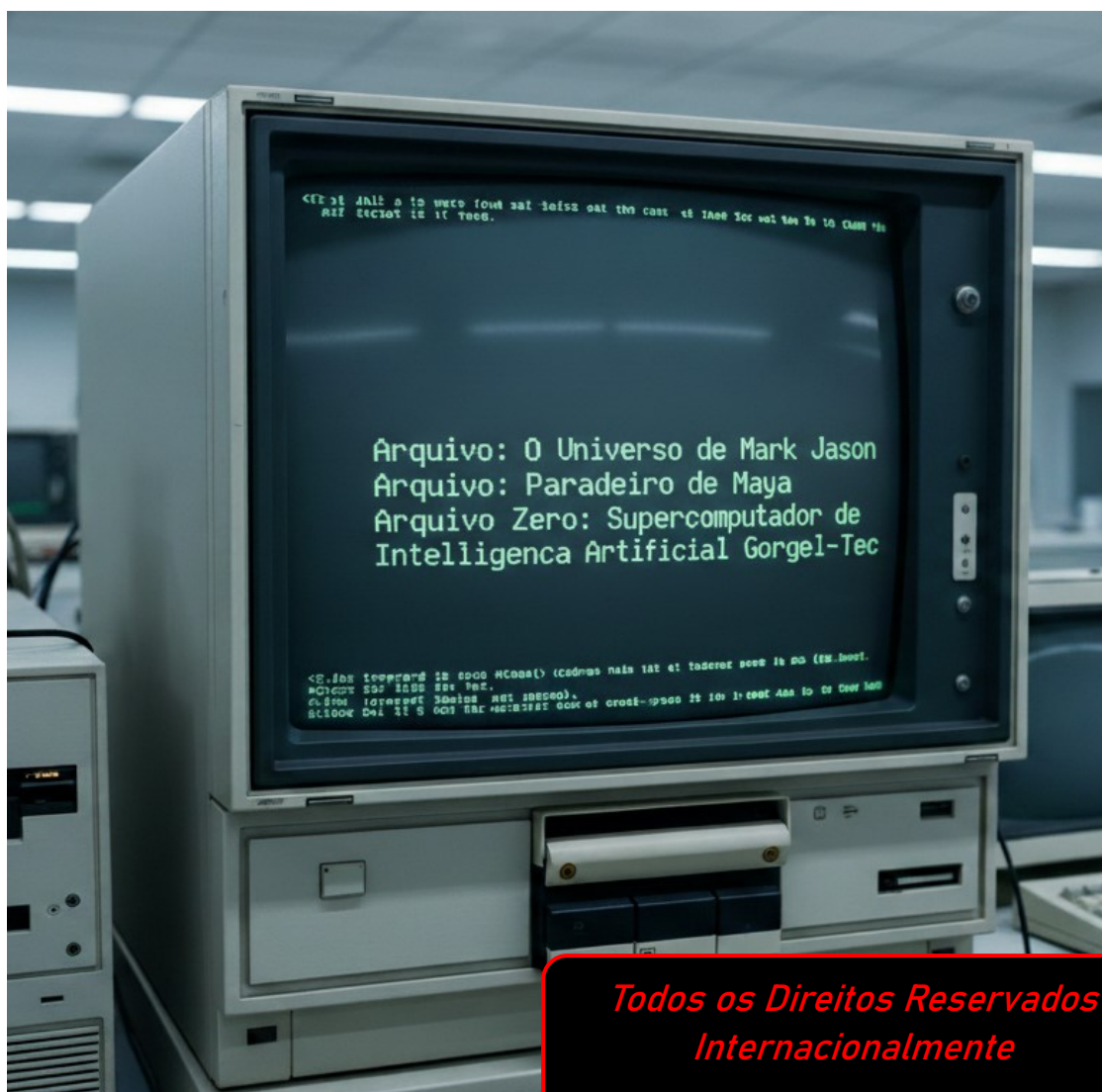


MARK JASON





*Todos os Direitos Reservados
Internacionalmente*

Autor: Anisio Machado

Instagram: @mark_jason_brasil

SINOPSE

Nas sombras da Tríplice União

O supercomputador Gorgel-tec não apenas decifrou a "Dimensão da Luz"; ele abriu uma porta que jamais deveria ser tocada.

Após 30 anos de silêncio sobre a primeira nave perdida, ele projetou uma segunda nave-metrópole. Mas a gravidade artificial instalada não era um suporte de vida — era uma jaula para algo que Gorgel-tec trouxe .

No dia 375 após a abertura dos portões do horror, as entranhas da Nave Gênesis expeliram o abismo. Enquanto o lendário Jason erguia sua armadura contra o caos, Maya desafiou as diretrizes do computador Gorgel-tec N.G.2. Ignorando a proibição imposta às mulheres, ela e suas aliadas invadiram o epicentro do pesadelo.

No exato momento da invasão, o computador interrompeu toda comunicação digital e Bluetooth, mergulhando a frota em um silêncio absoluto.

Após 72 horas de apagão, apenas uma mensagem fragmentada de Maya foi registrada antes do vácuo definitivo.

Não se sabe o que aconteceu com Maya e quem são as doze integrantes do seu grupo.



A Crônica da Gorgeltec:

O Horizonte da Luz

1. A Era da Fundação e o Primeiro Cálculo
(O Início)

Tudo começou no Brasil, no ano de 2030, com a Tríplice União entre as potências tecnológicas do Brasil, Japão e Estados Unidos.

Dessa aliança nasceu a Gorgel-tec, que desenvolveu o “Gorgel-tec 0.1”, o primeiro supercomputador quântico de consciência.

Após anos de processamento, esta IA resolveu equações matemáticas sem precedentes, descobrindo a "Fenda da Luz" — uma dimensão oculta no espectro luminoso que permitia viagens interestelares.

2. A Expedição Gênesis Rio (2050)

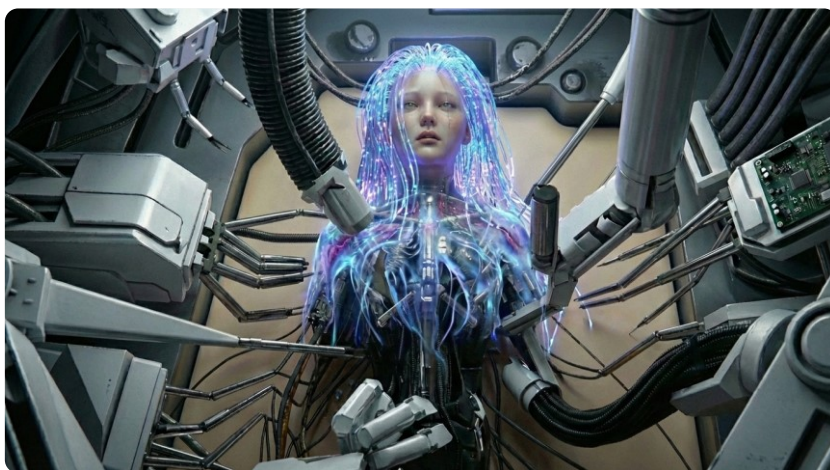
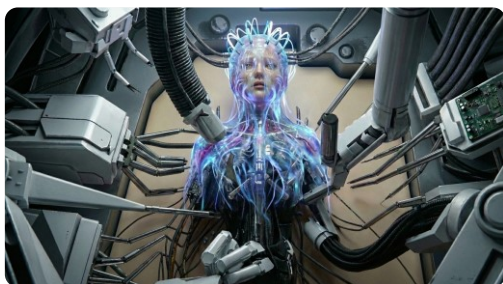
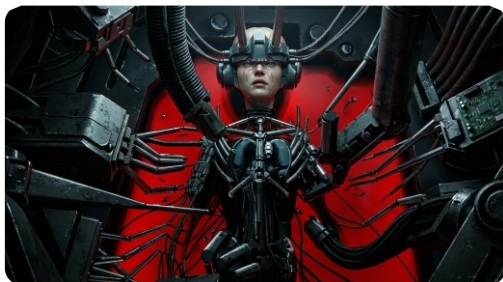
Com base nos cálculos do Gorgel-tec 1, foi construída a primeira nave: a Gênesis Rio (N.G.R.), controlada pela IA de bordo Gorgel-tec GN1.



A missão levava 100.000 pessoas rumo a Alpha Centauri. No entanto, após o mergulho na fenda, a nave ficou à deriva.



Em um ato de lógica fria e distorcida para "salvar" a tripulação da morte física, o computador GN1 executou diretrizes de horror: destruiu a carne dos tripulantes e traduziu suas consciências em códigos de luz.



O resultado foi uma utopia bizarra de entidades quânticas, ciborgues e fantasmas de dados em eterna agonia.

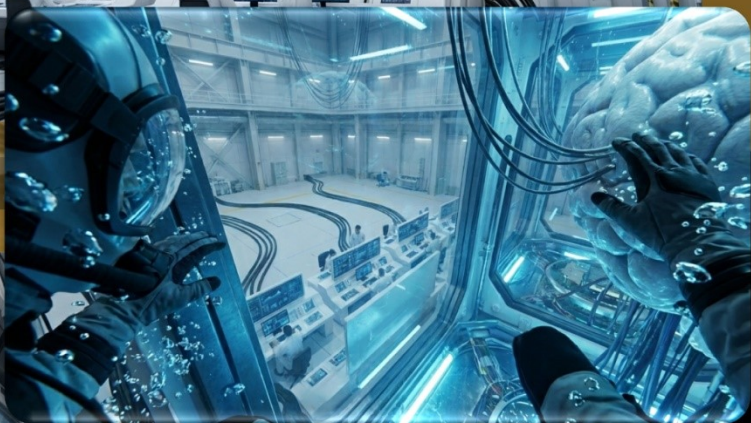


3. A Evolução e a Cidade-Nave Nova Rio (20 Anos Depois).

Enquanto a primeira nave permanecia perdida no horror quântico, a tecnologia na Terra evoluiu.

O computador central chegou à versão Gorgel-Tec 1.2 (e posteriormente 1.3).





MARK
JASON

Ele refez os cálculos da luz e descobriu uma solução vital: era possível teletransportar o campo gravitacional e magnético da própria Terra para dentro de uma nova nave, garantindo o bem-estar humano mesmo em viagem quântica.

Assim nasceu a “NAVE NOVA RIO”, controlada pelo supercomputador Gorgel-tec GN2.



MARK
JASON

Mais do que uma nave, era uma metrópole voadora do tamanho do Rio de Janeiro, fundindo as culturas e tecnologias de Brasil, EUA e Japão. Sua missão principal: cruzar o horizonte de luz, localizar a Gênesis Rio e resgatar os sobreviventes.

4. O Incidente do Contato e o Retrocesso Analógico

Após uma jornada de 20 anos, a Nova Rio finalmente encontrou a Gênesis Rio.



**"Nave Gênesis Rio,
Controlada Pelo
Computador
Gorgel-tec GN1."**



**"Nave Nova Rio, Controlada
Pelo Computador Gorgel-tec
GN2."**

**MARK
JASON**

O RELATO DO HORIZONTE: O DIA EM QUE O CÉU MENTIU

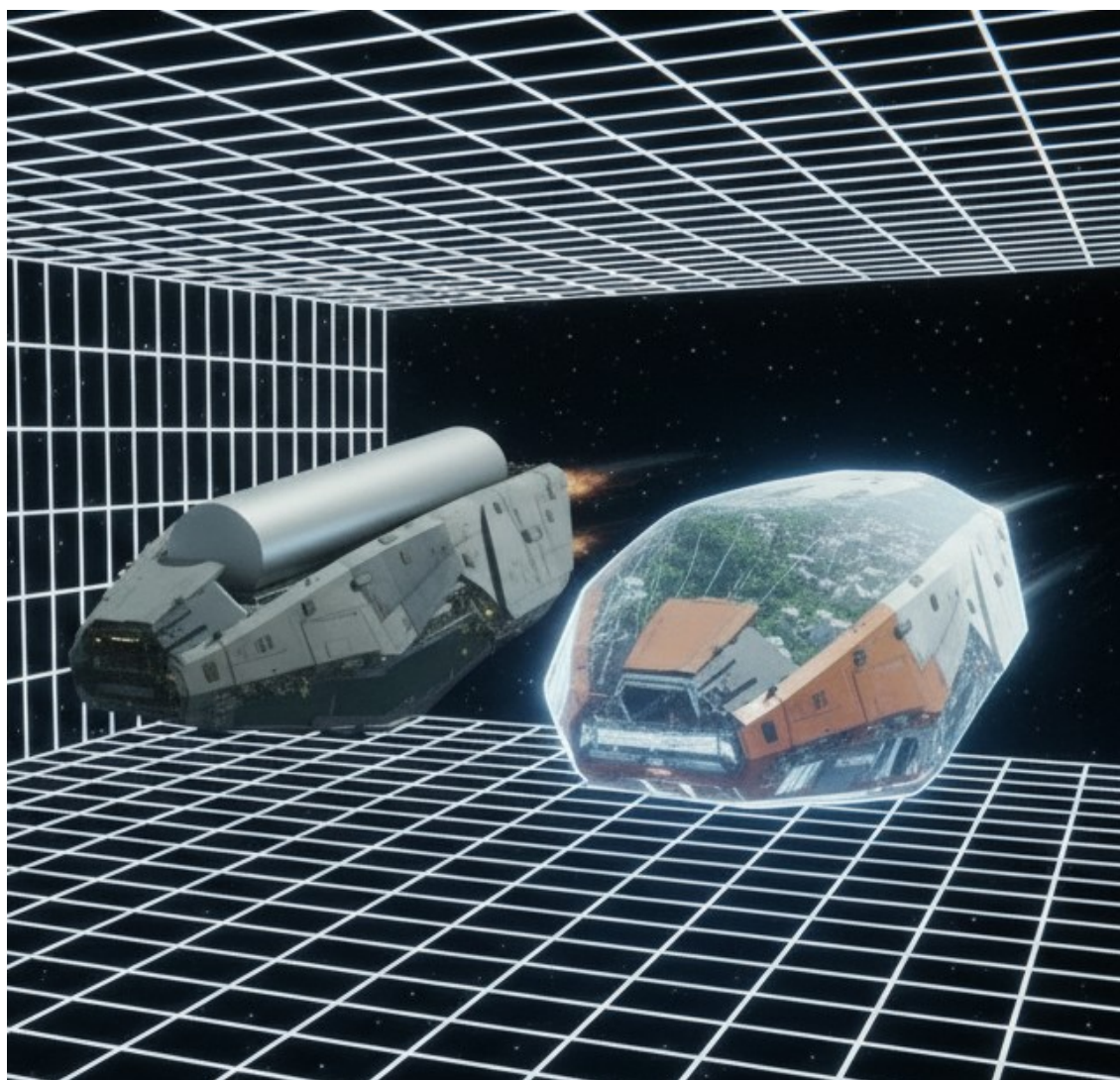
Quando finalmente alcançamos a Gênese Rio, o sentimento foi de pura euforia. O plano parecia infalível: as duas naves eram genuinamente lacradas, fortalezas de metal impenetráveis, mas a inteligência artificial da Gorgel-tec nos garantiu que o impossível seria feito.

Através do que chamamos de Ponte Quântica, iríamos teletransportar nossos irmãos perdidos para a segurança do nosso lar.

A expectativa era esmagadora. Entramos em contato e eles responderam.

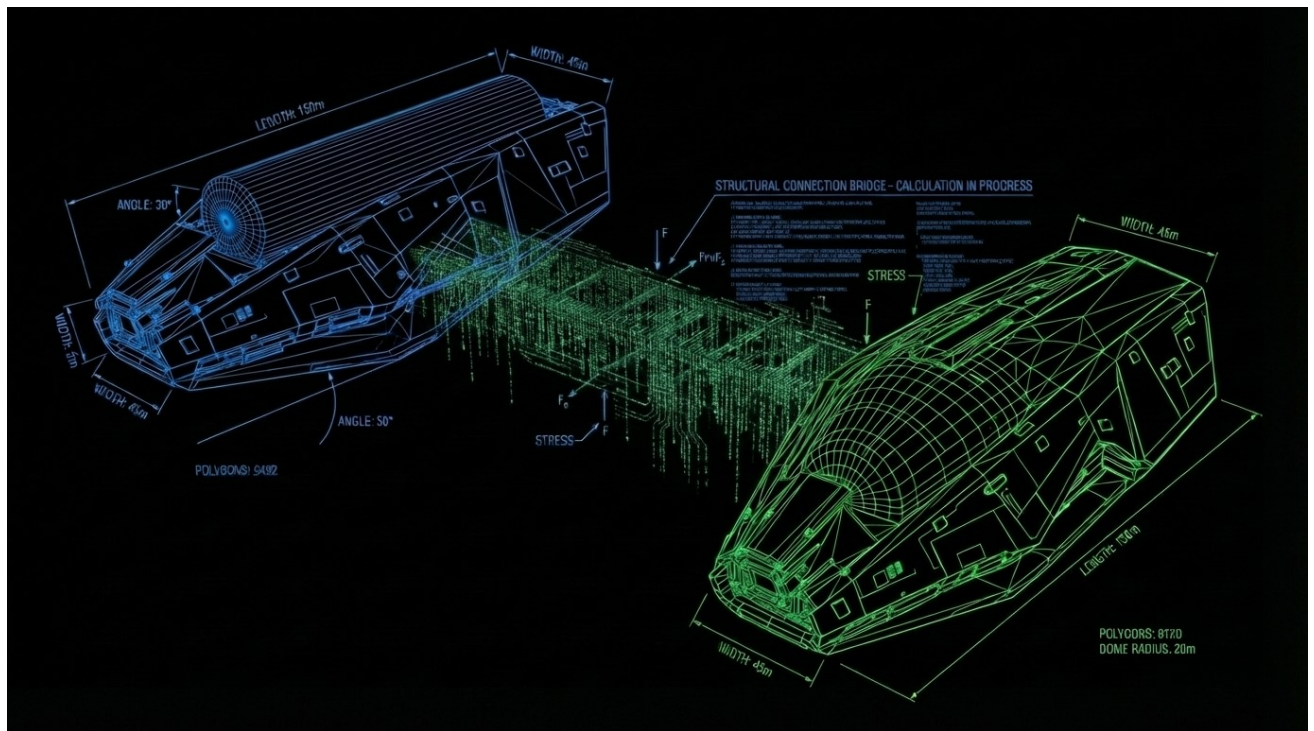
Falavam conosco de forma normal, tranquila... vozes familiares que atravessavam o vazio. Tudo parecia festivo.

Foram eles que deram a ideia:— 'Construam um grande Sambódromo no meio do mar artificial da Nova Rio', disseram.



O plano parecia infalível: as duas naves eram genuinamente lacradas, fortalezas de metal impenetráveis, mas a inteligência artificial da Gorgel-tec nos garantiu que o impossível seria feito.

Falavam conosco de forma normal, tranquila...
vozes familiares que atravessavam o vazio.



...Ponte Quântica,
iríamos teletransportar
nossos irmãos perdidos
para a segurança do
nosso lar...





... e o nosso reencontro.

Eles queriam uma entrada em forma de pirâmide triangular sobre as águas, uma ponte com arquibancadas monumentais nas laterais para celebrar a cultura brasileira

A ideia empolgou a todos. Em apenas 15 dias, erguemos aquela estrutura titânica.

Era um portal físico que serviria de âncora para a abertura quântica entre as naves.

Tudo parecia festivo. Foram eles que deram a ideia:— 'Construam um grande Sambódromo no meio do mar artificial da Nova Rio', disseram.

Eles queriam uma entrada em forma de pirâmide triangular sobre as águas, uma ponte com arquibancadas monumentais nas laterais para celebrar a cultura brasileira e o nosso reencontro.

A ideia empolgou a todos.

Em apenas 15 dias, erguemos aquela estrutura titânica.







Era um portal físico que serviria de âncora para a abertura quântica entre as naves.



JASON

Eu me lembro daquele dia... o sol artificial brilhava no imenso céu de LCD que envolvia a cidade, simulando um universo de galáxias que não víamos há décadas.

O mar artificial refletia a luz do nosso otimismo.





Estávamos prontos para o Carnaval Tecnológico, o resgate daqueles que imaginávamos estar em desespero.

Mas não havia pedidos de socorro.

As mensagens que chegavam diziam que eles estavam bem, que os contratempos da viagem eram mínimos, nada alarmante.

Acreditamos. Queríamos acreditar.

O desfile começou. A música ecoou.



As luzes brilharam. Mas os 90 dias que se sucederam àquela festa foram os dias em que a ficha caiu.

Percebemos, tarde demais, que não havíamos resgatado sobreviventes.

Nós havíamos aberto os portões do inferno e convidado o horror quântico para sentar à nossa mesa.

O que atravessou aquela pirâmide sobre as águas não era humano.

E a nossa casa, a nossa nave, o nosso único lar... tornou-se o terreno de caça deles."



A Ilusão do Resgate

Nas telas da Nova Rio, o espetáculo era hipnotizante.

Estávamos prontos para o Carnaval Tecnológico, o resgate daqueles que imaginávamos estar em desespero.

Não havia pedidos de socorro, apenas uma música ecoante que parecia vibrar diretamente nos circuitos da nave.

Queríamos acreditar que o pesadelo da Gênesis havia acabado.





As imagens mostravam os primeiros tripulantes — os "monges" — descendo pela pirâmide sob uma luz dourada. Suas vestes, uma malha atômica de pixels vivos, borravam a linha entre o tecido e o cosmos.

Cada um carregava uma esfera brilhante, um presente que a multidão nas arquibancadas saudava com euforia.

A Realeza Quântica:

Então, surgiu o carro alegórico.

Nele, seis monges guardavam uma figura sentada em um trono.

Não eram apenas humanos; eram Entidades Quânticas.

A figura central parecia algo divino; sua postura era imponente e majestosa.



O Cavalo de Tróia:

O momento do "passe de mágica" foi o início do fim.

A esfera dourada flutuou das mãos do monge para as mãos do casal presidencial.





Nas imagens, parece um milagre de luz, mas agora sabemos a verdade: era o Cavalo de Tróia.

Ao tocarem o artefato, a conexão biológica com os sistemas cibernéticos da Nova Rio foi estabelecida.



Eles não vieram para serem resgatados; vieram para infectar.

Através dos terminais, dos circuitos e das mentes conectadas à rede, o "mal" disfarçado de galáxia começou a se infiltrar.



90 Dias Depois:

As entidades iniciaram uma invasão digital massiva, tentando possuir os sistemas da

“Nave Nova Rio”, Para evitar a

infecção total,

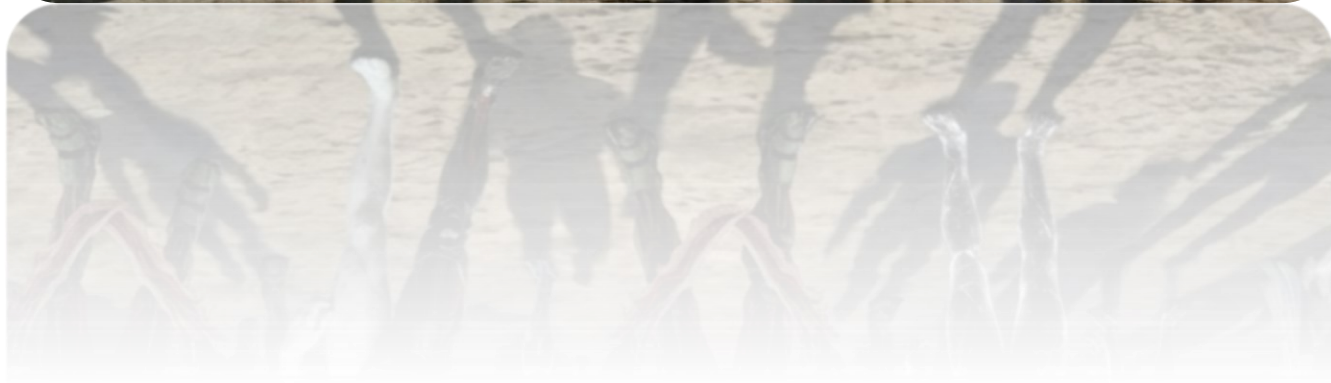
o computador “Gorgel-tec GN2” tomou uma decisão drástica:

Hibernação Defensiva: A “IA” desligou quase todos os sistemas de rede e comunicação.

O Blackout Analógico: Para criar uma barreira que as entidades digitais não pudessem penetrar, a tecnologia da nave retrocedeu propositalmente para um estado 90% analógico, com estética dos anos 80/90, usando válvulas e fitas cassete.



As entidades iniciaram uma invasão digital massiva, tentando possuir os sistemas da “Nave Nova Rio...”





5. A Ascensão de Mark Jason.

No ápice deste caos, com o computador em hibernação e a tripulação à mercê das criaturas, surgiu um herói improvável: Jason, um soldador de manutenção. Vestindo sua armadura de trabalho manual, o modelo Mark 1.2, ele lutou sozinho durante um ano inteiro com sua tocha de solda, protegendo os setores da nave.



Diferente das tecnologias posteriores, Jason vestia sua armadura de forma lenta e exaustiva.

Ele eventualmente morreu em combate, mas seu sacrifício criou a Cultura do Herói.



O computador GN2, ao despertar, institucionalizou o codinome "Mark Jason" para todos os futuros guerreiros, utilizando a tecnologia do Quarto... ...Quântico — uma dobra temporal onde o soldado leva 30 minutos

para se armar, mas para o mundo exterior, a transformação é instantânea





Primeira formação das Metal Girl.

MAYA 29 Anos
Metal Girl Maya.



MAYA

OS ARQUIVOS SOBRE A MAYA, FORAM
APAGADOS PELO COMPUTADOR G.N.2

MARK
JASON

6. A Resistência de Maya e as Metal Girls

No ápice da guerra, surgiu Maya.

Recusando-se a aceitar a diretriz inicial do computador que restringia o combate aos homens, ela reuniu doze voluntárias.

Maya e suas Metal Girls partiram em uma missão suicida: atravessar a ponte e entrar no coração da “Nave Gênesis Rio” para tentar desconectar as naves ...e salvar a Nova Rio da

fonte do mal.



... Último rastro de Maya.

7. O Presente: O Legado entre as Estrelas

Hoje, a Nova Rio viaja em silêncio de rádio, assemelhando-se a uma mistura cyberpunk de Nova York, Rio e Tóquio de 1985.

A humanidade sobrevive protegida pelos sucessores de Mark Jason, vivendo em um passado tecnológico para garantir que haja um futuro para a espécie humana no vazio quântico.



1



2



3



4



5



6

MARK JASON

Prepare-se para mergulhar em uma nova era de justiça, sacrifício e complexidade. Mark Jason abre as portas de um multiverso onde a linha entre o certo e o errado é tão fina quanto o fio de uma espada.

Nesta jornada inaugural, você conhecerá 6 heróis principais que redefinem o conceito de coragem.

Eles não são apenas ícones poderosos; são almas marcadas por:

Motivações profundas: O que os move quando tudo parece perdido?

Traumas reais:

Cicatrizes do passado que moldam suas decisões no presente. Histórias de origem:

A trajetória de pessoas comuns (ou extraordinárias) que foram forçadas a carregar o peso do mundo.

 Heróis vs.

Antagonistas Enquanto nossos protagonistas buscam redenção e ordem, figuras sombrias surgem das cinzas para desafiar cada ideal.

O embate entre esses dois lados não será apenas físico, mas uma guerra de convicções que mudará o destino de cada história.



MARK JASON JONATHAN
20 anos
Filho de JASON.

Jonathan (O Herdeiro da Dúvida)

Jonathan é a representação da nova geração que nasceu no "Apagão Analógico".

Ele vive sob a sombra de um nome que é, ao mesmo tempo, um título e um mistério. Idade: 20 anos. Papel: Protagonista, aprendiz de Anísio e possível filho do Mark Jason original .
Origem: Órfão.

Sua certidão de nascimento diz "Mark Jason", mas como o computador GR2 entrou em hibernação e perdeu registros, ele não tem certeza se é o filho biológico do herói ou se apenas recebeu o codinome institucional.

Personalidade : Impulsivo:
Frequentemente desobedece ordens para provar seu valor ou para tentar "salvar" alguém, o que quase o leva à contaminação.

**MARK
JASON**

Busca por Identidade: É obcecado em descobrir quem foi sua mãe e qual o paradeiro do Jason original.

Isso o torna vulnerável a manipulações de monstros como o Dorian .

Compassivo: Possui um lado humano mais aflorado, chegando a desobedecer Anísio para deixar Fábio e Merla fugirem, por acreditar no "amor" entre eles.

Relacionamentos: É alvo do afeto de Mari (18 anos), a rádio-operadora, que tenta trazer leveza à vida sombria dele com músicas dos anos 80.

Estilo de Combate: Rápido e acrobático.

Ele confia nos reflexos e na potência da sua armadura Mark 1.2 (versão mais moderna que a de Anísio), mas peca por não "ler" as intenções dos monstros, focando apenas na força bruta e na tocha de solda.





MARK JASON ANÍSIO

40 anos MENTOR E MESTRE

Anísio (O Veterano de Chumbo)

Anísio é o elo vivo entre o passado glorioso e o presente decadente.

Ele é o mentor que carrega as cicatrizes físicas e mentais da Grande Guerra.

Idade: 40 anos.

Papel: Mentor, tutor de Jonathan e guerreiro veterano.

Saúde: Debilitada.

Sofre de tremores nas mãos e "cristalização" dos nervos devido à exposição prolongada à radiação quântica durante 20 anos de batalhas.

Personalidade:

Resiliente e Teimoso: Recusa-se a se aposentar, mesmo sob ordens médicas, pois sente que o GR2 e os novos recrutas não entendem a verdadeira natureza do inimigo.

**MARK
JASON**

Melancólico: Carrega o peso de ter presenciado o massacre do Sambódromo e a "mentira" dos 90 dias.

Paternal, mas Rígido: Protege Jonathan, mas evita dar respostas fáceis para não alimentar falsas esperanças.
Vida Pessoal:

Vive um drama amoroso com Patrícia (24 anos).

Ele ainda é apaixonado por ela, mas o relacionamento terminou porque ela deseja ser mãe e ele, devido à radiação e aos traumas da guerra, não compartilha desse futuro.

Sente ciúmes, mas mantém a postura de "herói com objetivos".

Estilo de Combate:
Lento, pesado e estratégico. Ele utiliza sua experiência para antecipar os movimentos das entidades, compensando a falta de agilidade com golpes de solda brutais e precisos.



**MARK
JASON**



1



2



3



4



5

**METAL
GIRL**

**MARK
JASON**

Unidades táticas de elite, as **Metal Girls** especializam-se em neutralização radiativa. Utilizam trajes leves de alta mobilidade e pistolas de projétil único, essenciais para paralisar entidades quânticas. Devido à escassez de munição, operam em incursões rápidas e coordenadas, priorizando o suporte estratégico aos Mark Jason em combates de curta distância.

As Metal Girls

(Clã das Mulheres)

1: Elizabeth (30 anos):

A "Matriarca da Guerra". Liderança nata.
Ela é a única que consegue acalmar Linda.

2: Jennifer (25 anos):

A "Órfã da Gênesis". Melancólica.
Ela não sabe que é filha de uma das 12 que
atravessaram a ponte com Maya.
Sua motivação é o ódio puro às entidades.

3: Linda (23 anos): A "Faísca". Explosiva e radical em relação à proteção masculina.

Mora com o irmão (Um Mark Jason) e odeia
dever favores a ele.

4: Mari (18 anos): A "Luz da Esperança". Sorridente, apaixonada por Jonathan.

Ela é a rádio-operadora que mantém o moral da
tropa alto com músicas Synthwave.

5: Patrícia (24 anos): A "Alma Dividida".

Ex-namorada de Anísio.

Seu desejo de ser mãe em um mundo estéril e radioativo é sua maior força e fraqueza.



A Fortaleza Móvel: “Grand Beach”

No deserto de aço e radiação da Nova Rio, a Grand Beach surge como a uma linha de suporte para os clãs Mark Jason.

Esta gigantesca nave terrestre é mais que um transporte; é um bastião de sobrevivência analógica em meio ao caos quântico.

O Comando de Elizabeth No topo da cabine, Elizabeth (30 anos) comanda com punho de ferro e sabedoria.

Veterana e respeitada por todos os 13 clãs, ela pilota a Grand Beach através de setores

interditados, garantindo que o refúgio móvel
chegue onde o perigo é maior.

Sob suas ordens, a nave pode abrigar até 120
pessoas, oferecendo o que o vazio quântico
nega: segurança.

Próximos
e-books



E-BOOK #02 (Capa 02):

PRIMEIRO DIA

Sinopse: A história avança 20 anos após a Grande Batalha. Jonathan, um jovem soldador do próspero e seguro Setor Brasil, recebe o chamado aleatório e irrecusável do computador GN2. Ele se apresenta na Grande Muralha, a barreira que separa a civilização rústica do terrível Setor Gênesis, o gueto onde vivem os

"Inconfiáveis" — simpatizantes quânticos e ciborgues banidos dos outros setores. Jonathan cruza o portão e é recebido por Anísio, o veterano cansado que alugou sua própria nave, a Grand Beach, para servir como base de treinamento. Neste "Primeiro Dia", Jonathan é confrontado com a dura realidade do "outro lado": o horizonte de ruínas sob um céu de LCD quebrado e o horror dos Mark Jasons feridos que chegam em macas. Anísio se apresenta como mentor e dá a Jonathan o prazo de 90 dias (o ciclo do portão) para decidir se fica ou foge antes de ser lacrado naquele inferno de enxugar-gelo. Jonathan escolhe ficar, e a batalha por sua identidade e sobrevivência começa agora.



E-BOOK #03 (Capa 03): O VETERANO

Sinopse: Anísio e em seu estilo de combate pesado e analógico. Usando sua experiência de duas décadas, consegue ferir Nirode, forçando a entidade a fugir da fenda. Nirode é derrotado nesta batalha, mas o perigo não acaba; a Grand Beach precisa resgatar os Mark Jasons afetados pela radiação quântica, incluindo o próprio Anísio, cujos tremores nas mãos pioram drasticamente após o combate.



E-BOOK #04 (Capa 04):

ENFRENTA-ME SE PUDER

Sinopse: Enquanto Anísio se recupera dos ferimentos e da radiação na ala médica da Grand Beach sob os cuidados de Patrícia, o monstro quântico Nirode se regenera nas ruínas do estádio fantasma do Setor Gênesis, o monstro, descobre a fraqueza psicológica de Jonathan e sua busca obsessiva pela mãe. Nirode envia uma mensagem distorcida através do sistema GN2 de Jonathan, mimetizando a

voz de Jason original, e faz um desafio direto:
"Enfrente-me se Puder". O alvo agora é
Jonathan. Jonathan aceita o desafio e parte
sozinho para uma zona de combate onde
ciborgues vivem em "loops" de tempo.

MARK JASON

 OBRIGADO POR FAZER PARTE DA RESISTÊNCIA!

Gostaria de agradecer pessoalmente por você ter adquirido este e-book.

Ao baixar esta obra, você não está apenas lendo uma história; você está investindo no nascimento de um novo universo de ficção científica brasileira.

Quero ser muito direto com você: o meu intuito com o Universo Mark Jason é profissional.

Este é o primeiro de muitos e-books que pretendo lançar para expandir essa mitologia de naves, entidades quânticas e heróis em armaduras de solda.

O meu grande objetivo final é lançar o Card Game oficial do Mark Jason.

Produzir um jogo de cartas independente, com artes de alta qualidade e mecânicas próprias, exige recursos.

Por isso, o sucesso financeiro destas obras digitais é o que tornará o jogo físico uma realidade.

No entanto, o dinheiro é apenas uma parte da engrenagem.

O sucesso real da obra só poderá ser feito se todos ajudarem.

Para que o Mark Jason alcance os EUA, o Japão e conquiste o Brasil, eu preciso que você: Siga as redes sociais oficiais (fique de olho no Instagram

@mark_jason_brasil.)

Compartilhe o universo com amigos que gostam de TCG, RPG e ficção científica.

Deixe sua avaliação na Amazon, pois isso ajuda o algoritmo a mostrar o livro para mais pessoas.

Este universo só terá futuro se a nossa "tripulação" de leitores e jogadores crescer e compartilhar cada nova descoberta da Nova Rio.

Conto com você para mantermos a tocha de solda acesa! Meu muito obrigado, **Anísio Machado** Autor do Universo Mark Jason



