

Roteiro: Velhos Companheiros
Autor: Alexandre Santos Lobão

Sugestão de visual dos personagens (podem ser modificadas de acordo com idéias do desenhista):

Samael Duncan: Brasileiro, escritor e jornalista, veste-se sobriamente. Entre trinta e quarenta anos, cabelo curto (talvez com rabo de cavalo), uma pequena cicatriz do lado esquerdo do rosto, perto do olho. Não fuma. Visual algo “dark”, próximo (mas não muito) de John Constantine, da linha Vertigo da DC.

Samara: Indiana, cerca de vinte e cinco anos, veste-se com roupas normais porém com estampas com temas indianos (nada de vestidos!). Olhos grandes e uma jóia na testa, brincos fartos nas orelhas. Morena de cabelos negros e longos.

Zaiat: Egípcio com nariz adunco dos árabes. Entre trinta e quarenta anos. Usa um anel em forma de serpente. Usa calças comuns e camisas com cortes laterais, brancas, com desenhos bordados em branco sobre os botões.

Marco (o morto): Italiano, quarenta e poucos anos, farto bigode, sombrancelhas e cabelos desalinhados. Ligeiramente gordo.

O Velho: Irlandês, aparenta cerca de quarenta anos, cabelos castanhos ligeiramente grisalhos, olhos azuis muito claros. Veste-se de maneira simples e de certa forma antiquada (camisas e calça de pano grosseiro)

Morte: Ao gosto do desenhista. Por favor nada de cópias de outras “mortes” de outros artistas, e nada de caveiras: é uma mulher com rosto normal, no máximo um pouco escondido...

Schiller: Típico burocrata, meio careca, magro, de terno e gravata, porém com o paletó do terno na cadeira do trabalho. Usa suspensórios e óculos.

Caso o desenhista necessite de alguma referência para desenhos das paisagens mencionadas no texto, favor entrar em contato com o roteirista.

O desenhista deve estar ciente que as imagens sugeridas podem ser modificadas, inclusive os diálogos, e podem ser incluídos ou suprimidos quadros, caso ele ache interessante para maior fluidez da estória. É importante destacar, no entanto, o cuidado a ser tomado na mudança de páginas, pois diversos pontos de clímax da estória foram propositalmente incluídos nas mudanças para provocar suspense na leitura.

Página 1

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Casa antiga, vista de cima, numa rua de pedras. É noite e sai luz de uma das janelas. Um pouco de neblina cobre a cena.	Texto (pensamento Samael): “Merda, como foi que eu entrei nessa?”
2	Parte interna da casa, vista a partir da janela. Vê-se uma sala e duas pessoas (um homem e uma mulher) sentadas no chão, de pernas cruzadas.	Texto (pensamento Samael): “Dois dias atrás eu estava no Brasil. Agora, estou em Londres...”
3	Visão de dentro da sala, sem mostrar o chão. São vistas, da cintura para cima, uma mulher (indiana) e três homens (um brasileiro, um egípcio e um irlandês). Todos jovens, o irlandês ligeiramente grisalho.	Texto (pensamento Samael): “sentado no chão com quatro pessoas que eu nunca tinha visto...”
4	Quadro grande, ocupando toda a página (Os demais quadros ficam sobre este). Visão de cima da sala, mostrando os quatro sentados em torno de um círculo desenhado no chão com um pentagrama. No centro do pentagrama, um corpo de um homem, pelado. Em cada vértice do pentagrama, uma vela acesa.	Texto (pensamento Samael): “preparando uma cerimônia para ressuscitar um cara que eu também não conheço. Como é quem eu consigo me meter nestas situações?” Título: “Samael Duncan em: “Velhos Companheiros”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	A porta da casa da página anterior, vista de perto. Detalhes (fechadura, dobradiças, etc) antiquados. Uma mão segura a ... e bate à porta.	Texto: “Londres, nesta manhã”
2	Porta aberta, vista perpendicularmente de lado (como se a parede fosse transparente). O Velho do lado de dentro, Samael do lado de fora. O velho, com um sorriso, e convida Samael a entrar.	Velho: “Samael, a quanto tempo! É bom vê-lo de novo! Não, não diga que estamos nos vendo pela primeira vez. Tudo a seu tempo. Os outros já chegaram!” Samael: “Outros?”
3	Visão a partir do canto da sala. Uma mesa próxima com siluetas de estátuas e outros objetos estranhos esconde parte da cena. À direita, uma escada sobe para o segundo andar. Samael e o Velho aparecem no centro.	Velho: “Ah, desculpe, eu não mencionei os outros, não? Bom, você deve estar cansado e faminto, suba e tome um banho que o almoço está ficando pronto. Seu quarto tem seu nome na porta. Depois conversamos.”
4	A porta do quarto, em madeira antiga. Uma mão alisa com o dedo indicador o nome “Samael”, esculpido na madeira (recentemente, a julgar pela cor clara). Em cima do nome, outros nomes de cores mais escuras, indicando antiguidade: “Julius”, “Thereza”, “Abdul”, “Oshiro”.	Texto (pensamento Samael): “Que loucura! Porque tudo parece tão estranho e tão familiar?”
5	Samael saindo do banho, toalha na cintura e enxugando o cabelo. Com a mão pega uma carta em cima da cômoda. Quadro pequeno, sobreposto ao próximo quadro (grande)	-
6	A carta, vista de perto, com a mão de Samael segurando uma das pontas. Desenho cabalístico (cobras enroladas) à esquerda do papel.	Conteúdo da carta: “Senti recentemente seu despertar esotérico. Como sempre, atrasado! Venha a Londres (passagem e endereço anexos) para podermos conversar e recomeçar seu aprendizado. Um grande abraço, O Velho.” Texto (pensamento Samael): “Tenho que tomar mais cuidado com estas aventuras. Meu último livro começou assim e quase me matou...”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Biblioteca, com uma mesa redonda com cinco cadeiras. Estão sentados Samara, Samael e Zaiat. O Velho está de pé, ao lado de uma estante cheia de livros antigos.	Velho: “Vocês devem estar com mil perguntas na cabeça. Você, Samael, imagino que ainda mais, uma vez que os demais já estão no Caminho da Lua a mais tempo. Mas tudo será esclarecido a seu tempo. Vou ler um de meus diários para vocês”.
2	Close na mão do Velho pegando um livro na estante. Entre seus dedos pode-se ler “Diário de 1 (dedo escondendo) 48”.	Samael: “Porque “Velho”? Você poderia começar dizendo seu nome...” Texto (pensamento Samael): “1948?”
3	Velho sentado à mesa (ao lado de Samael), sorrindo enquanto abre o diário.	Velho: “Paciência, tudo a seu tempo. As pessoas trocam de vida tantas vezes que os nomes deixam de fazer sentido. Por isso decidi abolir meu nome. Mas pode me chamar de Richard, ou Merlin, ou Helísio, ou Alister, ou o que você se quiser.”
4	Quadro composto: num subquadro acima do quadro, close nos olhos assustados de Samael. No quadro, o dedo do velho apontando para uma linha do diário, e logo acima a data: 6 de abril de 1648.	Texto (pensamento Samael): “Antes que eu possa falar qualquer coisa, a data do diário me atinge como um raio. De repente, “Velho” me parece perfeitamente adequado. O frio eriça os cabelos de minha nuca.”
5	close no Velho, com um sorriso de cumplicidade, um pouco sarcástico. Ao lado, Samael com os olhos fixos nele, cotovelos apoiados na mesa e mordendo o dedo indicador de uma de suas mãos, com o punho cerrado.	Velho: “Podemos continuar?” Samael (guaguejando): “É claro...”

Esta página deve ser desenhada com estilo diferente das demais, ou pelo menos com cores diferentes. O texto é todo de pensamentos de Samael, enquanto as imagens retratam a estória lida pelo Velho.

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Close no rosto de Samael, inclinado em relação à horizontal, com um fundo borrado ou psicodélico.	“O Velho fala enquanto minha mente distante tenta retornar ao mundo real, ajustar as informações que recebi de forma coerente”
2	Visto de cima, meio de lado, cinco homens encapuzados com as mãos dadas (cada um com a mão direita sobre o braço esquerdo e a mão esquerda sobre o braço direito do homem ao lado), sobre os vértices de um pentagrama.	“A estória fala sobre um grupo de amigos, reunidos séculos atrás pelo “Caminho da Lua”, conhecido também por magia branca.”
3	Imagem composta de rostos, livros, mãos invocando rituais, símbolos mágicos, etc.	“Eles estudam e se aprofundam por anos em segredos arcanos, até que descobrem como invocar e barganhar com a própria Morte”
4	Cinco mão abertas, vistas de cima. No centro de cada mão, uma runa (pedra com um desenho), sendo que quatro delas estão com uma cruz e uma com um desenho de uma espiral.	“Porém eles sabem que o Encantamento tem seu preço. Dos cinco presentes, apenas um conseguiria a imortalidade. Os demais perderiam a vida no processo”.
5	Homem pelado no centro do pentagrama, com fumaça saindo de sua pele. Os demais, vestidos, estão caídos no chão (mortos).	“Eles realizam então um pacto, de que o membro remanescente buscaria e convocaria os demais em futuras reencarnações, para passar-lhes o conjunto de segredos e conhecimentos por eles reunidos”
6	O remanescente (o Velho) com grupos de quatro outras pessoas, em várias épocas. Pode ser um close nos rostos ou imagens dos grupos flutuando. Possivelmente este quadro precisará ser maior que os demais.	“E eles se encontram desde então, a cada 100, 150 anos, sempre sob a tutela do Velho.”
7	Rosto de Samael, com expressão de surpresa e indagação. Este quadro pode estar ligeiramente sobreposto ao anterior, para aumentar a continuidade no efeito narrativo (frases relacionadas).	“Este é o encontro atual. O que assusta não é a irrealidade da estória, mas as imagens e lembranças que brotam da minha mente.”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Imagem da mesa, o Velho ao centro, Samael e uma cadeira vazia ao lado, Samara e Zaiat do outro. O livro aberto na frente do Velho. Samara está com um sorriso nos lábios, olhando para o Velho. Zaiat está com uma expressão pensativa, mão no queixo. Samael está com uma expressão confusa, com as mãos na cabeça e os cotovelos apoiados na mesa.	-
2	Mesma imagem anterior	Samara: “E onde está o último de nós? Gillian, era o nome dele, não?”
3	Mesma imagem, porém com Zaiat olhando para o Velho e o Velho se levantando.	Velho: “Certo. Este é o problema. Ele chegou um dia antes de vocês, mas houve um imprevisto, que eu espero poder resolver. Acompanhem-me até a sala do lado”.
4	Mesma imagem, porém com todas as cadeiras vazias, exceto a de Samael, que continua com a mesma expressão e posição anteriores.	Voz vindo do canto do quadro: “Samael?”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Sala vista no quadro 4 da página 1, o cadáver no centro do pentagrama e as pessoas em pé à sua volta.	Samara: “O que, afinal, ocorreu com ele?”
2	Velho com a mão fechada, de onde cai um pouco de pó sobre o peito desnudo do cadáver.	Velho: “É mais fácil mostrar do que explicar. Ele se desligou por causa disto”
3	Imagem do cadáver, visto da cabeça em direção aos pés. No peito do cadáver desponta uma flecha cravada, transparente. Na direção dos pés, aparece a figura de Zaiat, com uma expressão de espanto.	Zaiat: “O que é isso?” (em árabe)
4	O Velho se abaixa e começa a acender as velas do Pentagrama. Com uma das mãos, aponta para a posição que Zaiat deverá ocupar (à frente de um vértice do pentagrama).	Velho: “É uma longa história. Trata-se de uma flecha do Arqueiro, uma figura que terei o prazer de apresentar a vocês em outra ocasião. Por hora, temos que nos preocupar em trazer Marco (este é o nome atual dele) de volta. Sentem-se“
5	Samara atrás do velho, que aponta sua posição para sentar (à frente de outro vértice do pentagrama), enquanto acende mais uma vela.	Samara: “E como faremos isso?” Velho: “Bom, nestes anos que estive sozinho eu... bem, digamos apenas que agora ficou mais fácil falar com a Morte. Creio que podemos pedir a ela que retire esta flecha e nos devolva o Marco.”
6	Samael à esquerda e o velho à sua frente, acendendo mais uma vela e mostrando sua posição para sentar (à frente de outro vértice do pentagrama).	Samael: “Espere aí. Você está falando em invocar a Morte? Conversar com ela? Que loucura é esta?”
7	Velho sentado entre dois vértices do pentagrama, terminando de acender a última vela.	Velho: “Teremos muito tempo para aprofundar as idéias depois. Por ora, apenas confie nos seus instintos. E, na verdade, não vamos invocar a morte.” Velho (outro balão): “Vamos visitá-la..”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Mesma imagem do quadro 4 da página um.	Velho: “Rex Columbarum, nemo cognocitur. Fiat Necron regina voluntas...”
2	Mesma imagem do quadro 4 da página 1, porém sem o fundo. Os personagens e o pentagrama flutuam sobre um fundo branco.	Velho: “Solicitamos uma audiência”
3	Mesma imagem anterior, porém com uma escada de poucos degraus que leva a uma porta. O Velho começa a se levantar.	Velho: “Vamos!”
4	O enquadramento é o beiral da porta. A porta dá para um escritório pequeno, onde um homem está sentado organizando papéis e duas secretárias estão datilografando ao computador ou máquina de escrever. O homem está olhando para a direção do leitor.	Velho: “Boa noite, Schiller! Quero falar com a “chefa” “. Schiller: “Você de novo? Não acho que seja uma boa idéia, hoje ela está de mau humor.”
5	Quadro pequeno, flutuando sobre o próximo, apresentando o rosto do Velho. O balão de voz sai do quadro.	Velho: “Eu preciso falar com ela. Houve uma certa injustiça...”
6	Quadro grande com porta ao fundo se abrindo com e batendo com um estrondo na parede, empurrada pela mão da Morte. Seus olhos flamejam (não necessariamente com chamas, mas com expressão de raiva) Schiller olha para frente (direção dos visitantes) com uma cara de “eu não disse?”	Morte: “Me pegou num mau dia, Mitzael! E você sabe que eu odeio a palavra “injustiça”! Prove ou morra!”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Peito com flecha cravada bem próximo, mais à frente se vê a porta flutuando no vazio e, dentro da porta, a Morte olhando para fora, por cima dos ombros do Velho.	Velho: “Calma, Thanatas. Olhe lá fora.” Morte: “Um cadáver. E daí?”
2	Rosto do Velho	Velho: “Prestou atenção na flecha? Ele estava dentro da minha casa, que, você sabe, é imune às flechas do Arqueiro.”
3	Rosto da Morte, com ar de raiva contida.	Morte: “Eu sei. Fui eu quem desviou a flecha. Ela era para você. Cansei de esperar.”
4	Rosto do Velho, um pouco surpreso e um pouco chateado.	Velho: “Esqueceu do nosso acordo?” Morte: “Não esqueci e não quero falar sobre isso. Diga o que você quer e vá embora!”
5	Velho e Morte frente a frente, com vários balões de texto, ou vários quadros com close nos olhos, boca, etc, e balões de texto.	Velho: “Quero ele de volta” Morte: “Impossível” Velho: “Eu sei que não”. Morte: “E o que eu ganho?” Velho: “O que você quer?”
6	Close no rosto da morte, com um sorriso sarcástico. Quadro grande, ocupando toda a página, com os demais flutuando sobre este	Morte: “Gostei da pergunta...”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Imagem (Flashback) da morte na frente dos cinco companheiros, na época do acordo inicial (todos homens encapuçados)	Morte: “Um desafio como nos Velhos tempos. Eu pergunto, vocês respondem. Esquecendo os antigos acordos. Cada um que errar é meu. Quem acertar salva o morto. “ Morte: “Se alguém acertar.”.
2	Velho, virando de costas para a Morte e de frente para seus companheiros (não é mais flashback).	Velho: “Não, não vamos entrar no seu jogo. Vamos embora daqui.”
3	Sala vista pela perspectiva da Morte, com uma visão do grupo olhando na direção da parede onde estava a porta de saída. A porta não existe mais.	Morte: “E quem disse que vocês podem sair?”
4	Quadro largo, com o rosto do velho em close ao centro, de costas para a Morte, com a cabeça ligeiramente abaixada e mordendo os lábios com um olhar de arrependimento (não de medo). Os demais companheiros (não necessariamente todos) aparecem à sua volta, olhando para ele como a pedir uma ação. A Morte sorri ao fundo.	-
5	Velho virado para a Morte, com um sorriso sarcástico mas não muito confiante.	Velho: “Acho que não temos escolha.”
6	Morte, sorrindo e levantando os braços. De suas mãos caem luzes ou algo que indique que ela está realizando um encantamento.	Morte: “Não, não têm. Não desta vez”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Quadro grande. Morte sentada, junto com o grupo, na grama embaixo de uma árvore. É dia, com um suave vento. Um palácio parecido com a Taj Mahal aparece bem ao fundo, meio envolto em neblina. A Morte se apresenta como Shiva, a deusa da Morte indiana, com seis braços.	Morte: “A você, Samara: Sou um guerreiro impassível, Mato camponeses e reis, Destruo Montanhas e rios, Nunca voltei meus passos, nem voltarei.”
2	Quadro pequeno, sobreposto ao anterior. Rosto de Samara, perplexa. Vários relógios e amulhetas flutuam ao seu redor.	Samara: “...”
3	Quadro grande. Morte sentada, junto com o grupo (menos Samara), sobre uma duna. Uma caravana de camelos passa ao longe.	Morte: “Zaiat:
4	Quadro pequeno, sobreposto ao anterior. Rosto de Zaiat, carrancudo e pensativo.	Zaiat: “Shalom, velhos companheiros.”
5	Quadro grande. Morte sentada ao lado do Velho e de Samael, dentro da casa do Velho, com o círculo e pentagrama desenhados no chão. A casa parece ligeiramente diferente, apenas com objetos antigos, e o Velho e Samael vestem roupas com capuz (como se eles estivessem na antiguidade, no momento do primeiro contato deles com a Morte).	Morte: “Mitzael ...”
6	Quadro pequeno, com o rosto da Morte e o Velho tocando seu rosto, com as costas da mão.	Velho: “Thanatas, por favor...”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Rosto da Morte, com os olhos marejados de lágrimas, ligeiramente inclinado sobre a mão do Velho.	Morte: “Mitzael, não...”
2	Quadro igual ao quadro 5 da página anterior	Morte: “É uma Virgem-Prostituta, Ninguém a quer, mas com ela se deitam. Mas o único que ela deseja Nunca dividiu seu leito.”
3	Quadro pequeno, com o rosto do Velho. Seus olhos também estão marejados. Os olhos da morte, grandes e transparentes, flutuam atrás de sua cabeça.	Velho: “Thanatas....”
4	Quadro igual ao segundo quadro da página 7: Fundo branco, os quatro sentados nos vértices do pentagrama, o morto ao centro. O olhar de Samara e Zaiat está como se perdido no horizonte. A Morte flutua, com uma roupa negra e esvoaçante, sobre o centro do pentagrama, com um dos punhos passando pelo rosto como se enxugando as lágrimas.	Morte: “Basta desta brincadeira! Já perdi muito de meu tempo! Sigo minha palavra, mas não se atrevam a me perturbar mais!”
5	Mesma cena do quadro anterior, porém já de volta à casa do Velho.	-
6	Mesma cena do quadro anterior, porém Zaiat e Samara caem de sua posição de sentados (estão mortos). O morto levantou uma das mãos e a esfrega no rosto. A Morte está transparente. O Velho está perplexo.	Velho: “Espere! Você não pode fazer isto. É injusto!”
7	Close no rosto da Morte, com os olhos ainda se recuperando das lágrimas e um sorriso bastante sarcástico.	Morte: “Perfeito. Então vá até ao meu escritório e reclame!”

Quadro	Imagem	Diálogo / Texto
1	Samael sentado em uma cadeira de avião, olhando pela janela, com uma expressão pensativa e uma mão no queixo.	Texto: “Epílogo” Texto (pensamento Samael): “Que Merda!”
2	Quadro de pensamento (diferenciado com estilo de desenho ou cores, para indicar que se trata de um pensamento de Samael). Samael sentado em uma mesa, em seu apartamento bagunçado, escrevendo no computador.	Texto (pensamento Samael): “Eu nunca quis me meter com esta estória de esoterismo. Minha vidinha de escritor e jornalista já tinha emoções demais.”
3	Quadro de pensamento. Samael abrindo um envelope do correio e tirando de dentro, com cara de quem não está entendendo, um colar com um ankh (cruz egípcia igual à usada pela “morte” de Neil Gaiman) e um pé-de-coelho.	Texto (pensamento Samael): “Mas depois que a gente começa, parece que tudo leva para este lado.”
4	Quadro de pensamento. O rosto na Morte, sorrindo sarcasticamente.	Texto (pensamento Samael): “Pensei que esta estória do Velho me renderia material para mais um livro, mas quase que me custou a vida.”
5	Quadro de pensamento. O Velho ao lado de Marco (o ressuscitado), fazendo um gesto como quem chama Samael, e Samael saindo pela porta com a mão em um gesto de negativa.	Texto (pensamento Samael): “Ainda não consigo acreditar. Duas pessoas morreram, e uma ressuscitou. Será que isso aconteceu mesmo?”
6	Samael no avião, olhando pela janela. Na janela, o reflexo de um rosto de uma velha com raiva.	Texto (pensamento Samael): “Eu nunca devia ter começado a mexer com o sobrenatural... Se bem que, pensando bem...”
7	O avião visto por trás, voando em direção ao pôr-do-sol. No céu, o rosto da atriz Louise Brooks (cinema mudo – verificar referência fotográfica com o roteirista ou olhar os sites da internet Erro! Indicador não definido. ou Erro! Indicador não definido. onde existem fotos da atriz	Texto (pensamento Samael): “Acho que valeu a pena!”

Observação final: A última página apresenta ganchos para futuras estórias, principalmente os dois últimos quadros, que fazem referência à estória “A Caixa de Pandora”, a ser publicada em futuros números da revista apresentando a introdução de Samael Duncan ao mundo sobrenatural.