos ele adquirir maturidade e aprender que seus atos geram consequências e que não é justo fazer com que outros sofram por conta disso. Com esse desenvolvimento, ele acaba demonstrando a sua maior característica, que é inspirar esperança nos corações daqueles que o seguem.

Em contrapartida, temos o D-16, que sempre foi muito fiel ao sistema em que estava inserido, sendo uma peça da grande engrenagem social. Ele estava focado em ir para seu trabalho de minerador, acreditar na missão do atual líder e de voltar em segurança para seu drive de descanso. Só que ele foi a principal vítima das ações de seu amigo Orion Pax. Toda vez que ele se esforçava, Pax o envolvia em alguma furada e ele era rebaixado. Após descobrir que toda a sua realidade era baseada em mentiras, nasce em si um sentimento de indignação pela traição imperdoável, e que infelizmente, o torna cego pelo ódio, jurando destruir tudo o que ele um dia acreditou. Assim, o filme trabalha muito bem essa perda de paciência com o amigo e a corrupção pelo poder.





Esse dueto entre os protagonistas, deixa a história totalmente densa. Mas para equilibrar e suavizar os grandes momentos de tensão, somos apresentados ao alívio cômico, o personagem de Bumblebee. Após serem rebaixados para o quinquagésimo nível da cidade de IACON, eles encontram o recluso robô amarelo, que fala demais, devido ao isolamento social forçado pelos administradores da cidade. Ele funciona como um gatilho à ação, sendo o responsável por iniciar a jornada de descoberta pela verdade. Alguma das melhores cenas de ação do filme são protagonizadas pelo carismático Bumblebee.

A segunda coprotagonista é a robô Elita-1, que no início da história, é a chefe de sessão de Orion Pax e D-16. Ela busca receber o máximo de promoções possíveis, para sair da vida nas minas de Energon. Mas devido à imprudência de Orion Pax, ao tentar salvar um colega minerador num acidente, ela acaba sendo demitida. Ela é envolvida involuntariamente na busca pela matriz de liderança, na superfície de Cybertron. Nos quadrinhos inicialmente, a personagem era par romântico de Orion Pax, mas no filme, isso não fica explícito.

Todos os quatros personagens são responsáveis por encontrar o antigo líder Alpha Trion, abandonado numa antiga clareira da superfície. Diferente do que era informado em IACON, existe vida do lado de fora, mas também o lugar é patrulhado pelos Quintesson, uma antiga raça que estava em guerra contra Cybertron. Após testemunharem a traição de Sentinel Prime, o grupo recebe de Alpha Trion os núcleos T-COG dos antigos guerreiros prime, recebendo novas formas de batalha e a habilidade de transformação.

A partir daqui, o filme escalona e aventura engata a última marcha. Os quatros robôs resolvem voltar para IACON e desmascarar a farsa criada pelo Sentinel Prime. Eles encontram o antigo grupo da guarda real dos Prime, que era liderado por Starscream. Agindo como rebeldes



terroristas e se escondendo dos Quintesson, eles buscam uma chance de atacar o traidor Sentinel Prime, mas não o fazem pela falta de coragem. Neste momento, vemos a primeira situação de fúria de D-16 e a reação de impotência de Orion Pax. O grupo é atacado pelas forças de IACON, sendo que D-16 e Bumblebee são capturados e levados como prisioneiros. Nesta parte, Orion Pax é convencido por Elita-1 de suas habilidades de liderança, e resolve ir sozinho até as minas, para recrutar os mineradores num levante revolucionário.

Bom, neste momento da história, eu estava tomado pela adrenalina e pela sensação de urgência. Eu esperava apenas mais um filme de aventura, mas as mensagens que estavam sendo expostas eram além do que os olhos podem ver. Um filme mencionado consciência de classe, exploração de castas, mentiras, utopia, traição, e agora revolução social, é um soco no estômago às gerações mais novas e aos antigos, que começaram na Generation-1, quarenta anos atrás, e que não querem aceitar a nossa atual situação.

O clímax da história, eu não vou explicar, porque é o ponto alto do filme. Existem tantas referências que elas precisam ser absorvidas pelo espectador. A partir da segunda metade, o protagonismo é tomado pelo personagem do D-16. E nas últimas cenas, vemos o nascimento dos lendários Megatron e Optimus Prime. Eu saí em êxtase do cinema, agradecido por não ter consumido quase nada dos trailers e dos materiais de divulgação.

Tudo o que eu já tinha visto e pesquisado, nestes 40 anos de Transformers, está exposto no filme. Recomendo que todos que gostam de uma boa história e dos que um dia viram algo desta franquia, assistam.

Transformers: O Início é o filme que os fãs não sabiam que precisavam.

Defensores, obrigado por ficarem até aqui e digam comigo:

"Autobots, vamos rodar"!

ORION PAX

Antes de se tornar Optimus Prime, Orion Pax era um humilde minerador de energon que, ao lado de seu amigo D-16, sonhava com algo maior. Fascinado pela história, ele inscreveu os dois na corrida Iacon 5000, onde quase venceram, atraindo a atenção de Sentinel Prime. No entanto, a dupla acabou designada para uma fundição, onde conheceram B-127.

Juntos, Orion, D-16, B-127 e Elita-1 partiram em busca do lendário Matrix of Leadership após receberem um mapa de Alpha Trion. Durante sua jornada, descobriram que Sentinel havia traído os Primes para favorecer os Quintessons. Apesar de D-16 querer vingança imediata, Orion insistiu em levar as evidências a Iacon para expor Sentinel.

Quando Sentinel capturou Alpha Trion e os demais, D-16 derrotou o líder da Guarda de Elite, Starscream, mas foi traído por Sentinel. Durante a rebelião liderada por Orion, D-16 cedeu à escuridão e deixou seu amigo cair no núcleo de Cybertron, renomeando-se como Megatron. Porém, Orion foi salvo por Primus, que o transformou em Optimus Prime, concedendo-lhe o Matrix.

Optimus retornou para derrotar Megatron e a Guarda de Elite, banindo-os para a superfície. Com a vitória, ele restaurou o fluxo de energon e os sistemas de transformação, iniciando uma nova era de liberdade. Batizando seu grupo de Autobots, Optimus declarou que Cybertron jamais seria subjugado novamente.



ORION PAX (10N)

P1, H2, R2

PA1, PM10, PV10

Arquétipo: Construto (Imune: abiótico, doenças, resiliente, sem mente, bateria, sem vida)

Perícias: Influência, Manha, Saber

Vantagens: Ágil, Devoto (Encontrar a matriz da liderança), Transformação (caminhão cybertroniano)

Desvantagens: Infame, Pacifista.

D-16

Originalmente um minerador impulsivo, mas de coração gentil, ele foi o melhor amigo de Orion Pax, frequentemente ajudando-o a sair de encrencas enquanto tentava seguir os protocolos à risca. Assim como Orion, ele idolatrava os Primes e aspirava ser digno de seu legado. Seu Prime favorito era Megatronus Prime, cuja força e determinação o inspiravam profundamente.



o entanto, a verdade sobre o suposto status de Sentinel como um Prime — combinado com a devastação que ele causou ao povo de Iacon — despertou uma raiva crescente e incontrolável em D-16. Essa indignação deu origem a impulsos sombrios que o levaram a trilhar um caminho de destruição. Eventualmente, ele se renomeou como Megatron, abandonando seu passado e assumindo o controle da Guarda de Elite de Cybertron, que transformou nos temidos Decepticons.

Movido pela sede de vingança contra Orion Pax — que o baniu após seus atos de traição e violência —, Megatron tornou-se um tirano impiedoso e o maior inimigo de Cybertron. Enquanto Orion ascendia como Optimus Prime, um símbolo de esperança e justiça, Megatron jurou destruí-lo, alimentando uma rivalidade que moldaria o destino de seu mundo e de muitos outros.

Esta é a história de um herói caído, cujo desejo de viver à altura de seus ídolos o transformou no arquétipo da ruína e da opressão.

D-16 (10N)

P3, H2, R2

PA3, PM10, PV10

Arquétipo: Construto (Imune: abiótico, doenças, resiliente, sem mente, bateria, sem vida).

Perícias: Luta.

Vantagens: Alcance, Ataque Especial (Penetrante), Transformação (tanque cybertroniano).

Desvantagens: Fúria.





ELITA-1

Elita-1 era a chefe das minas subterrâneas de Energon, liderando os Miner em suas tarefas. Orion Pax e D-16 parecem conhecê-la antes dos eventos do filme, mas a relação entre eles é tensa. Após um resgate heroico de Jazz em uma mina em colapso, Elita é injustamente demitida por Darkwing e enviada à gestão de resíduos, culpando Orion por sua desgraça, apesar de suas boas intenções.

Enquanto trabalha na gestão de resíduos, Elita descobre que Orion e D-16 estão participando da corrida Iacon 5000. Mais tarde, ela os encontra novamente, junto com o falante B-127, enquanto eles tentam alcançar a superfície em busca da lendária Matrix da Liderença. Inicialmente resistente, Elita assume o comando da missão, exigindo que o trio aceite as consequências de suas ações caso fracassem.

A busca leva o grupo até Alpha Trion, que revela a traição de Sentinel contra os Primes e a aliança com os Quintessons. Trion concede aos heróis engrenagens dos Primes caídos, transformando-os em transformers. Fugindo dos Death Trackers e enfrentando Starscream e a High Guard, o grupo enfrenta novos desafios, culminando na captura de D-16 e B por Sentinel. Após Elita salvar Orion de um ataque, ela o encoraja a continuar lutando, mesmo diante de todas as adversidades.

Juntos, eles convencem parte da High Guard a se rebelar contra Sentinel. Elita lidera o ataque a um trem de transporte Energon para chegar a Iacon City, onde transmitem os crimes de Sentinel para todos. Durante o confronto final, Orion sacrifica-se para salvar a cidade, caindo no Allspark. Horrorizada, Elita tenta salvá-lo, mas é impedida por Bee. Orion renasce como Optimus Prime, derrota Megatron e banha o planeta em nova esperança formando os Autobots.

Ao final, Elita aceita o papel de segunda em comando de Optimus, celebrando a união de Cybertron, libertação de seu povo e jurando proteger o planeta de futuras ameaças.

ELITA-1 (1DN)

P1, H1, R1

PA1, PM5, PV5

Arquétipo: Construto (Imune: abiótico, doenças, resiliente, sem mente, bateria, sem vida).

Perícias: Influência, Percepção, Sobrevivência.

Vantagens: Aceleração, Resoluto, Transformação (moto cybertroniana).



BUMBLEBEE

B-127 é um jovem Cybertroniano que cresceu acreditando nas mentiras de Sentinel Prime, o líder de Cybertron, sobre os Quintessons e a Matrix de Liderança. Inicialmente, trabalhou em mineração, mas foi exilado para o setor de gerenciamento de resíduos por seu comportamento irreverente. Lá, conheceu Orion Pax e D-16, com quem iniciou uma jornada para encontrar a Matrix. Durante a missão, descobriram a traição de Sentinel, que conspirou com os Quintessons para governar Cybertron.

Apesar dos desafios, incluindo batalhas contra os guardas de Sentinel e revelações sobre o verdadeiro passado de Cybertron, B-127 e seus aliados ajudaram Orion a expor as mentiras de Sentinel, que culminaram na ascensão de Orion como Optimus Prime, o novo líder dos Autobots. Após derrotar Sentinel e enfrentar a transformação de D-16 no tirano Megatron, B-127 se tornou um dos principais aliados de Optimus na proteção de Cybertron e na libertação de seu povo.



BUMBLEBEE (10N)

P1, H3, R2

PA1, PM15, PV10

Arquétipo: Construto (Imune: abiótico, doenças, resiliente, sem mente, bateria, sem vida).

Perícias: Luta

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Múltiplo), Carismático, Transformação (carro cybertroniano).

Desvantagens: Indeciso, Tapado.



SENTINEL PRIME

Sentinel era conselheiro dos Primes, mas nunca foi um deles, e seu desejo por poder o levou a trair os heróis de Cybertron. Durante a guerra contra os Quintessons, ele conspirou com os alienígenas para emboscar e massacrar os Primes em troca de liderar Cybertron sob o controle dos Quintessons. No entanto, a Matrix da Liderança rejeitou Sentinel por sua indignidade, forçando-o a se autoproclamar Sentinel Prime e mentir sobre ser o último sobrevivente dos Primes.

Para sustentar o acordo, Sentinel explorou as classes mais baixas de Cybertron, removendo suas engrenagens de transformação e os forçando a minerar energon. Ele entretinha as massas com eventos como a Iacon 5000, enquanto secretamente caçava rebeldes que desafiavam seu regime. Entre os mineiros estavam Orion Pax e D-16, que, após descobrirem a verdade sobre Sentinel, se uniram a outros para liderar uma revolta.

Sentinel tentou manter seu controle ao capturar e executar rebeldes, mas suas mentiras foram expostas quando memórias de sua tenente Airachnid revelaram suas traições para todo o planeta. A rebelião culminou em um confronto direto entre Sentinel e D-16. Embora tenha conseguido ferir seus inimigos, Sentinel foi finalmente derrotado e morto por D-16, que completou sua transformação em Megatron, selando o fim da tirania de Sentinel e dando início a um novo capítulo na história de Cybertron.

SENTINEL (10N)

P1, H1, R1

PA1, PM5, PV5

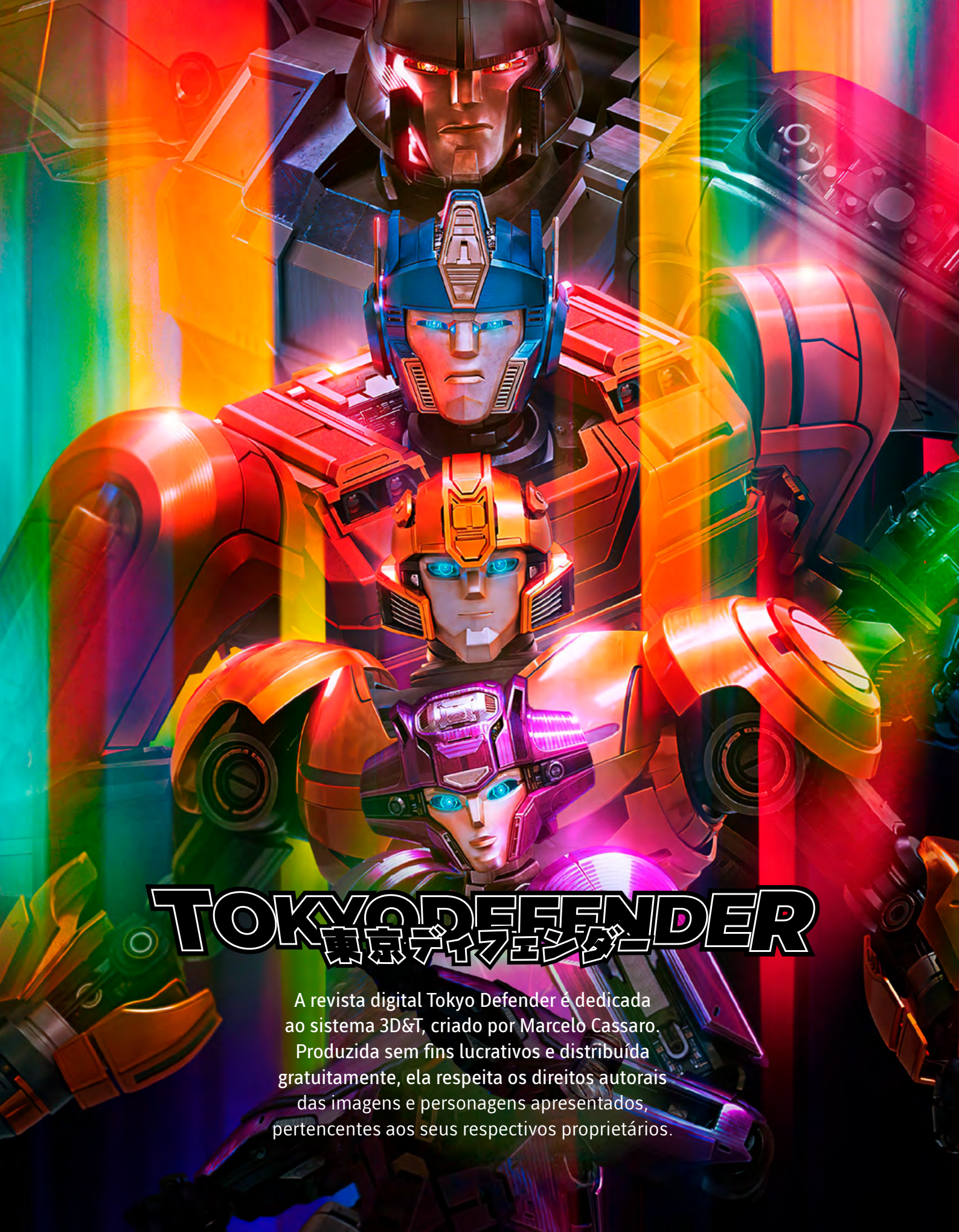
Arquétipo: **Construto (Imune: abiótico, doenças, resiliente, sem mente, bateria, sem vida).**

Perícias: **Influência, Luta, Manha.**

Vantagens: **Alcance, Ataque Especial (Potente), Carismático, Famoso, Voo**

Desvantagens: **Dependência (Entregar o Energon aos Quintesson).**

O vilão do filme demonstra ser muito poderoso, quando na realidade, ele é muito fracote e vive de sua aparência.



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.