

J. F. WAGNER

Os filhos de VENN

PROJETO



Capa provisória para
apresentação do
manuscrito.

Título: “Os filhos de Venn: Mistério em Konthara”.

Gênero: Aventura e fantasia

Público alvo: Jovem / adulto.

Autor: J. F. Wagner

E-mail: osfilhosdevenn@gmail.com

Registro na Biblioteca Nacional: 328.796. Livro 602, Folha 456

Apresentação

Resumo geral da história:

Religiosos fanáticos almejam o controle absoluto sobre as maiores nações do mundo e declarar guerra a uma raça alienígena. Para isso, precisam de certos objetos, os quais lhes darão poderes sobrenaturais.

Eles sabem que profecias milenares falam de meninas adolescentes cuja missão é impedi-los de alcançar seus objetivos e precisam detê-las ou controlá-las.

Uma dessas meninas, em uma viagem às ruínas de uma extinta civilização alienígena, encontra esses objetos, mas não tem ideia do que sejam.

Pessoas próximas a ela morrem e a menina precisa desvendar o mistério dos objetos e dos crimes antes de o mundo cair numa era de trevas, terror e morte.

Os protagonistas são *Rayna-IV*, 16 anos, e *Donar*, 21 (um jovem mestiço, filho de um pirata e de uma alienígena), e se envolvem com sociedades secretas, criaturas fantásticas, seres sobrenaturais, magia negra, piratas, viagens espaciais, línguas antigas, experiências genéticas e conspirações político-religiosas em mundos orbitados por dois sóis.

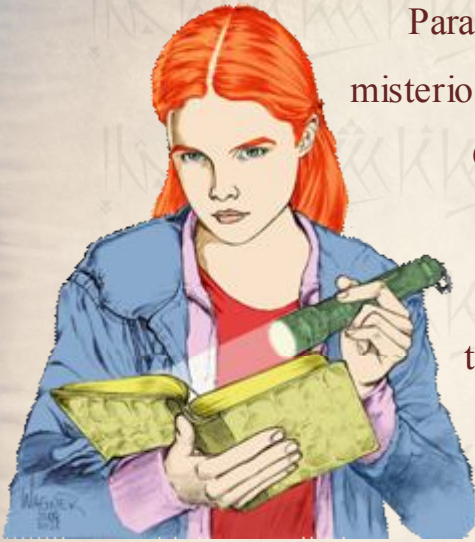
Rayna vai descobrir que o destino dos mundos dependerá de suas escolhas. Um passo em falso e poderá causar o fim de tudo o que existe.

Uma característica do universo do livro é o fato de as pessoas viverem cerca de 400 anos e a razão disso é investigada na história, pois num determinado tempo, milênios antes, alguma coisa deu-lhes tal longevidade. Alguma coisa capaz de destruir os mundos — da mesma forma como destruiu a antiga civilização.

Profecias e lendas antigas dizem que essas garotas, conhecidas como “**Joias**” (“*Esmeraldas-de-Fogo*”, “*Safiras-de-Neve*”, “*Ametistas-de-Luz*” e uma misteriosa “*Ébano Branco*”), salvarão a humanidade, e uma delas destruirá o mal para sempre.

Como elas farão isso é um dos mistérios da história. Tamanho poder não passará despercebido por quem quer ajudar ou impedir que as jovens concretizem seu destino.

Sinopse de “*Mistério em Konthara*”



Para **Rayna-IV**, ganhar aquela viagem a um planeta distante, misterioso e exótico era um sonho.

Conhecer outro mundo, povos e raças diferentes seria uma experiência excitante e incomum. Sua mente fervilhava de expectativas com as descobertas naquele planeta primitivo e ao mesmo tempo altamente tecnológico.

Afinal, aos 16 anos, essa não seria uma simples viagem. Era a oportunidade de sua vida.

Depois disso, ela conseguiria uma vaga na mais cobiçada academia de seu mundo e um estágio com o renomado arqueólogo Lanos Kee.

Após alguns dias desfrutando das excentricidades da capital de *Konthara*, com a agitação comum a qualquer cidade moderna, Rayna parte com o grupo de arqueólogos até o Vale das Grandes Ruínas Centrais, um local com centenas de cidades abandonadas da antiga civilização, muitas agora habitadas por terríveis criaturas mutantes.

Na segunda semana de sua jornada, a jovem encontra estranhos artefatos nas ruínas. O que seriam esses objetos fabulosos e qual o objetivo de terem sido guardados ali? Por que alguém no acampamento os furtou? Qual a razão de coisas misteriosas começarem a acontecer em *Konthara* depois disso?

Quem estará agindo por trás dos bastidores nessa trama intrincada envolvendo seitas religiosas e um tesouro pirata? E, ainda, como Rayna foi parar em profecias milenares encontradas em manuscritos antigos e em um livro alienígena?

E nesse meio, Rayna conhece **Donar**, um jovem mestiço em busca do verdadeiro pai, cujo passado misterioso esconde um terrível segredo.

E quem serão aquelas pessoas que o contratam para roubar artefatos antigos contendo enigmáticas profecias e dizem ter pistas de seu pai? O que eles realmente querem dele e de Rayna?

O universo de “Os filhos de Venn”

A história é ambientada em **Venusy** e em duas de suas cinco luas: **Thargon** e **Konthara** — mundos semelhantes entre si, com atmosfera e ecossistema.

São parecidos com a Terra, mas as pessoas lá conseguem viajar de um mundo a outro em naves espaciais assim como nós viajamos de um país a outro de avião.

Os **thargonianos** são o povo dominante entre os *venúsios*. Eles disseminaram a *longevidade* entre os demais povos nos últimos 3.200 anos. São altamente avançados e há 500 anos iniciaram sua Era Espacial e colonizaram Thargon e Konthara.

Quando os venúsios chegaram a **Konthara** pela primeira vez descobriram que era habitada por povos selvagens e seres humanoides. E também abrigou, num passado longínquo, uma civilização avançada, extinta em circunstâncias misteriosas.

Konthara está repleta de inúmeras cidades-fantasmas desse povo, conhecido pelos nativos como *Qabir*. Essas cidades tornaram-se objeto de curiosidade — e *cobiça*, por haver muita riqueza em seu interior —, mas são habitadas por criaturas mutantes (*menchacks*) e assoladas por fenômenos inexplicáveis. Quem teria sido esse povo e por que desapareceu?

Além disso, há 100 anos astronautas chegaram a outro planeta: o distante e gelado **Zar**, habitado por uma civilização de pessoas altas com pele avermelhada, orelhas pontudas e que vivem tanto quanto os thargonianos. Sua cultura é atrasada (parecida com a Terra na Idade Média).

Muitos zaros mudaram-se para Venusy e Konthara, nasceram mestiços zaro-venúsios (*kenockes*) e o choque cultural gerou revoltas e desestabilização social. Zaros invadiram terras de Konthara causando impasses políticos e problemas religiosos, uma vez que seitas venúsias consideram zaros demônios vindos do espaço para destruir a civilização — como (acreditam) fizeram ao mundo antigo.





Venusy
18.072 km



Hemisfério Ocidental



Hemisfério Oriental



Thargon
12.015 km



Hemisfério Ocidental

Hemisfério Oriental

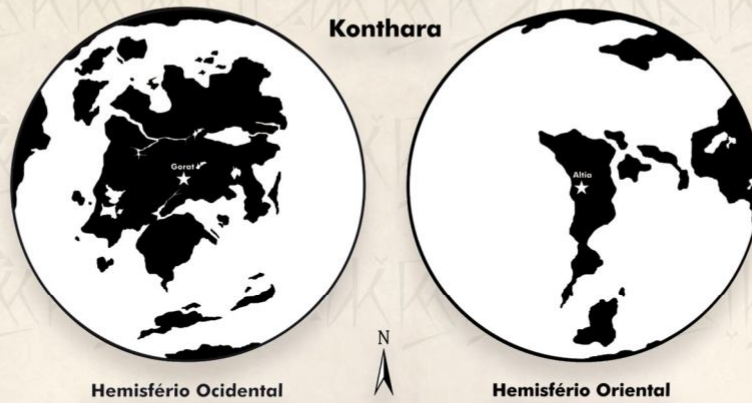


Konthara
10.795 km



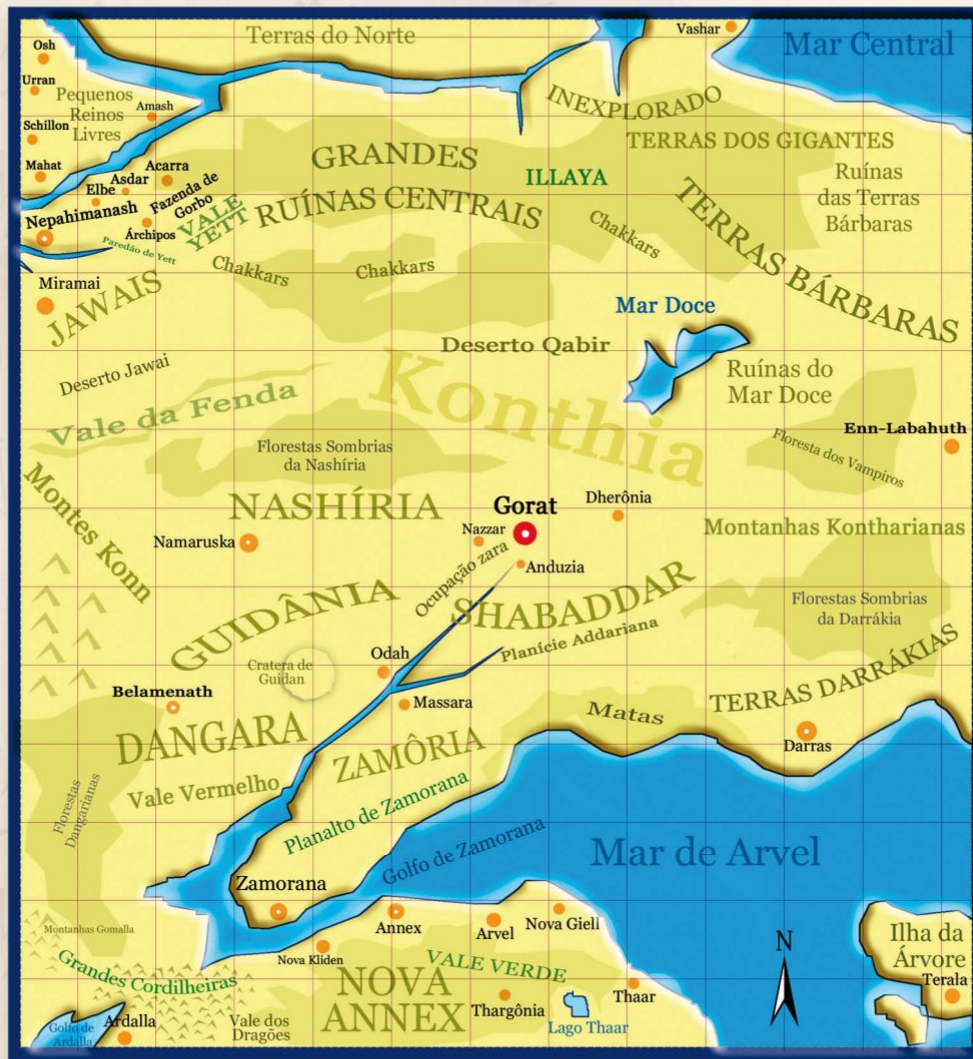
Hemisfério Ocidental

Hemisfério Oriental



Mapa da região central de Konthara onde se passa parte da história.

KONTHARA



ESCALA
0 225 450 675
km

Currículo do Autor

J. F. Wagner nasceu em 1º de novembro de 1967.

É ilustrador, designer gráfico, arte educador e escritor por paixão e vocação — e fã ardoroso de Agatha Christie, Conan Doyle, Robert L. Stevenson, Tolkien e Julio Verne.

Formado em Artes e em Letras, entre 1992 e 2009 lecionou em escolas de Arte, ilustrou livros, anúncios publicitários, editou revistas e coordenou oficinas culturais de Desenho e Histórias em Quadrinhos.

O desejo de contar histórias surgiu desde sua infância, rabiscando personagens no papel e ouvindo sua mãe lendo contos e narrando aventuras mil.

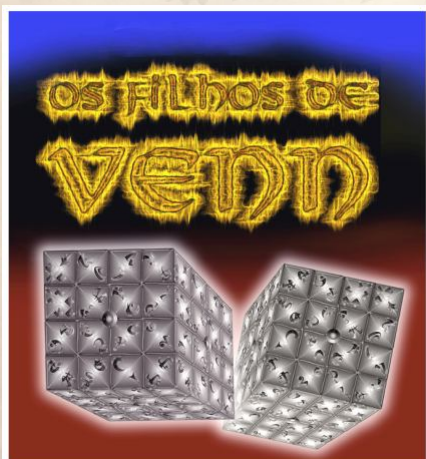
O amor pelo desenho e pela literatura surgiu aí.

Com o tempo, conheceu os gibis, os seriados, os desenhos animados e os livros, que alimentaram sua imaginação para criar o vasto universo de *Os filhos de Venn*.

Em 1995, teve a oportunidade de publicar esses personagens pela primeira vez, mas em forma de revista em quadrinhos. Surgia assim a *Space Warriors*, que obteve grande aceitação por parte dos leitores. Em virtude disso, em 1996 a revista foi relançada.

Mas a ideia era muito mais interessante para o formato *livro* devido à trama, aos personagens e ao ambiente criado, e a partir daquele ano os roteiros para quadrinhos foram reunidos e o autor empenhou-se na tarefa de colocar em texto a saga de *Os filhos de Venn*.

Vive em Guarulhos, São Paulo, com a esposa e quatro gatos.



Dados Pessoais do autor:

Nome: J. F. Wagner

Cel.: (011) 96504-0049 / Tel.: (11) 2405-9512

Endereço: Rua dos Corretores de Imóveis, 106

07134-400 - Guarulhos - SP

E-mail: osfilhosdevenn@gmail.com

Os filhos de Venn

J. F. Wagner

AO PARTICIPAR de uma expedição arqueológica às ruínas de uma extinta civilização, uma estudante do colegial encontra objetos com misteriosos símbolos. A princípio são meros artefatos do povo antigo, mas quando são furtadas na noite seguinte, coisas estranhas começam a acontecer: crimes insolúveis, personagens suspeitos, fenômenos inexplicáveis... O que serão aqueles objetos e seus sinais e por que alguém está tão interessado em possuí-los?

Envolvida numa trama milenar, a jovem *Rayna-Iv* se vê às voltas com uma antiga seita de um planeta distante, civilizações perdidas, lendas esquecidas, experiências genéticas, criaturas fantásticas, piratas, disputas pelo poder, velhos eremitas, e o espectro de um conflito ameaçando duas raças alienígenas. Nesse meio ela conhece pessoas que mudarão para sempre a trajetória de sua vida, amizades que jamais terão fim e segredos sobre a história de seu próprio mundo que remontam ao início dos tempos.

“**Os Filhos de Venn**” traz ao leitor uma fantástica viagem a mundos distantes, em planetas que orbitam dois sóis. Como em uma nave espacial, transporte-se para esses mundos povoados por pessoas longevas — que podem viver por mais de *400 anos!* —, visite as misteriosas terras de *Konthara*; suas grandes florestas, as incontáveis cidades desertas de sua antiga civilização... Mas *cuidado!* As criaturas que habitam esses lugares podem estar à espreita, aguardando só pelo momento em que você estiver distraído...

RUA DOS CORRETORES DE IMÓVEIS, 106
CEP 07134-400 - GUARULHOS - SP
(011) 2405-9512 / (011) 96504-0049