

# TOKYO DEFENDER

東京ダイフェンダー

# #38



# EDITORIAL

Por Wellington Botelho

Queridos defensores, vocês estão bem? O ano de 2025 está voando, e sem perceber, já entramos no segundo semestre. Muita coisa aconteceu nesses primeiros meses — incluindo o lançamento de *Brigada Ligeira Estelar Victory*, em maio, e a celebração dos 10 anos do *Diversão Offline*, em junho. Nesse evento, tive a alegria de reencontrar antigos membros da Revista e de prestigiar o próprio Alexandre Lancaster, figura tão importante para o nosso cenário nacional.

Por conta de alguns infortúnios em março, precisei finalmente iniciar a tão adiada terapia. Isso fez com que o primeiro semestre fosse um mergulho profundo nos meus traumas e na reorganização da minha mente. E como tudo na vida tem seu propósito, essa mudança me ajudou a melhorar — tanto a minha rotina quanto a minha escrita. Por isso, deixo aqui um conselho sincero: **façam terapia**.

Mas este editorial não é apenas para recordar. Estamos aqui para apresentar matérias incríveis que vão enriquecer sua experiência com RPG!

Neste mês, dois grandes filmes chegam aos cinemas, trazendo personagens que são verdadeiros pilares do universo dos heróis. A Disney/Marvel estreia sua nova adaptação do *Quarteto Fantástico*, apostando em Pedro Pascal e um elenco de peso para, quem sabe, finalmente fazer jus a esse time tão importante. Já a Warner/DC apresenta a aguardada visão de James Gunn para o novo *Superman*. Curioso pensar que tanto o Quarteto quanto o Superman já passaram por inúmeras versões

ao longo dos anos — diretores, atores e roteiros tentando encontrar o tom ideal.

Esses dois ícones serviram de base para tantos outros heróis ao longo da história. Agora, a nova geração poderá sentir o impacto que eles têm — nas telas e nas mesas de jogo. Por isso, preparamos uma matéria para cada um, com dicas de como adaptá-los, jogá-los e inseri-los em suas campanhas de RPG.

E tem mais! Como mencionei, a terapia me trouxe novas perspectivas — e com isso, escrevi um texto especial sobre como as séries e histórias que consumimos moldam nosso comportamento e visão de mundo. Espero que *Heróis e Espadas* seja uma leitura útil e reflexiva para ampliar seus horizontes.

Para fechar esta edição, falamos também sobre *MEGAN 2.0*, o novo destaque entre os filmes de terror, que chega com tudo neste mês de junho. Aproveitando o tema, publicamos um conto que mergulha no universo tecnológico, evocando as leis da robótica e o clássico alemão *Metropolis*.

Que a **FORÇA** e o **PODER** estejam com vocês. Até a próxima edição!





# 04 HERÓIS E ESPADAS



# 14 SUPERMAN



# 22 CONTO A PRIMEIRA LEI



# 26 QUARTETO FANTÁSTICO



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

**Time Design Blaster:**  
Dudu

**Editor Executivo:**  
W. Anderson

Felipe Manhoini  
Gustavo Pascoli  
Lucas Liberato

**Diretor de Arte:**  
Dudu

**Time Revisores Espaciais:**  
Xikowski

**Capa:**  
Bruno "Lorde"  
Magoco

**Time MegaZord #38:**  
Carlos Leite  
Wellington Botelho  
Xikowski

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



**Apoie o RPG Nacional!**



# Heróis & Espadas

AUTOR **Forja**  
**WELLINGTON BOTELHO**

BAINHA DIAGRAMADOR  
**EDUARDO BANDEIRA**

## O Fascínio pelo Espadachim

**D**esde os primórdios das narrativas humanas, a figura do espadachim tem sido central. Reis, heróis, deuses e guerreiros empunharam espadas para proteger, conquistar ou redimir. A espada não é apenas uma arma: ela é um símbolo multifacetado que representa poder, honra, transformação e, em muitos casos, o peso do destino.

Na cultura pop, especialmente a partir dos anos 80, uma geração inteira foi moldada por heróis com espadas mágicas, tecnológicas ou ancestrais, que nos ensinaram sobre coragem, sacrifício e responsabilidade. Ao longo das décadas, esse arquétipo evoluiu, refletindo angústias modernas, dilemas morais e conflitos de identidade.



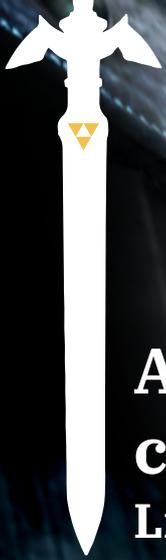
## A Era do Brilho: Heróis dos Anos 80 (He-Man, Lion-O, Jaspion)

**N**os anos 80, a televisão e os brinquedos criaram mitologias inteiras em torno de heróis que empunhavam espadas como canalizadores de um poder superior. Em He-Man e os Mestres do Universo, o Príncipe Adam se transforma no guerreiro mais poderoso do universo ao erguer a Espada de Grayskull. A espada é o elo entre sua identidade comum e seu destino como defensor de Eternia. Mas Adam nunca foi um guerreiro por natureza; ele era um jovem pacato que se viu forçado a carregar o peso da proteção de um reino inteiro.

Lion-O, de ThunderCats, representa ainda mais diretamente o rito de passagem. Ele adormece como uma criança e desperta com o corpo de um adulto, sem a maturidade para compreendê-lo. Sua espada, a lendária Espada Justiceira, possui o Olho de Thundera, uma fonte mística de poder e sabedoria. É ela quem guia Lion-O, ao mesmo tempo em que impõe a ele o dever de liderar um povo exilado. A espada aqui é simultaneamente arma, mentor e julgadora.

Jaspion, o herói japonês do tokusatsu, foi criado no espaço por Edin e enviado à Terra para cumprir uma profecia. Ele recebe uma armadura, um robô gigante e uma espada luminosa, com os quais combate o império do mal liderado por Satan Goss. Apesar do visual estilizado e da aura heróica, Jaspion também sofre. Ele é um forasteiro, solitário, muitas vezes incompreendido. A espada é seu único laço com sua missão e com a esperança de que possa salvar algo ou alguém.

Esses heróis, mesmo envolvidos em cenários coloridos e com tramas aparentemente simples, simbolizam um arquétipo profundo: o do guerreiro que não escolheu lutar, mas aceitou o chamado por saber que, se não o fizer, o mal vencerá.



## A Espada como Fardo: Link, Cloud, Frodo

**N**os anos 90, começamos a ver a desconstrução do espadachim invencível. Em *The Legend of Zelda*, Link é o herói silencioso, quase místico. Ele não busca a Master Sword; ela surge como uma necessidade, um peso. Ele é chamado por uma força maior e precisa atravessar dúngãos, enfrentar monstros e resolver enigmas não para se provar, mas porque o mundo precisa. Sua espada é o instrumento do dever, não da glória.

Cloud Strife, de *Final Fantasy VII*, carrega a icônica Buster Sword, uma lâmina exageradamente grande, como uma metáfora visual para o trauma que o personagem carrega. A espada é legada de um amigo morto, é símbolo de memórias manipuladas, e é, acima de tudo, um lembrete do sofrimento que o moldou. Cloud não é um herói clássico: é um jovem quebrado tentando se encontrar em meio ao caos.

Já Frodo, em *O Senhor dos Anéis*, empunha Ferroadada (Sting), uma espada pequena que brilha na presença de orcs. Não é uma arma de guerreiro, mas de sobrevivente. Frodo não quer a missão, mas a aceita. Sua espada é simbólica: é a última linha entre ele e a corrupção do Anel. É um lembrete de que até os menores podem exercer grande poder.

## A Lâmina Invertida: Kenshin e a Redenção

**K**enshin Himura, protagonista de Rurouni Kenshin, é talvez o mais emblemático espadachim redentor da ficção moderna. Conhecido como Battousai, o Retalhador, ele foi um assassino letal durante as guerras que marcaram o fim do xogunato no Japão. Contudo, assombrado pelas vidas que tirou, Kenshin escolhe uma nova espada: a sakabatou, cuja lâmina é invertida. Ele se recusa a matar.

Essa escolha o torna um guerreiro incomum. Sua habilidade é extrema, mas sua intenção é pacificar. Cada combate é uma contradição entre força e contenção. Kenshin é uma resposta direta às narrativas glorificadoras da espada: ele mostra que o verdadeiro herói é aquele que sabe o que a espada pode fazer, e justamente por isso, evita usá-la de forma letal.



## A Espada e o Trauma: Guts e o Silêncio da Dor

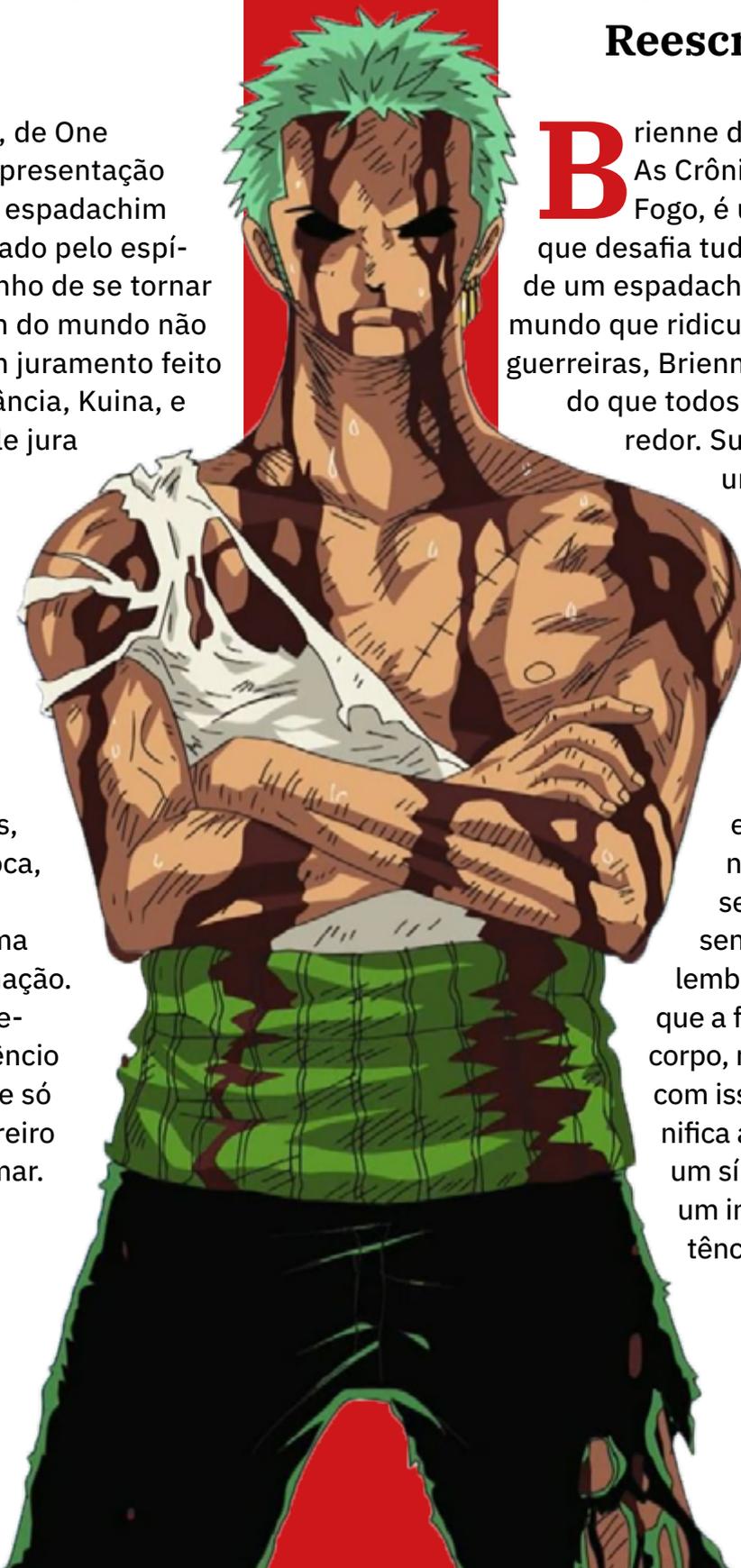
**G**uts, de Berserk, é o extremo oposto da redenção. Não porque ele é mau, mas porque o mundo o quebrou de forma quase irreversível. Criado em um campo de batalha, abusado, traído, Guts só conhece uma linguagem: a da violência. Sua espada não é mágica. É brutal. Uma chapa de ferro que corta qualquer coisa pela força do ódio e da sobrevivência.

Cada golpe de Guts é uma palavra não dita, um grito sufocado, uma dor reprimida. Ele não luta por justiça, mas por vingança. Porém, ao longo da história, vemos momentos em que sua espada também serve para proteger, para amar. E é nesses momentos que Guts se humaniza. A espada aqui é um espelho de sua alma: pesada, rachada, mas ainda afiada.

## O Voto da Lâmina: Zoro e o Espírito do Shonen

**R**oronoa Zoro, de One Piece, é a representação moderna do espadachim clássico reinterpretado pelo espírito shonen. Seu sonho de se tornar o maior espadachim do mundo não é um capricho: é um juramento feito a uma amiga de infância, Kuina, e renovado quando ele jura lealdade a Luffy.

Zoro não luta por fama, mas por memória, por honra e por seu capitão. A cada desafio, ele se levanta mais forte. Sua técnica de usar três espadas, incluindo uma na boca, é tanto um exagero estilístico quanto uma marca de sua obstinação. Ele treina incessantemente, sofre em silêncio e carrega feridas que só um verdadeiro guerreiro aceitaria sem reclamar.



## A Quebra da Tradição: Brienne de Tarth e a Reescrita do Herói

**B**rienne de Tarth, da saga As Crônicas de Gelo e Fogo, é uma personagem que desafia tudo que se espera de um espadachim. Mulher em um mundo que ridiculariza e subjuga guerreiras, Brienne é mais cavaleira do que todos os homens ao seu redor. Sua espada não é uma extensão de vaidade ou poder, mas um voto de justiça, lealdade e verdade.

Ela é movida por um código de honra que já foi esquecido pelos nobres que juraram segui-lo. Sua presença na história é um lembrete constante de que a força não reside no corpo, mas no caráter. E, com isso, Brienne ressignifica a espada: ela é não um símbolo fálico, mas um instrumento de resistência moral.

## Epílogo Pessoal: Leonardo, a Espada como Escolha Ética

**A** reflexão sobre espadachins começou com uma simples brincadeira entre amigos: “Qual Tartaruga Ninja você seria?” A resposta veio com naturalidade: Leonardo. Entre os quatro irmãos, ele é o mais calmo, centrado e honrado. E, por isso mesmo, foi o escolhido por Mestre Splinter para empunhar a arma mais letal: a katana.

Leonardo não lidera por ego, mas por dever. Ele carrega a espada sabendo que pode matar, mas lutando sempre para não precisar usá-la dessa forma.

Seu papel é o de mediador entre a fúria de Raphael, a leveza de Michelangelo e o intelecto de Donatello. É o espadachim que busca o equilíbrio.

E talvez seja por isso que tantos de nós nos identificamos com ele. Porque todos, em algum momento da vida, recebemos uma espada simbólica: uma decisão, uma responsabilidade, uma liderança. E como Leonardo, nós também queremos usá-la não para ferir, mas para proteger.

## Conclusão O Espadachim como Espelho da Alma

**A** espada, ao longo das décadas, deixou de ser apenas uma arma ou um “falo mágico” da imaginação infantil. Tornou-se espelho. Reflete quem somos, quem queremos ser, e o peso que estamos dispostos a carregar para proteger o que amamos. O espadachim pop moderno é forjado na dor, no dilema e na esperança. E talvez, por isso, ainda nos inspire tanto.

Pois no fim, todos temos uma espada para erguer. Alguns para lutar, outros para proteger. E muitos, apenas para lembrar que temos escolha.



# O Simbolismo do Falo

## Quando a Espada Vira Falo: Por que Essa Piada Pegou?

**É** comum, entre amigos, surgir a piada de que espadas, bastões, microfones, canhões e até mesmo o volante de um carro esportivo seriam representações do pênis. Essa associação, embora aparentemente boba, vem de um lugar profundo na forma como nossa sociedade simboliza poder, identidade e gênero. Quando dizemos que um herói tem “um falo mágico”, estamos brincando, mas também cutucando a raiz de uma tradição imagética milenar.

O que é interessante é o incômodo que isso gera em muitos homens: a ideia de que seu herói favorito, empunhando uma espada brilhante e indestrutível, possa estar metaforicamente segurando um pênis ampliado. Mas por que isso causa desconforto? Vamos entender de onde vem essa simbologia e o que está por trás da piada.



↑ ISSO É UMA CIMITARRA.

## O Falo como Símbolo: Freud, Jung e a Cultura

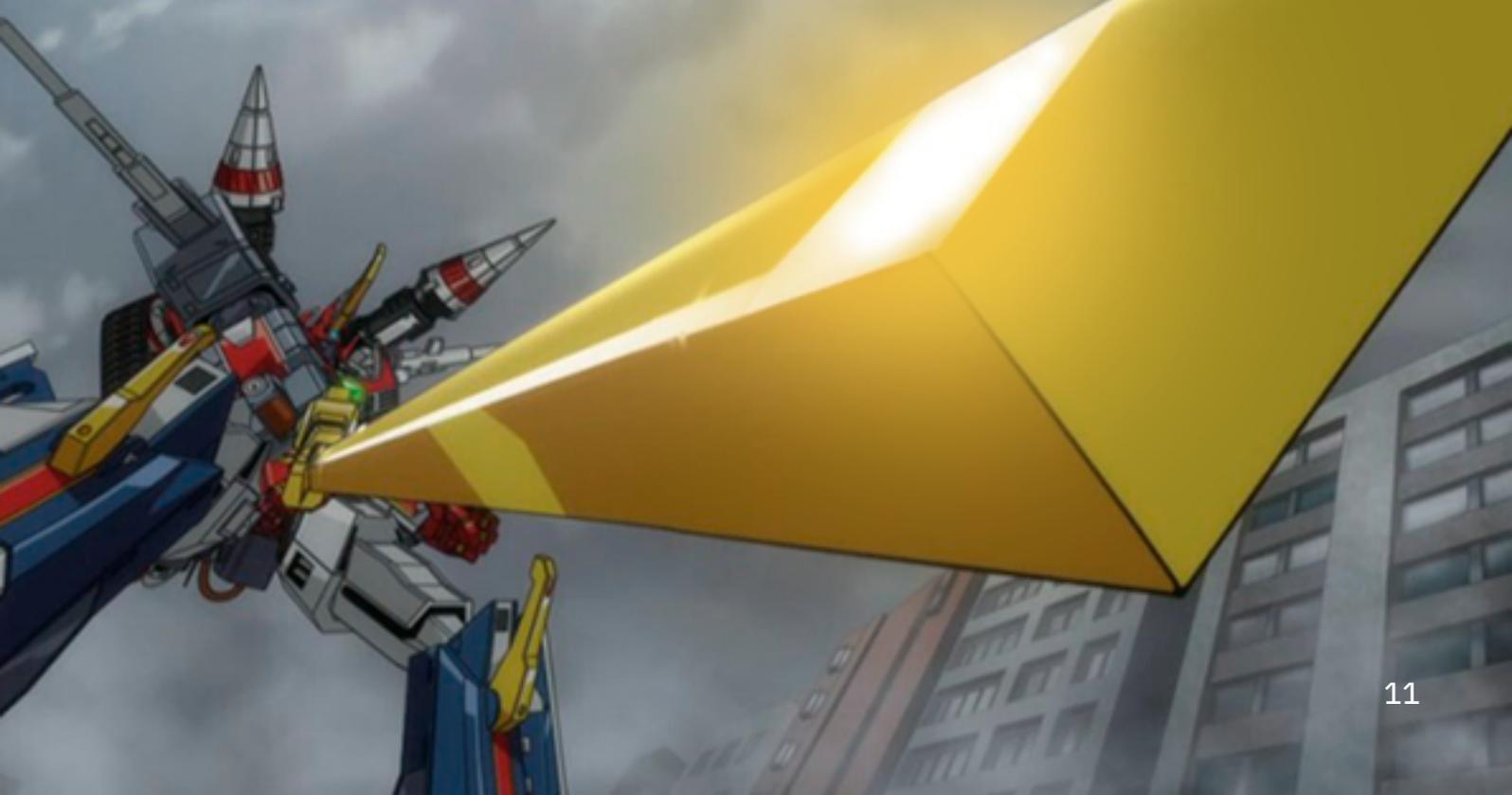
**N**a psicanálise freudiana, o falo não é apenas o pênis anatômico, mas o símbolo do poder, da autoridade e do desejo. É um elemento presente em mitos, sonhos e lendas. Jung amplia esse conceito conectando o falo aos arquétipos: é a representação do masculino ativo, da penetração simbólica no desconhecido, da ação transformadora.

Assim, espadas, lanças, bastões e outras “extensões” do corpo masculino ganham significado. São ferramentas que atravessam barreiras, enfrentam o mal, transformam o mundo. São falos simbólicos. Isso não diminui o herói, mas revela como nossa imaginação constrói as figuras de poder.

## O Complexo Fálico: O Tamanho Como Compensação

**N**a psicologia, existe o conceito do “complexo fálico”, que se manifesta quando o indivíduo tenta compensar, com objetos ou comportamentos exagerados, uma sensação de insuficiência ou perda simbólica. Carrões esportivos, armas gigantes, arranha-céus, tanques, robôs colossais — todos esses elementos podem ser lidos como manifestações externas de uma tentativa de afirmação da virilidade.

Nesse sentido, o problema não está nos objetos em si, mas na necessidade de provar algo por meio deles. Quando a masculinidade é tratada como frágil, ela se reveste de símbolos de força para se proteger. Essa lógica é frequentemente alimentada pela cultura de massa, que associa poder ao tamanho, à força bruta e à dominação.



## Masculinidade Tóxica e o Afastamento do Outro

**E**sse culto ao falo simbólico como instrumento de poder também sustenta a masculinidade tóxica — um modelo de masculinidade baseado na dominação, no silenciamento das emoções, na agressividade e na exclusão de tudo que fuja ao padrão do “homem ideal”. Homens que não se identificam com esses padrões são marginalizados, vistos como fracos ou inadequados.

Esse afastamento gera solidão, repressão emocional e uma cultura de disputa constante. Não se pode ser sensível, vulnerável, afetivo. Há apenas a espada, o carro, o arranha-céu, o gesto de conquista. O falo simbólico deixa de ser apenas um arquétipo e passa a ser uma armadura que separa o indivíduo de si mesmo e dos outros.

## O Riso como Ruptura: A Força da Brincadeira

**Q**uando rimos da ideia de que He-Man empunha um falo mágico ou que Cloud carrega um falo de ferro de 2 metros, não estamos diminuindo os personagens. Estamos quebrando uma rigidez simbólica. O riso é uma forma de libertar o imaginário, de mostrar que a masculinidade pode ser questionada, revista, reinventada.

A piada abre espaço para pensar: por que os heróis precisam de armas tão grandes? Por que o poder está sempre ligado à penetração, ao corte, à violência? Que outras formas de poder existem? A brincadeira é a entrada para essas reflexões.





Em *The Mandalorian*, ele interpreta Din Djarin, um caçador de recompensas frio que se transforma emocionalmente ao cuidar de Grogu, o “Baby Yoda”. A série é abertamente inspirada em *Lobo Solitário*, o clássico mangá japonês sobre um ronin e seu filho pequeno. A figura do guerreiro que cria uma criança representa a transição do falo guerreiro para o falo cuidador: o poder que não fere, mas protege.

Em *The Last of Us*, Pedro Pascal interpreta Joel, um homem devastado pela perda da filha que encontra uma nova razão para viver ao cuidar de Ellie. Apesar de ser um personagem endurecido pelo mundo, sua humanidade emerge na relação afetiva que desenvolve com a garota. Joel não é perfeito, mas é real: sente medo, culpa, amor, e é através desses sentimentos que sua força se revela.

Pedro Pascal se tornou, para muitos, o “pai da internet” justamente porque encarna uma masculinidade que não tem medo de amar e cuidar.

## Conclusão: Da Piada ao Pensamento

**R**ir da espada como falo mágico não é infantil. É uma chave. Uma porta para pensar o quanto nossa cultura foi estruturada com imagens que ligam poder a um corpo masculino idealizado. Ao entender a origem dessas imagens, nós não apenas quebramos o tabu, mas também ampliamos nossa capacidade de criar novos heróis, novas histórias, novos modos de ser.

E no fim, o herói pode empunhar a espada que quiser — desde que saiba por que luta, e para quem.

## O Falo Simbólico Também Pode Curar

**N**em todo falo simbólico é sobre domínio. A espada de Kenshin, invertida, não fere. A espada de Brienne é usada para proteger. O sabre de luz de Luke Skywalker serve para restaurar a paz. O bastão do monge ou o cajado do mago também são falos simbólicos, mas apontam para sabedoria e cuidado.

E nos tempos contemporâneos, temos o exemplo icônico de Pedro Pascal. Seus personagens se tornaram referências de uma nova masculinidade que acolhe, protege e sente.

É UM PÁSSARO? NÃO!  
É UM AVIÃO? NÃO!

APPROVED  
BY THE  
TOKYO  
DEFENDER

**TD**

AUTHORITY

É O

**AZULÃO**

por Xikowisk

Lembro, como se fosse hoje, a primeira ficha do Super-homem que vi. A Revista **RolePlaying** nº 6, da Editora Escala, trazia uma adaptação do encontro **DC x Marvel** (03/1997) para **GURPS**. Eu colecionava o gibi desde **O Retorno do Super-homem** (09/1994) e comecei no Jogo de Papel (JP, ou RPG, no inglês) com **GURPS Supers**, no 2º bimestre do ano seguinte. Ao ver ST 3000, já me espantei; quando li a caixa de texto, bolei de vez:

**“A Força do Super-homem**

*Para quem leu a resenha do **GURPS SUPERS**, pode parecer estranho que a força do Super-homem seja 3000, Bom na verdade ele é 300.000, mas quem o maluco que jogar 30.000 dados de dano?”*

Aí me veio o questionário: Tá, mas quem vai me deixar jogar com ele? Se eu mestre, qual dos meus amigos vai interpretá-lo bem? Eu consigo fornecer um desafio digno do Homem de Aço e a Liga da Justiça? Vamos lá...



## INTERPRETANDO O ARQUÉTIPO

O Super-homem representa o **tropo narrativo** (conceitos recorrentes utilizados em narrativas fictícias) do **paragão**. Segundo o **TV Tropes** (sítio dedicado a catalogar e estudar tropos na ficção), o paragão é:

*“Um personagem que vive para ajudar os outros, mas de uma forma que mostre a essas pessoas como se ajudar. Esse personagem não acredita no **Aguardo do Herói**. Um paragão é **O Herói**. O objetivo final deste personagem é que um dia, quando as pessoas precisarem de um herói, elas podem ser os próprios heróis.”*

Essa definição é bem óbvia pra leitores dos gibis, mas se até diretor de Hollywood não sabe disso e faz **TRÊS FILMES QUE NÃO RETRATAM DEVIDAMENTE A PERSONAGEM**, não custa lembrar, né mesmo? Sigamos.

Imagine como seria se alguém com poder fosse bom. Um imigrante, poderoso e altruísta lutando **uma batalha interminável pela verdade e justiça**, nada daquela papagaiada de jeito estadunidense (*american way*) empurrado na personagem pelo Macarthismo. Situado no momento histórico pós Grande Depressão, altamente influenciado pelo keynesianismo, esse é o Super-homem, criado pela dupla de filhos de imigrantes judeus, o estadunidense Jerry Siegel e o canadense Joe Shuster.

Não é tão difícil de interpretá-lo tendo em mente esses parâmetros. Basta segui-los e sua(eu) mestre não se arrependerá de ter te dado a ficha. Caso mestre, oriente sua(eu) jogador(a) para tal, que é sucesso.

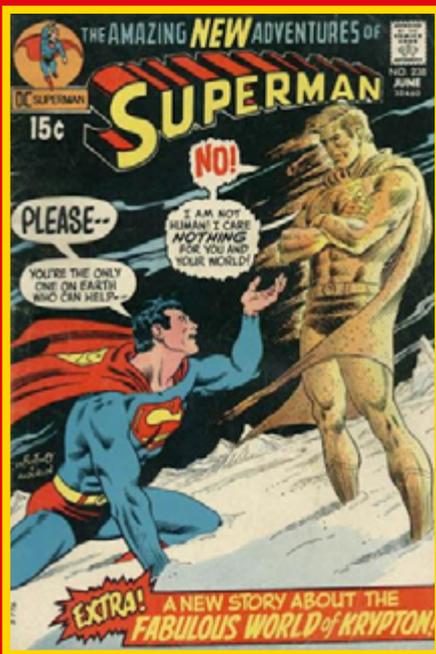


## DESAFIANDO O HOMEM DO AMANHÃ

É realmente intimidador escrever algo desafiador para o Super-homem, mas não é impossível se sabemos de seu maior superpoder: humanidade. Vamos rever algumas tramas do passado deste paragon:

**Nenhum Homem está Acima da Lei**  
de Daniel Rossi  
(05/2012)

Nesse conto, vemos que uma simples acusação formal pode desafiar o Azulão, dado a sua retidão. Submetê-lo a um júri popular pode render boas histórias de investigação envolvendo os demais integrantes da Liga para inocentar seu colega.



**A saga do homem-areia**  
de Denny O'Neil e Curt Swan  
(01/1971)

A história começa com uma situação arquetípica, em que um cientista tenta criar um motor à kriptonita quando o experimento dá errado. No entanto, devido a esse “acidente raro”, toda a kriptonita na Terra se torna nada mais do que ferro inofensivo. O mesmo incidente abre um portal para dimensão de seres insubstanciais Quarm, levando à criação de uma versão de areia do Super-homem. Um duplo é um ótimo desafio para qualquer personagem.



**Para o Homem Que Tem Tudo**  
de Alan Moore e Dave Gibbons  
(05/1985)

29 de fevereiro é aniversário do Superman. Batman, Robin (Jason Todd) e Mulher-Maravilha vão à Fortaleza da Solidão dar os merecidos parabéns. Porém, no local, os heróis o encontram paralizado, preso à Clemência Negra, uma planta alienígena que aprisiona seu hospedeiro num transe onde seus desejos mais profundos são reais, um “presente” do ardiso Mongul. Enquanto a heroína amazona enfrenta o monstro, a Dupla Dinâmica tenta livrar o Homem de Aço, em cuja mente vemos “o que deseja um homem que tem tudo”. Aqui temos a paralização do Azulão, o grupo tentando libertá-lo e a ira kryptoniana após o despertar. Ótimo pra deixar o jogador à vontade pra descer a lenha no vilão, no melhor estilo “mas você aguenta”.

### Olho por olho?

Joe Kelly, Doug Mahnke e Lee Bermejo (01/2001)

Surge a Elite, um supergrupo altamente violento que não mede as consequências ao lidar contra os super-vilões, mas Superman mostrará a eles como se deve agir no meio super-heróico, nem que tenha que se exceder um pouco para isso. Nesta história vemos o Azulão fingindo usar o **Método Anchieta**, ou surra pedagógica, mas como sua *educação é libertadora*, todos os integrantes estavam só nocauteados e seu líder só com uma leve concussão, ambos esperando a cavalaria chegar pra levá-los à justiça. Eis uma boa forma de uso, pelo mestre, do Homem de Aço: com jogadores nada super-heróicos precisando de corretivo.



### Execução 2001

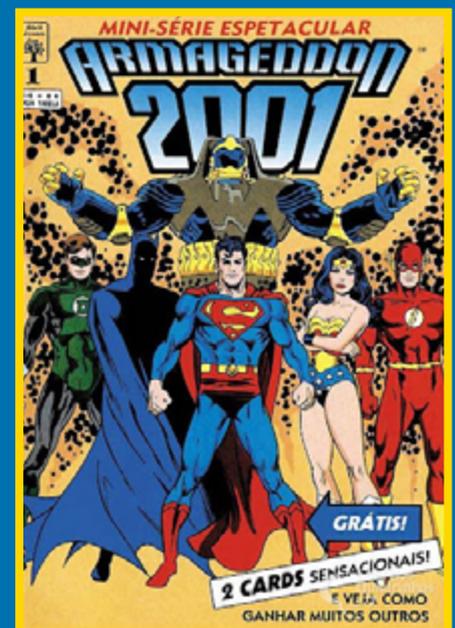
Dan Jurgens e Dusty Abell (05/1991)

O arco Armageddon 2001 narra o nascimento do herói **Tempus** que viaja no tempo. Vindo dum 2030 possível, onde um super-herói se corrompeu, tornando-se o **Monarca**; E tinha como missão destruir todos os heróis da terra no ano de **2001**. Porém, o Monarca contava com o intento de Tempus, e precisava de alguém que pudesse levá-lo ao passado. Na segunda história do arco, Tempus toca, com sua precognição, no Homem de Aço para investigar se ele poderia ser o futuro vilão. Aqui há premissa **Todos x Azulão** (que no fim da década vai gerar o arco *Super-homem: Rei do Mundo*), que pode dar um vilão e tanto nas mãos do mestre.

### Super-homem defende a paz universal!

Jerry Siegel e Joe Shuster (08/1939)

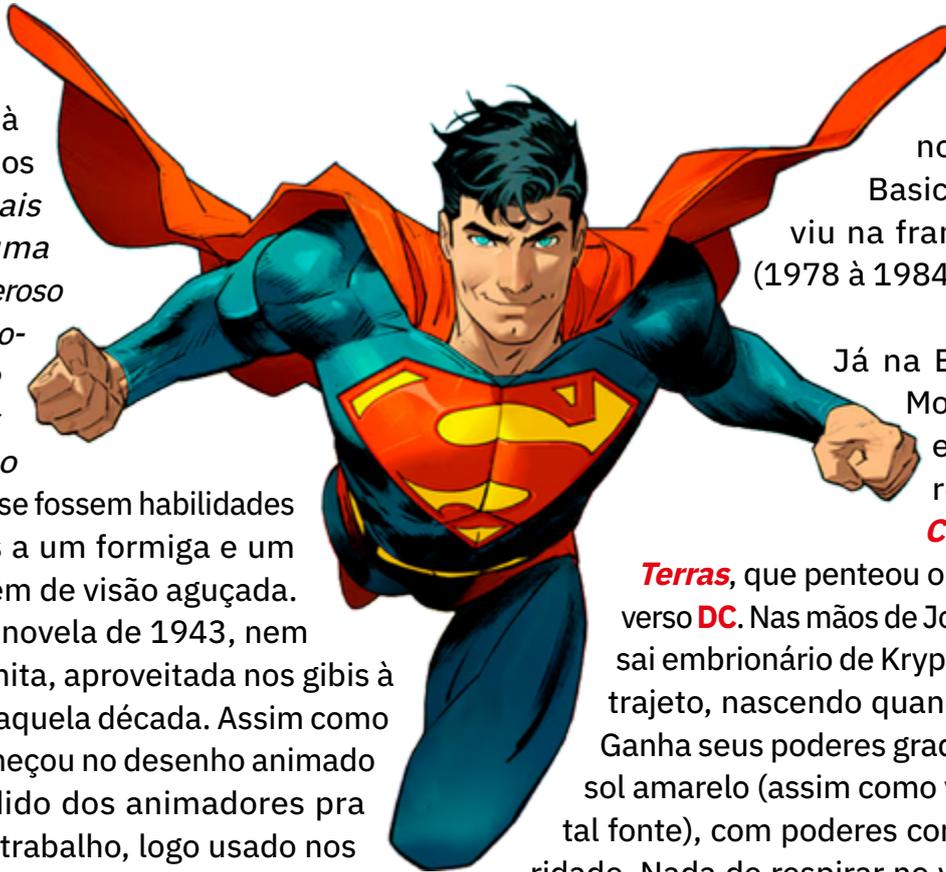
O Último Filho de Krypton intervém em uma guerra civil em Boravia para impedir que **Lubane**, o Magnata das Munições, lucre com uma fórmula robada de um gás mortal. Eis o Azulão do **velho testamento**, agindo para dar fim ao conflito, deixando o vilão morrer com o próprio gás e forçando as partes opostas a assinar um tratado de paz. Guerras são bons cenários pra super heróis, James Gum que o diga.



## ADAPTANDO

A independente da **Era dos Gibis Estadunidenses** abordada na adaptação, não é tão difícil fazer uma ficha do Azulão para seu sistema de JP preferido. Basta se atentar à alguns detalhes de como é apresentado em cada versão do mesmo. Um ótimo parâmetro pra te facilitar é o **DC Heroes RPG**, JP oficial da editora publicado pela editora **Mayfair Games**, que dizem que foi usada por roteiristas pra laboratório de histórias, conta com várias fichas pra cada Azulão das infinitas terras.

Na dita Era de Ouro (1938 à 1956), tínhamos um Azulão *mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva, capaz de saltar prédios com um único pulo*. Era como se fossem habilidades proporcionais a um formiga e um gafanhoto; além de visão aguçada. Até sua radio-novela de 1943, nem existia kryptonita, aproveitada nos gibis à partir do fim daquela década. Assim como o voo, que começou no desenho animado (1941), à pedido dos animadores pra facilitação do trabalho, logo usado nos gibis. Bem como a visão de raio-X, também da radio-novela.



Na Era de Prata (1956 à 1973), tínhamos a mais variada gama de poderes, além da extrapolação do que já se tinha. Poderes vem do Sol amarelo, viagens intergaláticas e temporais, velocidade da luz, mover planetas, super sentidos elevados a décima potência, Fortaleza da Solidão, super robôs, super mascotes e super família (esta impulsionada pra fazer frente às vendas do **Capitão Marvel**, da Fawcett Comics, já no fim da era anterior).

Não houve grande mudança dos poderes do Azulão na Era de Bronze (1973 à 1986), mas sim uma mudança de tom nas histórias, como mostrado no tópico anterior. Basicamente o que se viu na franquia Superman (1978 à 1984) nas telonas.

Já na Era de Ferro, ou Moderna, (1985 até então), tivemos a reformulação pós **Crise nas Infinitas Terras**, que penteou o desgrenhado universo **DC**. Nas mãos de John Byrne, o Azulão sai embrionário de Krypton e é gestado no trajeto, nascendo quando chega à Terra. Ganha seus poderes gradativamente sob o sol amarelo (assim como vai perdendo sem tal fonte), com poderes completos na maturidade. Nada de respirar no vácuo, ou viagens intergaláticas e temporais. Super força, velocidade e sentidos ainda estão aqui, mas numa escala intermediária entre a apresentada na Era de Ouro e Era de Prata/Bronze.

## ***SUPERMAN (2025)***

Depois de ver o último *trailer*, fica mais claro que a inspiração pra trama do filme será algo como visto em ***Super-homem defende a paz universal!***, parecido como em ***LJA: Superpoder*** (1999) onde Anteus, recruta da Liga, resolve interceder no conflito Vudistão x Kirai, matando o presidente kirainiano **Gosnar Mehtan** (paródia de Saddam Hussein); ou o povo jarhanpuriano, como teorizado por um fã; no entanto só temos boravianos e jarhanpurianos no elenco. Quanto aos poderes, podemos ter em mente o Azulão pós-Crise com elementos da Era de Prata, como a Fortaleza da Solidão, os super-robôs e o melhor de tudo: Krypto, o Supercão.

## ***RESUMINDO***

Nesta minha estreia escrita, te apresentei o topo narrativo do **paragão**; Como **desafiar** a personagem, com base em cinco gibis e no conto de Rossi, e seu uso por jogadores e mestres; Apontei um **sistema de jogo oficial** da editora, e dei um **resumo da evolução** da personagem ao longo das eras; E **pitaquei** como será retratada a personagem, que volta às telas 10 de julho, pelas mãos de James Gunn. Tudo necessário pra você ser o Azulão e voar **para o alto e avante**.

**ESSA TIRINHA É MUITO TOKYO DEFENDER!**



COMPREM MINHAS CAMISETAS NO SITE  
<https://umapenca.com/cantinhodocaio/>

# A PRIMEIRA LEI



**POR CARLOS LEITE**  
DESIGN GUSTAVO.PASCOLI

# A PRIMEIRA LEI

POR CARLOS LETTE

"AINDA SEM NOTÍCIAS DO MECANOIDE MODELO SE800, TRAZIDO APÓS CLIENTE RELATAR UM 'COMPORTAMENTO INCOMUM'. OS RESULTADOS PRELIMINARES INDICAM UMA INCONSISTÊNCIA EM SUAS SINAPSES POSITRÔNICAS. AINDA QUE SEJA UMA REMOTA POSSIBILIDADE, SE FAZ NECESSÁRIO A REALIZAÇÃO DE UMA AVALIAÇÃO MAIS PROFUNDA PARA UM DIAGNÓSTICO MAIS PRECISO SE HOUVE OU NÃO ALGUM COMPROMETIMENTO DAS TRÊS LEIS.

RECOMENDA-SE ENTÃO, APÓS A LOCALIZAÇÃO DO ATIVO, PROCEDER COM O Mapeamento GERAL COM DEVIDO REGISTRO PARA ANÁLISE, SEGUIDO DE TOTAL DESMONTAGEM, MANUTENÇÃO DE PEÇAS, SUBSTITUIÇÃO DO CÉREBRO POSITRÔNICO E TOTAL INCINERAÇÃO DO ANTIGO."

*ISAAC & SHELLEY, MANUTENÇÃO DE MECANOIDES LTDA. - FRAGMENTO DE RELATÓRIO.*

"É COMOVENTE E LOUVÁVEL AS INTENÇÕES DESTES ATIVISTAS PRÓ-MECANOIDES, MAS DIGO COMO PROFISSIONAL, É UM MOVIMENTO NASCIDO DE UMA MÁ INTERPRETAÇÃO. OS MECANOIDES SÃO EMULAÇÕES HUMANAS. BEM CONVINCENTES, MAS AINDA SÃO MERAS EMULAÇÕES, QUALQUER TENTATIVA DE ATRIBUIR QUALQUER CARACTERÍSTICA HUMANA A ESTAS MÁQUINAS É SINGRAR EM UMA PERIGOSA ILUSÃO. QUANTO ANTES PERCEBEREM ISSO, PODERÃO DIRECIONAR SUAS ENERGIAS PARA TEMAS MAIS CONSTRUTIVOS."

*DR. PHILIP W. GIBSON - EM ENTREVISTA COM A REVISTA EONS.*

EM UMA LANCHONETE NO CENTRO DE NEÓPROLES, UM JOVEM ESBRAVEJAVA CONTRA UM ROBÔ ATENDENTE ENQUANTO ATIRAVA CONTRA ELE SEU REFRIGERANTE. INUTILMENTE, O MECANOIDE TENTAVA EXPLICAR QUE ERA EXATAMENTE O SABOR ESCOLHIDO PELO JOVEM, MAS ESTE APENAS DEU UM SOCO E SAIU CORRENDO. NA PRAÇA LOGO À FRENTE, OBSERVANDO, ESTAVA UM HOMEM DE QUARENTA ANOS. CAIO ESTAVA SENTADO NO BANCO, TENTANDO, POR UM MOMENTO, ESQUECER TODO O CAOS QUE HAVIA SE INSTALADO NO ESCRITÓRIO ENQUANTO ERA ABSORVIDO POR TODA AQUELA SITUAÇÃO.

— E IMAGINAR QUE JÁ PENSAMOS QUE ESSAS COISAS IRIAM NOS DOMINAR, RIDÍCULO — DISSE ALTO PARA CHAMAR A ATENÇÃO DO SENHOR, DE CABELOS GRISALHOS, SENTADO NO BANCO AO LADO LENDO UM JORNAL. — LOGO ELE VAI ESQUECER E SERVIR O GAROTO COMO SE NADA TIVESSE ACONTECIDO. — CONTINUOU.

— NA VERDADE, NÃO, ELE É UM AT2099. — RESPONDEU TRIVIALMENTE O SENHOR.



— NÃO ENTENDI. — CAIO FEZ SINAL PARA QUE O SENHOR SE SENTASSE AO SEU LADO, ELE O FEZ CALMAMENTE, E COMEÇOU COM UM TOM PROFESSORAL:

— COM A POPULARIZAÇÃO DOS CÉREBROS POSITRÔNICOS, OS ATENDENTES POSSUEM UM DESDE O MODELO AT1000. — O SENHOR OBSERVOU A FEIÇÃO CURIOSA DE CAIO E CONTINUOU.

— DIFERENTE DOS CÉREBROS HUMANOS, OS POSITRÔNICOS GUARDAM EM REGISTRO FIEL OS EVENTOS. PALAVRA POR PALAVRA, FRAME POR FRAME. POR ESTA RAZÃO, MECANOIDES SÃO TESTEMUNHAS CONFIÁVEIS. ELES NÃO ADICIONAM UM FILTRO EMOCIONAL, NÃO SE PERDEM COM O TEMPO... VOCÊ, AMANHÃ, PODE NEM SE LEMBRAR MAIS DESSE EVENTO, OU ACHAR QUE FOI MAIS ENGRAÇADO OU DESAGRADÁVEL DO QUE REALMENTE FOI, CONTUDO, DAQUI A TRINTA ANOS, AQUELE AT2099 AINDA SE LEMBRARÁ VIVIDAMENTE DE CADA DETALHE, CADA OFENSA, ENQUANTO ESTIVER SERVINDO O JOVEM COMO SE NADA TIVESSE ACONTECIDO.

— PORQUE ELE É COMPELIDO PELA SEGUNDA LEI A OBEDECER!

— LEMBROU CAIO.

— ISSO. A SEGUNDA LEI O COMPELE. — O SENHOR FALAVA DE FORMA CLARA, COMO QUEM PESAVA CADA PALAVRA.

— O SENHOR SABE BASTANTE, É CIENTISTA? — CAIO PERGUNTOU E O SENHOR DOBROU O SEU JORNAL.

— TENHO ALGUMA EXPERIÊNCIA NO ASSUNTO. NÃO SOU CIENTISTA, MAS CONHEÇO ALGUMAS HISTÓRIAS E HISTÓRIAS ENSINAM BASTANTE.

— PODERIA ME CONTAR ALGUMA? — CAIO ESTAVA CURIOSO, POIS NÃO ERA TODO DIA QUE SE ENCONTRAVA ALGUÉM DA ÁREA DA ROBÓTICA.

— SOUBE UMA VEZ DE UM MECANOIDE SERVIÇAL QUE SOFREU MAUS BOCADOS NA MÃO DE UM JOVEM ATÉ SER REVENDIDO PELA FAMÍLIA. OS ANOS SE PASSARAM E ELES SE ENCONTRARAM NOVAMENTE, COMO ESTRANHOS. O JOVEM, JÁ MADURO, NÃO SE LEMBROU DO SERVIÇAL, ENQUANTO O MECANOIDE REVIVIA CADA MOMENTO.

— O SENHOR CONTOU ENQUANTO OBSERVAVA O ATENDENTE SERVINDO UM SORVETE A UMA GAROTINHA, QUE O AGRADECEU, APESAR DA PRESSA DA MÃE.

CAIO FICOU REFLETINDO POR ALGUNS SEGUNDOS ANTES DE PERGUNTOU:

— E O QUE O ROBÔ FEZ? — NADA. CUMPRIMENTOU-O, COMO SE FAZ COM QUALQUER HUMANO, E SEGUIU SEU CAMINHO. ELE NÃO TINHA OUTRA ESCOLHA.

— A PRIMEIRA LEI. ELE NÃO PODE FERIR NENHUM HUMANO. — CAIO, MAIS UMA VEZ, LEMBROU-SE, MAS ISTO PARECEU ABRIR AINDA MAIS AS SUAS QUESTÕES DO QUE SANÁ-LAS.

— INTERESSANTE, POR QUE PENSOU JUSTAMENTE NA PRIMEIRA LEI? — O SENHOR DEU UM OLHAR PROVOCADOR COMO SE ESPERASSE ALGUMA ADIÇÃO OU PERGUNTA.

— PENSEI NO QUE FARIA NO LUGAR DESSE ROBÔ. IMAGINA LEMBRAR DE TUDO E NÃO PODER FAZER NADA? EU TERIA FEITO ELE SE LEMBRAR DE MIM — DISSE CAIO. O SENHOR OBSERVOU QUE ELE APERTAVA O PUNHO DIREITO.

— ENTÃO, DIGAMOS QUE, NUM CENÁRIO HIPOTÉTICO, O MECANOIDE TIVESSE ENCONTRADO UMA FORMA DE SUPRIMIR A PRIMEIRA LEI. ACHA QUE ELE NÃO TERIA UMA ATITUDE DIFERENTE DE VOCÊ?

NÃO ACHA, POR EXEMPLO, QUE, AO INVÉS DE VINGANÇA, ELE NÃO POSSA TAMBÉM EXPRESSAR O PERDÃO?

— O VELHO PERGUNTOU COMO ALGUÉM QUE ACIONA UMA ARMADILHA, CAPTURANDO A CURIOSIDADE DE CAIO.

— EU NÃO SEI, NUNCA VI UM ROBÔ VIOLENTO. ACHO QUE ROBÔS AGEM DE FORMA LÓGICA, E O PERDÃO NÃO É UMA COISA QUE PODEMOS ASSUMIR COMO LÓGICA. E, SEM EMOÇÃO, COMO OS ROBÔS SÃO, QUEM GARANTE QUE AQUELE ATENDENTE OU O ROBÔ SERVIÇAL QUE O SENHOR CONHECEU, NÃO IRIAM RETALIAR DE FORMA FRIA E IMEDIATA? ELES SÃO MAIS FORTES. — CAIO RESPONDEU E SEU OLHAR SE FIXOU NAS JUNTAS MECÂNICAS E ADEREÇOS PONTUDOS QUE O ATENDENTE TINHA, PENSANDO EM COMO A MENTE POSITRÔNICA PODERIA DAR NOVOS E VIOLENTOS USOS A ELES.

— MAS, SE OLHARMOS POR ESSA PERSPECTIVA, A VIOLÊNCIA TAMBÉM NÃO PARECE MUITO LÓGICA.

— ARGUMENTOU CALMAMENTE O SENHOR. — NÃO ACHA QUE, JUSTAMENTE POR SEREM MAIS FORTES, COMO DISSE, SERIA ILÓGICO RETALIAR UMA AMEAÇA INEXISTENTE? SE NÃO POSSUEM EMOÇÕES, LOGO NÃO HAVERIA UM EGO A SER FERIDO OU MAGOADO, TORNANDO QUALQUER VINGANÇA UM ATO ILÓGICO. — O SENHOR ERA PERSPICAZ E DEIXAVA CAIO ABSORVIDO E CURIOSO. DE LONGE, ESTE ESTAVA SENDO O ENCONTRO CASUAL MAIS INTERESSANTE QUE JÁ TIVERA. GOSTARIA DE PERGUNTOU SOBRE A PROFISSÃO DO SENHOR, JÁ QUE NÃO ERA CIENTISTA, PORÉM TEMIA SER RUDE OU TALVEZ QUE A NATUREZA COMUM DE SEU TRABALHO PUDESSE ESFRIAR A CONVERSA.

— DO JEITO QUE O SENHOR FALA, A PRIMEIRA LEI PARECE IRRELEVANTE — DISSE CAIO, SORRINDO DE NERVOSO. ATÉ MESMO ELE SABIA QUE A BASE DA RELAÇÃO ENTRE A SOCIEDADE E OS ROBÔS ESTAVA NA EFICÁCIA DAS TRÊS LEIS E, PRINCIPALMENTE, NA PRIMEIRA LEI. CONTUDO, A AURA TRANSGRESSORA DAQUELA CONVERSA AFASTAVA QUALQUER PENSAMENTO PRUDENTE.

— NÃO, ELA SERVE A UM PROPÓSITO, RESTA A NÓS TENTARMOS DEDUZIR QUAL. — O SENHOR PAROU POR UM MOMENTO, PENSANDO NAS PRÓXIMAS PALAVRAS. ESTRANHAMENTE, ALGO NAS FEIÇÕES DELE PARECIA FAMILIAR A CAIO. — SERIA, ENTÃO, O VERDADEIRO PROPÓSITO DA LEI PROTEGER A HUMANIDADE, EVITANDO QUE OS MECANOIDES FAÇAM AOS HUMANOS EXATAMENTE O QUE É FEITO COM ELES? — A PERGUNTA DO SENHOR, DITA DE FORMA TRIVIAL, PEGOU CAIO DE SURPRESA, LEVANDO-O A REFLETIR SOBRE OS ROBÔS DE FORMA DIFERENTE, E UM FRIO CORREU POR SUA ESPINHA.

— ISSO SE ACREDITARMOS QUE ELES PENSAM COMO NÓS... — DISSE AO SENHOR, DANDO UMA PEQUENA PAUSA. TENTANDO RESGATAR NA MEMÓRIA ALGUMA INFORMAÇÃO. — ATÉ HOJE NÃO SE SABE SE É REAL DE FATO OU UMA BOA EMULAÇÃO.

— O QUE SERIA UM MECANOIDE QUE PENSA COMO UM HUMANO, PARA VOCÊ? — PERGUNTOU O SENHOR COM UM OLHAR ATENTO.

— QUE SAÍSSE DO PADRÃO. OS ATENDENTES VARIAM UM POUCO, DE ACORDO COM A ADAPTAÇÃO DA PROGRAMAÇÃO, MAS AGEM DE FORMA ESPERADA DE UM ATENDENTE, O MESMO PARA QUALQUER ROBÔ DE CADA TIPO. SE PENSASSEM COMO NÓS, HAVERIA UMA MAIOR DIVERSIDADE DE ROBÔS. — RESPONDEU CAIO, UM POUCO DESCONCERTADO.

— É UM PONTO INTERESSANTE, MEU JOVEM. MAS COMO SÃO CHAMADOS OS MECANOIDES QUE FOGEM DO PADRÃO? DEFEITUOSOS. E O QUE SÃO FEITOS DOS DEFEITUOSOS?



— SÃO INCINERADOS... — RESPONDEU CAIO NUM SUSSURRO, DE ALGUMA FORMA SOAVA PERIGOSO TODO AQUELE PENSAMENTO. — NÃO ESTÁ INSINUANDO QUE...

— NÃO ESTOU INSINUANDO NADA, MAS NÃO DEIXA DE SER CURIOSO QUE HUMANOS TAMBÉM POSSUEM PADRÕES DE COMPORTAMENTO, MAS QUEM DESTA PODE SER UM LOUCO OU UM GÊNIO. NO ENTANTO, MECANOIDES NÃO PODEM POSSUIR GÊNIOS NEM LOUCOS. É O PADRÃO OU A DESTRUÇÃO, PERMANecendo EM UM ESTADO DE LIMBO, OBSCURO, UMA DÚVIDA QUE PERMANECE SEM RESPOSTA. — CAIO ESTAVA ESPANTADO COM O QUE OUVIA, LEMBROU-SE DE QUE HAVIA EXISTIDO UMA TENTATIVA DE ATIVISMO PRÓ-MECANOIDE NO PASSADO. TERIA ESTE SENHOR SIDO UM DELES?

— MAS A RESPOSTA DESSA QUESTÃO SÓ DARIA PARA SABER COM UM ROBÔ SEM AS LEIS E EU É QUE NÃO QUERO TENTAR A SORTE. MAS É BOM PARA QUEIMAR A CABEÇA UM POUCO. — CAIO RIU PARA AFASTAR O CLIMA PESADO QUE SENTIA COM AQUELA CONVERSA. — LOUVADAS SEJAM AS MENTES POR TRÁS DAS TRÊS LEIS. — CONCLUIU.

— É... ELES FIZERAM TUDO BEM AMARRADO. — PONTUOU O VELHO E AMBOS SE DETIVERAM POR ALGUNS MINUTOS, APENAS PENSANDO E OBSERVANDO O ATENDENTE EM SEU TRABALHO SEM FIM. QUANTOS JÁ NÃO HAVIAM FEITO PARECIDO COM O RUDE JOVEM DE ANTES E AGORA RECEBIAM GENTILMENTE SEUS PEDIDOS? QUANTO DE PASSADO SE ESCONDIA NO DOCE "VOLTE SEMPRE", PROFERIDO PELA GENTIL E METALIZADA VOZ? O SENHOR, ENTÃO, TRATOU DE SE LEVANTAR.

— TENHO QUE IR, MEU JOVEM, FOI UMA BOA CONVERSA. MAS, SE NÃO SE IMPORTA, POSSO DEIXAR MINHA OPINIÃO PESSOAL SOBRE A PRIMEIRA LEI? — O TOM GENTIL TRAZIA UM CONFORTO, CAIO TINHA CERTEZA DE QUE AQUELE SENHOR DEVERIA TER SIDO UM PROFESSOR.

— CLARO! — RESPONDEU CAIO DESPREOCUPADAMENTE.

— PENSO QUE AS PESSOAS POR DETRÁS DA LEI, A HUMANIDADE, NA VERDADE, OLHA PARA SUA CRIAÇÃO E TEME QUE OS MECANOIDES PENSEM, NÃO DIFERENTE, MAS DE FORMA FIEL DEMAIS À DE SEUS CRIADORES. PORTANTO, O VERDADEIRO PROPÓSITO DA PRIMEIRA LEI É PROTEGER A HUMANIDADE DE SI MESMA. — A FALA DO GENTIL SENHOR FOI COMO UM BAQUE SURDO, UMA IMAGEM QUE, MARCADA EM SUA MENTE, NÃO PODERIA MAIS SER APAGADA.

— E-EU ACHO QUE VOU TER MUITO EM QUE PENSAR, PRINCIPALMENTE EM COMO EU TRATO OS ROBÔS.

— CAIO DEU UM SORRISO AMARELO, LEVANTANDO-SE PARA CUMPRIMENTÁ-LO. — ALIÁS, MEU NOME É... — CAIO, EU SEI, FOI UM PRAZER REVÊ-LO. — O VELHO OBSERVOU POR ALGUNS SEGUNDOS A FEIÇÃO CONFUSA DO HOMEM E SEGUIU SEU CAMINHO.

CAIO SENTOU-SE PESADO NO BANCO ENQUANTO VOLTAVA A SUA ATENÇÃO PARA A LANCHONETE. HAVIA MUITO A SE ABSORVER, A CONVERSA, AS POSSIBILIDADES TRAZIDAS PELO GENTIL SENHOR, CONTUDO O QUE MAIS LHE CONFUNDIA E ATRAIÁ SUA CURIOSIDADE ERA O QUÃO FAMILIAR ERA AQUELE HOMEM E O FATO ELE O CONHECERA. SERIA MESMO A PRIMEIRA VEZ QUE SE ENCONTRAVAM?

O MESMO JOVEM DE MAIS CEDO RECEBIA SEU REFRIGERANTE DO ATENDENTE COM A MESMA EDUCAÇÃO DE SEMPRE, CONTUDO NÃO O AGREDIU. CAIO ENCAROU A CENA E SEUS OLHOS SE ENCONTRARAM COM OS OLHOS DO ATENDENTE MECÂNICO, ELE ENGOLIU EM SECO ENQUANTO O AT2099 FAZIA UM GENTIL CUMPRIMENTO.

# *the* **Fantastic** 4

**A ORIGEM DO UNIVERSO MARVEL E  
O REFLEXO DE NOSSA SOCIEDADE**



**Escrito por Wellington Botelho**

Com o lançamento do novo filme do Quarteto Fantástico em julho de 2025, muitos espectadores conhecerão essa equipe pela primeira vez. Mas, para entender sua importância, é necessário olhar para suas origens, sua influência e as camadas filosóficas e sociais que fazem deles muito mais do que apenas um grupo de super-heróis.



## O Nascimento do Quarteto e a Revolução da Marvel

Criados por Stan Lee e Jack Kirby em *Fantastic Four #1* (1961), o Quarteto Fantástico marcou a grande virada da Marvel Comics, inaugurando um novo estilo de narrativa nos quadrinhos. Ao contrário dos super-heróis da DC Comics, que muitas vezes eram retratados como figuras quase divinas, o Quarteto trouxe drama familiar, falhas humanas e conflitos pessoais para o centro da história.

Reed Richards (Sr. Fantástico), Sue Storm (Mulher Invisível), Johnny Storm (Tocha Humana) e Ben Grimm (O Coisa) não eram apenas heróis – eram uma família disfuncional tentando se entender enquanto enfrentavam ameaças cósmicas. Essa abordagem diferenciada mudou para sempre os quadrinhos de super-heróis.



Reconhecido como um dos maiores cientistas do universo Marvel, Reed Richards jamais conseguiu reverter o acidente que originou o Quarteto Fantástico. Seus poderes de elasticidade representam o homem do século XX tensionado ao limite — alguém que tenta resolver os problemas do mundo enquanto negligencia sua própria família.

Ele é brilhante, mas seu maior erro foi também seu ponto de partida: a missão ao espaço que expôs seus companheiros à radiação cósmica. Uma tragédia que o assombra, simbolizando o paradoxo central de sua vida — o cientista que tenta salvar a humanidade, mas não consegue curar as feridas dentro de casa.

Esticado para todos os lados, Reed tenta ser tudo ao mesmo tempo: cientista, líder, marido, pai e amigo. Mas, nesse esforço desumano, ele alonga-se em busca da próxima solução científica. Estende-se para proteger quem ama. E se curva sob o peso da responsabilidade. No entanto, nunca está realmente presente.

Sempre olhando para o futuro, vive em alerta para prevenir desastres que ainda não aconteceram. E assim se torna um pai e marido ausente. Sue, sua esposa, se frustra com essa ausência emocional, enquanto os filhos, Franklin e Valéria, crescem à sombra de sua genialidade — muitas vezes mais próximos de Peter Parker ou até de Victor Von Doom do que de seu próprio pai.

Doom, aliás, é seu espelho invertido. Ambos são gênios, mas enquanto Reed ainda é guiado pela dúvida e pela culpa, Destino é movido pela certeza absoluta. A diferença entre os dois é que Reed teme o poder que

tem — e isso o torna mais humano, mas também mais vulnerável.

Ele acredita que a ciência pode explicar quase tudo, mas continua incapaz de decifrar as emoções humanas. Pode construir uma ponte entre dimensões, mas não sabe como dizer a Sue que a ama. Essa contradição interna faz dele um dos personagens mais complexos da Marvel.

Ele é o arquétipo do homem que quer carregar o mundo nos ombros, sem se perguntar se precisa. Um gênio sem descanso, um herói incompleto.

Se existe uma pergunta que define Reed Richards, talvez seja:

*“Posso salvar o mundo, mas posso salvar minha família de mim mesmo?”*

E essa talvez seja a única equação que ele nunca conseguirá resolver.





## REED RICHARDS, O SENHOR FANTÁSTICO (2IN)

**P**

**02**

**H**

**05**

**R**

**03**

**PA**

**02**

**PM**

**25**

**PV**

**15**

### **Perícias:**

- Luta [1], Máquinas [1], Saber [1] e Sobrevivência [1].

### **Vantagens:**

- Alcance [1], Base (edifício Baxter) [1], Gênio [1], Maestria (Saber) [1], Paralisia [1] e Resoluto [1].

### **Desvantagens:**

- Código dos Heróis [-1] e Transtorno: distração [-1].

### **Técnicas:**

- Super-movimento [1], Rajada de Golpes [1] e Consertar [1].

# A Mulher Invisível Que Sempre Foi o Pilar

Quando surgiu, Sue Storm era vista apenas como um suporte para Reed Richards — uma ajudante, muitas vezes colocada no papel de “donzela em perigo”. Mas ao longo das décadas, sua jornada a transformou no coração e na espinha dorsal do Quarteto Fantástico.

Seus poderes são metáforas poderosas. A invisibilidade simboliza a forma como as mulheres, por muito tempo, foram apagadas e ignoradas, mesmo sustentando lares, relações e estruturas inteiras. Já os campos de força representam a carga emocional que muitas carregam: proteger todos, manter tudo unido, sem jamais perder o controle.

Sue protege sua família o tempo todo. Cria barreiras — físicas e emocionais — para impedir que o caos entre. E resiste, silenciosamente, como tantas mulheres que seguram o mundo nos ombros sem aplausos.

Enquanto Reed é a mente do Quarteto, ela é a alma. O equilíbrio. A força invisível que impede o colapso.

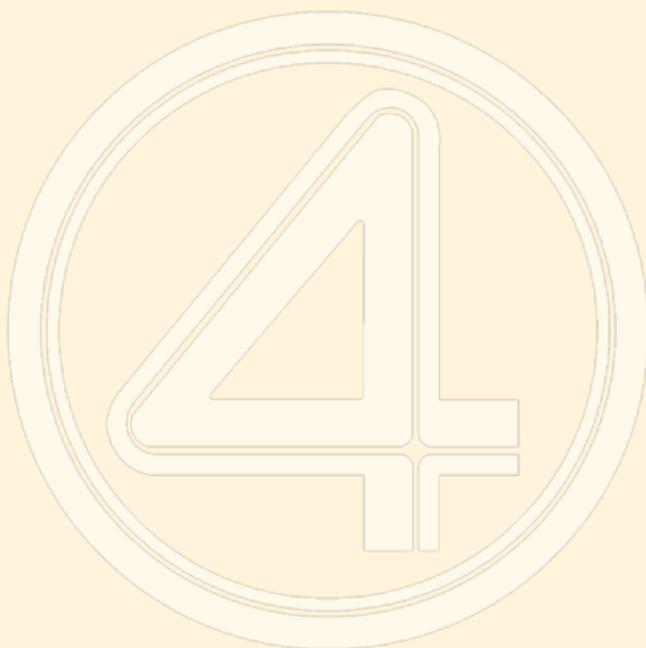
Sua complexidade vai além dos poderes. Um de seus dilemas mais marcantes é o triângulo emocional entre Reed e Namor. Reed representa a razão, a lógica e a ausência. Namor, por outro lado, é presença, intensidade, desejo. Sue escolheu a estabilidade, mas o desejo de ser vista, ouvida e tocada nunca desapareceu — e isso a torna profundamente humana.

Não por acaso, muitos a consideram a integrante mais poderosa do grupo. Seus campos de força já derrubaram ameaças cósmicas, salvaram cidades inteiras e, quando enfurecida, ela é mais perigosa do que qualquer um de seus colegas.

A “Mulher Invisível” é, na verdade, invencível. A guerreira silenciosa que luta batalhas que ninguém vê.

Sua evolução é o retrato de gerações de mulheres que foram subestimadas e, ainda assim, se recusaram a desaparecer.

*“Por quanto tempo alguém pode ser invisível... antes de decidir se tornar impossível de ignorar?”*





FANTASTIC 4 FIRST STEPS

## SUE STORM, A MULHER INVÍVEL (21N)

**P**

**01**

**H**

**03**

**R**

**04**

**PA**

**01**

**PM**

**25**

**PV**

**20**

### **Perícias:**

- Influência [1], Luta [1] e Percepção [1].

### **Vantagens:**

- Alcance [1], Ataque Especial (Choque) [1], Carismático [1], Defesa Especial (Bloqueio, Proteção, Tenaz II e Titânica) [5], Estender [1], Invisibilidade [2] e +Mana [1].

### **Desvantagens:**

- Código dos Heróis [-1] e Ponto Fraco (ataques sonoros) [-1].

**J**ohnny Storm, o Tocha Humana, é o reflexo ardente da juventude dos anos 60 — inquieta, inconformada e imprevisível. Em um mundo pós-guerra, repleto de repressões e expectativas conservadoras, ele surge como uma faísca de irreverência, sempre pronto para desafiar as regras e testar os limites.

Seus poderes são metáforas vivas. Um fogo explosivo que representa impulso e contestação. Uma chama radiante que atrai olhares e confiança. Uma força autodestrutiva que, sem controle, pode consumir tudo à sua volta.

Muito além do “garoto em chamas”, Johnny encarna o espírito da revolução cultural — inclusive em seus relacionamentos. Ao se envolver com mulheres como Crystalys e Namorita, ele refletia nos quadrinhos uma transgressão silenciosa às normas sociais da época, desafiando tabus sobre etnias e culturas em um meio ainda conservador.

Sob o verniz do playboy impulsivo, habita um irmão leal. Sua ligação com Sue Storm é uma das colunas emocionais do Quarteto Fantástico. Ele pode ser irresponsável e dramático, mas jamais hesitaria em arriscar a vida por sua família.

E é na sua relação com Ben Grimm que vemos uma das dinâmicas mais humanas da Marvel. Os dois vivem em conflito — provocando-se, implicando um com o outro — mas, no fundo, são irmãos de alma. Ben traz a voz da experiência e do cansaço; Johnny, o brilho da juventude que acredita em segundas chances. E mesmo entre as chamas do sarcasmo e das brigas, sempre se protegem.

Ao longo dos anos, o Tocha Humana deixou de ser apenas o rebelde do grupo. Em formações alternativas como o Novo Quarteto Fantástico, ou na Fundação Futuro, ele cresceu. Tornou-se mentor, conselheiro, até mesmo um exemplo. Porque até o fogo, com o tempo, pode aprender a iluminar sem queimar.

Johnny ainda é intenso, às vezes imprudente, e sua sede de vida pode ser irritante. Mas ele nos lembra que viver é arder.

*“Como se pode pedir para o fogo ser menos intenso, quando ele nasceu para incendiar o mundo?”*





## JOHNNY STORM, O TOCHA-HUMANA (21N)

**P**

**05**

**H**

**03**

**R**

**03**

**PA**

**05**

**PM**

**25**

**PV**

**15**

### **Perícias:**

- Luta [1] e Máquinas [1].

### **Vantagens:**

- Ágil [1], Alcance [1], Ataque Especial (Poderoso e Área) [2], Desgaste (Fogo) [1], Carismático [1] e Voo [1].

### **Desvantagens:**

- Código dos Heróis [-1] e Ponto Fraco (Interesse romântico) [-1].

### **Técnicas:**

- Dobrar elemento (fogo) [1], Disparo de Energia [1] e Queimar o Cosmo [1].

Entre os membros do Quarteto Fantástico, Ben Grimm é o mais trágico — e, paradoxalmente, o mais humano. Criado em um lar abusivo e forjado nas ruas da Yancy Street, cresceu à base da dureza. Ainda jovem, temia se tornar um monstro como os que conheceu na infância. Quando sua pele se transformou em pedra, foi como se esse medo tivesse se tornado carne — ou rocha.

Apesar de sua aparência brutal, ele guarda o coração mais nobre da equipe. A casca é dura, mas por dentro há um homem que sente. Sofre. Ama. E não se conforma.

Antes do acidente, Ben era piloto de testes e atleta promissor. Um símbolo de vigor físico e coragem. Mas, ao se tornar o Coisa, seu corpo se tornou sua prisão. Enquanto seus colegas podem parecer humanos, ele está sempre preso à forma monstruosa e ao peso emocional que ela carrega. A força titânica esconde uma dor que nenhuma superforça pode esmagar.

Sua relação com Reed Richards é marcada pela admiração... e pelo ressentimento. Desde o início, Ben acreditou que Reed encontraria uma cura para sua condição. Mas as tentativas falharam — sempre. A promessa não cumprida ainda ecoa entre os dois, criando uma tensão silenciosa entre amizade e frustração.

Já com Johnny Storm, a dinâmica é explosiva — no melhor sentido. Eles vivem se provocando, trocando insultos e pegadinhas. Mas por trás das brigas está um vínculo fraterno inquebrável. Johnny é a juventude impulsiva; Ben, a experiência sofrida. Quando a situação aperta, um sempre estará ao lado do outro.

Em meio a tudo isso, existe Alicia Masters. Cega de nascimento, ela enxerga em Ben algo que ele próprio reluta em aceitar: beleza, ternura, humanidade. Sua história de amor é uma das mais sensíveis dos quadrinhos — não por ignorar a dor de Ben, mas por acolhê-la.

E mesmo com tudo contra ele, Ben Grimm jamais recua. Ele é o primeiro a entrar na batalha, o último a cair. Seu grito de guerra - “Tá na hora do pau!” - ecoa como um hino de perseverança. Não importa o inimigo, o peso do passado ou a solidão da forma — Ben luta. E segue lutando.

Porque a verdadeira força nunca esteve em sua pele de pedra, mas no homem que continua de pé por dentro dela — a alma do Quarteto, a prova de que ser um herói não é sobre aparência, mas sobre caráter.

*“O que acontece quando um homem forte precisa ser mais do que apenas forte?”*





## FANTASTIC 4 FIRST STEPS

### BEN GRIMM, O COISA (21N)

**P**

**05**

**H**

**02**

**R**

**05**

**PA**

**05**

**PM**

**10**

**PV**

**25**

#### **Perícias:**

- Luta [1], Manha [1] e Máquinas [1].

#### **Vantagens:**

- Aceleração [1], Forte [1], Imune (Resiliente) [1], Regeneração [1] e Vigoroso [1].

#### **Desvantagens:**

- Código dos Heróis [-1] e Diferente [-1].

#### **Técnicas:**

- Super-movimento [1], Golpe Púrpura [1] e Pisão do Titã [1].

# Os Vilões do Quarteto: O Medo de Perder o Controle

**A**o longo de suas aventuras, o Quarteto Fantástico enfrentou ameaças capazes de destruir universos inteiros. No entanto, um padrão se repete entre seus maiores inimigos: todos compartilham a obsessão por controle absoluto. Seja sobre o mundo, o tempo, a vida ou a própria realidade, seus vilões não querem apenas vencer — querem impor uma ordem definitiva onde apenas sua vontade prevalece.

O maior antagonista da equipe, portanto, não é uma figura específica, mas sim a ideia de que tudo precisa estar sob domínio, mesmo à custa da liberdade.

## Doutor Destino

Victor Von Doom acredita que o mundo só conhecerá paz se for regido por sua mão firme. Para ele, o livre-arbítrio é um erro um luxo que a humanidade não pode mais se permitir. Sua visão de ordem mistura ciência e misticismo, impondo um ideal de prosperidade onde não há espaço para dúvida.

É por isso que seu ódio por Reed Richards é tão visceral: Reed representa o intelecto com empatia, a genialidade que escolhe não dominar.

## Kang

Se Destino quer controlar o presente, Kang busca reescrever o próprio fluxo do tempo. Para ele,

não basta prever o futuro é preciso apagá-lo e reconstruí-lo à imagem de sua perfeição. Mas Kang enfrenta um paradoxo cruel: suas próprias variantes entram em conflito, pois cada versão acredita ser a única digna de reger o multiverso.

O resultado é um colapso constante, onde a busca por controle absoluto leva à guerra infinita.



# Galactus

Galactus não governa ele consome. Não por maldade, mas por necessidade. Ainda assim, sua presença representa uma força que decide quem vive e quem morre. Ele é o lembrete de que, no universo, nem tudo está sob nosso controle. Às vezes, a existência depende de forças maiores que qualquer desejo humano.

## O Conselho dos Reeds

Em outra linha do multiverso, versões de Reed Richards formaram um conselho onde emoções foram descartadas como variáveis inúteis. Unidos por uma missão: resolver os dilemas do cosmos com pura razão, mesmo que isso custe toda empatia.

O Reed da Terra-616 recusou-se a fazer parte pois compreendeu que, sem Sue, Franklin e Valeria, ele se tornaria apenas mais um tirano travestido de cientista.

## O Conselho dos Kangs

Antes dos Reeds, houve os Kangs. Um multiverso de conquistadores, destruindo versões de si mesmos para determinar qual deles merecia reinar sobre o tempo. Mas quando o controle se torna um fim em si mesmo, a ruína é inevitável. Cada Kang acreditava que só haveria ordem quando o outro fosse eliminado.

## Outros Ecos do Domínio

Aniquilador, senhor da Zona Negativa,

tenta expandir sua destruição como se fosse uma purificação.

Super-Skrull, moldado como arma perfeita, é a prova viva de que controle total cria apenas imitações.

O Mago e o Quarteto Terrível desejam suplantam o Quarteto original por inveja, e não por ideal.

O Criador, a versão corrompida de Reed, vê os humanos como cobaias para um experimento sem fim.

## O Quarteto Fantástico: A Liberdade de Não Saber

Frente a tudo isso, o Quarteto não busca impor verdades busca explorá-las. Enquanto seus inimigos querem domar a realidade, eles preferem compreendê-la.

Reed Richards luta contra sua tentação de controlar, aprendendo que nem tudo pode ser previsto.

Sue Storm é a presença que impede que lógica vire frieza, guiando pelo afeto.

Johnny Storm é a chama da liberdade, impossível de conter.

Ben Grimm é a rocha que não muda o mundo — mas permanece firme diante dele.

Se os vilões tentam redesenhar o universo à imagem de sua própria ordem, o Quarteto responde com uma ideia simples e poderosa:

Com o passar dos anos, o Quarteto Fantástico ampliou não apenas seus membros, mas também sua missão. A Fundação Futuro, concebida por Jonathan Hickman, trouxe uma nova perspectiva: transformar a equipe em uma instituição científica e educacional, voltada para o progresso e a exploração do desconhecido.

Heróis como o Pantera Negra, Tempestade e o Homem-Aranha integraram esse novo ciclo — e entre todos, Peter Parker se destacou como o mais simbólico.

## Homem-Aranha: O Quinto Membro Honorário

Desde suas primeiras interações com o grupo, Peter foi acolhido como um irmão mais novo. Já vestiu o uniforme azul, ajudou Franklin Richards a entender seus poderes, e até improvisou um traje com um saco de pão na cabeça quando ficou sem seu traje tradicional.

Mas mais do que momentos engraçados, sua presença deixou marcas profundas. No futuro, Franklin — já adulto e um dos seres mais poderosos da Marvel — sempre cita Peter como sua principal referência de heroísmo. Ele cresceu cercado de deuses, mutantes e gênios, mas foi o Amigão da Vizinhança quem lhe ensinou o que significa ser um herói de verdade.

Peter não é o mais forte, nem o mais veloz ou brilhante. Mas é o mais persistente. Sobreviveu à perda de entes queridos, à fome, à perseguição, ao trauma. E mesmo quando caiu, sempre levantou.

É essa resiliência silenciosa, humana e corajosa que fez dele, para muitos no universo Marvel, **o maior herói da Casa das Ideias.**





## PETER PARKER, O HOMEM-ARANHA (21N)

**P**

**02**

**H**

**03**

**R**

**04**

**PA**

**02**

**PM**

**15**

**PV**

**20**

### **Perícias:**

- Esporte [1], Luta [1], Manha [1], Percepção [1] e Saber [1].

### **Vantagens:**

- Ágil [1], Alcance [2], Paralisia [1], Sentido Especial: Intuição [1], Vigoroso [1].

### **Desvantagens:**

- Código dos Heróis [-1], Pobreza [-1].

### **Técnicas:**

- Golpes [1], Super-Movimento [1], Rajada de Golpes [1].

# O Quarteto Fantástico e o Verdadeiro Sentido do Heroísmo

O Quarteto Fantástico sempre foi mais do que uma equipe de super-heróis — eles são a primeira família da Marvel, um espelho das nossas contradições, dilemas e esperanças.

Enquanto seus vilões tentam moldar o mundo à força, o Quarteto prefere compreendê-lo. Eles não lutam para controlar o universo, mas para explorá-lo com coragem, humanidade e união.

Ao longo de suas histórias, enfrentaram não apenas ameaças cósmicas, mas também questões que ecoam em nossa realidade: o peso das responsabilidades, o papel da mulher, o conflito entre razão e emoção, a dor de ser diferente. Cada membro traz um pedaço da sociedade real — com suas falhas, medos e afetos.

Desde 1961, o Quarteto definiu os contornos do super-herói moderno: falível, emocional, em constante aprendizado. Sem eles, talvez não existissem os heróis que conhecemos hoje — aqueles que erram, caem, mas continuam tentando.

Porque, no fim das contas:

“O verdadeiro heroísmo não está em controlar o mundo, mas em aprender a navegar por ele, aceitando que o universo é maior do que qualquer um de nós.”

E, acima de tudo:

“Não importa quantas vezes a vida te derube, você sempre pode se levantar.”

Talvez, no fundo, todos sejamos um pouco como o Quarteto: tentando encontrar nosso lugar em um universo que ninguém consegue controlar por completo.



WELCOME TO THE FAMILY



MARVEL • STUDIOS  
*the Fantastic* 4  
FIRST STEPS

PRESENTED IN FANTASYVISION

ONLY IN CINEMAS JULY



# TOKYO DEFENDER

東京ダイフェンダー

A revista digital Tokyo Defender é produzida sem fins lucrativos e distribuída gratuitamente, ela respeita os direitos autorais das imagens e personagens apresentados, pertencentes aos seus respectivos proprietários.

Jorge Jimenez  
2024