

CLUBE D.U.N.A.  
APRESENTA

# PLANETA WOLF 1061C

DE J.L. LINDEMANN

NA ÓTICA DO TRÊS VEZES M



planeta wolf iōsic

# clube d.u.n.a.\*

<https://abre.ai/wolfiosic>  
[abre.ai/sigaoclubeduna](https://abre.ai/sigaoclubeduna)

dia 25/03/2024 às 19 h

\*dualidade única, narrativa arquetípica



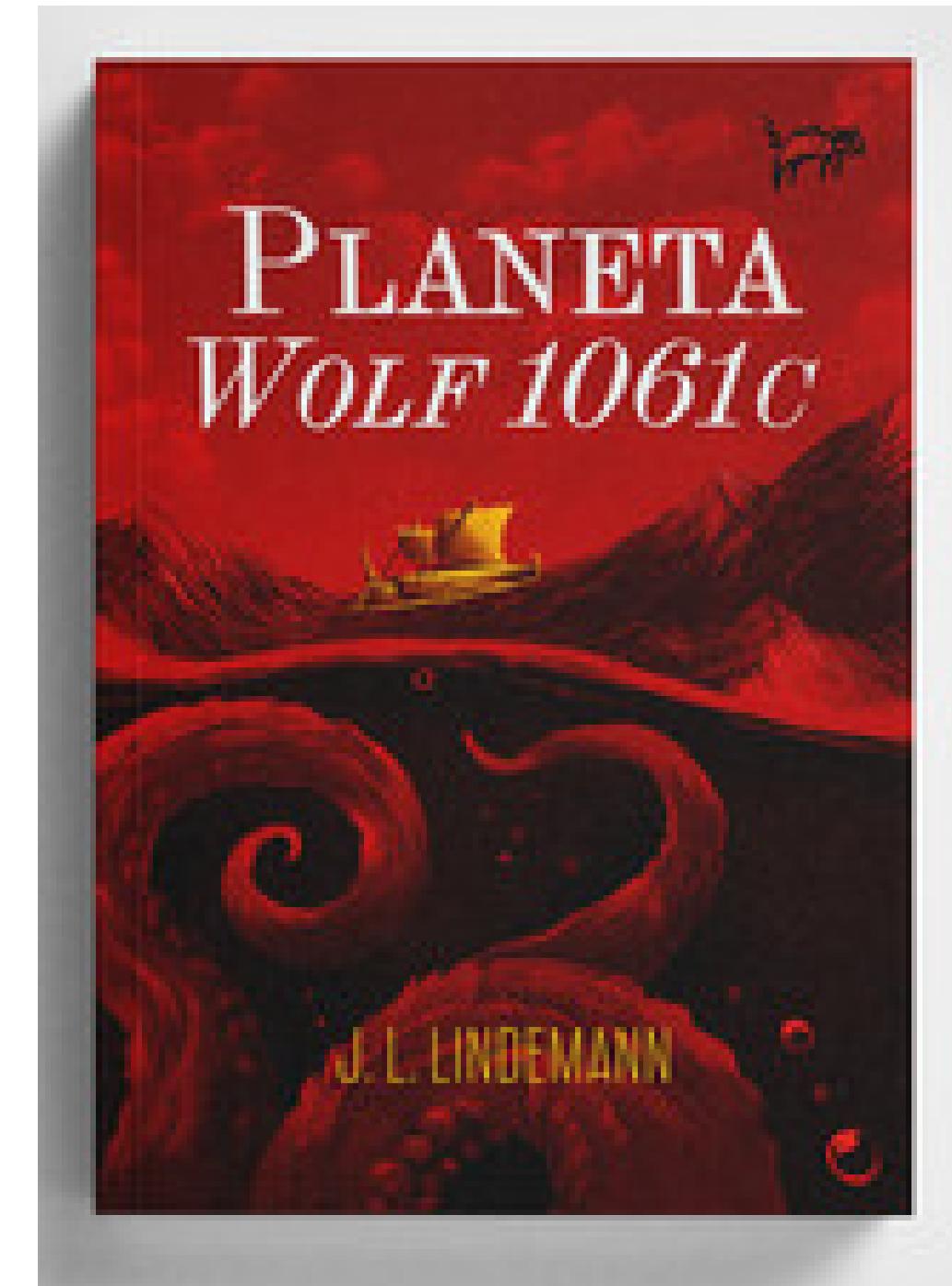
# O AUTOR

- Licenciado, Mestre e Doutor em Filosofia pela UFSM .
- Professor de Filosofia nos níveis fundamental e médio do Estado do RS
- Diretor da EMEF Santa Rosa em Formigueiro
- Natural de Candelária RS
- Estuda Filosofia da Lógica em Lewis Carools
- Além de tudo é Trekker!



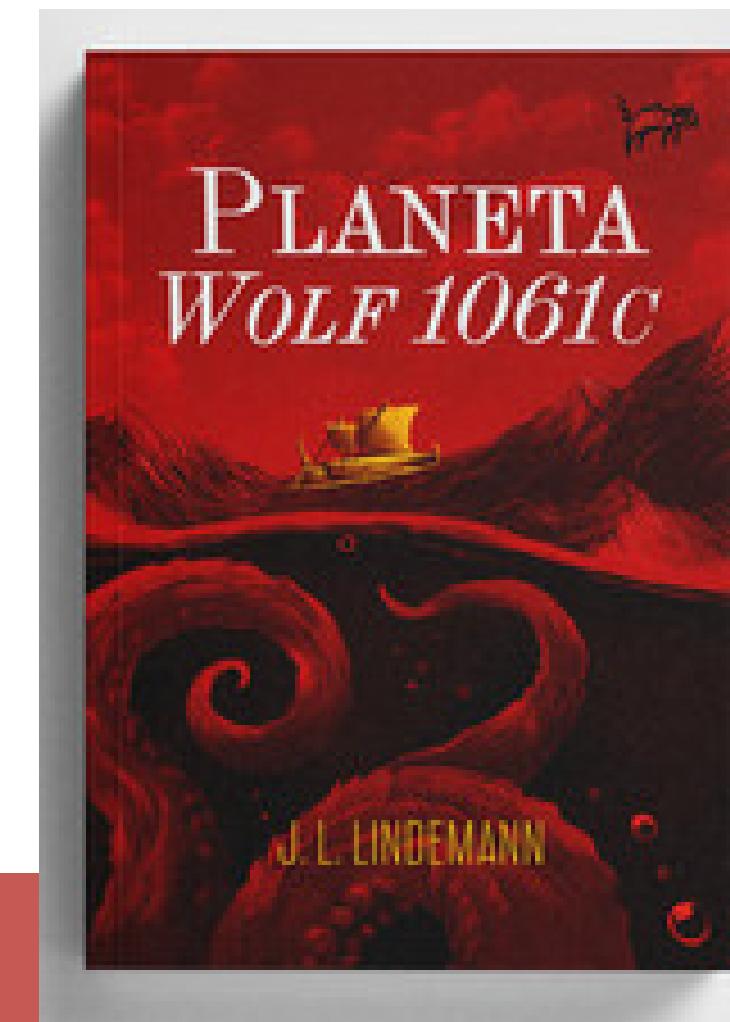
# O LIVRO

- Wolf1061c: 2º planeta a partir da anã vermelha Wolf1061
- Não possui rotação
- Uma face encara o sol (deserto)
- Outra a escuridão (deserto de gelo e mar)



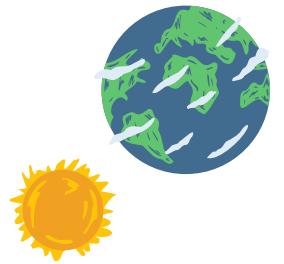
# O LIVRO

- Seres fantásticos o habitam.
- Orcos, Ogres, Centauros, Entas, Elfos, Humanos, Minotauros e uma pletora de seres vivem em (quase) harmonia).
- Um evento fantástico abala as estruturas.





# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA



1

## Aristarco de Éthanai - Centauro

Indaga um sábio Enta sobre a teoria de mundo e quer explicar logicamente a magia.

2

## Zoroá, o Enta

Não possui todas as respostas e instruiu Aristarco a consultar o sábio Hermes Trisdden em Mittlend



# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA



## **Sakura - Elfa**

1

Expulsa de casa pelo pai ela se prostitui. Até o dia em que mata um Orco que a violenta. Ela rouba do Orco a passagem de navio para Mittlend.

## **Sakura**

2

Ao sair da casa de banho, encontra seu pai que a expulsou. Vinga-se dele e parte rumo a Mittlend no Colossus



# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA

## **Gorjala, o ciclope**

1

Devora qualquer ser vivo que capture, mas perde esse direito em uma batalha filosófica contra Aristarco.



## **Sigmund, o anão**

2

Capitão de um navio anão que abastece a ilha dos ciclopes com ovinos. Retira os personagens de lá e os leva a Mittlend (a contra-gosto).



## **Kéfera, a Ogra Escravagista**

3

Foge da ilha no navio de Sigmund junto com Aristarco e Sakura





# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA



## Aaron - Orco

1

Liderou a saída dos Orcos da escravidão de Ogremet e, com seu cajado abre o mar , levando consigo a arca da justtiça e o cajado da punição.

## Inigo - Ogre e filho adotivo de Aaron

2

Vê seu pai morrer na guerra que os humanos moveram contra ele e jura vingança:



**MEU NOME É INIGO E VOCÊ MATOU MEU PAI. PREPARE-SE PARA MORRER!**



# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA



1

## **Rei Ignatius - Humano**

Dado como morto. Abre espaço para a cobiça do príncipe regente Maxyah.

2

## **Lorde Flavius - Humano**

Comanda o recém criado exército de Maxyah e ajuda a empreender uma guerra contra os Orcos.

3



## **Hermes Trisdden - Mago Humano**

Possui 3 artefatos “mágicos” que “caíram” dos céus. Ajuda a manter a paz no reino.



# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA

## 1 Aristarco indaga Hermes

O centauro quer explicar a magia à luz da razão.



## 2 Hermes apresenta os artefatos mágicos

E conta que ninguém sabe como e porque funcionam só com ele, mas esclarece que magia está além da razão.

## 3 Um Orco envenana Hermes

E apenas o cajado e a capa de Hermes são resgatados por Aristarco e Sakura. As botas voadoras caem na mão de Maxyah.



# EVENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA



1

## **Na ilha da linguagem**

Levados para um local distante com um sol amarelo e vigiados por um cavaleiro misterioso



2

## **Quem vem lá?**

O cavaleiro e a ilha são apenas simulações, a luz da verdade ainda será revelada a quem a merecer.



3

## **Aristarco e Sakura são instruídos**

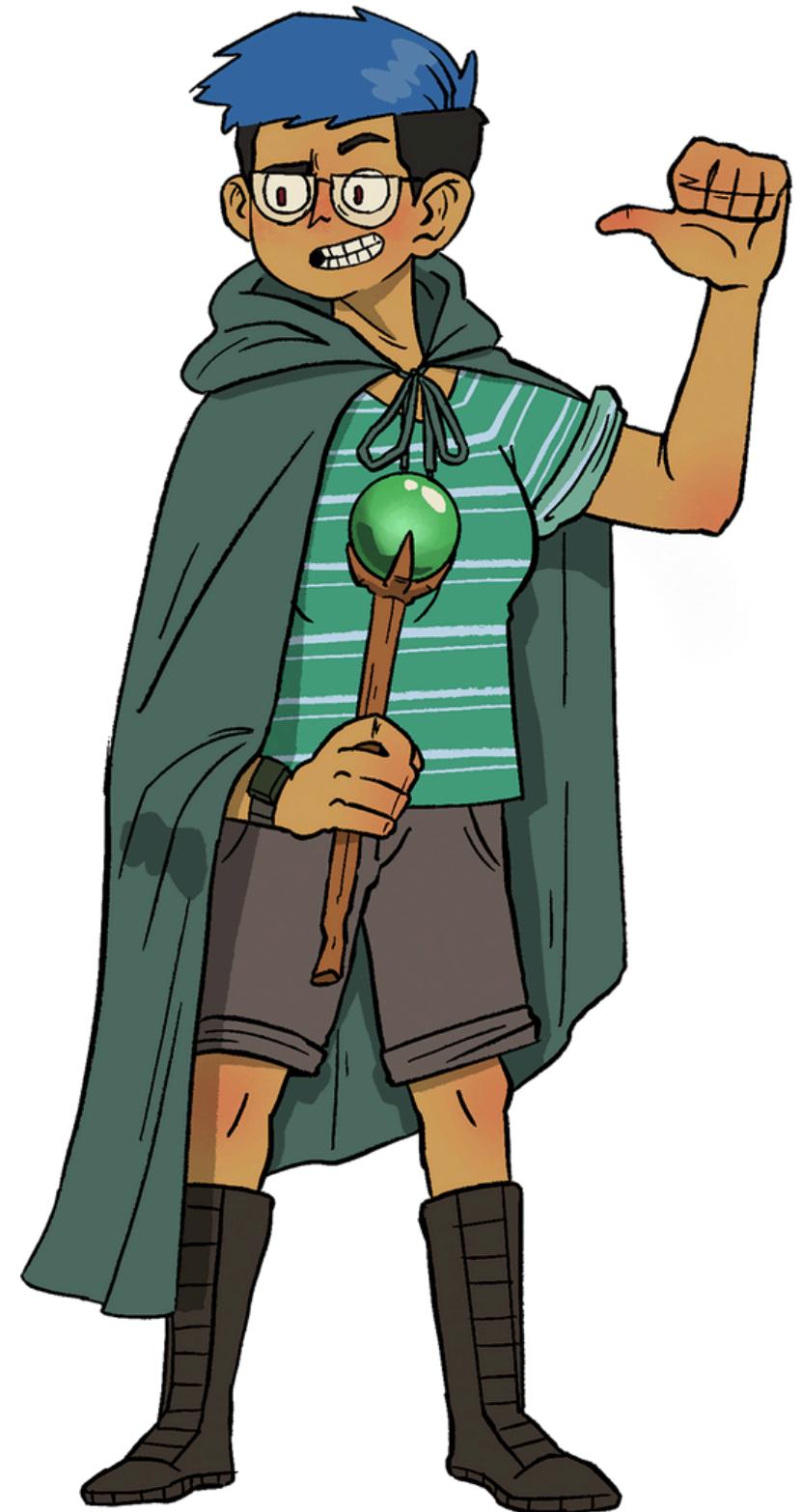
O alienígena conta a verdade sobre Wolf1061c, sobre os objetos mágicos e sobre o evento que libertou essa tecnologia no planeta.



# DARMOK

E Aristarco em Tannagra.  
Brincadeira, os aliens são  
remanscentes de uma raça  
que viveu na Terra e que, sem  
querer, desobedeceu a  
primeira diretriz.





## SEM ENTREGAR O FINAL

Os personagens Aristarco e Sakura podem fazer uma escolha antes de retornar a Wolf1061c. Eles escolhem levar a cura para uma doença terrível e cessar a interferência dos aliens na sua cultura e história.



## E NO FINAL...

Humanos, Orcos, Ogres e demais raças viveram felizes para sempre.



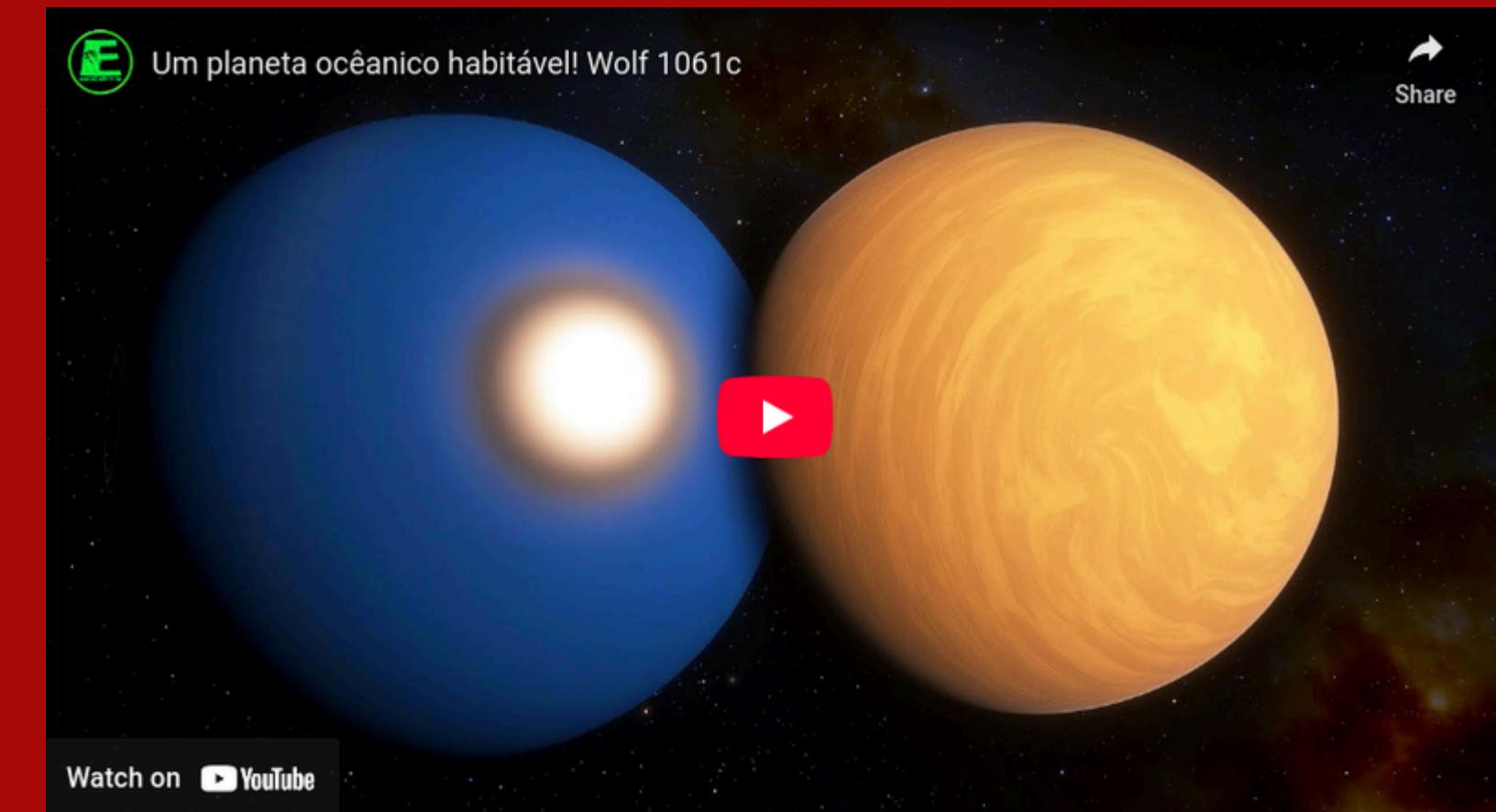
# FIM?

Da história, sim!  
Mas do livro, não!

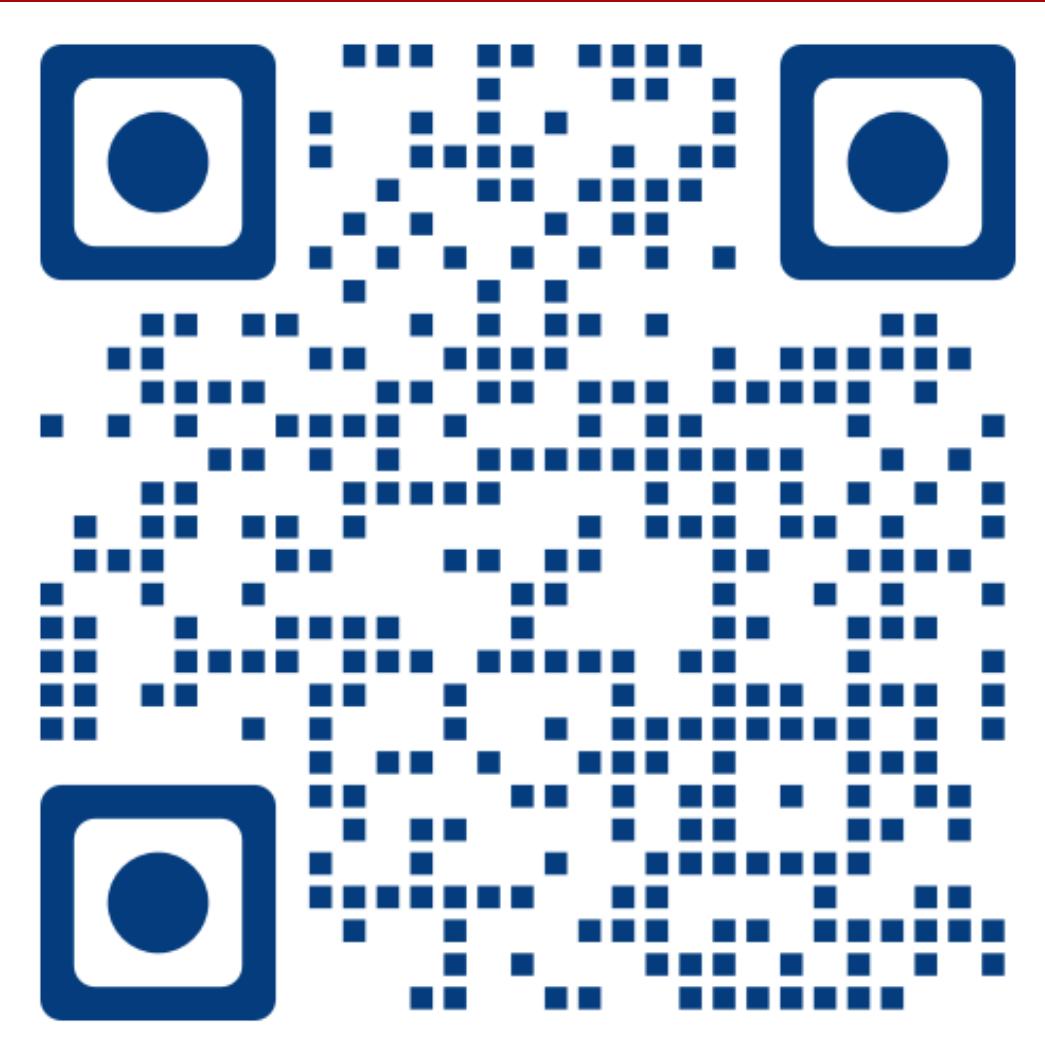
# O LIVRO

- É um livro de Sci-Fi diferente e inovador.
- É um livro de Fantasia divertido.
- É uma obra de filosofia gostosa de ler.
- Possui apêndices sobre a evolução das raças em Wolf1061c.
- Possui mapas para RPG.
- Tem muitas referências nerd!
- E pode ser lido de 4 formas diferentes!

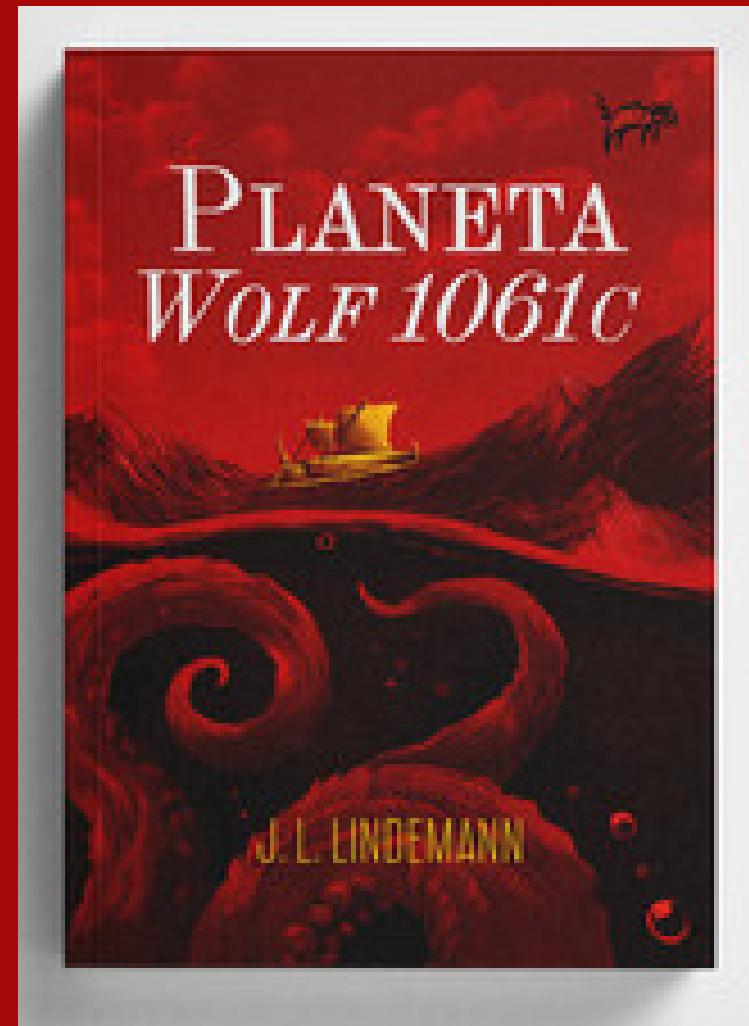
# O PLANETA REAL



# ONDE COMPRAR?



<https://a.co/d/61dGrRB>



<https://www.editorafolheando.com.br/pd-96e274-planeta-wolf-1061c.html>

# OBRIGADO

pelos peixes

