

"LUA DE SANGUE"

Um roteiro

de

Eliwelton Lima de Brito

Copyright 2019 by Eliwelton Lima
Rua Sergipe, 15, Usina,
Cândido Sales - BA

Todos os direitos reservados (77) 98827-4846

"LUA DE SANGUE"

FADE IN:

01. EXT. VALE DA MORTE - DIA

Flashback.

Legenda no canto inferior direito da tela: "ANO DE 2302. VALE DA MORTE".

O ambiente está devastado. O solo é cinza escuro e pedregoso e não há vegetação. O EXÉRCITO HUMANO, mais numeroso, enfrenta o EXÉRCITO DO POVO SERPENTE, mas estão sendo derrotados.

Os HOMENS-COBRA são superiores em força, velocidade e habilidade. Eles têm variadas formas: humanoides escamosos, com caudas reptilianas, com uma ou mais cabeças de cobra, com uma longa cauda no lugar das pernas, cabeças de serpentes no lugar das mãos. O veneno dos Serpentários é letal para os humanos. Muitos deles conseguem esguichá-lo à distância.

Três SENTINELAS lideram cada pelotão humano. Eles ostentam ESCUDOS DE METAL com o símbolo dos sentinelas: UM GRANDE OLHO ABERTO. Suas ARMAS emitem um BRILHO azulado. Estes paladinos são habilidosos e conseguem se proteger da maioria dos ataques.

À frente da batalha, o TENENTE SENTINELA, um homem de 32 anos, negro, vestindo ARMADURA COMPLETA com o símbolo dos

sentinelas no peito. Ele decapita as duas cabeças de um HOMEM-COBRA.

Uma COBRA GIGANTE avança contra um pequeno grupo de oito SOLDADOS HUMANOS. O Tenente Sentinela corre na direção da fera. Ele vê um SOLDADO SENTINELA no caminho até a criatura.

TENENTE SENTINELA

(gritando)

Soldado! Apoio!

O soldado se ajoelha, posicionando seu escudo na lateral do corpo, voltado para o Tenente Sentinela, que aumenta a velocidade e pula sobre o paladino, pisando em seu escudo. O Sentinela dá impulso ao Tenente Sentinela, fazendo-o saltar sobre uma aglomeração de humanos e serpentários.

O Tenente Sentinela intercepta o ataque da Serpente Gigante, cortando sua cabeça a poucos metros de alcançar o grupo de soldados. Ele olha em volta e vê muitos humanos sendo mortos, decapitados, envenenados e esmagados.

Ele sobe numa rocha protuberante, mantendo-se acima do combate.

TENENTE SENTINELA

(gritando)

Recuar! Recuar!

Outros sentinelas reverberam o GRITO e as tropas humanas começam a recuar.

À distância, o REI ANGMAR sorri. Da cintura para baixo, seu corpo é de uma SERPENTE GIGANTE. Seu tronco é humano, exceto por eventuais ESCAMAS espalhadas pelo dorso. Ele não usa roupas ou armadura, exceto por um CINTURÃO e dois BRACELETES DOURADOS. Seus cabelos são LONGAS SERPENTES. Ele tem a LÍNGUA REPTILIANA, bipartida, PRESAS inoculadoras de veneno e os olhos em fenda.

Ao seu lado, seu GENERAL SERPENTÁRIO observa a batalha. O general tem o corpo humanoide, mas totalmente coberto de ESCAMAS. Sua CABEÇA é de uma NAJA. Seus braços também são duas grandes najas.

REI ANGMAR

Pare o ataque. Deixe-os descansar um pouco. Amanhã eles voltarão para morrer mais um pouco.

O General Serpentário sibila e toca uma CORNETA. O exército dos serpentários para o ataque e permite que os humanos se afastem pacificamente.

CORTA PARA:

02. EXT. VALE DA MORTE/TRILHA NAS MONTANHAS - DIA

Flashback.

Legenda no canto inferior direito da tela: "03 DIAS DEPOIS".

A trilha é ladeada por uma floresta de pinheiros. O tempo está frio. Há neve e gelo nas árvores e no chão.

Um BATEDOR HUMANO caminha apressadamente. Ele traz uma ESPADA CURTA, um ESCUDO DE MADEIRA e uma BESTA DE MÃO. Suas roupas estão sujas de SANGUE SECO.

Um FARFALHAR DE ASAS é ouvido. Ele saca sua besta e a carrega com uma seta. Alguns metros à sua frente, um TIGRE BRANCO salta de uma rocha. O Batedor atira, mas não acerta a fera. O felino se prepara para o bote. O Batedor levanta seu escudo e saca sua espada. O animal ataca num salto e o Batedor o bloqueia com o escudo. As garras do tigre estilhaçam o escudo de madeira do Batedor no primeiro ataque. A força do impacto desloca-o para trás, afastando-o do segundo ataque de garras. O Batedor desfere um golpe

desajeitado com a espada enquanto cai, cortando superficialmente o rosto do tigre. O tigre rugiu, enfurecido.

O Batedor levanta-se rapidamente e prepara um ataque com sua espada, mas o tigre alcança-o com suas garras, ferindo-o gravemente no braço que empunha sua arma, dilacerando tecidos e expondo o osso rádio. O homem grita de dor, caindo de costas em frente ao animal. Sua espada está aos seus pés e seu SANGUE jorra pelo ferimento.

Rugindo, o animal ataca-o, direcionando a mordida para a garganta do Batedor.

LEORIAN, líder dos Sentinelas, vem correndo e decapita o tigre com sua espada, atacando-o de baixo para cima.

A CABEÇA do tigre cai no colo do Batedor, e seu CORPO cai para o lado. O Batedor desmaia. Leorian olha para trás.

LEORIAN

Rápido! Ainda dá pra salvá-lo.

Outros seis Sentinelas chegam correndo. Eles fazem um círculo ao redor do Batedor e impõem suas mãos sobre ele. Uma LUZ AZULADA é emitida das palmas das mãos dos seis paladinos. Instantaneamente, o ferimento do Batedor se fecha, restando apenas uma CICATRIZ.

LEORIAN

Vamos acampar aqui hoje. Façam uma fogueira, providenciem uma maca.

Ele olha para o tigre.

LEORIAN (cont'd)

Preparem a carne enquanto está fresca.

SENTINELAS

Sim, senhor!

CORTA PARA:

03. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/ARREDORES DE AURÁN - NOITE

Legenda no canto inferior direito da tela: "ANO DE 4954. REINO DE PRIAMOR. ARREDORES DE AURÁN".

A LUA CHEIA brilha. Algumas sombras voam em círculos ao redor do halo lunar.

A cidade de Aurán ao fundo e, alguns quilômetros atrás dela, a montanha BERÇO DA LUA. SONS de CAVALOS CORRENDO. Sob a copa das árvores, a floresta é bastante densa e escura, com poucos trechos iluminados pela luz da lua.

Numa trilha da floresta, o paladino IVELLIOS, homem negro, 40 anos, e seus aprendizes, BERÉN e ELLIOT, cavalgam apressados. Berén é ruivo e tem 20 anos. Elliot é moreno, com 22 anos de idade. Os três usam CASACOS COM CAPAS marrons. Sob as capas, vestem CORSELETES DE COURO BATIDO com marcas recentes de combate.

Cavalgando à frente, Ivellios traz um ESCUDO em suas costas e uma ESPADA LONGA embainhada. Os outros dois o seguem de perto, lado a lado.

Pela direita, Berén tem o braço esquerdo preso a uma TIPOIA e conduz o cavalo com apenas uma mão. Ele tem DUAS MACHADINHAS ao lado do corpo, presas ao cinto, e um ESCUDO preso às costas.

À esquerda, Elliot carrega um MARTELO DE GUERRA DE CABO LONGO ajustado em seu cinto. Seu ESCUDO está em seu braço esquerdo e seu Casaco Está Sem A Manga Direita. Elliot tem um FERIMENTO DE GARRAS no pescoço. O ferimento está parcialmente cicatrizado, mas ainda mantém as marcas de onde o sangue escorreu.

Os três escudos de metal ostentam o símbolo dos novos sentinelas: UM OLHO ABERTO COM UM SOL NO LUGAR DA PUPILA, e apresentam muitas marcas de combate. Berén olha para trás e esporeia o cavalo. O animal RELINCHA.

BERÉN

Senhor!

IVELLIOS

Eu já as vi! Estamos quase lá!
Rápido!

Ivellios esporeia o cavalo, ao mesmo tempo em que o chicoteia com as rédeas. O animal acelera e os outros dois cavalos o acompanham de perto. SOMBRAS os seguem voando entre as árvores.

ELLIOT

Estão nos alcançando! Não vai dar tempo!

IVELLIOS

Vai ter que dar...

Elliot olha para trás, vira-se para frente e saca seu martelo. A cabeça da arma BRILHA com uma LUZ BRANCA.

Ele acerta a base de uma ÁRVORE GRANDE ao passar por ela, derrubando-a sobre uma SOMBRA que voava próxima ao solo, mas o tronco atravessa o corpo da SOMBRA sem causar dano, reduzindo sua velocidade brevemente.

BERÉN

Vamos ter que lutar, senhor!

Elliot olha para o braço de Berén.

IVELLIOS

Já estamos lutando, garoto.

Ivellios puxa o ESCUDO das costas e saca a ESPADA, que começa a BRILHAR. Ele arremessa-a em direção à escuridão e posiciona o escudo à frente do corpo. O escudo projeta uma LUZ BRANCA, revelando uma sombra presa a uma árvore pela espada.

A SOMBRA tem a aparência de um manto negro flutuante e exibe dois braços cinzentos, esqueléticos e ressecados, com mãos e dedos longos. A sombra solta um GRITO AGUDO e reverberante enquanto desaparece em uma FUMAÇA ESCURA.

Ainda cavalgando, o paladino vira o escudo para os lados, iluminando ao redor, como uma lanterna. Muitas sombras voam ao redor, fugindo da luz emitida pelo escudo. Ao passar pela árvore na qual a sombra morrera, Ivellios recolhe sua espada. Os Sentinelas desaceleram e param. Berén engole seco e empunha sua machadinha.

IVELLIOS

Berén!

Berén olha para ele. Ivellios levanta sua espada brilhante com um sorriso no rosto.

IVELLIOS (cont'd)

Ninguém vai morrer aqui hoje.

O BRILHO da espada de Ivellios se estende pelo seu corpo e, numa onda de luz branca pulsante, alcança Berén e Elliot. Uma AURA LUMINOSA os envolve.

Duas sombras avançam pela esquerda, em direção à Elliot. Ele salta do cavalo e acerta a primeira sombra com seu martelo, pressionando-a contra o chão. A sombra adentra no solo, atravessando-o. Elliot gira o corpo lateralmente e acerta sua arma na segunda sombra, arremessando-a à distância, fazendo-a atravessar várias árvores. Seu cavalo foge para a escuridão.

Ivellios galopa ao redor de Berén e Elliot, partindo as sombras ao meio com sua espada, protegendo-se dos ataques com seu escudo e atraindo a maioria das sombras ao seu encalço. Berén vê uma sombra descendo do céu sobre Elliot.

BERÉN

Elliot!

Elliot vira-se para ele. Berén arremessa sua machadinha na sombra, acertando-a acima da cabeça de Elliot. Berén desce do cavalo. A sombra emite um grito agudo e desaparece como FUMAÇA. O cavalo de Berén foge. Elliot olha para cima e apanha a arma de Berén com a mão do escudo.

Uma sombra surge do chão, atrás de Berén, e Elliot arremessa seu martelo, destruindo-a. Berén pega a arma de Elliot, que corre até ele.

ELLIOT

Não, não... Me dá esse.

Elliot pega seu martelo da mão de Berén e devolve a machadinha ao amigo.

ELLIOT (cont'd)

Fica com o pequeno.

Ivellios passa com o cavalo atrás deles e salta, rolando no chão, parando em pé ao lado deles.

IVELLIOS

Mantenham o foco, garotos!
Elas são muitas!

BERÊN

Já deviam estar acabando. De
onde vem essas coisas?

ELLIOT

Não vamos conseguir segurá-las
por muito tempo. Precisamos de
um plano de contingência.
Rápido!

IVELLIOS

Eu vou conseguir uma janela
pra vocês! Fugam e avisem aos
Sentinelas de Aurán! Nós somos
a única chance deles! Berén,
suporte! Elliot, quero luz do
dia!

BERÊN

Mas, senhor...

IVELLIOS

Façam! Eu alcanço vocês!

Berén conjura um ESCUDO DE LUZ protetor ao redor de Ivellios. Uma esfera de luz âmbar envolve o sentinela. As sombras formam um TURBILHÃO ao redor dos três paladinos, guinchando e voando rapidamente. Ivellios fecha os olhos

e suspira. Abre-os novamente e eles brilham com uma luz dourada. Elliot conjura luz do dia num raio de seis metros centrados em si mesmo.

As sombras se dispersam GUINCHANDO e Ivellios as ataca em velocidade sobre-humana, destruindo muitas delas rapidamente.

Elliot e Berén correm, mas um grupo de sombras os cercam. Mais sombras descem do céu sobre ambos e os englobam numa ESFERA DE MASSA NEGRA. Ivellios grita, liberando toda a energia contida em seu corpo, emitindo rajadas de luz no amontoado de sombras que se aglomeram em torno de Berén e Elliot. As sombras são pulverizadas. Os corpos dos dois paladinos estão caídos no chão.

Exausto, Ivellios cambaleia até os dois e cai de joelhos entre eles.

IVELLIOS

Ai, não.

Duas sombras se levantam dos corpos de Berén e Elliot, flutuando diante de Ivellios.

IVELLIOS

(sussurrando)

Impossível!

A SOMBRA DE ELLIOT avança contra o paladino e crava seus dedos esqueléticos em ambos os ombros de Ivellios, levantando-o do chão.

A velocidade do ataque faz com que ambos avancem cerca de três metros, afastando-os dos corpos de Berén e Elliot.

O corpo de Ivellios empalidece e seus OLHOS ficam totalmente PRETOS E OPACOS.

POV DE IVELLIOS

A SOMBRA DE BERÉN estende suas mãos em direção ao pescoço de Ivellios. GARRAS ANIMALESICAS partem as duas sombras ao meio. O ambiente gira. Da altura do chão, Ivellios vê os corpos de seus amigos caídos no chão, SEM PROJETAR SOMBRA.

A visão de Ivellios está desfocada, com as bordas escurecidas. Os corpos de Berén e Elliot estão em segundo plano. Dois pés humanos femininos descalços, com unhas longas e afiadas como garras, no primeiro plano. As garras se retraem e transformam-se em unhas humanas normais.

O ambiente gira e Ivellios vê a copa das árvores por baixo e parte do céu estrelado. O rosto de ARVEENE, uma garota aparentando não ter mais de quinze anos, ENTRA no quadro em primeiro plano. Ela tem a pele cor de cobre, os cabelos trançados, em tons de castanho e verde.

ARVEENE

Você vai sobreviver.

FADE OUT.

VOLTA À CENA

FADE IN.

ARVEENE está agachada sobre Ivellios. Ela transforma-se em uma GORILA e coloca-o sobre os ombros.

Ela SAI correndo pela floresta carregando-o.

FADE OUT.

04. INT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE - NOITE

Tela escura. Legenda no canto inferior direito da tela:
"TRÊS DIAS DEPOIS".

POV DE IVELLIOS

FADE IN.

SOMBRAS TRÊMULAS são projetadas no teto irregular da caverna. Sons de uso de um ALMOFARIZ. IVELLIOS olha para a direita e vê ARVEENE agachada, de costas para ele.

Ela está perto de um plano elevado de pedra que serve de MESA. Aos pés da pedra, Ivellios vê sua ESPADA e seu ESCUDO. Ele geme e olha para o ferimento em seu ombro direito.

A FERIDA, RECÉM CICATRIZADA, está coberta por tiras de algodão e folhas verdes lambuzadas com um unguento marrom-esverdeado. Arveene vira-se para ele com um sorriso.

ARVEENE

Eu falei que ele ia sobreviver.

ALARIC (O.S.)

Não se apresse, milady... É cedo demais e a morte ainda vaga por aqui.

Arveene revira os olhos. Ivellios olha para o lado esquerdo e vê ALARIC empoleirado numa estalagmite alta, num canto menos iluminado, fitando-o com os olhos negros.

O feiticeiro aparenta ter 25 anos e tem a pele extremamente pálida. Ele usa um cavanhaque preto e veste um capuz preto com capa. Suas calças são pretas e sua camisa, grafite. Atrás dele, uma TOCHA APAGADA exala um pouco de fumaça. No flanco esquerdo, a entrada de um CORREDOR escuro.

ARVEENE (O.S.)

Não me chame assim.

ALARIC

(Com um aceno teatral)

São velhos hábitos.

IVELLIOS

Onde estou?

VOLTA À CENA

Com o almofariz e um punhado de ataduras velhas em mãos, ARVEENE aproxima-se de Ivellios, que está deitado em uma CAMA IMPROVISADA de folhas verdes e largas.

Ele ainda veste sua capa, apesar de ter as MANGAS RASGADAS um pouco acima de onde fora ferido.

ARVEENE

Em casa.

IVELLIOS

Isso não se parece com minha casa.

Arveene encosta na atadura do ombro direito de Ivellios, mas ele segura a mão dela rapidamente, impedindo-a de tocá-lo. Ele geme de dor com o movimento brusco, mas fixa o olhar nela.

ARVEENE

Ainda se lembra de sua casa, Sentinela? Estou há três dias cuidando de você... Se eu quisesse te causar mal, teria

lhe deixado com seus amigos na floresta.

Ivellios solta a mão da druidisa e senta-se. Ela passa o unguento no ferimento.

IVELLIOS

Me desculpe.

Arveene pressiona o unguento com o polegar. Ivellios faz uma careta. Ela sorri disfarçadamente olhando para ele.

IVELLIOS (cont'd)

O que eram aquelas criaturas?

ALARIC

Sombras. Tão vivas quanto mortas.

Ivellios volta-se para o feiticeiro.

ALARIC

(apontando para o ferimento de Ivellios)

É incrível, não?

Ivellios olha para o ferimento e volta os olhos para Alaric novamente. Arveene levanta-se, vai até a mesa improvisada e volta a usar o almofariz.

ALARIC (cont'd)

A sensação de beijar a morte... ter sua vida escapando por um ferimento em seu corpo. Sentir todo o calor, todas as suas emoções, suas memórias, tudo o que você é sendo sugado pra fora de uma vez só.

IVELLIOS

Como você sabe tanto sobre essas criaturas?

Alaric sorri.

ALARIC

Nós viemos do mesmo lugar.

ARVEENE

Alaric é do Plano das Sombras. Eu o encontrei com ferimentos iguais ao seus há cinco dias, mas não vi o que os causou. A ligação dele com o plano de origem dessas coisas impediu que a inundação de energia negativa o matasse.

Arveene volta para perto de Ivellios e começa o curativo do ombro esquerdo.

ARVEENE (cont'd)

No seu caso, Sentinela, a sua Consagração Divina garantiu

sua sobrevivência. Se não fosse isso, minhas habilidades de cura de nada lhe serviriam.

IVELLIOS

Ivellios. Eu sou Ivellios, capitão dos Novos Sentinelas.

ARVEENE

Sinto muito por antes. Digo, por seus amigos.

IVELLIOS

Não sinta. Berén e Elliot também eram meus aprendizes e eu era responsável por eles. A morte deles não terá sido em vão.

Ivellios se levanta.

IVELLIOS (cont'd)

Mas ainda não há tempo para o luto. Preciso chegar logo a Aurán.

ARVEENE

É muito perigoso, Ivellios. Aquelas sombras ainda estão vagando pela floresta e são cada dia mais numerosas. Você não chegará lá com vida.

ALARIC

As Sombras não são o problema.
Elas não foram as únicas a
virem pra cá.

ARVEENE

O quê? Como assim?

IVELLIOS

Os vampiros também, não é?

Arveene olha para Alaric e depois para Ivellios. O paladino
afivela sua espada no cinto.

ARVEENE

Como você...? Vocês estão
loucos? Isso não é possível!
Os vampiros foram extintos há
séculos!

ALARIC

Não, não foram, não. Eles se
refugiaram no Plano das
Sombras. E agora eles voltaram
porque têm um plano.

IVELLIOS

Eles pretendem apagar o sol e
reinar na escuridão. Mas eu
ainda não consegui descobrir
como é que eles pretendem
fazer isso.

ARVEENE

Isso acabaria com toda forma de vida no mundo. Isso não pode acontecer!

ALARIC

Nem todas... Logo, logo outras criaturas do Plano das Sombras estariam aqui. E vocês não vão querer conhecê-las.

IVELLIOS

É por isso que preciso ir. Onde estamos, exatamente? Qual a cidade mais próxima daqui?

ARVEENE

Kadana, do reino de Norixius.

IVELLIOS

Vai ter que servir... O príncipe regente é só um garoto, mas devo conseguir alguma ajuda lá. Levarei a mensagem até ele. Com sorte, conseguirei localizar e eliminar as criaturas antes de executarem seu plano.

ARVEENE

Esperem. Eu tive uma ideia. Venham.

Os três SAEM pelo túnel escuro.

CORTA PARA:

05. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE - NOITE

A floresta é densa e úmida. Alguns VAGALUMES voam piscando aleatoriamente.

Há um grande TEIXO sobre um barranco. Sob suas raízes suspensas, a discreta entrada da caverna de ARVEENE. ALARIC, IVELLIOS e a druidisa SAEM do túnel escuro.

Arveene olha em volta e assovia. Dois CORVOS pousam numa das raízes do teixo. A druidisa se aproxima de um dos corvos e sussurra algo.

A ave levanta voo e se multiplica no ar. Rapidamente, oito corvos voam em muitas direções diferentes por entre as árvores.

Ivellios aproxima-se do segundo corvo e sussurra algo para a ave. O corvo voa, mas não se multiplica. A ave sobe, voando rapidamente e desaparecendo na escuridão do céu noturno.

Alaric, Arveene e Ivellios SAEM andando juntos pela floresta.

CORTA PARA:

06. EXT. CIDADE DE KADANA - NOITE

Legenda no canto inferior direito da tela: "KADANA. CAPITAL DO REINO DE NORIXIUS".

Um CORVO cruza a muralha de Kadana, sobrevoando as ruas da cidade, indo em direção ao castelo no centro da cidade. A ave pousa na janela do salão principal.

O VAMPIRO CONSELHEIRO 01, vestido com um robe d'O Circulo, abre a janela e agarra o corvo.

CORTA PARA:

07. INT. CIDADE DE KADANA/ SALÃO DO TRONO - NOITE

No fim de um comprido salão, o PRÍNCIPE ERYN está sentado em seu trono, ladeado pelo VAMPIRO CONSELHEIRO 02 e pelo VAMPIRO CONSELHEIRO 03, trajados com robes d'O Círculo.

O extenso cômodo é decorado com grandes tapeçarias nas paredes e no chão e densas cortinas nas janelas.

O CORVO pia na mão do VAMPIRO CONSELHEIRO 01 e transforma-se em uma nuvem de pó negro e brilhante, dispersando-se com o vento.

O Vampiro Conselheiro 01 fecha a janela e caminha em direção ao príncipe.

VAMPIRO CONSELHEIRO 01

Teremos visitas, milorde. Um
Sentinela solicita uma
audiência com Vossa Alteza.
Parece ser importante.

VAMPIRO CONSELHEIRO 02

Devemos preparar uma recepção,
meu senhor?

O Príncipe Eryn assente com um movimento de cabeça. Os três vampiros SAEM.

O príncipe fita a janela fechada, iluminada apenas pela luz da lua.

CORTA PARA:

08. EXT. FLORESTA DE GURAMAR - NOITE

ARVEENE, ALARIC e IVELLIOS caminham juntos, em fila indiana pela floresta. Arveene lidera-os à frente e Ivellios anda na retaguarda. A druidisa para diante de uma estrada estreita.

ARVEENE

É aqui que nos separamos.

Ela retira um AMULETO do pescoço. O item estava oculto sob suas vestes. O totem tem a forma de um LOBO sentado e parece ser uma manufatura de lápis-lazúli.

ARVEENE (cont'd)

Usem isso se precisarem falar comigo. É um Amuleto do Mensageiro.

Ela entrega-o a Alaric. Ele coloca-o no pescoço, escondendo-o dentro de suas vestes e tomando o caminho à esquerda.

ALARIC

Vamos, Sentinela. Temos que salvar o seu Sol.

IVELLIOS

(apontando para o
caminho à direita)

Então deveríamos seguir a
direção correta, Feiticeiro.

Ivellios dá as costas e segue pelo caminho da direita.

Arveene sorri, transforma-se numa PANTERA NEGRA e SAI em disparada floresta adentro, afastando-se da estrada. Alaric toma o caminho da direita, passando a passos rápidos por Ivellios.

ALARIC

Não se esqueça que eu não gosto de luz, paladino.

Ivellios segue atrás dele.

CORTA PARA:

09. EXT. CIDADE DE AURÁN - NOITE

Legenda no canto inferior direito da tela: "AURÁN. CAPITAL DO REINO DE PRIAMOR".

Em uma colina no meio de uma grande clareira na Floresta de Guramar, a cidade de Aurán é atacada por milhares de Sombras. O poço que cerca a cidade é uma defesa inútil contra as criaturas voadoras.

As Sombras avançam da floresta, de todas as direções. Centenas delas sobrevoam a cidade, passando por cima das muralhas e através das fendas dos portões. Os arqueiros não conseguem abatê-las. Os tiros das balestras atravessam-nas sem causar dano.

Do céu, as sombras mergulham e espalham-se pelas ruas da cidade. Os guardas nas muralhas e nas ruas são dizimados rapidamente, transformando-se em novas sombras.

Um grupo de seis guardas levam algumas dezenas de mulheres e crianças para um templo e trançam-nos, selando as portas e janelas e montando uma barricada na porta principal. Três sombras atacam os guardas.

As lâminas dos guardas não causam danos às sombras e, em segundos, os seis estão mortos. As três sombras espremem-se pelas fissuras das duas grandes portas do templo.

GRITOS DAS MULHERES E CRIANÇAS são ouvidos.

Um grupo de DOZE SENTINELAS, empunhando espadas, machados, martelos e lanças brilhantes, se aproxima do templo. Seis sombras se levantam dos corpos dos guardas mortos.

O LÍDER SENTINELA, moreno, com a barba por fazer, 45 anos, trajando armadura completa, ergue sua ESPADA LONGA, fazendo-a emitir uma luz branca. As sombras guincham em resposta. As portas do templo se estilhaçam e dezenas de sombras SAEM do prédio, juntando-se às outras seis e atacando os sentinelas.

As sombras envolvem-nos em um turbilhão de escuridão. Alguns lampejos faíscam de dentro da esfera negra. Os Sentinelas destroem as sombras rapidamente, fazendo-as desaparecer em uma nuvem de fumaça escura.

CORTA PARA:

10. INT. CIDADE DE AURÁN/TEMPLO - NOITE

Os SENTINELAS ENTRAM no templo. Todas as mulheres e crianças estão mortos, muitos deles dilacerados. Seus corpos estão espalhados pelo chão e pelos bancos do templo. Em seus rostos, as expressões de medo, dor e horror. As paredes estão manchadas com o sangue fresco dos cadáveres aos seus pés. Os paladinos se ajoelham, cabisbaixos.

O LÍDER SENTINELA sobe no altar, no fim da nave principal do templo.

LÍDER SENTINELA

Sentinelas! Nós falhamos pela última vez! As esperanças de cada pessoa morta nessa cidade foram depositadas em nós e nós falhamos. A vida dessas

pessoas dependia de nós e nós falhamos. Nossa única missão era proteger essas mulheres e essas crianças e nós falhamos. O sangue e as almas dessas pessoas estão em nossas mãos e precisamos lidar com isso. Agora, levantem a cabeça, ergam seus escudos e deixem o luto para depois. Tudo o que nós aprendemos, tudo o que nós treinamos, tudo o que nós somos se resume a este dia. Esta é a batalha das nossas vidas e vamos com ela até o fim!

Ele desce do altar e segue caminhando pela nave principal em direção à saída.

LÍDER SENTINELA

Agora, levantem-se! Vamos retomar essa cidade.

O LÍDER SENTINELA SAI do templo, seguido dos outros onze Sentinelas.

CORTA PARA:

11. EXT. CIDADE DE AURÁN - NOITE

Os sentinelas seguem pela rua principal até chegarem no Castelo de Aurán, no meio da cidade. Eles destroem facilmente todas as Sombras em seu caminho, mas centenas delas seguem-nos em direção ao castelo.

CORTA PARA:

12. INT. CIDADE DE AURÁN/SALA DO TRONO DO CASTELO - NOITE

Os SENTINELAS ENTRAM na Sala do Trono, onde o REI e a RAINHA de Aurán estão confinados. O salão é amplo e ricamente ornamentado.

O TRONO REAL fica ao fundo, encostado numa parede de pedra, sobre um patamar mais elevado. Do lado oposto, um grande VITRAL circular com imagens de culto aos deuses da Vida, da Morte, da Mente, dos Sentidos, das Mãos e dos Pés. Abaixo do vitral, um arco de pedra que dá acesso a uma sacada externa e ampla.

Os Sentinelas selam a única porta de entrada com um feitiço de proteção. Um dos Sentinelas desenha o SÍMBOLO DOS NOVOS SENTINELAS no ar com o dedo, em frente às portas do Salão. O símbolo fica marcado como se fosse feito com fogo.

O LÍDER SENTINELA leva o rei e a rainha a uma sala secreta atrás do trono.

LÍDER SENTINELA

Majestade, fique aqui, por favor. Logo isso acabará.

REI DE AURÁN

Estamos contando com isso, General.

Ele SAI e fecha a porta, selando-a com o símbolo dos Novos Sentinelas.

CORTA PARA:

13. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/ENTRADA DO CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

Transformada em uma PANTERA NEGRA, ARVEENE corre pela floresta até chegar em frente a uma árvore com parte das raízes expostas. Ela se esgueira por entre as raízes e ENTRA em um túnel embaixo da árvore.

CORTA PARA:

14. INT. FLORESTA DE GURAMAR/TÚNEL DA ENTRADA DO CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

ARVEENE corre em linha reta por um túnel de rocha maciça longo e escuro, retomando sua forma original durante a corrida. A inclinação do túnel é ascendente. Uma LUZ fraca vem da saída do túnel, à frente.

CORTA PARA:

15. EXT. CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

Uma clareira ampla, na forma de um círculo perfeito, e bem iluminada cercada por diversas árvores. A luz é fria. Pequenos vagalumes voam dispersamente, piscando em tons de verde e amarelo.

Em uma extremidade, há uma GRUTA com abertura inclinada para baixo.

Na outra, uma TRILHA estreita serpenteia entre as árvores até desaparecer na mata.

No centro, sete druidas aguardam sentados ao chão: MAIA, HILDEBRAND, ADAIR, ARAN, ALANA, MORGANA e ELORA. Os sete trazem os CORVOS enviados por ARVEENE consigo.

Maia, Arquidruída do Conclave, aparentando ter 50 anos, pele esverdeada e olhos amarelos, com um movimento displicente de mãos, faz uma flor campestre brotar do solo à sua frente, desenvolvendo-se rapidamente até desabrochar. Seus cabelos parecem ondular com uma brisa constante.

Ao seu lado, Hildebrand, aparenta ter 42 anos, baixinho, gordo e com o rosto redondo.

MAIA

Eu já lhe disse que a questão dos gigantes do Vale está sob controle, Hildebrand... Chega de insistir com essa história.

HILDEBRAND

Você é complacente demais, Maia! Como pôde permitir que eles destruíssem parte da floresta sob a montanha para pastorear búfalos e ovelhas!? Isto é inadmissível! O ambiente natural é nossa responsabilidade, nosso compromisso de vida! Você não podia...

Maia interrompe-o.

MAIA

Eu pude permitir que eles fizessem isso porque eu sou a Arquidruída deste Conclave, Hildebrand. E foi este Conclave quem tomou a decisão de mantê-los naquela área.

A flor que Maia manipula murcha instantaneamente, derrubando suas pétalas secas no chão.

MAIA (cont'd)

E isto é mais que suficiente para encerrar este assunto, Hild.

Arveene SAI da gruta arfando, ainda correndo, reduz a velocidade até um ritmo rápido de caminhada, e anda até o centro.

Um REDEMOINHO DE POEIRA surge dos pés de Maia, elevando-a no ar, movendo grandes quantidades de terra e pedra, afastando-a do centro da clareira e formando um assento com três vezes a altura da Arquidruída.

Os outros druidas fazem o mesmo. Os corvos voam.

GLEEN e ÚTAH, os dois druidas gêmeos, aprendizes da Arquidruída, observam escondidos entre as árvores à beira da trilha no canto oposto à entrada da gruta a qual Arveene saiu. Eles são pequenos e magros, com cabelos pretos e pele branca. Aparentam ter onze anos. Há um corvo com eles.

Os druidas do Conclave formam um círculo ao redor Arveene ao mesmo tempo em que ela alcança o centro da clareira.

Os corvos pousam nos ombros dos druidas, um corvo para cada um. Os sete druidas olham para Arveene.

MAIA

O homem é tolo e a natureza é sábia.

TODOS OS DRUIDAS

E por isso estamos aqui hoje.

MAIA

Você requisitou esta reunião
com urgência, criança.

Hildebrand ri baixinho e Arveene fita-o com irritação.
Maia ignora-o.

MAIA (cont'd)

Mas, não nos disse o porquê.

Maia toca levemente o corvo em seu ombro, fazendo-o
desaparecer em uma nuvem de poeira negra e brilhante. Os
outros corvos desaparecem igualmente, ao mesmo tempo.

ARVEENE

Maia, Arquidruída do
Conclave dos Druidas de
Guramar, os dias mais sombrios
de nossa Era nos alcançaram
sem aviso.

Hildebrand revira os olhos.

ARVEENE (cont'd)

Um grande mal acaba de chegar
à nossa porta.

HILDEBRAD

Somos druidas, criança. Nós
não temos portas. Você já
devia ter aprendido isso.

Ele ri.

ARVEENE

Maia, Sombras vagam pela escuridão da floresta. São criaturas do Plano das Sombras. Ainda não sei como chegaram, nem o porquê de terem vindo pra cá, mas precisamos nos unir e destruí-las o quanto antes!

ARAN

Se você não sabe o que elas fazem por aqui, por que acha que deveríamos destruí-las, druidisa?

Arveene olha para Aran. O druida é careca e tem a pele cor de bronze. Seus dentes são pontiagudos e seus olhos são fendidos, como os olhos felinos.

ARVEENE

Elas são maldade pura, Aran. Atacam a tudo e a todos que cruzem seu caminho.

ELORA

O bem e o mal coexistem no universo a mais tempo do que podemos contar, minha jovem druidisa. Não estamos aqui para tomar partido de nenhum deles.

Arveene vira-se para Elora.

A druida tem os olhos esverdeados e os cabelos cor de mel, trançados com ramos de flores silvestres.

ARVEENE

É mais que isso, Elora. É bem mais que isso. Há algumas semanas, encontrei dois camponeses mortos na floresta. Seus corpos estavam...

HILDEBRAND

(entediado)

Besteira! Camponeses morrem na floresta todos os dias, garota. Isso não é novidade pra ninguém!

Hildebrand volta-se para os outros druidas do Conclave.

HILDEBRAND (cont'd)

A civilização enalteceu as maiores fraquezas dos humanos. Eles se reúnem em suas cidades para encontrar alguém que saiba fazer o que eles não sabem, ao invés de aprenderem eles mesmos. Condenaram a própria espécie quando construíram a primeira casa. Camponeses morrendo na floresta é apenas mais um sinal da ruína da raça humana.

ARVEENE

Então, me diga, Hildebrand? Os corpos dos camponeses de sua

região costumam aparecer na floresta totalmente secos e sem projetar as próprias sombras?

Os druidas se entreolham. Hildebrand se levanta, furioso! Maia o interrompe.

MAIA

Arveene, controle seu tom! O que você quer dizer com "corpos secos"?

ARVEENE

Ambos os corpos tiveram seu sangue totalmente drenado. Em toda a minha vida, só ouvir falar de uma criatura que poderia ter feito algo assim, Maia: um vampiro.

HILDEBRAND

Um vampiro?

Ele gargalha.

HILDEBRAND

Os vampiros estão extintos há séculos, garota tola! Você convoca uma reunião emergencial deste Conclave e chega aqui com uma historinha boba pra assustar criancinhas? Você não tem respeito por este Conclave! Se eu já fosse o Arquidruida de Guramar, você

seria exilada agora mesmo,
menina!

Maia levanta-se.

MAIA

Hildebrand!

Um TROVÃO soa muito perto, mas o céu está limpo. A
iluminação reduz gradativamente.

MAIA (cont'd)

Todos aqui sabem que você
anseia um dia se tornar o
Arquidruída de Guramar, mas
este dia ainda não chegou.
Sente-se. Agora!

Gleen e Útah ENTRAM correndo.

Os dois druidas param de frente para Maia, próximo à borda
do círculo do Conclave.

GLEEN

A homem é tolo e a natureza é
sábia.

ÚTAH

E por isso estamos aqui hoje.

Todos olham para os dois.

Arveene sorri satisfeita. Hildebrand suspira teatralmente.

GLEEN

Nós também vimos, Maia! Nós também vimos as sombras rondando aqui por perto!

ÛTAH

A presença delas é aterradora. É como se elas estivessem vivas e mortas. Tudo ao mesmo tempo.

MAIA

Calem-se! Arveene, parece haver algo de real em sua história.

Arveene sorri.

MAIA (cont'd)

Vão, os três, para o Lago Nyssa. Esperem lá. Ficaremos aqui e decidiremos o que fazer.

Ela olha para Gleen e Ûtah.

MAIA

E não nos interrompam novamente!

Arveene assente com a cabeça.

Ela anda em direção à trilha, passando perto de Gleen e Utah.

ARVEENE

(sussurrando para os
dois)

Obrigada!

Arveene pisca o olho pra eles. Eles sorriem um para o outro e seguem-na.

CORTA PARA:

16. EXT. FLORESTA DE GURAMAR - NOITE

ALARIC e IVELLIOS descansam sob uma grande pedra inclinada. Entre eles, uma pequena fogueira está acesa, no chão, próximo à base da rocha.

Alaric olha com curiosidade para a floresta escura, enquanto Ivellios come um PÃO e um pedaço de carne desidratada.

ALARIC

É tão claro aqui.

Ivellios para de comer, olha para o feiticeiro, para a escuridão e para o feiticeiro, novamente.

IVELLIOS

É por isso que você foge da luz?

ALARIC

A escuridão lá é bem mais densa
que aqui. Palpável, eu diria.

Alaric olha para o punho da espada de Ivellios.

ALARIC (cont'd)

Tenho certeza que você
conseguiria cortá-la.

Ivellios gargalha.

IVELLIOS

É isso que sou pra você,
feiticeiro? Um bárbaro
enfurecido com uma espada
brilhante?

Ele ri novamente.

IVELLIOS (cont'd)

Olhe mais de perto, garoto.

Alaric sorri. O feiticeiro teleporta-se para trás de Ivellios e tenta pegar o PÃO da mão do paladino.

O sentinela reage afastando a mão para o lado oposto. Alaric teleporta-se para o lugar que estava sentado anteriormente, faz um aceno com a mão e o PÃO flutua da mão de Ivellios para a mão dele.

IVELLIOS

Exibido.

Alaric sorri e come um pedaço do pão enquanto olha para a escuridão.

IVELLIOS

Até onde você enxerga?

ALARIC

Uns quinze metros. Dezoito, talvez.

Ele olha ao redor

ALARIC

(apontando)

Ali tem uma toca. Coelhos, eu acho. Ou esquilos. Tanto faz. Têm filhotes. Ali, uma árvore caída. Parece recente. Adiante, nossa trilha desaparece numa curva à esquerda entre duas árvores torcidas.

IVELLIOS

E como eu saberia?

ALARIC

Pode ir lá conferir, se quiser, sentinela.

Eles riem. Ivellios olha para Alaric, que come o último pedaço do pão.

IVELLIOS

Por que veio pra cá,
feiticeiro?

ALARIC

Sobrevivência. Mesmo com o que tá acontecendo, tenho certeza que aqui ainda é melhor que lá. Vampiros e sombras não são as únicas ameaças naquele lugar. Humanos são raros e frequentemente se aliam a outras criaturas, mas não com outros humanos. Raça traiçoeira.

Ele ri.

ALARIC (cont'd)

O plano parece ter preferência por seres mágicos. Dragões, demônios, vampiros, feiticeiros... Se tiver magia envolvida, as sombras os engolem. Foi assim que eu fui parar lá. Então, tecnicamente, eu estou voltando pra cá.

IVELLIOS

Então você é daqui... De onde, exatamente?

ALARIC

Pergunta errada, sentinela.

Ivellios encara Alaric, que mantém um sorriso desdenhoso no rosto.

IVELLIOS

Estamos no ano quatro mil
quinhentos e noventa e quatro.
De quando você é?

ALARIC

Hum... Esperto, sentinela.
Muito esperto. Calculo uns
dois mil e duzentos anos, mais
ou menos. O tempo passa de
forma diferente do lado de
lá...

Ivellios coloca uma mão em volta do próprio pescoço.

IVELLIOS

Tempo demais pra um humano. Eu
deveria me preocupar?

ALARIC

Hoje não, sentinela. Hoje não.
A propósito, eu percebi o que
você fez... Como ela funciona?

Ivellios sorri.

IVELLIOS

É uma magia bem simples, na verdade. Ela me causa a sensação de calafrio cada vez que você me conta uma mentira.

Alaric conjura uma esfera de sombras ao redor dos dois. A floresta não é mais vista. Ivellios saca a espada.

ALARIC

E então?

IVELLIOS

Então descanse, Feiticeiro. Chegaremos à Cidade Luz pela manhã.

Ivellios encosta-se na pedra, finca a espada no chão entre suas pernas e apoia o escudo em sua arma, fornecendo proteção ao seu corpo. Alaric deita-se no chão, de costas para Ivellios e a fogueira, fecha os olhos e sorri.

CORTA PARA:

17. INT. CIDADE DE AURÁN/SALA DO TRONO DO CASTELO - NOITE

Os DOZE SENTINELAS estão reunidos em frente ao trono. Suas armas emitem uma luz branca que preenche todo o cômodo.

SENTINELA 01

Não podemos entrar em um combate direto... São muitas criaturas.

SENTINELA 02

Precisamos de luz do Sol.

LÍDER DOS SENTINELAS

Vocês não perceberam ainda? A essa hora, o Sol já deveria estar nascendo.

A iluminação do cômodo diminui rapidamente. Com os olhos semicerrados, o Líder dos Sentinelas olha em direção ao VITRAL com a representação dos deuses. Ele caminha alguns passos, com espada e escudo em punho e arregala os olhos.

LÍDER DOS SENTINELAS

Preparem-se, Sentinelas! Tem alguma coisa grande vindo aí...

CORTA PARA:

18. EXT. CIDADE DE AURÁN - NOITE

A LUA CHEIA brilha no céu. Centenas de sombras sobrevoam a cidade. A maior parte delas concentra-se ao redor da torre central do castelo.

A deusa ULA, na forma de um colossal DRAGÃO AZUL DAS SOMBRAS, circunda a cidade voando. Seu corpo exala densas nuvens de sombras e relâmpagos enquanto voa.

Uma FAGULHA DE LUZ BRANCA brilha no vitral da torre central chama sua atenção. Ula direciona-se para lá, expele uma rajada relâmpagos de sua boca, pulverizando todas as sombras no caminho. O VITRAL estilhaça-se e a deusa pouso

sobre a abertura recém-criada. Ela recolhe suas asas e desce vagarosamente para dentro.

CORTA PARA:

19. INT. CIDADE DE AURÁN/SALA DO TRONO DO CASTELO - NOITE

ULA desce no chão de pedra do cômodo, perto da entrada criada com a destruição do vitral. Os SENTINELAS estão em formação de combate.

LÍDER DOS SENTINELAS

Sentinelas! Essa é a batalha de nossas vidas! Fomos forjados a vida inteira para este momento. Agora vivam!

Os sentinelas avançam em direção à deusa. Ula abre a boca e expela uma baforada de escuridão, como uma fumaça negra e espessa, atingindo os paladinos na metade do caminho do ataque.

Quando a escuridão se dissipa, os corpos dos doze paladinos estão no chão, empalidecidos e sem projeção de sombra. Doze sombras levantam-se dos corpos.

CORTA PARA:

20. EXT. CIDADE DE AURÁN - NOITE

Há apenas um buraco onde havia o vitral na torre central do Castelo de Aurán. Doze sombras SAEM voando por ela.

CORTA PARA:

21. EXT. CIDADE DE KADANA/ÁREA EXTERNA - DIA

Legenda no canto inferior direito da tela: "REINO DE NORIXIUS. KADANA".

O sol está nascendo. A cidade, e o castelo no centro dela, têm a frente voltada para o LESTE.

Os RAIOS DE SOL da manhã iluminam as muralhas cinzentas com tons dourados.

O castelo, feito em mármore e decorado com marfim e ouro, brilha sob a luz matutina.

Apressados, IVELLIOS e ALARIC aproximam-se caminhando dos portões frontais da cidade, que estão abertos.

As SOMBRAS dos dois estão alongadas devido a inclinação da luz solar nas primeiras horas da manhã.

Alaric usa seu capuz, cobrindo a cabeça e protegendo os olhos. Ivellios anda com a cabeça exposta, a espada embainhada e o escudo em punho, ostentando o símbolo dos Novos Sentinelas. Eles estão lado a lado.

Um HOMEM COM UMA CARROÇA DE ALHOS puxadas por dois bois SAI da cidade vagarosamente. Na carroça, uma placa escrito "VENDE-SE ALHOS".

HOMEM COM A CARROÇA DE ALHOS

(sorrindo)

Bem-vindos à Kadana, luz de
Norixius!

Ivellios acena para o homem. A expressão é suave. O Homem com a Carroça De Alhos passa por eles.

Alaric observa a própria sombra que alcança os portões da cidade muitos metros antes dele.

ALARIC

Tenho um mau pressentimento.

Ivellios olha para ele, puxa a capa de lado e mostra a empunhadura da espada, como um cowboy mostrando a arma no coldre.

IVELLIOS

(sorrindo)

A luz é um sinal de esperança,
feiticeiro.

ALARIC

Não há sombras sem luz,
sentinela.

Eles ENTRAM em Kadana.

CORTA PARA:

22. EXT. CIDADE DE KADANA/RUA - DIA

IVELLIOS e ALARIC caminham pela rua principal da cidade. Um longa rua em linha reta que liga os portões de entrada ao castelo.

Em frente ao castelo, uma alameda circular com uma fonte redonda no centro. Uma pequena feira com umas poucas barracas de madeira expondo tecidos, verduras, legumes, couro, bodes, ovelhas, patos e galinhas.

Os feirantes estão nas barracas e há poucos clientes.

O feiticeiro e o paladino passam pelo centro, perto da borda da fonte, evitando os vendedores.

Dentro d'água, algumas moedas de prata e cobre espalhadas aleatoriamente pelo fundo.

Eles sobem um lance de escadas após a fonte e ENTRAM na área do jardim externo do castelo, que é rodeado por uma muralha de pedra.

A LUZ DO SOL refletida no mármore branco do castelo ilumina suavemente as paredes internas da muralha. Eles desaceleram. Ivellios olha para cima. Alaric mantém-se de cabeça baixa.

IVELLIOS

Tem algo de muito errado aqui.

ALARIC

(sorrindo)

A luz é sinal de esperança, sentinela. Vamos entrar logo.

IVELLIOS

Vamos sim. E vamos tentar sair logo, também.

A entrada do saguão principal do castelo está à frente. Eles avançam e ENTRAM no castelo.

CORTA PARA:

23. INT. CASTELO DE KADANA/SAGUÃO PRINCIPAL - DIA

O cômodo tem uma escada central até um patamar intermediário e divide-se em duas daí em diante, oferecendo dois acessos laterais ao primeiro andar. Ambas as escadas terminam em uma única galeria semicircular.

No térreo, à esquerda e à direita, há um portal que dá acesso a um cômodo amplo. Ambos estão ocupados por fileiras de soldados vestidos com Armaduras Completas decoradas com o SÍMBOLO DA GUARDA REAL DE KADANA: uma TORRE SOBRE UM SOL BRILHANTE. Os primeiros soldados de cada fileira ostentam um ESTANDARTE com o SÍMBOLO D'O CÍRCULO.

Aos pés da escada, três vampiros com robes d'O Círculo estão de pé, fingindo-se de humanos: VAMPIRO CONSELHEIRO 01, VAMPIRO CONSELHEIRO 02 e VAMPIRO CONSELHEIRO 03. Os robes têm capuzes que escondem seus olhos. Suas presas estão retraídas.

VAMPIRO CONSELHEIRO 01

Saudações, Sentinela. Não
esperávamos que viesse
acompanhado.

IVELLIOS

Considerando o assunto que
tenho a tratar, a presença
dele é essencial. Espero que o
Príncipe Eryn não se ofenda
com esta surpresa.

VAMPIRO CONSELHEIRO 01

De modo algum! A hospitalidade
de Kadana diz que há sempre
espaço para mais um na mesa
durante uma refeição. Sua
Alteza vos aguarda no Salão
Real. Tenham a gentileza de
nos acompanhar, por favor.

Os três Vampiros Conselheiros viram-se e sobem a escadaria. Ivellios e Alaric olham um para o outro e seguem-nos.

CORTA PARA:

24. EXT. CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR/LAGO NYSSA - DIA

A clareira do Lago Nyssa é ampla, totalmente coberta pela copa das árvores, exceto pela área exatamente acima das águas do lago.

A clareira é parcialmente iluminada por uma luz mágica em tons quentes.

No centro, o Lago Nyssa consiste em um olho d'água extremamente cristalino que borbulha vagarosamente no fundo.

A iluminação é refletida na água, fazendo o lago emitir um brilho alaranjado.

O Lago tem em torno de oito metros de diâmetro, com um formato irregular, mas, ligeiramente ovalado.

As árvores ao redor parecem mover-se em câmera lenta, não evidenciando outra forma de acesso à área, senão a pequena trilha que liga o lago à clareira onde o Conclave está reunido.

ARVEENE, GLEEN e ÚTAH estão sentados no chão, próximos à margem do Nyssa.

ARVEENE

Quanto tempo eles ainda vão ficar lá?

ÚTAH

Você sabe o quanto essas reuniões são demoradas.

GLEEN

Principalmente por causa do Hildebrand... Ele questiona todo e qualquer argumento que

Maia utiliza, concordando ou não com ele.

ÚTAH

Não se fazem mais druidas como antigamente, não é mesmo?

GLEEN

Ele é um dos de antigamente, irmão.

Os dois riem. Silenciosa, Maia se aproxima por trás deles, vindo da direção da trilha.

ARVEENE

Não aguento mais toda essa espera! Preciso fazer alguma coisa, logo. Eles estão contando comigo...

MAIA

"Eles" quem, Arveene?

Arveene levanta-se e vira-se rapidamente. Maia caminha devagar até onde eles estão.

ARVEENE

Ivellios e Alaric. Um... Um Sentinela e um Feiticeiro.

Gleen e Útah entreolham-se.

ARVEENE (cont'd)

Eles devem estar em Kadana neste momento. Foram buscar ajuda. É importante salientar que eles...

MAIA

Um sentinela e um feiticeiro?

A Arquidruída vira-se de costas para Arveene e caminha três passos à frente.

MAIA (cont'd)

Que peculiar...

ARVEENE

Maia... Eu preciso saber. O que o Conclave decidiu?

MAIA

O Conclave de Guramar enviará mensageiros aos outros conclaves drúidicos da região. Precisamos obter mais informações. Caso alguma parte de sua história se confirme, certamente nos ajudarão.

ARVEENE

Mas, Maia! Nós não podemos...

Maia vira-se novamente para Arveene.

MAIA

Nós não podemos nos esquecer que somos responsáveis pelo equilíbrio do mundo natural, Arveene. Mesmo que sua história seja verdade, não interferimos nos problemas da civilização.

ARVEENE

Isso vai afetar a todos nós. Eu sinto que...

MAIA

Sente?

Ela suspira.

MAIA (cont'd)

Eu acredito em você, criança. Mas você precisa apresentar provas de verdade a este Conclave. Só uma história não basta.

Maia aproxima-se dela e a abraça, acariciando seus cabelos.

MAIA (cont'd)

Às vezes, eles conseguem ser mais civilizados que todo o reino de Norixius.

Arveene ri.

Maia afasta-se um pouco e acaricia o rosto da druidisa com as duas mãos.

MAIA (cont'd)

Prove a eles que você está certa e garanto que terá seu apoio.

ARVEENE

Obrigada, Maia.

MAIA

Gleen. Útah. Vocês dois irão com Arveene. Está na hora de vocês me mostrarem tudo o que já aprenderam comigo, tudo bem?

GLEEN E ÚTAH

Certo!

Os três druidas afastam-se caminhando em direção a trilha.

MAIA

Crianças!

Eles olham para ela.

MAIA (cont'd)

Cuidem uns dos outros.

Eles assentem com a cabeça, sorrindo, e SAEM andando pela trilha. Maia caminha em direção ao lago, olha-o por alguns instantes e mergulha.

CORTA PARA:

25. INT. CIDADE DE KADANA/SALÃO REAL - DIA

Os três Vampiros Conselheiros ENTRAM no Salão Real acompanhados de ALARIC e IVELLIOS por uma porta dupla.

Do lado oposto, um par de portas iguais permanece fechada.

O salão é extremamente amplo, circular, com o trono no centro sobre um patamar elevado.

Em frente ao trono, há três cadeiras em um patamar intermediário e, no nível do chão, uma pia de marfim em forma de cálice.

O teto é abobadado, decorado com afrescos sobre os deuses. As paredes são decoradas com ESTANDARTES espessos com o SÍMBOLO D'O CÍRCULO e TAPEÇARIAS com imagens sobre a HISTÓRIA DA CRIAÇÃO DOS VAMPIROS e de sua vitória contra o Povo-Serpente, liderados por LEORIAN.

Não é possível ver as janelas.

A iluminação do ambiente vem de DOIS CANDELABROS posicionados ao próximos ao trono e de TOCHAS distribuídas no HEMISFÉRIO LESTE do salão, próximas às tapeçarias nas paredes.

O PRÍNCIPE ÉRYN, um adolescente de treze anos, está sentado no trono. Os três Vampiros Conselheiros sentam-se nas cadeiras à frente do trono e retiram seus capuzes.

Ivellios e Alaric posicionam-se a alguns metros do trono. O paladino faz uma genuflexão.

O feiticeiro permanece de pé, olhando ao redor.

IVELLIOS

Saudações, príncipe Eryn,
regente de Kadana.

O paladino levanta-se. O príncipe acena com a cabeça.

IVELLIOS (cont'd)

Sou Ivellios, capitão dos
Novos Sentinelas. Precisamos
de sua ajuda.

VAMPIRO CONSELHEIRO 01

Sua reputação o precede,
paladino. Os sentinelas são
sempre sinal de mau presságio.

O VAMPIRO CONSELHEIRO 02 olha de Ivellios para Alaric.

VAMPIRO CONSELHEIRO 02

Luz e escuridão caminhando
juntas? Seria este o anúncio
do fim do mundo?

VAMPIRO CONSELHEIRO 03

Quais são as más notícias da
vez, paladino?

Ivellios encara os conselheiros.

IVELLIOS

Alteza, Kadana corre perigo. Criaturas das sombras vagam pela Floresta de Guramar. Eu mesmo as enfrentei nos arredores de Aurán e perdi dois bons companheiros em combate. Não tardará que cheguem até aqui.

VAMPIRO CONSELHEIRO 01

Bobagem! Vocês, sentinelas, não suportam o fracasso de seus antecessores e vivem imaginando ameaças para justificarem a própria existência.

O Vampiro Conselheiro 02 volta-se para o príncipe.

VAMPIRO CONSELHEIRO 02

Meu senhor, não creia nas invenções deste homem. Os sentinelas não aceitam aquilo que Leorian entendeu quando caminhou neste mundo: a humanidade precisa evoluir para se tornar mais forte.

O VAMPIRO CONSELHEIRO 03 também vira-se para o príncipe.

Alaric observa atentamente a área não iluminada no HEMISFÉRIO OESTE do salão.

VAMPIRO CONSELHEIRO 03

A história conta, Alteza, que o Povo-Serpente dominava os

humanos na guerra, há 2300 anos. Se Leorian não tivesse aceitado a evolução, as serpentes rastejariam sobre nossos cadáveres.

IVELLIOS

Mentira! Leorian se tornou um vampiro. É bem verdade que evitou que as Cobras acabassem com os humanos. Mas, o pacto que ele fez com a deusa de sangue para se transformar o corrompeu! Ele ficou tão obcecado por manter os humanos a salvo que se tornou um tirano! Leórian prendeu centenas de pessoas em fazendas humanas, engordando-as feito gado para alimentar os vampiros. Ele desvirtuou a única missão dos Antigos Sentinelas.

VAMPIRO CONSELHEIRO 03

Os novos sentinelas herdaram o rancor de seus antecessores por não terem cumprido sua demanda: proteger as vidas de todos nós.

O Príncipe levanta-se irritado.

PRÍNCIPE ÉRYN

Chega! Sentinela, deixe Kadana agora! Norixius não apoiará as suas mentiras!

ALARIC

(calmamente)

Perdoe-me, Alteza? Por que permite que estes vampiros envenenem sua cabeça com mentiras?

Os três Vampiros Conselheiros guincham, exibindo as presas. O príncipe Éryn corre para a escuridão atrás do trono. Os Vampiros Conselheiros avançam contra Ivellios e Alaric.

O feiticeiro faz um movimento giratório com as mãos apontadas para os Vampiros Conselheiros 02 e 03. Uma mão espectral roxa surge no punho de cada um deles, agarrando-os com força. Onde deveria haver o antebraço, surgem correntes espectrais que prendem os vampiros ao chão, impedindo-os de alcançá-los.

O Vampiro Conselheiro 01 ataca Ivellios com suas garras afiadas, mas o paladino esquiva-se rolando de lado. Ivellios levanta-se com o escudo em punho e saca sua espada. A lâmina emite uma luz branca pulsante.

Ele avança em direção ao vampiro e ataca-o. O Vampiro Conselheiro 01 apara o golpe com as mãos e emite um guincho de dor ao sentir a lâmina, mas segura-a.

Alaric lança raios de fogo nas cortinas do lado leste da sala. O impacto da magia incendeia o tecido e estilhaça uma das grandes janelas do cômodo.

A luz do sol é projetada pela abertura, criando um corredor iluminado até a área que eles estão.

As mãos espectrais da magia de Alaric desaparecem e os Vampiros Conselheiros 02 e 03 saltam para as sombras para se protegerem.

O Vampiro Conselheiro 01 solta a arma do paladino e gira para se posicionar na sombra de Ivellios. A distância necessária para ocupar a sombra do paladino com segurança o impede de atacá-lo.

Os três Vampiros Conselheiros têm erupções na pele onde a luz do sol tocou. O Vampiro Conselheiro 01 guincha para Ivellios. O paladino avança, mas é impedido por Alaric.

ALARIC

Precisamos sair daqui. Agora!

Ele olha para a escuridão atrás do trono. Ivellios segura seu escudo na frente do corpo. O escudo emite uma luz branca fraca, como uma lanterna.

Dezenas de outros vampiros guincham em resposta a luz, mas não sofrem dano algum. Os vampiros espalham-se para as áreas onde a luz não toca, bloqueando as portas de acesso ao Salão.

Alaric e Ivellios olham para a janela aberta e entreolham-se. Ao mesmo tempo, eles correm em direção à abertura e saltam.

CORTA PARA:

26. EXT. CASTELO DE KADANA/SALÃO REAL - DIA

ALARIC e IVELLIOS SAEM pela única janela aberta do Salão Real, no sexto andar do castelo. Eles estão caindo. Alaric estica o braço direito e alcança Ivellios. Ele faz um gesto com a mão esquerda e vira a palma para o chão. Uma LUFADA DE VENTO desacelera-os há poucos metros do chão, fazendo-os pousar em segurança sobre uma cerca viva no jardim do Castelo.

Eles correm em direção à saída da cidade.

CORTA PARA:

27. EXT. VALE DA MORTE/ACAMPAMENTO DO EXÉRCITO HUMANO - DIA

Flashback.

Legenda no canto inferior direito da tela: "ANO DE 2302. VALE DA MORTE".

LEÓRIAN e os SEIS SENTINELAS chegam no acampamento carregando o BATEDOR numa maca improvisada. O batedor sua muito e delira.

BATEDOR

Estamos perdendo... Acabou...
O veneno do tigre... Preciso
avisar aos Sentinelas... Eu...

Enquanto os dois sentinelas que carregam o viajante ENTRAM em uma barraca onde outros soldados feridos descansam, Leorian e os outros quatro sentinelas aguardam do lado de fora.

Instantes depois, os dois sentinelas que carregavam o Batedor SAEM da barraca de feridos.

LEORIAN

Vamos. Temos uma guerra pra
ganhar.

Eles SAEM do acampamento.

CORTA PARA:

28. EXT. VALE DA MORTE/ACAMPAMENTO DO EXÉRCITO HUMANO -
NOITE

Flashback.

O acampamento está silencioso. Algumas barracas são iluminadas por tochas. A maior parte delas está sem iluminação interna.

Ouve-se o GRITO DE LEÓRIAN seguido do som de um COPO DE METAL batendo em uma mesa.

CORTA PARA:

29. INT. VALE DA MORTE/ACAMPAMENTO DO EXÉRCITO HUMANO/CABANA DO TENENTE DOS SENTINELAS - NOITE

Flashback.

LEORIAN, o TENENTE DOS SENTINELAS e os SEIS SENTINELAS que acompanham Leorian estão sentados à mesa, jantando.

Leorian está com a mão em um COPO de vinho, apoiando-o com força contra a mesa de madeira. Há um pouco da bebida derramada sob sua mão.

LEORIAN

Eles estão brincando com a gente!

TENENTE DOS SENTINELAS

Tem sido assim dia após dia. Continuar não está sendo produtivo, mas se pararmos, essa batalha chegará nos portões de nossas casas.

LEORIAN

Batalha? Aquilo foi um massacre. Uma carnificina.

SENTINELA 01

É humilhante! Temos que inverter essa situação.

LEORIAN

Precisamos de outra estratégia. Mas não hoje. Descansem. E rezem para que os deuses nos mostrem uma solução nesta noite.

CORTA PARA:

30. INT. VALE DA MORTE/ACAMPAMENTO DO EXÉRCITO HUMANO/CABANA DO TENENTE DOS SENTINELAS - NOITE

Flashback.

LEORIAN dorme no chão, em um colchão improvisado com mochilas.

CORTA PARA:

31. INT. VALE DA MORTE/CAVERNA NAS MONTANHAS/SONHO DE LEORIAN - NOITE

Flashback.

LEORIAN está nu, na escuridão. A única luz vem das águas de um pequeno lago. Ele olha em volta.

LEORIAN

Onde estou?

Sua VOZ reverbera.

ULA (O.S.)

Você ainda está no acampamento, Leorian. Dormindo profundamente.

A VOZ DA DEUSA é sensual e sem reverberação.

ULA (cont'd/O.S.)

Aproxime-se.

O paladino anda até o lago. A imagem de uma mulher de pele pálida, trajando vestes negras e adornos vermelhos, está refletida na água. O espelho d'água não apresenta ondulações.

LEORIAN

Quem é você?

ULA

Eu sou Ula, a deusa de Sangue. Estou aqui para atender às suas súplicas. Eu vim lhe mostrar a solução que você deseja. Apenas eu posso lhe entregar o que você precisa.

LEORIAN

E o que seria?

ULA

Poder. Como nunca imaginou que seria possível ter.

LEORIAN

Eu não quero poder.

ULA

Mas você precisa. Eu estou lhe oferecendo a oportunidade de cumprir o único objetivo dos Sentinelas. De uma vez por todas. E, convenhamos, vocês têm falhado miseravelmente nesta questão.

Leorian cerra os punhos.

ULA (cont'd)

Deixe-me te contar uma história, paladino. Há muito tempo, Angmar, o Conquistador, o rei de Namor, realizou um pacto com um deus ancestral que tinha a forma de uma cobra-rei gigante. Ele se tornou o primeiro Homem-serpente. Agora, sua vida é estendida a cada vez que troca sua pele.

LEORIAN

Os deuses não costumam se envolver com os assuntos dos mortais.

ULA

A cobra-rei era o avatar do deus da mentira, sentinela. É inocência acreditar que ele respeitaria qualquer regra divina, não acha?

LEORIAN

Tem razão. Mas, se ele foi o primeiro, de onde vieram os outros?

ULA

Ele aprendeu o ritual profano da transformação e o replicou. Então, fundou o Culto da Serpente, uma seita religiosa que visa a destruição da raça humana, transformando os que aceitarem abrir mão de sua humanidade e sacrificando os céticos em nome do Deus-Serpente. Eles não querem apenas conquistar terras ou tesouros, como outros governantes humanos. O objetivo deles é a total aniquilação da humanidade.

LEORIAN

E por que você está violando o acordo, deusa de Sangue?

ULA

Por justiça! Estou te oferecendo a possibilidade de equilibrar a balança, meu caro Leorian. Agora, cabe a você

aceitar ou não a minha proposta.

LEORIAN

Por que isso seria diferente do que ele fez?

ULA

Porque você fará isso apenas pelo bem dos outros, Leorian. É altruísmo, Sentinela. Aceite e cumpra o destino que você mesmo tomou para si. Venha até este lugar dentro de três noites, na próxima Lua de Sangue. Esta será sua única chance.

A água do lago deixa de brilhar e a imagem da deusa esmaece gradativamente. Escuridão.

ULA (cont'd/O.S.)

Você encontrará o caminho, Sentinela.

CORTA PARA:

32. INT. VALE DA MORTE/ACAMPAMENTO DO EXÉRCITO HUMANO/CABANA DO TENENTE DOS SENTINELAS - DIA .

Flashback.

LEORIAN e os SEIS SENTINELAS estão reunidos, sentados à mesa.

SENTINELA 02

Como saberemos que não vamos nos tornar monstros iguais a eles?

LEORIAN

Não saberemos. Mas somos algo que Angmar nunca foi. Somos Sentinelas. Nosso dever sagrado é proteger a humanidade. Custe o que custar.

CORTA PARA:

33. EXT. CIDADE DE AURÁN/RUA PRINCIPAL - DIA

Uma SOMBRA paira sobre e ao redor de Aurán, bloqueando a maior parte dos raios de sol, exceto por alguns poucos feixes de luz. Vagarosamente, a sombra está tomando a forma de uma cúpula.

Numa esquina da rua principal com uma rua secundária do centro da cidade, há uma taverna. Na placa lê-se "O Goblin Saltimbanco". A porta se abre e SEIS VAMPIROS vestidos com robes d'O Círculo SAEM. Eles estão encapuzados.

As sombras voam pelas ruas, caçando os humanos vivos, transformando-os em novas sombras, mas ignoram os seis vampiros. Eles caminham até o Pátio Central externo do castelo. A sala do trono fica a alguns andares acima do pátio.

Os seis cultistas sobem pela parede externa do castelo, caminhando em ângulo de noventa graus em relação à parede, e alcançam a sacada externa do salão real.

Eles ENTRAM pelo arco de pedras sob o vitral despedaçado, removem os capuzes e veem ULA se transformando em uma

mulher de pele pálida com vestes negras e adornos vermelhos. Eles são os mesmos sentinelas que acompanhavam Leorian na trilha para o Vale da Morte.

A deusa caminha em direção ao trono real. Com uma mão, Ula arremessa o trono da rainha para um canto da sala, centraliza o trono do rei e senta-se.

O CULTISTA DE AURÁN 01 abre a porta do cômodo onde estão o REI DE AURÁN e a RAINHA DE AURÁN. O selo que protegia a porta se apagou, deixando apenas uma marca chamuscada na madeira.

CULTISTA DE AURÁN 01

Venham.

O Cultista de Aurán 01 retorna para a presença da deusa. O Rei de Aurán e a Rainha de Aurán o acompanham de pé, os outros cultistas formam um semicírculo à frente da deusa. O Rei e a Rainha de Aurán aproximam-se dos pés do trono e ajoelham-se.

REI DE AURÁN

Ave, Ula! Nos apresentamos como vossos servos fiéis. Lhe entrego, agora, a cidade de Aurán e todo o reino de Priamor. Que seja feita a sua vontade! Mostre-nos o caminho para alcançar a Evolução!

RAINHA DE AURÁN

Conceda-nos o privilégio de servir à evolução da humanidade, Ula.

Ula sorri.

ULA

Suas obrigações já foram cumpridas. Agora, vocês estão dispensados.

Os seis Cultistas de Aurán guincham, com as presas à mostra.

O Cultista de Aurán 01 puxa os cabelos da rainha por trás, exibindo seu pescoço. Ele morde-a, sugando seu sangue. Ela grita. Quando afasta a boca do pescoço da mulher, o sangue espirra à distância. Três dos outros vampiros atacam o Rei, enquanto os outros dois avançam sobre a rainha, dilacerando-os.

Ula sorri assistindo à cena.

CORTA PARA:

34. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/ARREDORES DE KADANA - DIA

IVELLIOS e ALARIC correm pela floresta. Eles desaceleram e param. Ivellios senta-se numa pedra coberta de musgo para descansar. Alaric senta-se no chão, encostado em uma árvore. Sorrindo, Ivellios olha para o feiticeiro.

IVELLIOS

Você correu para a luz.

O paladino gargalha. O feiticeiro faz uma expressão desdenhosa.

ALARIC

Era isso ou morrer no escuro.
E eu passei tempo de mais me

escondendo na escuridão pra
deixar isso acontecer.

Alaric pega seu cantil e bebe um pouco d'água. Ele passa a garrafa pra Ivellios, que faz o mesmo.

ALARIC

Precisamos nos encontrar com
Arveene.

Ele retira o Amuleto que Arveene lhe dera do pescoço, pressionando-o em sua mão e fecha os olhos. O amuleto brilha na mão dele com uma luz azul-cobalto.

Ele abre a mão e a luz flutua para sua frente, tomando a forma de um LOBO espectral.

ALARIC

Kadana está comprometida. Os
vampiros dominaram o príncipe.
Nos encontremos na caverna.

O LOBO uiva e SAI em disparada, correndo entre as árvores. Sua velocidade aumenta até se tornar um raio azulado desaparecendo na escuridão da floresta.

IVELLIOS

Vamos! Não podemos ficar
parados por muito tempo. Assim
que o sol se pôr, eles virão
em nosso encalço.

ALARIC

Vamos.

Eles SAEM.

CORTA PARA:

35. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/ARREDORES DO CONCLAVE DOS
DRUIDAS DE GURAMAR - DIA

Em fila indiana, ARVEENE, GLEEN e ÚTAH caminham apressados
pela floresta.

ÚTAH

Mas eles são confiáveis?

ARVEENE

São. São, sim. O Alaric é um
pouco sinistro. Às vezes ele
não fala muito e não sabe lidar
muito bem com as pessoas. Às
vezes ele fala demais. Ele
veio do mesmo plano de origem
daquelas criaturas que vocês
viram.

GLEEN

Sério?

ARVEENE

Sim. Ele também é um pouco
mórbido, às vezes, mas, vocês
vão gostar dele. O Ivellios é
corajoso e inteligente. Ele
tem algo... Uma luz que faz a

gente confiar nele e acreditar que ele daria a vida dele pela nossa. Faz com que a gente se inspire a também fazer o mesmo. Certamente, é um bom homem.

ÚTAH

Me parece ser um homem bem perigoso.

ARVEENE

E ele é. Um homem bom é um homem perigoso que tem isso sob controle voluntário. E Ivellios, com certeza, é alguém assim.

Um raio azulado se aproxima deles rapidamente e transforma-se no LOBO espectral. Ele para a alguns metros de Arveene, senta-se e uiva. A druidisa aproxima-se e toca-o na testa.

Uma SOMBRA ataca o lobo, que se desfaz com o golpe. A druidisa arregala os olhos, assustada. Raízes com espinhos brotam repentinamente do chão, interpondo-se entre Arveene e a criatura.

A druidisa olha para trás e vê Gleen abaixado, com as mãos enterradas no chão.

ARVEENE

Te devo uma! Alaric e Ivellios precisam da gente. Para a caverna! Agora!

Mais algumas dezenas de sombras surgem de todas as direções, cercando-os.

ÛTAH

Acho que agora não vai dar,
não!

Arveene transforma-se em uma forma híbrida de humano e animal. Suas unhas se tornam garras. Seus músculos hipertrofiam. Seus caninos crescem, transformando-se em presas. A sombra que a atacou contorna a proteção de espinhos por cima e Arveene a destrói com suas garras em um único golpe.

Movimentando as mãos, Gleen controla vinhas e cipós das árvores ao redor, atacando diversas sombras ao mesmo tempo como se fossem chicotes, mas é pouco efetivo, apenas reduzindo a movimentação das sombras.

Ûtah transforma-se em um gorila prateado de três metros de altura e, com seus punhos, esmaga duas sombras próximas contra o chão. Com velocidade sobre-humana, Arveene destrói mais duas criaturas com suas garras. Mais sombras surgem da escuridão e se juntam ao combate.

GLEEN

Arveene! Vou criar uma janela.
Vá e encontre seus amigos!

ARVEENE

Não!

Uma sombra a ataca por trás, mas uma das vinhas de Gleen arremessa a druidisa para longe do ataque. Com uma mão, Ûtah pega-a no ar e a coloca no chão, esmagando mais uma sombra com a outra mão.

ARVEENE (cont'd)

Duas! E eu não vou deixar vocês
pra trás!

Utah ronca em protesto.

GLEEN

Ele tá certo. Nós dois damos
conta.

Gleen faz com que espinhos de pedra, como estalagmites, sejam projetados do chão num arco à sua direita, empalando cinco sombras que se aproximam pelo flanco.

GLEEN (cont'd)

Prepare-se!

ARVEENE

Tudo bem! Vamos!

Ela corre em direção à escuridão da floresta. Em torno de vinte sombras bloqueiam seu caminho. Ela para.

ARVEENE

Gleen!

GLEEN

(para si mesmo)

Me perdoe, Guramar.

O druida invoca duas muralhas de fogo paralelas, elevando as chamas até a altura da copa das árvores. As labaredas

formam um corredor de fogo na frente de Arveene, afugentando as sombras.

GLEEN

Vá!

Arveene corre entre as chamas, transformando-se num falcão antes de sair do corredor de fogo. Ela sobe e voa acima das árvores. Atrás dela, um turbilhão de chamas emerge no local da batalha.

CORTA PARA:

36. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE - NOITE

Em forma de falcão, ARVEENE sobrevoa a floresta. Ela desce entre as árvores e, a poucos metros da caverna, volta a sua forma original pouco antes de tocar no solo. Ela caminha, exausta em direção à entrada da caverna.

Uma sombra avança contra a druidisa, por trás, mas é impedida de atacar por uma mão espectral com correntes presas ao chão criada pela magia de ALARIC, que chega correndo junto a IVELLIOS.

Arveene tenta se afastar, mas cai de joelhos, exausta.

O paladino saca a espada, que começa a emitir uma luz branca crescente, e ataca a criatura. A sombra se desfaz com o golpe.

ARVEENE

Obrigada, mas eu dava conta.

Ela tenta se levantar, mas seus joelhos fraquejam. Ivellios a sustenta antes que caia.

IVELLIOS

Eu sei que dava.

O paladino sorri. Alaric olha ao redor e teleporta-se para a entrada da caverna.

ALARIC

Vamos entrar logo. A floresta está cheia de sombras.

O trio ENTRA na caverna.

CORTA PARA:

37. EXT. CIDADE DE KADANA/CASTELO - NOITE

Há uma cúpula de escuridão ao redor da cidade, estendendo-se até as proximidades da borda da Floresta de Guramar. Milhares de sombras pairam sobre as ruas da cidade.

Centenas de vampiros também ocupam as ruas, empoleirados nas sacadas das casas, nos postes e pela extensão da muralha da cidade.

ULA, em forma humana, SAI da Sala do Trono pelo arco de pedra sob o VITRAL despedaçado. Seguindo-a, SAEM os seis vampiros.

A deusa caminha até o frontão do parapeito da sacada. Os vampiros guincham eufóricos.

De dentro da taverna de onde saíram os seis Cúltistas de Aurán, uma pequena multidão de humanos, vestindo TÚNICAS BRANCAS sem capuz e com o símbolo d'O Circulo, SAI caminhando até a praça central de Aurán.

ULA

Filhos da noite!

A voz da deusa é sedutora e pode ser ouvida claramente por toda a cidade. Todos fazem silêncio.

ULA (cont'd)

Todo o seu sacrifício será recompensado. Por milhares de anos, a humanidade foi entregue à própria sorte, obrigada a conviver com a sombra da morte sempre à espreita. Não mais!

A multidão grita. Os vampiros e as sombras se agitam.

ULA (cont'd)

Os deuses guardaram para si a maior dádiva de todas: a imortalidade! Egoístas! Déspotas! Se fortalecem com as suas preces e lhes pagam com fome, miséria e sofrimento. Não mais!

Novamente, os presentes a ovacionam.

ULA (cont'd)

A Evolução chegou e eu sou o seu Arauto. Em vinte e oito dias, o Plano Positivo e o Plano Negativo se alinharão e haverá mais uma Lua de Sangue. Em vinte e oito dias, Leorian ressuscitará e acabará com a

opressão dos deuses. Em vinte e oito dias, eu lhes entregarei a dádiva da imortalidade. Em vinte e oito dias, o sol será apagado no Berço da Lua e a tirania do dia sobre a noite chegará ao fim. Estejam prontos para o último sacrifício de sangue e vocês serão agraciados.

Vampiros e humanos gritam, regozijando-se. O CULTISTA DE AURÁN 01 desce caminhando pela parede do castelo, vai até o grupo de humanos com túnicas brancas d'O Círculo e entrega uma ADAGA CERIMONIAL de prata a uma mulher. Ela faz um corte na palma de uma das mãos e o vampiro colhe algumas gotas com um CÁLICE também de prata. Ela passa a adaga para um menino ao seu lado, que repete o gesto.

Ula dá as costas à multidão e ENTRA na Sala do Trono acompanhada dos outros cinco Cultistas de Aurán.

CORTA PARA:

38. INT. CASTELO DE AURÁN/SALA DO TRONO - NOITE

ULA está sentada no trono real. Cinco CULTISTAS DE AURÁN estão de joelhos à sua frente, com a cabeça baixa. O CULTISTA DE AURÁN 01 ENTRA pelo portal de pedra, caminha até o trono, faz uma reverência, e entrega o CÁLICE DE PRATA à deusa.

ULA

Em breve, meus filhos, vocês terão sua tão esperada vingança. E ela não tardará!

Ela bebe parte do sangue e entrega o cálice a um dos Cultistas de Aurán, que divide o sangue com os outros cinco.

CORTA PARA:

39. INT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE - NOITE

ARVEENE está sentada no chão da caverna, encostada na parede. ALARIC está empoleirado sobre uma estalagmite, numa área menos iluminada. IVELLIOS pega um pedaço de uma raiz medicinal em uma cavidade na parede de pedra que serve de prateleira. Ele entrega-a a Arveene, que mastiga-a.

O paladino ajoelha-se perto dela, fecha os olhos, e impõe as mãos sobre o tórax da druidisa. Uma luz branca é emitida pelas palmas das mãos do sentinela por alguns segundos.

ARVEENE

Muito obrigada, Ivellios. Já me sinto bem mais disposta.

IVELLIOS

É uma magia de restauração. Retarda venenos, cura pequenos ferimentos e paralisias... Deve restabelecer sua energia logo, logo.

A druidisa se ajeita, cruzando as pernas uma sobre a outra.

ARVEENE

Estamos com problemas. A reunião com o Conclave. Não saiu como eu esperava.

ALARIC

Os druidas não vão ajudar?

ARVEENE

Oficialmente? Não.

IVELLIOS

E extraoficialmente?

ARVEENE

Talvez. Maia, a nossa líder, prometeu enviar mensageiros aos outros conclaves pra conseguir mais informações e confirmar a história. Mas isso pode levar dias... Semanas, talvez.

IVELLIOS

Duvido que tenhamos esse tempo... O que quer que estejam tramando, não deve demorar a acontecer.

ALARIC

Então, ela não acreditou em você?

ARVEENE

Você acreditaria? A percepção geral é que os vampiros foram extintos. Além disso, tem o

Hildebrand... Ele meio que manipulou o Conclave para não nos ajudar. Nós precisaremos apresentar provas contundentes para conseguir alguma ação por parte do Conclave. Até lá, não podemos contar com eles.

IVELLIOS

Hildebrand... Já ouvi falar sobre ele. Parece que ele quer ser o próximo Arquidruida da Floresta de Guramar, não é mesmo? A postura dele em relação à civilização pode gerar muitos conflitos por aí... Depois do que Maia fez com os gigantes, imagino que alguns druidas estejam irritados.

ALARIC

Política druida? Achei que vocês rejeitassem a civilização.

IVELLIOS

Isso foi em seu tempo, feiticeiro.

ARVEENE

Em seu tempo? Como assim?

ALARIC

História longa. Temos problemas maiores... Vampiros

estão influenciando o regente de Kadana.

IVELLIOS

O Círculo. É isso que eles fazem. Agem pelas sombras, influenciando a realeza, o clero e a plebe. Manipularam decisões políticas, religiosas e militares por décadas, bem na nossa cara. Os sentinelas falharam novamente.

ALARIC

Então, por enquanto, estamos sozinhos.

Arveene se levanta.

ARVEENE

Precisamos sair.

IVELLIOS

O que houve?

ARVEENE

Deixei dois amigos pra trás. Gleen e Utah. Depois de ter falado com os druidas, Maia ordenou que eles viessem comigo. Fomos emboscados por um grupo de sombras e eles ficaram lutando para me deixarem escapar e vir encontrar vocês. Agora

precisaremos de toda ajuda possível!

O som de TOSSE no corredor que dá acesso à caverna. Alaric olha para a escuridão. Ivellios põe a mão sobre a empunhadura da espada.

ALARIC

Duas pessoas estão vindo.
Estão feridos.

ARVEENE

(caminhando até a
entrada do corredor)

São eles!

GLEEN ENTRA pelo corredor, com ÚTAH, pálido e inconsciente, nas costas. Ambos estão sujos, com algumas escoriações e hematomas. Arveene ajuda Gleen a carregá-lo.

ARVEENE

Ele está gelado!

Gleen e Arveene o colocam deitado no mesmo lugar que Ivellios fora tratado anteriormente. Gleen desmaia e o paladino sustenta-o, impedindo que caia no chão. Ele o deita no canto onde Arveene estava sentada.

A druidisa seleciona algumas ervas e raízes dispostas sobre a mesa e na cavidade da parede e, com o almofariz, prepara um unguento.

Alaric observa fixamente a escuridão do túnel pelo qual os dois druidas entraram.

Ivellios auxilia Arveene a cuidar de Gleen e Utah impondo suas mãos sobre eles e irradiando energia curativa em ambos.

ARVEENE

Eu não devia tê-los deixado pra trás! A culpa é toda minha!

IVELLIOS

Ninguém vai morrer aqui hoje, Arveene. Eu te prometo!

Ivellios fica de pé, fecha os olhos e respira fundo. Ele põe a mão na empunhadura da espada e olha para Alaric.

O feiticeiro olha para o paladino com uma expressão séria, e olha novamente para o corredor.

IVELLIOS

Eu o senti.

Alaric, então, lança um Raio de Gelo em um VAMPIRO INVASOR que se esconde na escuridão do túnel e corre em sua direção, teleportando-se assim que sai da área da luz das chamas das tochas da caverna. Ivellios olha para Arveene.

IVELLIOS

Cuide deles.

O paladino SAI correndo pelo corredor, com sua arma em punho.

CORTA PARA:

40. INT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE/CORREDOR
- NOITE

O corredor é escuro. O teto está a aproximadamente quatro metros e meio de altura.

O VAMPIRO INVASOR está parcialmente congelado. O gelo cobre sua perna esquerda, prendendo-o ao chão, e parte do tronco e do braço esquerdo. Ele quebra o gelo do tronco e do braço com a mão livre. Ele puxa a perna com força e o gelo se parte.

A criatura vira-se em direção à saída e corre em velocidade sobre-humana.

ALARIC surge em sua frente, interceptando a passagem, mas o vampiro corre lateralmente pela parede da caverna e, em seguida, pelo teto, de cabeça para baixo. O feiticeiro lança um Raio de Gelo no teto, à frente do vampiro, fazendo-o escorregar e cair rolando no chão.

IVELLIOS chega correndo com a espada em punho, emitindo uma luz branca da lâmina, e, num salto, crava-a no peito do vampiro, na altura da clavícula. A criatura chia de dor, mas reage, arremessando Ivellios contra o teto da caverna com os pés.

Antes de o paladino cair no chão, o vampiro levanta-se e o acerta com um chute giratório, lançando-o à distância contra a parede de pedra da caverna. Seu escudo cai aos seus pés.

O paladino cospe sangue. Ainda no peito do vampiro, a luz da espada diminui gradativamente.

O morto-vivo retira a espada do peito, joga-a no chão e avança velozmente em direção a Ivellios, que está se levantando num canto escuro, mas é atrapalhado uma mão espectral, criada por Alaric, que surge em torno de seu tornozelo direito e prende-o ao chão.

VAMPIRO INVASOR

Feiticeiro!

ALARIC

Ivellios, não acredito que vou dizer isso, mas precisamos de luz do sol!

IVELLIOS

(pegando o escudo do chão)

Então vamos fazer amanhecer nesse lugar.

O paladino empunha o escudo na frente do corpo. O escudo começa a brilhar com uma luz branca, irradiando, inicialmente, do símbolo dos Novos Sentinelas, no centro, e, em seguida, por todo o metal.

O paladino estende a outra mão, com a palma aberta, em direção ao vampiro.

A criatura olha para Alaric.

VAMPIRO INVASOR

Feiticeiro, proteja-me!

Os olhos de Alaric ficam opacos. Ele conjura uma esfera de escuridão na área onde o vampiro está e a mão espectral que prende a criatura desaparece.

O vampiro se afasta da área. A magia do paladino tem efeito em seguida, eliminando a massa de Escuridão criada pelo feiticeiro, mas o vampiro não é visto.

Ivellios move-se para o centro da área de luz e Alaric o ataca com um Raio de Gelo, mas o paladino bloqueia a magia com seu escudo.

IVELLIOS

Alaric! Resista!

VAMPIRO INVASOR (O.S.)

Venha até mim, feiticeiro.

O feiticeiro teleporta-se. Ivellios volta-se para a direção de onde ouviu a voz do Vampiro Invasor e percebe que ambos estão no limite da área de luz.

Vampiro Invasor está posicionado atrás de Alaric, usando-o como escudo humano. O feiticeiro está parado em sua frente com o olhar vago.

Ivellios posiciona o escudo em frente ao corpo, com o símbolo dos Sentinelas voltado para Alaric.

IVELLIOS

Criatura das trevas, seu mal
será expurgado.

O símbolo brilha num flash. O Vampiro Invasor protege os olhos com uma das mãos. Os olhos de Alaric voltam ao normal.

O feiticeiro abre os braços e uma forte onda sônica é emitida de seu corpo, alcançando três metros de raio. A onda derruba o Vampiro Invasor no chão.

Ivellios corre na direção do vampiro enquanto conjura uma esfera de luz âmbar ao redor do morto-vivo. A área de luz solar desaparece.

O vampiro levanta-se e corre rumo à saída, mas Alaric teleporta-se para sua frente, bloqueando o corredor novamente.

O vampiro salta para o teto e continua correndo de cabeça para baixo.

ALARIC

De novo, não.

O feiticeiro o atinge com uma grande Bola de Fogo.

O impacto da explosão derruba-o no chão e arremessa a espada de Ivellios, que estava no chão, girando pelo ar, em direção ao paladino.

O sentinela agarra a espada e conjura novamente a luz solar na área em que o Vampiro Invasor está caído. A esfera de luz âmbar é dissipada.

O morto-vivo entra em combustão, gritando de dor. Alaric protege os olhos por conta da luminosidade.

Com a espada em punho, Ivellios se aproxima correndo, utilizando a lâmina brilhante para decepar a cabeça do vampiro antes que seja queimada completamente.

A cabeça do vampiro rola para fora da área de luz e o feiticeiro recolhe-a do chão. O corpo do morto-vivo transforma-se em cinzas.

ALARIC

Bastante esperto, sentinela...
Devo reconhecer. Eu não
esperava que você utilizaria
uma magia de proteção para
iluminá-lo.

Ivellios sorri.

IVELLIOS

Olhe mais de perto, garoto.

CORTA PARA:

41. INT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE - NOITE

GLEEN e ÚTAH estão desacordados.

ARVEENE está entre eles, ajoelhada. Ela fecha os olhos e coloca as duas mãos no chão.

Sob os druidas, o chão de pedra vibra e eles afundam lentamente, ficando apenas a parte superior do tórax, pescoço e cabeça dos corpos pra fora da pedra.

Ao redor deles, água cristalina brota, formando um pequeno riacho que corre num fluxo lento e constante infinitamente.

Arveene coloca uma tocha de pé entre os dois, utilizando uma fenda no chão como suporte.

Ela levanta-se, pega o almofariz, e prepara mais uma porção do unguento que usará anteriormente.

IVELLIOS e ALARIC ENTRAM pelo corredor.

ARVEENE

Eu ouvi sons de batalha e uma explosão! O que houve?

Alaric coloca a cabeça do vampiro parcialmente incinerada na mesa. As presas estão à vista.

ALARIC

Sua prova contundente veio até aqui.

IVELLIOS

O que é bastante estranho...
Vampiros só podem entrar na casa de alguém se forem convidados.

ARVEENE

Nós druidas temos uma relação diferente com moradia. A natureza é o nosso lar. Tecnicamente, não temos casa. Essa caverna é só um abrigo temporário.

Ela fica em silêncio por alguns segundos.

ARVEENE (cont'd)

Preciso voltar ao Conclave.

IVELLIOS

Precisamos cuidar desses dois. Depois decidimos.

Gleen e Utah acordam.

GLEEN

Não se preocupem com a gente, Sentinela.

UTAH

Já estamos prontos pra outra. Nós vamos embora com você, Arveene.

ALARIC

O que você fez com eles?

ARVEENE

Druídas têm uma ligação mais profunda com a natureza. Eu os expus a energia primordial dos quatro elementos pra acelerar o processo de cura. Mas, mesmo assim, eles ainda vão precisar de repouso.

Gleen olha para o crânio sobre a mesa de pedra.

GLEEN

Então é verdade... Os vampiros voltaram mesmo.

IVELLIOS

Voltaram. E parece que querem ficar, dessa vez.

ÛTAH

Precisamos agir depressa! Maia saberá o que fazer. Arvee, o quanto antes nós três sairmos, melhor.

ALARIC

Nós três? Nós somos cinco, jovem.

GLEEN

O local de reunião do Conclave é sagrado para os druidas. Forasteiros são proibidos.

ARVEENE

Não. Iremos todos.
Precisaremos de todos.

GLEEN

Mas, Arvee...

ARVEENE

Está decidido, Gleen. E vocês
ainda não estão totalmente
curados. Precisarão de
proteção até chegar no Lago
Nyssa.

IVELLIOS

Então, preparem-se. Sairemos
em uma hora.

CORTA PARA:

42. EXT. FLORESTA DE GURAMAR/CAVERNA DE ARVEENE - NOITE

ARVEENE, ALARIC, IVELLIOS, GLEEN e UTAH SAEM da caverna.
A druidisa assovia. Um corvo pousa em sua mão. Ela sussurra
algo para a ave, que levanta voo em seguida.

Os três druidas, o feiticeiro e o paladino partem pela
floresta.

CORTA PARA:

43. EXT. VALE DA MORTE/CAVERNA NAS MONTANHAS - NOITE

Flashback.

LEORIAN e os SEIS SENTINELAS estão na frente de uma caverna. Há gelo e neve na entrada e ao redor. Venta forte.

LEORIAN

É aqui. Eu posso sentir...

Eles ENTRAM.

CORTA PARA:

44. INT. VALE DA MORTE/CAVERNA NAS MONTANHAS - NOITE

Flashback.

LEORIAN e os SEIS SENTINELAS caminham pela caverna. Eles iluminam o caminho com a luz de suas armas brilhantes. A caverna é ampla, mas o teto é baixo, com aproximadamente dois metros de altura. Há musgo nas paredes. SONS de gotas d'água. O pequeno lago está no fundo da caverna.

Sozinho, Leorian se aproxima da borda do lago. Ele observa seu reflexo na superfície da água. Os outros sentinelas mantêm-se afastados.

LEORIAN

Ula?

Sua voz reverbera.

LEORIAN (cont'd)

Aceito o que me prometeu.
Sacrifício-me de boa vontade.

ULA (O.S.)

Sábia decisão, Leorian, Líder
dos Sentinelas.

Um CÁLICE e uma ADAGA CERIMONIAL de prata surgem refletidas
na superfície da água.

ULA (cont'd/O.S.)

Pegue-os.

Leorian mergulha ambas as mãos no lago e retira os dois
objetos.

ULA

Encha-o até a metade com água.
Complete com seu sangue e o
sangue daqueles que o
acompanham. Beba tudo,
Sentinela.

Leorian retorna até onde estão os seus companheiros.

LEORIAN

Eu ofereço a vocês a última
chance de desistir. Sem
julgamentos. Sem
ressentimentos.

SENTINELA 01

Senhor, te acompanharemos até o fim.

Leorian assente com a cabeça.

LEORIAN

Estendam as mãos.

Com a adaga cerimonial, Leorian faz um corte na mão de cada sentinela e coleta o sangue deles com o cálice. Por último, corta a própria mão e sangra no cálice, enchendo-o até a borda.

Ele caminha até a borda do lago, olha seu reflexo e bebe a mistura completamente.

Ele vira-se para os sentinelas. Os seis observam-no ansiosos. Leorian arregala os olhos, leva a mão à garganta e deixa a adaga e o cálice caírem. Ele cai de joelhos, apoiando-se com as mãos no chão. Ele vomita sangue. Todo o seu sangue é expulso de seu corpo e ele desfalece, de bruços, numa poça do próprio sangue.

Os sentinelas correm até ele. O SENTINELA 02 confere sua pulsação.

SENTINELA 02

Ele está morto.

SENTINELA 03

Não pode ser!

O sangue de Leorian começa a se mover de volta para o seu corpo. Ele tosse e apoia as mãos no chão para se levantar.

SENTINELA 01

Impossível!

Os sentinelas aproximam-se para ajudá-lo. Com apenas uma mão, Leorian segura o Sentinela 01 pelo pescoço. Suas unhas crescem em torno do pescoço do paladino. Ele puxa o sentinela para perto de si e o morde, no pescoço.

O corpo do paladino começa a tremer e depois para. Leorian solta-o no chão. Ele olha para os outros sentinelas, sorrindo.

LEORIAN

Quem será o próximo?

Com velocidade sobre-humana, Leorian ataca a todos os sentinelas com suas garras, atingindo-os na garganta. Os paladinos não têm tempo para reagir.

O Sentinela 01 levanta-se com o pescoço curado. Ele olha em volta, vê Leorian de pé entre os corpos dos outros sentinelas e ajoelha-se.

SENTINELA 01

Mestre.

Leorian olha pra ele e depois para os companheiros mortos.

ULA (O.S.)

Agora guie-os para o futuro,
meu filho. Salve-os.

CORTA PARA:

45. EXT. VALE DA MORTE/CAVERNA NAS MONTANHAS - NOITE

Flashback.

LEORIAN e os SEIS SENTINELAS SAEM da caverna em velocidade sobre-humana.

CORTA PARA:

46. EXT. CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

MAIA e HILDEBRAND estão no centro da clareira principal. Maia está de costas para Hildebrand.

HILDEBRAND

Aquela garota desrespeitou a todos nós e a culpa é toda sua, Maia! Toda sua! Por causa de sua fraqueza, ela convocou uma reunião com os principais druidas de Guramar e pra quê? Pra espalhar mentiras! Pra tentar nos aterrorizar com uma historinha idiota sobre criaturas que há muito tempo nem existem mais! Vampiros, Maia? Vampiros? Por todos os deuses!

MAIA

(virando-se)

Já chega, Hild! Você já está ultrapassando todos os limites!

HILDEBRAND

Você é quem já ultrapassou todos os limites, Arquidruidisa. Há muito tempo. Mas, eu espero que, muito em breve, eu possa corrigir isso.

Ele vira-se e SAI andando.

HILDEBRAND (cont'd)

Muito em breve.

Maia endurece a expressão, encarando-o por trás enquanto ele caminha em direção ao túnel de saída. Ao chegar na entrada do túnel, Hildebrand ouve PASSOS vindos do corredor de pedra. Sorrindo, ele ENTRA no túnel e, na escuridão, metamorfoseia-se em pedra, fundindo-se à parede do túnel.

CORTA PARA:

47. EXT. VALE DA MORTE - DIA

Flashback.

O céu está muito nublado, impedindo a luz do sol de iluminar o ambiente diretamente. O chão está coberto de sangue.

O campo de batalha na guerra entre os humanos e o povo-serpente ainda é dominado pelos serpentários. Alguns poucos Sentinelas ainda oferecem resistência aos assaltos dos homens-cobra, mas a moral dos soldados, no geral, está baixa.

O TENENTE DOS SENTINELAS derruba meia dúzia de inimigos, mas outros logo o cercam. Outros três sentinelas se aproximam para lhe dar suporte e os quatro conseguem recuar.

Atrás das fileiras humanas, LEORIAN e os SEIS SENTINELAS chegam em velocidade sobre-humana sobre um rochedo e observam a carnificina, tendo uma visão geral do campo de batalha.

Os sete vampiros mantêm suas ARMAS EMBAINHADAS e seus escudos presos às costas.

LEORIAN

Vamos. Temos uma guerra pra acabar.

Eles descem rapidamente e avançam por entre as fileiras humanas, ultrapassando os pelotões de arqueiros e alcançando a infantaria.

Eles atacam com suas garras afiadas e mordidas, despedaçando os adversários e sorvendo seu sangue. O veneno dos homens-cobra é ineficaz contra os vampiros.

CORTA PARA:

48. EXT. VALE DA MORTE - DIA

Flashback.

Fim de tarde. O céu nublado deixa o ambiente mais escuro. Os homens-cobra estão batendo em retirada. Centenas de corpos do povo serpente estão retalhados pelo campo de batalha, muitos deles empalados em lanças. As criaturas fogem desordenadamente.

O GENERAL SERPENTÁRIO e o REI ANGMAR lideram a fuga, esmagando os homens-cobra que lhe atrapalham o caminho.

O exército humano está reagrupado na retaguarda, longe do campo de batalha. Muitos mortos estão espalhados pelo Vale da Morte, a maioria mutilados.

Alguns poucos soldados vasculham entre os corpos procurando feridos. LEORIAN, os SEIS SENTINELAS e o TENENTE DOS SENTINELAS estão de pé, no meio da carnificina.

TENENTE DOS SENTINELAS

Senhor, temos muitos feridos e os corpos se acumulam.

LEORIAN

Reúna os feridos no acampamento.

TENENTE DOS SENTINELAS

Sim, senhor. Mas, e os mortos? Eles merecem um funeral...

LEORIAN

Não dá pra fazer um funeral de pedaços de homens, Tenente. Junte todos. Faça uma pira.

TENENTE DOS SENTINELAS

Sim... Sim, senhor!

LEORIAN

Vocês seis, venham comigo.

OS SEIS SENTINELAS

Sim, Mestre.

TENENTE DOS SENTINELAS

Senhor, onde vai?

LEORIAN

Cortar a cabeça da cobra.

Os sete vampiros SAEM andando calmamente em direção ao exército dos homens cobra, que fogem à distância. O Tenente dos Sentinelas observa-os se afastarem.

CORTA PARA:

49. EXT. CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

A iluminação no ambiente é baixa, como se fosse iluminado por uma lua cheia. MAIA está de pé no centro da clareira.

ARVEENE SAI do túnel de acesso, acompanhada por GLEEN e ÚTAH. Os dois druidas parecem abatidos e cansados. Maia faz uma expressão de preocupação.

ALARIC E IVELLIOS SAEM em seguida. A expressão de Maia se endurece e ela encara os dois. Eles caminham, nesta ordem, até Maia.

Na escuridão, HILDEBRAND desfaz sua transformação e segue pelo túnel em direção à saída com um sorriso debochado no rosto.

MAIA

Gleen. Útah. O que houve?

GLEEN

Sombras. Fomos emboscados.
Escapamos por pouco muito

pouco... Se não fosse pela Arvee, eu não sei o que teria sido de nós.

ÚTAH

Mas, estamos bem agora, Maia.

MAIA

Não estão, não. Para o Lago Nyssa. Os dois. Agora.

GLEEN E ÚTAH

Sim, senhora.

Eles SAEM pela trilha do Lago Nyssa.

MAIA

Arveene... Como você ousa? Um sentinela e um feiticeiro?

ARVEENE

Maia, eu posso explicar. Nós temos...

MAIA

Não há explicação! Você trouxe dois forasteiros para este lugar! Você conhece bem nossas regras e fez questão de atropelar cada uma delas.

ARVEENE

Maia, você não entende!

MAIA

É você quem não entende,
criança.

Arveene abaixa a cabeça.

MAIA (cont'd)

Depois do desastre que foi da última vez, você me solicita outra reunião deste Conclave e ainda traz até aqui dois forasteiros! Por que zomba de nossas tradições!? Já não basta ter o Hildebrand tentando me derrubar a todo instante? Você não faz ideia do quanto me desgastei pra impedir que o Conclave lhe desse uma punição. Arveene, este Conclave não está à sua disposição! É você quem lhe deve obediência e lealdade.

ALARIC

Ah! A política druida...

Ele olha em volta.

ALARIC (cont'd)

Aqui não devia ter mais gente?

Ela olha para ele furiosa.

MAIA

Calado, feiticeiro! Você não
fala aqui.

Alaric conjura chamas em suas mãos e coloca-se em posição
de combate.

ALARIC

Espero que você esteja
disposta a me calar, druidisa.

ARVEENE

Alaric, não!

Ivellios se interpões entre o feiticeiro e a Arquidruidisa.

IVELLIOS

Alaric, aqui não é lugar pra
isso.

Alaric encara Maia. Ele apaga as chamas das mãos.

MAIA

Arveene, seus amigos não
poderão participar do debate.
Ficarão sob nossa custódia,
enclausurados.

ARVEENE

Maia, não...

Maia começa a conjurar uma jaula feita de pedra e raízes em torno dos dois.

A prisão começa a se formar, mas Hildebrand ENTRA pelo túnel com um grande sorriso no rosto, seguido de ADAIR, ARAN, ALANA, MORGANA e ELORA.

HILDEBRAND

A Arquidruídissa de Guramar permitindo a entrada de forasteiros em nosso local sagrado? Ora, as coisas estão bem piores do que imaginei, não é mesmo?

Maia se enfurece.

MAIA

Hildebrand!

HILDEBRAND

Maia! Você acoberta os desvarios dessa garota e agora não há como negar. Você é uma fraude, Maia. Este Conclave não suporta mais sua fraqueza.

Maia olha para Arveene. Furiosa, Arveene vira-se para Hildebrand.

ARVEENE

Hildebrand, Maia ainda é a Arquidruída deste Conclave. Coloque-se no seu lugar!

HILDEBRAND

É mesmo, criança? Então deixe-me te atualizar de uma coisa: Os dias de Arquidruída dela acabaram! Eu estou me colocando em meu devido lugar, Arveene. Você me entregou tudo o que eu precisava para despojá-la. Agora, adivinhe só quem vai ser a próxima?

Ele ri. Arveene olha para Maia, que está de cabeça baixa.

HILDEBRAND (cont'd)

Isso mesmo, criança. Você é a próxima!

Alaric lança um raio de fogo à queima-roupa, mas Hildebrand absorve as chamas da magia do feiticeiro e lança outro raio de fogo em Alaric.

Ivellios interpõe-se entre os dois, bloqueando a magia com o escudo. Em seguida, ele dá um gancho de direita no queixo de Hildebrand, levantando-o no ar e derrubando-o de costas no chão.

MAIA

Já chega!

Um TROVÃO soa muito perto. O céu fica nublado imediatamente e começa uma chuva forte.

Arveene puxa Alaric pelo braço, afastando-o de Ivellios. Os outros druidas apenas observam. Hildebrand cospe sangue no chão.

HILDEBRAND

(para Maia)

Eu exijo uma punição contra este ultraje! Este Conclave não pode deixar que isto fique assim!

Ele volta-se para os druidas do Conclave.

HILDEBRAND (cont'd)

Esta é a líder de vocês? Ela que protege os forasteiros e humilha sua própria gente? Nós merecemos mais que isso, meus irmãos! Quem estes forasteiros pensam que são para pisar em nossas tradições e manchar nosso lugar sagrado?

Alaric retira a cabeça do vampiro de sua algibeira e joga no meio da clareira.

O crânio da criatura rola pela relva e para com as órbitas vazias e os dentes pontiagudos voltados para Hildebrand.

ALARIC

Nós somos a esperança.

CORTA PARA:

50. EXT. CIDADE DE KADANA/CASTELO - NOITE

Com a ajuda de algumas dezenas de vampiros, os TRÊS CONSELHEIROS DE KADANA reúnem uma grande quantidade de humanos dentro do castelo.

Trajados com TÔNICAS BRANCAS d'O Círculo, todos os humanos possuem MARCAS DE PERFURAÇÕES por dentes no corpo, sobretudo nas regiões do pescoço e dos punhos.

Os vampiros trancam as entradas do castelo. Os portões da cidade também são trancados e ULA, em sua forma de Dragão Azul das Sombras, se aproxima voando. Ela sobrevoa as ruas da cidade, aterrorizando toda a população que ficou de fora do castelo, soltando sua baforada de sombras negras nas pessoas e rajadas elétricas nos edifícios.

Do corpo de cada pessoa morta pela baforada negra, levanta-se uma Sombra.

Imediatamente, cada sombra passa a caçar mais humanos, transformando-os e produzindo, rapidamente, um exército de mortos-vivos espectrais.

CORTA PARA:

51. EXT. CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

Os DRUIDAS do Conclave estão posicionados em círculo, de pé no chão. No centro, IVELLIOS, ARVEENE E ALARIC estão de frente para MAIA.

O crânio do vampiro está exposto sobre um pedestal de pedra, na frente da Arquidruída, com a face voltada para o centro. Os druidas o observam atentamente.

IVELLIOS

Eu lhes ofereço um sinal de boa-fé. Contarei a vocês sobre minhas últimas descobertas sobre O Círculo, antes mesmo

de relatá-las aos Novos Sentinelas. Peço que aceitem este sinal como uma oferta de paz.

MAIA

Aceitamos seu relato de bom grado, Sentinela. Reconhecemos o quanto a hierarquia é importante para sua organização.

Ela faz um aceno com a mão.

MAIA

Por favor.

Ivellios assente.

IVELLIOS

Eu sou Ivellios, capitão dos Novos Sentinelas. Somos responsáveis por garantir a segurança e a paz no mundo civilizado. Investigo o Círculo há quase doze anos em uma missão sigilosa. Até pouco tempo, acreditávamos que O Círculo tivesse mais ou menos duzentos anos de existência. Mas, recentemente, consegui rastrear sua origem a um ponto bem mais distante na história. Algo em torno de dois mil anos atrás.

MORGANA

Como isso é possível,
paladino?

IVELLIOS

Este é o ponto. Há duzentos anos, uma quantidade considerável de eremitas abandonaram a reclusão absoluta e passaram a viver em pequenas e grandes cidades. Nas áreas urbanas e rurais. Todos fizeram isso, basicamente, ao mesmo tempo. Mas aconteceu de maneira tão pulverizada, que não foi percebido como um movimento único.

MAIA

Sabemos disto, Ivellios. Esses eremitas espalharam rumores sobre como suprimir as fraquezas humanas. Dessa forma, conseguiram atrair párias, vagabundos e desalentados e uni-los em reuniões secretas. Parece ter funcionado bem por um tempo. A quantidade de mendigos e ladrões caiu bastante na época.

IVELLIOS

Sim. E caiu mesmo. Provavelmente, eles foram todos mortos. Sacrificados, na verdade. Eu me infiltrei em algumas dessas reuniões e descobri que as pessoas eram

levadas a acreditar que alcançariam a própria evolução física, mental e espiritual.

MAIA

Uma apoteose.

Ivellios assente.

IVELLIOS

Em pouco tempo, a ideia da evolução prometida foi convertida no culto a uma criatura ancestral que seria ressuscitada quando mergulhada no elixir da vida humana: o sangue.

MORGANA

Os vampiros.

IVELLIOS

Exatamente. Com o aumento da influência d'O Circulo na vida das cidades, em menos de cem anos, a seita passou a atrair membros da classe média e da nobreza. A esta altura, O Circulo já detinha poder político para influenciar decisões comerciais, bélicas e diplomáticas dentro de cada reino humano. Os membros fazem constantes sacrifícios de sangue na esperança de que Lorde Leorian ressuscite e traga a evolução prometida.

Esse sangue só serviu para garantir a subsistência dos vampiros por mais de dois séculos.

ADAIR

A sua história oferece mais perguntas do que respostas, sentinela. Há uma falha de mais de um milênio sem relatos de aparecimento de vampiros.

ARAN

Depois da guerra contra os Serpentários, Leorian se tornou um tirano e tentou dominar os humanos. Mesmo os vampiros sendo mais poderosos e derrotando os homens-cobra, eles tinham uma fraqueza que os serpentários não tinham: a luz do Sol. Os humanos mataram Leorian e caçaram o restante dos vampiros. Onde eles estiveram escondidos em quase dois mil anos?

ALARIC

Suponho que eu tenha a resposta para isso.

Todos olham para Alaric

ALARIC

Eu sou Alaric, Feiticeiro do Plano das Sombras. Por todo este tempo, os vampiros

estiveram no plano das sombras, sob as asas de um gigantesco dragão azul das sombras. Acredito que eles tenham sido absorvidos pelo plano, assim como eu fui.

ELORA

Então, você não é de lá?

ALARIC

Não. Na verdade, eu vivi aqui há uns dois mil anos atrás, na mesma época da guerra contra as cobras. Não cheguei a conhecer os vampiros antes de ser engolido pelas Sombras, mas vi bem do que são capazes depois de estarem lá. Eu sei que eles chegaram e começaram a desaparecer depois de um tempo. Acredito que estivessem vindo pra cá, de algum modo.

MORGANA

Me corrija se eu estiver errada, feiticeiro, mas você tem um pouco mais de dois mil anos?

ALARIC

Sim e não. O tempo e o espaço são bem diferentes no Plano Negativo... Aqui é mais fluido e homogêneo. Lá, o tempo age de maneira diferente em cada criatura. Não dá pra fazer essa correspondência.

MAIA

O que eles vieram fazer aqui, afinal? Sem o líder deles e com sua principal fraqueza exposta, não parece muito sensato...

IVELLIOS

A única conclusão plausível é que eles tentarão ressuscitar Leorian, o primeiro vampiro. E parte do plano consiste em apagar o Sol.

Hildebrand gargalha. Arveene fecha os punhos. Maia finge não notar.

HILDEBRAND

Preciso lembrar a este Conclave que os Sentinelas de dois mil anos atrás falharam em proteger a humanidade na guerra contra o povo-serpente. E por não conseguir conviver com o próprio fracasso, Leorian se corrompeu e se tornou o primeiro vampiro. Os vampiros existem por culpa dos Sentinelas.

ARVEENE

Maia, os vampiros violam os princípios naturais da vida e da morte. Não podemos ficar inertes! Precisamos agir. Juntos!

HILDEBRAND

A história destes três só é um eco da vergonha dos Sentinelas de dois mil anos atrás! Essa coisa de vampiros perambulando por tanto tempo sem que ninguém se desse conta é besteira! É tudo besteira!

Ele volta-se para Maia.

HILDEBRAND

Já perdemos tempo demais aqui com essa farsa.

Ivellios retira sua capa, exibindo uma marca de perfuração de dentes vampíricos no pescoço. Todos olham surpresos, inclusive Arveene e Alaric.

IVELLIOS

Isso parece uma farsa pra você?

Hildebrand gargalha.

HILDEBRAND

Ora, se um vampiro o mordeu, ou você deveria ter se tornado também um vampiro, ou deveria estar morto, paladino! E, não me parece ser nem uma coisa, nem outra.

IVELLIOS

Somente o primeiro vampiro pode criar novos vampiros. Todos os vampiros que existem são suas crias e foram transformados desde o dia em que ele mesmo se tornou um vampiro até o dia de sua morte. É por isso que eles precisam ressuscitar Leorian.

HILDEBRAND

Então, sentinela, sugiro que tiremos a prova.

IVELLIOS

O que você...

Hildebrand conjura luz do Sol no ponto onde estão Ivellios, Arveene e Alaric.

O feiticeiro se afasta da luz, claramente incomodado pelo brilho da magia. Apertando os olhos por conta da potência da luminosidade, Ivellios encara o druida, sem sofrer danos.

Hildebrand bufa de raiva.

CORTA PARA:

53. EXT. CIDADE DE KADANA/CASTELO - NOITE

A cidade está tomada de vampiros e sombras. Os vampiros estão no chão e nos telhados.

Alguns humanos estão no centro da cidade, em frente ao castelo. Eles vestem TÚNICAS BRANCAS d'O Círculo.

De pé e em forma humana, sobre o parapeito da janela quebrada do Salão Real, ULA observa a todos lá embaixo.

ULA

Está chegando a hora, minhas crianças! Leorian ressuscitará para guiá-los rumo à evolução! A vontade dos deuses não prevalecerá contra a vontade de vocês! Vocês serão os protagonistas de suas próprias vidas! Estejam prontos.

Os vampiros e os humanos gritam de euforia. As sombras se agitam. Ula dá as costas à multidão e ENTRA na Sala do Trono.

CORTA PARA:

54. INT. CIDADE DE KADANA/SALA DO TRONO - NOITE

Em frente ao trono, o corpo do PRÍNCIPE ERYN jaz no chão, nu, seco e com marcas de perfuração por dentes no pescoço e nos membros superiores e inferiores. Os SEIS CULTISTAS DE AURÁN que acompanham ULA estão de joelhos aos pés do trono real. Sob a forma humana, ULA sobe ao trono, pisando no corpo de Eryn e senta-se.

ULA

Como estão os preparativos para o Ritual?

CULTISTA DE AURÁN 01

Ainda precisamos encontrar a Adaga Cerimonial e o Cálice

Sangrio originais. O Espelho Lunar está pronto no Berço da Lua, aguardando os outros dois artefatos, senhora. Aguardamos suas ordens.

ULA

A Adaga e o Cálice estão em uma caverna no Vale da Morte. Vocês vão buscá-los. Vasculhem a área. Saberão quando estiverem por perto. Há mais um item que precisaremos encontrar. A Espada de Leorian. Eu a buscarei pessoalmente! Estejam prontos antes da Lua de Sangue.

Ela dirige-se à janela aberta e salta. Os seis vampiros seguem-na. A meio caminho do chão, a deusa transforma-se em Dragão e voa para longe, rumo Namor. Os vampiros aterrissam no chão da cidade sem sofrer danos.

Eles SAEM da cidade pelo portão da frente.

CORTA PARA:

55. EXT. CONCLAVE DOS DRUIDAS DE GURAMAR - NOITE

Os druidas estão em círculo na clareira. Luz do sol ilumina IVELLIOS e ARVEENE no centro. ALARIC está afastado da luz.

Desviando os olhos da luz, Alaric olha para as árvores ao redor e percebe uma movimentação na escuridão da floresta, à distância.

Arveene se aproxima de Ivellios, tocando a cicatriz da mordida.

ARVEENE

Ivellios, como...? Quando?

IVELLIOS

Foi em...

ALARIC

(gritando)

Estão aqui!

HILDEBRAND dissipa a luz do sol sobre Ivellios. Os druidas olham ao redor, mas não percebem nada.

ALARIC

Estamos cercados! Preparem-se!

HILDEBRAND

Mentira! Você está tentando acobertar seu amigo!

Um vampiro SAI da floresta em velocidade sobre-humana e ataca Hildebrand por trás para mordê-lo.

Alaric conjura uma mão espectral em torno da boca da criatura, impedindo que o vampiro morda o Hildebrand. O choque entre o druida e o morto-vivo, porém, acontece e eles rolam no chão.

A criatura cai sobre Hildebrand, imobilizando-o próximo aos pés do feiticeiro. O druida está de barriga para baixo e o vampiro avança suas garras em direção ao pescoço do druida.

Num grito, MAIA faz raízes brotarem do chão como lanças pontiagudas, empalando o vampiro com muitas estacas de

madeira. Antes de as estacas tocarem o vampiro, Alaric, alertado pelo grito da druidisa, teleporta-se para perto de Ivellios.

Ofegante, Hildebrand afasta-se da criatura morta, olhando em volta assustado em busca de mais ameaças.

Ivellios fecha os olhos e emite um pulso de luz branca, que alcança até além da borda da clareira. Ele sente uma pontada na cabeça e seus joelhos dobram brevemente.

IVELLIOS

Há centenas deles aqui.

Maia e outros druidas conjuram pequenas esferas luminosas e mandam-nas flutuando em diversas direções para iluminar a floresta ao redor.

À medida que as esferas avançam pela escuridão, revelam centenas de sombras flutuando entre as árvores e dezenas de vampiros tanto no chão, quanto nas árvores.

Arveene olha em volta e vê a trilha para o Lago Nyssa.

ARVEENE

Gleen e Utah!

Ela SAI em disparada na direção da trilha. Alaric e Ivellios seguem-na. Os druidas vão em seguida.

Os vampiros avançam pela clareira, de todas as direções.

Arveene se transforma em morcego, desviando das criaturas que a atacam enquanto voa em direção ao Lago Nyssa.

Alaric cria ilusões de si mesmo ao redor dele, confundindo os inimigos. Ele teleporta-se de um lugar para o outro rapidamente.

Ivellios utiliza sua espada brilhante para destruir as sombras que o interpelam, desviando dos ataques dos vampiros ou bloqueando-os com seu escudo.

Maia e MORGANA lutam contra as criaturas utilizando uma diversidade de MAGIAS ELEMENTAIS: Raios de fogo, Raios de gelo, esferas de água, muralhas de vento, gelo e fogo, tempestade de granizo e descargas elétricas.

ARAN e ELORA atiram rapidamente com arcos mágicos, imbuindo suas flechas com magia elemental: as flechas de fogo incendeiam criaturas, as de pedra, com pontas redondas, derrubam-nas, as de vento, extremamente velozes, cortam como lâminas e perseguem os alvos até acertá-los e as flechas de gelo congelam parcialmente os seus alvos.

ALANA e ADAIR utilizam o controle sobre a vegetação para fazerem chicotes espinhosos e estacas surgirem do solo em diversos pontos da clareira, atacando vários vampiros e sombras ao mesmo tempo.

Duas dúzias de sombras descem do céu sobre Alana, envolvendo-a num turbilhão. As sombras carregam-na para cima, dezenas de metros. Elas a atacam com suas garras, perfurando-a com seus dedos esqueléticos por todo o seu corpo. O cadáver da druidisa cai. Uma nova sombra SAI de seu corpo antes dele tocar no solo.

Um vampiro ataca Adair por trás, atravessando seu tórax com um golpe de suas garras, arrancando seu coração pelo peito. O vampiro puxa sua mão com força, levando o coração do druida à boca enquanto seu corpo despenca. Hildebrand vê a cena horrorizado.

HILDEBRAND

(gritando)

Não!

O druida conjura luz do sol sobre o vampiro que assassinou Adair. A criatura ENTRA em combustão, queimando completamente em segundos. Hildebrand move a área de luz do sol, formando um corredor luminoso pela trilha que dá acesso ao Lago Nyssa.

HILDEBRAND

Para o Lago! Rápido!

Maia, Morgana, Elora, Aran e Hildebrand correm em direção à trilha. A luz incomoda Alaric, fazendo-o perder a concentração em sua magia de proteção, dissipando suas ilusões.

ALARIC

Filho da puta!

Ele sai da área de luz e avança em direção a um grupo de vampiros na penumbra entre as árvores. O feiticeiro se teleporta para o meio das criaturas e emite uma poderosa onda sônica, arremessando-os em todas as direções. Dois deles caem na área de luz de Hildebrand, incinerando-os instantaneamente.

Alaric teleporta-se novamente, chegando na área do Lago Nyssa ao mesmo tempo em que Arveene retoma sua forma original. Ivellios chega em seguida.

À beira do Lago, há uma construção em forma de concha feita de terra e pedra. Vampiros e Sombras atacam a estrutura, que aparenta estar prestes a ser destruída. Ivellios invoca uma luz âmbar em torno de si.

IVELLIOS

Eles devem estar ali dentro.
Vamos!

Correndo, ele parte para o ataque com espada e escudo em punho.

Os druidas chegam. Maia transforma-se em um grifo e entra em combate aéreo com as sombras, atraindo dezenas delas para uma perseguição na escuridão do céu noturno.

Hildebrand transforma-se em um Elemental do Magma, unindo os elementos Terra e Fogo em uma única criatura de cinco metros de altura, e engaja-se em combate com vários vampiros de uma vez só.

Vampiros e sombras continuam chegando.

O brilho emitido por Ivellios afasta as sombras da cúpula de pedra, mas os vampiros avançam contra ele.

Alaric lança uma grande bola de fogo contra as criaturas, lançando-os para o outro lado do Nyssa.

Arveene abre uma passagem na concha de terra com uma magia de manipulação de rocha, mas Gleen e Utah não estão dentro. No chão, uma poça com água do Lago Nyssa. Ela mergulha e vê dois peixes nadando no fundo.

ARVEENE

Graças aos deuses!

Morgana mantém o padrão de ataque, mas uma sombra ataca-a por trás, arrastando-a aos gritos para a floresta. Outras sombras vão atrás dela entre as árvores. Ouve-se um GRITO DE MORGANA.

Alaric e Ivellios mantém-se próximos da abertura criada por Arveene, impedindo que vampiros e sombras entrem.

Aran e Elora sobem na cúpula de pedra com um salto e derrubam vários vampiros e sombras com suas flechas elementais.

Ivellios emite uma luz branca num raio de nove metros, alcançando Aran e Elora. Seus arcos e suas flechas brilham com a mesma luz. As criaturas atingidas pelos projéteis são destruídas instantaneamente.

Mais vampiros e sombras surgem da floresta. Os vampiros que já estão em combate não demonstram cansaço.

IVELLIOS

Precisamos fugir!

Ainda transformado, Hildebrand arremessa alguns vampiros no Lago. O druida conjura um terremoto e o tremor

causa uma fissura no fundo do lago, fazendo uma ligação direta entre o lago e o rio subterrâneo que o alimenta.

A concha de pedra se parte e Gleen, Útah e Arveene são lançados nas águas do Nyssa.

Aran e Elora desabam junto com a cúpula de pedra.

O Lago, então, se torna um turbilhão de água corrente. Os vampiros que ainda estavam na água entram em combustão, como se fossem expostos à luz do sol.

Os outros vampiros guincham de horror e atacam com mais ferocidade.

IVELLIOS

Pulem no lago!

Alaric e Ivellios abrem caminho entre as sombras e os vampiros e pulam nas águas revoltosas do Lago.

Hildebrand caminha até a água, voltando a sua forma humana numa nuvem de vapor.

Arveene cria uma bolha de ar em torno da boca e do nariz de Alaric, Ivellios e Hildebrand e se transforma em uma lontra. Eles mergulham.

Aran e Elora levantam-se dos escombros de pedra e saltam para a água, mas são interceptados por uma massa de sombras, que os envolve e os arrasta para a escuridão da floresta.

A rocha que sustenta o fundo do lago está instável e começa a ceder, se despedaçando pela força da água.

Maia, com centenas de sombras em seu encalço, transforma-se numa titanoboa em pleno ar, há mais de vinte metros de altura, e cai diretamente na água.

As sombras mergulham em velocidade, mas chocam-se contra a água como se fosse um chão de pedra.

A rocha cede de vez e cria um redemoinho.

A Arquidruidisa enrola Ivellios, Alaric e Hildebrand em seu longo corpo enquanto são arrastados para a escuridão do rio subterrâneo.

Arveene agarra-a pela cauda e Gleen e Utah nadam próximo a ela.

CORTA PARA:

56. INT. CAVERNA SOB A FLORESTA DE GURAMAR - NOITE

O rio tem uma correnteza forte e o teto da caverna é baixo. Uma estalagmite se ergue no meio do curso d'água, formando uma ilha.

GLEEN e ÚTAH alcançam a margem e voltam a sua forma original. Eles criam esferas de luz ao redor do local.

MAIA arrasta-se para o topo da rocha, deixando HILDEBRAND, IVELLIOS e ALARIC próximos à margem.

Em seguida, ARVEENE sobe na superfície da ilha e reverte sua transformação.

Arfando, ela deita-se, exausta. Ivellios senta-se perto dela.

IVELLIOS

Descanse. Você foi incrível!
Manter a transformação
enquanto sustenta uma magia de
respiração por tanto tempo
assim não é pra qualquer um.

Ela sorri. O paladino estende as duas mãos sobre ela. As palmas das mãos dele emitem um brilho branco.

A respiração de Arveene se estabiliza e os ferimentos mais superficiais da batalha são curados instantaneamente.

Alaric dá uma gargalhada, chamando a atenção de todos.

ALARIC

Uma farsa quase nos matou! O que acha, Hildebrand? Acha que estamos gastando seu tempo?

Hildebrand se levanta. Alaric também.

HILDEBRAND

Seu moleque!

Maia serpenteia rapidamente ao redor dos dois e reverte sua transformação entre o feiticeiro e o druida.

MAIA

Parem com isso. Agora!

Os dois se encaram, depois sentam-se afastados um do outro.

MAIA (cont'd)

Há algo de muito grande acontecendo aqui e precisamos descobrir o que é. Alaric, o que mais você sabe sobre essas criaturas?

ALARIC

Bem... Lá no Plano das Sombras, tanto os vampiros quanto as sombras estavam sob o comando do Dragão. Era a criatura mais poderosa de todo o plano. Uma vez, enquanto me

escondia e tentava aprender a usar meus poderes, encontrei uma cripta subterrânea. Era um lugar amplo. Havia estátuas de vampiros próximo às paredes e uma grande mesa de pedra no centro. Também havia uma estátua perto da mesa. Era maior que as outras. Um vampiro com armadura e um escudo com o símbolo dos Sentinelas. Ele parecia empunhar uma espada, mas ela não estava em sua mão.

IVELLIOS

Leorian.

ALARIC

Provavelmente. E tinha inscrições de sangue nas paredes. Contavam a história da traição que os humanos promoveram contra os vampiros, mas, também falavam do futuro. Previam a ressurreição do primeiro vampiro e planejavam como apagariam o sol com raios e sombras.

IVELLIOS

Eu tenho a sensação que já conheço este lugar.

GLEEN

Conhece? Que ótimo! Tenho certeza que conseguiremos respostas se formos lá!

IVELLIOS

(mostrando a cicatriz
de mordida no pescoço)

Nem tanto... Foi lá que ganhei
essa cicatriz.

UTAH

Você fala demais, Gleen.

Gleen faz uma careta.

GLEEN

Cale a boca.

IVELLIOS

Posso estar enganado, mas você
acaba de descrever as ruínas
de Namor, Alaric.

ARVEENE

A antiga nação dos
serpentários.

ALARIC

Até que faz sentido.

ARVEENE

Por que este lugar existe nos
dois planos?

MAIA

O universo é composto por incontáveis planos e dimensões, minha criança. Todos eles tem um Plano Negativo, como um reflexo distorcido de si mesmo. Muitos lugares são semelhantes em ambos os planos. E essa cripta parece ser um deles.

IVELLIOS

O vampiro que me atacou lá estava extremamente magro. Parecia que não se alimentava há muito tempo.

HILDEBRAND

Então, ele devia estar guardando alguma coisa... Alguma coisa importante demais.

IVELLIOS

Exatamente. Acho que nós devemos ir pra lá o quanto antes.

MAIA

Não. Vocês é quem devem ir pra lá. Nosso compromisso ainda é com Guramar. Precisamos cuidar da floresta. Os outros Conclaves precisam saber disto,

HILDEBRAND

Tem razão, Maia. Avisaremos aos outros druidas. Tomaremos a floresta de volta.

GLEEN

Espere! Nós vamos com vocês!

ÚTAH

Isso mesmo! Não vão nos deixar pra trás!

Maia sorri.

ARVEENE

Maia...

MAIA

Tudo bem, Arvee. Seus novos amigos precisam de você ao lado deles.

Alaric e Ivellios se entreolham e sorriem.

MAIA (cont'd)

Você está oficialmente de licença, agora.

Ela pisca para Arveene, que sorri. Hildebrand se abaixa, toca na água com a palma da mão e fecha os olhos.

HILDEBRAND

O rio avança por uns oito quilômetros e chega no mar. Sigam para o sul, pela costa.

IVELLIOS

Ótimo. Se eu estiver certo, precisaremos de um bom explorador. E sei exatamente onde encontrar um.

HILDEBRAND

Maia, vamos.

MAIA

Sim. Garotos?

GLEEN E ÚTAH

Sim!

Maia olha para Arveene, Alaric e Ivellios.

MAIA

Cuidem uns dos outros.

Eles assentem. Maia, Hildebrand, Gleen e Útah pulam na água e transformam-se em peixes.

ALARIC

Nunca vou me acostumar com
isso.

ARVEENE

Vamos. Algo me diz que estamos
ficando sem tempo nessa
guerra.

IVELLIOS

Vamos. Temos uma guerra pra
ganhar.

Eles entram na água deixando a correnteza os levar. Ivellios faz com que o escudo emita uma luz branca, iluminando o caminho como uma lanterna. Arveene cria uma bolha de ar em torno da boca e do nariz dos três. Eles mergulham.

Tela escura. Centralizado na tela, escrito em letras brancas: "Continua".

FADE OUT.

FIM

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

ELIWELTON LIMA DE BRITO

MEMORIAL ANALÍTICO-DESCRIPTIVO DO ROTEIRO DE LONGA-METRAGEM
LUA DE SANGUE

VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

2019

ELIWELTON LIMA DE BRITO

**MEMORIAL ANALÍTICO-DESCRIPTIVO DO ROTEIRO DE LONGA-METRAGEM
*LUA DE SANGUE***

Memorial analítico-descritivo do roteiro de longa-metragem *Lua de Sangue* apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* de Vitória da Conquista, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientação: Prof^ª Ma. Mônica Medina Santos Almeida Neves.

VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

2019

O mundo não precisa de soldados. O mundo precisa de heróis.

Metatron, O Primeiro Anjo – Filhos do Éden: Paraíso Perdido

Para o meu filho
Miguel Azeredo de Brito
Meu pequeno futuro RPGista,
Dedico

AGRADECIMENTOS

Católico que sou, agradeço primeiramente a Deus Pai, Filho e Espírito Santo, provedor das bênçãos que tenho recebido ao longo dos meus 27 anos, mesmo eu não me julgando merecedor de todas elas.

À minha esposa, Mary Azeredo, pelo amor, pelo companheirismo e pelos puxões de orelha – mesmo eu acreditando que nem sempre fossem necessários. Sua dedicação à conclusão deste trabalho – por vezes maior que a minha própria – foram cruciais ao longo do processo, inclusive nas noites não dormidas em que me acompanhou. Em especial, lhe agradeço pelas correções dos erros de digitação e formatação que eu deixava passar às quatro da manhã.

Ao meu filho, Miguel Azeredo, pela sua incompreensível compreensão, no auge de seus 04 anos, me deixando trabalhar no pouquíssimo tempo que tinha disponível para brincar, ou lhe contar histórias de RPG antes de dormir, ou deitar-me no quarto aguardando que adormecesse. Mais que qualquer um, respeitou meu tempo e minha *deadline*. Por isso agradeço e peço perdão. Fui um pai deveras displicente. Espero poder recompensar-te.

À minha família, pai, mãe, irmão e cunhados, pelo apoio incondicional, pelo silêncio nos momentos que precisei e por se revezarem para cuidar de meu filhote quando eu não podia. Não há nada que eu escreva aqui que fará jus à minha gratidão.

Ao curso de Cinema e Audiovisual da UESB, por toda a dedicação com a formação dos alunos e com o desenvolvimento do curso. Nunca vi professores tão empenhados com uma graduação como vocês. Vocês são motivo de orgulho nesta universidade.

À minha orientadora, Monica Medina, que confiou plenamente em meu trabalho e me deu liberdade para conduzi-lo do meu jeito, respeitando meu tempo e processo criativo sem me sobrecarregar com normas da ABNT e prazos da disciplina.

À Banca Examinadora, os professores Cristiano e Halysson, pelas suas imensuráveis contribuições para a versão final deste memorial e suas observações quanto aos elementos do roteiro. Tudo o que disseram foi analisado com muito carinho e humildade.

Ao meu ex-orientador, Márcio Venancio, pelo aprendizado, pela parceria, pela confiança e pela amizade nos últimos dois anos. Esse período foi importantíssimo na minha formação e contribuiu muito para a concepção deste trabalho.

Ao meu amigo, Maciel dos Anjos, o Magnifico, pelos intensos *brainstorms* intercalados por horas de deboche e criação de personagens que provavelmente nunca jogaremos. Tudo isso resultou neste filme, nos dois seguintes, e, talvez, umas três ou quatro campanhas de *D&D*.

Ao meu grupo de RPG, AD&D O Legado, por compartilharem tantos momentos épicos e ridículos no melhor jogo que alguém poderia ter criado.

A todos os não citados que, em algum momento, me ouviram falar entusiasmado sobre este projeto.

RESUMO

O presente trabalho consiste em um memorial analítico-descritivo acerca da escrita do roteiro cinematográfico de longa-metragem, inspirado no jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, denominado *Lua de Sangue*. Ao longo do texto, expusemos nossas dificuldades com a escrita do roteiro, ao passo que confrontamos a teoria e a prática na busca da solução de questões em que os autores de nossa bibliografia discordavam entre si. Diante destas questões, considerando a natureza pessoal da escrita do roteiro cinematográfico, detalhamos o percurso metodológico que determinamos para conduzir a finalização de nosso roteiro cinematográfico.

Palavras-chave: Roteiro cinematográfico. Ficção fantástica. Vampiros. Dungeons & Dragons.

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|-----------|
| Quadro 1: Vantagens e desvantagens da padronização de roteiros cinematográficos. ... | 13 |
| Quadro 2: Formação de Roteiros Cinematográficos. | 14 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----|
| RESUMO | vi |
| LISTA DE QUADROS | vii |
| 1. INTRODUÇÃO | 9 |
| 2. O ROTEIRO CINEMATOGRAFICO | 11 |
| 2.1. A ESCRITA DO ROTEIRO AUDIOVISUAL | 12 |
| 3. AS REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS | 16 |
| 3.1. O RPG DUNGEONS & DRAGONS | 16 |
| 3.2. OS FILMES | 18 |
| 3.3. AS SÉRIES | 20 |
| 3.4. OS LIVROS | 22 |
| 3.5. AS MÚSICAS | 23 |
| 4. OS ASPECTOS NARRATIVOS | 25 |
| 4.1. A IDEIA: ENREDO E UNIVERSO FICCIONAL | 25 |
| 4.2. O CONFLITO | 25 |
| 4.3. OS PERSONAGENS | 27 |
| 4.3.1. Ivellios, O Sentinela | 30 |
| 4.3.2. Arveene, A Druidisa | 31 |
| 4.3.3. Alaric, O Feiticeiro | 32 |
| 4.3.4. Ula, A Deusa Dragão | 33 |
| 4.3.5. Os Vampiros | 35 |
| 4.3.6. As Sombras | 36 |
| 4.4. O TEMPO NARRATIVO | 37 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 39 |
| REFERENCIAL | 41 |
| APENDICES | 43 |

1. INTRODUÇÃO

Este memorial analítico-descritivo trata do processo criativo e do percurso teórico-metodológico relacionados a confecção do roteiro de filme longa-metragem denominado *Lua de Sangue*. Apresentamos este trabalho como uma extensão do referido roteiro que, de maneira alguma, pretende ser requisito para a existência do outro, mas o inverso.

O roteiro de que trata este memorial é ambientado em um universo ficcional de fantasia, com profunda inspiração no jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, o *D&D*, e sua narrativa foi desenvolvida para ser a abertura de uma trilogia cinematográfica. A escolha do jogo como principal influência deu-se, sobretudo, pela nossa experiência com a nova edição do *D&D* e nosso desejo de trabalhar com a produção de outras obras de ficção fantástica. Esta foi uma decisão de ordem extremamente afetiva que resultou num trabalho que, conforme relataremos aqui, nos causou grande satisfação, já no primeiro tratamento do roteiro.

Quanto ao memorial, inicialmente, pensamos que a melhor escolha de estrutura deste relato seria separá-lo em dois grandes blocos temáticos: a reflexão teórica e a descrição/análise da atividade da escrita. Porém, conforme nos debruçávamos sobre essas duas grandezas estruturais, percebemos a necessidade de estabelecer um diálogo mais profundo entre ambos. Por fim, optamos por tratar dos dois ao mesmo tempo, produzindo um trabalho, sob nossa ótica, mais fluido, dinâmico e que fizesse jus à própria nomenclatura: um memorial analítico-descritivo.

Em nosso segundo capítulo, tratamos sobre o conceito de roteiro cinematográfico e as características e etapas que o compõem e o definem. Além disso, separamos uma seção para tratarmos sobre as questões mais técnicas da escrita, relacionadas à forma, principalmente, e sobre as dificuldades que enfrentamos neste aspecto.

No terceiro capítulo, nos dedicamos à uma breve análise das referências artísticas que permearam nosso processo criativo durante a escrita do roteiro. Neste capítulo, apresentamos os filmes, séries, livros, músicas e o jogo de *Dungeons and Dragons* – nossa principal influência – e mostramos como cada um deles colaborou com a estruturação dos elementos constituintes do enredo.

Dedicamos o quarto capítulo à construção e ao desenvolvimento da narrativa fílmica e o detalhamento de suas etapas. Obviamente, esta é a maior parte deste memorial e, também, a mais reflexiva. Neste capítulo, clarificamos algumas questões relacionadas à concepção de

nosso universo ficcional, das relações entre os personagens e do estabelecimento de seus conflitos.

Considerando a natureza pessoal da própria escrita de um roteiro cinematográfico e, ainda, as principais referências artísticas que influenciaram este trabalho, optamos, portanto, por conduzir a finalização deste roteiro observando nosso próprio escopo de etapas: a estruturação da ideia, a definição do conflito, a delimitação do universo ficcional, a criação dos personagens, a criação do enredo e, por fim, a escrita do roteiro técnico.

2. O ROTEIRO CINEMATOGRAFICO

Frente às possibilidades de se conceituar o roteiro cinematográfico, juntamos as acepções básicas de dois dos principais autores acerca do tema, tanto pelo seu conhecimento teórico, quanto pela sua longa experiência de escrita para cinema e TV: Syd Field (2001) e Doc Comparato (2009). Para Field (2001, p. 11-12), um roteiro de cinema

é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. O roteiro é como um substantivo — é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua "coisa". Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação.

Comparato (2009), por sua vez, trata dos três aspectos fundamentais de um roteiro — o *logos*, o *pathos* e o *ethos* —, salientando, inclusive, a importância da qualidade técnica do material escrito e sua relação com o resultado do filme.

O *logos* é, conforme explica Comparato (2009, p.26), "a ferramenta de trabalho que dará forma ao roteiro e o estruturará". Nesse sentido, consideramos que *logos* é a ordem, o discurso, a lógica do próprio documento escrito.

O *pathos*, por sua vez, é o elemento dramático da história, que provoca sentimentos e sensações no espectador. Quanto a este segundo aspecto fundamental, Comparato (2009, p.26) evidencia que

um roteiro contém uma história que provoca identificação, dor, tristeza. *Pathos* é o drama, a porção dramática para ativar a ação. É a projeção da vida em ação, o conflito cotidiano que eclode em acontecimentos. O *pathos* afeta as personagens que, arrastadas por sua própria história e drama, reagem aos fatos se convertendo em heróis ou vítimas, ou inclusive em motivo de divertimento numa comédia para os outros.

O terceiro aspecto fundamental, o *ethos*, consiste na intenção substancial do roteiro, aquilo para o qual ele foi escrito. Comparato (2009, p.26) afirma, ainda, que o *ethos* é "a ética, a moral, o significado último da história, as suas implicações sociais, políticas, existenciais e anímicas".

Ambos os autores tratam, ainda, sobre as etapas de escrita do roteiro. Apesar de suas diferenças didáticas e metodológicas, eles concordam que a escrita do roteiro deve obedecer ao cumprimento destas etapas. Entretanto, conforme aponta Comparato (2009, p.27), "as fases que

demonstram a composição de um roteiro provém de uma experiência: do autor ou da empresa produtora. Não existem receitas magistrais: apenas talento e trabalho”.

Sob estas perspectivas, optamos por conduzir a produção do roteiro cinematográfico de que trata este trabalho seguindo as etapas que julgamos necessárias, considerando nossas principais influências artísticas – filmes, séries, livros, músicas e, a principal delas, a quinta edição do jogo de RPG¹ *Dungeons & Dragons*, o *D&D*.

Antes de abordar o nosso processo criativo, trataremos sobre questões relacionadas às especificidades da feitura de um roteiro cinematográfico, sobretudo no que diz respeito a forma do texto, na seção a seguir.

2.1. A ESCRITA DO ROTEIRO AUDIOVISUAL

Para a escrita do roteiro cinematográfico de *Lua de Sangue*, objeto de análise deste trabalho, optamos por usar o método de escrita *Master Scenes*, defendido por Moss (1998). A forma do *Master Scenes* engloba tanto o método de escrita quanto a formatação do material. Para o autor (1998, p. 2),

a padronização de roteiros restringe o escritor, primeiro porque este tem que aprender novas regras, e também porque a formatação padrão para roteiros de especulação - o chamado *Master Scenes* - priva o escritor de alguns recursos (como, por exemplo, ângulos de câmara, cortes de cenas, etc.). Porém as vantagens compensam em dobro estas pequenas desvantagens.

O Quadro 1 apresenta comparação entre vantagens e desvantagens da definição de uma padronização dos roteiros cinematográficos.

¹ Role-playing Game. Em português, jogo de interpretação de papéis.

Quadro 1: Vantagens e desvantagens da padronização de roteiros cinematográficos.

| Desvantagens | Vantagens ² |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Restringe o escritor;- Depende do aprendizado de novas regras;- Priva o escritor dos recursos relacionados a técnicas específicas da produção audiovisual. | <ul style="list-style-type: none">- São pouquíssimas regras para aprender;- O estilo visual da escrita leva de 5 a 10 páginas para ser assimilado pelo leitor;- Permite que se possa calcular o tempo médio do filme³;- As regras forçam o roteirista a dedicar-se à trama do filme;- Ajuda a evitar o erro comum de incluir fatos invisíveis nos textos de descrição⁴. |

Fonte: Elaboração própria.

A visualidade apontada por Moss é o que garante que cada elemento importante no texto tenha o foco necessário. Pensando na produção do filme, os elementos em destaque, grafados em maiúsculas no texto, podem ser facilmente localizados, por exemplo, facilitando diversos processos de pré-produção, como a análise técnica.

Escrever visualmente é, necessariamente, relatar aquilo que é apresentado na tela. Segundo Moss (1998, p.7), a visualidade do texto do roteiro é composto pelas “descrições das personagens, o que eles estão fazendo, os lugares, e tudo que os espectadores vão conseguir e *precisar*⁵ capturar visualmente. *E nada mais!*”

Quanto à formatação, julgamos necessário o estabelecimento de um padrão no campo do roteiro cinematográfico pelo mesmo motivo que este memorial tem regras de formatação próprias. Moss (1998) sugere uma série de aplicações específicas para a formatação de roteiros, mas, optamos por utilizar o Microsoft Word 2016 e formatá-lo manualmente por não necessitar entrar em uma curva de aprendizado para a ferramenta, apenas para as regras.

Elaboramos o Quadro 2 com as informações de formatação sugeridas por Moss (1998, p.3-4). Devido ao fato de termos utilizado o Microsoft Word 2016, convertimos os termos utilizados pelo autor para o padrão do editor de texto.

² Seguindo o método *Master Scenes*.

³ Segundo Moss (1998, p. 2), uma página em *Master Scenes*, corresponde, em média, a 1 minuto de filme.

⁴ Moss (1998, p.2) exemplifica este caso com uma frase de um roteiro traduzido por ele mesmo: “Geraldo bota o chapéu, faz um movimento imperceptível com a cabeça e sai...”. O movimento imperceptível, obviamente, não pode ser captado pela câmera e, portanto, não deve ser incluído na descrição de uma cena.

⁵ Grifo do autor.

⁶ Grifo do autor.

Quadro 2: Formatação de Roteiros Cinematográficos.

| Item | Formatação |
|----------------------------------|---|
| Fonte | Tipografia: Courier New Tamanho: 12 Espaçamento de parágrafo: 10 (depois) Nunca utilizar negrito e itálico |
| Tamanho do papel | Carta (27,94cm X 21,59cm) |
| Numeração de página | Canto direito superior Seguido por ponto (.) |
| Margem vertical | Superior: 2,5cm Inferior: 2,5cm |
| Ação/cabeçalhos | Esquerda: 3,5cm Direita: 3,5cm |
| Nomes dos personagens | Esquerda: 9cm |
| <i>Paranthesis</i> ⁷⁸ | Esquerda 7,5cm Esquerda 8,5cm |
| Diálogo | Esquerda: 6,5cm Direita: 7,5 cm |
| Alinhamento | Justificado ⁹ |
| Espaçamento | Nomes de Personagens/ <i>Paranthesis</i> /Diálogo: Simples Ação: Simples Cabeçalho para ação: Duplo Ação para nomes de personagens: Duplo Diálogo para Ação: Duplo FADE IN. para o primeiro cabeçalho: Duplo Última linha para FADE OUT.: Duplo Ação/Diálogo para transição de cena ¹⁰ : Duplo Transição de cena para Cabeçalho: Duplo |

Fonte: *Elaboração Própria.*

O texto de Hugo Moss (1998) não é muito claro ou didático nas explicações destas referências. Como sua experiência advém, inicialmente, da escrita nas antigas máquinas de escrever, as medidas utilizadas pelo autor têm a borda do papel como referência. Contudo, ao aplicá-las ao Microsoft Word 2016, percebemos que o papel ficaria bastante desperdiçado, tendo mais área em branco do que área escrita.

Quando passamos a considerar o histórico de Hugo Moss, encontramos a solução para o problema. No Word 2016, por padrão, ao definir as margens do texto, a contagem dos

⁷ Instruções para o ator.

⁸ Por razões que desconhecemos, Hugo Moss omite a formatação deste item. Então, buscamos em MASSARANI uma referência de formatação. Como havia incompatibilidade entre a formatação de ambos os autores, adaptamos esta orientação a um valor que se aproximasse das orientações de MOSS (1998), utilizando medidas múltiplas de 0,5cm.

⁹ Apesar de o autor indicar o alinhamento à esquerda, optamos por utilizar o alinhamento justificado por considerarmos de melhor visualização.

¹⁰ Apesar de o autor considerar a transição "CORTA PARA:" desnecessária, optamos por mantê-la tanto por considerarmos que ela permite melhor visualização do texto, como para ter referência para outras transições.

centímetros da área útil de trabalho é zerada. Então, ao definir 2,5cm de margem mais 9cm de recuo para nomes de personagens, por exemplo, acabávamos acumulando uma distância de 11,5cm da borda do papel.

Dessa forma, definimos o recuo das ações e cabeçalhos para configurar as margens do documento (3,5cm para a esquerda e para a direita). Escolhemos este parâmetro devido ao fato de serem os elementos mais próximos da borda da página. Para a formatação dos outros itens, apenas subtraímos 3,5cm dos valores definidos no Quadro 2. Os nomes de personagens, por exemplos, foram configurados com recuo em 5,5cm da margem esquerda que, somados aos 3,5cm do padrão do documento, totalizaram os 9cm do padrão do *Master Scenes*.

Caso tivéssemos feito a formatação de cada item do roteiro individualmente, teríamos perdido muito mais tempo e, possivelmente, teríamos incorrido em diversos erros de formatação.

Além das questões relacionadas à formatação, nosso processo de escrita foi pautado por diversas outras dificuldades. Dentre elas, a que mais nos afligiu, e a única que julgamos ser digna de nota, foi o desenvolvimento de diálogos com três ou mais personagens. Sentíamos a necessidade de atribuir peso dramático aos diálogos dos personagens importantes do núcleo de cada cena, mas não podíamos, ao mesmo tempo, deixar outros personagens presentes na cena em total esquecimento.

Para resolver os problemas deste tipo, por diversas vezes, pontuamos as cenas com ações e reações destes personagens secundários. Quanto a isto, guiamo-nos pelas orientações de Comparato (2009) sobre personagens. Conforme explica o autor (2009, p.97), um personagem age diante de um problema cumprindo três etapas: entra em conflito perante o problema/tem mais conflitos ao procurar uma solução/chega ao final do problema por meio de um conflito.

Comparato (2009, p.97) lembra, ainda, que "o conflito é o elemento de união das três etapas, a argamassa da dramaturgia". Consideramos que cada cena necessite de um conflito para servir-lhe de força motriz e, portanto, os diálogos tendem a se apresentar como o veículo da tensão entre as diversas personalidades. Desta forma, conduzimos os diálogos baseados no que esperávamos que seria a reação de cada personagem presente em cada cena, sempre fundamentados na construção de cada personalidade que elaboramos.

No próximo capítulo, nos debruçaremos sobre nosso escopo de referências artísticas e o modo como cada uma delas impactou na produção de nosso roteiro para que nossas decisões narrativas sejam compreendidas em sua totalidade.

3. AS REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

Durante suas diversas etapas de produção, a concepção do roteiro cinematográfico de *Lua de Sangue* foi permeada de referências a outras obras que influenciaram no resultado ao qual chegamos. Dentre estas obras, destacamos as que mais impactaram o trabalho, de maneira direta ou indireta. Nosso arcabouço de referências é composto por jogos, filmes, séries, livros e músicas. A seguir, abordaremos as características que nosso roteiro cinematográfico herdou de cada uma dessas obras.

3.1. O RPG DUNGEONS & DRAGONS

A definição mais simples e direta possível de *role-playing game* é jogo de interpretação de papéis. Sobre *Dungeons & Dragons*, MEARLS E CRAWFORD (2014c, p.5), no *Player's Handbook*¹¹, afirmam que

The Dungeons & Dragons roleplaying game is about storytelling in worlds of swords and sorcery. It shares elements with childhood games of make-believe. Like those games, D&D is driven by imagination. It's about picturing the towering castle beneath the stormy night sky and imagining how a fantasy adventurer might react to the challenges that scene presents¹².

Nesta perspectiva, sendo o RPG um jogo de interpretação de papéis, apontamos o aspecto imaginativo como requisito essencial para uma experiência satisfatória com D&D. Da mesma forma, a imaginação apresenta-se como um elemento fundamental nos variados processos relacionados ao cinema, desde a escrita do roteiro cinematográfico, passando pelas diversas etapas de produção e equipes envolvidas, até o momento de fruição do público. Ambos, portanto, constituem-se como formas efetivas de se contar histórias.

Um dos pontos de intersecção no modo como as histórias são conduzidas tanto no cinema, quanto em uma aventura de RPG, é que elas costumam ser focadas em personagens e em como eles reagem aos acontecimentos daquele universo ficcional, mesmo em se tratando de aventuras prontas de RPG.

¹¹ Em tradução livre: "Livro do Jogador". Livro com as regras do jogo.

¹² Tradução nossa: "O RPG de *Dungeons and Dragons* é sobre contar histórias em mundos de espadas e feitiçaria. Ele compartilha elementos de jogos infantis de faz-de-conta. Como estes jogos, *D&D* é conduzido pela imaginação. É sobre visualizar um imponente castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia reagiria aos desafios que se apresentam nessa cena."

Na aventura *Out of Abyss*¹³, por exemplo, os personagens dos jogadores estão presos em *Underdark*¹⁴ e precisam escapar do cativeiro imposto pelos *drow*s¹⁵, descobrindo, com o decorrer da aventura, que os *Demon Lords*¹⁶ estão à solta no cenário. Já na trilogia O Senhor dos Anéis, vemos os acontecimentos que marcam o fim da Terceira Era da Terra-média e a luta de Sauron para recuperar o Um Anel.

Em ambos os casos, a situação do universo é ampla, atingindo a todos os possíveis habitantes daquela realidade ficcional. Porém, ambas as obras dependem necessariamente de personagens específicos para a resolução. No caso da aventura de RPG, mesmo que seja jogada mais de uma vez pelos mesmos jogadores, ela terá resoluções diferentes em cada capítulo se os personagens dos jogadores forem diferentes.

Como as questões mecânicas do jogo não dizem respeito ao escopo deste trabalho, apesar de influenciarem na tomada de certas decisões durante a escrita do roteiro cinematográfico, sobretudo na caracterização dos personagens, elegemos o aspecto imaginativo como fio condutor da construção de nossa narrativa ficcional. Ao estabelecermos relação entre imaginação e ficção, acolhemos a definição de ficção elaborada por MAIO (2012, p. 371), que afirma que

[a ficção] seria, então, este olhar especulativo que, a partir de sua natureza imagética, recolhe em meio aos resíduos do real, o ponto desencadeador de um saber. A ficção não só conceitua empiricamente o objeto, mas o torna presença. Por isso o saber adquirido correlaciona-se às outras áreas e ciências da cognição.

Este saber desencadeado permite, conforme explica o autor, “que a ficção usufrua de recursos do real para estabelecer criação e, portanto, permita que algo insólito se apresente como possível, e até crível, dentro do âmbito imaginário” (MAIO, 2012, p. 371).

Considerando, ainda, o elemento imaginativo que opera na criação de uma obra de ficção, evocamos a descrição do papel do *Dungeon Master (DM)*, o mestre do jogo de RPG, elaborada por Mearls e Crawford. Os autores afirmam que

the Dungeon Master (DM) is the creative force behind a D&D game. The DM creates a world for the other players to explore, and also creates and runs

¹³ Ver Wizard of the Coast (2016). Em tradução livre: “Fora do Abismo”. Aventura pronta de *D&D* lançada em 2016.

¹⁴ Cenário de campanha que fica milhas abaixo da superfície da Costa da Espada, nos Reinos Esquecidos, parte do universo ficcional da cronologia de *D&D*.

¹⁵ Sub-raça de elfos da quinta edição de *D&D*.

¹⁶ “Lords Demônios”, em português. Criaturas malignas de grande poder oriundas do Abismo.

*adventures*¹⁷ that drive the story. [...] A Dungeon Master gets to wear many hats. As the architect of the campaign, the DM creates adventures by placing monsters, traps, and treasures for the other player's characteres (the *adventurers*¹⁸) to discover. As a storyteller, the DM helps the other players visualize what's happening around them, improvising when the adventurers do something or go somewhere unexpected.¹⁹ (MEARLS E CRAWFORD, 2014a, p.4)

À luz dessas reflexões, podemos estabelecer um paralelo entre a função do roteirista e a função do Mestre de Jogo. Ambos são responsáveis por criar a história, preencher as lacunas existentes, estabelecer as relações, desenvolver conflitos e alimentar o universo com os detalhes necessários para garantir, na nomenclatura proposta por Comparato (2009, p. 68), verossimilhança e veracidade.

No entanto, devido à natureza interativa inerente aos jogos²⁰ – tanto os analógicos quanto os eletrônicos –, sobretudo do gênero de RPG, o roteirista tem controle absoluto na condução da história, enquanto o Mestre de Jogo depende das ações dos personagens dos jogadores para conduzir a narrativa.

3.2. OS FILMES

Em se tratando de conteúdo de produções artísticas, acreditamos que a relação entre uma obra de arte e outras que a sucederam possibilite o estabelecimento de uma relação mais profunda com o público, ainda que seja uma relação negativa, visto que fomenta a evocação de sentimentos, pensamentos e sensações que o espectador já vivenciou com outra obra de arte.

Quanto a isto, Salles (1998, p. 114) indica que “o ato criador tende para a construção de um objeto em uma determinada linguagem, mas seu percurso é, organicamente, intersemiótico”. Sob esta perspectiva, selecionamos alguns filmes que compuseram nosso escopo de referências. Os três primeiros são, respectivamente, *O Senhor dos Anéis: A Sociedade*

¹⁷ Grifo dos autores.

¹⁸ Grifo dos autores.

¹⁹ Tradução nossa: “O Mestre do Jogo é a força criativa por trás de um jogo de D&D. O Mestre cria um mundo para os outros jogadores explorarem, e também cria e mestra aventuras que conduzem a história. [...] Um Mestre precisa vestir muitos chapéus. Como um arquiteto da campanha, o Mestre cria aventuras, colocando monstros, armadilhas e tesouros para os outros personagens dos jogadores (os aventureiros) descobrirem. Como um contador de histórias, o Mestre auxilia os outros jogadores a visualizarem o que está acontecendo ao seu redor, improvisando quando os aventureiros façam algo ou vão para algum lugar inesperado.” A saber, uma aventura de RPG pode ser entendida como um arco narrativo cumprido pelos personagens dos jogadores, podendo durar uma ou mais sessões de jogo. Uma campanha é composta por uma série de aventuras interconectadas. Sobre isto, ver MEARLS E CRAWFORD (2014a)

²⁰ Ver HUIZINGA (2010) e AMARO (2014).

do Anel (2001), *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002) e *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003).

A trilogia de Peter Jackson foi especialmente importante para a construção da estrutura narrativa de nosso roteiro cinematográfico. Diferente de sequências de filmes como a trilogia do *Batman*²¹ de Christopher Nolan ou da tetralogia dos *Vingadores*²² da Marvel, a construção da trilogia de Jackson é pensada para ser uma grande história dividida em três partes, e não três histórias individuais, porém interconectadas, como o são as outras duas sequências supracitadas. Do mesmo modo, nosso enredo foi planejado no formato de trilogia, deixando sua conclusão e o desenvolvimento de alguns personagens para os filmes subsequentes.

Em tempo, *A Sociedade do Anel* nos apresenta a formação de um grupo que une forças contrastantes, algumas antagonicas, como elfos e anões ou, ainda, os personagens Boromir e Aragorn, em prol de um bem comum: a destruição do Um Anel. Analogamente, em nosso roteiro, os personagens de Ivellios – um capitão Sentinela – e Alaric – um feiticeiro do Plano das Sombras – emulam essas forças contrastantes e, por vezes, concorrentes.

Sob esta perspectiva, vislumbramos a possibilidade de tensionar essas diferenças para gerar situações conflituosas e facilitar o andamento da narrativa, lembrando que o conflito é, segundo Comparato (2009, p. 97) “a argamassa da dramaturgia”. Outrossim, utilizamos algumas situações ao longo da narrativa, como o diálogo da cena 49, entre Maia e Arveene no Conclave dos Druidas, e o encontro de Ivellios e Alaric com os conselheiros do Príncipe Eryn, em Kadana, na Cena 23.

Além disso, *A Sociedade do Anel* se encerra com a separação do grupo principal, dividindo-os após a aparente morte de Gandalf, a visita à elfa Galadriel e o fatídico encontro com os orcs Uruk-hai. O filme termina com um ponto de virada que aponta para o desespero a ser enfrentado em *As Duas Torres*. Optamos por finalizar nosso roteiro de maneira semelhante, separando o grupo principal – Ivellios, Arveene e Alaric – dos druidas que sobraram do Conclave. Não obstante, apesar do perigo iminente, o desfecho de nosso enredo aponta para a entrada de um novo personagem ao grupo principal.

O Retorno do Rei, por sua vez, nos indicou uma saída para lidar com grupos mais numerosos de personagens sem deixar que o desenvolvimento de alguns deles prejudicasse a sensação de importância de outros: a fragmentação das vias de ação. No filme, enquanto Frodo,

²¹ *Batman Begins* (2005), *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012).

²² *Os Vingadores* (2012), *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Vingadores: Ultimato* (2019).

Sam e Gollum rumam para a montanha da perdição, Aragorn, Gandalf e os integrantes que restam da Sociedade do Anel organizam o enfrentamento diante do Portão Negro de Mordor.

Utilizamos o recurso da fragmentação em dois momentos distintos. O primeiro, quando Ivellios e Alaric vão à Kadana enquanto Arveene busca apoio do Conclave dos Druidas e o segundo no fim do roteiro, quando o trio se separa dos druidas à beira do rio subterrâneo, sugerindo que, posteriormente, o uso deste recurso se manterá.

Além da trilogia de Peter Jackson, incluímos em nossas referências os filmes *Drácula: A História Nunca Contada* (2014) e *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2004). Ambos colaboraram pouco para a narrativa, mas foram cruciais na definição de alguns pontos chave do filme: respectivamente, o grupo de habilidades dos vampiros, especialmente Leorian, o primeiro vampiro, e a aparência das sombras.

Ao passo que, em *Drácula*, o que nos atraiu foi a forma com que as características vampíricas são apresentadas ao longo do filme – como a força, a velocidade e as transformações –, em *O Prisioneiro de Azkaban*, nossa atenção foi voltada a composição física dos dementadores, servindo perfeitamente à ideia que tínhamos das Sombras de *Lua de Sangue*. A forma incorpórea, assemelhando-se a um esqueleto incompleto sob um manto negro, com dedos longos e ossudos expostos, dá o tom que intencionamos às cenas em que aparecem, contribuindo para o estabelecimento de uma atmosfera fílmica²³ ameaçadora.

Ainda observando o “processo intersemiótico” do ato criador, definido por Salles (1998, p. 121) como sendo “uma trama de linguagens que vão, ao longo do percurso, recebendo diferentes tratamentos e desempenhando diferentes funções e, assim, emerge outro instante de unicidade dos processos”, abraçamos outras influências além das cinematográficas para nos auxiliar na concepção do roteiro de *Lua de Sangue*, as quais trataremos a seguir.

3.3. AS SÉRIES

Enquanto os filmes que utilizamos como referência artística dividem com um roteiro cinematográfico uma unidade de ritmo narrativo e estrutural, as séries diferenciam-se justamente nestes parâmetros. O tempo da série não é o tempo do cinema. Nem seu ritmo e nem sua estrutura o são. Entretanto, dada a popularização das séries televisivas e de serviços de *streaming* atualmente, acabamos encontrando nelas elementos de inspiração.

²³ Ver GIL (2011).

Da série *Shadowhunters* (2016-2019), a forma como a magia funciona naquele universo ficcional nos ajudou a definir como seria abordada a magia em nosso enredo. Inicialmente, havíamos tentado uma abordagem na qual o usuário da magia dissesse palavras mágicas ou o nome da magia que utilizasse. Durante o processo de escrita, percebemos o tom farsesco que isso poderia causar a algumas cenas, reduzindo o peso dramático que almejávamos, como, por exemplo, na cena 16, a qual Ivellios interroga Alaric e acaba estabelecendo um laço com o feiticeiro.

Apesar de ter sido criado a partir de uma classe de *D&D*, o *sorcerer*²⁴, o personagem de Alaric sofreu forte influência de Magnus Bane, Alto Feiticeiro²⁵ do Brookling, de *Shadowhunters*, principalmente no que diz respeito ao estilo de combate e execução de suas magias.

Outra série que se apresentou como uma grande fonte de conteúdo foi *Stranger Things* (2016 – atualmente). Assim como vários elementos da narrativa da série, o Mundo Invertido é uma referência à mitologia de *D&D*. Deste modo, o Mundo Invertido está para *Stranger Things* tanto quanto o Plano das Sombras está para *Lua de Sangue*. Quanto a isto, o que nos é mais caro na série, é o trato visual dado ao Mundo Invertido.

Além de *Shadowhunters* e *Stranger Things*, julgamos necessário citar *Game of Thrones* (2011-2019). Porém, diferente das duas primeiras, esta série não nos serviu como inspiração, mas, ao longo do processo, percebemos a similaridade com algumas questões: a atmosfera apocalíptica gerada pela ameaça dos mortos-vivos (caminhantes brancos/vampiros), o elemento que causa o rompimento do pré-estabelecido *status quo* (a longa noite/o plano de apagar o sol) e a nova ordem estabelecida (os zumbis dominam os humanos/os vampiros dominam os humanos).

A inconsciente utilização deste aspecto intersemiótico durante o processo criativo, nos aponta para a premissa básica dos estudos de Vogler (2006, p.26) sobre os pensamentos de Joseph Campbell e Carl Jung: “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes. São conhecidos como A Jornada do Herói”.

²⁴ Tradução nossa: Feiticeiro.

²⁵ Na obra, o termo usado em inglês para definir os feiticeiros é *warlock*. Porém, em *D&D*, existem três classes de conjuradores de magia arcana: *wizard*, *sorcerer* e *warlock*. Como *warlock* não tem correspondente em português, utilizamos mago, feiticeiro e bruxo como possíveis traduções.

3.4. OS LIVROS

A primeira obra literária que usamos como referência foi a trilogia de *O Senhor dos Anéis*²⁶, de J. R. R. Tolkien. O autor é considerado o pai da fantasia épica moderna²⁷ e sua obra influenciou grande parte da literatura de ficção fantástica publicada posteriormente aos seus primeiros livros ambientados na Terra-Média, inclusive autores contemporâneos como George Martin, de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, e o brasileiro Eduardo Spohr, da trilogia *Filhos do Éden*.

Sobre esta influência, Drout (2014) argumenta que

Tolkien se apropriou de técnicas que evoluíram para o romance realista e as aplicou a materiais derivados da literatura medieval, com isso deslocou as imagens e ideias desta antiga literatura para o século XX. Ele as ordenou de uma maneira que os leitores contemporâneos entendem confortavelmente. [...] Tolkien também revigorou uma tradição que até então havia sido ignorada pelos modernistas. T. S. Eliot, por exemplo, é perspicaz em focar na grande tradição dos gregos e romanos que foi resgatada no Renascimento, mas ele ignora a maior parte da literatura medieval [...]. A tradição medieval havia sido deixada de lado. Tolkien a traz de volta à vida.

Neste sentido, a obra de Tolkien foi particularmente importante durante nosso processo criativo por ter nos auxiliado a construir o nosso cenário narrativo. Nosso enredo se fundamenta em elementos de fantasia medieval oriundos de nossa interpretação da tradição medieval existente na literatura de Tolkien, sobretudo em *O Senhor dos Anéis*, cruzados com nossas outras referências artísticas.

Dentre os livros de Tolkien a que já tivemos acesso, como *O Silmarillion*, *Mestre Gil de Ham*, *O Hobbit* e *Filhos de Húrin*, *O Senhor dos Anéis* é o que melhor representa nossas escolhas durante a concepção de nosso roteiro cinematográfico, pois, dentre outros fatores, foi o nosso primeiro contato com literatura de fantasia medieval. A maneira como a narrativa da obra é concebida, com três grandes arcos dramáticos, nos apontou uma possibilidade de escrita de um roteiro inserido em uma trilogia fílmica. Conforme descrevemos anteriormente, a adaptação cinematográfica desta obra também colaborou neste quesito.

Além disso, o estilo literário de Tolkien, que, dentre diversas outras características, conta com elevado detalhamento descritivo, nos auxiliou a cumprir um dos requisitos da escrita de um roteiro cinematográfico: a visualidade. Conforme orienta Moss (1998, p. 7),

²⁶ TOLKIEN (2001).

²⁷ Ver DROUT (2014)

[a cena é] a parte visual do roteiro, onde se relata o que se passa na tela. Descrições das personagens, o que eles estão fazendo, os lugares, e tudo que os espectadores vão conseguir e *precisar* capturar visualmente. *E nada mais!* Tente recriar a experiência de assistir à sua cena tendo apenas as informações que o espectador terá, observando detalhes sobre as pessoas e lugares na mesma ordem em que a plateia verá no cinema,

Além de *O Senhor dos Anéis*, buscamos apoio em *A Batalha do Apocalipse: da queda dos anjos ao crepúsculo do mundo*²⁸ e na trilogia *Filhos do Éden: Herdeiros de Atlântida*²⁹, *Filhos do Éden: Anjos da Morte*³⁰ e *Filhos do Éden: Paraíso Perdido*³¹, de Eduardo Spohr. Os quatro livros são ambientados no mesmo universo ficcional. Independente da temática deste universo, os elementos que serviram ao nosso processo de criação foram a construção dos heróis – claramente elaborados observando a clássica Jornada do Herói³² – e a linguagem utilizada, sobretudo, na descrição dos personagens do livro, com influências diretas ao universo dos jogos de RPG.

3.5. AS MÚSICAS

Além de obras audiovisuais e literárias, algumas músicas também compuseram o escopo de referências do roteiro cinematográfico o qual versa este trabalho. Nosso processo de escrita foi, por incontáveis vezes, conduzido ao som de determinadas músicas organizadas em uma *playlist* pessoal do *Spotify*³³.

Da banda americana Evanescence, *Bring Me To Life*, *My Immortal*, *Going Under* e *Call Me When You're Sober* foram as que nos acompanharam durante todo o processo.

A letra da primeira das quatro músicas, *Bring Me To Life*, trata de uma pessoa que sente que foi acordada de algum tipo de torpor. Estabelecendo um paralelo com a narrativa de nosso roteiro, essa ideia de despertar surge à medida que os personagens principais da trama, Ivellios, Arveene e Alarie, se dão conta da ameaça gerada pelo plano dos vampiros.

My Immortal, por sua vez, diz respeito a alguém assombrado, seja por um fantasma de uma ente falecido, seja pela presença de alguém vivo, seja por algum aspecto mais abstrato da

²⁸ SPOHR (2014).

²⁹ SPOHR (2012).

³⁰ SPOHR (2013).

³¹ SPOHR (2015).

³² Ver VOGLER (2006).

³³ Serviço de *streaming* de músicas.

condição da natureza humana, como a depressão, o ressentimento ou a culpa. No roteiro, a relação com essa música se estabelece, sobretudo, em dois momentos:

O primeiro momento se encontra distribuído ao longo do desenvolvimento do arco dramático de Ivellios, com a perda brutal de seus aprendizes, Berén e Elliot, com a incapacidade de ter cumprido sua promessa para com eles, e com a recorrente falha dos Sentinelas e dos Novos Sentinelas em cumprirem sua principal missão: proteger a humanidade. Já o segundo momento é estabelecido com o desenrolar da história dos vampiros que, em certa medida, se sentem traídos pelos humanos, afinal, eles foram criados para resolver um problema dos humanos e, sob a visão corrompida das criaturas, foram caçados e perseguidos em seguida.

A terceira música faz um contraponto à perspectiva distorcida dos vampiros, visto que sua letra versa sobre alguém que busca se libertar de um relacionamento abusivo. Considerando que os vampiros passaram de heróis à vilões ao longo de sua história com os humanos, *Going Under* oferece, portanto, um apoio na administração e na condução do conflito durante a construção narrativa do roteiro.

A quarta música, *Call Me When You're Sober*, também relaciona-se com o ressentimento que os vampiros nutrem contra os humanos. A letra da canção trata sobre uma relação abusiva que terminou após um longo tempo de sofrimento. O tom revanchista da letra explicita o desejo de vingança dos vampiros, fazendo alusão direta à forma como eles se sentiram usados pelos humanos.

Além das músicas de Evanescence, *Immigrant Song*, da banda britânica Led Zeppelin, também fez parte de nosso aparato de referências musicais. A música é uma homenagem às conquistas dos povos *vikings* e à sua cultura, seu modo de vida. Neste sentido, a canção nos inspirou a delimitar o objetivo dos vampiros, transformando-os – em associação com as Sombras –, em conquistadores.

Considerando todos estes elementos – audiovisuais, literários e musicais –, podemos, então, avançar sobre as questões que nortearam o processo criativo de desenvolvimento da narrativa do roteiro cinematográfico sobre o qual trata este trabalho.

4. OS ASPECTOS NARRATIVOS

A partir do cruzamento entre o aparato teórico-metodológico discutido até aqui com os elementos oriundos de nossas referências artísticas, abordaremos a seguir, de maneira mais reflexiva, sobre a elaboração da narrativa fílmica e as decisões que tomamos na condução da escrita de cada etapa do enredo do roteiro de *Lua de Sangue*.

4.1. A IDEIA: ENREDO E UNIVERSO FICCIONAL

A ideia básica de *Lua de Sangue* foi construída a partir da resposta a uma pergunta: o que aconteceria se os vampiros conseguissem escurecer o sol? A resposta é, inicialmente, muito simples: eles dominariam a raça humana. Na maioria dos mitos e lendas sobre vampiros, a exposição à luz solar é sua principal fraqueza, causando, inclusive, a morte das criaturas.

A resposta, porém, nos apontou outras questões: Como os vampiros poderiam apagar o sol? Se eles podem fazer isso, por que já não o fizeram? Se eles não podem fazer isso, quem poderá ajudá-los e com qual objetivo?

Há de se considerar que este tipo de ameaça afetaria toda a humanidade. Então, quem poderia impedir que o plano dos vampiros se concretizasse? O que impediria que toda a humanidade se rebelasse contra as criaturas de uma só vez?

Tomando estas perguntas e respostas como diretrizes, alinhamos a concepção da ideia do roteiro à concepção de um universo ficcional que permitisse que uma história nesses moldes fosse contada.

Para o cumprimento dos prazos de entrega deste trabalho³⁴, sentimos a necessidade de conduzir ambos os processos criativos – da estória e do universo – em paralelo, escrevendo o enredo, preenchendo-o com elementos do universo externos à estória em si, ao passo em que se mostravam necessários.

4.2. O CONFLITO

Para a construção de uma narrativa ficcional, em nosso entendimento e experiência, o conflito é o elemento fundacional da sequência dos acontecimentos do enredo. Ele se

³⁴ No nosso entendimento, para a produção de um trabalho deste porte que seja mais coeso e mais coerente, as regras do universo ficcional, bem como os elementos que o compõem, devem ser desenvolvidos antes das possíveis histórias que o ocuparão.

estabelece a partir da tensão criada por interesses antagônicos existentes nas diversas situações propostas na própria narrativa. Conforme explica Comparato (2009, p. 57)

O conflito designa a confrontação entre forças e personagens por meio da qual a ação se organiza e vai se desenvolvendo até o final. É o cerne, a essência do drama. Etimologicamente, drama, do latim *drama*, por sua vez do grego *drama*, *dráo*, “eu trabalho”, significa ação. Sem conflito, sem ação, não existe drama.

O autor argumenta, ainda, que o conflito está presente na vida do homem desde os primórdios de sua história, sendo, inclusive, o motor de seu desenvolvimento. Segundo ele, “o homem sempre se encontra entre uma coisa e outra e tem de optar e descobrir soluções para os conflitos, a fim de resolver as suas contradições”.

Em apontamento semelhante, Galembeck (2007, p.1), afirma que

a maneira mais usual de se definir uma situação dramática é reduzi-la à sua forma mais simples: alguém quer muito alguma coisa, mas encontra dificuldade para obtê-la. Do enfrentamento desses interesses antagônicos – desejar algo e oferecer resistência – nasce um conflito. Sendo responsável por colocar em movimento as forças dramáticas representadas pelos personagens, o conflito torna-se a força motriz e, por extensão, o alicerce da dramaturgia.

Sendo a pedra fundamental do enredo, o conflito delineado a partir da ideia concebida – a qual já tratamos anteriormente – consiste na tensão gerada entre o desejo dos vampiros de apagar o sol e viverem livres da exposição à luz solar e a óbvia necessidade humana de sobrevivência, visto que, em termos biológicos, os vampiros podem ser considerados como seus predadores. Nesse sentido, a autopreservação dos humanos oferece resistência à vontade de dominação dos vampiros. Estabelece-se, portanto, um conflito de vontades.

Ao passo que o enredo se desenvolve, o surgimento de novos conflitos paralelos ao principal dá profundidade à história e aos personagens envolvidos. A relação de subserviência entre os vampiros e a deusa, a rivalidade natural entre Alaric e Ivellios e a amizade que surge a partir dela, as alfinetadas dadas aos Novos Sentinelas e sua relação para com seus antecessores, a delimitação dos conflitos internos do Conclave dos Druidas e as implicações destes conflitos em relação às demandas de Arveene. Em todos estes casos, os conflitos forçam a história a avançar cronologicamente enquanto garantem que as regras de funcionamento do universo sejam verossímeis.

4.3. OS PERSONAGENS

No contexto de um roteiro cinematográfico, um personagem é o elemento detentor do poder de ação. É aquele que age. O personagem é, segundo Field (2001, p. 27), “o fundamento essencial de seu roteiro. É o coração, alma e sistema nervoso de sua história”. Paralelamente, Comparato (2009, p.67) define o personagem como “algo como personalidade e se aplica às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração”. Quanto a isto, o autor comenta, ainda, que

para Aristóteles os traços da personalidade não estavam necessariamente dentro da ação que o autor idealizava. Dizem que Menandro, comediógrafo grego e um dos pais da comédia, achava fácil escrever as linhas de caráter das personagens quando já sabia o que se ia passar e em que ordem, quer dizer, no argumento e enredo. Nós partiremos da observação de que não é tão fácil separar o que se passa e quem o faz ou a quem isso sucede. É atribuído a Henry James o seguinte pensamento: “O que é uma personagem senão a determinação de um incidente? O que é um incidente senão a ilustração de uma personagem?”

Observamos, então, que o personagem se define por meio de um incidente e o próprio incidente é circunstancialmente remodelado pelo personagem. Ao passo que cada personagem reaja a determinado incidente ao seu próprio modo, obviamente, este incidente será necessariamente alterado pela personalidade a quem acometa-se. A personalidade é, portanto, um agente transformador da ação.

Comparato (2009, p.68) explica, ainda, que a sinceridade é aspecto basilar de composição de um personagem, o qual, ao longo do roteiro, “sempre expando suas verdades para o público e com elas se transforma”. O ser humano, ao contrário, raramente o faz, sendo enquadrado pelo autor como hipócrita.

Para a concepção de personagens complexos, que se transformem com suas próprias verdades – nos termos de Comparato – e as verdades dos personagens com quem se relacionem, utilizamos como método o Diagrama de Vida Interior e Vida Exterior³⁵ proposto por Field (2001, p.28). O autor explica a metodologia definindo que

A vida interior de seu personagem acontece a partir do nascimento até o momento em que o filme começa. É um processo *que forma*³⁶ o personagem.

³⁵ O autor não dá essa nomenclatura à metodologia que propõe. Nós a definimos apenas por questões didáticas, facilitando a evocação do método ao longo deste texto.

³⁶ Grifo do autor.

A vida exterior do seu personagem acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que *revela*³⁷ o personagem.

Dada a característica de visualidade intrínseca à escrita de um roteiro cinematográfico, a qual abordaremos em momento oportuno, a Vida Interior relaciona-se ao processo de conhecimento do personagem por parte do autor, enquanto a Vida Exterior está intimamente ligada ao processo de auto exposição do personagem em relação a si mesmo, conforme defendido por Comparato (2009). O primeiro forma conhecimento sobre, enquanto o segundo revela característica do personagem.

Na composição destes dois elementos do Diagrama de Vida Interior e Vida Exterior de cada personagem, orientamo-nos pela ideia de arquétipos – conceito bastante flexível –, de Carl G. Jung, em associação à Jornada do Herói, de Joseph Campbell, competentemente apresentadas por Christopher Vogler. Conforme contextualiza Vogler (2006, p. 48),

Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e dos mitos, observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o *status quo* e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, [...] Carl G. Jung empregou o termo *arquétipos*³⁸ para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana.

Essa ideia de herança compartilhada, aspecto fundamental dos arquétipos, permite evocar personagens com características reconhecidas pelas diversas culturas do mundo. De acordo Vogler (2006, p. 33), Joseph Campbell, autor de *O herói de mil faces*,

descobriu que todas as narrativas, conscientemente ou não, seguem os antigos padrões do mito e que todas as histórias, das piadas mais grosseiras aos mais altos vãos da literatura, podem ser entendidas em termos da Jornada do Herói, o "mono-mito"³⁹ [...] O pensamento de Campbell corre paralelo ao do psicólogo suíço Carl G. Jung, que escreveu sobre os arquétipos, personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas.

³⁷ Grifo do autor.

³⁸ Grifo do autor.

³⁹ Grifo do autor.

O arquétipo clássico do Herói é constantemente assumido por Ivellios, mas, por vezes, ele também veste a máscara do Mentor. Arveene é apresentada sob o arquétipo do Herói mais inexperiente, no início da jornada e isso se acentua quando ela se encontra com Maia, que alterna-se entre o arquétipo do Mentor e da Mãe Protetora. Alaric incorpora o arquétipo do Herói Renegado ou do Anti-Herói, pouco preocupado com as consequências de seus atos e, menos ainda, de suas palavras. O Conclave dos Druidas e, em certa medida, as Sombras mostram-se sob o arquétipo do guardião do Limiar, ao passo que os Vampiros e Ula são a Sombra.

Ao retomar o Diagrama de Vida Interior e Exterior de Field (2001), observando a natureza essencial destes arquétipos e considerando-os uma ferramenta a ser utilizada para enriquecer a concepção de personagens ficcionais, evocamos de Comparato (2009, p.68) três termos a serem levados em conta na definição de suas personalidades: veracidade, verossimilhança e realidade. Para o autor, mesmo os personagens ficcionais não sendo reais, eles “devem ocasionar a sensação de realidade com porções de verossimilhança e alguma veracidade. Mesmo que tais premissas sejam todas falsas”.

Com o entrelaçamento destas questões, pudemos solidificar uma base teórico-metodológica para o pleno desenvolvimento de personagens complexos, interessantes e bem delineados. Em posse de todo este arcabouço de ferramentas, buscamos transformar cada um dos personagens, que são apenas texto – materialmente falando –, em organismos vivos, pujantes, garantindo que as doses de verossimilhança e veracidade proporcionem a “sensação de realidade” de que fala Comparato (2009, p.68) e, por consequência, gerem identificação com o público.

Considerando estas questões, fizemos o cruzamento de nossas referências artísticas com as diretrizes referentes à criação de personagem sugeridas por Comparato (2009), Field (2001) e Vogler (2006) para compor elaborar nossos recursos criativos, definidos por Salles (1998, p. 4) como sendo os “meios de concretização da obra. Em outras palavras, são os modos de expressão ou formas de ação que envolvem manipulação e, conseqüentemente, transformação da matéria”.

Sob esta perspectiva, o processo de construção de cada personagem importante para o desenrolar da narrativa será brevemente abordado nas seções subsequentes, focando, sobretudo nos aspectos da Vida Interior, visto que os da Vida Exterior estão explícitos ao longo do roteiro. Em tempo, salientamos que a construção dos personagens Ivellios, Arveene e Alaric foi guiada,

inicialmente, pelas regras de criação de personagem elaboradas por Mearls e Crawford (2014c), no *Player's Handbook*, utilizando pontuação de habilidades pré-definidas.

4.3.1. Ivellios, O Sentinela

Inicialmente, Ivellios foi um personagem construído como um paladino padrão de *D&D*. Mearls e Crawford (2014c, p. 82) descrevem um paladino como sendo um personagem que

swears to uphold justice and righteousness, to stand with the good things of the world against the encroaching darkness, and to hunt the forces of evil wherever they lurk. Different paladins focus on various aspects of the cause of righteousness, but all are bound by the oaths that grant them power to do their sacred work. Although many paladins are devoted to gods of good, a paladin's power comes as much from a commitment to justice itself as it does from a god.⁴⁹

Estas características apresentadas pelos autores nos serviram como diretrizes para definir os elementos que compuseram a personalidade de Ivellios. Em paralelo, a ideia dos arquétipos apresentadas por Vogler (2006) nos conduziu a delimitar aspectos da personalidade do Sentinela que possibilitassem a atribuição de mais complexidade e mais profundidade ao personagem, não condenando-o ser somente um conjunto de clichês de um personagem virtuoso.

Ivellios é um dos capitães dos Novos Sentinelas, uma ordem paramilitar que tem como missão fundamental a proteção da humanidade. Sendo assim, nos esforçamos para apresentar um personagem experiente, com razoável inteligência emocional e espírito de liderança. Ele esforça-se para demonstrar autoconfiança aos seus companheiros e motivá-los, mesmo em situações desesperadoras. Entretanto, a decadência dos primeiros Sentinelas na guerra contra os Serpentários ainda incomoda-o bastante, fazendo-o esconder seu medo de falhar em momentos cruciais.

As magias e habilidades do personagem, bem como dos outros personagens da trama, são inspiradas nas habilidades de classe de *D&D* e servem como reflexo de sua personalidade.

⁴⁹ Tradução nossa: [Um paladino] "jura defender a justiça e a retidão, permanecer com as coisas boas do mundo contra a invasão das trevas e caçar as forças do mal onde quer que elas se escondam. Diferentes paladinos focam em vários aspectos da causa da retidão, mas todos estão sujeitos aos juramentos que lhes garantem poder para realizar seu trabalho sagrado. Embora muitos paladinos sejam devotos de deuses do bem, o poder de um paladino vem tanto do comprometimento com a própria justiça, quanto de um deus."

Como nosso roteiro é o primeiro de uma trilogia, optamos por aprofundar os conflitos pessoais de Ivellios ao longo do segundo e terceiro filmes.

4.3.2. Arveene, A Druidisa

Arveene é uma druidisa, membra do Conclave dos Druidas de Guramar. O Conclave é responsável pela manutenção da vida natural e selvagem da região da Floresta de Guramar e é formado por uma corte composta pelos druidas mais velhos e presidida por Maia, a Arquidruída. O roteiro deixa claro que existem outros Conclaves pelo mundo, mas não apresenta-os diretamente.

Durante as reuniões do Conclave dos Druidas de Guramar, inserimos pistas sobre a organização política da organização e as atividades de seus membros, gerando tensões paralelas ao enredo principal entre personagens secundários, sobretudo no que diz respeito a mudança de liderança e passagem do posto de Arquidruída/Arquidruída.

Em *D&D*, Mearls e Crawford (2014c, p. 64) apresentam os druidas como sendo personagens que

revere nature above all, gaining their spells and other magical powers either from the force of nature itself or from a nature deity. Many druids pursue a mystic spirituality of transcendent union with nature rather than devotion to a divine entity, while others serve gods of wild nature, animals, or elemental forces. The ancient druidic traditions are sometimes called the Old Faith, in contrast to the worship of gods in temples and shrines⁴¹.

Estas características inspiraram as habilidades de todos os druidas do enredo, personagens humanos mais recorrentes na trama. A manipulação pura dos quatro elementos primordiais⁴², o uso de magias curativas e de controle dos caracteres naturais – como raízes e espinhos de plantas – e a transformação em formas animais ou híbridas. Os druidas mais poderosos – Maia e Hildebrand, especificamente – conseguem ampliar o uso destas habilidades, transformando-se em criaturas elementais, unindo mais de um elemento em uma única transformação, ou em criaturas míticas ou muito antigas, como o grifo⁴³ e a titanoboa⁴⁴.

⁴¹ Tradução nossa: [Os druidas] “reverenciam a natureza acima de tudo, ganhando suas magias e outros poderes mágicos pela força da própria natureza ou por uma divindade da natureza. Muitos druidas buscam uma espiritualidade mística de união transcendente com a natureza, em vez de devoção a uma entidade divina, enquanto outros servem a deuses da natureza selvagem, animais ou forças elementais. As antigas tradições druídicas às vezes são chamadas de Crença Antiga, em contraste com a adoração de deuses em templos e santuários.”

⁴² Água, fogo, terra e ar.

⁴³ Animal mítico no qual a parte anterior de seu corpo é de uma águia e a posterior é de um leão.

⁴⁴ Serpente gigante do período Paleoceno.

A profunda relação dos druidas com a natureza faz com que eles tenham uma perspectiva peculiar da passagem do tempo, tendo uma visão mais abrangente sobre os acontecimentos. Isto faz com que eles interpretem a maioria dos acontecimentos como sendo passageiros e que a natureza continuará a seguir seu curso, independente da ação humana. Isso contribui para que, inicialmente, conforme a cena 15, o Conclave não queira fazer parte do conflito entre humanos e os possíveis vampiros⁴⁵.

Arveene destaca-se dos outros druidas devido a sua impulsividade e latente rebeldia. Isto faz com que ela se aproxime mais facilmente de Ivellios e Alaric, que têm, cada um ao seu modo, uma perspectiva de vida mais civilizada e menos pautada na sensação de eternidade característica da natureza selvagem.

Nos permitimos omitir a história de Arveene de nosso roteiro devido a presença do Conclave e das pistas sobre relação relativamente conflituosa entre a druidisa e a organização druídica. Acreditamos que estes fatores são suficientes para apresentar questões relacionadas à Vida Interior da personagem neste primeiro roteiro.

4.3.3. Alaric, O Feiticeiro

Alaric é um personagem baseado no conceito de classe do feiticeiro de *D&D*. Um feiticeiro é um personagem com magia inata, imbuída em seu corpo e seu espírito por algum evento definido no nascimento ou na concepção. Conforme explicam Mearls e Crawford (2014c, p. 99),

Magic is a part of every sorcerer, suffusing body, mind, and spirit with a latent power that waits to be tapped. [...] The appearance of sorcerous powers is wildly unpredictable. [...] Some sorcerers can't name the origin of their power, while others trace it to strange events in their own lives. [...] Sorcerers have no use for the spellbooks and ancient tomes of magic lore that wizards rely on, nor do they rely on a patron to grant their spells as warlocks do. By learning to harness and channel their own inborn magic, they can discover new and staggering ways to unleash that power.⁴⁶

⁴⁵ Conforme se observa na cena 15, o Conclave duvida da existência dos vampiros.

⁴⁶ Tradução nossa: "A magia faz parte de todo feiticeiro, impregnando corpo, mente e espírito com um poder latente que espera ser explorado. [...] A aparência dos poderes de feitiçaria é vastamente imprevisível. [...] Alguns feiticeiros não podem nomear a origem de seu poder, enquanto outros o atribuem a eventos estranhos em suas próprias vidas. [...] Feiticeiros não vêm utilidade para os grimórios de magia e volumes antigos de conhecimento místico buscados pelos magos, nem contam com um patrono para conceder seus feitiços como fazem os bruxos. Ao aprender a aproveitar e canalizar sua própria magia inata, eles podem descobrir maneiras novas e surpreendentes de liberar esse poder."

Sob esta perspectiva, a personalidade de Alaric foi desenvolvida de modo que ele fosse apresentado como um personagem curioso, observador e misterioso. O feiticeiro usa o sarcasmo e a ironia como uma proteção. Devido ao tempo, que passou no Plano das Sombras, ele mostra-se, inicialmente, não saber conduzir relações interpessoais, mas confia rapidamente em Ivellios e Arveene. Alaric não tem uma bússola moral muito bem definida, mas permite-se guiar pelos dois companheiros. Sua personalidade e a de Ivellios mostram-se levemente contrastantes, porém, rapidamente conseguem alcançar equilíbrio entre aquilo que eles figurativamente representam: Luz e Escuridão.

Os elementos que compõem sua Vida Interior são entregues pelo feiticeiro em diálogos com os outros personagens. O mistério em torno de sua história e o tempo que passou no Plano das Sombras é sustentado, em parte, pelos hiatos de informação acerca de seu passado ao longo da narrativa.

4.3.4. Ula, A Deusa Dragão

Ula é uma deusa do panteão do universo ficcional de nosso roteiro que foi castigada pelos outros deuses por ter influenciado na vida dos mortais por dois momentos. Ela é responsável por dois dos aspectos humanos distribuídos entre as divindades: a Mentira e o Sangue.

O primeiro momento de intervenção da deusa nos assuntos humanos foi quando ela, estando transformada numa serpente gigante, convenceu o Rei Angmar III a realizar um pacto profano e um ritual de transformação, causando o nascimento do povo-serpente e, conseqüentemente, a guerra entre eles e os humanos.

Por este motivo, Ula foi punida pelos seus irmãos sendo proibida de se materializar no Plano Material. Como retaliação ao castigo imposto, Ula realiza sua segunda intervenção: ela seduz Leorian, o líder dos Sentinelas, e convence-o a fazer um pacto de sangue com ela e tornar-se uma criatura capaz de derrotar os Serpentários, que dizimavam os humanos na guerra. Leorian se tornou, então o primeiro vampiro.

A segunda punição de Ula foi o aprisionamento em outro plano de existência. Os deuses decidiram enclausurá-la em uma forma mortal. A forma escolhida foi a de um dragão azul, uma das poucas criaturas que poderiam conter a essência da deusa. Sobre a aparência dos dragões azuis, Mearls e Crawford (2014b, p. 92) descreve que eles

is recognized by its dramatic frilled ears and the massive ridged horn atop its blunt head. Rows of spikes extend back from its nostrils to line its brow, and

cluster on its jutting lower jaw. A blue dragon's scales vary in color from an iridescente azure to a deep indigo, polished to a glossy finish by the desert sands. As the dragon ages, its scales become thicker and harder, and its hide hums and crackles with static electricity. These effects intensify when the dragon is angry or about to attack, giving off an odor of ozone and dusty air⁴⁷.

O tempo em que ficou confinada no Plano das Sombras fez com que a estrutura física do corpo dracônico de Ula se alterasse. Optamos por esta alteração em conformidade com o que Mearls e Crawford (2014b, p. 92) falam sobre os dragões das sombras:

Shadow dragons are true dragons that were either born in the Shadowfell or transformed by years spent within its dismal confines. Some shadow dragons embrace the Shadowfell for its bleak landscapes and desolation. Others seek to return to the Material Plane, hungry to spread the darkness and evil of the Plane of Shadow⁴⁸.

A figura do dragão é especialmente emblemática porque evoca diversas imagens bíblicas, favorecendo a construção do vilão. O dragão é, em última análise, um réptil alado, com óbvia relação com as serpentes. A figura do Diabo bíblico é evocada na personagem da deusa, visto que faz alusão à serpente que tentou Eva no Paraíso e ao próprio dragão do livro de Apocalipse.

Considerando estas acepções, a personalidade de Ula foi definida como sedutora, perspicaz, vingativa, mentirosa, manipuladora e traiçoeira, encontrando respaldo nas características tratadas anteriormente. Para evitar a criação de um vilão raso, que faz o mal apenas “porque sim”, estabelecemos a motivação das ações de Ula fundadas em períodos anteriores ao pacto com o rei Angmar III.

Em suma, a deusa decide corromper os humanos por ter se sentido ofendida pela falta de culto das sociedades humanas primitivas e pela preferência delas pelos outros deuses. Este aprofundamento na personagem dar-se-á durante o desenvolvimento dos dois roteiros subsequentes.

⁴⁷ Tradução nossa: [Um dragão azul] “é reconhecido por suas impressionantes orelhas franzidas e pelo chifre maciço no topo da cabeça. Fileiras de espinhos se estendem de suas narinas alinhadas em sua testa e se aglomeram na mandíbula inferior saliente. As escamas de um dragão azul variam de cor, de um azul iridescente a um indigo profundo, polido a um acabamento brilhante pelas areias do deserto. À medida que o dragão envelhece, suas escamas se tornam mais espessas e mais duras, e seu couro zumba e crepita com eletricidade estática. Esses efeitos se intensificam quando o dragão está com raiva ou prestes a atacar, emitindo um odor de ozônio e ar empoeirado”.

⁴⁸ Tradução nossa: “Os dragões das sombras são dragões verdadeiros que nasceram no Plano das Sombras ou foram transformados por anos passados dentro de seus limites sombrios. Alguns dragões das sombras abraçam o Plano por suas paisagens sombrias e desolação. Outros procuram retornar ao Plano Material, ansiosos por espalhar a escuridão e o mal do Plano das Sombras”.

4.3.5. Os Vampiros

Diante de tantas releituras do mito do vampiro na literatura e no cinema, escolhemos redefinir a origem dessas criaturas em nosso enredo. Do mesmo modo que fizemos com as personagens anteriores, partimos da descrição de Mearls e Crawford (2014b, p.295) acerca das criaturas:

Awakened to an endless night, vampires hunger for the life they have lost and sate that hunger by drinking the blood of the living. Vampires abhor sunlight, for its touch burns them. They never cast shadows or reflections, and any vampire wishing to move unnoticed among the living keeps to the darkness and far from reflective surfaces.⁴⁹

A construção da trama de *Lua de Sangue* coloca os vampiros em três posições distintas, a depender do ponto de vista escolhido para análise: o ponto de vista dos protagonistas, o ponto de vista dos próprios vampiros e o ponto de vista do leitor/espectador.

No primeiro caso, os vampiros são os principais vilões. Os personagens tomam conta da existência deles e do plano que eles almejam executar. O papel da deusa Ula é desconhecido pelo trio de protagonistas, por mais que Alaric saiba da relação entre os vampiros e um dragão do Plano das Sombras.

Para que esta perspectiva funcionasse, decidimos elevar o poder dos vampiros além do poder dos humanos, mesmo dos protagonistas. Na cena 40, o confronto de Alaric e Ivellios com um vampiro na caverna de Arveene apresenta a criatura como uma ameaça real à integridade dos personagens. Na batalha final, o Conclave dos Druidas de Guramar consegue equilibrar um pouco o combate, apesar das perdas. Mesmo assim, o que resta do grupo é forçado a bater em retirada para sobreviver.

Sob a perspectiva dos próprios vampiros, os humanos são as criaturas perversas, ingratas e traiçoeiras e, portanto, merecedores do castigo que eles desejam lhe impor. Sobre a natureza distorcida e corruptiva dos vampiros, Mearls e Crawford (2014b, p.295) acrescentam que

Whether or not a vampire retains any memories from its former life, its emotional attachments wither as once-pure feelings become twisted by undeath. Love turns into hungry obsession, while friendship becomes bitter jealousy. In place of emotion, vampires pursue physical symbols of what they

⁴⁹ Tradução nossa: "Despertados para uma noite sem fim, os vampiros têm fome pela vida que perderam e saciam essa fome bebendo o sangue dos vivos. Os vampiros abominam a luz do sol porque seu toque os queima. Eles nunca projetam sombras ou reflexos, e qualquer vampiro que deseje passar despercebido entre os vivos mantém-se na escuridão e longe de superfícies reflexivas".

crave, so that a vampire seeking love might fixate on a young beauty. A child might become an object of fascination for a vampire obsessed with youth and potential. Others surround themselves with art, books, or sinister items such as torture devices or trophies from creatures they have killed⁵⁰.

O personagem de Leorian, o primeiro vampiro, é especialmente marcado por esta característica. O desejo de cumprimento da missão fundamental dos Sentinelas, associado à frustração de não tê-lo alcançado, transforma-se em uma busca obsessiva pela segurança dos humanos, resultando em uma situação de opressão e tirania.

Do ponto de vista do leitor/espectador, fica claro que o plano dos vampiros depende diretamente da deusa-dragão, sendo ela, inclusive, a responsável pela maior parte da execução. Neste caso, portanto, os vampiros encontram-se na condição de vilões intermediários. Não obstante, ainda é a mágoa e o ressentimento dos vampiros que movem a ação da deusa.

Como não houve tempo no roteiro para desenvolver a personalidade dos vampiros individualmente, utilizamos essas camadas narrativas para dar profundidade a estes personagens que são cruciais no desenvolvimento da trama.

4.3.6. As Sombras

As sombras são mortos-vivos incorpóreos que decidimos inserir na narrativa como suporte. É uma criatura simples e sem grandes aprofundamentos. Mearls e Crawford (2014b, p.269) descrevem-nas como “dark exaggerations of humanoid shadows⁵¹”. No roteiro, elas podem ser criadas de duas maneiras: quando uma sombra mata uma pessoa ou através da baforada de um dragão das sombras.

Inicialmente, em nosso mundo, a única função desta habilidade seria a de criação de exército. Considerando que os vampiros não conseguem criar outros vampiros, a não ser que seja por meio de um Vampiro Verdadeiro, as sombras lhes serviriam como infantaria. Entretanto, ao escrever a cena 03, percebemos o potencial dramático da habilidade dessas criaturas em relação ao desenvolvimento dos outros personagens.

⁵⁰ Tradução nossa: “Quer um vampiro retenha ou não as lembranças de sua vida anterior, seus apegos emocionais murcharam quando sentimentos, outrora puros, se tornaram distorcidos pela morte-vida. O amor se transforma em obsessão fúmbria, enquanto a amizade se torna um ciúme amargo. No lugar da emoção, os vampiros perseguem símbolos físicos do que desejam, um vampiro que procura amor se fixará na beleza de uma beleza jovem. Uma criança pode se tornar um objeto de fascínio para um vampiro obcecado por juventude e potencial. Outros se cercam de arte, livros ou itens sinistros, como dispositivos de tortura ou troféus de criaturas que eles mataram”.

⁵¹ Tradução nossa: “exageros negros de sombras humanoides”.

4.4. O TEMPO NARRATIVO

Para a construção do tempo narrativo do roteiro, utilizamos dois períodos cronológicos distintos na história: o primeiro corresponde aos acontecimentos anteriores ao conflito estabelecido, enquanto o segundo trata-se dos acontecimentos presentes do enredo. O primeiro período é sobre os acontecimentos que motivaram a criação dos vampiros, enquanto o segundo trata acerca dos efeitos desses acontecimentos alguns séculos depois.

É importante salientar que há um hiato de informação intencional entre os dois períodos. Parte destas informações são pulverizadas de maneira propositalmente superficial em alguns poucos diálogos ao longo do roteiro.

Para a apresentação do primeiro período, optamos pelo uso do *flashback* como ferramenta narrativa, utilizando o que Bordwell nomeia como *escenificación*.

Quando la historia presenta a los personajes comunicando información sobre acontecimientos previos por cualquier medio (escritos, conversaciones, gestos, cintas grabadas, escenas de otros filmes, etc.) tenemos un *relato*⁵². Cuando la historia presenta acontecimientos previos como si estuvieran ocurriendo en el momento, en representación directa, tenemos una *escenificación*⁵³. (BORDWELL, 1996, p. 77)

Neste sentido, intercalamos porções de história do primeiro período ao longo dos acontecimentos do segundo período sempre que percebemos a necessidade de que algum aspecto do universo fosse explicado ou quando alcançamos algum ponto de virada, colocando a tensão recém-criada em suspensão. Sobre isto, Bordwell (1966, p. 78) explica que “confundir el orden de la historia se puede utilizar para romper o calificar el efecto primario, forzando al espectador a evaluar el material primitivo a la luz de información nueva sobre los acontecimientos previos”⁵⁵.

O uso da alternância entre ambos os períodos temporais foi essencial para a condução da narrativa e o estabelecimento de uma atmosfera fílmica marcada pela tensão gerada pela possibilidade de falha dos protagonistas.

⁵² Grifo do autor.

⁵³ Grifo do autor.

⁵⁴ Tradução nossa: “Quando a história apresenta os personagens comunicando informações sobre os acontecimentos prévios por qualquer meio (escritos, conversas, gestos, gravações, cenas de outros filmes, etc.) temos um relato. Quando a história apresenta acontecimentos prévios como se estivessem ocorrendo no momento, em representação direta, temos uma encenação.”

⁵⁵ Tradução nossa: “confundir a ordem da história pode ser utilizado para romper ou qualificar o efeito primário, forçando o espectador a avaliar o material primitivo à luz da nova informação sobre os acontecimentos prévios”.

Considerando que este é o filme de abertura de uma trilogia, utilizamos os *flashbacks* como recurso quase estritamente representativo/explicativo. Inicialmente, nenhum deles corresponde a uma lembrança de um personagem, podendo ser interpretados como se fossem memórias deste universo ficcional. Entrementes, não descartamos a possibilidade de, nos filmes posteriores, transformá-los em lembranças de algum personagem mais longo, como Ula, a Deusa-dragão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da escrita do roteiro de *Lua de Sangue* e deste memorial, nos deparamos com inúmeros desafios. Desde a dificuldade de encontrar tempo e disposição para a produção do trabalho, até a administração dos pontos de discordância teórico-metodológica entre os autores que o sustentam. Estes conflitos diários nos impulsionaram a finalizar ambos os trabalhos extraindo o melhor de cada um.

É importante salientar que este trabalho nasceu como um projeto de desenvolvimento de trabalho de conclusão de curso secundário e, talvez por influência do projeto anterior – um *game design* de um jogo ambientado na mitologia grega –, talvez pelas nossas escolhas de vida, ou, ainda, por ambas as coisas, ele tenha sido desenvolvido de maneira tão visceral. Paralelamente, uma aventura completa *D&D* nasceu como irmã gêmea do roteiro, a qual esperamos muito em breve começar a jogar.

Nosso processo de escrita do roteiro foi marcado por longos períodos de vazio criativo e pequenos intervalos de produção intensa, exaustiva e extremamente satisfatória. O nosso objetivo, desde o início, era desenvolver um roteiro de longa-metragem baseado em *D&D* e, considerando estes resultados, acreditamos termos o alcançado. A relação que conseguimos estabelecer entre o *D&D* e *Lua de Sangue* nos permitiu fazer uma aproximação ainda mais profunda com o resultado do trabalho.

Longe de definir uma assinatura de autor, estabelecendo uma marca própria, o resultado alcançado com o roteiro se mostrou para nós como uma obra extremamente biográfica. O distanciamento que a feitura do memorial nos ofereceu, possibilitou que nos reconhecêssemos nos personagens e no enredo como todo. Com a revisão do texto do roteiro, as características encontradas em diversos personagens e situações surgiram diante de nossos olhos como um espelho.

Outrossim, refletir sobre a criação dos personagens nos ofereceu a possibilidade de vislumbrar aquilo que, no nosso entendimento, é o objetivo de todo escritor: ver a personagem criar vida, andar com as próprias pernas, decidir o próprio caminho. Ao conceber o personagem, definimos as características que esperamos que ele tenha. Com o decorrer da narrativa, nós nos flagramos perguntando a nós mesmos o que o personagem faria ou diria diante de certas situações. Dentre todos, Alaric foi o que mais proporcionou isto.

Já no que diz respeito a elaboração deste memorial, a mudança do estilo de escrita nos exigiu um hiato de um fim de semana para começar o relato. Utilizamos este tempo para

revisitar os autores que utilizamos para fundamentar nosso texto e, a partir deles, pudemos refletir sobre a prática da escrita do roteiro. Isso nos possibilitou configurar a estrutura que apresentamos aqui.

A necessária, porém breve, discussão acerca da definição de uma padronização – de uma forma, mas não de uma fórmula – para a delimitação de uma metodologia de escrita para cinema é, para nós, um ponto que merece um olhar mais aprofundado, contudo, por não ser o foco deste trabalho, decidimos deixar esta reflexão para ser feita em outro momento, ou por outra pessoa.

Diante do fim iminente – o fim do roteiro, do memorial, da graduação, de nosso arco dramático –, olhamos para o futuro com a mente abarrotada de medos, dúvidas e anseios, mas também de vigor, disposição e coragem para abraçar um novo começo.

REFERENCIAL

- AMARO, Mariana. **Interatividade e Novas Mídias: Os jogos digitais na Comunicação**. Anais do VIII Simpósio Nacional da Abciber, 2014. Disponível em: <http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/mariana_amaro_cruz_101.pdf>. Acesso em: 06 Nov 2019
- BORDWELL, David. **La Narración em el cine de ficción**. Barcelona: Paidós, 1996.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.
- DRÁCULA – A história nunca contada. Dirigido por: Gary Shore. Estados Unidos: Universal Pictures, 2014. 1 DVD (92 min.).
- DROUT, Michael. **Toda a fantasia moderna deriva de Tolkien**. [Entrevista concedida a] André Jorge de Oliveira. Revista Galileu, 2014. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/Livros/noticia/2014/07/especial-senhor-dos-aneis-trilogia-comecava-ser-publicada-ha-60-anos.html>>. Acesso em: 11 Nov 2019.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GALEMBECK, Gustavo. **Conflito: a base da dramaturgia aplicada aos games**. VI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2007. Disponível em <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc3.pdf>>. Acesso em: 04 Nov 2019.
- GIL, Inês. **A atmosfera fílmica como consciência**. Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura, [S.l.], n. 2, July 2011. ISSN 1645-2585. Disponível em: <<https://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2192>>. Acesso em: 02 Nov 2019.
- HARRY Potter e o Prisioneiro de Azkaban. Dirigido por: Alfonso Cuarón. Estados Unidos: Warner Bros, 2004. 1 DVD (140 min.).
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento na Cultura**. – 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MAIO, Sandro Roberto. **Imagens em Walter Benjamin: universo ficcional e Literatura**. Revista FronteiraZ, São Paulo, n. 9, dezembro de 2012.
- MASSARANI, Sandro. **Formatação básica de roteiro para cinema**. Disponível em: <<http://www.massarani.com.br/rot-formatacao-roteiro-cinema.html>>. Acesso em: 13 Nov 2019.
- MEARLS, Mike, & CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide**. Renton, Whashington: Wizards of the Coast, 2014a.

MEARLS, Mike, & CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Monster Manual**. Renton, Whashington: Wizards of the Coast, 2014b.

MEARLS, Mike, & CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Renton, Whashington: Wizards of the Coast, 2014c.

MOSS, Hugo. **Como formatar seu roteiro**. E-book, 1998. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247034/mod_resource/content/1/Hugo%20Moss.pdf> Acesso em: 07 Jul. 2019.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

SENHOR dos Anéis: A Sociedade do Anel, O. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: New Line Cinema, 2002. 1 DVD (178 min.).

SENHOR dos Anéis: As Duas Torres, O. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: New Line Cinema, 2002. 1 DVD (179 min.).

SENHOR dos Anéis: O Retorno do Rei, O. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: New Line Cinema, 2003. 1 DVD (201 min.).

SHADOWHUNTERS. Dirigido por: Todd Slavkin, Edward Decter, Darren Swimmer. Estados Unidos: Netflix, 2016-2019. 55 vídeos (42 min.).

SPOHR, Eduardo. **A Batalha do Apocalipse: da queda dos anjos ao crepúsculo do mundo**. – 52. Ed. – Campinas, SP: Verus, 2014.

SPOHR, Eduardo. **Filhos do Éden: Anjos da Morte**. – 1. Ed. – Campinas, SP: Verus, 2013.

SPOHR, Eduardo. **Filhos do Éden: Herdeiros de Atlântida**. – 5. Ed. – Campinas, SP: Verus, 2012.

SPOHR, Eduardo. **Filhos do Éden: Paraíso Perdido**. – 1. Ed. – Campinas, SP: Verus, 2015.

STRANGER Things. Dirigido por: Matt Duffer, Ross Duffer. Estados Unidos: Netflix, 2016-2019. 25 vídeos (55 min.).

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Hobbit**. Tradução de Lenita Maria Rimoli Esteves e Almiro Pisetta. – 2. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis**. Tradução de Lenita Maria Rimoli Esteves e Almiro Pisetta. – 1. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. – 2.ed. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WIZARDS OF THE COAST. **Out of Abyss**. 1st edition – Renton, Washington: Wizards of the Coast, 2016.

APENDICES

APENDICE A – FICHAS DE PERSONAGENS

Alaric

NOME DO PERSONAGEM

Feiticeiro das Sombras 12

CLASSE E NÍVEL

Forasteiro

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

Humano

RAÇA

Caótico Neutro

TENDÊNCIA

140.000

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

8

-1

DESTREZA

16

+3

CONSTITUIÇÃO

14

+2

INTELIGÊNCIA

10

0

SABEDORIA

12

+1

CARISMA

20

+5

INSPIRAÇÃO

+5

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- 1 Força
- 3 Destreza
- +7 Constituição
- 0 Inteligência
- 1 Sabedoria
- 10 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- 3 Acrobacia (Des)
- 0 Arcanismo (Des)
- 4 Atletismo (Des)
- 5 Atuação (Car)
- 10 Bênis (Car)
- 8 Fartividade (Car)
- 0 História (Des)
- 5 Intimidação (Car)
- 6 Intuição (Des)
- 1 Investigação (Des)
- 1 Lida com Animais (Des)
- 1 Medicina (Des)
- 0 Natureza (Des)
- 1 Percepção (Des)
- 5 Persuasão (Car)
- 3 Prestidigitação (Des)
- 0 Religião (Des)
- 6 Sabedoria (Car)

PERÍCIAS

13

CLASSE ARMAS

8

INICIATIVA

9

DESLOC.

PV Totais

112

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **14**

d6+2

DADOS DE VIDA

SUCESSOS: ○○○○

FRAUSOS: ○○○○

TESTES CONTRA A MORTE

Eu não vejo lugar para o povo rico e educado. Dinheiro e modas não vão salvá-lo de uma horda de mortos-vivos famintos.

TRAÇAS DE PERSONALIDADE

Mudança. A vida é como as estações, em constante mudança, e nós devemos mudar com ela.

DEAS

Eu sofro de visões terríveis de um deus que virou viciado, e farei qualquer coisa para impedi-lo.

RELACION

Não espere que eu salve aqueles que não conseguem se virar sozinhos. É a lei da natureza que os fortes prosperam e os fracos perecem.

DESIJOS

TALENTO (Morta)

Sempre a espreita de perigo, você ganha os seguintes benefícios:
 * Você recebe +5 de bônus em iniciativas.
 * Você não pode ser surpreendido a menos que esteja inconsciente.
 * Outros criaturas não ganham vantagem nas jogadas de ataque contra você por não serem visíveis para você.

METAMAGIA:

* **MAGIA ESTENDIDA:** Quando você conjurar uma magia que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar sua duração, até uma duração máxima de 24 horas.

* **MAGIA SILENTE:** Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para fazê-la ser qualquer combinação de silencioso ou verbal.

* **MAGIA DUPLICADA:** Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possui elemento prático, você pode gastar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia para ter uma segunda criatura, ou alcance da magia, como alvo (1 ponto de feitiçaria para truques).

DUNOS DA ESCURIDÃO:

A partir do 1.º nível, você tem uma visão no escuro de alcance de 30 metros. Quando você atinge o 2.º nível nesta classe, essa visão é magia escurecida, que não custa para o seu número de magias conhecidas. Além disso, você também pode gastar 2 pontos de feitiçaria ao conjurar um espaço de magia. Se conjurá-la com pontos de feitiçaria, pode ser através de esse modo de magia.

FORÇA DO TUBULO:

Quando receber dano que o reduza a 0 pontos de vida, você faz um teste de resistência de Carisma (CD 5 + o dano recebido). Em um sucesso, em vez disso, cai para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica se for reduzido a 0 pontos de vida por dano radiante ou por um golpe crítico. Depois de fazer um teste de resistência desse bem-sucedido, não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

CÃO DO MAL PRESSAGIOSO (Ação 1 ponto de feitiçaria)

- Invoca Lobo Atroz com as seguintes alterações:
- * **Monstruosidade Média**
- * **Pontos de vida adicionais** iguais a metade do nível do feiticeiro
- * Ele pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fosse terreno difícil. O cão leva 5 dano de energia se terminar a sua vez dentro de um objeto.
- * Na metade do tempo dele, o cão conhece automaticamente a localização do alvo. Se o alvo estava escondido, ele não está mais escondido do cão.

COMPRENSÃO NAS SOMBRAS:
 Quando estiver em luz fraca ou escurecido, com uma ação bônus, você se teletransporta magicamente até 30 metros para um espaço desocupado que possa ver que também esteja em luz fraca ou escurecido.

11

SABEDORIA PARA PERCEPÇÃO

ARMAS: Adagas, dardos, fundas, bordões e bestas leves.

ARMADURAS: Nenhuma

FERRAMENTAS: Lúte

IDIOMAS: Comum, Dracônico

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

ATAQUES E MAGIAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELOS

APARENCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO



Feiticeiro 14

CLASSE DE CONJURADOR

Carisma

HABILIDADE CHAVE

18

CD DO FEITICEIRO

+10

BÔNUS DE ATAQUE

0 TRUQUES

- Infestação
- Raio de Gelo
- Salvaguarda Primitiva
- Controlar chamas
- Luz
- Toque Arrepiaante

3 3

- Bola de Fogo
- Contratrigica

6 1

- Pânico Mental

1 4

- Nome da Mãe
- Escudo Arcano
- Alacres Elementais
- Armadilha Arcana
- Guarda Sane
- Dado Trovejante

4 3

- Reduzido

7 1

- Ajuda Primitiva

2 3

- Conselho
- Varo Sutil
- Reflexo

5 2

- Imobilizar Monstro

8

9

Arveene

NOME DO PERSONAGEM

Druída 10 Círculo da Terra
CLASSE E NÍVEL

Eremita
ANTECEDENTE

Eliwilton
NOME DO JOGADOR

Humano Variante
RAÇA

Neutro
TENDÊNCIA

64.000
PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
10
0

DESTREZA
14
2

CONSTITUIÇÃO
14
2

INTELIGÊNCIA
13
1

SABEDORIA
20
5

CARISMA
8
-1

INSPIRAÇÃO

+4 BÔNUS DE PROCIÊNCIA

- TESTES DE RESISTÊNCIA
- 0 Força
 - 2 Destreza
 - 2 Constituição
 - 5 Inteligência
 - 9 Sabedoria
 - 1 Carisma

- PERÍCIAS
- 2 Acrobacia (Des)
 - 1 Alcanjamento (Int)
 - 0 Atletismo (Des)
 - 1 Atuação (Car)
 - 1 Bolar (Car)
 - 6 Furtividade (Des)
 - 1 História (Int)
 - 1 Intimidação (Car)
 - 5 Intuição (Des)
 - 1 Investigação (Int)
 - 9 Lidar com Animais (Sab)
 - 9 Medicina (Med)
 - 5 Navegação (Des)
 - 5 Percepção (Des)
 - 1 Persuasão (Car)
 - 2 Prestidigitação (Des)
 - 5 Religião (Rel)
 - 5 Sobrevivência (Sab)

15 CLASSE ARMAD
+2 INICIATIVA
9 DESLOC.

PV TOTAL **100**
PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **10**
d8+2 DADOS DE VIDA
SUCESSOS: ○○○○
FRACASSOS: ○○○○
TESTES CONTRA A MORTE

| ATAQUE | DEFESA | RESIST. (PV) |
|--------|--------|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |

ATAQUES E MAGIAS

15 SABEDORIA PASSIVA / PERCEÇÃO

Idiomas: Comum, Silvestre, Druídico
Armas: Clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças.
Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, escudos que não sejam de metal
Ferramentas: Kit de Herbalismo

IDIOMAS E OUTRAS PROCIÊNCIAS

EQUIPAMENTO

Eu sou absurdamente sereno, mesmo em face do desespero.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Viva e Deixe Viver. Se intrometer nos assuntos dos outros só traz problemas.

DESIJOS

A única ordem a ser respeitada é o caos da Natureza

LEGAÇÕES

Eu me arrisco muito para descobrir um pouco de conhecimento perdido.

DEFEITOS

DRUÍDICO
FORMA SELVAGEM (ND<=1): 2 usos.
RECUPERAÇÃO NATURAL: Durante um descanso curto, você escolhe espaços de magia gastos para recuperar. O espaço de magia pode ter um nível combinado igual ou menor que metade do seu nível de druida e, nenhum dos espaços pode ser de uma magia de 6º nível ou superior. Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.
CAMINHO DA FLORESTA: Mover-se através de terreno difícil não-mágico não te custará nenhum movimento extra. Você também pode passar através de plantas não-mágicas sem ser atrasado por elas e sem sofrer dano delas se elas tiverem espinhos, espinhas ou perigos similares. Além disso, você tem vantagem em testes de resistência contra plantas criadas magicamente ou manipuladas para impedir movimentação, como as criadas pela magia *constricção*.
PROTEÇÃO NATURAL: Você não pode ser enfeitado ou amedrontado por elementais ou fadas e você se torna imune a venenos e doenças.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELOS

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

MENTE AFIADA:

Você tem uma mente que pode cronometrar o tempo e memorizar direção e detalhes com precisão absurda. Você ganha os seguintes benefícios:

- * Você sempre sabe pra qual lado é o norte.
- * Você sempre sabe o número de horas restantes para o próximo nascer ou pôr do sol.
- * Você pode relembrar, com precisão, qualquer coisa que você tenha visto ou ouvido no último mês.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO



CLASSE DE CONJURADOR

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

BÔNUS DE ATAQUE

0 TRUQUES

- BORDÃO MÍSTICO
- CHICOTE DE ESPINHOS
- DRUIDISMO
- BAJADA DE VENENO
- RESISTÊNCIA

3 3

- COMOCAR RELÂMPAGOS
- AMPLIAR PLANTAS
- LUZ DO DIA
- MURALHA DE VENTO

6

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

1 4

- NÓDULO DA MALIÇA
- BOM FRUTO
- SALTO
- PALAVRA CURATIVA
- CURAR FERIMENTOS
- CONSTRIÇÃO

4 3

- ADIVINHAÇÃO
- MOVIMENTAÇÃO LIVRE
- VERVA ESMAGADORA
- TERRINO ALUCINÓGENO

7

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

2 3

- PATAS DE ARANHA
- PELE DE ARVORE
- PASSOS SEM PEGADAS
- SENTIDO BESTIAL
- LAMINA FLAMEJANTE
- ESQUENTAR METAL

5 2

- COMUNHO COM A NATUREZA
- CARIÓTIPO EM ÁRVORES
- CURAR FERIMENTOS EM MASSA
- FRAGA

8

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

9

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Ivellios

NOME DO PERSONAGEM

Paladino 12

CLASSE E NÍVEL

Humano

RAÇA

Soldado

ANTECEDENTE

Leal e Bom

TENDÊNCIA

NOME DO JOGADOR

100.000

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
17
+3

DESTREZA
8
-1

CONSTITUIÇÃO
12
+1

INTELIGÊNCIA
10
0

SABEDORIA
13
+1

CARISMA
20
+5

INSPIRAÇÃO

+4 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- 3 Força
 - 1 Destreza
 - 1 Constituição
 - 0 Inteligência
 - 5 Sabedoria
 - 9 Carisma
- TESTES DE RESISTÊNCIA

- 1 Acrobacia (Des)
 - 0 Alcanço (Int)
 - 7 Atletismo (Des)
 - +5 Atuação (Car)
 - +5 Batear (Car)
 - 1 Furtividade (Des)
 - 0 História (Int)
 - 9 Intimidação (Car)
 - +1 Intuição (Sab)
 - 0 Investigação (Int)
 - 1 Lidar com Animais (Sab)
 - 1 Medicina (Med)
 - 1 Natureza (Int)
 - 1 Percepção (Car)
 - 9 Persuasão (Car)
 - 1 Prestígio (Car)
 - 5 Religião (Int)
 - 1 Sobrevivência (Car)
- PERÍCIAS

20 CLASSE ARMADA

-1 INICIATIVA

9 DESLOC.

PP Total 132

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 12

d10+1 DADOS DE VIDA

SUCESOS: ○○○○

FRACASSOS: ○○○○

TESTES CONTRA A MORTE

| ATAQUE | BÔNUS | DMG / EFE |
|--------|-------|-----------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

ATAQUES E MAGIAS

11 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

ARMADURAS: Todas as armaduras, escudos

ARMAS: Armas simples, armas marciais

FERRAMENTAS: 1 kit de jogo, veículos (terrestre)

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

EQUIPAMENTO

EQUIPAMENTO

Eu sou assombrado pelas memórias da guerra. Não consigo tirar aquelas imagens da minha cabeça.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

BEM MAIOR. Nosso destino é dar nossas vidas em defesa de terceiros.

DESIJS

Eu nunca esquecerei a destruidora derrotada que minha companhia sofreu ou os inimigos que a causaram.

EMOÇÕES

Eu criei um terrível erro em batalha, o que custou muitas vidas – ao final de tudo para manter esse erro em segredo.

DEFeitos

SENTIDO DIVINO (6 vezes)

CURA PELAS MÃOS (60 pontos de vida)

ESTILO DE LUTA (Proteção)

DESTRUIÇÃO DIVINA

Saúde Divina

CANALIZAR DIVINDADE (1 uso por descanso):

* **ARMA SAGRADA:** Por 1 minuto, você adiciona seu modificador de Carisma às jogadas de ataque feitas com essa arma (bônus mínimo de +1). A arma também emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra mais 6 metros além. Se a arma ainda não for mágica, ela se torna mágica por essa duração. Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você não estiver mais segurando ou portando a arma, ou estiver inconsciente, esse efeito termina.

* **EXPULSAR O PROFANO:** Cada corruptor ou morto-vivo que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano. Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparado ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar.

ATAQUE EXTRA

AURA DE PROTEÇÃO (+5/3m)

AURA DE DEVOÇÃO (3m)

AURA DE CORAGEM (3m)

DESTRUIÇÃO DIVINA APRIMORADA

***** TALENTO: MESTRE DE ESCUDO**

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

