

# OÚLTIMO JOGO de JUDAS

parte cinco

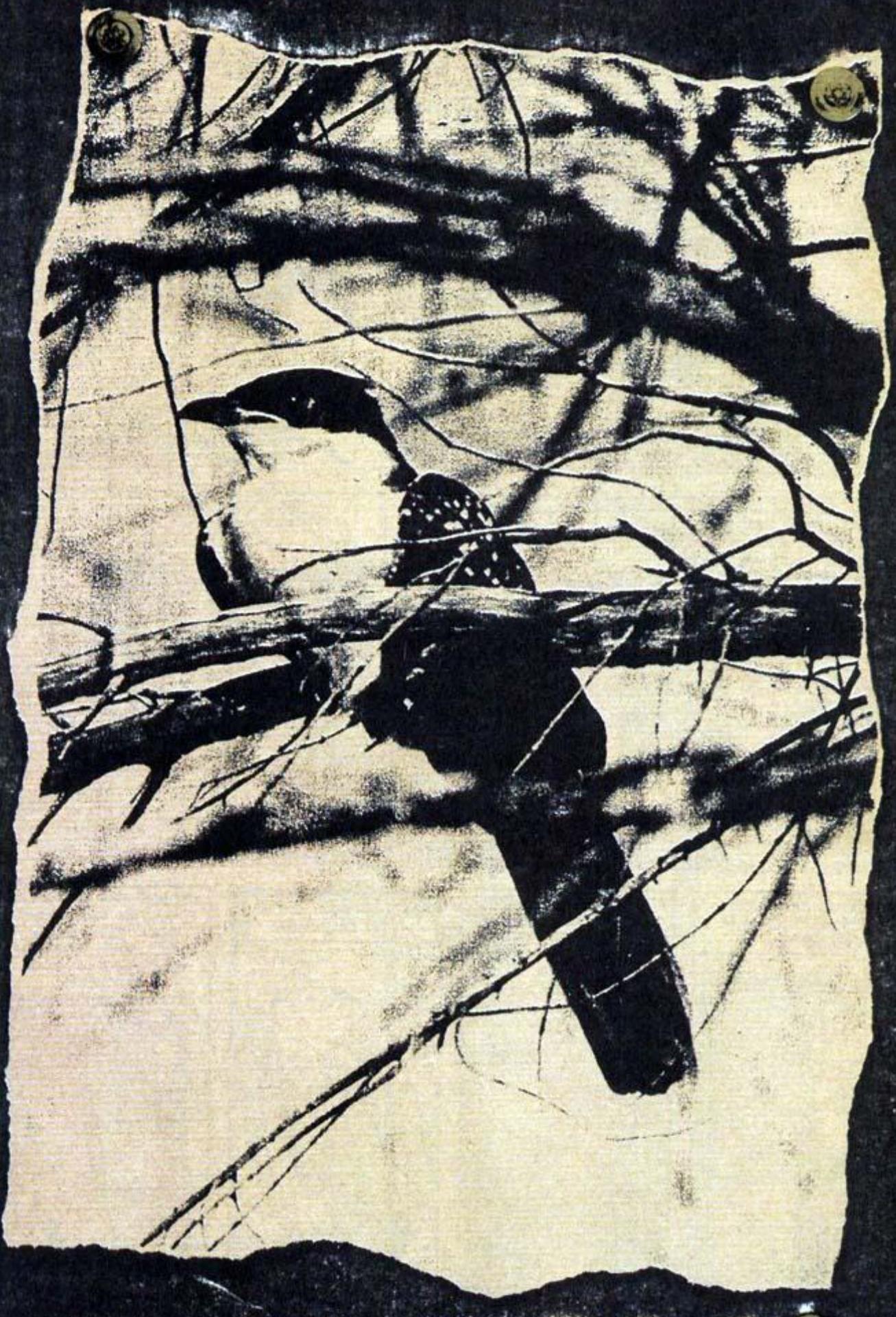
gaiman · mormanus

talbot · woah

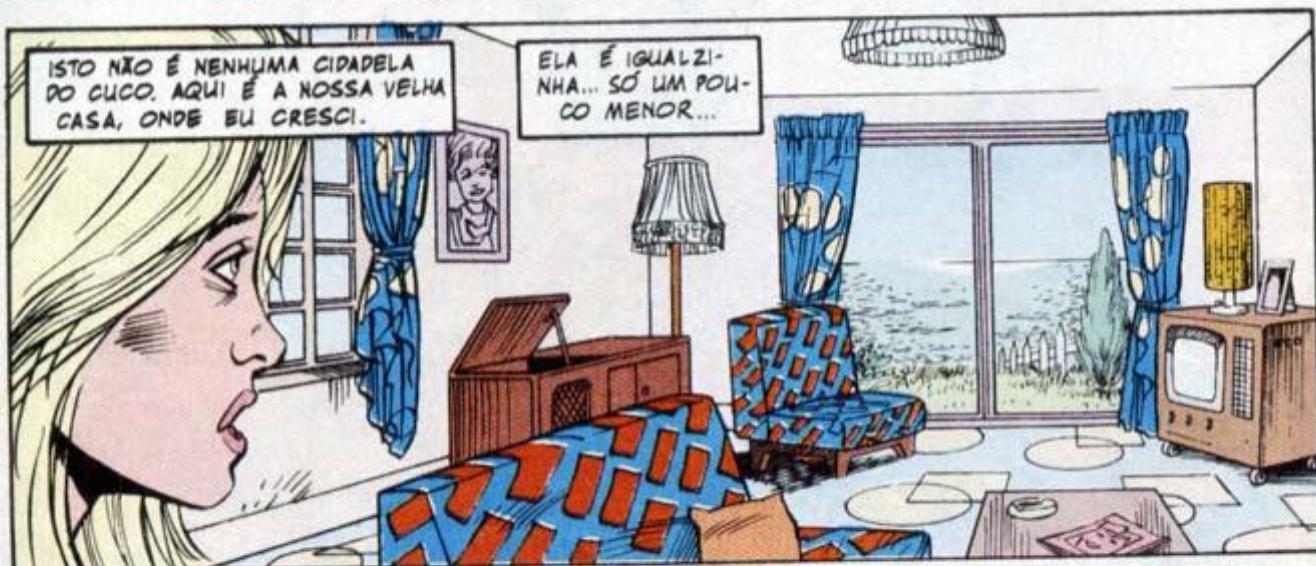
Cr\$ 8.800,00

EDITORA  
**GÓBO**  
Nº 36

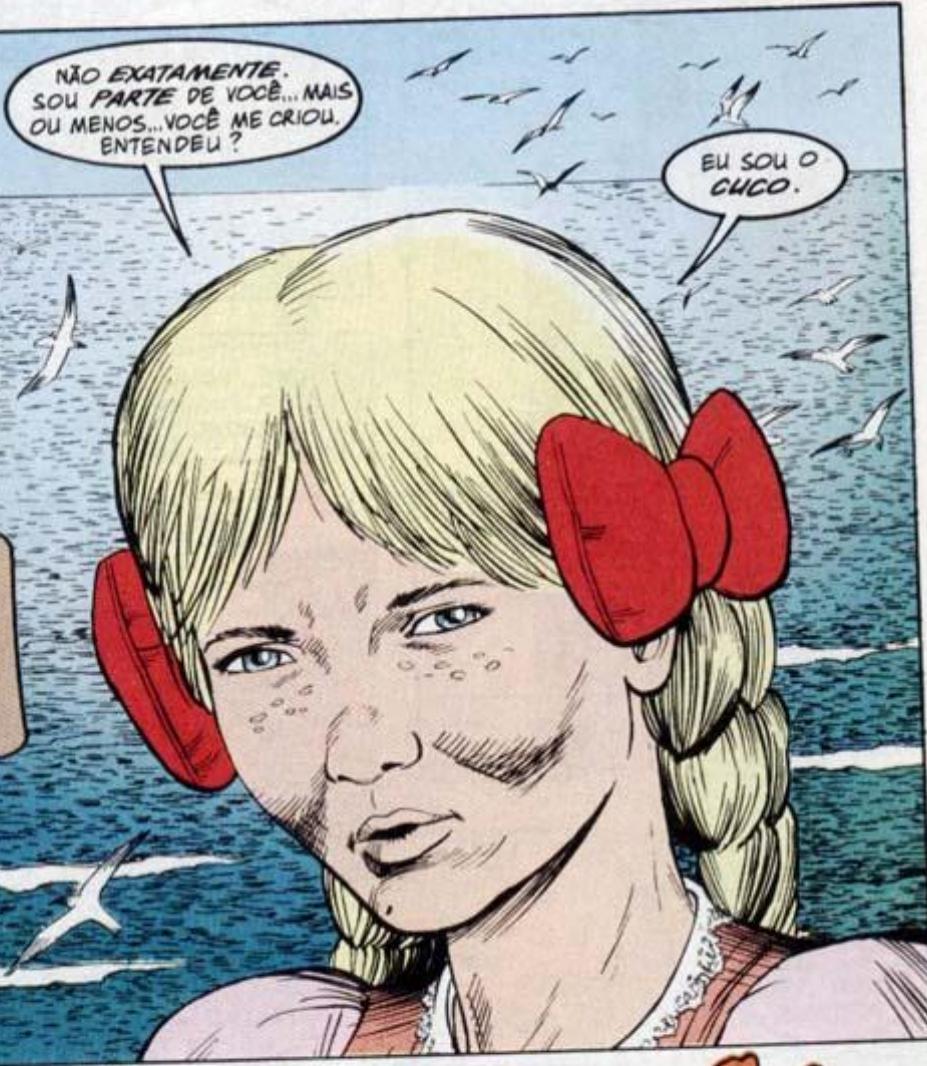
# SANDMAN



**CUCO:** Ave cuculiforme, da família dos cuculídeos (*Cuculus canorus*), que imita o canto de várias espécies de pássaros e põe ovos nos ninhos de outras aves para serem chocados.







Escrito por Neil Gaiman.  
Arte de Shawn McManus,  
Brian Talbot e  
Stan Woch.  
Cores de Daniel Vozzo.

Apresentando  
personagens criados  
por Gaiman, Kieth e  
Dringenberg.

## 5: Sobre o Mar, até o Céu





ENTÃO EU DESCUBRO QUE SOFRI ABUSOS QUANDO CRIANÇA E ESTAVA BLOQUEANDO ISSO TODOS ESSES ANOS?



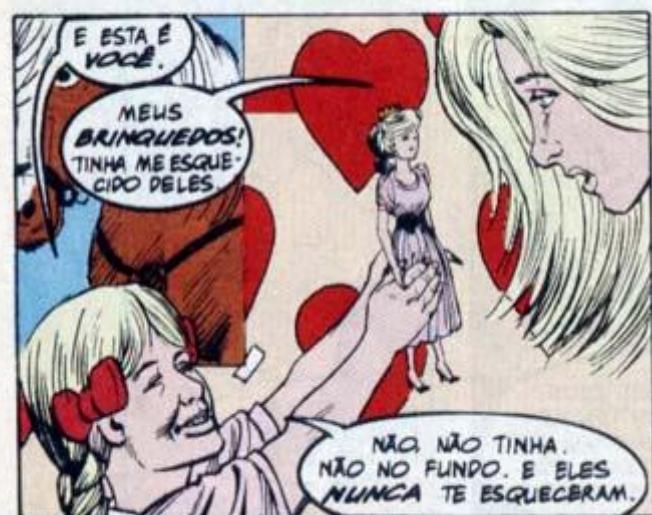
E UMA IMAGINAÇÃO HIPERATIVA.



MENINOS E MENINAS SÃO DIFERENTES, SABIA DISSO?

MENINOS TEM FANTASIAS NAS QUAIS SÃO MAIS RÁPIDOS, ESPERTOS OU CAPAZES DE VOAR.









NEW YORK.

ESTÃO AÍ FORA, CORUJAS? QUERO  
OLHAR SE ESTÃO.

ESSA FOI THEY MIGHT BE GIANTS, COM  
"THE NIGHTGOWN OF THE SULLEN MOON", E  
AQUI É BÁRBARA WONG COM VOCÊ ATÉ O  
AMANHECER, LINHA ABERTA, NOTÍCIAS E TEMPO.  
CARAÇA! A ESTA HORA DA MANHÃ EU FAÇO  
TUDO POR AQUI, ATÉ O CAFÉ.

FALANDO DE CAFÉ, VOU ENCHER  
UMA XÍCARA ENQUANTO ESPERO  
AS LUZES DO TELEFONE COMEÇA-  
REM A PISCAR. VOLTO LOGO  
DEPOIS DO COMERCIAL...

EI, BILL?

SIM, JERRY.

VOCE TEM  
FIO DENTAL?

NÃO, JERRY  
SEM FIO DENTAL.

AH, DROGA... MAS O QUE  
É ISSO? NÃO É UMA  
CAIXA DE FIO DENTAL?

NÃO, O QUE TENHO  
É MELHOR QUE FIO  
DENTAL É WUNDABUDS,  
DOS FABRICANTES DE  
WUNDAWOOL.

UAU, BILL!

FIO DENTAL, NÃO.  
JERRY, WUNDABUDS

NUNCA MAIS VOU USAR FIO  
DENTAL SEM SABOR, BILL.

POIS É, JERRY, WUNDABUDS SÃO ESTE-  
RILIZADOS, AMERICANOS E CUSTAM SÓ  
99 CENTS POR CAIXA. NOVOS  
WUNDABUDS EM SABORES MENTA,  
CANELA E O NOVO SALSA.

BÁRBARA WONG DE MADRUGADA  
NA WRAT, NEW YORK, 3:47 DA  
MANHÃ E VOCÊ ESTÁ NA LINHA.

ALÔ? BÁRBARA? ESTOU NA  
BAIXA ZONA LESTE E TÔ LIGAN-  
DO PRA DIZER QUE NÃO SEI QUE  
PORRA TA' ACONTECENDO AQUI,  
MAS TEMOS UMAS ONDAS QUE  
QUE VOCÊ NÃO VAI ACREDITAR.

E QUAL É O  
SEU NOME?

JIM. JIM MORRISON.  
NÃO O FAMOSO.

EI, NÃO SERIA LEGAL PRO MEU  
PROGRAMA SE VOCÊ FOSSE? EN-  
TÃO, QUAL É SEU CASO, JIM?

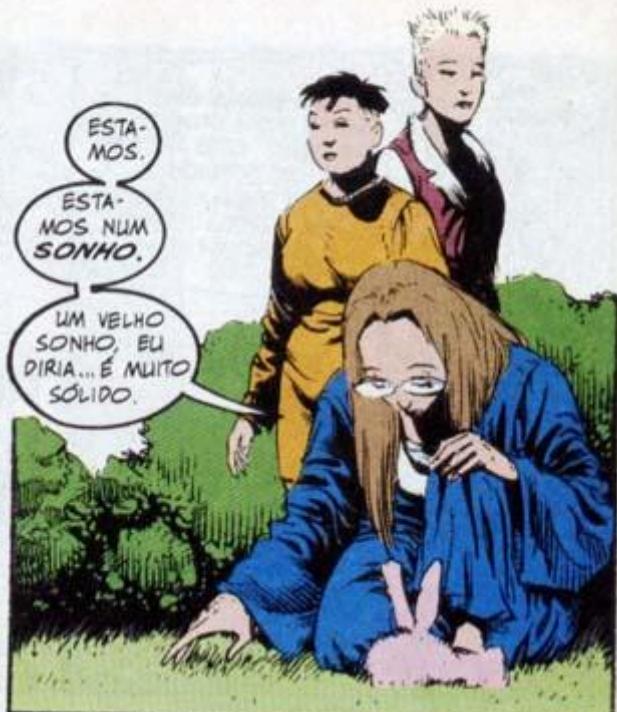
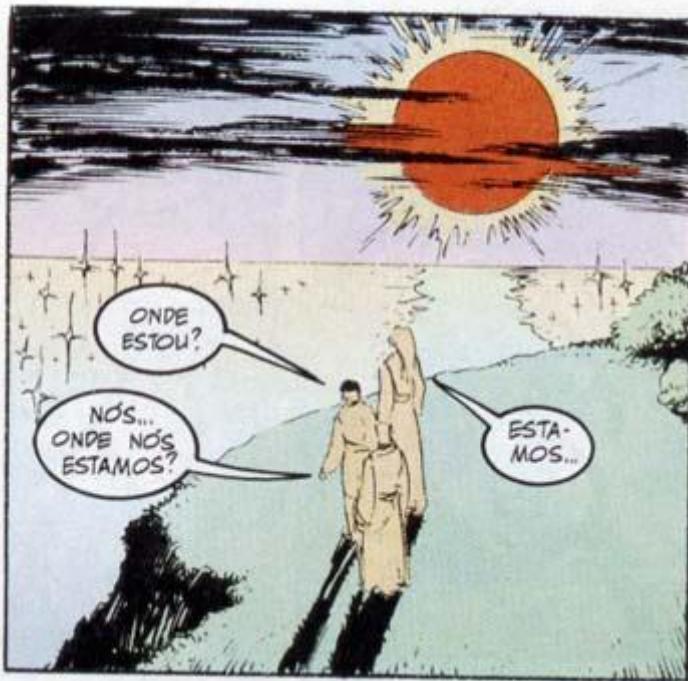
SABE AQUELE FURACÃO  
QUE ESTAVAM FALANDO  
NO NOTICIÁRIO?  
ACHO QUE ELE ESTÁ  
VOLTANDO PRA CA'.

... PREVISORES DO TEMPO  
PRA TODOS OS NOSSOS OU-  
VINTES DE NEW JERSEY...

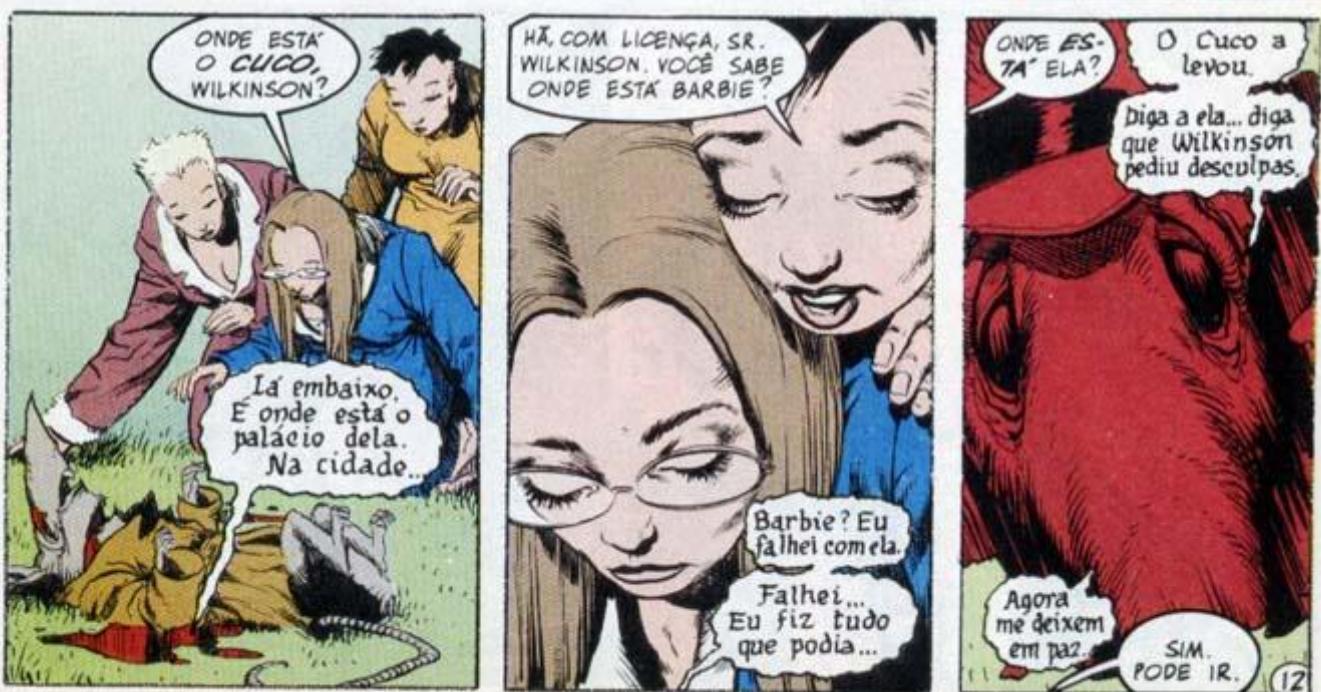
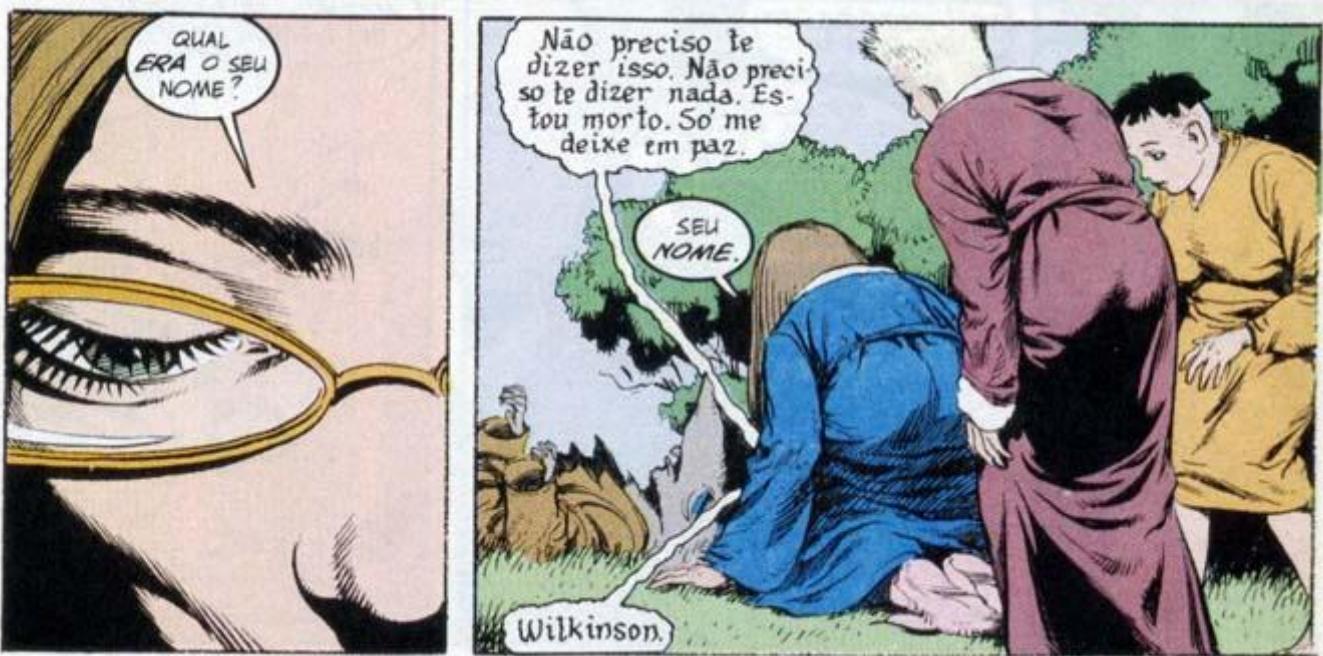
BEM, SENHOR JIM-MAS-NÃO-O-  
FAMOSO-MORTO-MORRISON, NÃO ACHA  
QUE SE HOUVESSE A MÍNIMA  
CHANCE DO FURACÃO LISA VOL-  
TAR PRA CA', OS  
METEOROLOGISTAS...

BÁRBARA WONG ATÉ AS  
SEIS DA MANHÃ NA WRAT.









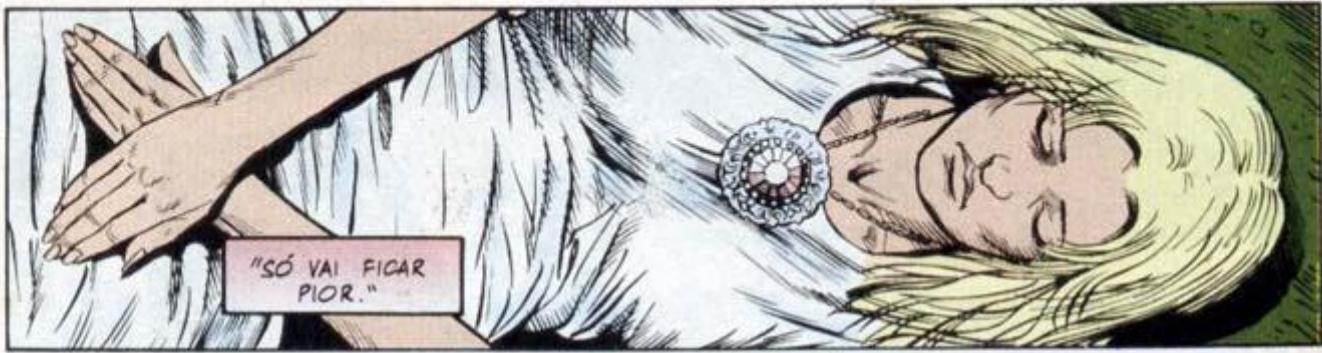






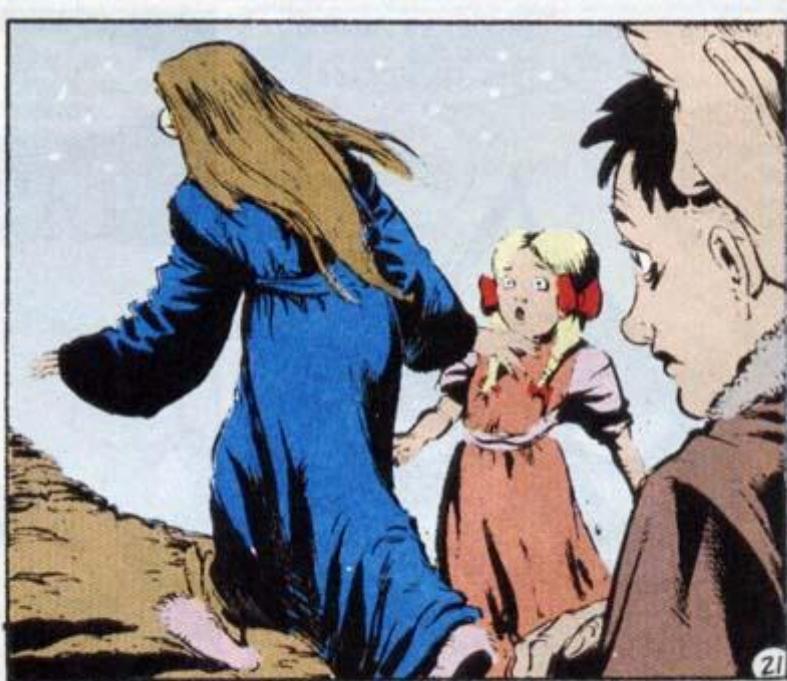
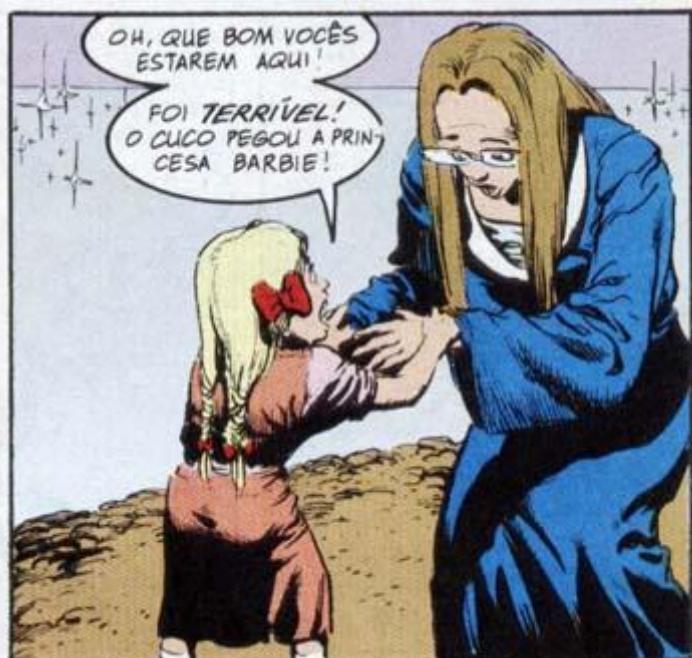
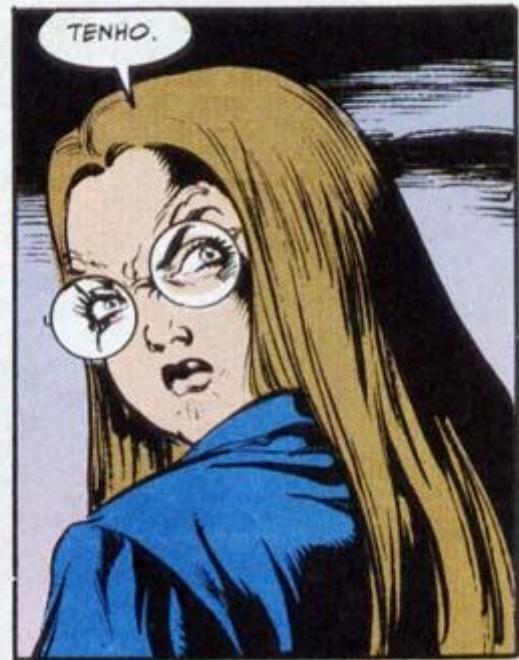








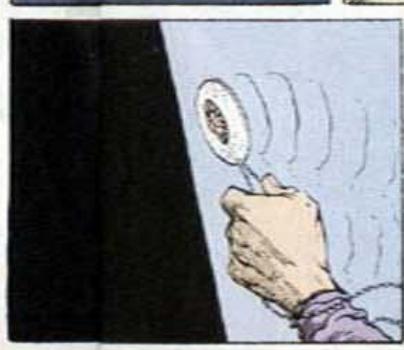
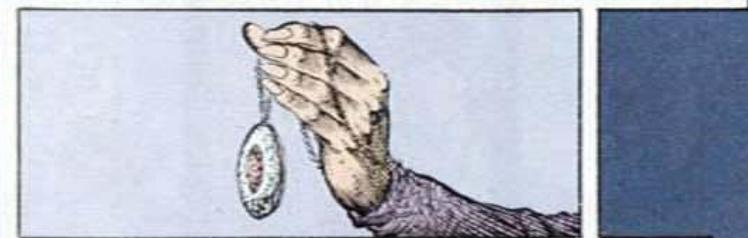
















ESSE FOI LOU REED, DAQUI DE NEW YORK, COM "SATELLITE OF LOVE", CONOSCO ATÉ AS QUINZE PARA AS CINCO DA MANHÃ.

E ENQUANTO ISSO TOCAVA, CHEGOU UM BOLETIM DO TEMPO, AQUI NA WRAT. PARECE QUE DEVO DESCULPAS A UM OUVINTE NOSSO.

O FURACÃO LISA... É LISA COM "S"... ESTA REALMENTE VOLTANDO PRA CA'. O BOLETIM DESCREVIA A MUDANÇA DE DIREÇÃO DO FURACÃO COMO "INEXPPLICÁVEL".

AQUI DIZ QUE ESTA MUDANÇA PODE SER DEVIDA, EM PARTE, A ALGUMAS PERTURBAÇÕES NA ALTA ATMOSFERA. METEOROLOGISTAS TAMBÉM INDICAM UMA POSSÍVEL TEMPESTADE DE PO QUE ESCONDEU A FACE DA LUA HOJE CEDO...

MEU CONSELHO? FIGUEM EM CASA, BÁRBARA WONG, WRAT.

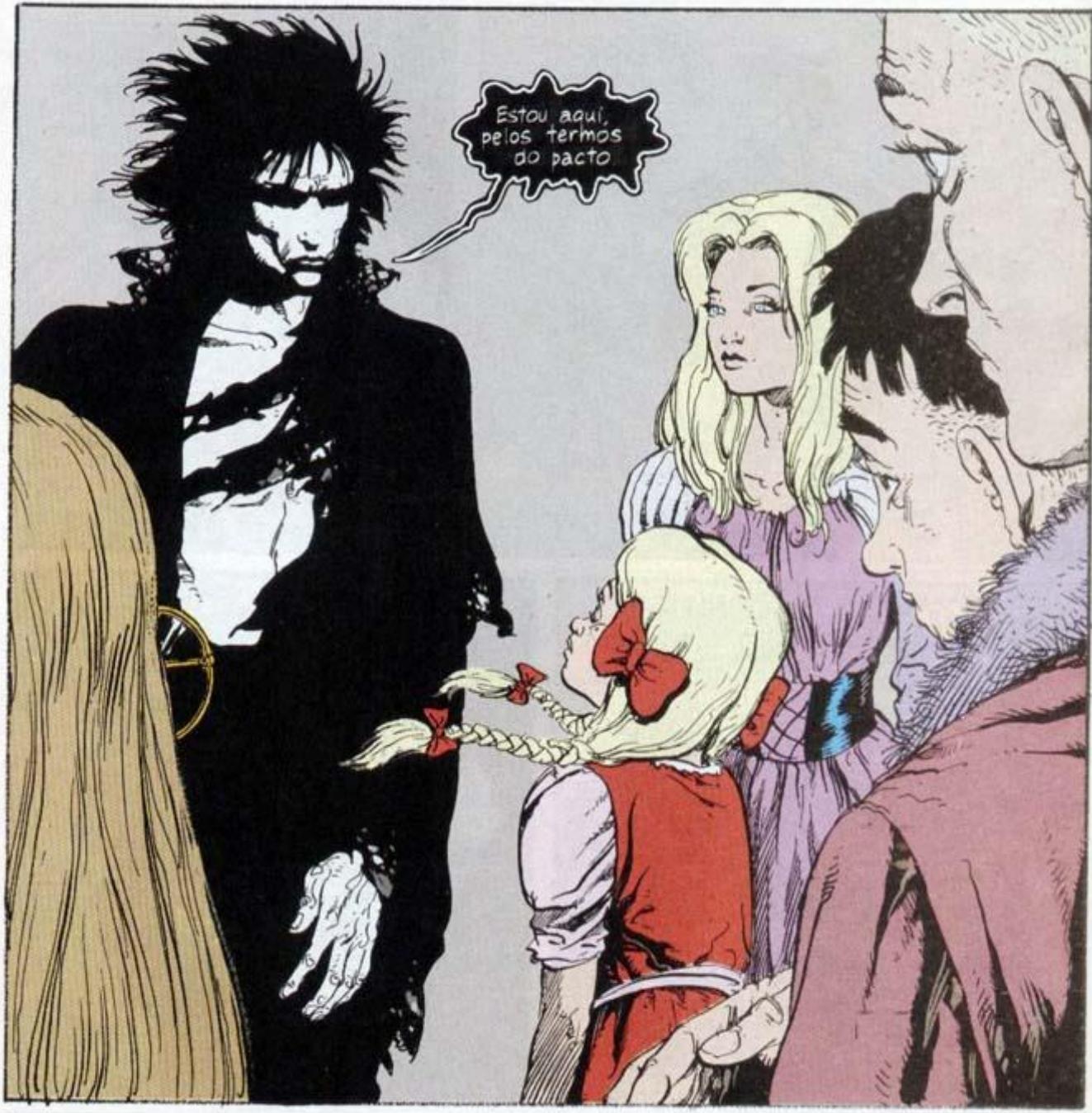
EI, BILL?

SIM, JERRY.

VOCÊ TEM FIO DENTAL?









ELE COMEÇOU A FALAR, BEM MANSAMENTE, NAQUELA ESTRANHA VOZ QUE SOAVA COMO SE VOCÊ A ESTIVESSE OUVINDO NO FUNDO DA MENTE.

OUVI AS PESSOAS FALAREM EM MURPHY ANTES, MAS NÃO PENSEI QUE ELE EXISTISSE.

FOI COMO ENCONTRAR DEUS, OU ALGUÉM ASSIM. VOCÊ NUNCA ACHA QUE ELES VÃO APARECER.



ELE ERA MUITO ALTO, MUITO BONITO E MUITO DISTANTE.

NÃO SEI EM QUE LÍNGUA ERAM AS PALAVRAS, MAS ME SENTI COMO SE AS TIVESSE ENTENDIDO... OU MELHOR, PARTE DE MIM AS **COMPREENDEU**, EM ALGUM NÍVEL PROFUNDO.

O MANTO DELE ESTAVA ESVOAÇANDO NO VENTO COMO UM PEDAÇO PA MEIA-NOTRE, E SEUS OLHOS CINTILAVAM FEITO ESTRELAS GÊMEAS.



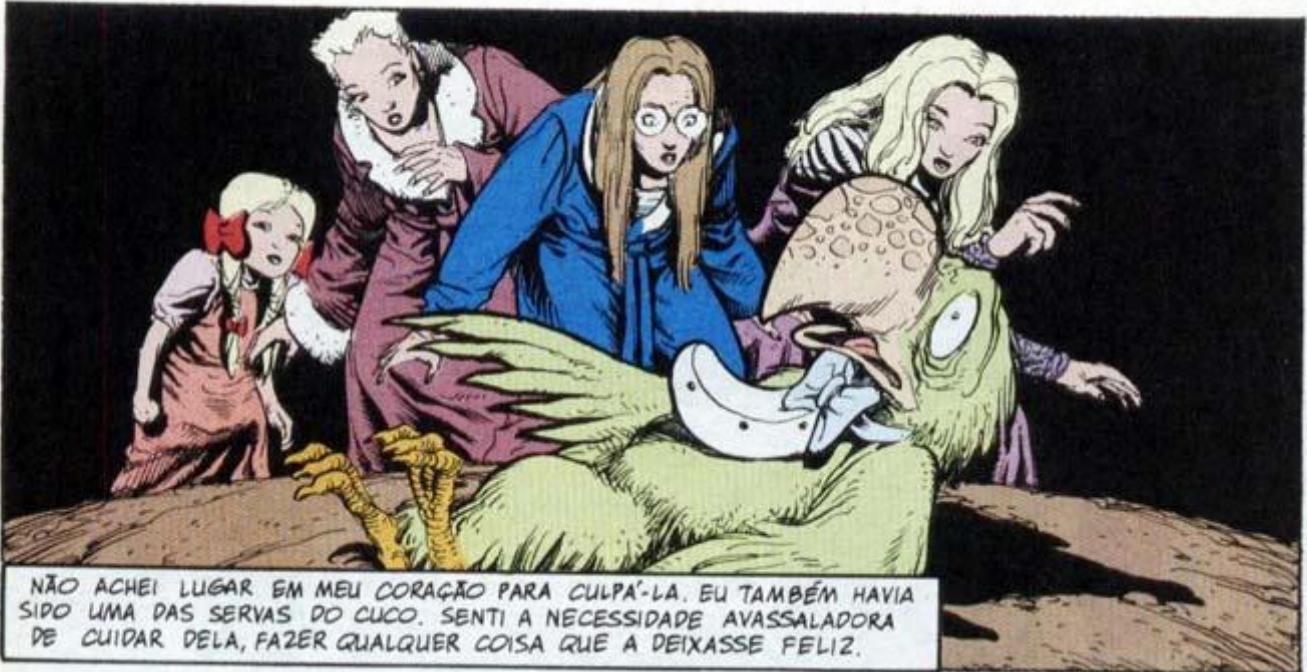
ELE PARECIA ENCHER O MUNDO.

NADA HAVIA MUDADO, MAS ERA COMO SE ELE FOSSE TÃO GRANDE QUANTO A TERRA... E AINDA CONTINUAVA A FALAR. SABIA QUE SE ESTIVESSE CONVERSANDO COMIGO, EU TERIA ENTENDIDO...



MAS ELE NÃO ESTAVA FALANDO CO-MIGO. ESTAVA FALANDO COM LUZ.

A POBRE E MORTA LUZ.  
MINHA PEQUENA JUDAS.



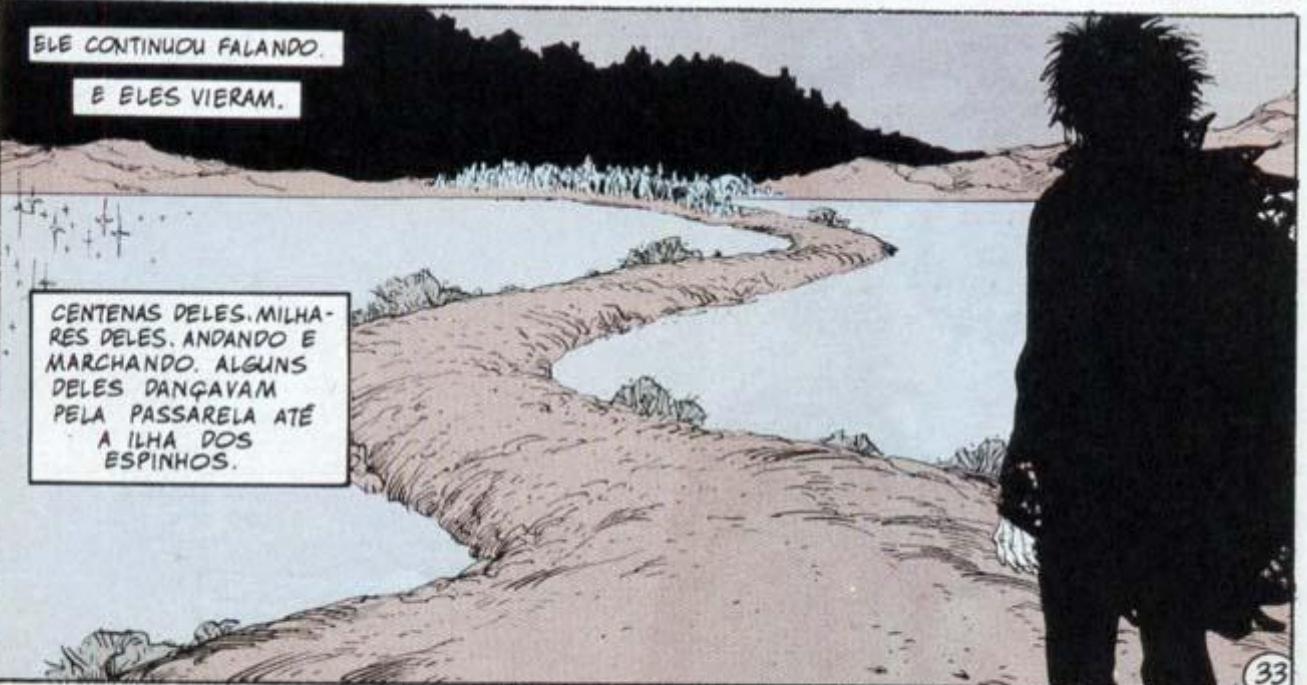
NÃO ACHEI LUGAR EM MEU CORAÇÃO PARA CULPÁ-LA. EU TAMBÉM HAVIA SIDO UMA DAS SERVAS DO CUCO. SENTI A NECESSIDADE AVASSALADORA DE CUIDAR DELA, FAZER QUALQUER COISA QUE A DEIXASSE FELIZ.



LUZ SE ERGUEU.

ELA CAMBALEOU, ANDOU PARA A NEGRIKUDDE DO MANTO DELE E SE FOI.

QUE A PAZ DE MURPHY ESTEJA COM VOCÊ, LUZ. SE É QUE ELA PODE LHE DAR ISSO.



CENTENAS DELES. MILHARES DELES. ANDANDO E MARCHANDO. ALGUNS DELES DANGAVAM PELA PASSARELA ATÉ A ILHA DOS ESPINHOS.

HAVIA GIGANTES, CENTAUROS, BRUXAS E FAUNOS, URSOS E TROLLS; ATÉ UM PUNHADO DE ARANHAS GIGANTES. VI WILKINSON E PRINADO, CAMINHANDO JUNTOS. ELES ACENARAM QUANDO ME VIRAM.



TODOS PASSARAM POR MIM, OS VIVOS E OS MORTOS. DEPOIS, UM A UM, DESAPARECERAM NA ESCURIDÃO DO SEU MANTO.

HAVIA OUTROS PASSANDO. PERSONAGENS MARAVILHOSOS E DIFERENTES... SOLDADOS E CORTESÃOS, FILHOS MAIS NOVOS E GATOS DE BOTAS... NÃO ERAM HABITANTES DA MINHA TERRA.

ERAM O POVO DE OUTRA PESSOA... A FUGA DA REALIDADE DE ALGUMA PRINCESA ANTERIOR...

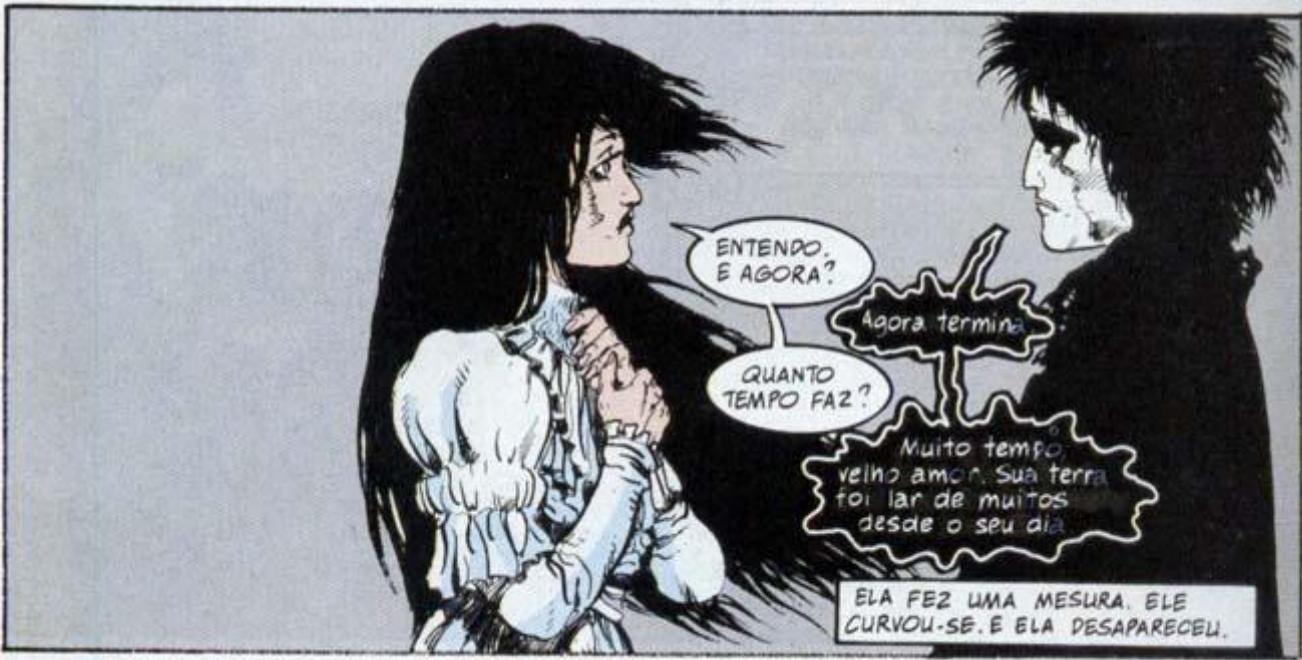


ELE SE TORNOU ENORME?

OU ELES SE TORNAVAM PEQUENOS QUANDO O ALCANGAVAM?

QUE DIFERENÇA ISSO FAZIA?





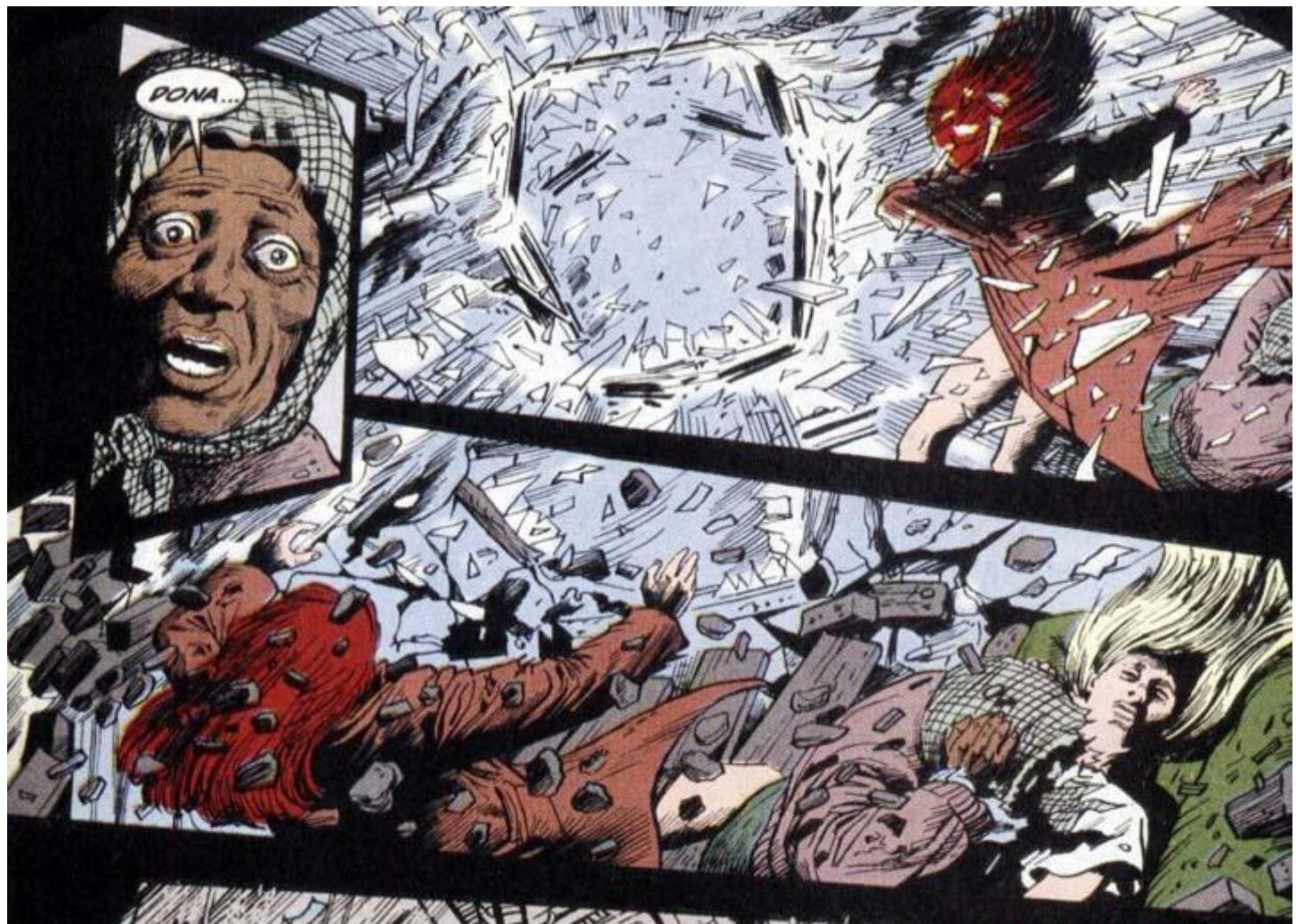






38

O QUE VOCÊ TA'  
TENTANDO DIZER?





# AS TRÊS BRUXAS

JONES 91'

# As Três Bruxas



Mildred



Mordred



Cynthia

Ocupação: Oráculos, Contadoras de Histórias, Catalisadoras

Base de operações: Por aqui e ali

Altura: As Bruxas se recusam a serem medidas

Peso: As Bruxas se recusam a divulgar

## HISTÓRIA:

Mildred, Mordred e Cynthia não são três entidades distintas, mas um triunvirato: a Tripla Deusa. As Três Bruxas têm aparecido por toda a história e numa diversidade assombrosa de culturas, sempre reconhecíveis em suas imagens arquetípicas de Donzela, Mãe e Aciã. Mas elas também podem aparecer como uma única deusa.

Na Grécia Antiga, as Três eram conhecidas em diversos aspectos. Elas eram as Moirae, os Destinos, em cujos teares elas teciam as vidas e mortes de todos. Seus nomes eram Clotho, que criava o fio da vida; Lachesis, que o media; e Atropos, que o cortava. Elas também eram as Fúrias, as Erinyes — apesar de algumas pessoas as chamarem de Eumenides, as "Gentis", a fim de não incorrerem na sua ira. As Filhas da Terra e Sombra, como Sófocles as chamava, tinham os nomes de Tisiphone, Magaera e Alecto. Seu poder de retribuição era tamanho que até mesmo os deuses faziam de tudo para aplacá-las. Talvez a forma mais antiga das Três na Grécia fosse como Hecate, a trindade feminina que governava o céu (como Luna), terra (como Artemis ou Cynthia) e o

mundo inferior (como Hecate). Associada com a Lua, Hecate Trioditus, ou Hecate dos Três Caminhos, era adorada nas encruzilhadas onde três estradas se encontravam. Na Idade Média, Hecate veio a ser conhecida como a Rainha dos Fantasmas e Senhora da Magia Negra.

Em Roma, os Destinos eram nomeados de Parcae ou Fortuna, e guardavam as vidas dos imperadores. O Lácio Pré-Romano conhecia as Três como Juventas, a Virgem, Juno, a Mãe, e Minerva, a sábia Aciã. Os vikings as chamavam de Nornes, que previam os destinos dos deuses e homens no nascimento. Para os anglo-saxões, elas eram as Wyrdes ou as Irmãs Místicas, e foi nesse disfarce que elas encontraram Macbeth. Na Irlanda, as Rainhas de Ulster cuidavam do templo de Morrigan, a deusa-corvo cujas três formas eram Nemhan, Babd e Macha. A Morrigan era uma guerreira e brilhante estrategista e, como Morgana Le Fay, mediou seus poderes contra os de Merlin. E venceu.

No Egito, as Três eram a mãe de todos. Seu hieróglifo aparecia com maior freqüência nos lares humildes de senhoras e mulheres sábias que lembravam os antigos ritos. Elas também estavam presentes nos ritos

pagões de adoração que eram encenados à noite em campos e florestas; mas à medida que mais e mais bruxas foram pegadas, torturadas e queimadas na estaca, as Três se esconderam para serem encontradas principalmente em contos de fadas, disfarçadas como doces donzelas, madrinhas carinhosas e bruxas más.

Foi somente no início da década de setenta que elas resolvaram sair das sombras, acreditando na maturidade da cultura humana. O Movimento Feminista e o interesse renovado em assuntos místicos e esotéricos as inspiraram a assumir um papel mais público. Assim, as Três Bruxas emergiram como anfitriãs e contadoras de histórias, disfarçando suas origens arcaicas com conversa leve e disputas amigáveis.

Durante essa época, as Três Bruxas deram indícios de suas verdadeiras existências. Elas nunca fingiram, por exemplo, serem mulheres mortais que praticavam feitiçaria. Cynthia, a Donzela, tendia a contar histórias de amor tingidas com horror; Mildred, a Mãe, narrava contos de casas habitadas por espíritos; e a Aciã, erroneamente batizada de Mordred, tinha um fio de retribuição passando por muitas de suas narrativas ("Mordred" é um nome masculino; a Aciã teria preferido "Morgaine").

Mais recentemente, Lorde Morpheus apelou a elas para ajudarem na recuperação de suas posses perdidas durante seu confinamento (o elmo, o rubi e a algibeira). Além disso, elas abordaram Rose Walker, a jovem que iria ser o vórtice do Sonhar, avisando-a que estava numa encruzilhada — algo que as Três conhecem muito bem.

texto: ALISA KWITNEY

arte: KELLEY JONES

cores: ANTHONY TOLLIN



JOHN CONSTANTINE  
**HELLBLAZER**





# JOHN CONSTANTINE

(Criado por Steve Bissette, John Totleben, Jamie Delano, John Ridgway e Alan Moore.)

**Alter ego:** Inaplicável

**Ocupação:** Operador independente interessado em assuntos místicos

**Parentes conhecidos:** Thomas Constantine (pai, falecido), Mary Anne Constantine (mãe, falecida), Cheryl Masters (irmã), Tony Masters (cunhado), Gemma Masters (sobrinha)

**Grupo de afiliação:** Nenhum

**Base de operações:** Móvel

**Altura:** 1,78 m    **Peso:** 68 kg

**Olhos:** Azuis

**Cabelos:** Loiros

## HISTÓRIA:

Em 1953, John Constantine veio ao mundo de uma maneira que iria caracterizar toda sua vida, ou seja, sempre com a morte batendo à porta. O parto dele rompeu a placenta de sua mãe, matando a ela e ao seu irmão gêmeo. O pai, Thomas Constantine, perdeu qualquer esperança de emprego regular quando teve seu braço decepado durante um acidente de trabalho. Assim, John e sua irmã, Cheryl, foram deixados com parentes enquanto seu pai procurava trabalho. John era o mais novo, e esse fato, associado à sua pequena estatura e constituição doentia, o lançou no papel de rejeitado, o garoto que ficava no canto isolado da escola.

Em algum lugar ali, naquele canto, ele descobriu a magia.

No início dos anos 70, John havia estudado uma infinidade de disciplinas mágicas e tinha organizado um grupo de companheiros adeptos. Eles se tornaram, então, parte do cenário punk de Londres no final da década e montaram uma banda chamada Membrana Mucosa.

Em 1978, Constantine e seus amigos viajaram até o Casanova Club, em Newcastle, para investigar relatos de distúrbios mágicos. No porão do clube, eles acabaram encontrando um verdadeiro

matadouro — uma dúzia de pessoas rasgadas de membro a membro. No andar de cima, descobriram a filha do dono do mórbido estabelecimento, Astra Logue, dançando e ouvindo uma gravação da chacina. Ela tinha, inconscientemente, conjurado o cão infernal Norfulthing para protegê-la dos abusos sexuais de seu pai. Confiante de que poderia lidar com a situação, John tentou invocar um demônio para destruir o ser bestial, mas o demônio o enganou, possuiu Astra e carregou-a para o mundo inferior. Constantine conseguiu escapar do Inferno, mas o simples fato de ter vislumbrado os portões que o demônio abriu o deixou completamente louco. Ele foi levado para o Complexo de Segurança Ravenscar (uma espécie de hospício), onde permaneceu por dois anos.

Após deixar Ravenscar, este irrequieto investigador do sobrenatural viajou pelo mundo para expandir seus conhecimentos e contatou vários místicos como Zatanna, seu pai Zatara, o Dr. Oculto, Mister E, o Vingador Fantasma e o elemental da Terra conhecido como Monstro do Pântano. Constantine instruiu este último no uso de seus poderes e descobriu que a Brujeria, um culto de praticantes da magia negra, estava tentando despertar as antigas trevas nos limites do Inferno. Uma guerra de forças além dos domínios humanos eclodiu e ele desempenhou um papel importantíssimo no seu término, apesar de sua atuação ter parecido insignificante aos que não estavam envolvidos diretamente.

Constantine tem enfrentado enormes ameaças sobrenaturais, como a "Máquina do Terror", e horrores mais comuns (inclusive o assassino serial "Homem de Família", que matou seu pai). Durante algum tempo, todos pensaram que John iria deixar sua curiosidade pelo sobrenatural de lado para viver numa comunidade com alguns amigos, mas sua sede

pelo inexplicado foi mais forte e ele resolveu continuar sua jornada sem fim pelas vielas sujas e escusas que escondem em seus esgotos os mistérios assustadores que a maioria de nós não quer ver.

## PODERES E ARMAS

John Constantine é um místico muito viajado, cuja aparência comum e a carreira errática escondem uma riqueza incalculável de conhecimentos mágicos. A probabilidade se curva diante dele, embora sua sorte tenda a afetar negativamente o bem-estar de todos aqueles que estejam próximos a ele.



texto: JEFFREY LANG  
arte: WILL SIMPSON  
cores: TOM McCRAW

# CARTAS NA AREIA

Seria chover (ou sonhar) no molhado elogiar o trabalho feito com o título SANDMAN. No entanto, concluída a saga "Estação das Brumas", não posso me furtar a algumas considerações à guisa de reforço, redundância. O desenho de Kelley Jones, presente na maioria das edições, é fortemente expressivo e ressalta bem o clima das histórias. A sequência que mostra, em três quadrinhos, o espanto de Mister Sandman com a renúncia de Lúcifer é antológica! Nesta revista, além de viajarmos no onirismo dos contos de Neil Gaiman, podemos apreciar desenhistas, arte-finalistas e coloristas diferentes, comparando traço, estilo, acabamento e até o uso das cores. O final de "Estação das Brumas" é

perfeito, com Lorde Morpheus em sua caracterização africana, Kai'c'Kull. As edições nºs 4 e 28 apresentam ainda o mesmo artista. Coerência... A seção de cartas está ótima, cumprindo nobre missão — com leitores informados dando toques, revelando detalhes, situando referências, citações etc. Por isso, envio minha contribuição: no nº 23, Lúcifer apresenta a Sandman uma amante chamada Mazikeen, personagem de dicção fanha e sibilante, dizendo ser uma das filhas de Lilith. Pois bem, Lilith teria sido a primeira mulher de Adão, antes de Eva, e sua história fora banida das versões do Gênesis. Ela seria a contraparte de Eva, o lado negro da mãe primeva, também conhecida como Lua Ne-

gra. O estudo desse mito mereceu uma edição no Brasil, pela Paz e Terra.

VALDIR RAMOS

R. Rafael Ananias, 13  
14800 - Araraquara - SP.  
*Outra bela contribuição nos chega pelos portões de marfim do Sonhar. Agradecemos a informação e completamos dizendo que o livro Lilith, a Lua Negra, foi escrito por Roberto Sicuteri e já se encontra em sua quinta edição. Ah! Antes que as palavras na areia sejam dissipadas pelo vento, você se enganou quanto ao desenhista das edições 4 e 28. Na primeira, o traço e a arte-final são de Sam Kieth e Mike Dringenberg, respectivamente, e no último capítulo de "Estação das Brumas", Mike Dringenberg fez os desenhos e o nanquim ficou a cargo de George Pratt.*



Em SANDMAN nº 27, há alguns convidados nas páginas 4 e 5 que não reconheci, como o de armadura e seu acompanhante. E qual a razão de Odin, Loki e Thor terem tão terríveis personalidades, diferentemente de seus homônimos na Marvel?

MÁRCIO W. LIRA  
R. Antonio Saldanha Machado, 96-B  
04401 - São Paulo - SP.

Nem todos os convidados de Lorde Morpheus durante a "Estação das Brumas" foram devidamente apresentados. O motivo? Não sabemos. Quem sabe o pai de Sandman esteja preparando novas surpresas para o futuro que apenas o mais velho dos Perpétuos conhece... A respeito dos deuses de Asgard, nosso escriba onírico definiu-os de maneira extremamente particular, baseado na mitologia teutônica, diferente da Marvel. Assim, aí vão alguns dados sobre essas lendas nórdicas. Odin (Wotan, Woden e Vótan), o patriarca de seu reino, é o padroeiro dos adivinhos, deus da poesia, magia, sabedoria e guerra, e pode assumir qualquer forma. Ele era representado como um ancião forte, de barba branca e longa, trajando uma grande capa e um chapéu que lhe cobria metade do rosto; ou com uma armadura brilhante, um capacete de ouro e munido de

sua lança mágica, Gungnir. Certa vez, quando desceu às profundezas de Midgard (Terra), Odin trocou um de seus olhos com o demônio Mimir para poder beber na Fonte da Prudência, nas raízes da Árvore da Vida. Em seu trono, o senhor de Asgard está sempre ladeado dos corvos Hugin e Munin e de dois lobos. Seu melhor amigo é o cavalo Sleipnir. Thor (Thunar, Thunaer, Donar, Thur), o filho de Odin e Frigga, ficou conhecido como o deus do trovão e da fecundidade. Inimigo mortal dos gigantes, ele é descrito como um guerreiro muito forte, de barba ruiva, e dono de um apetite e de uma sede vorazes. Dos seus olhos saiam faiscas, e sua voz possuía a potência de um trovão. Diversos povos do norte da Europa, como os saxões, anglo-saxões e normandos, o adoravam e em muitas localidades a quinta-feira é considerada o dia de Thor. Para se locomover, o intempestivo deus usa um carro puxado por dois bodes enormes. Como arma ele empunha o martelo Mjolnir (que depois de arremessado retorna às suas mãos como um bumerangue), e nos raros momentos de descanso vai para Bilskirnir, seu palácio particular. Finalmente, Loki (Haloge, Lodur), a figura mais complexa da mitologia nórdica. Pequeno, de

olhos ágeis e malignos, eloquente e descarado, era famoso por ser "duas-caras" e provocar e ferir a honra dos outros com calúnias e denúncias. Ele se gabava de ter seduzido e dormido com todas as deusas, inclusive Sif, a mulher de Thor. Adepto das metamorfoses, Loki adorava se transformar em mulher e salmão. Uma ocasião, quando estava na forma de um peixe, foi capturado pelos deuses e amarrado com as tripas do seu próprio filho, Nari (Narve), sob uma serpente que pingava veneno na sua face, quase sempre protegida por sua esposa Signe. Lá deveria permanecer prisioneiro até o Ragnarok (fim do mundo), quando lideraria as forças do Mal e da Destrução. E se você gosta de histórias épicas, fique atento nos nossos próximos lançamentos, pois vem aí O Anel do Nibelungo, a venerada ópera de Richard Wagner transposta para os quadrinhos por Roy Thomas e Gil Kane. Fora isso, também existe uma outra lenda sobre as pessoas que trabalham na Redação de Quadrinhos: elas acabam ficando loucas depois de responder uma carta dessas...

Escreva para seção  
**CARTAS NA AREIA**  
Rua do Curtume, 665  
CEP 05065-001  
São Paulo - SP



NA FRONTEIRA  
CREPUSCULAR,  
ENTRE O  
SONHAR E A  
REALIDADE,  
SERÃO  
DEFINIDOS OS  
RUMOS DE  
QUATRO  
MULHERES E  
UM CUCO.

UM JOGO DE  
VOCÊ

CONCLUSÃO



# QUANDO O JOGO É VOCÊ, QUEM SERÁ O VENCEDOR?



## CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Roberto Irineu Marinho  
João Roberto Marinho  
José Roberto Marinho  
Ricardo A. Fischer

## DIRETORIA

Ricardo A. Fischer  
Fernando A. Costa  
Flávio Barros Pinto  
José Antonio Soler  
Orlando Marques

# SANDMAN

## EDITORIAL

**DIRETORA:** Flavia Ceccantini  
**Editor:** Leandro Luigi Del Manto  
**Editor de Arte:** Hélio Pinna (Jacaré)  
**Redator:** Sidney Gusman  
**Revisores:** Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo  
**Secretário de Redação:** Cícero Lima  
**Chefe de Arte:** José Moreno Cappucci  
**Diagramador:** Rony Costa  
**Assistentes de Arte:** Gerson Afonso de Campos, Marco Aurélio Ponzi, Marcos Camargo de Brito  
**Produção Externa:** Art & Comics

## PUBLICIDADE

**Diretor Geral:** José Roberto Sgarbi  
**Diretor Infantil:** Luiz Carlos Stein  
**Gerente Nacional Infantil:** Isabel Borba. **Contatos:** Andréa Kruse Citrini, Arlete Cavallari, Maria Fernanda Frederique, Patricia Portello Kowalewski  
**Diretor de Operações:** Marco Aurélio Cinque  
**Coordenadora:** Ana Lúcia dos Santos  
**Representantes:**  
**Rio de Janeiro:** LPA - Leopoldo Amorim - (021) 252.8720  
**Brasília:** DMN Comunicação - (061) 225.2302  
**Porto Alegre:** Choise Representações - (051) 222.6186  
**Curitiba:** Equilíbrio - (041) 224.3780  
**Belo Horizonte:** VC - (031) 225.6727  
**Recife:** Talita - (081) 465.1883  
**Florianópolis:** Yuri - (0482) 22.2443  
**Campinas:** Caio - (0192) 32.1740  
**Salvador:** Aura Representações - (071) 359.7773  
**Belém:** Dandara - (091) 227.0953  
**Ribeirão Preto:** Promix Propaganda - (016) 625.9639

## Coordenação e Tráfego

**Gerente:** Juarez Leite Santa Clara **Supervisor:** Walter de Souza Farias **Coordenador:** Alexandre Palladino

## MARKETING

**Diretor de Propaganda e Promoções:** José Carlos Madio  
**Diretor de Comunicação:** Mauro Costa Santos  
**Gerente de Propaganda:** Sérgio Nicoleti  
**Gerente de Promoções:** Eriane Pellizari **Assessora de Imprensa:** Mônica Prioli  
**Diretora Comercial:** Denise Maria Mozol  
**Gerente de Produto:** Fábio Gomes Dias **Supervisor de Planejamento:** David A. Casas **Analista de Produto:** Clair Marchetti

**Diretora Responsável:** Flavia Ceccantini

## Editora Globo S/A.

Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065-001 Telefone (011) 874-6000 Telex (011) 81574 - Fax 864-0271.

## Central Globo de Atendimento ao Assinante

Caixa Postal 6400 - CEP 01051 - São Paulo. Telefone (011) 262-7211 - Fax (011) 627325.

**Números Atrasados:** Serão vendidos pelo preço da edição que estiver em banca. Pedidos podem ser feitos diretamente ao jornaleiro ou ao Distribuidor Chinaglia de sua cidade. **São Paulo:** Praça Alfredo Issa, 18 - Centro - Tel. (011) 228-1841 ou 229-9427. **Rio de Janeiro:** Rua Teodoro da Silva, 821 - Grajaú - Tel. (021) 577-4225 ou 577-2355. Por carta, diretamente à Editora Globo, A/C Depto. de Números Atrasados, Caixa Postal 289 - CEP 06435-020 Alphaville, Barueri - SP.

Publicação Mensal. Data desta edição: Outubro/1992.  
© 1992 DC Comics Inc. A Division of Warner Bros. A Time Warner Company. Todos os direitos reservados.

**ANER**

IMPRESSÃO MARGEM

