

AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

2

DISTRITO MANGA



A HISTÓRIA DE AKIRA

PARTE I TETSUO



PORQUE
É QUE
PARASTE,
KATY?

NÃO HÁ MAIS
ASfalto...
ESTAMOS NO
PIM DA LINHA.

AH, É O
HIDOCENTRO
DA CÍTRIC?

NO DIA 6 DE DEZEMBRO DE 1982, ÀS 14H17, FOI LANÇADO UM NOVO MODELO DE BOMBA NA REGIÃO DE KANTÔ NO SUDESTE DO JAPÃO, DANDO INÍCIO À TERCEIRA GUERRA MUNDIAL. TRINTA E OITO ANOS DEPOIS, O MUNDO TINHA RECUPERADO DA GUERRA E ESTAVA PRONTO PARA VIVER UMA NOVA ERA DE PROSPERIDADE.

← Sentido da leitura

Aparentemente, as marcas da guerra estavam a ser apagadas, pouco a pouco...

Certa noite, no ano 38 de Neo-Tóquio, um gangue de *motards* foi avistado a invadir uma autoestrada interdita do Centro Antigo. O grupo era liderado por Kaneda e formado pelos seus amigos da Escola Técnica e Profissional, todos delinquentes juvenis, deixados à margem da sociedade, supostamente próspera.

O gangue rasgava a autoestrada a soltar o seu uro juvenil quando, de repente, uma pequena sombra, que parecia um rapaz, com o número «26» gravado na palma da mão, surgiu no meio da estrada deserta. A aparição assustou Shima Tetsuo, que estava à frente do comboio, provocando um acidente em que acabou por se ferir gravemente. E, como se não bastasse, esse rapaz, ileso, desapareceu na escuridão da noite, como se

Neo-Tóquio é a nova capital do Japão, construída sobre a bafa de Tóquio. A cidade tinha recuperado o suficiente para servir de sede aos Jogos Olímpicos, programados para o ano seguinte, pronta para recuperar a glória anterior aos prejuízos da guerra.

O Parque Olímpico estava a ser construído sobre os prédios demolidos do Centro Antigo, e o imenso ponto de impacto da bomba que fora o gatilho da última Grande Guerra, muito próximo de lá, fazia, ironicamente, parte do projeto, destinado a tornar-se uma área verde.





aproveita e rouba uma cápsula que o Número 27 tentava entregar ao Número 26. Então, Ryu, Kei e Kaneda escapam em segurança, deixando para

trás o Exército em polvorosa e pondo fim a uma noite de grande agitação. Só mais tarde Kaneda descobre que a cápsula que ele tinha roubado continha uma poderosa droga a que somente o governo tinha acesso.

Passado uma semana, Tetsuo, que estava desaparecido, regressa à escola. Contentes com o regresso do amigo, Kaneda e o seu gangue resolvem comemorar, saindo de mota pelas ruas, à noite. Enquanto isso, o Coronel recebia o relatório da análise cerebral de Tetsuo. Na noite do acidente, ele tinha sido levado, na verdade, para o laboratório do Coronel.

Nessa ocasião, a equipa de pesquisa examinou-o e descobriram que se tratava de um «material» bastante atraente para estudo.

À noite, enquanto acelerava pelas ruas com a sua mota roubada, Tetsuo é atacado pelo gangue dos Clown, mas acaba por ser salvo por Kaneda, que chega mesmo a tempo. Inconformado, Tetsuo espanca violentamente um dos Clown, que não conseguiu fugir. Kaneda tenta acalmá-lo, mas Tetsuo rebelde-se, dizendo que ele não lhe dá ordens. Claramente, algo estava a mudar dentro de si.

No dia seguinte, o Coronel vai pessoalmente à escola buscar Tetsuo, que não tinha voltado ao laboratório como combinado. Kaneda depara-se com o Coronel no corredor e é perseguido, mas consegue escapar de mota e acaba por parar na área de construção do Parque Olímpico. Lá, encontra novamente Kei e a sua guerrilha em ação. Devido às circunstâncias, Kaneda



« Sentido da leitura

se dissipasse no ar, bem diante dos olhos incrédulos de Kaneda.

No dia seguinte, Kaneda e o seu gangue encontravam-se no bar habitual, o Harukiya, muito preocupados, sem saber o paradeiro de Tetsuo, que havia sido resgatado por uma ambulância do Exército que passara pelo local logo após o acidente.

Mas foi nas ruas do Distrito 17 de Neo-Tóquio que, coincidentemente, Kaneda se deparou com o misterioso rapaz da noite do acidente. Empurrou-o contra a parede, com a intenção de se vingar de Tetsuo, mas, apavorado, o rapaz manifestou um estranho poder, que afastou Kaneda e os seus companheiros. As montras ao redor partiram-se, um *outdoor* tombou no chão e a rua viu-se num inesperado pânico. Porém, não era apenas Kaneda que andava atrás do rapaz misterioso. Um coronel do Exército e dois membros de uma organização de guerrilha, que se opunham à opressão do Exército, também estavam no seu encalço. O rapaz, a quem chamavam Número 26, tinha fugido do laboratório do Coronel com a ajuda de um membro infiltrado da guerrilha e, por isso, estava desde então a ser perseguido pelo Exército. No meio da confusão, os guerrilheiros Ryu e Kei conseguem interceptar o Número 26 e levam-no pelo canal do Distrito 18, seguidos por Kaneda.

Enquanto se mantêm escondidos no canal, o Número 26 começa a mostrar sinais de agonia. Eram sintomas de abstinência pela falta de ingestão de uma cápsula que ele costumava tomar no laboratório como medicamento de uso contínuo.

Para tentar convencê-lo a voltar para o laboratório sem resistir, o Coronel convoca o Número 27, chamado Masaru. O Exército cerca os quatro fugitivos dentro do canal. Masaru, que tem o número «27» gravado na palma da mão, chama o Número 26 pelo seu nome, «Takashi», dizendo-lhe: «Nós não temos como sobreviver aqui fora... Anda... vamos voltar...» Isto chocou Ryu e Kei, pois significava que o Número 26 não era «Akira», atrás de quem andavam.

Para se livrar do cerco do Exército, Kaneda provoca o Número 26 para o amedrontar e forçar a usar aquele poder estranho, que destruíra parte do canal. Nessa altura, Kaneda também

ELE ESTÁ QUASE A ACORDAR.



PERSONAGENS



ESPIÃO

Observa a ação da guerrilha, a mando do Coronel.



RYU

Membro da guerrilha comandada por Nezu. Anda atrás do segredo de Akira.



NEZU

Comandante de uma guerrilha que quer desvendar o segredo de Akira.



YAMAGATA

Membro do gangue de motards e amigo de Kaneda. É morto na batalha de cis.



SHIMA TETSUO

Amigo de Kaneda. Após um despertar repentino de poder, torna-se o Número 41.



KEI

Membro da guerrilha comandada por Nezu. Acaba por criar uma parceria sólida com Kaneda.



KANEDA

Auto-intitulado «delinquente juvenil saudável», estudante da Escola Técnica e Profissional. Líder do seu gangue de motards.

acabou por acelerar o despertar dos seus poderes, e Tetsuo usa essa força recém-conquistada para matar o guarda que está de vigia e escapar sorrateiramente do laboratório. Já na rua, cruza-se, por coincidência, com alguns membros dos Clown, que decidem vingar-se pela outra noite. Porém, não contavam que, agora com um poder misterioso, Tetsuo partia a cabeça de um deles ao meio, deixando-os apavorados. Então, obriga os a levá-lo até um antigo *bowling*, o ponto de encontro dos Clown, onde vence Joker, destronando-o e tomando-se líder do gangue.

Enquanto isso, no laboratório, o Doutor olhava, maravilhado, para o cadáver do guarda morto por Tetsuo. «Um espécime deste nível, certamente, merece uma numeração de série», ao que o Coronel responde. «Quer dizer que ele será... o Número 41.»



Paralelamente, o esconderijo da guerrilha, que ficava numa casa de bilhar, acaba por ser descoberto pelo Exército, e Kaneda vê-se novamente fugitivo. Ele e Kei vão procurar um abrigo seguro e escondem-se no Hanukiya.

Kaneda regressa, nessa noite, à área de construção do Parque Olímpico para reaver a moto que lá tinha deixado ao

fugir da escola. Então, vê o helicóptero do Coronel a chegar. Abalado com a profecia de Kiyoko, o Coronel viu-se impellido a ir verificar pessoalmente as condições de Akira. É nessa base secreta que, sob uma rigorosa temperatura de zero absoluto, rodeado de espessas Barreiras Dewar, no último nível de um profundo edifício subterrâneo, se encontrava Akira, adormecido, sem qualquer indício de despertar...

Kaneda acaba por se infiltrar na base e, quando é descoberto, os soldados disparam sobre ele. Escapa por pouco e foge para a rede de esgoto. No entanto, é encurralado entre uma cerca de ferro e unidades do Esquadrão Aéreo do Exército, pois o esgoto também fazia parte da base secreta deles. Depois de protagonizar uma grande cena de ação, Kaneda desempenha-se dos soldados e foge na sua moto com Kei, que veio atrás dele.

É no depósito de combustível dessa moto que estava escondida a cápsula roubada. Mas ninguém, além de Kaneda, o sabia...

◀ Sentido da leitura

acaba por ser levado pelos guerrilheiros até ao seu esconderijo, onde Ryu o interroga, sem sucesso, para saber onde escondeu a cápsula roubada.

Por sua vez, no laboratório para onde Tetsuo tinha sido levado novamente, começa a formar-se uma situação crítica. Em visita a um estranho «berçário», localizado numa área restrita do laboratório, onde Takashi, Masaru e Kiyoko eram mantidos prisioneiros, o Coronel ouve, atônito, a profecia de Kiyoko, que diz: «Tive um sonho. Sonhei com o Akira... Ele está quase a acordar.»

Totalmente ciente da gravidade dessas palavras, o Coronel convoca uma reunião de emergência com as autoridades do governo para falar da terrível catástrofe que o despertar de Akira poderia causar a nível nacional e exige uma verba exorbitante para tomar medidas preventivas. «Esse orçamento que veem à vossa frente é o mínimo dos mínimos necessários. Um zero a menos que isso e estarão a condenar dezenas de milhares de pessoas.» Os números apresentados pelo Coronel mostravam quão grave era a crise que ele previa.

Nesse momento, Tetsuo estava a sofrer uma séria transformação. A administração significativa de medicamentos no laboratório



DONO DO BAR

Dono do bar Hanukiya, ponto de encontro do gangue de Kaneda.



DOUTOR

Líder da equipa de pesquisa do laboratório comandado pelo Coronel. Está fascinado com o potencial de Tetsuo.



JOKER

Líder do gangue dos Clown. Com Tetsuo despertado, acaba por se tornar o seu caçador.



MASARU

Outro companheiro de Takashi chamado Número 27. É obrigado a trazer de volta o Número 26, que tinha fugido.



KIYOKO

Amiga de Takashi, também prisioneira do laboratório. É quem profetiza o despertar de Akira.



TAKASHI

Um dos prisioneiros no laboratório do Coronel, chamado Número 26 e dono de um poder misterioso.



CORONEL

Comandante supremo do Exército, que conhece o segredo de Akira.



O Coronel dirige-se também, imediatamente, para o local do confronto.

Conforme o plano de Kaneda, a aliança dos gangues consegue ir enfraquecendo os Clown à medida que se aproximam do cais, até que a equipa liderada por Yamagata consegue encurralar o próprio Tetsuo num armazém. O plano parecia estar a resultar, não fosse o imenso poder do líder dos Clown, que, agora, já ultrapassava todos os níveis imagináveis. Tetsuo faz explodir o armazém com a equipa de Yamagata lá dentro, e o próprio Yamagata acaba por ser morto com a cabeça espatifada, à frente de Kaneda, que acabava de chegar.

Kaneda dá-se conta de que a batalha já não era um simples confronto e vê-se obrigado a atirar sobre Tetsuo. Apesar de o tiro na barriga dever ter sido praticamente letal, o poder agressivo do seu antigo amigo não perdia força e ele continuava a contra-atacar. Na luta mortal, Tetsuo estava a sofrer com a abstinência quando, de repente, a cápsula que Kaneda escondia cai à sua frente.



O Coronel e os seus soldados chegam ao cais. O Coronel ainda tenta impedir Tetsuo, mas ele não lhe dá ouvidos e acaba por engolir a cápsula.

No segundo seguinte, Tetsuo é derrubado por um choque violento. Cai e parece estar morto. Porém, é apenas aparência, pois a cápsula só serviu para acelerar o seu despertar, ultrapassando até as expectativas do Coronel. Acaba por ressuscitar do estado em que se encontrava.

O estardalhaço inicial do Coronel torna-se satisfação. Com um sorriso no rosto, estende a mão para o recém-ressuscitado Tetsuo e chama-lhe «Número 41».

É com este nascimento dramático do Número 41 que esta história segue para um novo patamar.



◀ Sentido da leitura

Como chefe dos Clown, Tetsuo mandou atacar outros gangues de *motards* da cidade, a fim de arranjar dinheiro para saciar a sua sede de drogas. Contudo, não havia quantidade suficiente que satisfizesse a sua síndrome de abstinência.

Ouvindo os rumores de que Tetsuo se tinha tomado um «monstro»,

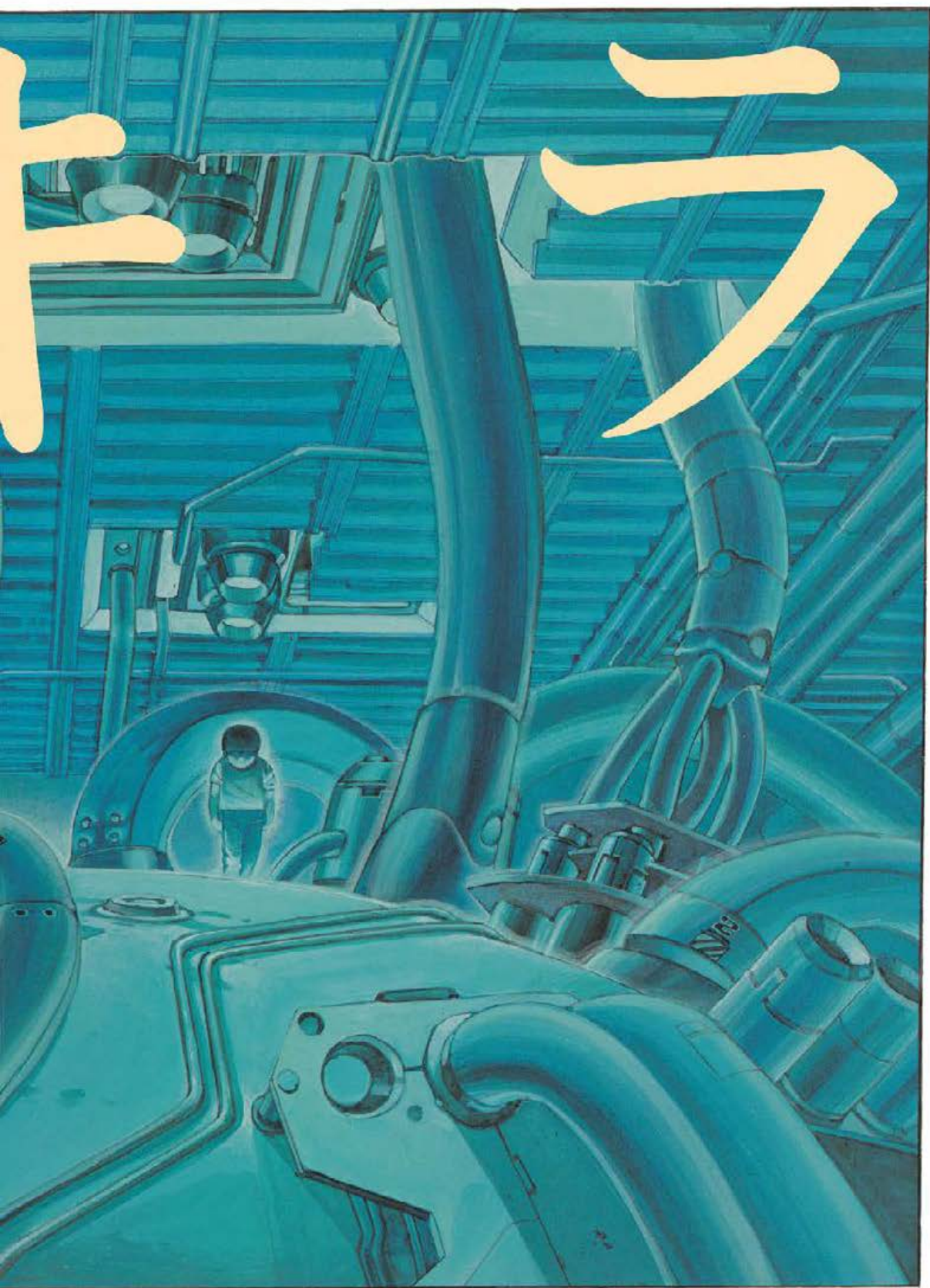


Kaneda decide criar uma aliança com todos os outros gangues de *motards* da região e, assim, derrubar os Clown. A batalha entre «Viciados versus Delinquentes Saudáveis» foi travada na estrada para o cais, com os gangues da aliança a atacar sistematicamente os Clown, que vinham pela Estrada 17 da via costeira.

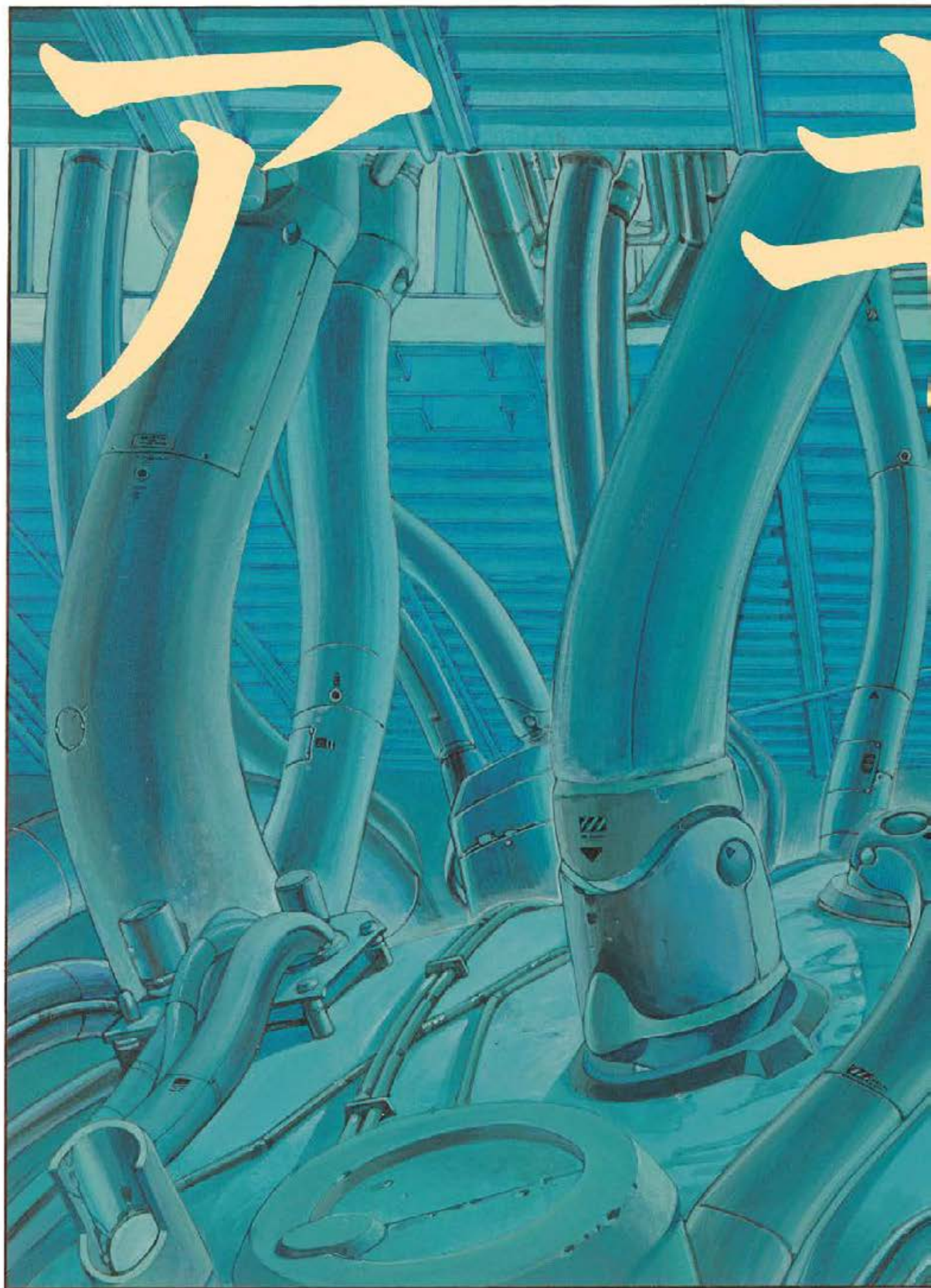
Por essa altura, já o Coronel sabia também que Kaneda estava escondido no Harukiya, graças ao serviço de um espião. Os soldados intimidam o dono do bar, que acaba por revelar o paradeiro de Kaneda.

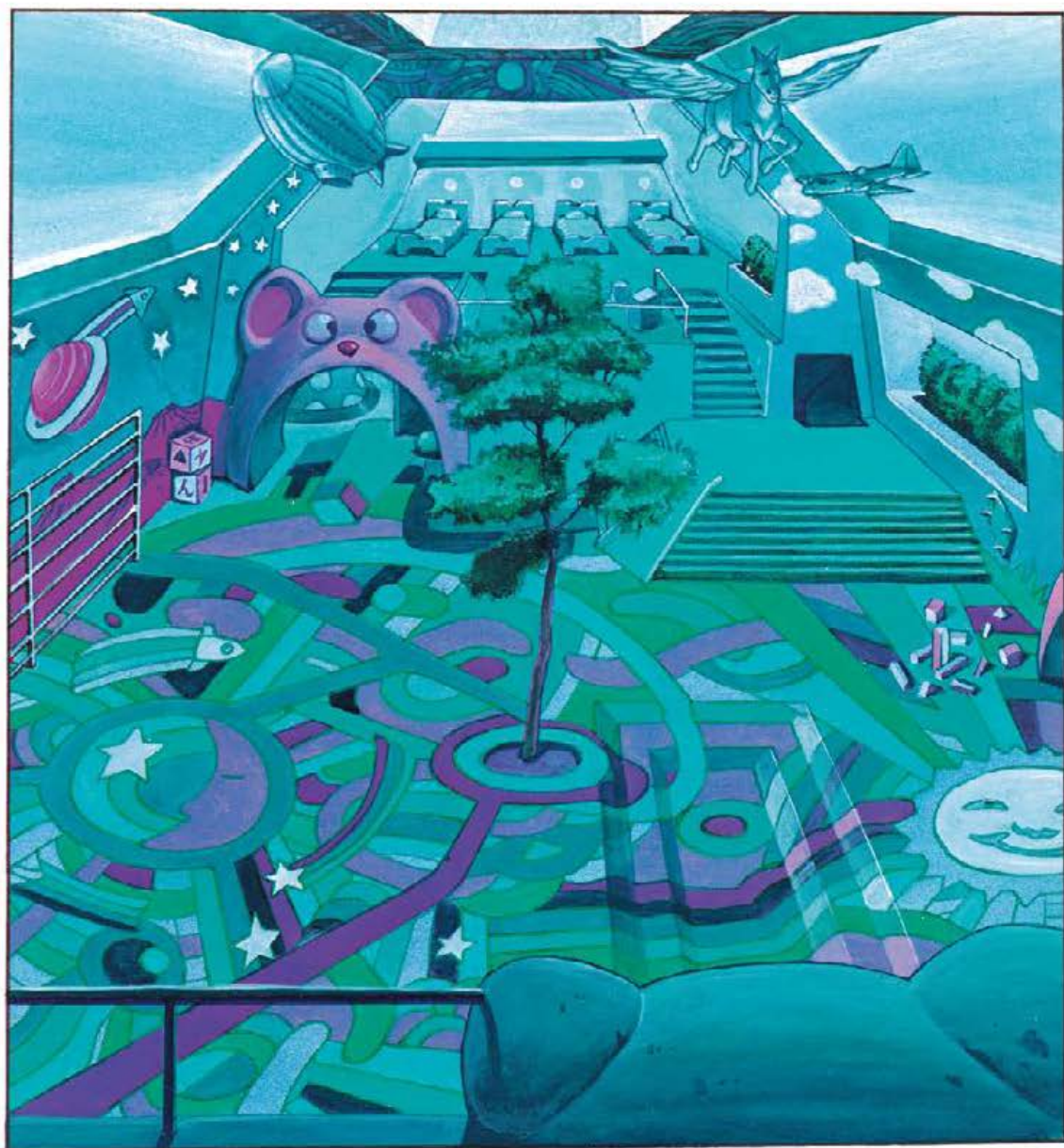


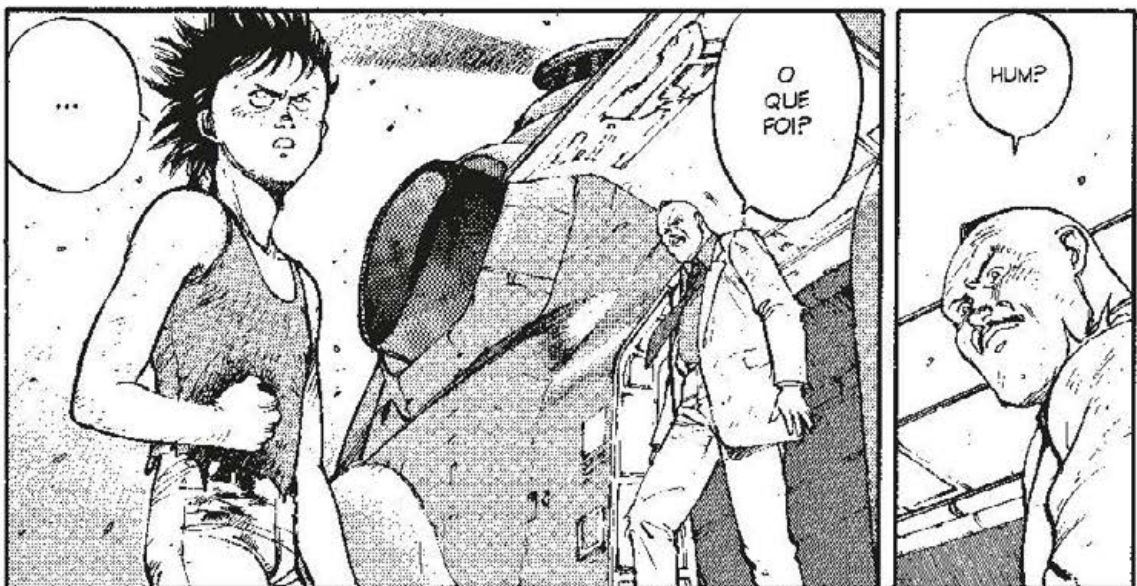
◀ Vira a página para mais um capítulo espectacular.
AKIRA Parte 2!

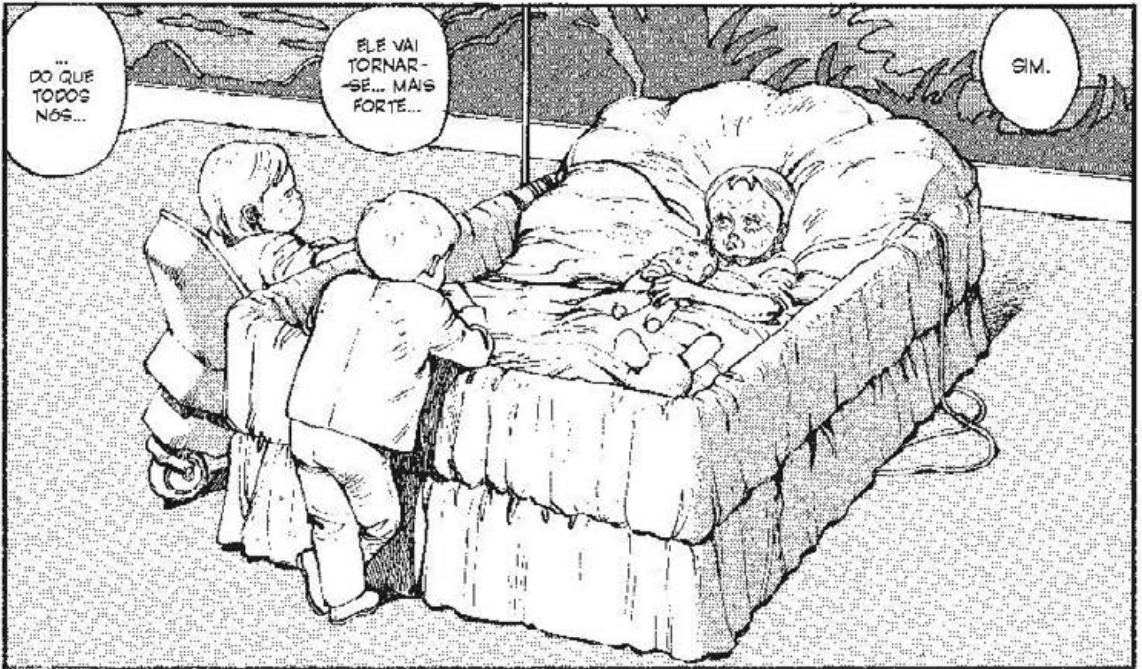


*AKIRA









FULL-SCALE SF ACTION

AKIRA

PART 2
AKIRA - I

KATSUHIRO OTOMO



Penguin
Random House
Grupo Editorial

www.penguinlivros.pt

@distritomangaptg

📺📖📱 penguinlvros

ISBN: 978-989-623-863-6



9 789896 238636