



# MEMORIAL



[Redacted text block]



[Redacted text block]

# FILHOS DA ALVORADA

2025





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

BRUNA NATHALIA MORAES MONTEIRO

MEMORIAL DO ROTEIRO DO LONGA METRAGEM *FILHOS DA  
ALVORADA.*

BELÉM  
2025



BRUNA NATHALIA MORAES MONTEIRO

MEMORIAL DO ROTEIRO DO LONGA METRAGEM FILHOS DA  
*ALVORADA.*

Memorial apresentado à Universidade Federal  
do Pará, como exigência para a aquisição do Título  
de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana Paula Andrade.

BANCA EXAMINADORA

Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana Paula Andrade.  
Universidade Federal do Pará (Orientadora)

Prof. Felipe Cortez  
Universidade Federal do Pará

Prof. Me. Cássio Tavernard  
Universidade Federal do Pará



## SUMÁRIO

Introdução.....	5
Capítulo 01: A ficção científica.....	6
1.1 A ficção científica no cinema.....	7
1.2 Evolução especulativa.....	11
1.3 A ficção científica na minha vida.....	13
Capítulo 02: Meu processo criativo.....	15
1.1 Início do processo.....	16
1.2 Tomadas de decisões.....	18
1.3 Escrita.....	24
Capítulo 03: O mundo de Alvorada.....	25
1.1 História do mundo.....	26
1.2 Personagens.....	28
1.3 Sinopse.....	40
1.5 Argumento.....	41
1.6 Escaleta.....	50
Roteiro.....	75
Referências.....	214



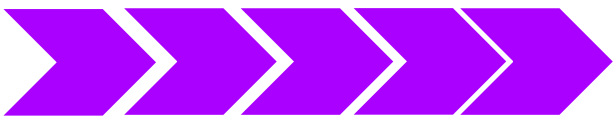
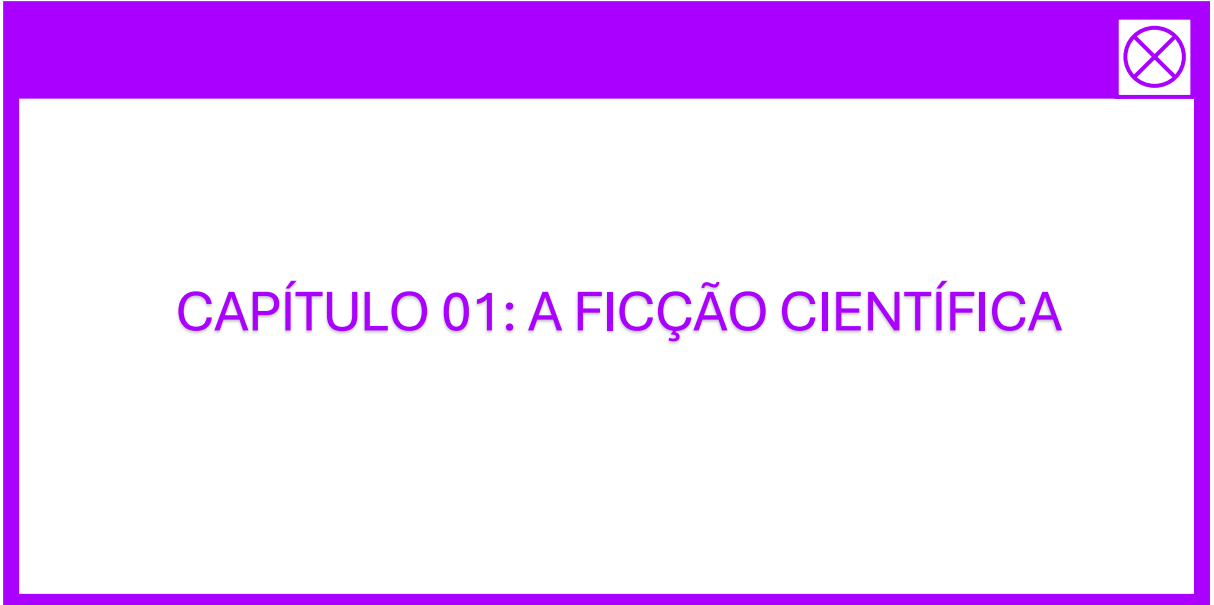
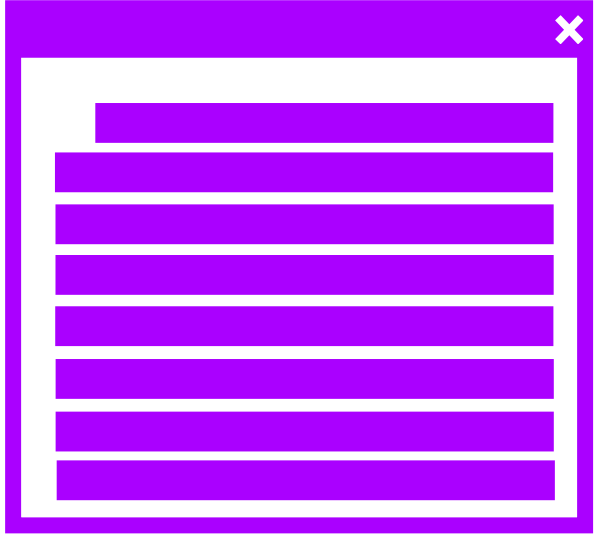
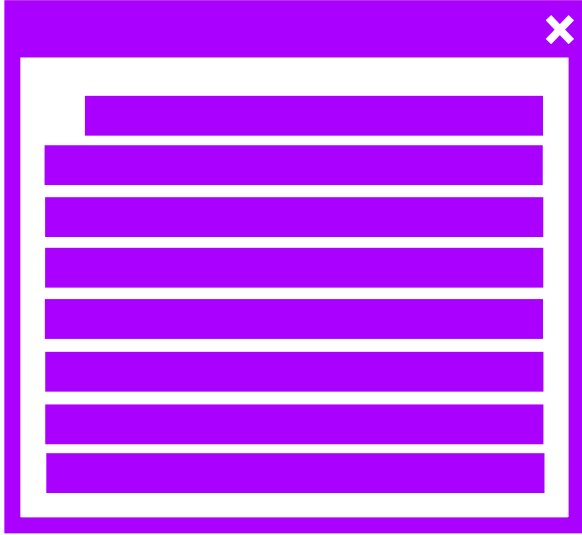
## INTRODUÇÃO

Neste memorial, abordarei toda a minha jornada no desenvolvimento do roteiro Filhos da Alvorada. Começarei mergulhando no gênero que escolhi para minha história – o de ficção-científica, contando um pouco de sua história e seu impacto no cinema – e finalizarei explorando o subgênero que permeia meu roteiro, o de evolução especulativa.

A seguir, irei contar um pouco sobre meu processo criativo, como dei forma ao mundo fictício onde minha história iria se passar, quais raciocínios segui para a tomada de cada decisão criativa, e darei detalhes sobre o processo da minha escrita.

Por fim, irei aprofundar mais sobre o mundo que criei, contando um pouco sobre sua história e os personagens que irão vivê-la, apresentando a sinopse da trama e finalizarei com o roteiro completo.

A escrita desta história foi uma experiência incrível e espero que, por meio deste memorial, eu consiga expressar um pouco de como foi esta jornada.





## 1.1 A ficção científica no cinema

A ficção científica, apelidada como *sci-fi*, é um gênero popularmente conhecido por trabalhar com idealizações da ciência e da tecnologia, bem como as suas influências em uma sociedade ou em uma pessoa. Esse gênero foca em explorar algum conceito ou ideia científica em sua trama fictícia, como vidas extraterrestres, viagem espacial e universos paralelos, por exemplo. Outros temas recorrentes são utopias, distopias e mundos pós-apocalípticos.

Apesar disso, não existe um consenso formal para a pergunta “O que é ficção científica?”, pois ela não apenas explora somente as ciências exatas, mas também se utiliza dos conhecimentos das áreas de humanas e biológicas. Para L. Davis Allen (1976), uma obra de ficção científica deve ter dois fatores: o exagero da ciência e seus impactos nos homens, e a geração de um equipamento tecnológico devido à ampliação científica. Já para Isaac Asimov (1984), um dos maiores escritores de ficção científica, uma obra do gênero deve ter os seguintes pontos: conceito científico, ambiências sociais imaginárias, eventos supra reais, e as alterações na ciência e tecnologia. Mesmo que não tenha uma definição definitiva, a temática científica sempre se faz presente nas obras cinematográficas desse gênero.

Sendo muito explorado no meio cinematográfico, são muitos os filmes dessa categoria que marcaram e ajudaram a evoluir a indústria do cinema, como 2001 - Uma Odisseia no Espaço (1968), de Stanley Kubrick; O Planeta dos Macacos (1968), de Franklin Schaffner; Blade Runner - O Caçador de Androides (1982), de Ridley Scott; Akira (1988), de Katsuhiro Otomo; e Matrix (1999), das irmãs Wachowski, para citar alguns.

Por ser bem abrangente, a categoria dividiu-se em vários subgêneros, como: *hard sci-fi*, marcado por sua inflexibilidade científica e seus esforços para ser o mais cientificamente verossímil possível, sendo Interstellar (2014) um ótimo exemplar dessa categoria; *soft sci-fi*, definido por enfatizar os sentimentos e as relações humanas e focar em expor como a ciência afeta o homem, tendo O predestinado (2014) como exemplo desse subgênero; *cyberpunk*, caracterizado por mundos altamente tecnológicos, mas ainda assim com péssimas condições de vida, e não há como pensar nessa subcategoria sem exemplificar Matrix (1999); *space opera*,



identificado por jornadas heroicas ambientadas no espaço sideral, e Star Wars (1977) é o filme deste subgênero que mais se destaca; viagem no tempo, como o próprio nome já evidencia, se trata de narrativas focadas em viagens temporais, seja para o passado ou para o futuro, e O Exterminador do Futuro (1984) é um clássico quando se trata desse subgênero; distopias, onde são retratados cenários de opressão política e onde a liberdade é negada e a moral corrompida, com 1984 (1984) como um excelente exemplar desta subcategoria; enquanto obras pós-apocalípticas ou apocalípticas são marcadas por retratar a destruição do nosso ou de outros mundos nos mais variados tipos, tendo Mad Max: Estrada da Fúria (2015) como um dos grandes exemplos desse subgênero. Pretendo explorar a subcategoria evolução especulativa mais para frente, pois ela é um dos principais subgêneros do meu roteiro.

São muitas as obras que contribuíram para o crescimento da sétima arte, e não poderia falar sobre todas elas neste memorial. Por conta disso, gostaria de aprofundar brevemente em três obras cinematográficas que tiveram um grande impacto tanto no gênero quanto no cinema como um todo.

O primeiro filme que escolhi é Metrópolis (1927) de Fritz Lang. O longa conta a história de uma cidade no que aparenta ser uma utopia, mas logo somos apresentados ao preço sombrio que se deve pagar por tamanha perfeição. Surgem os questionamentos se a perfeição realmente pode ser alcançada e também a que ponto conseguiremos ir ou o que estamos dispostos a sacrificar pela perfeição advinda da modernidade.

O filme é cheio de alegorias sobre as lutas de classe que ainda são tão atuais quanto no dia que o livro foi escrito. Nele, vemos que o homem cria a tecnologia para ajudar o homem a subjugar o homem. Este é um conceito recorrente na ficção científica, e é um tema cada vez mais atual, pois apesar do termo “ficção” no nome, como boa parte das obras da sétima arte, os autores costumam expor facetas da sociedade para muitas pessoas, tornando uma discussão, outrora vista como monótona e complicada, mais agradável e emocionante, com a licença poética para cometer alguns exageros e hipérbolos para inserir algum dinamismo e alcançar espectadores que, de outra forma, não se sentiriam compelidos a participar de tais discussões.



Mesmo que lhe falte a formalidade dos movimentos políticos, os ideais continuam os mesmos. Com um pouco de atenção, verificamos que tais ideais acabam por fazer parte do cotidiano de uma forma mais lúdica. Apesar do filme não ter sido o primeiro do gênero, ele teve uma notória influência na formação do *sci-fi* no cinema, seja por sua estética ou narrativa, sendo o responsável por trazer a potência que o gênero teria para a grande tela.

Outra obra que gostaria de citar é *Star Wars* (1977) de George Lucas. A trilogia original narra a história da guerra entre a Aliança Rebelde e o Império Galáctico, e a jornada de Luke Skywalker para se tornar um cavaleiro jedi. Aqui, temos uma história marcada por dois subgêneros da ficção científica: a ópera espacial e o militarismo.

Em menor parte, vemos uma aliança rebelde lutando por ideais de liberdade, igualdade e fraternidade, enfrentando um poder antagônico militar autoritário fortemente influenciado pelas tramas políticas da época: o fim da Segunda Guerra e a Guerra Fria. Ainda assim, estes temas continuam atuais, pois notamos que, mesmo com a difusão dessas ideias através do cinema e suas alegorias, continuamos neste mesmo ciclo, e cada vez mais as histórias se reinventam para abordar esses temas de maneiras diferentes e mais detalhadas.

Antes do lançamento do primeiro filme da trilogia, a ficção científica era vista com um gênero inferior e pouco rentável, mas graças ao seu enorme sucesso, a forma como o *sci-fi* era visto mudou completamente, sem falar que trouxe mais otimismo para a categoria. Muitos filmes anteriores tinham um tom negativo em suas narrativas, em sua maioria trazendo distopias, mundos pós-apocalípticos e futuros sombrios. Sem *Star Wars*, a ficção científica ainda seria um gênero de quinta categoria no meio cinematográfico.

E, por fim, eu não poderia encerrar sem falar de *Avatar* (2009), de James Cameron. Em seu enredo, acompanhamos a jornada de Jake Sully, um militar paraplégico que havia sido mandado para a Lua de Pandora com a missão de estabelecer contato com os nativos, chamados de Na'Vi. Nesta obra, vemos uma

abordagem sobre o colonialismo, o militarismo e o corporativismo pelos olhos de quatro facções diferentes. Vemos como cientistas, que aceitam colaborar com as



corporações para saciar sua curiosidade e por esperança em mitigar os danos causados pelo extrativismo. Vemos militares orgulhosos de cumprir seu dever e de defender sua raça contra um inimigo não-humano. Vemos como representantes das corporações usam a desculpa dos avanços tecnológicos e da prosperidade da raça para explorar um planeta ou por interesses puramente econômicos. E, por fim, temos os nativos, que veem seu lar ser invadido por uma raça de criaturas que eles não conhecem, trazendo aparatos desconhecidos e que, sem explicação, querem interromper seu modo de vida e desrespeitar sua cultura.

Feito quase que completamente por meio da computação gráfica, Avatar foi um marco para o gênero com seus cenários exuberantes, fauna e flora diversas e com formas de vida alienígenas inteligentes muito diferentes à que eram comumente vistas nas grandes telas. O filme maravilhou a todos com seus efeitos visuais e se tornou uma das maiores bilheterias da história, o que desencadeou uma alta demanda de filmes similares ao que o longa-metragem de James Cameron havia feito.

A ficção-científica é atualmente um gênero muito rentável. São diversas as obras cinematográficas lançadas anualmente, mas tudo isso não seria possível sem os seus antecessores, que graças às suas inovações e narrativas marcantes, elevaram o gênero para outro patamar.

A seguir, irei explorar um pouco sobre o subgênero do *sci-fi*, e discorrer sobre sua origem e marcos.

## 1.2 O subgênero da evolução especulativa



A evolução especulativa, também conhecida como biologia especulativa, é um subgênero da ficção científica caracterizado por imaginar a evolução de diferentes formas de vida, sejam elas de outros planetas ou da própria Terra. Seu início se deu no século XIX, após um período marcado por várias descobertas científicas, dentre elas a publicação do livro *A Teoria das Espécies*, de Charles Darwin, que inspirou uma das mais notórias obras literárias da ficção científica, *A Máquina do Tempo* (1895).

Escrito por H. G. Wells, *A Máquina do Tempo* conta a história de um homem chamado apenas de “O Viajante do Tempo”. Ele desenvolve um equipamento capaz de viajar pelo tempo e viaja para o ano de 802.701 d.C, onde se depara com mundo populado por dois tipos de pós-humanos: os Elóis, tranquilos, cativos, que viviam na superfície; e os Morlocks, seres de aparência pavorosa, sensíveis à luz, e que viviam no subterrâneo. Este livro é um marco para o gênero *sci-fi*, principalmente para a subcategoria de viagens no tempo, graças à sua abordagem mais científica sobre tal conceito.

Outro livro importante de citar é *A Guerra dos Mundos* (1898), também escrito por H. G. Wells, que narra a história de uma invasão alienígena realizada no intuito de dominar a Terra para que ela fosse o novo lar da outra espécie. Na obra, conhecemos os marcianos, seres compostos essencialmente por cérebros e tentáculos, que conseguiram sobreviver no planeta de Marte graças às máquinas mecânicas.

Muitas obras que retratavam vidas alienígenas surgiram no decorrer do tempo, principalmente com a popularização do subgênero *space opera*, mas nenhuma delas focada exclusivamente na evolução especulativa. Foi só durante a década 80 que foi lançada uma das obras que seria um dos pilares desta subcategoria, o livro intitulado *After Man: A Zoology of the Future* (1981), do escritor e paleontólogo Dougal Dixon. Influenciado pela obra de Wells, *A Máquina do Tempo*, Dixon começou a criar possíveis evoluções da fauna atual do nosso planeta. Seu livro mostra pressuposições de como seriam alguns animais daqui a 50 milhões de anos, até após a extinção do ser humano. O livro contém ilustrações acuradas, relatos de seus comportamentos e convívio com outras espécies, e a obra é conhecida por ter sido a primeira a explorar



um mundo fictício em larga escala, e por descrever não apenas a fauna, mas também as mudanças ocorridas no planeta. Devido a obra de Dixon, as bases do subgênero da evolução especulativa foram concebidas.

Atualmente, nas obras cinematográficas do gênero da ficção científica, é bem comum a presença de mundos e espécies alienígenas. Cada obra que se utiliza desse recurso tem sua própria maneira de retratá-las. Muitas ficaram marcadas na cultura pop por sua excentricidade ou criatividade, como por exemplo: O Xenomorfo, do filme Alien, o 8.º Passageiro (1979); o E.T, do filme E.T. O Extraterrestre (1982); a espécie Na'Vi, do filme Avatar (2009); o predador, do filme O Predador (1987); e a espécie denominada de forma pejorativa de “Camarões”, do filme Distrito 9 (2009).

O subgênero da evolução especulativa muito me fascina, pois constrói mundos e seres distintos, levando o espectador a contemplar uma nova Terra ou vida. Por conta disso, eu decidi incorporar seus conceitos na criação do planeta onde a minha história se passaria. Meu objetivo era criar um ambiente novo, mas que contivesse certa semelhança com a região Amazônica. Para isso, fiz pesquisas sobre sua fauna e flora. Tendo uma melhor compreensão, fui criando alguns animais e plantas para introduzir no mundo que estava criando. Sobre este processo de criação, irei me aprofundar no capítulo seguinte.



### 1.3 A ficção-científica na minha vida

A ficção-científica sempre despertou o meu interesse e curiosidade, pois através dela pude explorar ou dominar galáxias e planetas em obras como *Star Wars* (1977), *Star Trek* (1966) e *Duna* (2021); ver ou viajar por diversos futuros em filmes como *Os Doze Macacos* (1995), *O Exterminador do Futuro* (1984) e *O Predestinado* (2014); conhecer utopias, distopias e cenários apocalípticos nas obras *Gattaca* (1997), *Jogos Vorazes* (2012) e *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015); e, por fim conhecer diversas formas de vidas diferentes nas obras *Avatar* (2009), *Distrito 9* (2009) e *Alien, o 8.º Passageiro* (1979).

Este gênero tem o poder de nos fazer refletir sobre nós mesmos, nossas atitudes e nossa própria sociedade. Graças ao *sci-fi*, podemos contemplar várias possibilidades de futuros, desde os mais assustadores aos mais otimistas, ser testemunhas de grandes inovações tecnológicas e como elas podem nos afetar tanto de forma positiva quanto negativa, e nos fazer viajar e explorar planetas e galáxias muito distantes, podendo até conhecer os seres que podem habitar tais mundos.

Ao decorrer da minha jornada acadêmica, pude ter uma compreensão melhor do gênero, conhecer outras obras cinematográficas e perceber seu impacto na indústria do cinema. Foi neste período que despertou em mim o desejo de criar uma história do gênero de *sci-fi*.

Foram muitas as tentativas de criação: ao desenvolver uma narrativa *sci-fi*, tentei explorar alguns dos seus subgêneros como *space opera*, pós-apocalíptico e invasões alienígenas, mas nenhum havia me agradado. Até que, durante a disciplina de Roteiro II, eu finalmente consegui escrever uma narrativa que eu pudesse ver o seu potencial.

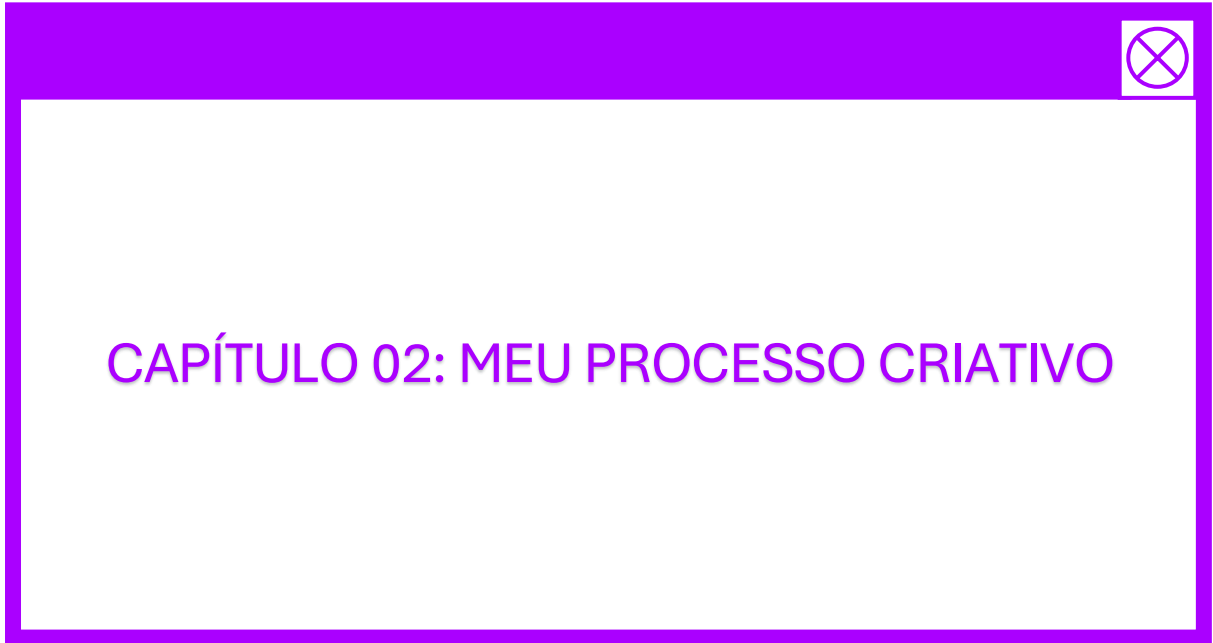
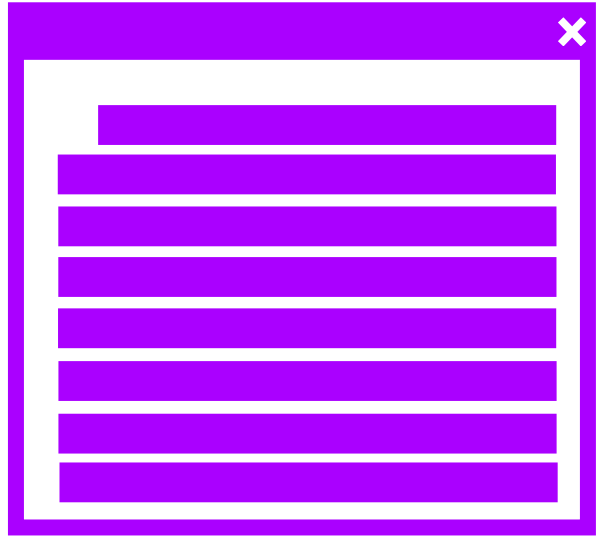
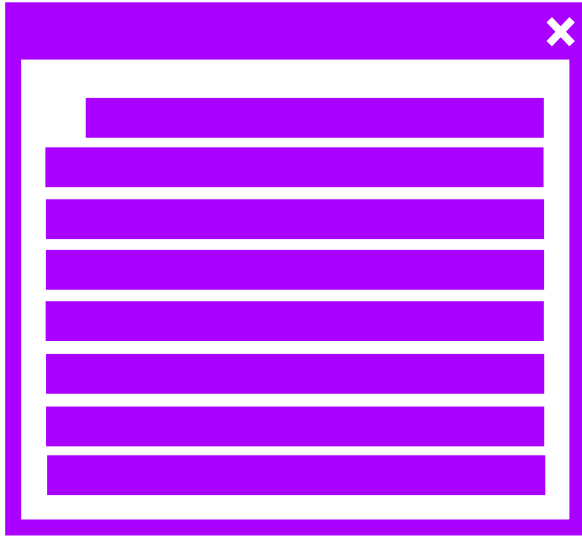
*Avatar* foi uma das obras que me inspirou a escrever o meu roteiro. Quando o vi pela primeira vez, fiquei deslumbrada com o mundo que estava vendo na tela. Tudo era tão crível e esteticamente fascinante. Por conta disso, incorporei alguns dos conceitos retratados no longa-metragem, como a consciência planetária de Pandora e sua fauna e flora diversas.



Outra obra cinematográfica que utilizei como base para o meu roteiro é o filme *Inimigo Meu* (1985) de Wolfgang Petersen. Nesta narrativa, acompanhamos um soldado terráqueo e um soldado da raça alienígena Drac, que são inimigos devido à guerra espacial que acontecia entre suas raças. Ambos estavam perdidos em um planeta inóspito e, para sobreviver, acabam formando uma parceria que evolui para uma amizade verdadeira. O longa-metragem tem muitos dos elementos que acabei por incorporar na minha narrativa, como o conceito de dois representantes de raças inimigas tendo que se juntar para sobreviver em um mundo hostil, a ideia de uma espécie extraterrestre com características reptilianas, e duas raças em busca de sua soberania em relação à outra.

Para finalizar este tópico, gostaria de citar mais uma obra que me inspirou, dessa vez uma série animada: intitulada *O Planeta dos Abutres* (2023), ela narra os eventos que ocorrem após a queda de uma nave cargueira em um planeta repleto de formas de vidas muito diferentes. Acompanhamos a jornada de alguns sobreviventes tentando se manter enquanto tentam mandar um pedido de resgate. Ao ver o universo apresentado na série, fiquei admirada com os biomas foram muito bem construídos e como cada ser interagia com outro. Após terminar de assistir a primeira temporada, meu impulso de criar algo como aquele mundo que havia explorado cresceu a um ponto que me fez decidir, finalmente, o que eu gostaria de escrever para o meu Trabalho de Conclusão de Curso.

No capítulo a seguir, irei explicar como foi o meu processo criativo na concepção deste roteiro, e explicar algumas decisões e mudanças feitas durante minha jornada.





## 1.1. Início do processo

Durante minha jornada acadêmica, tive que fazer alguns roteiros para disciplinas do curso de Cinema. Como projeto do meu TCC, estava interessada em dois roteiros específicos – um de fantasia e um de ficção-científica – e precisava escolher um para prosseguir. Optei pelo roteiro de ficção-científica, pois estava mais desenvolvido e despertava mais profundamente meu interesse.

Outro motivo que me fez tomar essa decisão foi um questionamento que eu sempre me fiz quando eu assistia filmes de ficção-científica... Como apresentado no capítulo um, esse gênero se divide em várias subcategorias, de distopias a utopias, de conquistas intergalácticas a mundos pós-apocalípticos. E sempre vinha à minha mente, quando via alguma obra do gênero, os seguintes questionamentos: Onde estávamos nesse meio? Como estava a nossa situação? Nós tínhamos sobrevivido? Estávamos bem?

Acredito que essas dúvidas que permeavam minha mente quando eu era jovem foram o fator decisivo para a minha escolha de qual roteiro levar adiante, pois gostaria de ver uma história de ficção-científica que abordasse a nossa região, que mostrasse nosso ponto de vista nas histórias permeadas por esse gênero.

Este roteiro surgiu a partir de um pensamento que eu tinha toda vez que eu subia pelo viaduto de Ananindeua quando voltava para casa. Eu sempre observava pela janela como nossa cidade é cercada por uma floresta, e isso me fazia pensar na possibilidade da floresta querer retomar o espaço que havia perdido, e em como estaríamos completamente indefesos se ficássemos cercados. Com base nesse pensamento, eu decidi incorporar esse conceito no mundo onde se passaria a minha história.

Na primeira versão do roteiro, o enredo era bem simples. Se passava no nosso planeta, que estava sendo invadido por uma espécie alienígena à procura de seu jovem príncipe. A protagonista da história encontrava esta criança nos escombros da casa de seu tio, um general do exército. Em uma tentativa de acabar com esta invasão, ela toma a decisão de levar a criança e devolvê-la ao seu povo. A história se



concluía de forma ambígua: a criança era devolvida à sua família, mas não ficava claro se a invasão iria realmente cessar.

Apesar desta primeira versão ter alguns dos elementos que eu procurava em uma história de ficção-científica que se passasse na região amazônica, eu sentia que ainda não era totalmente o que eu estava buscando. Por conta disso, eu resolvi refletir um pouco melhor sobre como seria a história que eu gostaria de assistir em uma grande tela.

Com esse pensamento em mente, eu embarquei em uma jornada através do gênero de ficção-científica. Assisti a filmes, vi vídeos no YouTube a respeito do assunto, procurei histórias do gênero na literatura, tudo para poder colher inspirações. E, assim, consegui visualizar a história que eu gostaria de contar. Restava então fazer os próximos questionamentos e tomar as decisões quanto às mudanças que iriam acontecer para escrever a segunda versão do roteiro.



## 1.2. Tomada de decisões

Antes de qualquer outra decisão ser tomada, eu precisava escolher onde se passaria a minha história. Apesar do meu impulso original de utilizar a região amazônica como cenário, eu tive uma ideia ao rever o filme Avatar, dirigido por James Cameron. Ao assisti-lo, eu decidi que a história se passaria em um planeta alienígena habitado por formas de vida completamente diferentes às que existem na Terra e regido por uma consciência planetária. Eu defini o planeta como um ser consciente para seguir a ideia inicial de uma floresta buscando recuperar o espaço que lhe foi roubado.

Sabendo que o planeta é senciente e hostil com outros seres conscientes, restava definir os motivos para esta hostilidade. Inspirada na crise ambiental, nas mudanças climáticas e nas ações negativas do homem no meio ambiente, decidi que o planeta teria decidido se tornar hostil devido a algum evento causado pelas duas espécies que foram se refugiar nele. Defini que esse evento seria a criação de um aparelho tecnológico que bloquearia a influência da consciência do planeta em determinados locais, permitindo que as espécies pudessem moldar estes espaços ao seu prazer, mesmo que fosse em detrimento ao meio ambiente.

Em relação ao nome, tive dúvidas sobre qual seria o que melhor representaria esse planeta consciente. Partindo do pressuposto que ele seria refúgio para as espécies que se abrigariam nele, optei pelo nome Alvorada, remetendo à ideia de um novo começo para ambas.

Quanto às espécies, algo que eu tinha decidido desde o início do processo criativo era que uma delas seria a espécie humana. Ainda com base no meu interesse em uma história com amazônidas fazendo viagens intergalácticas, estabeleci que os humanos teriam ido a este planeta para fugir da Terra, que estaria colapsando devido a um cataclisma climático. A segunda espécie seria de alienígenas que, por motivo semelhante, também buscaram refúgio no novo planeta – eu queria explorar como duas espécies diferentes conseguem cometer os mesmos erros.

Inicialmente, eu não tinha uma visão pré-estabelecida de como seria a aparência da espécie alienígena, como características, diferenças sociais e hierarquia



social. Eu precisava definir tudo isso antes de dar início à escrita. Com base na pesquisa que eu fiz quanto ao gênero de ficção-científica, recolhi alguns elementos que eu gostaria de implementar nessa espécie.

Eu os fiz humanoides para que o contato com a espécie humana fosse mais harmonioso, que não houvesse tanta disparidade visual e que tivesse a possibilidade de reprodução entre as espécies. Sabendo disso, agora eu teria que estabelecer quais seriam as semelhanças e diferenças entre os dois.

De traços humanoides, escolhi manter o formato antropomórfico, trocando apenas os cabelos por penas e a pele por escamas grossas. Também adicionei um terceiro membro, que seria a cauda, pois queria adicionar traços reptilianos. Para o nome, eu queria suscitar certo estranhamento e queria que, ao ouvi-lo ou lê-lo, fomentasse no espectador ou leitor a sensação de que a espécie é baseada em répteis. Me baseando nos dinossauros, ancestrais dos répteis, escolhi o prefixo “rex” e incrementei um pouco para nomear a espécie rexvoriana.

FIGURA 1: Esboço do personagem Zéfiro



Fonte: Autora



Com base na primeira versão do roteiro, eu já havia definido que a espécie alienígena estava em busca de seu príncipe, então funcionaria sob uma monarquia, e eu gostaria de manter este conceito para a segunda versão. Eu queria estabelecer várias semelhanças entre rexvorianos e humanos, inclusive em sua forma de governo, então decidi que os humanos estariam sob uma ditadura militar. O objetivo seria demonstrar que, apesar de terem hierarquias distintas e parecerem sociedades completamente diferentes, na realidade ambas seriam lideradas por uma mesma autoridade, seja ela um rei ou um general ditador. Assim, em ambas, o destino de toda a população sempre seria decidido por uma única pessoa.

Durante o contato entre as duas espécies, surgiu uma nova: os híbridos. Essa fusão de humanos e rexvorianos sempre apresentaria características de ambas as espécies, como a presença da cauda, a junção entre cabelos e penas, e corpo coberto por pele e escamas.

Ao refletir sobre como ambas as sociedades reagiriam aos híbridos, defini que eles seriam mais adaptados para viver no planeta por terem herdado as melhores características de ambas as espécies. Por conta dessa vantagem, pensei em criar algum tipo de conflito entre híbridos, humanos e rexvorianos. Com isso, estabeleci que híbridos não só seriam marginalizados na sociedade por ambas as espécies, como também se reproduziriam em maior escala, ameaçando superar as outras espécies em número, o que causava preocupação e medo nos governantes.

Com tudo isso em mente, eu precisava definir como seriam os meus personagens. Optei por escolher como protagonistas um representante de cada espécie: uma híbrida, uma humana e um rexvoriano. Decidi que tanto a humana quanto o rexvoriano estariam no mais alto nível de suas sociedades, de forma que criasse contraste com a híbrida que, enquanto marginalizada, ocupava uma posição social completamente oposta. Dessa forma, foi definido que os protagonistas seriam uma híbrida contrabandista, uma humana de alta patente militar e um príncipe rexvoriano.



FIGURA 2: Desenho dos protagonistas



Fonte: Autora

Durante este processo acabei incluindo nos personagens aspectos que refletiam meus relacionamentos durante este período. O príncipe rexvoriano lembra muito minha relação com meu sobrinho que chegou de forma inesperada na minha vida, mas o recebi com muito amor e carinho, participando de forma muito presente e ativa na sua educação e cuidados. Aisha é uma projeção minha, que se esforça para viver da melhor forma possível e recebe muito apoio de seus amigos, que sempre a acolhem em momentos de dificuldades. Em cada personagem, eu acabei por incorporar neles alguma característica minha ou de alguém querido para mim. Usando desse artifício, pude construí-los de forma mais crível.

Ainda falando sobre os personagens, no decorrer do meu processo de escrita do TCC I, ocorreu uma grande perda na minha família: o falecimento da minha avó materna. Enquanto estava escrevendo a escaleta deste roteiro, tive a ideia de homenageá-la, mas não consegui pensar em uma forma que eu pudesse fazê-lo, pois já estava em meio à escrita do Ato 3 e o tempo de entrega do trabalho estava curto. Entretanto, quando estava escrevendo o roteiro, finalmente encontrei a oportunidade



para fazer o tributo à minha avó, e fiz isso adicionando a personagem da Dona Marlinda, uma idosa que trata Aisha como se fosse sua neta. Eu incorporei nela algumas características da minha avó, como sua religiosidade, sua preocupação para com seus netos e seu temperamento.

Antes de iniciar a escrita, eu defini alguns pontos-chaves da minha história. Primeiro, eu defini o início do problema, que seria o desaparecimento do príncipe. Decidi que ele seria raptado a mando de seu irmão mais velho em uma tentativa de assumir o trono e iniciar uma guerra com os humanos para diminuir a população de híbridos no reino. Eu precisava estabelecer um motivo pelo qual o jovem príncipe seria o herdeiro legítimo e não seu irmão mais velho, então criei o artifício que um dos descendentes da família real nasceria com uma cauda específica e especial que o daria o direito ao trono.

Tendo estabelecido esta cauda especial, decidi que a protagonista híbrida também seria uma descendente da família real. Com isso, eu buscava explorar a esperança nos híbridos de que um dos seus poderia assumir o trono e minimizar a marginalização da espécie no reino.

Após isso, eu precisava definir o que impulsionaria tanto a humana quanto a híbrida a iniciar a jornada para levá-lo de volta para o seu reino. Optei por uni-las como um casal que havia passado por um término difícil devido à família da humana não aceitar seu relacionamento com uma híbrida. Indiretamente, o término seria o estopim para o reencontro das duas e a eventual decisão de ajudar o jovem príncipe.

Então, eu estabeleci como seria o fim da jornada, ou seja, o retorno do jovem príncipe à sua família, a queda de seu irmão, a reconciliação do casal e a revelação de que a híbrida que ajudou o jovem príncipe é uma filha bastarda do rei.

Com o início e o fim pré-estabelecidos, eu só precisava criar o caminho que eles trilhariam, e eu optei por definir este durante a escrita da escaleta.

Como a jornada que os protagonistas iriam percorrer seria por dentro da floresta, que é domínio da entidade planetária, eu precisava decidir quais seriam os obstáculos que eles teriam que enfrentar. Eu optei por dar características da Floresta Amazônica para o ambiente: uma mata de vegetação densa, com uma variedade de



animais e um clima quente e úmido. Como a história não se passaria mais no nosso planeta, eu gostaria de trazer uma familiaridade para os espectadores. Apesar de não ser a nossa região, certas semelhanças poderiam ser observadas.

Quanto à fauna da floresta, eu os criei com base em alguns animais nativos da Floresta Amazônica, mas com diferenciais e particularidades. Muito inspirada no filme de animação *Os Croods* (2013) escrito e dirigido por Kirk DeMicco e Chris Sanders, criei animais terrestres, aquáticos e algumas aves. Fiz alguns esboços quanto ao design desses animais.

FIGURA 3: Esboço do Morte-Cega.



Fonte: Autora

Com todas essas escolhas tomadas, eu pude começar o processo de escrita do roteiro.



### 1.3. Escrita

Apesar de ter todas essas decisões tomadas, meu processo de escrita foi conturbado devido à falta de equipamento adequado e tempo, além de alguns bloqueios criativos que enfrentei ao longo dessa jornada. Para superar esses desafios, tive que ser adaptativa. Na questão do tempo, reservei minhas manhãs para escrever de forma focada, imergindo na história em intervalos de meia a uma hora e intercalando com pausas para refletir sobre as cenas que escrevi. Segui as práticas de Ernest Hemingway, escritor norte-americano que defendia a ideia de descansar entre sessões de escrita para permitir que o subconsciente impulsione a inspiração e criatividade.

Ainda que tivesse o tempo necessário, o equipamento que eu estava utilizando se mostrou ineficaz à medida em que o roteiro ficava mais extenso. Por conta disso, pedi ajuda à minha rede de apoio, contando com o auxílio dos meus amigos e companheiro. Eles disponibilizaram suas respectivas residências e computadores para que eu pudesse criar minha história. Sem a ajuda deles, acredito que eu não teria conseguido terminar este projeto no prazo estipulado.

Mesmo que eu tivesse todas as ferramentas e tempo disponível, eu ainda estaria sujeita ao grande desafio que todo escritor passa: o bloqueio criativo. Não importa o quão preparado e disponível você esteja para criar, esse obstáculo vez ou outra invadirá seu processo. Durante o desenvolvimento desse roteiro, eu passei por três grandes bloqueios, um em cada ato. Para superá-los, fiz algumas pausas e busquei inspiração assistindo alguns filmes como *Avatar* (2009) e séries como *Planeta dos Abutres* (2023). Mas apenas a inspiração não foi o suficiente para destravar o bloqueio criativo: a criatividade e a fluidez retornaram aos poucos, à medida em que eu pensava em como eu escreveria as cenas em que eu estava tendo dificuldade.

Foi um processo muito gratificante ver minha história finalmente tomar forma, deixar de ser uma ideia na minha mente e passar a existir como as cenas e falas dos meus personagens. Pude visualizar muito melhor o mundo que eu estava construindo: as pessoas, seus modos de vida, suas lutas diárias. Estou muito satisfeita com o



resultado dessa minha jornada que irei apresentar no capítulo a seguir, onde falaremos sobre o mundo em si.

*“Certifique-se de que seu roteiro esteja completo. Se algo não estiver na página, ele jamais aparecerá magicamente na tela.” — Richard E. Grant*



[Redacted text]

[Redacted text]

# CAPÍTULO 03: O MUNDO DE ALVORADA

[Redacted text]

[Redacted text]





## 1.1 História do mundo

Alvorada é um planeta vivo, habitado por formas de vida muito diversas e diferentes. Em determinado momento, duas raças chegaram à Alvorada: os humanos e os rexvorianos. Ambos eram sobreviventes de cataclismas climáticos que haviam ocorrido em seus planetas. Ela os acolheu de bom grado, mas com o passar do tempo, a ganância começou a tomar conta dos corações das duas raças, culminando em um imperialismo desenfreado por parte de ambas. Esforços foram feitos para conquistar novas terras e aumentar seus domínios, sempre com a finalidade de atestar a superioridade de uma em relação à outra. Durante esses conflitos, uma nova raça surgiu: uma mistura entre humanos e rexvorianos, denominada híbridos. Esses indivíduos herdaram as características físicas mais vantajosas das duas raças, revelando considerável utilidade em combate. Entretanto, por não pertencerem a nenhuma das duas espécies, híbridos são marginalizados por ambas.

Alvorada apenas observava os conflitos, nunca tomando partido de alguns dos lados, mas isso mudou quando um equipamento foi criado para desmatar suas florestas. Essa tecnologia cortava a influência da Alvorada nos territórios atingidos pelo aparelho. Irada, Alvorada atacou as três raças, por meio do controle de sua fauna e flora, em uma tentativa de exterminá-las de seus domínios.

Por conta disso, as três espécies se refugiaram nos territórios que haviam criado com aquele equipamento, e assim surgiram os dois centros urbanos: a Cidade Grão-Metrópole de Ananin, dos humanos, e o Reino do Monte Verde, dos rexvorianos. Híbridos coexistiam em ambas as localidades. Este evento ficou conhecido pelas três espécies como A Grande Expulsão.

Com o decorrer do tempo, as populações de ambos os territórios cresceram exponencialmente, expulsando as classes mais pobres para áreas mais distantes, com mais criaturas e mais perigosas. Sem opções, muitos começaram a se arriscar e desbravar novos territórios à procura de um lugar melhor para viverem. Apesar disso, a população de híbridos ainda crescia em escala maior do que as demais espécies, levantando uma preocupação nos governantes quanto a um possível golpe.



## 1.2 Personagens

### AISHA

FIGURA 04: Desenho de Aisha



**Nome:** Aisha

**Idade:** 28 anos

**Ocupação:** Trabalhadora detenta

**Família:** Dona Marlinda (Avó de consideração)  
Rui (irmão de consideração)  
Runa (Irmã de consideração)  
Lira (Ex-namorada)

**Espécie:** Híbrida

Fonte: Autora

### História

Aisha nasceu na Floresta da Fronteira. Ela foi criada pela própria Alvorada, que a ensinou sobre si. Por conta disso, Aisha conseguia viver nos domínios de sua mãe. Mas isso mudou quando ela tinha dez anos: uma pequena tropa de soldados humanos a encontrou. Em uma tentativa de estudá-la para entender como uma criança pequena conseguiu sobreviver na Floresta, eles a capturaram e a levaram à cidade Grão-Metrópole de Ananin. Lá, ela foi submetida a vários testes e exames, mas nada de anormal foi encontrado nela. Vendo que não havia utilidade, os humanos a



entregaram a uma das instalações de acolhimento para menores, onde conheceu os gêmeos híbridos Rui e Runa, que viriam a ser seus dois melhores amigos.

Os três cresceram juntos, tentando ganhar a vida da melhor forma que puderam, mas isso não era fácil para os híbridos, principalmente os órfãos. Ao atingirem a maioridade, eles não puderam mais permanecer na instalação. Sem um teto sobre suas cabeças ou expectativa para suas carreiras, os três amigos acabaram adentrando no submundo dos contrabandistas, saqueando e desviando tecnologias de um centro urbano para o outro, atravessando a Floresta da Fronteira no processo. Aisha se destacou neste meio por conta da sua facilidade de fazer a travessia, devido ao seu conhecimento nos domínios da Alvorada. Todos se perguntavam como ela conseguiu aprender tanto sobre a mata, mas ninguém realmente acreditava quando ela dizia que nasceu lá e foi ensinada pela própria Alvorada.

Aisha estava na floresta voltando para casa após um dos seus serviços quando escutou alguém gritar. Ao chegar na origem do som, encontrou Lira, uma humana que estava sendo atacada por um bando de animais. Após salvá-la, Aisha propõe que elas fiquem juntas pelo resto do caminho, para garantir sua segurança. Depois desse primeiro encontro, Lira passou a se encontrar sempre com Aisha durante suas folgas, e não demorou muito para a amizade evoluir para um amor romântico. Elas viveram felizes por dois anos, até que um dia uma tropa de policiais humanos invadiu a casa de Aisha. Os homens a levaram para a prisão subterrânea da Metrópole, conhecida apenas como Poço. Lá, Aisha passou dois meses presa. Antes de ser libertada, sua cauda é brutalmente arrancada, e durante esse processo Aisha acaba desmaiando de dor. Ao recobrar sua consciência, ela se vê deitada em sua cama, com Rui e Runa cuidando de seus machucados. Ao sentir a coleira de condenada no seu pescoço, Aisha chora.

Aisha teve que ficar acamada por três meses até conseguir se colocar em pé sem perder o equilíbrio. Durante esse tempo, ela esperou alguma notícia ou visita de Lira, mas do mesmo jeito inesperado que a mulher humana entrou na sua vida, aparentemente acabou saindo da mesma forma.

De coração partido e traumatizada pelo seu período na prisão, Aisha acaba tomando a decisão de parar de fazer as viagens e contrabandos entre as cidades. Não



querendo que seus amigos fiquem prejudicados, ela súplica para que sua mãe Alvorada permita a passagem segura de seus amigos.



## LIRA CASTILHO

FIGURA 05: Desenho de Lira



Fonte: Autora

**Nome:** Lira Castilho

**Idade:** 28 anos

**Ocupação:** Capitã militar

**Família:** General Castilho (pai)

Limalda Castilho (Mãe – falecida)

Aisha (Ex-namorada)

**Espécie:** Humana

## História

Sendo filha de um importante general, Lira nasceu em berço de ouro: sempre teve tudo do bom e do melhor. Mas apesar de todos os privilégios que o nome de sua família lhe oferecia, ela se sentia sufocada, e esse sentimento foi piorando cada vez que o tempo passava.

Em uma tentativa de aliviar essa sensação ruim que crescia em seu peito, Lira criou o hábito de ir para a floresta. Mesmo com os perigos que viviam em cada canto do lugar, ela se sentia livre e em paz.

Foi durante uma de suas fugas que Lira conheceu Aisha, a jovem híbrida que a salvou de ser morta por um animal. Após esse primeiro encontro, as duas mulheres



iniciaram uma amizade que logo evoluiu para um relacionamento romântico. Suas idas à floresta ficaram cada vez mais frequentes, o que acabou levantando as suspeitas da sua família.

Em determinado dia, após chegar em casa, descobriu que seu pai a aguardava. Ele a informou que havia mandado prender Aisha no Poço, e se Lira não o obedecesse e terminasse esse relacionamento, ele iria mandar matar sua namorada. Em uma tentativa de enganá-lo para ajudar Aisha a escapar da prisão, ela acata sua ordem, e em segredo estuda as plantas do local, padrões de patrulhamento dos policiais e locais onde guardam as chaves das celas. Após um tempo estruturando o plano de resgate, Lira o coloca em prática, mas quando a humana estava de frente para a cela onde sua namorada estava presa, guardas a descobriram e a levaram para uma das salas de interrogatório. Lá, seu pai a fez assistir Aisha sendo mutilada quando os guardas cortam sua cauda. Dando mais uma chance para sua filha, o homem repete mais uma vez para que ela o obedeça, senão ele mandaria matar Aisha naquele exato momento. Após esse acontecimento, Lira fica apavorada com o que poderia acontecer com Aisha se a humana se reaproximasse. Por conta disso, ela desapareceu da vida de sua amada.



## ZÉFIRO VELTRAX

FIGURA 06: Desenho do Zéfiro



Fonte: Autora

**Nome:** Zéfiro Veltrax

**Idade:** 10 anos

**Ocupação:** Príncipe herdeiro

**Família:** Zenon Veltrax (pai)

Almada Veltrax (Mãe)

Zeferino Veltrax (Irmão mais velho)

Zelmada Veltrax (Irmã mais velha)

Zentron Veltrax (Irmão mais velho)

Zentral Veltrax (Irmão mais velho)

**Espécie:** Rexvoriano

### História

Um garoto gentil e carinhoso. Apesar de ser o mais novo de seus quatro irmãos, é o primeiro na linha de sucessão do trono, pois nasceu com um dos dois atributos que em sua sociedade o garantiria o trono. Ele sonha que, quando for rei, conseguirá finalmente acabar com os conflitos entre seu povo e os humanos, e garantir mais direitos aos híbridos de seu reino. No entanto, sua aspiração utopista fez com que seus irmãos o vissem com ingênuo e inadequado para assumir o trono.

Entre seus irmãos, o que mais tinha repulsa e ódio pelos ideais de Zéfiro era o mais velho, Zeferino. O homem fazia tudo ao seu alcance para desmoralizar e manchar a imagem de seu irmão caçula para o povo e para seu pai, o rei Zenon, na tentativa de evitar a ascensão de Zéfiro ao trono e reivindicar para si o título de príncipe herdeiro.



Apesar de todo seu esforço, o rei Zenon nunca mudou sua opinião a respeito da sucessão do trono, pois Zenon prezava acima de tudo pela tradição. Mesmo que não concordasse com as convicções de seu filho, o rei acreditava que, ao herdar o atributo correto, Zéfiro era o escolhido por seus ancestrais para herdar também o trono.



## ZEFERINO VELTRAX

O primeiro filho da família real do Reino Verde, irmão mais velho de Zéfiro. O adulto rexvoriano é quase o completo oposto do caçula: ambicioso, metódico e calculista, o primogênito traz em seu coração fortes crenças relacionadas às tradições rexvorianas. Zeferino sente desdém e nojo por híbridos e acredita que o rápido aumento populacional dessa raça representa uma ameaça direta ao próprio Reino Verde em si, da estrutura governamental à família Veltrax e às tradições, e, portanto, deseja se tornar rei para proteger o status quo.

Apesar de seu perfil conservador, Zeferino tem um conflito interno. Em sua sociedade, apenas um descendente da família real com um de dois atributos tem direito a assumir o trono, mas Zeferino não nasceu com nenhum dos dois. Durante boa parte de sua vida, ninguém sabia ao certo para quem o rei passaria seu reinado, visto que nenhum de seus filhos nascia com algum atributo necessário. Boatos circulavam que eventualmente o rei e a rainha cessariam suas tentativas e o rei escolheria seu primogênito, mas tudo mudou com a vinda de Zéfiro. Talvez as crenças conservadoras de Zeferino o permitissem aceitar perder o trono para seu irmão caçula se Zéfiro não tivesse revelado sua simpatia por híbridos. Agora, Zeferino estava amargurado: devia respeitar as tradições rexvorianas e ceder o reino, ou devia tomar providões para proteger as crenças que tanto valoriza?



## **RUINALDO & RUNALVA**

Ruinaldo e Runalva, apelidados de Rui e Runa, são um casal de gêmeos que nasceram na cidade circular. Rui é paciente, compreensivo e gentil, um total contraste com sua irmã explosiva e emotiva. Os irmãos nunca conheceram seus pais, pois sua mãe faleceu durante o parto e com ela também se foi a identidade de quem seria o pai dos dois. Eles foram criados até os cinco anos por uma tia, mas a mulher faleceu devido a uma doença. Sem mais parentes, os gêmeos foram colocados em uma das casas de acolhimento para órfãos híbridos.

Runa é a mais impulsiva, sempre se metia em brigas e problemas. Rui sempre tentava ajudar sua irmã da melhor forma possível, mas acabava se machucando muito mais em comparação à sua irmã, pois era o mais fraco fisicamente. Eles eram inseparáveis e um nunca era visto sem o outro.

Aos dez anos, os gêmeos conheceram Aisha. Eles a achavam estranha, pois não falava com ninguém e se espantava com qualquer tipo de tecnologia. Runa, em uma tentativa de intimidação, bateu em sua futura amiga, e uma briga entre elas se iniciou. Ao final da luta, Aisha saiu vitoriosa, para a surpresa de todas as crianças que estavam observando o conflito. A partir desse evento, os três se tornaram inseparáveis.

O casal de irmãos sempre ajudava Aisha a compreender melhor como funciona a vida na cidade. Por sua vez, ela os ajudava a conseguir recursos da floresta para que os vendessem no mercado. Assim foi a vida deles até atingirem a maioridade, quando tiveram que deixar o abrigo e se virar para conseguirem um lugar para ficar.

Certo dia, Rui as informou de um trabalho que poderia lhe render um bom dinheiro: eles teriam que levar uma mercadoria até o Reino do Monte Verde e entregá-la a um híbrido que residia lá. Runa, animada pela oportunidade de conseguir mais dinheiro, embarcou imediatamente na proposta de seu irmão. Aisha, querendo ajudar seus amigos, ofereceu guiá-los pela floresta da fronteira, e assim os três partiram para o seu primeiro trabalho de contrabando.



Com o passar do tempo, a fama do trio de amigos foi crescendo pelos contrabandistas de ambas as cidades, e logo muitos trabalhos eram propostos para eles, os fazendo faturarem bastante dinheiro.

Apesar da nova perspectiva de vida otimista, logo surgiu um novo incômodo para Runa: o mais novo relacionamento de sua amiga. A gêmea nunca aprovou a relação de Aisha e Lira devido à sua antipatia pessoal por humanos, ainda mais os que servem ao exército, e quando o relacionamento terminou, Runa se convenceu de que tudo o que tinha ocorrido com Aisha era uma prova de que a gêmea estava certa.



## **DONA MARLINDA ÁLVARES**

A senhoria da vila de kit-nets onde Aisha mora. É uma mulher híbrida devota à Alvorada, de personalidade caridosa, atenciosa e um tanto temperamental, mas que sempre está disposta a ajudar as pessoas que moram em sua propriedade.

Sua juventude foi permeada de lutas e dificuldades. Ela tinha o sonho de conseguir sua casa própria, um lugar para chamar de seu. Mas, por conta de ser uma órfã híbrida, suas oportunidades de ascensão eram muito pequenas. Ela trabalhou em vários tipos de empregos. Durante o seu trabalho como barista, ela conheceu seu futuro marido, Mário Jorge Álvares, um capitão humano. Seu relacionamento com o homem teve seus altos e baixos, mas apesar disso, o casal se manteve firme. Com a ajuda de seu marido, Dona Marlinda realizou o seu sonho de ter sua casa. Sua família foi crescendo à medida que o tempo passava, e aos 40 anos a mulher já era mãe de 10 filhos e filhas, e tinha 5 netos. Pela necessidade de abrigar toda sua família sobre um único teto, a casa foi sendo expandida.

Aos seus 55 anos, Dona Marlinda sofreu uma grande perda: o falecimento de cinco de seus filhos, que haviam sido mortos por soldados durante um protesto motivado pela falta de abastecimento de água potável. Foi nesse momento que a idosa híbrida conheceu Aisha. A jovem chegou à sua porta trazendo em seus braços o corpo da filha caçula da idosa, que estava muito ferida. Se não fosse pela ajuda de Aisha, Dona Marlinda teria perdido seis filhos.

Sentido o vazio que a morte de seus filhos havia deixado em seu coração e nos cômodos de sua casa, a senhora passou a alugar alguns dos cômodos vagos. Aisha foi uma de suas primeiras inquilinas. Desde então, a idosa passou a jovem como se fosse uma de suas netas.

Com o passar do tempo, a casa de Dona Marlinda se transformou em uma grande vila de apartamentos, sendo habitada por muitas famílias. A senhora



nomeou o lugar de Vila do Sossego, para que o lugar remetesse a um refúgio onde seus moradores pudessem descansar em segurança.



### **1.3 Sinopse**

Após o desaparecimento do príncipe herdeiro do Reino do Monte Verde, uma guerra é declarada. Aisha, uma híbrida condenada, é convocada pelo exército humano para servir. Enquanto ela se preparava para fugir, sua ex-namorada bate à sua porta, e junto a ela está Zéfiro, o príncipe desaparecido. A mulher implora pelo auxílio de sua amada para chegar ao reino, na esperança de que o retorno do herdeiro pare a guerra.



## 1.4 Argumento

Aisha volta para sua casa após um longo dia de trabalho. Ao chegar em sua residência, ela encontra seus dois melhores amigos, o casal de gêmeos Rui e Runa. Os dois tentam convencê-la a sair com alguém, em uma tentativa de esquecer sua ex-namorada Lira. Aisha não gosta do rumo que a conversa estava tomando e vai embora do apartamento, abandonando seus amigos.

Enquanto isso, os líderes das duas cidades estão reunidos com seus generais, discutindo a possibilidade de haver uma nova guerra entre eles. Após analisar a atual situação de superpopulação dos territórios e retaliação que irá ocorrer, e devido ao desaparecimento do príncipe herdeiro Zéfiro, o ditador Salazar e o rei Zenon decidem declarar guerra.

Lira vai à procura de Aisha. Ao chegar na casa de sua ex-namorada, ela é recebida pelos gêmeos Rui e Runa, que estavam de saída. Eles tentam intimidá-la para que vá embora, mas a humana se mantém forte e fala que só irá embora depois que conversasse com Aisha. Runa avança para atacar a humana, mas é impedida por seu irmão. Ele diz que poderia ser o encerramento que a amiga precisava, para finalmente curar seu coração ferido. Os dois vão embora, deixando Lira entrar no apartamento.

Aisha bebe em um bar construído sobre as águas do rio. O dono grita para todos irem embora, pois já estava na hora de fechar o estabelecimento. Um grupo de bêbados faz chacota com a cara do senhor de idade, dizendo que não iriam sair. O idoso pede ajuda para expulsá-los do local, e a híbrida se levanta e joga um por um na rua. Os bêbados tentam atacá-la, mas são derrotados facilmente. O dono a agradece e ela vai embora.

Na volta para casa, Aisha testemunha um jovem rapaz híbrido sendo perseguido por dois policiais militares. Ela o ajuda a escapar, mas por conta disso eles aumentam sua pena em mais dois anos.

Após o ocorrido, a híbrida finalmente chega em sua casa, onde Lira está esperando por ela. A humana pede sua ajuda para cruzar a floresta da fronteira até o



reino de Monte Verde. Aisha recusa seu pedido e a manda ir embora. Lira tenta insistir, mas a híbrida conta aos gritos como tinha sofrido devido ao término repentino delas. A humana, vendo que não conseguirá a ajuda de sua ex-namorada, vai embora.

Ao chegar em sua própria casa, Lira vê Zéfiro dormindo no sofá. Sua tela, que até então estava projetando desenhos infantis, muda sua programação atual para um pronunciamento do ditador Salazar. A humana fica em choque ao ouvir o anúncio da guerra e a convocação dos soldados, se perguntando o que faria.

Aisha acorda ao som irritante da sua coleira de condenada. Ela pega o objeto e coloca em seu pescoço. Uma voz feminina sai do apetrecho, avisando-a sobre o aumento da sua pena e convocando-a para lutar na guerra.

Enquanto arrumava suas coisas para partir, alguém bate à sua porta. Ao escutar a voz aflita de Lira a chamando, Aisha abre a porta. A humana entra no apartamento junto com uma criança encapuzada, pedindo sua ajuda novamente para atravessar a floresta até o reino. Em uma tentativa desesperada, Lira revela que está com o príncipe Zéfiro e remove o disfarce do garoto para que a híbrida acredite na veracidade de suas palavras. Aisha olha em choque para o herdeiro do trono, vai até a janela e vê uma tropa de policiais militares. Aisha manda os dois se esconderem em seu quarto.

Os policiais invadem o apartamento. Uma luta se inicia entre eles e Aisha. A híbrida, com certa dificuldade, consegue derrotá-los.

Lira retorna à sala preocupada com o que haveria acontecido e vê sua ex-namorada terminando de arrumar sua mochila para partir. A humana se coloca em sua frente, a impedindo de sair. As duas mulheres discutem e Zéfiro interrompe a discussão, mostrando à híbrida uma foto dele com sua família, e implora por sua ajuda para conseguir voltar a sua casa. Aisha pondera por tempo e decide ajudá-lo. Os três deixam o apartamento.

Lira questiona Aisha sobre para qual local estavam indo. A híbrida explica que precisava encontrar seus amigos Rui e Runa antes de atravessarem a floresta, pois eles vão precisar de alguns equipamentos deles para ajudá-los na travessia.



O trio chega a um açougue. A híbrida bate na porta de metal. Após um tempo, um homem híbrido abre a porta e Aisha pergunta a localização dos gêmeos. Ele hesita em dar a informação, mas ela consegue convencê-lo. Sabendo onde encontrar seus amigos, eles seguem até o local informado.

Ao chegarem, há dois homens guardando a entrada da casa de palafita, e os guardas mandam os três irem embora. Aisha ignora a ordem e grita os nomes de seus amigos. Logo em seguida, os dois irmãos saem da casa.

Runa pergunta o motivo do escândalo e a híbrida pede que Zéfiro retire seu disfarce. Ao ver o príncipe herdeiro desaparecido, Rui manda todos entrarem.

Na casa, Aisha conta toda a situação para seus amigos. Lira tenta contar como ela acabou encontrando o príncipe, mas é interrompida por Runa, que dispara diversas ofensas para a humana. A mulher tenta atacar Lira, mas Aisha se coloca entre as duas. O gêmeo segura sua irmã e só a solta quando sente que ela está mais calma.

Runa sai da casa. Rui concorda em ajudar Aisha, lhe dando o que ela precisa para a viagem. Ele pede a sua amiga para falar com sua irmã enquanto ele arrumava os equipamentos.

Aisha encontra Runa sentada em cima da árvore. Ela sobe para conversar com sua amiga e as duas mulheres falam sobre a vida delas juntas. Ao final do diálogo, elas observam em silêncio o lago onde costumava tomar banho durante sua infância. A quietude é rompida pela voz de um dos guardas avisando que Rui pediu que elas voltassem. Aisha se despede de seus amigos e parte junto com Lira e Zéfiro.

O trio chega na divisa entre a Metrópole humana e a floresta da fronteira. A híbrida se ajoelha e sussurra algo. Ao se levantar, ela fala algumas instruções para os dois, e o trio adentra na floresta.

A noite cai na floresta e o trio começa a montar o acampamento para passar a noite. Aisha manda os dois dormirem, avisando que ficaria de guarda e acordaria Lira para assumir o segundo turno de guarda. Enquanto isso, um bando de grandes pássaros pretos os observa curiosamente.



Um dos pássaros voa até eles. A híbrida escuta um bater de asas e paralisa ao enxergar a ave. Um canto sinistro ecoa pela floresta, acordando Lira e Zéfiro. A humana pergunta o que estava acontecendo. Aisha a manda arrumar as coisas rapidamente. Mais pássaros vão chegando, fazendo com que o canto macabro se torne mais alto.

A híbrida segura Zéfiro em suas costas e começa a correr, com a humana em seu encalço. O bando de pássaros as persegue. Após um tempo de perseguição, um rugido muito alto é ouvido. As duas param de correr e Aisha manda Lira preparar sua arma.

Após um breve tempo, um grande animal quadrúpede pula em sua frente. Seu corpo era coberto de pelos grossos e espinhos finos, e os únicos lugares de onde saía pelugem eram suas patas, orelhas e cauda. Os olhos brilhavam em uma cor amarelada.

Aisha pede para Zéfiro usar o veneno de cauda quando ela pedir, e pede para Lira atirar na pata direita do animal. Elas executam o plano e conseguem derrubar o grande predador. Aisha se aproxima dele e lhe desfere um golpe de misericórdia. O bando de pássaros começa a devorar o corpo do animal morto enquanto o trio vai embora.

Depois de um tempo correndo, os três sobem em uma árvore, onde passam o resto da noite.

Aisha acorda com o som de uma arma sendo engatilhada. Ela abre os olhos e vê Lira apontando a espingarda em sua direção. A híbrida sente algo se movimentando em sua nuca e pede que a humana abaixe sua arma e descreva o que estava vendo. Lira descreve o animal como algo parecido como um cipó com alguns espinhos pequenos pelo seu corpo. Aisha sente o corpo do animal subindo em seus ombros e tenta se desvencilhar dele devagar. Então, Zéfiro acorda e, vendo a criatura, solta um grito, fazendo com que o ser se assuste e perfure a híbrida com seus espinhos. Os três pulam da árvore.



Ao aterrissar, Aisha tira sua jaqueta e blusa. Suas escamas adquirem um tom avermelhado profundo nas áreas atingidas pelos espinhos. Lira pergunta se ela estava bem e a híbrida fala que sim, avisando que seus braços só ficariam inutilizados por um tempo. Ela ignora os questionamentos da ex-namorada e continua a travessia, mandando os dois seguirem-na.

É meio-dia quando Zéfiro começa apresentar sintomas do seu esgotamento físico. Vendo que ele não aguentaria andar mais nada, Aisha faz uma pausa para que possam almoçar. Terminada a refeição, ela manda Lira à procura de uma planta que ajudaria na recuperação do movimento de seus braços. A humana parte em busca da erva. Enquanto esperavam, Zéfiro conversa com Aisha em sua língua materna.

Após um tempo, Lira volta com a planta e ajuda a colocar nas feridas de sua ex-namorada. O trio segue viagem, com a humana carregando o príncipe em suas costas e a híbrida levando as mochilas com o auxílio de sua cauda. Eles chegam, chegam a uma árvore que contém um pequeno mirante onde passariam a noite.

Durante a noite, Lira e Aisha discutem sobre o fim de sua relação. A conversa não decorre bem e cria um clima tenso entre elas, resultando na híbrida avisando que entraria para dormir. Lira fica de guarda.

A humana se lembra de como fugiu da cidade e chora com as lembranças. Ao sentir a cauda da sua ex-namorada apertar sua mão em uma tentativa de confortá-la, seu choro vai diminuindo.

De manhã, Aisha consegue recuperar o movimento dos seus braços. Lira sorri ao vê-la recuperada e as mulheres se encaram de forma apaixonada. Ao notar a situação, Zéfiro faz uma pequena gozação que quebra o clima entre elas. Eles seguem sua jornada.

Enquanto andavam, Aisha fazia pausas para recolher algumas plantas e flores. Lira nota que estavam ficando sem água para beber e a híbrida informa que estão perto de um olho d'água onde poderiam se refrescar e descansar um pouco.

Ao chegarem ao local, Zéfiro pula da costa da híbrida e corre até o corpo d'água, mas acaba sendo atacado por um grande anfíbio que o envenena e o engole.



Aisha grita para Lira correr até o lago, encher seu cantil, colocar sal e jogar no animal. Enquanto isso, a híbrida o distrai.

A humana faz o que foi pedido: ela corre até a luta e joga o líquido no grande anfíbio, que urra de dor. Aisha aproveita o momento para desferir um golpe crítico. Depois de matar o animal, ela o abre e retira de dentro dele o príncipe, que estava desacordado. As escamas de Zéfiro agora estavam amarelas.

Ao ver a aparência da criança, Aisha prepara um remédio feito com as plantas que havia recolhido pelo caminho. Terminado o medicamento, ela força o garoto a tomar. Lira pergunta se ele ficaria bem e Aisha responde que elas teriam que esperar.

O céu vai ficando escuro e os ventos mais fortes. Aisha sente uma gota de chuva e rapidamente cobre o corpo de Zéfiro, informando Lira que há um local onde poderiam se abrigar. As duas mulheres correm pela chuva até chegar a uma clareira repleta de cascos. A humana encontra um vazio e os três entram no abrigo.

Lira abre um colchonete para que Zéfiro pudesse deitar e Aisha retira as roupas molhadas da criança, secando-o o melhor que pode. Após isso, a híbrida o coloca sobre o colchonete e cobre o garoto com um cobertor térmico.

Preocupada com a vida do príncipe, Lira chora e Aisha a conforta. Após se acalmar, elas conversam, agora mais calmas e sem malícia. Ao final do diálogo, elas se beijam.

Zéfiro acorda com um barulho alto e ele procura alarmado a causa do som. Ao ver Aisha e Lira entrando no local, ele pergunta se estava tudo bem. As mulheres correm até o garoto e o abraçam, perguntando como ele estava se sentindo. Ele responde que estava muito bem. Ao constatar a melhora de Zéfiro, a híbrida os manda comer, pois teriam que continuar a viagem em breve. Após terminarem a refeição, eles arrumam suas coisas e partem do casco.

O trio chega a um rio. Aisha vai até um grande arbusto e puxa um barco que estava escondido dentro dele. Ela ajuda Lira e Zéfiro a embarcarem e eles seguem a viagem.



A noite cai e o rio se acende com diversas luzes. A híbrida explica que são os peixes que faziam o rio ficar iluminado. Aisha observa os rostos deslumbrados dos dois e dá um sorriso.

Já era de manhã quando eles desembarcaram do barco. Zéfiro se afasta um pouco enquanto as duas mulheres escondem a embarcação em outro arbusto. Durante sua espera, ele escuta uma voz familiar chamando seu nome e vai atrás da voz.

Aisha pede para Lira ficar junto com Zéfiro enquanto ela termina de esconder o meio de transporte. A humana, ao se virar, não encontra o garoto em lugar algum. Ela chama por ele, mas não obtém resposta e começa a ficar nervosa. A híbrida a acalma dizendo que vão encontrá-lo.

Enquanto isso, Zéfiro reencontra com sua prima e protetora, Udimaria. Não demora muito para Aisha e Lira os encontrarem. Ao sentir a tensão entre as mulheres, ele apresenta a mulher rexvoriana como membro de sua família. Lira conversa com Udimaria, mas Aisha desconfia da mulher. Ela escuta algo lhe dizendo para ter cuidado. Ao escutar o som de vários passos, a híbrida percebe que elas caíram em uma armadilha.

Soldados rexvorianos rendem os três. Em uma tentativa de fuga, Aisha provoca a ira de um dos soldados que em resposta a golpeia na boca, fazendo-a cuspir sangue. A comoção cessa quando um grunhido é escutado por todos. Um grande alligator, que antes estava camuflado como um tronco de árvore caído, acorda e ataca o grupo. Os soldados tentam atirar no animal, mas os projéteis são inúteis contra ele.

Aisha aproveita a distração para se soltar de suas amarras. Ela tenta libertar Lira, mas um dos soldados a coloca sobre seus ombros e corre com alguns sobreviventes. A híbrida escuta o grito de Zéfiro e, ao olhar para a criança, vê o grande alligator indo na sua direção. A mulher corre até o animal, pula nas costas dele e começa a fazer um cafuné que o faz adormecer.



Aisha desce do animal e Zéfiro implora para ela salvar sua prima. A híbrida vai até um dos corpos dos soldados rexvorianos, a revista e nele encontra uma grande faca. Ela aperta um botão no cabo da arma, vai até Udimaria e se ajoelha.

Aisha dá a bainha da faca para a mulher rexvoriana morder e manda Zéfiro se afastar e tapar os ouvidos. A híbrida aproxima a lâmina incandescente do ferimento da mulher deitada, que grita ao sentir a faca quente sobre a ferida.

Tendo tratado o ferimento de Udimaria, Aisha puxa o barco do esconderijo e ajuda a embarcar os dois, continuando a viagem.

Durante o percurso, Aisha faz algumas sobre a linha de sucessão do trono. O garoto conta que o herdeiro era aquele que nascia com um dos atributos da família real. O silêncio reina entre eles por todo o restante do percurso até a chegada no reino do Monte Verde.

Aisha ancora o barco no píer. Uma multidão de curiosos os cerca. Alguns soldados rexvorianos tentam rendê-la, mas param em choque ao verem a cauda de Aisha se dividir em quatro. O povo exclama surpreso com o que estavam testemunhando. Zéfiro desce do barco e ordena que os soldados os escoltem até o palácio e levem Udimaria para o hospital. A multidão grita de felicidade pelo retorno do príncipe herdeiro.

Zéfiro e Aisha chegam aos portões do palácio e são recebidos pela mãe de Zéfiro. A mulher abraça seu filho e, ao ver a cauda da híbrida que estava junto com o garoto, ordena que um guarda avise ao seu marido para reunir a família.

Toda família de Zéfiro está reunida na sala do trono. Aisha está sentada no chão esperando por Zeferino. Quando o homem rexvoriano chega ao local, ela o ataca. Uma de suas caudas faz um pequeno ferimento no pescoço dele. Guardas invadem a sala, mas Zéfiro manda que eles não façam nada.

Ele interroga seu irmão a respeito do seu desaparecimento e, quando Zeferino responde que não sabe, o rosto do homem se contorce com dor. O garoto então pergunta se ele era o responsável por seu desaparecimento. Zeferino tenta negar, mas acaba gritando de dor.



Nesse momento, o rei Zenon entra na sala junto com a rainha e manda seu filho falar a verdade. Não aguentando mais a dor que estava sentindo, o primogênito conta que o sumiço de Zéfiro era realmente culpa dele.

Ao final da confissão do homem, Aisha pergunta onde estava Lira. Ele responde que ela estava presa em seus aposentos. O rei ordena que um dos guardas leve a híbrida até o quarto.

Aisha chega aos aposentos de Zeferino e encontra Lira inconsciente, amarrada em uma cadeira. Ao libertá-la, a híbrida a coloca deitada em seus braços, segurando-a e chamando-a pelo seu nome. A humana recupera sua consciência, as duas mulheres se abraçam e se beijam. Lira a interroga sobre os acontecimentos que ocorreram após seu sequestro, mas Aisha a cala com um beijo e pergunta se Lira estará ao seu lado independente do que acontecesse. Antes que a humana pudesse alguém bate à porta e avisa que o rei queria vê-la. Após essa breve interrupção, Lira responde que sim, estará sempre ao lado de Aisha. As duas mulheres se beijam e saem do quarto.



## 1.5 Escaleta

### CENA 1 OK

Aisha chega em sua casa cansada e vê seus melhores amigos, Rui e Runa, sentados no sofá a esperando.

Os três conversam a respeito de Lira. Aisha fica irritada com seus amigos e vai embora de casa.

Rui conforta sua irmã gêmea.

### CENA 2 OK

Em suas respectivas salas de guerra, os líderes de ambas as raças estão discutindo se um novo conflito armado entre as cidades seria iniciado. Após o fim do debate, ambos os líderes concordaram em declarar uma nova guerra entre as nações.

### CENA 3 OK

O ditador Salazar está em seu escritório conversando com o comandante Castilho a respeito da guerra. O diálogo é interrompido pelo som de alguém batendo na porta. O comandante Castilho faz uma continência e se retira da sala.

### CENA 4 OK

É de madrugada quando Lira caminha até o apartamento de Aisha. Ao chegar na residência, Lira tenta abrir a porta, mas é interrompida por Runa, que estava de saída do lugar. Lira, ao perguntar sobre Aisha, é mandada embora pela híbrida. As duas têm uma breve discussão, que é apartada por Rui, que saiu de dentro do apartamento de Aisha. Após conversar brevemente com sua irmã, os gêmeos concordam em ir embora e Lira entra no apartamento de Aisha.

### CENA 5 OK

Aisha está bebendo em um bar. Havia poucas pessoas no local. O dono do estabelecimento pede para que todos saiam, pois estava na hora de fechar. Um grupo de bêbados ignora o pedido do senhor. O proprietário caminha em direção à Aisha e pede ajuda para tirá-los do local. A híbrida vai até o grupo e os expulsa do lugar.



#### CENA 6 OK

Lira anda pelo apartamento de Aisha. O lugar está um pouco desorganizado. Sua atenção vai para uma caixa aberta na mesinha de centro, na qual dentro há alguns objetos. Ela se senta no sofá, remexe na caixa e retira algumas fotos, dando um pequeno sorriso ao vê-las. A maioria delas são dela e de Aisha juntas, e ao folheá-las sua expressão vai entristecendo. Ao final, um soluço é ouvido.

#### CENA 7 OK

Aisha caminhava rumo à sua casa quando escuta dois policiais perseguindo um jovem híbrido. Ela ajuda o rapaz a escapar, mas por conta disso acaba sendo esmurrada e tem sua pena aumentada.

#### CENA 8 OK

Aisha finalmente chega em sua casa e vê Lira sentada no sofá. Indiferente à presença de sua ex-namorada, ela começa a tirar a roupa enquanto vai para o quarto. Lira a segue enquanto fala sobre o motivo de estar ali. Aisha, ao ouvir o pedido de Lira de ajudá-la a atravessar a floresta, dá uma risada e nega a ajuda. Uma discussão se inicia entre elas, e ao final do conflito Aisha manda Lira ir embora.

#### CENA 9 OK

Uma mulher observa Lira sair do apartamento de Aisha. A espiã manda uma mensagem para alguém avisando sobre a localização atual de Lira.

#### CENA 10 OK

Lira chega em seu apartamento. Ao entrar, ela vê Zéfiro dormindo no sofá. O projetor está ligado, iluminando o lugar e projetando no ar um desenho infantil. Lira vai até o menino e o cobre com uma manta. Após isso, Lira vai em direção à cozinha, mas para ao ouvir a música típica dos anúncios do ditador. Ao olhar para a projeção no ar, a imagem mostra o ditador Salazar fazendo um discurso. Ao final do seu monólogo, ele anuncia o início de uma nova guerra entre as duas raças e pede que todos os soldados que foram convocados que se apresentem aos seus quartéis imediatamente.

#### CENA 11 OK



O comandante Castilho está sentado em sua sala bebendo algo. Alguém bate em sua porta e o homem comanda que entre. A espiã que estava observando Lira entra no escritório do comandante, e ela faz o comunicado sobre onde a mulher esteve.

CENA 12 OK

Lira pega seu comunicador e o coloca em seu braço. Uma projeção de um homem vestindo uma farda militar surge no ar e ele a informa sobre a sua convocação. Ao fim do comunicado, o som da campainha da casa ressoa pelo apartamento.

CENA 13 OK

Lira acorda Zéfiro e o manda ir se esconder. O garoto acena com a cabeça e sobe as escadas.

Lira vai até a porta e a abre. Parado à sua frente está seu pai, o comandante Castilho. Ele ordena que ela entregue o príncipe Zéfiro.

CENA 14 OK

Aisha está deitada em sua cama e sua coleira jogada no chão está piscando e emitindo um barulho irritante. Ela acorda e pega o objeto, colocando de volta em seu pescoço. Ao colocar, uma voz feminina é ouvida: ela avisa sobre o aumento da pena de Aisha e sobre sua convocação para servir o exército.

CENA 15 OK

O comandante Castilho entra no apartamento de Lira, perguntando onde está o príncipe enquanto o procurava pela residência.

Pai e filha discutem. O homem vai em direção ao quarto onde Zéfiro estava escondido. Sem alternativa, Lira ataca seu pai.

CENA 16 OK

Do lado de fora do prédio de Lira há dois oficiais do exército. Eles a veem saindo às pressas do lugar e uma perseguição se inicia.



#### CENA 17 OK

Fogos de artifícios colorem o céu. Há uma multidão de pessoas assistindo a um grande desfile militar.

Lira e Zéfiro se embrenham na multidão, despistando os oficiais.

#### CENA 18 OK

Aisha está colocando algumas coisas em sua mochila, preparando-se para se apresentar no quartel, e para quando escuta alguém batendo na sua porta. Ela corre em direção à janela, mas ao ouvir a voz de Lira chamando seu nome, ela hesita por um momento.

As batidas vão se tornando mais desesperadas. Enquanto isso, Aisha olha para a rua através da janela. Ela vê dois policiais parados em frente ao seu prédio do outro lado da rua. Um deles olha em direção ao seu apartamento. Aisha se afasta da janela.

#### CENA 19 OK

Os dois policiais parados na rua estão olhando para o apartamento de Aisha. Eles têm uma pequena conversa que é encerrada pela chegada de dois policiais do centro. Um deles informa os demais sobre o objetivo e o quarteto segue em direção ao prédio de Aisha.

#### CENA 20 OK

Aisha abre a porta e Lira entra de forma abrupta, puxando Zéfiro com ela. Aisha pergunta o que está acontecendo, Lira puxa o capuz e máscara de Zéfiro e explica sua situação para sua ex-namorada. Aisha olha pela janela e vê quatro policiais vindo na direção do seu prédio. Ela manda Lira e Zéfiro se esconderem no seu quarto.

#### CENA 21 OK

Os policiais invadem o apartamento de Aisha. A sala está vazia, um dos policiais vai em direção ao quarto, mas é nocauteado e jogado contra seu parceiro. Aisha briga com os que restaram, e ela consegue nocautear mais dois. O último restante é um dos policiais do centro; ele saca sua arma e aponta para Aisha, que já vinha em sua direção.



#### CENA 22 OK

Lira abraça Zéfiro firmemente enquanto escuta os barulhos da briga. Ao ouvir o som do tiro, ela pede ao garoto que fique no quarto enquanto vai verificar a situação.

#### CENA 23 OK

Lira vê Aisha parada na sala com a arma em sua mão apontada para o policial, enquanto faz algumas perguntas a ele. Terminado seu breve interrogatório, Aisha o nocauteia com um chute. As duas mulheres começam a conversar sobre o ocorrido.

#### CENA 24 OK

Zéfiro está sentado no chão do quarto, olhando para uma foto dele com sua mãe. Ele guarda a foto ao escutar passos se aproximando.

Aisha e Lira entram no quarto e Zéfiro fala pela primeira vez, mas Lira não compreende o que os dois estão falando. Aisha encerra a conversa e sai do quarto.

#### CENA 25 OK

Aisha está na sala terminando de arrumar suas coisas. Lira bloqueia seu caminho e coloca as mãos no rosto de Aisha, pedindo sua ajuda mais uma vez.

Zéfiro se aproxima das duas mulheres e mostra a foto dele com sua mãe, suplicando para Aisha ajudá-lo a voltar para casa.

A coleira de Aisha toca mais uma vez, avisando sobre seu atraso e as consequências de sua desobediência. Ela retira o acessório e o quebra. Aisha concorda em ajudá-los.

#### CENA 26 OK

Na rua do prédio de Aisha, havia algumas pessoas paradas, curiosas sobre o barulho e o que estaria acontecendo. Afastada, a espiã observa Aisha, Lira e Zéfiro saindo discretamente do lugar, e os segue.

#### CENA 27 Ok

O trio anda pelas ruas até chegarem em uma feira. Lira pergunta o porquê de estarem ali. Aisha fala que precisa conversar com seus amigos Rui e Runa.



Aisha nota a hesitação de Lira e a tranquiliza. Os três continuam seu caminho.

#### CENA 28 OK

Aisha para em frente a um açougue fechado e bate na porta de metal. Após um momento, a porta se abre e um homem híbrido na casa dos quarenta anos a cumprimenta.

Aisha pergunta ao homem sobre o paradeiro de Rui e Runa, ele questiona sobre a presença de Lira e Zéfiro. Após um breve diálogo, o homem revela onde está o casal de amigos. Ela o agradece e vai embora com Lira e Zéfiro a seguindo.

#### CENA 29 OK

Aisha, Lira e Zéfiro caminham por uma rua de palafita.

Zéfiro encara Aisha. Ela flagra o garoto a fitando e o questiona, ele pergunta sobre a cauda dela. Aisha mostra o apêndice, que estava escondido embaixo da sua roupa. O membro estava mutilado, Zéfiro se assusta ao vê-lo e chora.

Lira, que observava a interação um pouco afastada, se aproxima para confortar Zéfiro. Aisha, enquanto aguardava o menino se acalmar, acaba notando a presença da espiã, que desvia seu caminho assim que seu olhar se cruza com o da híbrida.

#### CENA 30 OK

O trio chega à casa de madeira onde estavam Rui e Runa. Do lado de fora havia três guardas, e um deles os manda ir embora.

Aisha ignora os guardas e grita o nome de seus amigos. Após um tempo a porta da casa se abre e Runa e Rui aparecem. A mulher se encosta no batente da porta e pergunta o que Aisha queria.

Aisha pede que Zéfiro retire seu disfarce, o garoto obedece. Runa, ao ver o príncipe desaparecido, manda o trio entrar na casa.

#### CENA 31 OK

Aisha explica a situação aos seus dois amigos e pede alguns equipamentos. Lira tenta falar, mas é interrompida por um soco em sua cara dado por Runa.



Rui segura sua irmã, enquanto ela gritava e xingava Lira. Seu irmão pede para ela se acalmar. Aisha ajuda Lira a se levantar e pergunta se ela está bem. Runa se solta dos braços de seu irmão e sai de casa batendo a porta com força.

Rui fala que iria dar os equipamentos, ele pede para Aisha ir conversar com Runa. Ela concorda e sai de casa.

#### CENA 32 OK

Runa está sentada em um galho de uma árvore observando alguns pássaros caçando peixes. Ela olha para baixo ao ouvir alguém subindo, mas ao ver Aisha, ela manda a amiga ir embora.

Aisha se senta em um galho abaixo ao de Runa. As duas mulheres conversam sobre o ocorrido, e após o diálogo um silêncio se instaura entre elas enquanto observam o lago.

#### CENA 33 OK

Rui e Runa conversam com Aisha a respeito dos perigos que ela enfrentaria. Eles se despedem dela com um abraço.

Aisha chama Lira e Zéfiro, e os três saem da casa de madeira.

#### CENA 34 OK

Plano geral da floresta visto de cima.

#### CENA 35 OK

Aisha, Lira e Zéfiro param perto de uma grande árvore. Aisha se ajoelha e sussurra uma breve oração. Ao se levantar, ela avisa para ficarem perto dela. Os três adentram a floresta.

#### CENA 36 OK

A espiã anda por um corredor onde as luzes vão se acendendo conforme ela passa. Ao fim dele, há uma porta com o nome do comandante Castilho gravado. A mulher entra no recinto.



#### CENA 37 OK

Um oficial mexe em algumas telas holográficas. Ele para ao ver a espiã entrar na sala.

O homem a informa do afastamento do comandante Castilho por questões de saúde. A espiã tenta saber mais da situação de seu superior, mas o oficial apenas a comunica sua nova missão.

Com a ordem de trazer Lira de volta, a espiã sai do escritório.

#### CENA 38 OK

Zéfiro acaba tropeçando e cai no chão. Lira o ajuda a levantar e pergunta se ele está bem, e dá ao garoto um pouco de água e uma fruta.

Um rugido ecoou pela floresta.

Aisha coloca Zéfiro em sua costa e o avisa para ele avisar quando estiver fatigado.

O trio segue a viagem.

#### CENA 39 OK

A espiã faz uma ligação.

A pessoa do outro lado da linha atende, e uma voz masculina carrega com um forte sotaque é ouvida.

A espiã informa a sobrevivência do príncipe Zéfiro e seu retorno ao reino. Por esse aviso, ela pede que Lira seja poupada e mandada de volta à Metrópole humana.

O desconhecido aceita o acordo e desliga a chamada.

#### CENA 40 OK

Um bando de pássaros grandes com penas pretas e bico muito longo observa o trio montando acampamento. Um deles abre suas asas e voa na direção deles.

#### CENA 41 OK

Aisha observa o perímetro. Sua atenção vai para Lira após ouvi-la sussurrar seu nome. Ela admira a mulher dormindo ao seu lado, e sua mão se aproxima do rosto de Lira.



Um som de asas batendo chama a atenção de Aisha. Ela olha para cima e vê o pássaro preto da cena anterior, em um galho na árvore a sua frente. O animal a encara e começa gritar.

Lira e Zéfiro acordam assustados, Aisha pega o garoto em seu colo e sai correndo enquanto grita para Lira segui-la.

CENA 42 OK

O som do grito do pássaro ecoa pela floresta. Um grande quadrúpede escuta o barulho e corre em sua direção.

CENA 43 OK

O trio corre enquanto o pássaro os segue voando, e a cada momento vai chegando mais um monstro atraído pelo anterior, no final totalizando cinco animais.

Lira tenta atirar no bando, mas Aisha a impede avisando que se um deles morresse, o resto passaria a persegui-los.

CENA 44 OK

O animal quadrúpede da cena 41 correndo, detalhes nas suas patas longas e focinho com dentes protuberantes, o som do grito do bando de pássaros fica mais alto.

CENA 45 OK

Os pássaros sobrevoam entre Aisha e Lira em uma tentativa de desnortear-las.

Lira pergunta para Aisha o porquê de estarem fugindo de um bando de pássaros. A híbrida tenta responder, mas é interrompida por um rugido alto, silenciando o canto macabro do bando de aves.

Aisha para de correr e manda Lira preparar sua arma.

CENA 46 OK

Os pássaros pretos pousam nos galhos de uma árvore.

Lira e Aisha estão de costas uma para a outra, olhando os arredores atentas a qualquer movimento ou barulho.



Lira pergunta o que elas estavam esperando. Aisha pede que ela fique quieta e a obedeça.

#### CENA 47 OK

O animal para de correr. Ele encara Aisha e Lira e se prepara para atacar. Ele pula para atacar Aisha, mas um tiro acerta em sua cabeça, salvando a híbrida do ataque. O animal se afasta deles cambaleando.

Aisha pede a Zéfiro para ele aplicar veneno assim que ela pedir. Ela pega seu facão e avisa para Lira atirar em uma das patas do bicho.

O animal se recupera e tenta atacá-los de novo. Lira atira na pata dele e o desequilibra, enquanto Aisha faz um corte profundo na outra pata. Em seguida, ela decepa a cauda do bicho.

Aisha grita por Zéfiro. O garoto move sua cauda na direção do animal, a fincando na parte ferida do bicho.

Zéfiro retira sua cauda e o animal urra de dor. O monstro cambaleia enquanto se afasta rosnando.

O bicho cai no chão, fraco.

#### CENA 48 OK

Aisha vai até Lira, coloca Zéfiro no chão e pede a arma. A humana atende seu pedido.

Aisha se ajoelha na frente do animal e sussurra um pedido de desculpas. Ela se levanta e atira, o matando.

Os pássaros que estavam observando voam até a carcaça do animal e começam a comê-lo.

Aisha devolve a arma para Lira, coloca Zéfiro em sua costa e os três vão embora.

#### CENA 49 OK

Lira e Aisha, com Zéfiro na costa da híbrida, sobem em uma árvore onde passam o resto da noite.



Lira tenta conversar com Aisha, mas a híbrida finge que está dormindo.

Lira assume a guarda.

CENA 50 OK

Aisha acorda ao ouvir o barulho de uma arma engatilhando, ao ver Lira apontando a arma em sua direção. A híbrida congela e pergunta para Lira, em um sussurro, o que estava ao seu lado.

Lira descreve o animal, como algo parecido com um cipó com alguns espinhos pequenos pelo seu corpo. Aisha manda Lira abaixar a arma. A humana hesita, mas acata a ordem e abaixa a arma.

Zéfiro se move nos braços de Aisha, ele acorda e dá um grito ao ver o animal sobre os ombros da híbrida. Os espinhos do bicho se alongam e perfuram os ombros e antebraços de Aisha. Ela faz uma expressão de dor e manda Lira descer da árvore depressa.

Os três se jogam da árvore e aterrissam no chão de forma desajeitada.

CENA 51 OK

Aisha se levanta rapidamente. Ela retira sua jaqueta e blusa, ficando só de sutiã. Seus ombros e seus antebraços estão vermelhos.

Lira vê a coloração avermelhada nas escamas de Aisha e corre até ela, perguntando o que estava acontecendo.

Aisha acalma Lira dizendo que estava bem, só era uma reação ao veneno do cipó vivo, mas que não era mortal, ela só perderia a sensibilidade e o movimentos dos braços por um tempo.

Aisha tenta pegar suas coisas, mas seus braços não se movem, ela usa sua cauda para abrir sua mochila e guardar suas roupas. Ela começa a andar, dizendo para Lira e Zéfiro seguirem-na.



#### CENA 52 OK

Lira encara Aisha de forma preocupada. Sua atenção é desviada para Zéfiro ao sentir sua mão ser segurada por ele. O garoto estava com uma aparência muito cansada. Ela para de andar, se ajoelha e chama Aisha.

Aisha se vira e se aproxima dos dois. Ao ver o estado de Zéfiro, ela o repreende, lembrando-o que era para avisar quando estiver se sentindo exausto.

Aisha verifica o perímetro procurando por alguma ameaça. Ao não encontrar nada, ela pede para Lira procurar uma planta de flores azuis e colher algumas folhas dela. A humana pega sua arma, mas a híbrida diz para deixar a arma e pegar o facão.

Antes de Lira ir, Aisha lhe dá algumas orientações e ela parte em busca da planta.

#### CENA 53 OK

Lira procura pela planta. Após um tempo de busca, ela vê a planta em cima de uma grande pedra.

Lira vai até a grande pedra e a escala. Enquanto ela colhia as folhas, a rocha começa a subir.

A cabeça de um animal sai lentamente dentro da pedra, virando e encarando Lira. A humana fica parada e encara o animal nos olhos. Após um tempo, o animal vira sua cabeça e começa a se levantar.

Lira pula do casco do animal e observa ele ir embora com fascínio. Ela coloca as folhas na mochila e volta para encontrar Aisha e Zéfiro.

#### CENA 54 OK

Zéfiro e Aisha estão sentados no chão esperando pelo retorno de Lira. Uma conversa se inicia entre os dois. Zéfiro faz uma série de perguntas a Aisha. Ela ignora o interrogatório do garoto e pede para ele se calar.

Aisha verifica sua cauda. Ela escuta Zéfiro soluçar e pergunta o motivo do choro. O garoto explica o motivo de suas lágrimas. Ao final da explicação de Zéfiro, ela o conforta dizendo que estava bem e que o membro iria crescer de novo. Ele a abraça e entrelaça a sua cauda com a dela.



Aisha fica paralisada com a ação de Zéfiro. Sem saber como agir, ela apenas deixa o garoto abraçá-la.

#### CENA 55 OK

Lira volta e vê Aisha e Zéfiro abraçados. Ela pergunta se estava tudo bem, a híbrida fala que sim e afasta suavemente o garoto de seus braços.

Aisha pergunta se Lira achou as folhas, a humana fala que sim e as retira da mochila. Aisha pede a Lira que molhe as plantas e as coloque em cima das áreas vermelhas de suas escamas

Lira se senta atrás de Aisha e começa a posicionar as folhas nos lugares. Ela percebe como as plantas grudam na pele assim que são molhadas. Enquanto fazia a aplicação, ela discorre a respeito do animal que havia encontrado.

Lira termina a aplicação das folhas. Aisha a agradece, levanta e pergunta à ex-namorada se poderia carregar Zéfiro até o local onde eles passariam a noite. A humana fala que sim.

Aisha segura as mochilas de todos com sua cauda enquanto Lira coloca Zéfiro em sua costa, e eles continuam sua viagem.

#### CENA 56 OK

Aisha e Lira param em uma árvore. Ao olhar para cima, Lira vê um pequeno mirante de madeira.

Aisha fala para Lira subir junto com Zéfiro. A humana pergunta se ela precisaria de ajuda para escalar. A híbrida tenta mover seus braços, os membros se movimentam com certa dificuldade

Lira sobe com Zéfiro, o colocando no pequeno mirante, e volta para ajudar Aisha a subir.

No mirante, os três se preparam para passar a noite.

#### CENA 57 OK

O trio está comendo uma refeição.



Zéfiro termina sua comida e Aisha o manda descansar. O garoto a obedece e se deita para dormir.

Lira ajuda Aisha a colocar novas folhas nas escamas, no processo notando que o vermelho havia se tornado mais suave.

Aisha e Lira conversam sobre o término de sua relação. O clima fica tenso entre as duas ao final da conversa. Lira assume a vigia e pede para Aisha descansar um pouco.

CENA 58 OK

Lira observa Aisha dormindo. Ela dá um suspiro e desvia seu olhar da mulher.

Flashback dos acontecimentos da cena 14:

Lira luta com seu pai no andar de cima. Durante a briga, ele acabou rolando escada abaixo. Ela olha em choque o corpo de seu pai estirado.

Fim do flashback

Aisha acorda ao ouvir o choro de Lira. Ela enrola sua cauda na mão da ex-namorada, tentando confortá-la.

CENA 59 OK

Lira acorda e vê Aisha arrumando as coisas junto com Zéfiro. A humana sorri ao perceber os braços da ex-namorada funcionando normalmente.

Lira se levanta, segura as mãos de Aisha e dá um beijo em cada uma, ao perceber o que acabara de fazer, ela as solta envergonhada e pede desculpas. Sem se olhar, Aisha e Lira começam a arrumar suas coisas

Zéfiro faz uma pequena gozação e recebe uma tapa leve na cabeça de Aisha.

CENA 60 OK

O trio desce da árvore e seguem viagem.

Aisha colhe algumas plantas e flores pelo caminho.



Zéfiro dá sua mochila para Lira e pula na costa de Aisha.

Lira observa a interação entre os dois e dá um sorriso.

CENA 61 OK

Lira toma o resto da água do seu cantil. Ela informa a Aisha que eles precisavam restabelecer seu estoque de água.

Aisha avisa que estavam perto de um olho d'água, onde poderiam descansar um pouco e encher seus cantis.

CENA 62 OK

O olho d'água surge: suas águas são de um verde brilhante e há alguns animais bebendo água ou se refrescando.

Zéfiro, maravilhado com a beleza do lugar, sai das costas de Aisha com um pulo e corre em direção à fonte, mas para ao sentir algo gosmento agarrar sua mão. O garoto sente uma sonolência imediata. Ao ver o grande anfíbio disfarçado no mato alto, ele tenta gritar, mas não tinha forças para isso. O membro mucoso o puxa para dentro do animal.

CENA 63 OK

Lira e Aisha gritam por Zéfiro.

Aisha puxa seu facão e pede para Lira encher o cantil com água, colocar o sal e jogar no animal.

Lira corre até o olho d'água enquanto Aisha distrai o animal.

Aisha joga algumas pedras no animal para chamar sua atenção. Ele a ataca com sua língua, mas ela consegue desviar. Lira consegue chegar ao corpo de água, enche o cantil com água, coloca o sal e vai até Aisha.

Lira joga o líquido no animal, que urra de dor. Aisha aproveita esse momento para desferir um golpe mortal.

O animal cai, morto.



#### CENA 64 OK

Aisha usa seu facão, corta a barriga do animal e tira Zéfiro de dentro dele. O garoto está desacordado e sua pele está em um tom amarelado, Lira faz os primeiros socorros nele enquanto pergunta o porquê dele está com aquela aparência

Aisha fala que ele está envenenado. Ela procura em sua mochila as plantas que havia recolhido pelo caminho. Com as folhas, Aisha faz um antídoto e dá ao Zéfiro.

Lira pergunta se Zéfiro ficaria bem, Aisha se senta ao lado da criança e fala que elas teriam que esperar.

#### CENA 65 OK

O céu ficou escuro com nuvens de chuva, trovões ressoavam e raios iluminavam.

Ventos fortes sacudindo a copa das árvores.

Detalhes para alguns animais procurando abrigo.

#### CENA 66 OK

Aisha sente algumas gotas de chuva, ela cobre Zéfiro o máximo possível para protegê-lo da chuva, enquanto avisava Lira sobre um lugar onde poderiam se abrigar.

As duas mulheres correm para chegar ao local.

#### CENA 67 OK

Chuva forte caindo.

O vento soprando a copa das árvores

Os raios e trovões cada vez mais fortes e frequentes.

Aisha e Lira correndo por entre as árvores.

#### CENA 68 OK

O trio chega ao cemitério de cascos.

As duas mulheres se separam à procura de um casco vazio.

Lira acha um casco vazio e chama Aisha.



#### CENA 69 OK

Aisha pede para Lira estender seu colchonete no chão. Aisha tira as roupas molhadas de Zéfiro, o coloca deitado no colchão e coloca um lençol térmico sobre o garoto, cobrindo-o.

Lira afasta as penas do rosto e pergunta para Aisha se Zéfiro ficaria bem. Ela sente uma mão segurando a sua e olha para sua ex-namorada.

Lira se joga nos braços de Aisha e começa a chorar.

#### CENA 70 OK

Lira se afasta do abraço de Aisha e conta sobre o que fez ao seu pai.

Aisha conforta Lira.

As duas mulheres se beijam.

#### CENA 71 OK

Aisha manda Lira ir dormir um pouco enquanto ela fica de guarda.

Lira se deita ao lado de Zéfiro, o garoto se aconchega nela e ela o abraça

Aisha alonga sua cauda e constata que ela já estava recuperada. Ela olha para Zéfiro, enquanto pensa no que ele havia lhe dito.

#### CENA 72 OK

Lira acorda e coloca sua mão em cima da testa de Zéfiro para verificar se sua temperatura estava normal. Ela dá um suspiro de alívio ao constatar que ele estava se recuperando. Ela se levanta e vai até a entrada principal, onde Aisha está de guarda.

Aisha e Lira conversam sobre seu relacionamento. Após a conversa, Lira fala que ficaria de guarda e manda Aisha dormir um pouco, a híbrida obedece a humana.

Aisha dá um beijo em Lira e vai se deitar.



#### CENA 73 OK

Zéfiro acorda com um barulho muito forte. Ele se levanta assustado, procurando a origem do barulho. O garoto olha para a entrada principal, por onde Aisha e Lira entram no casco. Ao verem despertando, elas correm até ele.

Lira o abraça e pergunta como ele estava. Aisha verifica se ele estava melhor. Ao constatar sua melhora, ela o coloca em seu colo e pede para Lira arrumar as coisas.

O trio deixa o casco.

#### CENA 74 OK

O trio segue viagem pela floresta

Alguns animais cuidando de seus filhotes.

Pássaros voando por entre as árvores.

#### CENA 75 OK

O trio chega às margens do rio.

Aisha vai até a um grande arbusto e retira alguns. Ela empurra uma canoa até a margem do rio.

Todos embarcam e seguem viagem pelo rio.

#### CENA 76 OK

Zéfiro e Aisha conversam a respeito das possibilidades de acontecimentos que seu retorno irá causar.

Aisha olha para Lira observando os peixes pulando sobre as águas. Ela conforta o garoto e encerra o diálogo.

#### CENA 77 OK

Escondido nas margens do rio, um soldado do Reino do Monte Verde observa o barco. Seu olhar cai sobre Zéfiro. Ao vê-lo, a soldado sai correndo.

#### CENA 78 OK



A noite cai, e alguns insetos luminosos surgem ao longo do rio.

O rio se ilumina em várias cores pelos peixes que moravam nas águas.

O barco onde estava o trio navega, acompanhando o movimento do rio.

CENA 79 OK

Aisha observa Zéfiro e Lira tentando pegar alguns insetos luminosos. Ela ria das tentativas sem êxito dos dois e mostra como capturá-los. Zéfiro tenta algumas vezes até que consegue, então solta um chiado feliz e abraça Aisha.

Lira sorri para Aisha, as duas mulheres se encaram de forma amorosa, enquanto o pequeno barco seguia seu rumo pelo rio

CENA 80 OK

A soldado da cena 77, escondida nos arbustos altos enquanto observava o barco atracar, vai se esgueirando até chegar o mais perto possível de Zéfiro.

CENA 81 OK

Aisha desembarca do barco e ajuda Lira e Zéfiro a saírem da embarcação.

Aisha e Lira escondem o barco nos arbustos nas margens do rio.

Zéfiro escuta a voz familiar de alguém o chamando e vai atrás.

CENA 82 OK

Lira chama por Zéfiro, mas ele não responde. Ela olha para onde o garoto deveria estar e vê que ele havia sumido.

Lira chama por ele repetidamente. Aisha a acalma e pede para ela não gritar, pois poderia alertar algum animal.

Aisha e Lira entram na mata à procura de Zéfiro.

CENA 83 OK

Zéfiro anda pela floresta e chama pelo nome Udimaria.

Udimaria sai do seu esconderijo.



Zéfiro ao olhar para a mulher, corre em sua direção e a abraça.

CENA 84 OK

Aisha e Lira procuram por Zéfiro. Elas os encontram junto com um soldado do reino do Monte Verde.

Zéfiro, sentido a tensão entre as mulheres, apresenta a soldado rexvoriana como sua prima de terceiro grau e sua protetora.

Lira pergunta se a mulher tinha informações sobre a guerra. Enquanto isso, Aisha olha para a Udimaria com desconfiança.

CENA 85 OK

Camuflados, uma tropa do reino do Monte Verde observa o quarteto discutindo. Todos estavam no aguardo das ordens de sua capitã.

A capitã, ao ver Aisha se afastar um pouco de Lira, dá o sinal para atacar.

Todos saem de seus esconderijos com suas armas em punhos para render o quarteto.

CENA 86 OK

Aisha escuta algo a avisando para ter cuidado. Atenta ao seu redor, ela escuta som de passos.

Os soldados rexvorianos aparecem e apontam suas armas para Aisha e Lira.

Aisha vê sua desvantagem e levanta suas mãos em cima da cabeça.

CENA 87 OK

Lira e Aisha estão ajoelhados e com as mãos amarradas, há dois soldados rexvorianos ao lado delas.

Zéfiro ordena que eles libertem suas amigas, mas os soldados ignoram sua demanda.

Aisha observa seu perímetro procurando algo que pudesse ajudá-los a fugir. Ao ver um tronco de árvore enorme a alguns metros dela, a híbrida começa a provocar um dos soldados. Um deles dá um soco na sua cara, a fazendo cuspir sangue.



#### CENA 88 OK

Um grunhido alto silencia todos.

O “tronco de árvore” se levanta e revela sua verdadeira aparência: um grande alligator de aproximadamente nove metros, com escamas pontudas que revestiam seu corpo como espinhos. Ao se erguer completamente da terra, ele dá um urro que reverbera, causando pavor em todos os presentes.

#### CENA 89 OK

Os soldados atiram no animal, mas os projéteis não causam nenhum dano a ele.

O grande alligator ataca os soldados, devorando um a um

Aisha aproveita a distração para se soltar das amarras. Ao se libertar, ela tenta ajudar Lira, mas a soldado que está ao seu lado a coloca sobre seus ombros e bate em retirada junto com a capitã e mais dois soldados. A híbrida tenta segui-las, mas para ao escutar o grito de Zéfiro.

#### CENA 90 OK

Zéfiro está segurando o corpo de Udimaria, cara a cara com o grande alligator, o corpo do garoto treme com medo. Sua cauda fica tensa, esperando o momento de para atacar.

Aisha pula na costa do animal e faz um cafuné na cabeça do grande alligator. Ele fecha seus olhos, vai se acalmando, até se deitar e adormecer.

#### CENA 91 OK

Aisha desce do animal e vai até Zéfiro. Ele implora ajuda para salvar Udimaria: a mulher rexvoriana estava gravemente ferida. A híbrida vai até um dos corpos dos soldados rexvorianos mortos e os vasculha. Ela pega uma grande faca e abre um botão no cabo da arma.

Aisha se ajoelha ao lado do corpo de Udimaria e pede para Zéfiro levantar a blusa da rexvoriana. Ela manda o garoto se afastar e cobrir os ouvidos. Zéfiro tenta questionar o pedido, mas Aisha repete a ordem de forma ríspida, então o menino a obedece.



Aisha dá a bainha da faca para Udimaria e morde. Aisha fala na língua dos rexvoriana para aguentar o seu castigo. A híbrida encosta a lâmina incandescente da faca na ferida, a cauterizando.

CENA 92 OK

Aisha tira o barco do seu esconderijo, puxa até a margem do rio e embarca Udimaria e Zéfiro. Com todos embarcados, Aisha empurra o barco para o rio e pula para dentro.

CENA 93 OK

Aisha pergunta a Udimaria porque os soldados levaram Lira em vez de Zéfiro.

Udimaria conta sobre o plano do irmão mais velho de Zéfiro para usurpar o trono. O garoto não acredita nela, mas ela acaba por convencê-lo da veracidade de suas palavras.

Aisha pergunta se um bastardo poderia assumir o trono. Zéfiro olha para ela surpreso. Ele responde que sim, desde que tenha os dois atributos do herdeiro e lhe fala quais eles eram.

A viagem segue em silêncio.

CENA 94 OK

O barco navega pelo rio que fica na parte sul do Reino do Monte Verde.

Zéfiro pergunta a Aisha o que ela pretende fazer.

Aisha responde que iria resgatar Lira.

CENA 95 OK

Uma multidão de curiosos observa Aisha atracar a embarcação no pier. Alguns soldados rexvorianos abrem caminho pela aglomeração. Eles tentam rendê-la, mas param em choque quando veem a cauda de Aisha se abrir em quatro partes, com ferrões saindo de todas as suas extremidades.

O povo exclama surpreso com o que estavam testemunhando, mas os sussurros de descrença são substituídos por gritos de comemoração quando Zéfiro sai do barco. Enquanto isso, Aisha ajuda a Udimaria a desembargar.



Zéfiro ordena aos soldados que os escoltem até o palácio e que levem Udimaria para o hospital urgentemente.

#### CENA 96 OK

Aisha e Zéfiro são escoltados pelas ruas do Reino Monte Verde. A híbrida ainda está com sua cauda dividida, mostrando-a a todos enquanto passavam pelos transeuntes.

O povo solta gritos de exclamação de felicidade e surpresa. Muitos gritam o nome de Zéfiro ou batem fotos.

#### CENA 97 OK

Aisha e Zéfiro chegam aos portões do castelo, a porta se abre revelando a rainha Urmalina. A mulher corre até o filho e o abraça. A rainha olha para Aisha e, ao ver sua cauda, entra em choque.

Aisha pergunta sobre o príncipe Zeferino. Zéfiro conta a sua mãe que seu irmão mais velho era o culpado do seu desaparecimento.

A rainha chama um dos guardas e os manda avisar ao seu marido para reunir a família na sala do trono.

#### CENA 98 OK

Aisha está sentada no chão da sala do trono vendo a família de Zéfiro adentrar o local. Sua cauda se move de forma ameaçadora ao seu redor.

Zéfiro é acolhido por sua família, que estava feliz pelo seu retorno. Ele olha preocupado com Aisha. O garoto se afasta de seus parentes e vai até a híbrida. Ele tenta perguntar se ela estava bem, mas é interrompido pela voz de seu irmão Zeferino, que chama por ele.

Ao ver Zeferino, Aisha se levanta rapidamente, corre até o homem e o derruba no chão. Um dos ferrões de uma das caudas dá uma leve picada no pescoço do homem. Ela pergunta aos gritos onde estava Lira.



#### CENA 99 OK

Guardas entram na sala do trono e cercam Aisha, que estava com Zeferino como refém.

Zeferino responde que não sabe de quem ela estava falando. Aisha pergunta sobre Lira novamente, duas se suas caudas se aproximam dos olhos do homem que grita por ajuda.

Zéfiro ordena que os guardas não façam nada. O garoto caminha em direção à Aisha e pede para ela soltá-lo. Ela atende o pedido a contragosto, e o jovem príncipe ordena que seu irmão fale a verdade.

#### CENA 100 OK

Zeferino tenta se levantar, mas não consegue. Zéfiro pergunta a ele quem era o culpado de seu desaparecimento. O homem faz uma expressão de dor ao dizer que não sabia.

Zéfiro pergunta mais uma vez. Zeferino solta um grito de dor ao tentar falar. O garoto fala que a dor só vai piorar se ele continuar a mentir.

Uma voz imponente ressoa pela sala do trono, era o rei Zenon. Ele adentra junto com a rainha Urmalina. O soberano observa a cena, olha diretamente para Aisha e suas caudas se movimentando atrás dela, e então seu olhar recai sobre seu filho mais velho, que estava no chão respirando pesadamente.

O rei Zenon pergunta a Zeferino se ele era o responsável pelo desaparecimento de seu irmão mais novo. Não aguentando mais a dor que estava sentido, o homem conta toda a verdade. Ao fim do seu monólogo, Aisha pergunta onde estava Lira. Ele fala que ela estava escondida em seus aposentos.

O rei manda um dos guardas levar Aisha até o aposento de Zeferino.

#### CENA 101 OK

Aisha entra no quarto de Zeferino gritando o nome de Lira. Ela encontra a mulher humana amarrada em uma cadeira desacordada.



Aisha liberta Lira e a coloca segura em seus braços, tentando acordá-la. Após algumas tentativas a humana acorda. A híbrida a abraça e começa a chorar.

Lira segura o rosto de Aisha entre suas mãos e lhe dá um beijo.

CENA 102 O

Aisha conta para Lira como havia chegado até ela. A humana fica chocada com a história e faz uma série de perguntas.

Aisha interrompe o questionário de Lira com um beijo, ao separar seus lábios ela apenas fala que independente do que acontecesse ela gostaria que Lira estivesse ao seu lado.

Lira tenta falar, mas é interrompida por batidas na porta. Aisha pergunta quem era, uma voz masculina responde na língua rexvoriana. Ao ouvir que o homem havia ido embora, a humana perguntou o que ele queria.

Aisha se levanta e estende sua mão para Lira. Ela fala que o rei a estava chamando. A humana segura a mão da híbrida que a ajuda a ficar de pé.

Lira segura o rosto de Aisha, enquanto a cauda da híbrida circulava a cintura da humana a puxando para mais perto de si. As duas mulheres encostaram suas testas e Lira fala que sempre estaria ao lado de Aisha, elas se beijam e saem do quarto.

FIM



Close button (X)

Text block with 10 horizontal lines

Close button (X)

Text block with 10 horizontal lines

Close button (X)

O ROTEIRO

Close button (X)

Text block with 2 horizontal lines

Close button (X)

Text block with 2 horizontal lines





CENA 01 EXT. GRÃO METRÓPOLE DE ANANIN - NOITE

PANORÂMICA imagens da cidade central. Há muitas pessoas pelas ruas, e nas estradas algumas motocicletas passavam.

DETALHE para monitores que passam propaganda do governo.

DETALHE de algumas pessoas discutindo sobre a guerra iminente.

DETALHE o rosto de ZÉFIRO VELTRAX em um monitor na rua, e abaixo estava escrito desaparecido.

TRANSIÇÃO PARA:

CENA 02 EXT. RUAS DA CIDADE CENTRAL - NOITE

AISHA anda pelas ruas da cidade central até o portão da muralha. Seus cabelos e penas estão bagunçados, há algumas manchas sangue de cor azul neles e em seu macacão, em seu pescoço tem uma coleira grossa.

DETALHE para as pessoas desviando o caminho quando AISHA passava.

A híbrida entra na fila para sair da cidade e espera sua vez para validar sua saída. Ao chegar na guarita, um dos soldados conecta um equipamento na coleira que ela usava ao redor do seu pescoço, e uma voz masculina robótica é escutada.

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)

Prisioneira 191981, turno de trabalho encerrado às 22 horas da noite, saída liberada.

O SOLDADO aperta um botão no aparelho, e o som da coleira sendo destrancada é ouvido.



DETALHE para as caixas cheias de coleiras, cada uma com um pequeno aparelho quadrado acoplado, ao lado do soldado humano.

O SOLDADO remove a coleira grossa, pega umas das coleiras na caixa ao seu lado e coloca no pescoço de AISHA.

SOLDADO

PRÓXIMO!

A câmera acompanha AISHA de costas, atravessando o portão de saída da cidade, e termina em um plano geral.

TRANSIÇÃO PARA:

CENA 03 EXT. ARREDORES DA CIDADE - NOITE

PLANO GERAL da cidade aos arredores da cidade central.

DETALHE das casas de madeira coloridas. Algumas tinham desenhos de animais locais, pessoas ou nomes escritos de forma estilizada.

DETALHE para a grande quantidade de híbridos andando pelas ruas de palafitas.

DETALHE de crianças híbridas brincando.

CENA 04 EXT. VILA DO SOSSEGO - NOITE

AISHA entra na vila onde fica seu kit-net. No pátio circulado pelos prédios feitos de madeira, há alguns idosos sentados vendo uma TV, crianças brincando com uma bola e adolescentes conversando. Enquanto ela anda até o seu kit-net, todos a cumprimentam.



AISHA vai até o grupo de idosos e senta ao lado de uma senhora híbrida com pele morena e escamas verdes. Seus cabelos e penas estavam cobertos por um lenço e estampados com conchas, estrelas do mar e pérolas.

AISHA

Boa noite, dona Marlinda, trouxe o dinheiro dos aluguéis atrasados, desculpa pela demora.

DONA MARLINDA

Já não disse pra tu me chamar de vovó Marlinda?

AISHA dá uma risada e entrega alguns cartões para a DONA MARLINDA, que os guardas em seu sutiã.

DONA MARLINDA

Com todo esse tesão de guerra, estou surpresa que tenha conseguido dinheiro.

AISHA

Conseguí caçar uns animais bem grandes. Espero que eles me deixem com os caçadores, é mais fácil conseguir dinheiro com caça do que serviços de manutenção.

DONA MARLINDA

E também mais perigoso. A Grande Alvorada deve gostar muito de ti, pra tu sempre voltar viva.

AISHA

Eu nasci na casa dela, né, vai que a grande Alvorada me vê como uma das crias dela.

DONA MARLINDA



Tu tem sorte... Deixa eu te falar, pra ti ir logo se prepara-

DONA MARLINDA é interrompida pelo som da música do plantão de notícias.

CONTRA-PLONGÉE uma grande projeção de uma tela surge no meio do pátio. Na imagem, há um homem humano de pele morena, cabelos enrolados pretos, suas feições são sérias enquanto ele narra a notícia.

REPÓRTER (VOZ-OFF)

Acabamos de ser informados que o Grande Líder Salazar convocou os sete generais para discutir sobre a situação atual.

AISHA se levanta e vai para o seu kit-net, enquanto todos seguem olhando para a TV.

CENA 05 INT. KIT-NET DE AISHA - NOITE

AISHA abre a porta do seu kit-net. Ela sente o cheiro de comida. Ao entrar, é recebida por seu amigo RUI. Ele vestia somente um short vermelho e sandálias, seus cabelos eram lisos, castanhos e com algumas penas vermelhas. Sua pele era bronzeada e suas escamas, vermelhas. O homem fritava alguns peixes.

RUI

Pelo teu estado, a caçada foi boa, né.

AISHA

Tá fazendo o que aqui? Achei que ia pro Reino Verde essa semana.

AISHA se joga no sofá.

RUI

Eu ia, mas umas coisas aconteceram aí.



AISHA

O que houve?

A porta do quarto de AISHA se abre e RUNA, a irmã gêmea de RUI, vai até eles.

RUNA

Sua ex maluca está vindo aqui, querendo "sabi"-se lá o que.

AISHA olha surpresa para RUNA e exclama aborrecida.

AISHA

Então ela tá viva! Ela disse alguma coisa?

RUI

Ela parecia bem nervosa, disse que precisava falar contigo.

RUNA

É uma cretina sem noção mesmo, some por quase um ano e quer voltar como se nada tivesse acontecido.

AISHA se levanta, pega sua coleira e sai do kit-net, ignorando os chamados dos amigos.

RUNA

Eu falei que era uma má ideia falar que a vagabunda veio aqui.

RUI

Ela precisa de um encerramento e tu sabe disso.

RUNA se resmungo e se joga no sofá.



RUI prepara dois pratos de comida e os coloca na mesa.

RUI

Ela não vai voltar agora. Vem comer, quando ela chegar a gente conversa direito.

RUNA se senta na mesa e os dois comem em silêncio.

CENA 06 INT. BAR BALANÇO DO MAR - MADRUGADA - NOITE

AISHA está bebendo cerveja, observando a mata através da janela. O lugar estava quase vazio, com apenas a mulher e um grupo de amigos que estava comemorando algo. A híbrida não conseguia identificar o assunto da confraternização, pois as vozes eram ofuscadas pela alta música animada que saía de uma caixa de som de dentro do bar.

De repente, a música que tocava no local é interrompida.

Um senhor híbrido de cinquenta anos, careca, de pele clara e escamas verdes grita para todos.

SEU GILMAR

Tá na hora de fechar, todo mundo pra casa!

O grupo de bêbados caçoa do senhor.

O proprietário vai até AISHA.

SEU GILMAR

Aisha, tá na hora de fechar, vai pra casa, já bebeu o suficiente.

AISHA ignora o senhor e continua a olhar para a mata.



SEU GILMAR, vendo o estado apático de AISHA, se senta na cadeira à sua frente.

SEU GILMAR

Ela voltou, né.

AISHA

Sim...

SEU GILMAR

O que ela disse?

AISHA toma um gole da cerveja e encara o senhor.

AISHA

Eu não sei, eu não tava em casa quando ela apareceu.

SEU GILMAR

Eu ti falei que namorar uma humana ia dar merda. Se ela vier te procurar de novo, sabe o que tu faz? Manda ela ir pra casa do cara-

SEU GILMAR é interrompido pelo som da música, que repentinamente voltou a tocar no volume máximo.

AISHA olha para o grupo de bêbados, toma o resto da sua cerveja e se levanta.

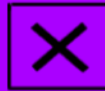
AISHA

Põe na conta, Seu Gilmar, e obrigada pelo conselho.

SEU GILMAR

Se não quebrar nada dessa vez, deixo essa por minha conta.

AISHA dá um leve sorriso.



AISHA

Vou tentar.

AISHA vai até o grupo de bêbados, agarra um dos homens e o puxa pela camisa, jogando-o para fora do bar.

CENA 07 EXT. VILA DO SOSSEGO - MADRUGADA - NOITE

Uma figura encapuzada vai até portão de acesso da vila. Ela arromba o cadeado e entra no lugar. O pátio estava vazio e pouco iluminado. O invasor olha para o kit-net no terceiro andar, o único que ainda estava com a luz acesa, e vai em direção às escadas, mas para ao ouvir a voz de DONA MARLINDA lhe chamando.

DONA MARLINDA

Vai pra casa, menina, tá tarde pra fazer qualquer coisa. A figura encapuzada fica parada com pé no primeiro degrau.

DONA MARLINDA

Lira... Não faz isso, ela já sofreu demais.

LIRA se vira e encara DONA MARLINDA. A senhora vestia uma camisola grande azul claro e um gorro de cetim rosa em sua cabeça.

LIRA

Eu sei, mas... Não tenho mais ninguém que possa me ajudar.

LIRA sobe as escadas. DONA MARLINDA a observa com feições tristes e coloca as duas mãos no peito, em cima do seu coração.

DONA MARLINDA



Grande Alvorada, que proteja essas suas duas filhas.  
DONA MARLINDA volta para sua casa.

CENA 08 EXT. RUAS DE PALAFITA - MADRUGADA - NOITE

AISHA caminha sozinha pelas ruas de palafitas. Os sons dos seus passos no piso de madeira e os barulhos dos insetos são tudo que ela escuta. Subitamente, um grito de uma voz masculina suplicando por ajuda chama atenção de AISHA.

PONTO DE VISTA DE AISHA: um jovem rapaz híbrido correndo de dois soldados humanos.

AISHA fica parada, esperando eles se aproximarem dela.

No momento que o rapaz fugitivo passa por AISHA, ela se coloca na frente dos soldados, fazendo um deles cair no chão junto com ela devido à força do impacto.

DETALHE para a cauda de AISHA saindo de suas roupas. O membro se enrola no tornozelo do outro soldado e o puxa para o chão, fazendo-o cair.

O rapaz híbrido escapa, e os soldados se levantam.

SOLDADO 1

Que merda! O moleque fugiu.

SOLDADO 2

Culpa tua, sua vagabunda bêbada.

O SOLDADO que acaba de falar dá um chute em AISHA, que ainda estava no chão.



DETALHE para a cauda de AISHA se abrindo em quatro partes diferentes.

DETALHE para os membros indo em direção dos dois SOLDADOS e se enrolando nos pescoços dos homens.

PLANO AMERICANO no centro do quadro, está AISHA de costas, se levantando e sacudindo a sujeira de sua roupa. Nas laterais, desfocados, estão os SOLDADOS de joelhos, de costas para câmera e se contorcendo enquanto estão sendo enforcados pelas caudas de AISHA.

DETALHE para as mãos dos SOLDADOS tentando pegar suas armas no coldre em suas cinturas, mas as últimas caudas de AISHA se enrolam nos pulsos dos SOLDADOS.

OS SOLDADOS param de mexer e caem no chão, desacordados.

DETALHE para as caudas de AISHA se juntando novamente enquanto ela volta a andar.

CENA 09 EXT. EM FRENTE À PORTA DO KIT-NET DE AISHA - MADRUGADA - NOITE

LIRA para em frente à porta. Enquanto ela hesita em bater, escuta a voz de RUNA vindo de dentro do kit-net.

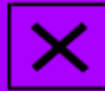
RUNA

Vai ti catar, não vou deixar ela sozinha por aí!

A porta se abre de repente, LIRA se assusta e dá um pulo para trás. RUNA olha surpresa para a humana, então cruza seus braços e sua feições se tornam ameaçadoras.

RUNA

Falando no diabo, ele aparece. Eu não te falei pra tu não voltar?



LIRA

A Aisha está? Eu preciso falar com ela.

RUNA empurra LIRA.

RUNA

Tu é surda? Te manda daqui! Sua vadia!

LIRA

Você sabe aonde ela está?

LIRA mantém sua expressão indiferente e decidida.

LIRA

Onde está a Aisha?

RUNA

FILHA DA PUTA, ARROMBADA.

RUNA dá um soco na cara de LIRA. Ela tenta dar mais um golpe, mas a loira desvia. A briga atrai a atenção dos vizinhos, que abrem as janelas de suas residências para ver o que estava acontecendo.

CENA 10 EXT. PORTÃO DA VILA SOSSEGO - MAGRUGADA

AISHA pega sua chave e destranca o portão da vila. Ela escuta duas mulheres gritando xingamentos uma para outra. Ao reconhecer as vozes, AISHA corre até o meio do pátio, olha para cima e vê LIRA e RUNA lutando enquanto RUI tentava apartar a briga.

DETALHE AISHA parada olhando para a briga.



DETALHE visão de AISHA focada em LIRA.

DONA MARLINDA dá um tapa na cabeça de AISHA, que se vira para frente com o impacto.

DONA MARLINDA

MULHER! TA FAZENDO O QUE AÍ PARADA QUE NEM POSTE? VAI PARAR AQUELA DUAS!

AISHA coloca a mão na cabeça, onde sofreu o tapa, e olha surpresa para DONA MARLINDA antes de sair correndo para as escadas.

CENA 11 EXT. SACADA DO TERCEIRO ANDAR DA VILA SOSSEGO -  
MADRUGADA - NOITE

Os vizinhos se amontoam nas sacadas dos três andares dos prédios da Vila Sossego, todos curiosos para ver a briga entre LIRA e RUNA.

LIRA acerta um soco em RUNA.

LIRA

EU NÃO VOU EMBORA SEM FALAR COM A AISHA!

RUNA revida com um chute.

RUNA

AH, MAS VAI! SUA VADIA DESALMADA.

RUI

JÁ DEU, GENTE, BORA PARAR COM ISSO.



RUI tenta se colocar entre as duas mulheres, mas é empurrado para a parede pela sua irmã.

RUNA ergue sua mão em punho para desferir mais um soco, mas é interrompida por AISHA, que a segura pela cintura.

AISHA

Que caralhos tá rolando aqui?

RUNA para de se debater ao escutar a voz de AISHA.

DETALHE para LIRA observando AISHA com uma expressão de surpresa.

RUNA

Isha! Manda essa cretina vazar daqui.

AISHA olha para LIRA, que está do lado de RUI. A loira está com os cabelos desgrenhados, há um pouco de sangue no canto de sua boca e um de seus olhos está vermelho e inchado.

AISHA

Não acha que tá meio tarde pra ficar criando barraco na porta da minha casa?

LIRA olha ao redor e vê a multidão de curiosos. Ela expira e inspira antes de voltar a olhar para AISHA.

LIRA

Desculpa... Mas eu preciso falar com você.

AISHA solta RUNA, então anda até LIRA e para na sua frente. Sua expressão é indiferente.



AISHA

Vai ti embora daqui Lira, não quero ouvir tuas desculpas esfarrapadas.

LIRA

Por favor, AISHA... Eu não sei o que fazer.

AISHA vai para o seu apartamento e fecha a porta com força, assustando LIRA.

RUNA

Te manda daqui doida, não ouviu que ela não quer papo?

RUI vai até sua irmã e a puxa pela sua mão.

RUI

Já chega, RUNALDA, bora embora.

RUNA

O QUE?

RUI olha para sua irmã seriamente.

RUI

Ela precisa acabar com isso.

O olhar de RUI vai para LIRA.

RUI

Fala o que tu tem pra dizer e te manda, a Aisha já sofreu muito por causa de ti.



PONTO DE VISTA DE LIRA: os irmãos gêmeos descem as escadas, e os vizinhos se viram e começam a entrar novamente em suas casas.

PLANO ABERTO de LIRA sozinha na sacada do prédio.

DETALHE para uma lágrima escorrendo pelo rosto de LIRA. A mão dela a limpa.

DETALHE para a porta da casa de AISHA.

CENA 12 INT. KIT-NET DE AISHA - MADRUGADA - NOITE

PLANO ZENITAL de AISHA deitada no sofá com os olhos fechados, e o barulho da porta da abrindo e fechando.

LIRA se encosta na porta.

AISHA (VOZ-OFF)

Então, o que tu tem de tão importante pra me dizer?

LIRA dá um suspiro e vai até o sofá que AISHA está deitada.

LIRA

Aisha... Antes, eu queria me descu-

AISHA se levanta bruscamente, assustando LIRA, que dá alguns passos para trás. Seu olhar é penetrante para a humana em sua frente.

AISHA



Não quero tuas desculpas, não enrola, fala logo o que tu quer.

LIRA desvia o olhar.

LIRA

Eu preciso que você me ajude a atravessar a Floresta da Fronteira até o Reino Rexvoriano.

AISHA ri de forma estridente ao escutar as palavras de LIRA. Seu riso vai se esvaindo ao perceber a expressão apreensiva da ex-namorada.

AISHA

Sério? Tu tá ficando é doida? Quer ir pra que?

LIRA

Eu... Preciso levar alguém para lá. Eu sei que depois de eu ter sumido, você deve me odiar muito, mas eu não sabia mais o que-

AISHA vai para a porta da frente e abre.

AISHA

Te manda daqui, eu não vou te levar a lugar nenhum.

LIRA

Por favor, AISHA, me ajuda.

AISHA pega LIRA pelo braço e a expulsa de sua casa, fechando a porta com força.

LIRA



AISHA! POR FAVOR, ME DEIXA EXPLICAR.

LIRA bate na porta enquanto chamava por AISHA.

DETALHE para LIRA encostando sua testa na porta enquanto chora.

CENA 13 EXT. AOS ARREDORES DA VILA SOSSEGO - NOITE

Um pessoa escondida nas sombras observa LIRA saindo da vila. Ela vestia um macacão verde escuro e uma jaqueta preta com um capuz escondendo seu rosto. Ela pega um pequeno aparelho quadrado, com algumas teclas e um pequeno visor.

Ao digitar uma breve mensagem, ela guarda o aparelho no bolso e segue LIRA.

CENA 14 INT. APARTAMENTO DE LIRA- NOITE

LIRA abre a porta do seu apartamento. O lugar está parcialmente escuro, a única fonte de luz vinha do projetor, que exibia um desenho infantil. Ela desliga o aparelho e olha para a criança que dormia no sofá. Seu corpo está quase todo coberto pelo lençol, com exceção de suas penas azuis que saiam do topo da sua cabeça.

A criança começa a se mexer, querendo acordar de seu sono. LIRA vai até o pequeno e passa a mão pela penugem à mostra, o acalmando.

LIRA

Está tudo bem, pequeno, eu vou dar um jeito de te levar para casa.

LIRA pega um prato de comida que tinha posicionado na mesa para a criança comer. Estava intacto. Ela dá um suspiro e vai para a cozinha. De repente, o projetor se liga sozinho,



iluminando o ambiente. Uma música instrumental toca bem alto. Ela olha assustada para a imagem projetada.

Vemos GRÃO LÍDER SALAZAR em seu escritório.

CENA 15 INT. KIT-NET DE AISHA - NOITE

AISHA está deitada no sofá, olhando para uma foto dela com LIRA. Uma lágrima escorre pelo canto do seu olho ao lembrar do dia daquela foto.

INÍCIO DO FLASHBACK

Pátio da vila do sossego. O lugar estava decorado por flores e fitas coloridas. Muitas pessoas estavam reunidas no local, dançando enquanto uma banda tocava, e outros estavam sentados conversando ou comendo. Crianças brincavam.

AISHA pega a mão de LIRA e a puxa para o meio do pátio, o casal de mulheres dança ao som da musica lenta, elas se olham apaixonadamente e se beijam.

FIM DO FLASHBACK

DETALHE para AISHA apertando a foto e a amassando um pouco.

AISHA se levanta e tenta rasgar a foto, mas para ao escutar uma música instrumental.

AISHA sai de casa e vai para sacada que dá para o pátio de sua vila. Todos os moradores estão olhando apreensivos para um projetor, esperando o comunicado que viria após a música.

No meio do pátio, surge uma imagem projetada do GRÃO LÍDER SALAZAR.



CENA 16 EXT/INT MONTAGEM - NOITE

MONTAGEM: Vemos o anúncio do GRÃO LÍDER SALAZAR sendo exibido por diversas projeções, em vários lugares da cidade. Todos escutam com medo e apreensão as palavras do homem.

GRÃO LÍDER SALAZAR

Cidadãos, lamento por perturbá-los durante seu descanso. Trago-lhes hoje uma notícia que pesa em meu coração. Como todos sabem, o príncipe herdeiro Zéfiro está desaparecido, e o rei do Reino do Monte Verde nos acusa de tal ato perverso.

Durante esse tempo, busquei incansavelmente uma solução pacífica, dialogando e negociando, tentando fazê-los compreender que não somos os responsáveis pelo sumiço de seu estimado príncipe. Mas, infelizmente, meus esforços foram em vão. Fomos informados da movimentação de tropas do Reino do Monte Verde em direção ao Caminho Direto.

Diante dessa situação, não me resta outra alternativa senão tomar medidas drásticas para proteger nossa nação e nosso povo. Com o coração pesado, declaro que estamos em estado de guerra.

Não desejo derramamento de sangue, mas não permitirei que nossa segurança seja violada. Por conta disso, estou convocando todos os soldados ativos. Lutaremos com bravura e determinação, mas sempre com a esperança de que a paz prevaleça.

Que Deus e a Grande Mãe Alvorada nos abençoe e proteja nossa nação.

CENA 17 INT. APARTAMENTO DE LIRA - NOITE

Ao fim do anúncio, a projetor se desliga deixando o apartamento no escuro.

DETALHE para mão de LIRA fechada em punhos, tremendo. Uma pequena mão escamosa de cor azul segura cautelosamente a mão da humana.



LIRA olha para baixo e vê ZÉFIRO de pé ao seu lado.

ZÉFIRO

Conseguiu ajuda?

DETALHE LIRA entrelaça suas mãos.

No momento em que LIRA ia falar algo, a campainha de seu apartamento toca, alarmando os dois.

GENERAL CASTILHO (VOZ-OFF)

LIRA, ABRE ESSA PORTA AGORA.

FOCO em LIRA olhando para a porta fechada com pavor.

CENA 18 EXT. VILA SOSSEGO - NOITE

PLANO ABERTO da reação dos moradores após encerramento do anúncio. As reações variam de terror para tristeza.

DONA MARLINDA se aproxima de AISHA.

DONA MARLINDA

Misericórdia! Então vai acontecer essa guerra mesmo.

AISHA

Parece que sim... Que merda.

AISHA se apoia no corrimão da sacada.

DONA MARLINDA



Tudo bem?

AISHA

Melhor ir ficar com seus netos, Dona Marlinda. Eu vou ficar bem.

AISHA se vira para ir para seu kit-net.

DONA MARLINDA

Eu vou assim que saber se a minha neta mais velha está bem.

AISHA para ao ouvir as palavras de DONA MARLINDA. Ela se vira e olha com carinho para a senhora.

Choros, gritos de medo e raiva se multiplicam pela vila, chamado a atenção de ambas as mulheres.

PONTO DE VISTA DE AISHA: ao seu redor, as pessoas que haviam saído para ver o anúncio abraçavam pesarosas os membros de suas famílias. Outras, esbravejavam enquanto alguém tentava acalmá-las. Algumas apenas olhavam para o nada, com o medo estampado em seus rostos.

DETALHE as coleiras que os que estavam sendo consolados usavam.

DONA MARLINDA (TOM DE PREOCUPADA)

Já estão fazendo convocações?

AISHA

Vovô Marlinda, vai ver se o Marcelo foi convocado.

DONA MARLINDA

Grande Mãe que não... Eu volto assim que puder, querida.



DONA MARLINDA e AISHA se abraçam fortemente, e a senhora vai em direção às escadas.

AISHA olha para sua porta e dá um suspiro.

CENA 19 INT. APARTAMENTO DE LIRA - NOITE

LIRA manda Zéfiro se esconder em seu quarto, e as BATIDAS na porta ficam mais fortes.

GENERAL CASTILHO (VOZ-OFF)

LIRA! SE NÃO ABRIR, EU VOU QUEBRAR ESSA PORTA.

ZÉFIRO sobe as escadas para o quarto enquanto LIRA vai para a porta de entrada.

LIRA

Já estou indo, pai!

LIRA abre a porta. Seu pai vestia seu uniforme militar branco, sua barba e cabelo eram grisalhos, e sua pele branca era levemente rosada.

O GENERAL CASTILHO olha para sua filha com desgosto e dá um tapa na cara da filha, fazendo-a se desequilibrar e cair com a força.

GENERAL CASTILHO

Onde eu errei com você?! Garota ingrata.

O GENERAL CASTILHO entra no apartamento.

GENERAL CASTILHO

Eu achei que tinha sido claro com o que aconteceria, se você fosse encontrar aquela... De novo.

PLONGÉE de LIRA, sua expressão é de puro pavor.



LIRA

Pai, eu não-

CONTRA-PLONGÉE do GENERAL CASTILHO olhando severamente para LIRA.

GENERAL CASTILHO

Não minta para mim! Eu sei que você foi vê-la.

LIRA se levanta rapidamente e vai até seu pai.

LIRA

Pai, não faz isso por favor, eu só-

O BARULHO de algo caindo ecoa no apartamento.

GENERAL CASTILHO

Tem alguém aqui?

LIRA

Não, pai.

GENERAL CASTILHO

Não me fale que a trouxe para cá?

O GENERAL CASTILHO vai para a escada. LIRA tenta segurar seu pai, mas ele a empurra, fazendo-a cair no chão novamente.

GENERAL CASTILHO

SAIA DA MINHA FRENTE, LIRA.

PONTO DE VISTA DE LIRA: Seu pai segue seu caminho para escada. Sem saber como impedi-lo, ela se levanta e dá uma rasteira em seu pai, fazendo-o cair.



GENERAL CASTILHO

QUE MERDA ESTÁ FAZENDO, LIRA?!

O GENERAL CASTILHO se levanta e dá um soco em sua filha. Quando ela ia revidar, ele puxa sua arma e aponta em sua direção, fazendo-a parar.

GENERAL CASTILHO

JÁ CHEGA! Você ousa atacar seu próprio pai? E tudo por que? Por causa de mestiça imunda?!

LIRA

CALA A BOCA! NÃO A CHAME ASSIM.

O GENERAL CASTILHO olha surpreso para sua filha. LIRA aproveita o momento de descuido de seu pai, o ataca e o desarma.

GENERAL CASTILHO

Vai atirar no seu pai?

LIRA

Não, pai... Só vai embora.

GENERAL CASTILHO

Você é uma decepção, mesmo.

O GENERAL CASTILHO se vira e torna a subir as escadas enquanto Lira implora para ele parar.

DETALHE LIRA aponta a arma para seu pai e continua pedindo que não suba, mas ele não a escuta.



A tela fica preta e o som de um tiro é ouvido.

CENA 20 INT. KIT-NET DE AISHA - NOITE

AISHA entra em sua casa. A voz de uma mulher ecoa pelo lugar, e uma luz vermelha piscando é vista aos pés do sofá.

VOZ FEMININA (VOZ-OFF EM LOOP)

Detenta 191981, coloque sua coleira imediatamente.

DETALHE para a coleira de AISHA jogada no chão.

AISHA pega a coleira e se senta no sofá. Ela olha para o objeto com raiva.

DETALHE para a mão de AISHA esmagando a coleira.

Um silêncio paira sobre lugar. AISHA joga sua cabeça para cima, sua aparência é de alguém exausta.

CENA 21 EXT. RUAS DA CIDADE CENTRAL EM FRENTE AO PRÉDIO DE LIRA - NOITE

RUA EM FRENTE AO PRÉDIO:

LIRA e ZÉFIRO saindo do prédio do apartamento de LIRA. A humana estava com roupas manchadas de sangue e o garoto estava encapuzado e com o rosto coberto por uma máscara. As ruas estão desertas e totalmente escuras. A única fonte de iluminação eram as duas luas, que emitiam uma luz azulada.

DETALHE pra a expressão de desespero de LIRA.

DENTRO DO CARRO:



PONTO DE VISTA DA ESPIÃ: observa LIRA e ZÉFIRO correndo para longe e dá um resmungo de curiosidade.

A ESPIÃ, ao ver que eles já estavam longe, sai do carro. Ela ainda vestia a mesma roupa e o capuz ainda cobria seu rosto.

A ESPIÃ entra no prédio.

CENA 22 INT. KIT-NET DE AISHA - NOITE

AISHA coloca algumas coisas em uma mochila quando alguém bate na sua porta desesperadamente. Ela fecha a mochila e vai para janela que dava para rua lateral, pronta para ignorar as batidas e se retirar, mas para ao escutar a voz de LIRA do outro lado da porta de entrada.

LIRA (DE FORMA DESESPERADA)

Aisha, por favor, abre a porta! Eu preciso de você, me ajuda, por favor, por favor...

AISHA olha entre a janela e a porta, em dúvida do que fazer. As batidas vão ficando cada vez mais barulhentas e rápidas.

LIRA

Por favor, Aisha, eu... EU DESERTEI.

AISHA olha em choque para a porta da frente, então vai em sua direção apressadamente e a abre de forma brusca.

AISHA

TU FEZ O QUE, DOIDA?

LIRA entra rapidamente no kit-net, puxando ZÉFIRO junto com ela, e fecha a porta com força.

AISHA olha para LIRA da cabeça aos pés. Ela estava mais machucada e havia sangue nas suas roupas e cabelos. Sua



atenção vai para a criança mascarada cuja mão a ex-namorada segurava.

AISHA

Quem é a criança?

LIRA pede para ZÉFIRO tirar seu disfarce. Ele hesita.

LIRA

Está tudo bem, ela é de confiança.

AISHA olha confusa para a interação a sua frente.

DETALHE ZÉFIRO tira o seu disfarce.

AISHA

PUTA MERDA! EM QUE MERDA TU TE METEU?

LIRA

Aisha, por favor, me ajuda a levar ele para casa.

CENA 23 INT. CORREDOR DO PRÉDIO/ APARTAMENTO DE LIRA - NOITE

A ESPIÃ anda calmamente pelo corredor. As luzes ia se acendendo conforme ela passava, e se apagando logo depois. Ela para em frente à porta do apartamento de LIRA.

DETALHE para a porta entreaberta.

Ao entrar, ESPIÃ vê que o lugar estava bagunçado e havia muitas coisas quebradas e jogadas pelo chão. Ela escuta um grunhido fraco de dor vindo por de trás do sofá. Ao seguir o som, ela se depara com o corpo do GENERAL CASTILHO no chão. Suas mãos estavam sobre sua barriga, tentando estancar o sangue que saía do seu ferimento.

GENERAL CASTILHO



Lianna! Ela... Ela... Está com o príncipe.

LIANNA

O que? Como?

GENERAL CASTILHO

Não importa! Vá atrás dela e pegue o garoto.

O GENERAL CASTILHO tosse saindo sangue pela sua boca. LIANNA se ajoelha ao lado do homem, nervosa com seu estado de saúde.

GENERAL CASTILHO

Não se preocupe comigo... Vai atrás deles, agora!

LIANNA se levanta e sai apressada do apartamento.

DETALHE as mãos do GENERAL CASTILHO parando de aplicar pressão no ferimento.

CENA 24 INT. KIT-NET DE AISHA - NOITE

LIRA e ZÉFIRO se sentam no sofá. AISHA está de pé encarando os dois, seu olhar se demora no sangue nas roupas da ex-namorada.

AISHA

De quem é esse sangue?

LIRA fica tensa ao ouvir a pergunta.

LIRA

Não se preocupa com isso... Então, você vai nos ajudar?

AISHA



Vô nada, tenho meus próprios B.O.s pra resolver.

LIRA

Aisha, por favor, você é-

Batidas na porta interrompem LIRA. Todos olham para a porta apreensivos. Então, a voz de DONA MARLINDA é ouvida do lado de fora.

DONA MARLINDA (VOZ-OFF)

Aisha, querida, quero conversar contigo.

AISHA

Vai com ele pro quarto. Assim que ela for embora, eu aviso.

LIRA e ZÉFIRO vão para a porta ao lado do sofá enquanto AISHA vai abrir a porta da frente.

AISHA

Vovó Marlinda, tudo bem?

DONA MARLINDA entra no kit-net e pisa em algo no chão. Ao olhar, a senhora vê a coleira quebrada de AISHA.

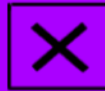
DETALHE na mochila de AISHA parcialmente pronta em cima da mesinha de centro.

DONA MARLINDA

Tu foi convocada!

AISHA

Quem diria, né.



DONA MARLINDA

Tá indo pra onde?

AISHA

Com todo respeito, Vovó Marlinda, mas eu não tô afim de morrer em uma guerra por um povo que nem é meu.

DONA MARLINDA

E vai levar a Lira e uma criança contigo? E nem vem tentar me enganar, eu sei que estão aqui.

AISHA dá um suspiro cansado.

AISHA

Eu não vou levar ninguém.

CENA 25 EXT. RUA DA CIDADE CIRCULAR - NOITE

Em um pequeno beco próximo à Vila Sossego, um grupo de quatro soldados - vestindo roupas comuns - e LIANNA estava escondidos, aguardando a ordem para invadir o local.

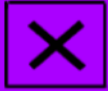
LIANNA

O local é aquele, último kit-net do terceiro andar. Sejam o mais discretos possíveis, só peguem a criança e saiam.

O líder faz um pequeno movimento com a mão e o grupo parte em direção à vila.

CENA 26 INT. QUARTO DE AISHA

A porta do quarto de AISHA abre abruptamente. LIRA vai até AISHA e se ajoelha em frente à híbrida.



LIRA (DE FORMA DESESPERADA E CHOROSA)

POR FAVOR! AISHA, EU ESTOU TE IMPLORANDO, NOS AJUDE A ATRAVESSAR A FLORESTA! SÓ PRECISA NOS DEIXAR NA FRONTEIRA DO MONTE VERDE, O RESTO EU ME VIRO!

AISHA e DONA MARLINDA ficam chocadas com o desespero de LIRA. ZÉFIRO - sem o disfarce - se junta à humana e se ajoelha.

ZÉFIRO (VOZ DE CHORO)

Por favor, eu só quero voltar para minha casa.

DETALHE para o rosto de DONA MARLINDA em choque olhando para ZÉFIRO.

DONA MARLINDA

O príncipe! Tá com você!?

O barulho da porta da frente sendo chutada chama atenção de todos.

AISHA

Que merda, já tão aqui. Todos pro quarto e só saiam quando eu mandar dessa vez!

LIRA, ZÉFIRO e DONA MARLINDA vão para o quarto. A porta dele se fecha no momento em que a porta da frente é arrombada.

CENA 27 INT. QUARTO DE AISHA - NOITE

ZÉFIRO se agarra a LIRA. Barulhos de gritos, xingamentos e coisas se quebrando são ouvidos do outro lado da porta. DONA MARLINDA olhava para o garoto rexvoriano agarrado à humana, tentando compreender a relação de afeto que havia entre os dois seres tão diferentes.



DONA MARLIDA

Onde tu achou? Em alguma cela secreta na cidade central?

LIRA

Não... Eu achei ele sozinho, perto da fronteira entre a Cidade Circular e a Floresta.

DONA MARLIDA

Tá querendo me dizer que ele... Atravessou a Floresta da Fronteira... Sozinho?

LIRA

Eu não sei, Dona Marlinda, ele mesmo não se lembra como chegou aqui.

DETALHE para a mão de DONA MARLINDA acariciando o pingente do seu colar em formato de folha, de cor verde azulada.

DONA MARLIDA

Talvez a Grande Alvorada o tenha ajudado.

O som de um tiro interrompe e encerra a conversa, fazendo um silêncio cair sobre o lugar. LIRA olha para porta fechada do quarto com medo. Ela se solta dos braços do garoto.

LIRA

Zéfiro, fica aqui com a Dona Marlinda. Não se preocupa, eu volto logo, tá?

ZÉFIRO

Tudo bem.

CENA 28 INT. SALA DO KIT-NET DE AISHA - AMANHECER - DIA



LIRA, ao abrir a porta, vê AISHA apontado uma arma para um soldado ajoelhado à sua frente. As caudas da híbrida estavam em posição de ataque. A humana olha para os corpos dos outros soldados caídos pelo lugar.

LIRA

Você está bem?

O soldado olha para Lira e a reconhece.

SOLDADO

ASSASSINA, VOCÊ MATOU O-

AISHA dá uma coronhada no homem, que cai no chão inconsciente. A híbrida encara LIRA em busca de alguma explicação, mas ao ver o olhar perdido da ex-namorada, ela desiste de perguntar algo a respeito.

AISHA

Bom... Vamos embora.

LIRA

O que?

DONA MARLINDA e ZÉFIRO saem do quarto.

DETALHE para a reação de surpresa do garoto ao ver as caudas de AISHA.

PONTO DE VISTA DE ZÉFIRO: os membros se juntam, se formando uma única cauda - a ponta dela estava faltando - ela se esconde nas roupas. CONTRA-PLONGÉE do rosto de AISHA.



AISHA

Tá surda, mulher? Bora logo! Antes que mais soldados apareçam atrás de tu e do moleque.

DONA MARLIDA

Aisha, leva contigo pra te proteger.

DONA MARLINDA tira o seu colar e o põe no pescoço de AISHA.

AISHA

Vovó Marlinda, não preci-

DONA MARLIDA

Cala a boca! Vou ficar menos preocupada se tu levar.

AISHA abraça DONA MARLINDA.

AISHA

Obrigada por tudo, vovó.

DONA MARLIDA

Eu te amo, minha netinha. Que a Grande Mãe Alvorada os proteja.

AISHA

Eu também te amo, vovó.

AISHA dá um beijo na bochecha de DONA MARLINDA e vai pegar sua mochila.

DONA MARLIDA

Toma conta da minha neta, garota.



LIRA

Eu vou!

AISHA, LIRA e ZÉFIRO saem do kit-net.

DONA MARLINDA (VOZ DE CHORO)

Adeus, minha neta.

CENA 29 EXT. BECO NOS ARREDORES DA VILA SOSSEGO - DIA

LIANNA, escondida no beco, vê AISHA, LIRA e ZÉFIRO saindo da Vila Sossego. Ela pega seu aparelho de comunicação e digita uma mensagem.

DETALHE visor do comunicador - MENSAGEM: FALHA NA CAPTURA.

LIANNA guarda o aparelho e começa a seguir o trio.

CENA 30 EXT. LIMITES DA CIDADE - DIA.

AISHA, LIRA E ZÉFIRO caminham por uma rua de palafita. Havia poucas casas aos arredores.

ZÉFIRO encara AISHA com curiosidade. Seu olhar vai para o cóccix da híbrida, onde a sua cauda está escondida por sua roupa.

AISHA nota ZÉFIRO a encarando.

AISHA

Tua mãe não te ensinou que é feio ficar encarando a bunda das mulheres, garoto?



ZÉFIRO vira o rosto constrangido.

ZÉFIRO

E-eu não estava olhando para sua... Bunda.

AISHA

Aham, sei.

ZÉFIRO

Sua cauda... O que aconteceu com ela?

LIRA para de andar ao escutar a pergunta do garoto. Ela olha para AISHA, assustada.

AISHA

Cortaram. Agora cala a boca.

AISHA continua a caminhar, mas para ao escutar um pequeno soluço. Ao olhar para trás, ela vê ZÉFIRO segurando a mão de LIRA, tentando confortá-la.

LIRA está de cabeça abaixada, seus cabelos cobriam seu rosto, seus ombros tremiam. AISHA dá um passo na direção a ex-namorada, mas para, se vira e volta a andar.

AISHA

Vamos, temos que sair da cidade o quanto antes.

CENA 31 EXT. EM FRENTE AO ARMAZÉM DOS GÊMEOS - DIA

AISHA, LIRA e ZÉFIRO andam por uma grande rua reta de palafita. Há algumas casas de madeira pelo caminho e algumas encruzilhadas.



O trio chega a uma casa de madeira com dois andares. Na porta, há um casal de híbridos guardando a entrada.

AISHA

E aí, novatos, os dois patetas estão aí?

A mulher híbrida olha para LIRA, reconhecendo-a. Seu olhar cai para ZÉFIRO e sua expressão fica confusa.

MULHER HÍBRIDA

Qual é a da criança de mortalha?

AISHA

Esquece isso, eles tão aí ou não?

MULHER HÍBRIDA

Tão no alto. Tu sabe que a Runa vai acabar com ela, né?

AISHA

É, eu sei.

LIRA

O que?

AISHA ignora LIRA vai para a escada à direita da casa, que dava para o segundo andar.

LIRA segura a mão de ZÉFIRO e ambos seguem AISHA.

CENA 32 INT. CASA DOS GÊMEOS/ SEGUNDO ANDAR - AMANHECER - DIA



RUNA está sentada no sofá tomando uma xícara de café, RUI se senta ao seu lado. Ele coloca na mesinha de centro um prato com dois pães com ovos, pega sua xícara de café e toma um gole.

RUNA

Não tinha outra hora para eles anunciarem uma guerra? Tinha que ser de madrugada?

RUI

Tu nem tava dormindo, tá reclamando do que?

RUNA (RINDO)

Tá com inveja? Faz o mesmo!

RUI dá um tampa no braço de RUNA, que a faz derramar seu café.

RUNA

Égua! Meu café, porra.

RUI

Bem feito.

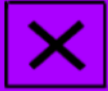
RUNA coloca a xícara na mesinha de centro, se levanta e vai lavar sua mão na pia da cozinha.

RUI

Será que a Aisha tá bem?

RUNA

Provavelmente tá jogada no sofá bêbada, abraçada num travesseiro, usando a camisa aguada da loira de fronha.



RUI

Verdade, melhor a gente ir ver ela depois.

Rui pega seu pão e, quando ia dar uma mordida, batidas na porta chamam atenção dos irmãos gêmeos.

RUNA

Deve ser a Carla querendo café, abre aí.

RUI

Abre tu.

RUNA

Tu tá mais perto, abre aí, eu hein.

RUI

Mas eu fiz o café, abre tu.

AISHA (VOZ-OFF)

Dá pra alguns dos frescos abrirem logo essa merda?

RUI e RUNA ficam surpresos ao ouvir a voz de AISHA do lado de fora.

RUNA

Mulher, tá fazendo o que-

RUNA vai até a porta e a abre, mas sua voz morre no momento que ela vê que AISHA não estava sozinha. Seu olhar cai em LIRA. Sua expressão vai de surpresa para raiva em segundos.

AISHA



Olha, eu sei que tu detesta a Lira, mas-

Antes que AISHA pudesse terminar de falar, RUNA parte para cima de LIRA, mas AISHA se joga na frente dela, a protegendo. O impacto da colisão faz a as duas mulheres rolarem escada abaixo.

TRANSIÇÃO PARA:

CENA 33 INT. CASA DOS GÊMEOS - DIA

RUNA e AISHA param de rolar aos pés da escada. Ao se levantarem, começam a lutar.

RUI, LIRA e ZÉFIRO descem as escadas depressa.

LIRA

Rui, me ajuda a separar elas!

LIRA tenta apartar a briga, mas é impedida por RUI.

LIRA

Rui?

RUI

Deixa elas.

LIRA, ao ver a expressão séria no rosto de RUI, concorda com a cabeça.

RUI (OLHANDO PARA O CASAL DE GUARDAS)

E vocês, também. Deixa elas se matarem.



AISHA e RUNA brigam como duas crianças, acertando tapas, puxões de cabelos, mordidas, etc.

Em determinado momento, AISHA consegue imobilizar RUNA com um mata-leão.

AISHA

DÁ PRA ME ESCUTAR?! EU NÃO VOLTEI COM ELA.

RUNA

AH, É? ENTÃO O QUE CARALHOS ELA TÁ FAZENDO AQUI CONTIGO? E DE QUEM É O FEDELHO?

AISHA

É A PORRA DO PRÍNCIPE QUE SUMIU! POR ISSO TAMO AQUI, QUERO UNS EQUIPAMENTOS PRA AJUDAR ELE A VOLTAR PRA CASA.

RUNA dá uma cotovelada na barriga de AISHA, então se liberta dos braços da amiga e se afasta.

RUNA

Me engana que eu gosto.

AISHA

É verdade! Garoto, tira a máscara aí.

Todos olham para ZÉFIRO. O garoto vai para trás de LIRA, assustado com a atenção repentina.

LIRA

Tudo bem, pode tirar a máscara, todos aqui são de confiança.



ZÉFIRO acena com a cabeça e retira a máscara e o capuz. Interjeição de surpresas são ouvidas no momento que o garoto revela sua identidade.

CENA 34 EXT. RUA DA CASA DOS GÊMEOS RUI E RUNA - DIA

PONTO DE VISTA DA LENTE DA CÂMERA: A câmera sendo focada em Zéfiro retirando sua máscara, barulho de fotos sendo tiradas. A câmera se mexe, focando em AISHA e LIRA. Fotos sendo tiradas das mulheres. A câmera foca em RUI e RUNA, suas fotos também são tiradas.

CENA 35. EXT. RUA DA CASA DOS GÊMEOS RUI E RUNA - DIA

RUI

Como? Onde tu encontrou ele?

RUNA

Ora aonde? Ela deve ter achado ele em alguma cela secreta na Cidade Central!

LIRA

Eu achei ele vagando pela Floresta.

RUI

Tá me dizendo que esse garoto... Atravessou sozinho a Floresta da Fronteira?

AISHA

Gente! Foco! Não interessa como ele veio parar aqui, interessa que a gente vai mandar ele de volta.

RUNA vai se afastando do grupo.



RUI

Mana, tá indo pra onde?

RUNA

Não te interessa!

RUI suspira ao ver sua irmã indo embora. Ele vai até AISHA e a empurra na direção que RUNA tinha ido.

AISHA

"Coé" a tua? Por que tu fez isso?!

RUI

Vai falar com ela, e só me aparece aqui com junto dela.

AISHA

Tá... Cuida desses dois aí por mim.

RUI

Beleza.

AISHA vai atrás de RUNA.

RUI

Vem, Lira. Bora entrar e arrumar as coisas para a viagem.

LIRA

Obrigado, Rui.

RUI, LIRA e ZÉFIRO entram no armazém, no primeiro andar da casa.



CENA 36 EXT. IGARAPÉ - DIA

RUNA está sentada em um alto galho de árvore perto a um igarapé de águas cor de bronze. A mulher observa alguns pássaros azuis com grandes asas, estavam caçando alguns peixes. O som dos galhos e folhas se mexendo chama sua atenção, e ao olhar para baixo ela vê AISHA subindo na árvore.

RUNA

"Ti" manda daqui, não quero conversa contigo.

AISHA se senta em um galho em um nível abaixo de onde RUNA está, mas distante o suficiente para que pudesse ver a amiga ao olhar para frente e levantar um pouco a cabeça.

AISHA

De boa, também não quero papo.

As duas mulheres observam brevemente os pássaros caçando alguns peixes na água.

RUNA

Se tu não quer papo, tá fazendo o que aqui?

AISHA

Só queria ficar sozinha por um tempo.

RUNA

Então te manda daqui, eu cheguei primeiro.

AISHA

"Vô" nada!



RUNA

Tu é chata, hein.

AISHA e RUNA se encaram com raiva. O barulho algo mergulhando no igarapé chama a atenção das duas. Elas veem um grupo de crianças brincando na água. Um momento breve de silêncio entre as duas amigas.

RUNA

Sabe, Aisha? Eu não entendo. O que tanto tu vê na loira aguada?

AISHA

Cacete! Eu já disse que não gosto mais dela.

RUNA

Para de se enganar, tu ainda gosta dela. Se não, não teria te colocado na frente dela quando eu fui pra cima.

AISHA

Eu não-

RUNA olha seriamente para AISHA.

RUNA

Aisha, sabe o que mais me machuca? É que tu vai deixar as pessoas que mais te amam... Por alguém que te deixou, no momento que tu mais precisou. Ela não tava aqui quando tu saiu do poço, ela não tava aqui pra cuidar dos teus machucados, ela não tava aqui pra te levantar quando tu tava voltando a andar.

AISHA

Runa, eu já ia embora antes da Lira aparecer batendo desesperada na minha porta.

RUNA



O que?

AISHA

Eu fui convocada, e eu falei que ia me mandar se isso acontecesse. Só tô ajudando a Lira nessa missão maluca por que, se tudo der certo, não vou precisar me preocupar com tropas de soldados tentando cruzar a Floresta.

RUNA

E por que tu gosta dela.

AISHA

Mas tu é chata, hein.

RUNA

Mas tô certa.

As duas mulheres voltam a observar as crianças brincando na água.

CENA 37 INT. ARMAZÉM DOS GÊMEOS - DIA

RUI mexia em algumas caixas enquanto LIRA organizava as mochilas com os suprimentos para a viagem. ZÉFIRO está sentado sobre algumas caixas ao lado deles, comendo uma fruta.

RUI

Toma, pega isso.

LIRA olha para RUI e vê o homem segurando um revólver e uma caixa de balas nas suas mãos.

LIRA

Como conseguiu isso?



RUI

Isso não importa, pega logo e esconde, antes que Aisha veja.

LIRA pega a arma, coloca em sua cintura e a esconde sobre suas roupas.

LIRA

Obrigado, Rui.

RUI

Com toda essa situação, a Grande Alvorada deve estar irritada. Mesmo a Aisha tendo passe livre pra entrar no território dela, ela com certeza não vai gostar de vocês dois lá. Só em caso de vida ou morte, tá?

LIRA

Claro, não quero irritar mais a Grande Mãe.

RUI

Aliás, qual é o teu plano?

LIRA

Como assim?

RUI

Tá de sacanagem! Tu vai fazer o que? Entrar pela porta da frente do castelo? Vão te matar antes e perguntar depois.

ZÉFIRO

Meu pai não mataria a pessoa que me salvou!

RUI

Fica quieto, garoto.



LIRA

Não importa, pelo menos ele vai estar em casa.

RUI

Acha que a Aisha vai te deixar fazer isso?

LIRA

Ela só vai me deixar na fronteira do Reino com a Floresta. O que vai acontecer depois disso, não tem nada a ver com ela.

RUI

Tu vai morrer!

ZÉFIRO

Ela não vai morrer!

RUI

Muleque! Mandei ficar quieto.

LIRA

Rui, eu agradeço a preocupação, mas está tudo bem. Seja lá o que for acontecer comigo, estou pronta para aceitar.

RUI cruza seus braços e olha desconfiado para LIRA.

RUI

Esse descaso com sua vida... Tem algo a ver com todo aquele sangue nas suas roupas?

LIRA olha surpresa para RUI ao ouvir suas palavras. O clima fica tenso entre eles.

ZÉFIRO (ASSUSTADO)



Não foi culpa-

LIRA

Zéfiro!

RUI

O que aconteceu?

LIRA

Isso não te diz respeito.

RUI

Verdade, mas seja lá o que aconteceu, não vale tua vida.  
O porta da frente se abre de repente, AISHA e RUNA entram no armazém.

AISHA

Tá tudo bem?

RUI

Sim!

LIRA

Sim!

AISHA

Então, tá... Terminou de arrumar tudo?

LIRA

Sim, está tudo pronto.



RUNA

Aí! Cretina! Vê se não dá mais trabalho do que tu já deu.

LIRA

Eu não vou. Obrigado, Runa.

RUI

Aisha, toma cuidado.

AISHA abraça os gêmeos, enquanto isso LIRA pega a besta na mesa, e espera pela ex-namorada.

AISHA

Obrigado. Quando tudo isso passar, eu volto pra visitar.

RUI

Espero que sim.

RUNA

Melhor mesmo. Quero minha revanche. Se não voltar, vou falar pra todo mundo que tu pipocou.

AISHA

Idiota.

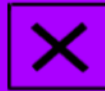
AISHA se despede dos gêmeos, pega sua mochila, seu terçado e sai pela porta, com LIRA e ZÉFIRO logo atrás dela.

Um soluço de choro é ouvido, segundo após a partida do trio.

RUI

Ela vai voltar, irmã.

RUI abraça RUNA.



CENA 38 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - DIA

TOMADAS AÉREAS da Floresta da Fronteira.

TRANSIÇÃO PARA:

CENA 39 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - DIA

MONTAGEM: Vemos várias imagens da Floresta da Fronteira, dos animais e plantas que habitavam o lugar.

CLOSE em AISHA, LIRA e ZÉFIRO se aproximando da floresta.

O trio para em frente a uma grande árvore de tronco branco com folhas verdes azuladas e brilhantes. AISHA e LIRA se ajoelham e colocam suas duas mãos em cima do seus corações.

AISHA

Mãe Alvorada, peço licença para entrar na sua casa, prometo me comportar, respeitar seus filhos e não tirar mais do que o necessário.

LIRA

Mãe Alvorada, peço licença para entrar na sua casa, prometo me comportar, respeitar seus filhos e não tirar mais do que o necessário.

ZÉFIRO encara as mulheres com curiosidade. AISHA se vira para encará-lo. O garoto se ajoelha também, mas não diz nada, parecendo incerto do que deveria fazer.

Alguns segundos se passam e o três permanecem ajoelhados até que o cantar de um pássaro é ouvido. Todos olham para cima e veem uma pequena ave - suas penas são roxas e amarelas, seu pico é comprido, fino e de cor azul, sua cauda era longa e seus olhos brilhavam em um tom de verde - e AISHA dá um pequeno sorriso e levanta.



AISHA

Muleque, fica perto da gente e tenta não gritar.

CENA 40 INT. CASA DE LIANNA/ ESCRITÓRIO - FINAL DA TARDE

LIANNA olha para as fotos que havia tirado de ZÉFIRO, AISHA e LIRA.

DETALHE para os arquivos de fotos sendo enviados.

LIANNA se reclina em sua cadeira e espera.

Alguns momentos depois, o toque do seu comunicador é ouvido. Ela pega o aparelho e atende a chamada.

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)

Como ele ainda está vivo? E quem são essas mulheres?

LIANNA

Eu não sei como ele sobreviveu, mas isso não importa. Eles já devem estar a caminho do Reino.

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)

O QUE? POR QUE VOCÊ NÃO OS IMPEDIU?!

LIANNA

Não teria chance contra as duas, e perdi minha conexão com os militares.

LIANNA caminha até um pequeno bar ao seu lado e se serve de uma bebida.

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)



Isso não poderia vir em pior hora! Estou tentando controlar uma rebelião de mestiços. Se o pirralho voltar, o plano inteiro vai fracassar.

LIANNA

Então o impeça. Tenho algumas informações valiosas, mas quero algo em troca.

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)

E o que é?

LIANNA

A humana, quero de ela a mim.

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)

Por que?

LIANNA

Isso não lhe diz respeito. Temos um trato?

VOZ MASCULINA (VOZ-OFF)

Temos. Então, quais são as informações?

LIANNA toma um gole da sua bebida e se senta na sua cadeira novamente.

CENA 41 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - FINAL DA TARDE

AISHA lidera o caminho, LIRA fica na retaguarda e ZÉFIRO anda entre elas.

ZÉFIRO aparenta estar bem cansado. Sua respiração está ofegante e seu andar, bambo.



DETALHE o pé de ZÉFIRO tropeçando em galhos no chão.

ZÉFIRO cai. LIRA corre até ele e o ajuda a se levantar.

LIRA

Tudo bem? Tá sentido alguma coisa?

ZÉFIRO

Estou bem...

AISHA para de andar e se vira para ver ZÉFIRO e LIRA no chão.

AISHA

Ainda consegue andar?

ZÉFIRO

Acho que não... Desculpe.

AISHA

Lira, pega a mochila dele.

LIRA

OK!

LIRA tira a mochila de ZÉFIRO de suas costas. AISHA coloca sua própria mochila no chão à frente dela e se ajoelha de costas para ZÉFIRO, sinalizando para que ele suba em suas costas. O garoto hesita.

AISHA



Sobe, garoto, tá quase escurecendo e precisamos montar acampamento logo.

ZÉFIRO sobe nas costas de AISHA. Ela se levanta e volta a andar. LIRA leva as mochilas.

ZÉFIRO

Obrigado...

AISHA

Avisa quando tiver esgotado, tá?

ZÉFIRO

Tudo bem.

CENA 42 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

DETALHE em um bando de pássaros - sua cabeça e pescoço são brancos e sem penas, o resto do corpo era coberto por uma penugem preta, e seus olhos eram totalmente pretos.

O bando observa o grupo de AISHA montando acampamento. Um dos pássaros alça voo em direção ao trio.

CENA 43 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

AISHA está sentada entre ZÉFIRO e LIRA, que estão deitados, dormindo.

LIRA sussurra o nome de AISHA. A híbrida observa sua ex-namorada, então pega sua faca em sua cintura e vai na direção da humana.

LIRA acorda rapidamente segurando sua arma. Ela olha confusa para AISHA.



LIRA

O que aconteceu?!

AISHA

Nada, volta a dormir.

AISHA se aproxima de LIRA. A loira fica sem reação com o movimento repentino da híbrida.

AISHA puxa sua faca, revelando para LIRA que agora havia um inseto empalado na lâmina.

LIRA

Obrigado... Sinto muito, Aisha, eu-

AISHA

Já disse que não quero falar sobre isso.

LIRA

Mas-

Um som de asas batendo chama a atenção de AISHA.

PONTO DE VISTA DE AISHA: em um dos galhos na sua frente, pousa o pássaro da cena anterior. Ele a encara com curiosidade, soltando alguns grasnados.

AISHA, ao reconhecer o pássaro, fica paralisada.

AISHA (SUSSURRANDO)

Não ti move.



LIRA fica imóvel, seu olhos estão apreensivos e focados em AISHA, esperando por seu próximo movimento.

PONTO DE VISTA DE AISHA: o TRAZ-MORTE olhando fixamente para a câmera enquanto se aproxima. Os olhos do pássaro de repente brilham em um tom de verde espectral.

AISHA (SUSSURRANDO)

Não...

O TRAZ-MORTE solta um grito macabro incrivelmente alto, e logo após isso ele levanta voo.

ZÉFIRO acorda assustado tapando imediatamente seus ouvidos.

AISHA

TEMOS QUE IR, AGORA!

CENA 44 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

PLANO GERAL o som do grito do TRAZ-MORTE ecoando pela floresta.

DETALHE para grandes orelhas captando o som, um grunhido é ouvido.

Um MORTE-CEGA - um grande animal quadrúpede cujas patas são longas, o corpo é coberto por uma pelugem da preta, e suas orelhas e cauda eram grandes e sem pelos - se solta de cima de uma árvore e desce para o chão.

O animal dá um grande rugido e começa a correr.

CENA 45 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE



AISHA corria com ZÉFIRO em seu colo, LIRA vem um pouco atrás deles.

DETALHE o TRAZ-MORTE voa atrás deles enquanto solta seu grito macabro.

ZÉFIRO

Que pássaro é?

AISHA

É um Traz-Morte.

LIRA

Égua do nome, hein?

AISHA

Não enche! Tu sabe que não sou boa pra dar nome pras coisas.

Os gritos vão se multiplicando, chamando a atenção de LIRA, que ao olhar para trás vê cinco TRAZ-MORTE os perseguindo.

LIRA

Eu consigo abater alguns!

LIRA para, prepara sua besta e mira na direção do bando de pássaros. Antes que a loira pudesse apertar o gatilho, AISHA a puxa pelo seu braço e elas voltam a correr.

AISHA

Eu não disse pra me obedecer?! Porra! Se tu matar algum deles, o resto do bando vai ficar nos seguindo gritando até que venha um animal maior e acabe com a gente!



Os pássaros dão alguns rasantes entre o trio.

AISHA

Merda, ele tá perto!

CENA 46 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

O MORTE-CEGA vem correndo pela floresta, seguindo os gritos dos TRAZ-MORTE, que estão cada vez mais perto.

DETALHES para as patas com garras, o focinho com os dentes grandes e afiados à mostra.

CENA 47 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

Os gritos do bando de TRAZ-MORTE param de repente, deixando a floresta em um silêncio sobrenatural.

AISHA para de correr. LIRA, sem entender, faz o mesmo.

LIRA

O que houve? Por que paramos?

AISHA olha para o bando de pássaros, que agora estavam nos galhos de árvores ao redor deles.

Os pássaros começam um canto fúnebre, calmo e harmônico.

AISHA

Não adianta mais fugir, ele já tá perto.

ZÉFIRO

Ele quem?



AISHA

O Morte-Cega, ele sempre aparece após os gritos dos Traz-Morte.

LIRA olha assustada para o bando os circulando.

LIRA

O que a gente faz?

CENA 48 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

O MORTE-CEGA para de correr.

DETALHE para as orelhas captando o canto fúnebre dos TRAZ-MORTE.

O animal anda calmamente na direção do canto.

CENA 49 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

AISHA tem um terçado em sua mão e ZÉFIRO em suas costas. As caudas de ambos estão em posição de ataque.

O bando de TRAZ-MORTE continua a cantar sua canção fúnebre, mas esta começa a ficar mais baixa.

AISHA (SUSSURRANDO)

Tá pronto, garoto?

ZÉFIRO (SUSSURRANDO)

Estou?



O bando de TRAZ-MORTE encerra sua canção fúnebre, o silêncio sobrenatural cai novamente no ambiente.

AISHA e ZÉFIRO gritam.

CENA 50 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

DETALHE para as orelhas do MORTE-CEGA captando o som dos gritos.

O animal sacode sua cabeça como se estive com dor.

A moita onde ele se esconde se mexe com seus movimentos.

CENA 51 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

LIRA em cima de uma árvore, observa os arredores à procura de alguma movimentação. Uma moita atrás de AISHA e ZÉFIRO balança, chamando a atenção deles.

LIRA

ATRÁS DE VOCÊS!

AISHA e ZÉFIRO cessam seus gritos, AISHA se vira e joga uma pedra na moita. Um grunhido de dor é ouvido. De repente, o MORTE-CEGA sai de seu esconderijo, rosnando agressivamente.

ZÉFIRO (COM MEDO)

Aisha...

DETALHE no MORTE-CEGA farejando o ambiente.

AISHA



Vai ficar tudo bem, só faz como a gente combinou, tá?

ZÉFIRO acende o pavio de um fogo de artifício em forma de vareta e o aponta para o Morte Cega.

ZÉFIRO

Tá!

O Morte-Cega corre na direção de AISHA e ZÉFIRO. Algumas flechas de LIRA atingem o corpo do animal, mas ele continua a correr. Quando o MORTE-CEGA fica a poucos passos deles, a luz azul da vareta dispara em sua direção e explode perto da sua orelha, gerando barulhos altos de estouros. Ele para de correr, urrando de dor enquanto sacode sua cabeça.

AISHA aproveita o momento de distração do animal e tenta acertá-lo com um golpe de terçado, mas a cauda do MORTE-CEGA se enrola em seu pulso, a puxando para o chão.

LIRA

AISHA! ZÉFIRO!

LIRA vê o MORTE-CEGA indo para cima de AISHA e ZÉFIRO, então rapidamente pega uma pistola na sua cintura e dispara no MORTE-CEGA.

DETALHE algumas balas acertam a cabeça do Morte-Cega e explodem.

O MORTE-CEGA se afasta com dor. AISHA se levanta rapidamente. Ela olha para o animal, preocupada.

DETALHE sangue escorrendo aos montes das feridas do animal.

AISHA (OLHANDO PARA LIRA)



PORRA! POR QUE TU FEZ ISSO?

LIRA (OLHANDO PARA AISHA)

ELE IA ACABAR MATANDO VOCÊS SE EU NÃO FIZESSE NADA!

AISHA

ATIRA MAIS UMA VEZ E EU TE DEIXO AQUI SOZINHA!

ZÉFIRO acende mais um fogo de artifício e o aponta para o MORTE-CEGA. A luz azul sai da vareta e explode perto do animal, que urra de dor.

AISHA

QUE MERDA, GAROTO! EU DISSE PRA ME OBEDECER.

AISHA olha para ZÉFIRO - havia algumas folhas secas nas penas do garoto, um pequeno corte na bochecha, e terra sujava suas roupas e rosto. O príncipe se escondia atrás dela enquanto olhava com medo para o animal, que afastava cambaleando, grunhido com dor. Sangue não parava de sair de suas feridas, sujando seus pelos e sua cabeça despelada. Ela entende que o animal iria morrer.

AISHA

Zéfiro, quando eu mandar, apaga ele.

ZÉFIRO

O que?!

AISHA (OLHANDO SERIAMENTE PARA ZÉFIRO)

Ele tá sofrendo muito, bora pelo menos ajudar ele a voltar para Grande Alvorada de uma forma mais tranquila.

ZÉFIRO (COM MEDO)



Tudo bem...

AISHA e ZÉFIRO se aproximam do MORTE-CEGA. O animal sente a aproximação e rosna com raiva. AISHA usa suas caudas para imobilizar o animal.

AISHA

Agora! Zéfiro!

Um ferrão sai da ponta da cauda de ZÉFIRO e perfura o MORTE-CEGA. O animal se afasta e tenta correr, mas acaba caindo no chão, aparentemente fraco.

CENA 52 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

LIRA desce de cima de árvore e vai até AISHA, que está ajoelhada na frente do corpo caído do MORTE-CEGA.

LIRA

Vocês estão bem?

ZÉFIRO

Sim, estamos.

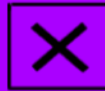
O trio permanecem em silêncio, com AISHA velando o corpo do animal que respirava com dificuldade. Ela pega sua faca embainhada em sua cintura e desfere o golpe final no MORTE-CEGA.

AISHA

Garoto, sobe, temos que ir.

LIRA

Aisha, eu-



AISHA

Só usa isso de novo se eu mandar, tá?

LIRA

... Tá.

ZÉFIRO sobe nas costas de AISHA. Enquanto eles se afastavam, o bando de TRAZ-MORTE voa até a corpo do MORTE-CEGA e começa a devorá-lo.

CENA 53 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - MADRUGADA/NOITE

AISHA e LIRA andam uma do lado da outra, ZÉFIRO dormia nas costa da híbrida. Um silêncio desconfortável pairava sobre elas.

LIRA

Para onde estamos-

AISHA

Xiu!

Uma luz verde azulada suave surge no horizonte, chamando a atenção das duas mulheres. Elas olham para a luminosidade, surpresas. Ao se aproximarem da luz, se deparam com uma grande árvore, igual à da cena 38. AISHA e LIRA se ajoelham em frente à árvore e abaixam a cabeça. Depois de um tempo, o canto do pássaro de penas roxas e amarelas ecoa.

AISHA e LIRA dão um suspiro de alívio. Elas se acomodam entre as raízes da árvore. A humana estende um cobertor entre elas para ZÉFIRO deitar.



Um vento forte sacode as folhas da árvore, fazendo com que um pó e algumas folhas caiam. LIRA observa tudo, maravilhada. Seu olhar segue uma folha em específico cair nos cabelos de AISHA que já estava com olhos fechados.

LIRA cuidadosamente leva sua mão aos cabelos de AISHA para tirar a folha.

AISHA (SUSSURRANDO)

Vai dormir, mulher.

LIRA (SUSSURRANDO)

Ele ia matar vocês, eu tinha que fazer alguma coisa.

AISHA (SUSSURRANDO)

Égua! Mas tu é chata, hein. Vai dormir e para de me perturbar.

LIRA (SUSSURRANDO)

Conheço alguém pior que eu.

AISHA abre os seus olhos e encara LIRA com raiva.

LIRA intimidada, se acomoda para dormir.

AISHA pega a folha do seu cabelo e a olha com tristeza.

CENA 54 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - DIA

Uma grande serpente de escamas brancas rasteja de cima da árvore em direção ao trio que dormia entre as raízes. O réptil para em cima de AISHA.



DETALHE para os olhos da cobra brilhando em verde.

O grande réptil começa a se enrolar nos braços de AISHA. Ao se acomodar, espinhos saem do seu corpo, perfurando a híbrida.

CENA 55 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - DIA

AISHA acorda de repente ao sentir os espinhos perfurarem suas escamas. Ela vê a cabeça da cobra à sua frente, seus olhos estão brilhando em verde. Ela fica imóvel, encarando o animal.

DETALHE para o corpo do réptil se apertando nos braços e ombros de AISHA.

AISHA solta um pequeno gemido de dor.

LIRA acorda. Ao virar sua cabeça, ela vê AISHA com o réptil enrolado em seus membros.

LIRA

MINHA MÃE!

ZÉFIRO acorda assustado, seu olhar cai em AISHA sendo atacada pela grande cobra. O animal se vira rapidamente e sibila agressivamente para o garoto, que se afasta rapidamente. LIRA o puxa e o posiciona atrás de si, protegendo-o.

ZÉFIRO

O QUE É ISSO?

LIRA

Aisha, o que a gente faz?

AISHA (COM DOR)



Calem a boca! Eu tô bem!

LIRA

Não, não está, claramente você está sentido muita dor, temos que tirar ela de você.

AISHA (COM DOR)

Eu tô bem, cacete! Ela só vai apertar mais forte se tu tentar tirar ela. Só fiquem quietos.

DETALHE A cobra branca se volta a encarar AISHA, ela sibila para a híbrida.

AISHA (COM DOR)

Desculpa, mãe, mas eu não tinha outra opção. Eu sei que a senhora não quer eles aqui, mas o garoto só quer ir para casa.

O animal e AISHA se encaram por um tempo. A híbrida olha para baixo e, quando sente o aperto diminuir, dá um sorriso em agradecimento. O réptil se desenrola da híbrida e volta para árvore.

LIRA cai de joelhos ao lado de AISHA.

LIRA

Você está bem? Quebrou algum osso?

AISHA tira sua jaqueta e blusa, ficando só de sutiã. Suas escamas estavam vermelhas e levemente inchadas.

LIRA

Que merda!

AISHA



Relaxa, não vai me matar, só vai paralisar os movimentos dos meus braços.

ZÉFIRO (ASSUSTADO)

Para sempre?

AISHA

Não! Só por uns dias. Lira, leva as coisas do garoto. Se ele fica exausto de novo, não vou poder carregar ele.

AISHA se levanta e tenta pegar sua mochila, mas seu braço perde a força de repente, fazendo a bolsa cair no chão.

LIRA

Eu posso levar para você.

AISHA

Só coloca nas minhas costas.

LIRA ajuda AISHA a colocar a mochila.

AISHA

Vamos, já perdemos tempo demais aqui.

O trio segue viagem.

CENA 56 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - ALGUMAS HORAS DEPOIS/DIA

ZÉFIRO observa uma família de pássaros voar pela copa das árvores. Um vulto de luz roxa entre as folhas chama sua atenção.

DETALHE uma raiz saindo do solo.



ZÉFIRO tropeça e cai no chão. LIRA o ajuda a levantar.

LIRA

Você está bem?

ZÉFIRO

Sim. Obrigado, Lira.

AISHA

Tá tudo bem aí, garoto? Tá exausto de novo?

ZÉFIRO

Não, estou bem, só tropecei em alguma coisa.

LIRA

Aisha, vamos descansar um pouco? Já andamos muito.

O pássaro roxo canta, chamando a atenção do trio.

LIRA

Aisha, um Juiz-Púrpura.

AISHA

Tá de boa. Se ele fosse fazer algo, a gente já estaria morto.

ZÉFIRO

Ele é muito bonito, qual o nome dele?

LIRA



É um Juiz-Púrpura, eles geralmente ficam nas árvores mães.  
O que será que ele está fazendo aqui?

O pássaro cantou mais uma vez antes de levantar voo. Ele dá um rasante entre o trio que o observava.

AISHA

Acho que ele quer que a gente o siga.

LIRA

Espero que não seja para a morte.

O trio segue o JUIZ-PÚRPURA.

CENA 57 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - INÍCIO DA TARDE

PLANO ZENITAL o JUIZ-PÚRPURA sobrevoando o trio.

LIRA observa o JUIZ-PÚRPURA sumir entre a copa das árvores.

LIRA

Ele sumiu, Aisha, e agora?

AISHA observa os arredores à procura de algo. Sua visão recai sobre uma grande pedra coberta por diversas plantas.

DETALHE algumas flores de pétalas vermelhas e amarelas e folhas azuis escuras no pico da pedra.

AISHA

Obrigado, minha mãe!



LIRA

O que foi?

AISHA (ENQUANTO APONTA PARA AS FLORES COM OS LÁBIOS)

Tá vendo aquelas flores vermelhas?

LIRA

O que tem?

AISHA

Pega algumas delas, elas vão ajudar na recuperação dos meus braços.

LIRA

Obrigado, Mãe Alvorada!

ZÉFIRO enrola sua cauda na de AISHA.

ZÉFIRO

Aisha, estou ficando muito cansado.

AISHA olha para o garoto.

AISHA

Bora parar pra descansar e comer alguma coisa. Lira, depois tu pega as flores.

CENA 58 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - TARDE

O trio para em frente à grande pedra - ela tem uns três metros de altura e cinco de largura. Em cima dela estão vários tipo de plantas e flores de diversas cores.



ZÉFIRO aponta para os orifícios que a circulavam.

ZÉFIRO

É a entrada de uma caverna.

AISHA

Não, é por onde a Tartaruga-Alegórica sai.

LIRA

O que?

AISHA

Isso não é uma pedra, é o um casco de um animal. Mas relaxa, ele não é perigoso.

LIRA

Tudo bem.

AISHA

Lira, só pega as folhas azuis ao redor da flor, tá?

LIRA

Tá.

LIRA se aproxima da pedra e a escala. Enquanto ela colhia as flores vermelhas, a pedra começa a se mover.

LIRA

Aisha!

AISHA



Ti segura aí! E não ataca ele!

DETALHE Uma grande cabeça sai lentamente do buraco frontal do casco.

ZÉFIRO

Ela vai ficar bem?

AISHA enrola a sua cauda na de ZÉFIRO, para confortá-lo.

AISHA

Vai, sim.

A TARTARUGA-ALEGÓRICA estica seu longo pescoço e vira sua cabeça para olhar para LIRA. Eles se encaram por momento. De repente, o JUIZ-PÚRPURA pousa na cabeça no animal.

LIRA abaixa sua cabeça.

LIRA

Mãe! Me desculpe por matar seu filho, mas, por favor, entenda que eu não poderia deixá-los morrer! Principalmente ela... Ela é tudo para mim.

O JUIZ-PÚRPURA pia e levanta voo. A grande tartaruga vira sua cabeça e volta para dentro do seu casco.

AISHA

Viu, ele é mansinho.

ZÉFIRO

Me ensina mais sobre eles, por favor?

CENA 59 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - TARDE



LIRA desce de cima do casco e vai até Aisha e Zéfiro.

LIRA

Consegui! O que eu faço agora?

AISHA

Boa, agora molha elas e coloca nos meus braços.

AISHA se senta no chão. LIRA vai até ela e senta também, ficando de frente para a ex-namorada. ZÉFIRO se senta ao lado de AISHA.

ZÉFIRO

Você vai me ensinar?

LIRA

Ensinar o que?

AISHA

Ele quer eu ensine ele sobre a floresta.

LIRA

Lamento, querido, mas não. Você vai esquecer assim que sair daqui.

ZÉFIRO

Como assim? Por que eu esqueceria?

LIRA molha algumas flores.

LIRA



Como você não sabe disso?

AISHA

Eles não ensinam quase nada sobre a Floresta no Reino.  
Lira, explica pra ele.

LIRA

Durante a expulsão dos nossos povos, das terras da grande Alvorada, um nevoeiro misterioso cobriu todo o território. Isso causou uma amnésia em todos, os fazendo esquecer o conhecimento que Alvorada compartilhou, tudo sobre ela e seus filhos. Desde então, toda vez que alguém entra na floresta, não se lembra de algo referente a ela.

ZÉFIRO

Mas a Aisha se lembra.

AISHA

Eu nasci aqui. Acho que é por isso que eu consigo lembrar.

LIRA se aproxima de AISHA e começa a colocar as folhas.

DETALHE a folha se gruda no momento que ela toca as escamas machucadas de AISHA.

ZÉFIRO

Isso dói?

AISHA

Não, só pinica um pouco.

LIRA continua a colocar as folhas. Ela olha com amor para AISHA, que conversava com ZÉFIRO.



AISHA

Terminou?

LIRA se afasta envergonhada.

LIRA

Sim, terminei.

AISHA

Obrigado.

LIRA

De nada...

AISHA

Zéfiro, pode andar ainda?

ZÉFIRO

Posso sim.

AISHA

Ótimo, sei de um lugar onde a gente pode passar a noite.

CENA 60 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - FINAL DA TARDE

PLANO GERAL grandes árvores e altas. LIRA e ZÉFIRO seguem AISHA.

O trio caminha na direção de uma das árvores. Nessa árvore específica, havia uma escada pregada em seu tronco.

AISHA



Chegamos.

Eles param em frente à árvore e olham para cima. Entre seus galhos, há um mirante de madeira.

ZEFIRO olha com medo para cima.

LIRA

Foi você que construiu?

AISHA

Não, já tava aí. Acho que é de antes da expulsão. E antes que tu pergunte, sim, é seguro, sempre faço reparos nele quando passo por aqui.

LIRA

É uma pergunta válida, lembra do que aconteceu na noite do festival das luzes?

AISHA

Aí! Aquilo não foi culpa minha, não fui eu que ficou pulando que nem uma doida.

LIRA

Se fosse realmente seguro, meus pulos não iam fazer o chão de madeira quebrar.

AISHA

Quer saber? Esquece! Sobe com o garoto.

LIRA olha para os braços de AISHA.

LIRA

Mas e você? Como vai subir com os braços assim?



ZÉFIRO

Melhor acharmos outro lugar para passarmos a noite, já que a AISHA não pode subir.

AISHA

Vou usar minha caudas. Agora, subam!

LIRA

Tá legal. Vem, Zéfiro.

ZÉFIRO (ASSUSTADO OLHA PARA CIMA)

Não tem outro lugar que possamos passar a noite?

AISHA

Tem medo de altura, é?

ZÉFIRO

Sim...

LIRA

Ei, está tudo bem, eu carrego você, não vou te deixar aqui, tá?

ZÉFIRO

Não tem mesmo outro-

Um rosnado é ouvido não muito longe.

AISHA

Tá perto, subam! Agora!



LIRA coloca ZÉFIRO em suas costas e começa a subir as escadas rapidamente.

CENA 61 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/ MIRANTE - NOITE

No alto do mirante, o trio era banhado pela luz da lua que penetrava pelas frestas das folhagem da árvore. AISHA tenta comer sua comida, mas seus braços ainda não tinham força para segurar a colher.

LIRA

Quer ajuda?

AISHA

Não! Eu consigo!

LIRA

Sei...

AISHA tenta pegar uma fruta, mas o alimento cai da sua mão antes que ela pudesse levá-la à boca.

ZÉFIRO pega a fruta caída e a coloca na frente da boca de AISHA.

ZÉFIRO

Você é sempre teimosa assim? Nunca deixa ninguém te ajudar?

LIRA ri, AISHA olha para a ex-namorada com raiva.

AISHA



Tá rindo do que?

LIRA (RINDO)

Nada, só me lembrei que falei algo parecido para você.

AISHA dá uma mordida na fruta.

AISHA

E garoto, só pra tu saber, eu não tô sendo teimosa, só tô vendo como tá a situação dos meus braços.

LIRA

E como estão?

AISHA

A recuperação tá boa, mas vou precisar dormir um pouco. O antídoto funciona mais rápido quando a gente dorme.

LIRA

Entendo, eu fico de guarda enquanto você dorme.

AISHA

Tá... Coloca folhas novas... Essas já estão perdendo a cor.

LIRA

Nossa, uma alma se salvou.

AISHA

Cala a boca!



ZÉFIRO ajuda AISHA a comer, enquanto LIRA removía as folhas e grudava as novas.

CENA 62 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/MIRANTE - NOITE

LIRA observa AISHA dormindo ao seu lado. Ela faz um cafuné nas penas do cabelo da ex-namorada, e seu olhar recai para cima. Ela observa com um leve sorriso o movimento das folhas sendo balançadas por uma brisa suave. Quando ela afasta sua mão, a cauda de AISHA se enrola de repente em seu pulso, puxando seu membro para continuar o carinho.

LIRA olha com surpresa para o membro enrolado no seu pulso.

DETALHE para a boca de LIRA tremendo, lágrimas escorre pelas suas bochechas, sua respiração vai se tornado ofegante e barulhenta.

LIRA tapa sua boca em uma tentativa se silenciar. Ela tenta soltar sua mão, mas a cauda a puxa com força pelo seu pulso, fazendo a mulher cair sobre AISHA.

AISHA acorda assustada e vê o rosto de LIRA muito perto do seu. O primeiro impulso é de afastar LIRA, mas ao ver o estado de pânico que a mulher está, ela a puxa para um abraço.

AISHA (SUSSURRANDO)

Tá tudo bem, só respira.

LIRA fica imóvel, surpresa com o gesto de afeto de AISHA.

LIRA (SUSSURRANDO COM VOZ CHOROSA)

Aisha... Eu... Eu não...

AISHA (SUSSURRANDO)



Xiuuu, não fala nada, só respira.

LIRA relaxa seu corpo nos braços de AISHA. Enquanto ela tentava controlar sua respiração, a híbrida faz um cafuné em seus cabelos. O ato de carinho faz LIRA chorar.

TRANSIÇÃO: FADE-IN.

CENA 63 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/MIRANTE - DIA

LIRA acorda bruscamente ao som de algo caindo. Ela se levanta rapidamente olhando em todas as direções. Seu rosto está vermelho e inchado.

LIRA (DE FORMA DESESPERADA)

O que aconteceu?!

AISHA

Ei, relaxa, tá tudo bem.

ZÉFIRO

Desculpa, Lira, a garrafa caiu da minha mão.

LIRA olha para AISHA e ZÉFIRO. Seu corpo relaxa assim que ela vê que eles estão bem, e logo em seguida a humana perde as forças. AISHA a segura em seus braços, impedido que LIRA cai no chão.

AISHA

Tá vendo? Isso que dá levantar rápido assim.

LIRA

Obrigada...



LIRA olha para AISHA, seus olhares ficam presos uma na outra.

ZÉFIRO

Vocês vão se beijar?

AISHA

O que!?! De onde tu tirou isso?

ZÉFIRO

Vocês estão se olhando como se fosse se beijar, faz algum tempo.

AISHA

Tá muito assanhado pro meu gosto, muleque.

AISHA solta LIRA e vai para sua mochila.

AISHA

Vê se come algo, daqui a pouco a gente vai embora. Precisamos encher as garrafas de água.

AISHA joga um pote de comida para LIRA.

LIRA

Tudo bem... Obrigada...

AISHA

De nada...

CENA 64 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - DIA



O trio continua sua jornada. Enquanto andava, AISHA recolhia algumas plantas e as guardava na pochete em sua coxa.

ZÉFIRO

Elas servem para o que?

AISHA

Algumas servem como remédio, outras como antídoto.

ZÉFIRO

Como você sabe o que cada uma faz?

AISHA

Alvorada me ensinou.

ZÉFIRO

Será que ela me ensinaria também?

AISHA

Não mesmo!

ZÉFIRO

Por que não?

LIRA

Zéfiro, desde a expulsão, qualquer humano e rexvoriano que entra aqui, morre na hora!

ZÉFIRO

Mas eu-

ZÉFIRO é interrompido por um peteleco em sua testa, dado por AISHA.



AISHA

Tu só sobreviveste da primeira vez por que tu és uma criança. E também, tu és o futuro Rei, ela não vai confiar novamente em alguém da realeza rexvoriana ou do alto escalão do exército humano.

ZÉFIRO

Mas você também é da realeza rexvoriana, e ela confia você.

LIRA para de andar ao ouvir as palavras de ZÉFIRO. AISHA corta a vegetação que bloqueava o caminho.

LIRA

O que!?

ZÉFIRO

Ela tem o sangue da minha família nas veias.

LIRA

Como você tem tanta certeza disso?

ZÉFIRO

A cauda dela, só alguém que tem os genes da família a teria. Na cultura rexvoriana, as caudas são o que define o seu status e o seu poder, por isso a minha família é a atual soberana do Reino do Monte Verde, pois ao menos um descendente de cada geração nasce com uma das caudas dos soberanos. E a Aisha tem uma delas. Ela poderia me substituir como a primeira na linha de sucessão do trono, por conta da cauda que ela possui.

LIRA olha chocada para AISHA, que continua a cortar a vegetação.



LIRA

Aisha, Você ouviu isso?

AISHA

E o kiko?

LIRA

Você pode assumir o trono, acabar de vez com essa rivalidade entre os humanos e os rexvorianos, restabelecer os laços com a Grande Alvorada!

AISHA termina de cortar a vegetação e se vira entediada para LIRA.

AISHA

Lira, não viaja, eu lá tenho cara de Rainha? E também, até parece as famílias nobres rexvorianas vão deixar uma híbrida assumir o trono.

ZÉFIRO

É o seu direito de nascença! Eles não pode fazer nada para te impedir de assumir o trono.

AISHA

Podem me matar. Agora fim de papo, tô com sede, quero chegar no olho d'água o quanto antes.

AISHA volta a andar. ZÉFIRO e LIRA se olham confusos antes de seguirem a híbrida.

LIRA

Acho que você seria uma boa Rainha.



AISHA

Toca nesse assunto de novo e eu deixo os dois aqui sozinhos.

CENA 65 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/OLHO D'ÁGUA - DIA

O trio chega ao olho d'água. Suas águas são verdes e brilham com o reflexo da luz do sol. Há alguns pássaros cantando, escondidos nas árvores ao redor.

ZÉFIRO (ADMIRADO)

É muito bonito.

AISHA

É mesmo né, e a água é geladinha.

ZÉFIRO corre até olho d'água.

AISHA

Não entra!

ZÉFIRO

Sim, senhora.

LIRA

Vamos descansar um pouco aqui?

AISHA

Eu preferia seguir, mas é melhor não cansar tanto o garoto. As crianças rexvorianas se cansam muito rápido.

LIRA

Como estão seus braços?



AISHA

Estão bem, já consigo mexer eles, mas ainda não tão com a força total.

LIRA

Precisa trocar as folhas?

AISHA

Não, agora é só esperar.

Um barulho de algo caindo na água chama atenção das mulheres. Ao se virarem, elas não encontram ZÉFIRO.

LIRA

ZÉFIRO?

AISHA

Merda! Eu disse pra ele não entrar!

AISHA corre e pula na água.

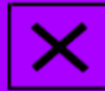
CENA 66 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/OLHO D'ÁGUA - DIA

LIRA olha apreensiva para o olho d'água. Ela coloca suas mãos em cima do seu coração.

LIRA

Grande Alvorada, por favor, seja benevolente com eles, não os leve... Não a tire de mim, por favor.

De repente, AISHA emerge da água segurando ZÉFIRO em seus braços. O garoto está desorientado, emitido grunhidos de dor e as escamas de sua mão estão vermelhas e inchadas.



LIRA

Minha mãe! Aisha, o que houve com ele?

AISHA

Ele tá envenenado, tá vendo as mãos dele? Deve ter tocado em algum bicho venenoso.

AISHA sai da água e coloca o corpo de ZÉFIRO no chão. Ela pega rapidamente algumas ervas da sua pochete e as coloca na própria boca.

LIRA

Você consegue curá-lo?

AISHA

Abre a boca dele pra mim.

LIRA abre a boca de ZÉFIRO, AISHA coloca sua boca sobre a dele e empurra o bolo de ervas mastigadas goela a baixo do garoto. ZÉFIRO tenta cuspir as ervas, mas AISHA rapidamente coloca sua mão sobre a boca dele, o impedindo.

AISHA

Engole! Se não engolir logo, tu vai morrer!

DETALHE A garganta de movendo ao engolir as ervas.

ZÉFIRO fica inconsciente.

LIRA

Aisha! O que aconteceu? Ele morreu?

AISHA



Não, só desmaiou.

AISHA se levanta e vai até a mochila de LIRA, ela retira uma atadura do kit de primeiros socorros e os restos das folhas azuis. Ao voltar, ela coloca com cuidado as folhas nas mãos vermelhas de ZÉFIRO, cobrindo o membro totalmente com elas e, por fim, enrola a atadura.

LIRA

Ele vai ficar bem?

AISHA

Eu não sei, fiz tudo o que eu pude, agora é só esperar e rezar que ele acorde.

Um pingo de chuva cai no rosto de AISHA, ao olhar para cima ela vê as nuvens escuras de chuva.

AISHA

Merda! Lira, carrega ele, temos que ir, agora! O corpo dele tá fraco demais pra ele ficar embaixo desse toró.

AISHA recolhe as mochilas enquanto LIRA coloca ZÉFIRO em seu colo.

AISHA

Me segue! Tem um lugar que a gente pode ficar até essa chuva passar.

AISHA corre mata adentro com LIRA logo atrás dela carregando ZÉFIRO.



CENA 67 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - DIA

Chuva forte caindo.

O vento sopra forte a copa das árvores.

LIRA corre com ZÉFIRO desmaiado em seus braços, AISHA corria à frente guiando o caminho.

CENA 68 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/CEMITÉRIO DE CASCOS - DIA

AISHA e LIRA chegam ao cemitério de cascos. O lugar é uma grande clareira, com várias pedras ocas espalhadas pelo ambiente.

AISHA corre por entre os cascos com LIRA logo atrás dela. A híbrida para na frente de um deles - suas entradas estão fechadas com portas de madeira.

AISHA

Se afasta!

LIRA toma distância e AISHA empurra a porta que fechava a maior entrada, caindo no chão ao abri-la. O som de um trovão se sobressai ao baque da porta de madeira.

AISHA

Entra!

LIRA corre para se abrigar dentro do casco, e AISHA a segue, fechando a porta ao passar.

CENA 69 INT. FLORESTA DA FRONTEIRA/CEMITÉRIO DE CASCOS - DIA

AISHA abre a mochila de ZÉFIRO, retira uma toalha e joga para LIRA.



AISHA

Pega! Tira a roupa dele e enxuga ele.

LIRA

Ele está muito gelado, Aisha.

AISHA

Eu sei.

AISHA retira o saco de dormir e o estende no chão entre ela e LIRA. Ao tirar o lençol da mochila, ela encontra alguns aquecedores químicos no fundo da bolsa.

AISHA

Obrigada, Rui! Secou ele?

LIRA

Sim! E agora?

AISHA (JOGANDO O LENÇOL)

Embrulha ele!

AISHA agita os aquecedores e os coloca dentro do saco de dormir de ZÉFIRO.

AISHA

Coloca ele dentro do saco.

LIRA levanta ZÉFIRO em seus braços, o coloca dentro do saco de dormir e fecha o zíper.

AISHA



Pronto, agora a gente espera.

LIRA

Como isso aconteceu? Foi só um segundo que nos distraímos.

AISHA

Bom... Ele é uma criança, né... Criança é assim mesmo, não pode virar o olho, que elas já estão atentado contra a própria vida...

AISHA nota o corpo de LIRA tremendo de frio.

AISHA

Escuta... Ele vai ficar bem, o antídoto já tá circulando pelo corpo dele. Assim que a temperatura corporal dele voltar ao normal, ele vai acordar.

LIRA

Tudo bem...

AISHA

Beleza! Agora... Tira essa roupa molhada.

LIRA

O que!?

AISHA

O que, o que? A gente pode ser mais resistente à mudança de temperatura do que os rexvorianos, mas isso tem um limite. Tu vai pegar uma pneumonia se não te aquecer.

LIRA

... Tem razão.



AISHA começa a tirar sua roupa. LIRA se vira, envergonhada.

AISHA (SORRINDO)

Esquisita.

LIRA

Cala a boca!

CENA 70 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

Raios iluminam a floresta.

INSETS da tempestade caindo pela floresta.

PLANO GERAL das árvores sendo curvadas pela força dos ventos.

PLANO ZENITAL do cemitério de cascos sendo iluminado pelos raios.

CENA 71 INT. FLORESTA DA FRONTEIRA/CEMITÉRIO DE CASCOS - NOITE

AISHA e LIRA estão sentadas embrulhadas em seus cobertores, ZÉFIRO ainda inconsciente deitado entre elas, uma pequena lanterna iluminava o ambiente.

Apesar de estar embrulhada pelo lençol, LIRA tremia muito, o som dos seus dentes batendo um no outro, chama a atenção de AISHA.

AISHA

Tá tudo bem aí?

LIRA



S-sim... S-só tá... muito frio.

AISHA

Vem cá!

LIRA

O-o que?

AISHA

Vem cá! Tu vai ficar quente mais rápido, se a gente ficar abraçada de baixo dos dois lençóis.

LIRA

... T-T-Tudo bem.

LIRA se levanta e vai até AISHA, ela se senta entre as pernas da ex-namorada enquanto a híbrida as cobria com os dois lençóis. Com o movimento, AISHA passa seus braços ao redor da cintura de LIRA, a puxando para mais perto de si e fazendo a humana soltar um leve suspiro de surpresa.

AISHA

Melhor?

LIRA

S-Sim!... O-obrigada, Aisha.

AISHA

Não me agradece, só tô fazendo isso porque não quero ter que cuidar de duas crianças doentes.

LIRA (RINDO)

I-Isso me lembra nosso primeiro festival das luzes.



AISHA

Aquilo foi um desastre. Demorou um tempão para lavar a lama das nossas roupas.

Um silêncio desconfortável cai sobre elas. Após um tempo, LIRA voltar a falar.

LIRA

Falta muito para chegamos?

AISHA

Não muito, talvez um dia e meio de viagem.

LIRA

... Aisha, sei que você não quer conversar sobre isso, mas quando chegamos na fronteira do Reino do Monte Verde... Nós vamos tomar caminhos diferentes, e eu preciso que você saiba... O que aconteceu para eu ter sumido da vida por um ano... Eu não busco o seu perdão, até porque eu não o mereço... Não precisa falar nada, você pode só me escutar... Tudo bem para você?

AISHA

Tá...

LIRA

Obrigada... Quando meu pai descobriu sobre nós... Ele apareceu na minha casa, dizendo que havia prendido você no Poço, e se eu não... Não terminasse com você, ele iria te matar. Eu tentei enganá-lo, para me dar tempo de elaborar um plano e te libertar... Mas apesar de todos os cuidados que tive... Ele descobriu... Eu estava tão perto de te libertar, tinha conseguido chegar até a sua cela... Mas os guardas me capturaram antes que eu pudesse abrir a porta.... Eu gritei tanto por você, enquanto eles me arrastavam embora de lá... Depois disso... Me jogaram em uma sala, meu pai entrou um



tempo depois... Eu nunca tinha o visto com tanta raiva... Ele bateu até eu cair... Eu já esperava por algo assim, m-mas...

LIRA se cala, ela respira fundo em uma tentativa de se acalmar.

LIRA

... Tinha uma janela de vidro, que dava para outra sala... Ele me levantou do chão, me sentou em uma cadeira e segurou minha cabeça pelos cabelos, para que olhasse a janela... Eu vi, os guardas te arrastarem pra dentro da sala... E te jogarem... E-Eu vi quando eles... Q-Quando eles cortaram sua cauda... E-eu vi, e não pude fazer nada, além de chorar e gritar... A-Antes do meu pai ir embora, ele disse que se eu te procurasse de novo, era sua cabeça que ele iria mandar cortar... P-Por isso eu sumi da sua... E-Eu não podia deixar ele te matar...

LIRA cai em lágrimas ao final do seu monólogo, soluçando alto. AISHA está com uma expressão de choque, olhando fixamente para nenhum ponto específico à sua frente. Ela aperta levemente seus braços em volta de LIRA.

INÍCIO FLASHBACK:

AISHA passando em frente a várias celas iguais.

AISHA sendo espancada.

AISHA jogada no chão de sua cela escura, sua visão escurecendo enquanto ouvia gritos de LIRA chamando seu nome.

AISHA olhando para o espelho na sala enquanto cortavam sua cauda.

FIM DO FLASHBACK.



AISHA esconde seu rosto no pescoço de LIRA, ela inspira e expira lentamente.

AISHA

Eu achava que tinha imaginado sua voz me chamando... É bom saber que foi real... Que tu tava lá, tentando me salvar.

LIRA (CHORANDO)

Desculpa por ter falhado. Desculpa por ter te deixado lá-

LIRA solta um grito de surpresa ao sentir AISHA morder seu pescoço.

AISHA

Detesto quando tu fica pedindo desculpa por nada.

LIRA

Aisha-

AISHA

Te quieta aí. Tu já falou demais por hoje. Temos que dormir, que amanhã vamos sair muito cedo.

LIRA

... Tá tudo bem?

AISHA se aconchega mais em LIRA.

AISHA

Tá tudo bem. Mesmo. Só... Bora dormir.



LIRA solta um breve suspiro aliviado e relaxa no abraço de AISHA.

CENA 72 INT. FLORESTA DA FRONTEIRA/CEMITÉRIO DE CASCOS - DIA

DETALHE os olhos de ZÉFIRO abrem lentamente.

ZÉFIRO move sua cabeça para a direção oposta do casco e vê AISHA e LIRA dormindo abraçadas.

ZÉFIRO

Acho que perdi algo importante.

ZÉFIRO se levanta de seu saco de dormir e se espreguiça, então ele vai até as duas mulheres para acordá-las.

ZÉFIRO

Lira, Aisha, acordem.

LIRA é a primeira a acordar. Ao ver ZÉFIRO acocado ao seu lado, ela se levanta rapidamente e o abraça.

LIRA

Você acordou! Obrigado, minha mãe! Como se sente? Está com alguma dor?

AISHA (ENQUANTO SE ESPREGUIÇA)

Tu é forte, hein, garoto.

ZÉFIRO nota que os três estão apenas de roupas íntimas.

ZÉFIRO

O que aconteceu? Por que estamos sem roupas?



AISHA

Isso é o que acontece quando tu toca em algo estranho, muleque doido!

ZÉFIRO

Desculpa... Não achei que fosse me machucar, ele era tão colorido e fofo.

AISHA

Sabia que tinha sido um Blublu, esses são os piores, os safados são pequenos e são cobertos de veneno.

LIRA (VOZ DE RISO)

Blublu? De onde você tira esses nomes?

AISHA

Não enche! Eu já disse que era criança quando botei esses nomes.

LIRA

Só achei fofo.

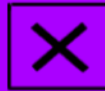
AISHA

Tá! Chega se enrolação, bora comer algo e se aprontar pra cair fora.

CENA 73 EXT. CEMITERIO DE CASCO - DIA

O trio sai do casco. AISHA verifica o interior antes de selar a entrada com a porta de madeira.

AISHA



Simbora! Se mais nada atacar a gente, amanhã a essa hora vamos chegar na fronteira da Floresta com o Reino. Ô Zé Curioso, vê se não toca em mais nada.

ZÉFIRO

Zé?

AISHA

Vou te chamar assim agora, é melhor que te chamar só de garoto ou muleque.

O trio segue sua viagem.

CENA 74 EXT. FLORESTA FRONTEIRA - DIA

PLANO GERAL da copa da árvores.

PLANO GERAL de AISHA, LIRA e ZÉFIRO andando pela floresta.

O trio para brevemente. ZÉFIRO entrega sua mochila para LIRA e sobe nas costas de AISHA.

No galho de uma das árvores, um JUIZ-PÚRPURA observa o trio parado na mata. Quando o trio volta a andar, o pássaro levanta voo, os seguindo.

CENA 75 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/MARGENS DO RIO - FIM DE TARDE

O trio chega às margens de um rio cujas águas eram cor marrom translucido.

ZÉFIRO (SORRINDO OLHANDO PARA O RIO)

É o Rio das Luzes?



AISHA

Sim, Se formos por ele, vão chegar ao Reino mais rápido.

AISHA coloca ZÉFIRO e sua mochila no chão.

AISHA

Não toca em nada, ouviu, Zé?

ZÉFIRO

Sim, senhora!

AISHA vai até um grande arbusto e retira as folhagens. Escondida por debaixo da vegetação, há uma canoa feita de madeira. Na polpa dela, está escrito VAI QUE VOA.

LIRA

Como você conseguiu isso?

AISHA

Comprei de um marceneiro no Reino. Eu usava pra carregar algumas mercadorias.

AISHA termina de tirar as folhagens e se posiciona de um lado da canoa.

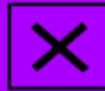
AISHA

Lira, me dá uma força aqui. Pega as toras e coloca na frente da canoa pra gente colocar ela no rio.

LIRA coloca as mochilas no chão ao lado de ZÉFIRO e se posiciona do lado da canoa.

ZÉFIRO

O que aconteceu quando eu estava inconsciente?



LIRA

Nada, por que?

ZÉFIRO

A Aisha pediu ajuda!

AISHA joga um colete salva-vidas em ZÉFIRO, que acerta em cheio o rosto do garoto.

AISHA

Cala boca, Zé! E coloca isso!

ZÉFIRO

Ai! Não precisava jogar tão forte.

AISHA

Foi mal aí.

AISHA e LIRA levantam a canoa e a colocam no rio.

AISHA

Todos a bordo!

CENA 76 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/ RIO DAS LUZES - DIA

PLANO GERAL A canoa navegando pelo Rio das Luzes.

AISHA conduz a canoa pelas águas tranquilas do rio. Os raios de sol fazia suas águas brilharem, alguns pássaros voavam perto das águas. Os olhos da híbrida caem sobre LIRA, a humana está olhando para ZÉFIRO, que admirava o bando de pássaros voando acima deles. LIRA pega AISHA a observando e lhe um sorriso. Envergonhada, a híbrida desvia o olhar.



PLANO GERAL a canoa se afasta até sumir.

CENA 77 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/ RIO DAS LUZES - FINAL DA TARDE

A canoa de AISHA se aproxima de um banco de areia às margens do rio. Ao chegar perto o suficiente, ela desliga o motor e vai até a polpa da embarcação.

ZÉFIRO

Chegamos?

AISHA

Não, a gente vai passar a noite aqui e amanhã vamos continuar à pé.

ZÉFIRO

Por que? Se seguirmos o Rio das Luzes, vamos chegar no reino mais rápido.

AISHA

Prefiro não arriscar levar um tiro na cabeça ao chegar no porto real.

ZÉFIRO

Eles não vão atirar quando eu falar que vocês me ajudaram a voltar.

AISHA

Eu conheço os guardas de lá, eles vão atirar em nós duas antes que tu abra a boca pra dizer um "Ai".



AISHA pega a corda amarrada na polpa, se joga no rio - as águas a cobrem até sua cintura - e então começa a puxar a canoa até o banco de areia. Ao estar perto o suficiente, LIRA desembarca e ajuda AISHA a tirar a canoa da água.

AISHA

Obrigada...

LIRA

De nada.

CENA 78 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/ MATA AOS ARREDORES DO BANCO DE AREIA - FIM DE TARDE

Um soldado rexvoriano, vestido com armaduras verdes e segurando uma grande espada em sua cintura, observa AISHA, LIRA e ZÉFIRO atracando no banco de areia.

O soldado pega seu comunicador e o coloca perto da boca.

SOLDADO REXVORIANO

Capitão, eles chegaram.

CAPITÃO (VOZ-OFF)

Já estamos a caminho, não saia do seu posto ou abaixe a guarda, não sabemos o quanto esses trajes nos escondem da Alvorada.

SOLDADO REXVORIANO

Sim, senhor Capitão!

O soldado desliga o comunicador e volta a observar o trio.

CENA 79 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/BANCO DE AREIA - NOITE



AISHA está sentada no que parecia ser um grande tronco de madeira. Ela olha para o céu estrelado enquanto comia uma pequena barra de doce.

LIRA

O Zéfiro finalmente dormiu.

AISHA olha para baixo e vê LIRA com um expressão nervosismo estampada em seu rosto.

LIRA

... Posso... Me juntar a você?

AISHA

Pode, só não vai te cortar.

LIRA

Por que?

AISHA estende a mão e ajuda LIRA a subir no tronco.

AISHA

O jacaré-de-madeira pode acordar e comer a gente inteira.

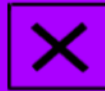
LIRA

Jacaré-de-madeira?

AISHA

Sim, tu tá sentada nele, então toma cuidado.

LIRA olha assustada para o animal abaixo dela.



LIRA

Isso é um animal!? Não é melhor a gente ir para outro lugar? E se ele acordar de repente?

AISHA

Relaxa mana, eles dormem assim quando estão de barriga cheia, esse não vai acordar tão cedo... Bom, provavelmente. Não sei há quanto tempo esse tá dormindo, então toma cuidado pra não sangrar.

LIRA

Tudo bem, vou ter cuidado.

As duas mulheres observam o céu noturno, os sons dos insetos e pássaros noturnos ecoam pela floresta.

AISHA

Só pra tu saber, as minhas caudas já se recuperaram.

LIRA

Sério? Quando?

AISHA

Ontem à noite, quando tu apagou, eu fui ver como elas estavam, e os ferros saíram novamente. Agora elas estão finalmente 100%.

LIRA

Eu fico muito feliz em saber disso, sei o quanto você gosta delas.

AISHA

Elas são bem úteis.



O silêncio cai entre elas, para ser rompido pelos os gritos distantes de um bando de TRÁS-MORTE, LIRA assustada agarra a mão de AISHA.

AISHA

Tá tudo bem, eles estão longe daqui.

LIRA

Espero que não venham para cá.

AISHA olha para a mão de LIRA segurando a sua. A humana, ao notar o que estava fazendo, solta a mão da ex-namorada rapidamente.

LIRA

Desculpa!

AISHA (SORRINDO)

Égua! Mana, tua vida é pedir desculpa.

LIRA

Força do hábito, estou tentando melhorar isso.

AISHA

... E aí, se tudo de certo, e teu plano de jerico de funcionar, o que tu vai fazer depois?

LIRA

Eu acho que não vai ter muito "depois" para mim.

AISHA

Como assim?



LIRA

Hã... Lembra quando... Eu fui no seu kit-net com o Zéfiro... E você perguntou por que minha roupa estava com sangue?

AISHA

Sim...

LIRA

Então... O que aconteceu foi... Eu não sei como, mas o meu pai descobriu que eu fui atrás de você. Ele me confrontou e... Ele pensou que você estava na minha casa, mas era o Zéfiro. Ele começou a procurar você, mas eu não podia deixar, porque ele ia achar o Zéfiro, e... Prender ele, ou torturar ele, sei lá... E-eu não podia deixar! Eu... Eu tive que fazer alguma coisa. Então...

LIRA olha para AISHA, a expressão de preocupação no rosto da ex-namorada é tão genuína que a faz desviar.

LIRA

E-eu... Acho que, a essa hora, todo mundo já sabe o que eu fiz. E... Eu não acho que eu vou me safar só com prisão... S-sabe? Então... Ou eu vou morrer no Reino, ou quando eu voltar. Eu só quero devolver o Zéfiro para a família dele. É só nisso que eu tô focando no momento. Eu tô tentando não pensar muito no "depois".

O silêncio cai novamente entre as duas mulheres. AISHA oferece a barra de doce que estava comendo para LIRA, que aceita o pequeno gesto de carinho com um leve sorriso no rosto.

LIRA

E você? Vai para onde?



AISHA

Eu vou pra bem longe daqui, encontrar um lugar bom pra morar e tentar morrer de velhice.

LIRA

Parece um bom plano.

AISHA

Sabe? Tu pode vir comigo... Se quiser.

LIRA

O que!?

AISHA

Tuas opções são morte ou morte, só tô dizendo que tu tem mais uma, se quiser. Pensa aí, eu vou dormir um pouco, me acorda daqui a três horas.

LIRA olha surpresa para AISHA que desce para o chão e se deita perto ZÉFIRO. O assobio de um pássaro chama sua atenção. Ao se virar na direção do som, ela vê um JUIZ-PÚRPURA para ao seu lado encarando-a.

LIRA (OFERECENDO SUA MÃO PARA O JUIZ PÚRPURA  
POUSAR)

Tudo bem para senhora se eu for com ela?

O pássaro a encara por um tempo, como se avaliasse LIRA, por fim ele voa até a humana e pousa na sua mão.

LIRA (SUSSURRANDO COM VOZ CHOROSA)

Obrigada... Grande Alvorada.



O JUIZ-PÚRPURA levanta voo e parte na direção da floresta.

CENA 80 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA/ RIO DAS LUZES - NOITE

LIRA pula de cima do JACARÉ-DE-MADEIRA e vai até AISHA e ZÉFIRO. Antes que ela pudesse chegar, uma mão cobre sua boca e a outra agarra sua cintura. Enquanto ela se debate tentando se soltar, um dos soldados rexvorianos se aproxima e acerta um coronhada em LIRA, a deixando inconsciente.

DETALHE sangue escorre da cabeça de LIRA e caindo na areia.

Um grunhido alto chama atenção da pequena tropa de soldados rexvorianos.

PONTO DE VISTA DOS SOLDADOS REXVORIANOS: O JACARÉ-DE-MADEIRA se arqueia, atingindo quase 3 metros de altura. O grande animal se vira na direção da tropa e urra ameaçadoramente.

AISHA e ZÉFIRO acordam ao ouvir o rugido do animal. A híbrida se levanta rapidamente.

AISHA

ÉGUA, LIRA! EU DISSE PRA TU TER CUIDADO.

AISHA se cala quando vê a situação de LIRA, então corre em disparada para salvar a ex-namorada. Enquanto isso, os soldados rexvorianos atiram no JACARÉ-DE-MADEIRA para tentar afugentá-lo, mas as balas ricocheteavam no couro grosso do animal.

CAPITÃO REXVORIANO

NEFEI! KATARIO! RECUEM E LEVEM A HUMANA!



Os dois soldados designados correm com LIRA para a Floresta, mas AISHA os alcança, derrubando o que estava segurando a humana. O outro soldado tenta atirar nela, mas a cauda dela enrola na arma, desarmando-o.

SOLDADO KATARIO

Mestiça imunda! Não se intrometa!

AISHA

Então não tenta roubar a mulher dos outros!

AISHA acerta três ganchos no soldado que é derrubado no chão, inconsciente. O SOLDADO NEFEI aproveita essa distração e aponta sua arma para a cabeça da híbrida, que exclama e congela, pensando em como reagir.

SOLDADO NEFEI

Não se preocupe, vamos cuidar muito bem da sua mulher.

SOLDADO NEFEI derruba a própria arma ao ser atingido na cabeça com um tiro. O corpo dele cai pesadamente no chão para um dos lados, revelando LIRA atrás dele, segurando sua arma.

LIRA

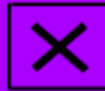
Eu sou sua mulher?

AISHA (ENVERGONHADA)

Não enche!

AISHA e LIRA escutam os gritos de ZÉFIRO. Elas se viram e veem o JACARÉ-DE-MADEIRA indo na direção do garoto. As duas mulheres correm até ele.

LIRA



Zéfiro, corre!

AISHA

Não, não corre! Fica parado!

ZÉFIRO

O que é pra eu fazer?!

AISHA alcança o animal. O JACARÉ-DE-MADEIRA se debate ao sentir a híbrida em suas costas, mas ela consegue se equilibrar e continua a escalar. Ao chegar no topo de sua cabeça, AISHA começa a coçar a parte superior da cabeça do JACARÉ-DE-MADEIRA. O animal começa a soltar uns grunhidos de conforto. Após um breve momento, o animal lentamente se deita e volta a dormir. ZÉFIRO relaxa seus ombros, e os três respiram fundo, recuperando-se do medo.

CENA 81 EXT. FLORESTA DA FRONTEIRA - NOITE

AISHA pula de cima do JACARÉ-DE-MADEIRA e vai até ZÉFIRO e LIRA.

AISHA

Mulher, pra onde tu vai tu arranja problema, né? Por que diabos eles estavam tentando te levar?

LIRA

Eu não sei, eu nem sei quem são eles!

ZÉFIRO

Pelos uniformes, são soldados do castelo. O mais alto escalão.

AISHA



O que estão fazendo aqui? Pelo o que eu sei, esses soldados têm o dever de proteger o castelo. O que estão fazendo dentro da Floresta?

LIRA

E por que eles tentaram me pegar ao invés de resgatar o Zéfiro, que é o príncipe herdeiro?

ZÉFIRO está com um olhar distante, tentando compreender toda a situação. Ao fundo, ele vê um soldado se levantar e apontar trêmulo a arma em sua direção. ZÉFIRO solta uma exclamação de surpresa.

SOLDADO KATARIO

Era pra você já estar morto, príncipe inapto!

LIRA puxa repentinamente ZÉFIRO para o lado para salvá-lo, mas de repente um JUIZ-PÚRPURA sai de dentro das árvores e o ataca com suas garras, atrapalhando-o. Enquanto o soldado se debatia para afugentar o pássaro, AISHA aproveita e corre em direção ao homem. Ela chuta a arma dele para longe e o golpeia no rosto mais uma vez.

O JUIZ-PÚRPURA se afasta e voa de volta para seu esconderijo por entre as folhas das árvores, e AISHA agarra o soldado pela gola do uniforme, puxando-o para perto de LIRA e ZÉFIRO.

AISHA

Vamo já descobrir o que tá acontecendo. Bora, cretino, abre o bico.

AISHA joga o homem aos pés de ZÉFIRO. O soldado tenta se levantar, mas AISHA põe o pé em suas costas, empurrando-o para o chão. Ele resmungua contrariado.



SOLDADO KATARIO

Mestiça imunda! Como ousa fazer isso comigo?

LIRA

O que você queria comigo?

SOLDADO KATARIO

Não é da sua conta, humana patética!

ZÉFIRO se agacha para aproximar seu rosto do rosto do homem.

ZÉFIRO

Por que você disse que eu devia estar morto?

SOLDADO KATARIO levanta sua cabeça e encara ZÉFIRO. O homem o olha com extremo nojo e ódio. Sua cauda parte para cima do garoto, mas AISHA impede o ataque com a sua própria. ZÉFIRO cai no chão, em choque com a ação.

AISHA

Tá ficando doido? Ele não é teu futuro Rei?

SOLDADO KATARIO

Meu único Rei é o Rei Regente Zeferino! Não esse simpatizante de mestiços!

ZÉFIRO

Como assim Rei Regente? O que houve com meu pai?

AISHA

Isso tá ficando chato, já. Cansei.



A cauda de AISHA se abre, dividindo-se em quatro. Uma das divisões avança no SOLDADO KATARIO e sua parte afiada, semelhante a um ferrão, o espeta. O homem solta uma exclamação de dor e se contorce mais.

SOLDADO KATARIO

O que você fez comigo?!

LIRA

O que é isso? Você vai matá-lo?

AISHA

Relaxa, isso não vai matar ele. Só vai deixar ele mais...  
À vontade para falar.

O ferrão da cauda de AISHA se une às demais partes e volta a ser uniforme, ainda segurando a cauda do SOLDADO KATARIO. ZÉFIRO parecia sério.

ZÉFIRO

O que aconteceu com o meu pai?

SOLDADO KATARIO

... A doença do Rei Zennon piorou após seu sumiço. Ele acabou entrando em coma.

LIRA solta uma baixa exclamação de preocupação. Ela vai até o garoto, tentando confortá-lo, mas ZÉFIRO parecia muito concentrado nas informações da conversa.

ZÉFIRO

Você foi um dos responsáveis por me largar na Floresta?

SOLDADO KATARIO



Não.

ZÉFIRO

Então quem foi?

SOLDADO KATARIO

O Rei Regente Zeferino.

AISHA e LIRA trocam olhares surpresas, então olham juntas para ZÉFIRO. A expressão no garoto é de total choque.

ZÉFIRO

E por que ele faria isso? Ele é meu irmão!

SOLDADO KATARIO

Ele não teve escolha! Não poderíamos deixar o Reino nas mãos de um príncipe tão fraco. O que achou que faríamos depois de te ouvir falando sobre dar direitos aos híbridos? Que iríamos só ficar parados e aceitar? O Rei Zeferino nunca deixaria isso acontecer. Ele precisava fazer alguma coisa! Você iria acabar com tudo o que restou da nossa raça! Iria nos misturar com aqueles--

Uma das caudas de AISHA se enrola no pescoço do soldado. O ferrão sai do membro, furando-o. O homem grunhe desconfortável, incapaz de falar. Ele tenta se movimentar, mas aos poucos vai perdendo a consciência, até perdê-la por completo.

LIRA

Por que você fez isso?! A gente precisava saber mais!

AISHA

Eu já sei o suficiente.



LIRA

Pois eu, não! Por que eles tentaram me levar?

AISHA percebe seu erro e seu rosto se contorce levemente em desconforto com a própria falta de planejamento. Ela puxa o soldado pela gola para ver se ele ainda estava levemente consciente. Não estava.

AISHA

Hã... Bom, agora já era. A gente pergunta direto pro assassino de irmão quando chegarmos lá.

LIRA

Quando chegarmos?

AISHA

Sim?

LIRA

Quer dizer que vai conosco?

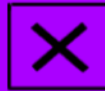
AISHA suspira pesadamente. LIRA está sorrindo.

AISHA

Eu não fiz cês nadarem tanto pra morrerem na praia. Só vou lá, desmascaro esse Zé Ruela e me mando.

LIRA (SORRINDO BOBA)

Tudo bem pra mim.



As duas mulheres escutam soluços baixos e se viram para ZÉFIRO. O príncipe está chorando. LIRA coloca sua mão na cabeça do garoto e acaricia suas penas para consolá-lo.

LIRA

Eu sinto muito, pequeno.

ZÉFIRO

Ele é meu irmãozão... Como ele pôde? Ele...

LIRA abraça o ZÉFIRO, ele a abraça de volta fortemente e despenca em lágrimas, soluçando alto. LIRA olha para AISHA e nota que a híbrida está desconfortável, de costas para os dois. Quando seus olhares se encontram, LIRA faz um movimento com seus olhos, silenciosamente chamando sua ex-namorada para se unir ao momento. AISHA recolhe levemente os ombros, mas se junta ao abraço. As duas seguram ZÉFIRO enquanto ele chora.

CENA 82 EXT. FRONTEIRA ENTRE A FLORESTA E O REINO DO MONTE VERDE - DIA

AISHA anda com ZÉFIRO dormindo em suas costas, LIRA está ao seu lado carregando as mochilas.

AISHA

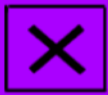
Lira, deixa as mochilas aí.

LIRA

O que? Por que?

AISHA

Não vamos precisar mais delas. Já estamos na fronteira do Reino com a Floresta, e ficar carregando elas pode chamar a atenção de alguns soldados.



LIRA obedece, colocando as mochilas no chão, perto de uma árvore. A humana volta para junto de AISHA, que a olha dos pés à cabeça.

LIRA

O que foi? Tem um bicho em mim?

AISHA

Não, só que a gente tem que dá um jeito de te disfarçar. Faz o seguinte, pega algumas ataduras na mochila e enrola as tuas mãos e o teu rosto.

LIRA

Vou ficar parecendo uma múmia, vai chamar muita atenção.

AISHA

Vai nada, vão pensar que tu tá trocando de pele.

LIRA

O que? Por que eu nunca vi você fazendo isso?

AISHA

Não é hora de discutir biologia! Faz logo o que eu te mandei!

LIRA resmunga e vai até as mochilas para pegar as ataduras. Enquanto isso, AISHA acorda ZÉFIRO.

AISHA

Zé? Acorda, chegamos.



ZÉFIRO solta um grunhido baixo, não querendo acordar. AISHA bagunça as penas da cabeça do garoto usando sua cauda, e o jovem príncipe desperta.

ZÉFIRO

Estamos na fronteira?

AISHA

Sim. Tu trouxe a máscara que tu tava usando na Cidade?

ZÉFIRO

Tenho, sim. Tá na minha mochila. Por que?

AISHA

Ótimo. Pega ela e coloca no teu rosto.

ZÉFIRO

Por que? Eu estou no meu reino, não preciso me disfarçar.

AISHA

Ô Zé Ruela, teu irmão tá tentando te matar! A gente não sabe que soldados tão mancomunados com ele. Melhor a gente te disfarçar até a gente chegar na tua família.

ZÉFIRO

... Entendo.

AISHA coloca ZÉFIRO no chão e o garoto vai até sua mochila, pega sua máscara e a coloca em seu rosto. LIRA já estava terminando de colocar as ataduras em suas mãos, seu rosto já estava coberto. AISHA escuta o cantar do JUIZ-PÚRPURA. Seus olhos imediatamente encontram os do pássaro, que estão brilhando em verde.



AISHA

Não se preocupa, Mãe, eu vou voltar.

O pássaro dá um assobio melodioso e levanta voo.

CENA 83 EXT. RUAS DO REINO DO MONTE VERDE - DIA

As ruas do Reino estão abarrotadas de pessoas, tanto híbridos quanto rexvorianos. São ouvidos muitos gritos, choros e xingamentos.

Soldados rexvorianos puxam brutalmente híbridos, tanto homens quanto mulheres, de dentro de suas casas e dos braços de suas famílias e ente queridos, que gritam tentando impedi-los, mas são afugentados sob ameaças dos soldados.

AISHA, ZÉFIRO e LIRA andam apressadamente pelo meio de todo esse caos.

ZÉFIRO

O que está acontecendo? Por que eles estão fazendo isso?

LIRA

Provavelmente os híbridos do Reino não estão favoráveis a irem para a guerra.

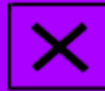
ZÉFIRO

Precisamos fazer alguma coisa!

AISHA

Tu pode fazer alguma coisa quando chegarmos ao palácio. Então apertem o passo.

O trio segue em direção ao palácio.



CENA 84 EXT. RUAS PRÓXIMAS AO PALÁCIO - DIA

O monte onde o palácio está localizado é visto bem próximo de onde o trio está.

AISHA

Não acredito que eu vou seguir o plano da Lira de entrar pela porta da frente. Tô ficando doida?

LIRA

É mais provável que eles não atirem na gente se aparecermos pela porta da frente. São muitos guardas naquele portão, eles não atirariam sabendo que poderiam ferir o príncipe.

AISHA

A gente conversa sobre essa tua tendência suicida depois. Bora embora.

AISHA escuta a voz de uma mulher desesperada gritando um nome conhecido.

MULHER DESCONHECIDA (VOZ-OFF)

LORANDIR! NÃO, POR FAVOR! NÃO LEVEM O MEU FILHO!

AISHA se vira e vê seu velho amigo LORANDIR sendo puxado dos braços de sua mãe idosa. Ele estava tendo dificuldade para se equilibrar e não cair em meio aos puxões dos soldados rexvorianos, pois não tinha uma perna.

AISHA

Lorandir?...



Um dos soldados rexvorianos aponta a longa espada para a mãe de LORANDIR, que o solta trêmula. O homem híbrido acaba caindo no chão e é levantado bruscamente por um dos soldados.

LORANDIR

Mãe, tá tudo bem. Você precisa ficar bem pra cuidar dos pequenininhos. Eu vou ficar bem.

MÃE DE LORANDIR

Por favor, senhores, não levem meu filho! Ele não pode lutar, ele não tem uma perna, ele só vai morrer! Eu não serei nada sem ele!

SOLDADO REXVORIANO

Não importa. São ordens do Rei Regente Zeferino. Todos devem servir.

Um dos soldados puxa LORANDIR, o levando embora. De repente, um garotinho híbrido sai correndo da casa e se coloca na frente dos dois, tentando impedi-los de levar seu irmão, mas o soldado dá uma bofetada no garoto, fazendo-o cair no chão. A mãe de LORANDIR corre para ajudar o caçula.

LORANDIR

LORAMIN!

O soldado rexvoriano saca sua espada e aponta para LORAMIN, que era protegido pelo corpo de sua mãe, e se prepara para atacá-los. De repente, o soldado é atingido por uma pedra em sua cabeça.

AISHA



Tu não tem mãe não, filho de chocadeira?

Os três demais soldados rexvorianos sacam suas espadas e se viram para enfrentar AISHA.

LIRA observa o que a híbrida havia feito. ZÉFIRO dá alguns passos para trás, nervoso com o que estava acontecendo.

LIRA (GRITA PARA AISHA)

Achei que o plano era não chamar atenção.

AISHA

O plano mudou.

O soldado que ameaçou a família de LORANDIR dispara em direção à AISHA, levantando sua espada e tentando abrir um corte no braço da híbrida, que rebateu a lâmina com seu próprio terçado. Outro soldado parte para cima para tentar golpeá-la, mas LIRA pega sua pistola e dá um tiro no soldado. Ele levanta seu pulso à sua frente e um escudo de energia sai do equipamento que estava no seu braço, o salvando do tiro.

LIRA

Ah, fudeu.

Os quatro soldados restantes atacam AISHA e LIRA arduamente. Apesar das duas mulheres conseguirem desviar e revidar boa parte dos ataques, os rexvorianos estavam levando vantagem devido às espadas longas do reino, que obrigavam as mulheres a manter certa distância.

Tiros são ouvidos e todos os envolvidos na briga se afastam. Em seguida, uma voz grossa exclama.



CAPITÃO REXVORIANO (VOZ-OFF)

CHEGA!

O capitão se aproxima com sua arma apontada para AISHA.

CAPITÃO REXVORIANO

O que pensa que está fazendo, mestiça? Obstruindo o serviço da minha tropa? Pelas leis do regime atual, isso é um crime passível de morte!

Há um instante de silêncio e terror entre os presentes. ZÉFIRO corre e se coloca entre AISHA e o capitão, retirando seu disfarce.

ZÉFIRO

EU ORDENO QUE VOCÊ ABAIXE SUA ARMA AGORA!

Exclamações de surpresa são proferidos pelas pessoas que observavam toda a situação. Alguns idosos, incluindo a mãe de LORANDIR, sussurraram para si mesmos "O príncipe herdeiro!". Adultos perguntaram uns aos outros se não estava desaparecido. O capitão olha em choque para ZÉFIRO.

ZÉFIRO

Isso é uma ordem direta do príncipe herdeiro!

O capitão continua encarando ZÉFIRO incrédulo por mais alguns instantes. Então, sem falar nada nem alterar sua expressão, sua mira lentamente muda de AISHA para ZÉFIRO. Os olhos do garoto se arregalam em surpresa e descrença com o ato.

Todos exclamam aterrorizados de surpresa e medo. AISHA, vendo o que iria acontecer, corre em disparada na direção do capitão. O homem rexvoriano, percebendo a movimentação, volta a arma novamente para AISHA.



AISHA levanta sua cauda e a divide. O capitão, vendo isso, hesita brevemente em choque e surpresa. Aproveitando a hesitação, duas partes da cauda de AISHA seguram cada um dos pulsos do homem e os puxam em direções opostas, obrigando-o a abrir os braços e fazendo-o derrubar a própria arma no chão.

O capitão tenta atacar AISHA com a própria cauda, mas esta é impedida pela terceira parte do membro de AISHA. As duas caudas ficam enroladas, resistindo uma à outra. O homem se contorce tentando se libertar.

A quarta e última parte livre da cauda de AISHA aproveita a oportunidade e, com seu ferrão, perfura as escamas do homem. O capitão exclama de dor e seus movimentos vão ficando mais lentos até que ele cai inconsciente no chão.

AISHA recolhe suas caudas e se vira para encarar a multidão que olhava incrédula para ela. ZÉFIRO se vira para os outros quatro soldados, que até agora estavam em choque observando AISHA.

#### ZÉFIRO

Leve-nos para o palácio. Agora.

CENA 85 EXT. RUAS DO REINO VERDE - DIA

O trio é guiado pelos quatro soldados rexvorianos que abriam passagem para eles pela multidão. Os cidadãos do reino gritavam em alegria e surpresa ao ver ZÉFIRO. Alguns chamavam por ele, outros gritavam em felicidade, e murmúrios se perguntavam se a guerra ainda estava em pé. O jovem príncipe dava leves sorrisos e acenos para seus súditos, mas sua expressão sempre voltava para uma séria, pensativa e concentrada.

As escadarias do palácio, esculpidas no próprio monte, surgem lentamente à vista. Ele olha para cima e avista o topo do castelo. Com um olhar decidido, ele começa a subir as escadas.

CENA 86 INT. SALA DO TRONO DO CASTELO - DIA



O trio é escoltado por um guarda à sala do trono - o lugar era cercado por grandes e altas janelas retangulares, que permitiam a entrada de muita luz natural. O perímetro da grande sala também retangular era composto por piscinas de uma água cristalina azul. Um tapete verde real se estendia por um longo caminho a partir da porta, encerrando-se apenas aos pés do trono, que era feito de mármore e tinha formas completamente retangulares. Atrás dele, havia uma grande e extensa janela que ia de uma ponta a outra. Oito guardas estavam distribuídos pelo longo caminho, quatro em cada lado, de prontidão.

GUARDA

Aguardem aqui. Sua família está sendo avisada de seu retorno, jovem príncipe.

O guarda se retira, deixando o trio na sala. As duas mulheres se entreolham levemente nervosas e ZÉFIRO começa a caminhar em direção ao trono, parando na frente dele, mas não se sentando.

AISHA

E agora? Posso socar teu irmão?

ZÉFIRO

Ainda não. Quero ver que desculpa ele vai usar. E se ele não for sincero, você poderia fazê-lo falar?

AISHA

Aí sim, meu patrão.

Passos apressados são ouvidos e uma mulher rexvoriana surge na entrada, seguida por dois guardas. Ela era muito parecida com ZÉFIRO.

ZÉFIRO



MAMÃE!

ZÉFIRO corre para os braços de sua mãe, que o abraça fortemente enquanto lágrimas de alegria caem de seu rosto.

MÃE DO ZÉFIRO

Meu filho! Meu precioso filho! Você está em casa! Você está bem, está seguro! O que aconteceu?

ZÉFIRO

Não se preocupe, mãe, eu vou lhe contar tudo o que aconteceu. Mas, primeiro, onde está Zeferino?

MÃE DO ZÉFIRO

Ele já deve estar chegando... Ai, ele estava tão preocupado com você!

AISHA e LIRA se entreolham de novo, sem dizer nada. A MÃE DO ZÉFIRO nota a presença das duas mulheres na sala. Ela as encara com curiosidade.

MÃE DO ZÉFIRO

Foram vocês que ajudaram o meu filho?

LIRA

Sim, fizemos de tudo para que ele pudesse voltar para casa.

MÃE DO ZÉFIRO

Muito obrigada! Nossa família está eternamente grata a vocês!



De repente, o nome de ZÉFIRO é chamado por seus vários irmãos que acabaram de entrar na sala. Uma rexvoriana e três garotos rexvorianos, todos levemente mais velhos que ZÉFIRO, andam rapidamente até o garoto e o abraçam coletivamente, enchendo-o de perguntas sobre o que havia acontecido, onde esteve, como ele havia voltado e quem eram as mulheres na sala. ZÉFIRO dá umas risadas. Seu sorriso morre ao escutar a voz de seu irmão ZEFERINO.

ZEFERINO

Meu irmão! Você está vivo!

ZEFERINO se aproxima lentamente de seu irmão com um sorriso no rosto. Ele tenta abraçá-lo, mas ZÉFIRO se afasta.

ZÉFIRO

Não me toque! Eu sei o que você fez!

ZEFERINO (RINDO)

Irmão, do que você está falando? Eu estava morrendo de preocupação!

ZÉFIRO

Você tentou me matar! Meu próprio irmão!

A família de ZÉFIRO exclama surpresa. Sua mãe, a Rainha, olha confusa para os dois filhos.

MÃE DO ZÉFIRO

Zeferino, do que ele está falando?

ZEFERINO

Claramente os humanos mexeram com a cabeça dele!



ZÉFIRO

Pare de culpar os humanos e assuma sua responsabilidade!  
Foi você que mandou me jogarem na Floresta para morrer!

ZEFERINO

Irmão, eu não sei o que aconteceu durante o seu desaparecimento, mas obviamente você não está bem...

AISHA

Muita enrolação pro meu gosto!

A cauda de AISHA se divide e uma das partes avança em direção a ZEFERINO, não dando tempo para o homem reagir. O ferrão de um dos membros o perfura. Exclamações de surpresa são ouvidas pela família de ZÉFIRO.

ZEFERINO

GUARDAS! PEGUEM-NAS!

ZÉFIRO

TODOS PARADOS!

Os guardas que estavam de prontidão se moveram com a ordem de ZEFERINO, mas depois ficam indecisos sobre quem obedecer. Eles travam por um momento. ZEFERINO se vira para fugir, mas a cauda de AISHA o segura pelo pulso. O impulso do movimento o faz cair no chão.

AISHA

Fica frio aí. Relaxa, a gente só quer fazer umas perguntas.

ZEFERINO

Sua mestiça imunda! Como ousa fazer isso com o Rei?!



ZÉFIRO

Você não é o Rei. Você é um usurpador. Agora fale a verdade. Admita que foi você o mandante do meu desaparecimento.

ZÉFERINO morde seus lábios em uma tentativa de mantê-los selados, ele solta grunhidos de dor e seus olhos se fecham.

Os irmãos de ZÉFIRO observam em silêncio seu irmão mais velho se debatendo de dor no chão. A Rainha se ajoelha ao lado do primogênito e fala com voz séria e preocupada.

MÃE DO ZÉFIRO

Zeferino, fale a verdade. Só irá doer mais se você resistir.

ZEFERINO grunhe mais uma vez, tossindo um pouco. Então começa a esbravejar com ódio.

ZEFERINO

Você diz que a culpa é minha? A culpa é sua, por ser um fraco! Se você assumisse o trono, o nosso Reino terminaria na sua geração! Eu tinha que fazer alguma coisa! Eu não poderia permitir que você virasse Rei.

Alguns irmãos de ZÉFIRO exclamam assustados.

MÃE DO ZÉFIRO

Meu filho... Como pôde?

ZEFERINO

Você e o papai mimaram muito esse garoto! Por isso ele é desse jeito! E além de simpatizar com mestiços imundos, ainda trouxe uma humana para nossa casa!



LIRA arregala os olhos assustada e todos se viram para ela. AISHA se coloca na frente de LIRA, demonstrando protegê-la.

ZÉFIRO

Essa humana salvou minha vida! Graças a ela, eu não fui feito refém na Cidade e pude voltar são e salvo para casa. Guardas, levem-no daqui!

Os guardas se viram para ZEFERINO e o agarram pelos braços. A cauda de um dos guardas se enrola na de ZEFERINO. AISHA solta o homem completamente e dá alguns passos para trás, mas ainda mantendo seu braço na frente de LIRA, criando certa proteção entre a humana e os demais. Os guardas arrastam ZEFERINO para fora da sala do trono.

ZEFERINO (ENQUANTO É LEVADO)

Me larguem! Não podem fazer isso comigo! Eu sou o Rei Regente!

As duas mulheres e a família de ZÉFIRO observam ZEFERINO sendo levado embora. Os protestos do rexvoriano puderam ser ouvidos por certo tempo antes de sumirem ao longe. A Rainha suspira pesada e se vira para ZÉFIRO.

MÃE DO ZÉFIRO

Meu filho, vá para seu quarto descansar e tomar um banho. Vocês três. A viagem deve ter sido árdua. Temos aposentos reais vagos para que recarreguem as energias. Gostaria de convidá-las para o jantar, como forma de agradecimento por tudo o que fizeram para o meu filho.

AISHA (DESCONFIADA E NERVOSA)

Tem certeza? A gente só veio deixar o garoto, não precisa fazer nada disso, não.



MÃE DO ZÉFIRO

Por favor, eu insisto. Os guardas vão levá-las.

AISHA olha desconfiada para os soldados que se aproximavam delas, depois para ZÉFIRO. O jovem percebe o desconforto de AISHA e vai até ela.

ZÉFIRO

Eu vou com vocês. Depois irei para o meu quarto. Você me guiou pela sua casa, nada mais justo do que eu guiar você pela minha.

A expressão de AISHA parece relaxar. O trio sai da sala do trono, deixando a Rainha e os irmãos de ZÉFIRO conversando preocupados.

CENA 87 INT. APOSENTO REAL - FINAL DE TARDE

No aposento havia dois sofás, uma pequena mesinha entre eles, e duas cadeiras estofadas ao lado de uma grande janela. AISHA estava sentada em uma delas, observando o Reino Verde abaixo. Ela vestia uma calça folgada branca com uma blusa azul.

AISHA escuta uma porta abrindo e levanta seu olhar. Do outro lado do quarto, AISHA vê LIRA saindo do banheiro com os cabelos molhados e vestindo uma grande saia verde com um top da mesma cor.

LIRA

Eu tava doida por um banho.

AISHA

Achei que tu já tava morta lá dentro. Que demora, hein.



LIRA

Desculpa, eu precisava de um momento para pensar.

AISHA

Quem diria que teu plano de jerico funcionou, não? Se eu tivesse apostado, teria perdido.

LIRA

Eu também estou surpresa.

LIRA se aproxima de AISHA e se senta na cadeira estofada à sua frente.

AISHA

Então, sobre o que tu tava pensando?

LIRA

Sobre sua proposta.

AISHA

Ah. Eu nem sei se vão me deixar sair daqui...

LIRA

O Zéfiro com certeza não vai deixar te prenderem aqui.

AISHA

Pode ser. Mas ele ainda é uma criança, e eu não sei o que a mãe dele vai fazer comigo agora.

LIRA

O que você acha que ela poderia fazer?



AISHA

Hã, eu não sei... Tipo, eu sou literalmente a prova que ela tem galho. Eu não acho que ela esteja feliz com isso, apesar de ter ajudado o filho dela a voltar pra casa.

LIRA

Eu não acho que ela faria alguma coisa com você. E mesmo assim, a gente vai dar um jeito.

AISHA

A gente? Ah... Então você vem... Comigo?

LIRA

Era o que eu sempre quis. Ficar com você, não importa onde a gente vai estar.

AISHA

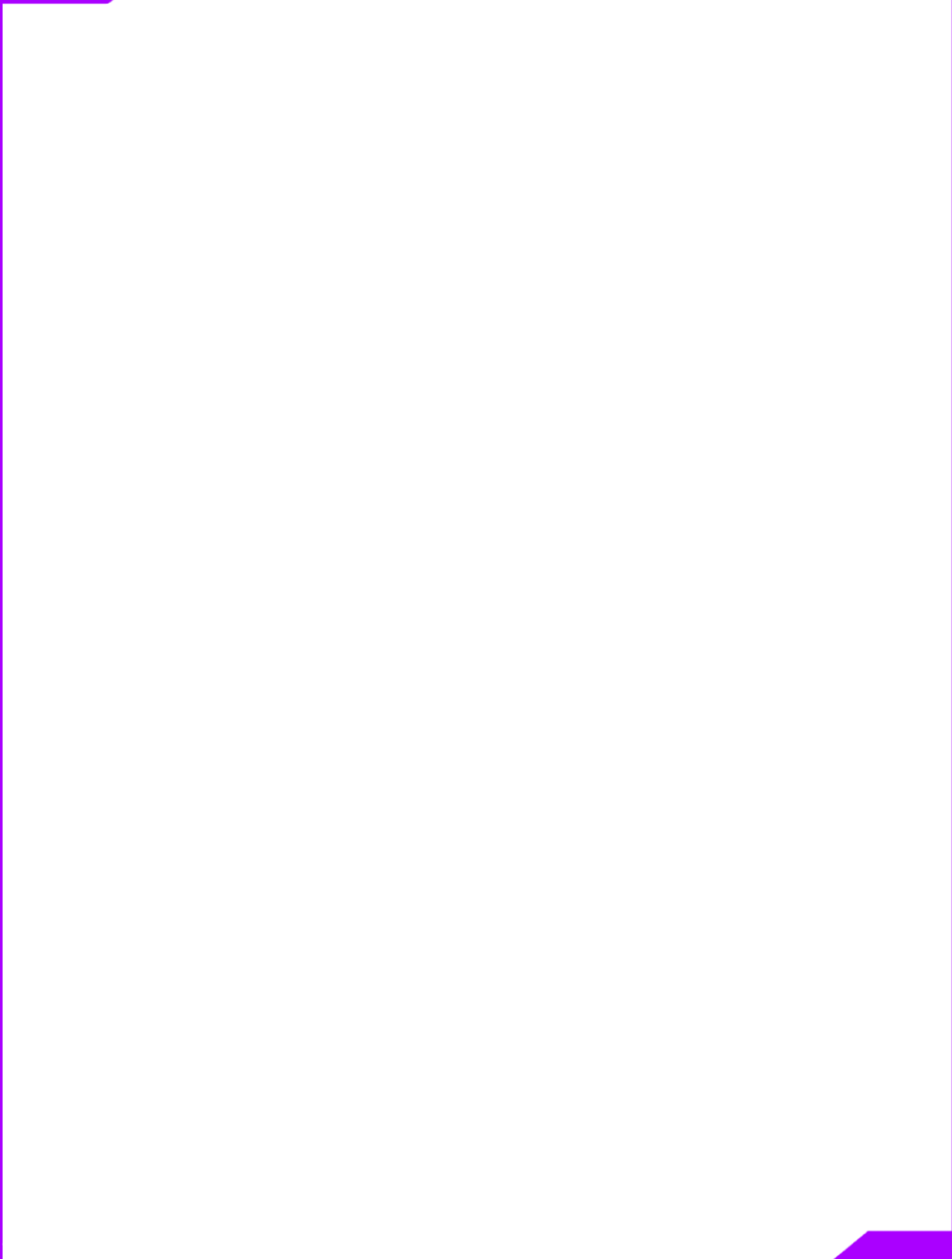
Toda emocionada, como sempre.

LIRA

Você que me chamou. Agora, aguenta.

LIRA se levanta e caminha até AISHA. Ela estende sua mão para a híbrida, que a olha por um instante. Então, AISHA se levanta, dá um pequeno sorriso e entrelaça sua mão com a de LIRA. As duas mulheres se olham apaixonadamente e a humana posiciona sua mão livre carinhosamente no rosto de AISHA e a puxa para um beijo suave. Aos se separarem, as duas apoiam levemente as testas uma na outra.

FIM.





## REFERÊNCIAS

### SITES

ALINE, Ronize. **Ficção Científica: Um gênero e seus sub-gêneros**. In: ROZINE ALINE. Disponível em: (<https://www.ronizealine.com/2014/11/19/ficcao-cientifica-um-genero-e-seus-sub-generos/>)

LIV. **Sci-fi: 8 subgêneros para se viciar**. In: RESENHAS CAÓTICA. Disponível em: (<https://resenhascaoticas.wordpress.com/2020/01/19/sci-fi-8-subgeneros-para-se-viciar/>)

EQUIPE EDITORIAL DE CONCEITO.DE. **Conceito de Ficção científica**. In: DE CONCEITO.DE. Disponível em: (<https://conceito.de/ficcao-cientifica>)

EQUIPE EDITORIAL PORTO EDITORA. **Cinema de ficção científica**. In: INFOPÉDIA DICIONÁRIOS PORTO EDEITOR. Disponível em: ([https://www.infopedia.pt/artigos/\\$cinema-de-ficcao-cientifica](https://www.infopedia.pt/artigos/$cinema-de-ficcao-cientifica))

JIMÉNEZ, Tatiana. **Especial: subgêneros e categorias da Ficção Científica**. In: LEITORA VICIADA. Disponível em: (<https://www.leitoraviciada.com/2011/12/especial-subgeneros-e-categorias-da.html>)

EQUIPE EDITORIAL THE GUARDIAN, **Speculative biology: understanding the past and predicting our future**. In: THE GUARDIAN. Disponível em: (<https://www.theguardian.com/science/2018/may/30/speculative-biology-understanding-the-past-and-predicting-our-future>)

NAISH, Darren. **Speculative Zoology, a Discussion**. In: SCIENTIFIC AMERICAN. Disponível em: (<https://www.scientificamerican.com/blog/tetrapod-zoology/speculative-zoology-a-discussion/>)

### ARTIGO

YATTI, Tavares Fabiana, DIAS, do Nascimento Leonardo Bruno. **O QUE É FICÇÃO CIENTÍFICA?**. In: RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR. Disponível em: (<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/304/288>)

### AUDIOVISUAL

As Fascinantes Biologias da Ficção Científica | EVOLUÇÃO ESPECULATIVA  
<https://www.youtube.com/watch?v=M2bKt1oZsi4>



## 5 Filmes que MUDARAM a FICÇÃO CIENTÍFICA

<https://www.youtube.com/watch?v=pyghDS-sRME>

INIMIGO MEU | Uma História sobre Guerra e Tolerância

<https://www.youtube.com/watch?v=N0NcewxO7zM>

2001 - Uma Odisseia no Espaço, de Stanley Kubrick, 1968.

O PLANETA dos Macacos. Diretor: Franklin Schaffner. 1968.

BLADE Runner - O Caçador de Androides. Diretor: Ridley Scott. 1982.

AKIRA. Diretor: Katsuhiro Otomo. 1988.

MATRIX. Diretoras: Lana Wachowski e Lily Wachowski. 1999.

INTERESTELAR. Diretor: Christopher Nolan. 2014.

O PREDESTINADO. Diretor: Michael Spierig e Peter Spierig. 2014).

STAR Wars, trilogia original. Diretor: George Lucas. 1977

O EXTERMINADOR do Futuro. Diretor: James Cameron. 1984.

1984. Diretor: Michael Radford. 1984.

MAD Max: Estrada da Fúria. Diretor: George Miller. 2015

METRÓPOLIS. Diretor: Fritz Lang. 1927

ALIEN, o 8.º Passageiro. Diretor: Ridley Scott. 1979.

E.T. O Extraterrestre. Diretor: Steven Spielberg. 1982.

O PREDADOR. Diretor: John McTiernan. 1987.

DISTRITO 9. Diretor: Niill Blomkamp. 2009.

DUNA. Diretor: Denis Villeneuve. 2021

OS DOZE Macacos. Diretor: Terry Gilliam. 1995

GATTAGA. Diretor: Andrew Niccol. 1997

JOGOS Vorazes. Diretor: Gary Ross. 2012

INIMIGO Meu. Diretor: Wolfgang Petersen. 1985

PLANETA dos Abutres. Diretores: Joseph Bennett, Charles Huettner, Jonathan Djob Nkondo, Vincent Tsui, Rachel Reid, Christine Jie-Eun Shin e Diego Porral. 2023

AVATAR. Diretor: James Cameron. 2009



## **LIVROS**

A Máquina do Tempo. Escritor: H. G. Wells 1895.

A Guerra dos Mundos. Escritor: H. G. Wells. 1898

*After Man: A Zoology of the Future*. Escritor: Dougal Dixon. 1981

## **IMAGENS**

FIGURA 01: Autora

FIGURA 02: Autora

FIGURA 03: Autora

FIGURA 04: Autora

FIGURA 05: Autora

FIGURA 06: Autora