

ATO 1

O filme abre com uma batalha entre uma frota de pequenas espaçonaves insectóides e um grande cruzeiro espacial, identificado na tela como sendo a S.S. PRESANOBRE, nave-capital da frota de AMNDUS VII da FORÇA DE SEGURANÇA ORBITAL. A cena corta para o interior do cruzeiro espacial, onde, na ponte de comando, um grupo de jovens humanos, todos de uniformes militares de diferentes cores, opera nervosamente os controles do veículo a partir de botões, telas touchscreen e alavancas, emitindo ordens uns aos outros constantemente. DARIUS NOAH - alto, esbelto, peitoral chato e reto, cabelo preto-azulado penteado na forma de um pequeno topete para a esquerda, marca de nascença na têmpora esquerda, uniforme branco e dourado - , que aparenta ser o líder da equipe, olha para trás com uma expressão de pânico no rosto, e pergunta ao capitão da nave o que fazer. A câmera segue o olhar de DARIUS, revelando, de baixo para cima, a figura de HENRIK DARKSTÜRM - urso-preto antropomórfico baixo e robusto de olhos roxos e patas grandes, vestindo um uniforme mais completo que o de seus subordinados em preto, vermelho e dourado, com um tapa-olho tapando parcialmente uma grande cicatriz na metade direita de seu rosto -, que comanda DARIUS a atirar nos inimigos à frente com o SPECTROLASER da nave. DARIUS protesta contra a decisão do capitão e, por um momento, parece que vai desobedecê-lo, mas engata a carga de energia da arma, mira no que julga ser a nave-mãe da frota inimiga e dispara, atingindo em cheio o alvo num clarão branco de pura energia destrutiva. DARIUS, HENRIK e o resto da equipe da ponte de comando comemora sua vitória contra o inimigo, mas a celebração é interrompida quando DARIUS percebe uma nova nave-mãe surgindo a partir de um enxame de naves-drone, o que nunca imaginou que poderia acontecer. HENRIK comanda DARIUS a disparar todas as armas secundárias da nave na direção daquele acúmulo de matéria e energia - já que a arma primária, o SPECTROLASER, já foi gasta -, mas antes que ele consiga fazer qualquer coisa, arcos de eletricidade relampejam para fora da nuvem de drones em direção à PRESANOBRE, atingindo várias partes da espaçonave, fazendo-as explodir espetacularmente.

Na ponte de comando, o painel de ALBERT explode e pega fogo, levando-o ao chão, desacordado, e MARCY, outra das integrantes da equipe, avisa o capitão HENRIK dos danos consideráveis à estrutura da PRESANOBRE antes de puxar a alavanca que ejeta as partes danificadas da espaçonave, a fim de prevenir que tais danos afetem e espalhem-se para o resto da mesma. O capitão elogia MARCY pela decisão antes de ordenar que DARIUS engate o segundo motor quântico e mude para o modo de combate; ALANNA protesta contra o comando, explicando que as partes que acabaram de ser ejetadas da nave eram essenciais para o funcionamento completo do modo de batalha, mas HENRIK o reforça, falando em tom de murmúrio que aquela era a última opção/chance deles. DARIUS puxa uma grande alavanca no centro do painel de comando, prendendo toda a equipe da ponte em seus assentos e iniciando a transformação da espaçonave. Agora a partir do ponto de vista de uma nave-drone da frota

inimiga, vemos a PRESANOBRE lentamente assumir uma forma humanóide a partir do deslize, encaixe e torção de diversos de seus componentes, eventualmente formando DAIFANG - um robô gigante humanóide branco, vermelho e cinza-prateado, com olhos amarelos em formato de “V” e o topo da cabeça em forma de coroa. Vemos DAIFANG destruir, com muita facilidade, grande parte da frota inimiga - incluindo a nave-drone que acabara de nos servir de ponto de vista -, e quando um enxame de drones se funde para formar nave maior, com grandes canhões e uma aparência ameaçadora, DARIUS, de dentro da cabine de comando da espaçonave transformada - localizada agora no peito do mecha - , ejeta o segundo motor quântico das costas do titã metálico, que é agarrado no ar e transforma-se, em sua mão esquerda, em um enorme SABRE QUÂNTICO de luz branca, com o qual ele facilmente corta a grande nave inimiga ao meio, fazendo-a explodir.

Arcos de eletricidade novamente relampejam em direção ao veículo dos protagonistas a partir do enxame de naves-drone que tem se formado e crescido ao longo da batalha, mas desta vez DAIFANG os bloqueia e absorve com seu SABRE QUÂNTICO. Logo quando a guarda é baixada e HENRIK, DARIUS, MARCY e ALANNA, todos pilotando DAIFANG, sucederam em sua missão, uma enorme nave surge do centro do enxame ao som de trovoadas: imponente, armada até os dentes e de aparência orgânica, porosa, esta é a verdadeira nave-mãe dos inimigos. Dois grandes tentáculos rapidamente brotam dela e agarram os braços de DAIFANG com força, arrancando-os facilmente e arremessando-os para longe, junto com seu sabre. Na cabine de comando do robô, sirenes berram e uma luz vermelha de alerta toma conta do ambiente enquanto tudo chacoalha. DARIUS quase cai no chão, e, em pânico, grita para HENRIK que não há nada mais que eles possam fazer - verdade à qual o capitão concede, ordenando a equipe da cabine de comando a evacuar a nave o mais rápido o possível. DARIUS, ALANNA e MARCY já saem da cabine o mais rápido o possível, enquanto que HENRIK fica para trás para digitar um comando complexo na parte do painel onde DARIUS estava sentado, levando-nos a um plano externo onde vemos DAIFANG lentamente voltar à sua configuração original, a PRESANOBRE. Um comando indecifrável parte da nave-mãe inimiga, e a frota inimiga obedece-o, intensificando seu ataque contra a PRESANOBRE enquanto esta se transforma.

DARIUS, ALANNA e MARCY correm pelos corredores da PRESANOBRE, que no momento são iluminados apenas pela luz vermelha de alerta que pisca constantemente e alguns poucos painéis eletrônicos nas paredes - paredes estas que deslizam, desencaixam-se e encaixam-se novamente conforme a espaçonave vai retornando à sua configuração original. Percebendo a transformação da nave, DARIUS acelera seus passos para tentar não se perder no labirinto vivo de paredes brancas, mas acaba deixando MARCY para trás; logo, ela é agarrada por uma garra monstruosa que irrompe de um dos vãos formados pela reorganização das paredes da espaçonave e arrancada para fora da mesma, sem esperança de resgate. ALANNA reage à morte súbita da amiga enquanto que DARIUS sela o buraco deixado na estrutura da nave através do painel eletrônico mais próximo, lembrando a ALANNA que não há tempo de lamentar a morte

de MARCY, pelo menos não naquele momento. Os dois voltam a correr pelo corredores mutantes da PRESANOBRE, desta vez com DARIUS puxando ALANNA pelo braço, até que ALANNA é agarrada, pela perna, por um tentáculo de aparência orgânica, que emerge do que parece ser um casulo no teto do corredor. DARIUS, reagindo ao puxão que sente no braço pelo qual está guiando ALANNA, avalia rapidamente a situação e tira do bolso de sua calça sua pistola dobrável, desdobrando-a e atirando primeiro no tumor localizado na rachadura na parede a partir da qual a forma de vida invasora parece ter penetrado o interior da nave, e depois no casulo, que continua a puxar ALANNA para dentro de si; o primeiro queima rapidamente com o impacto dos raios *laser* da pistola, mas o segundo resiste a qualquer tentativa de exterminá-lo, até mesmo quando DARIUS aumenta a taxa de fogo de sua pistola, fazendo-a funcionar como uma submetralhadora. ALANNA, já quase raptada completamente pelo casulo alienígena - que se abre, como uma planta-carnívora, para recebê-la em seu interior -, implora a DARIUS que a deixe para trás e saia vivo da espaçonave, levando-o a finalmente, e com muita resistência, largar de sua mão e continuar sua fuga desesperada, lágrimas escapando de seus olhos castanhos.

Pouco após ALANNA ser devorada, DARIUS dobra em um corredor secundário da nave e entra em um pequeno cofre, pondo-se a procurar desesperadamente por algo nas prateleiras metálicas da sala escura. Logo que ele encontra o que estava procurando - uma maleta/estojo metálico grande, pesado e inexpressivo com um teclado numérico embutido -, um esquadrão de soldados insectóides inimigos surge pelo vão entreaberto da porta do cofre, rapidamente ocupando todo o pouco espaço restante na sala. DARIUS rapidamente agarra a maleta/estojo, segurando-a contra seu peito com os dois braços em pânico. Quando tudo parece estar perdido e DARIUS, completamente cercado, HENRIK cai do teto da sala brandindo uma *katana*, cortando um soldado inimigo ao meio (verticalmente) com o movimento e assegurando DARIUS de que ele cuidará da situação, olhando para trás para garantir que o humano já está com a maleta/estojo cinza-prateada em mãos. Acenando que sim com a cabeça em resposta ao comando não-verbal de seu capitão, DARIUS sai da sala-cofre pela saída oposta à pela qual entrou, que imediatamente se fecha com força logo atrás dele.

Tendo retornado aos corredores principais, mais largos e melhor-iluminados, da PRESANOBRE, Darius continua a correr rumo a seu destino, olhando sempre para trás para assegurar-se de que não está sendo perseguido e que a maleta/estojo que carrega está segura. Em uma destas ocasiões, percebe que está sendo perseguido por um soldado inimigo - como os que o cercaram no cofre/sala de armazenamento - e acelera sua passada, o que o leva a pisar em falso em um painel do chão do corredor que se move e prender o pé direito no vão que tal movimento deixa. No susto, Darius deixa a maleta/estojo que protege voar para a beirada de um vão entre uma parede próxima e o chão. Percebendo a gravidade da situação, ele tenta levantar-se e soltar seu pé o mais rápido o possível, antes que este seja decepado pelo movimento dos painéis metálicos e antes também que a maleta/estojo caia no vão e se perca

para sempre na estrutura interna da espaçonave - tudo isso enquanto o soldado inimigo continua a avançar em sua direção. Com muito esforço, DARIUS consegue se soltar da armadilha, e aproveita do impulso para a frente para pegar a maleta/estojo do chão logo antes que esta fique presa no vão entre o chão e a parede e continuar a correr.

DARIUS chega à baía de encaixe da PRESANOBRE, olha para trás, percebe que agora um esquadrão inteiro de soldados inimigos está o perseguindo, e embarca em uma das cápsulas de fuga da espaçonave, configurando seu piloto automático para que o leve até o planeta mais próximo. DARIUS hesita por um momento antes de decolar, esperando que HENRIK apareça e embarque na cápsula livre ao lado para acompanhá-lo em sua fuga, mas chegando à conclusão de que o capitão morreu enfrentando a horda inimiga na sala-cofre, ele aciona sua cápsula e é ejetado com força para fora da baía de encaixe, segurando o choro enquanto cai, em seu veículo, em direção ao planeta AMNDUS III.

Na superfície de AMNDUS III, vemos um raposo-vermelho antropomórfico de olhos verde-jade, mãos delicadas, garras afiadas, patas grandes e cauda em forma de pincel especialmente felpuda jogando golfe sob um céu azul radiante e sem nuvens. Seu nome é ZARTH FÊNIX, e este é o campo particular de sua família. ZARTH veste uma boina marrom, uma camisa de botão (estilo Polo) vermelho-alaranjada, calças *jeans* azuis e um par de tênis de esporte brancos com detalhes em vermelho.

Logo ao acertar a última tacada do jogo, ZARTH percebe uma bola de fogo caindo do céu, apertando os olhos para tentar identificar o que ela é. De início o raposo pensa que o que está vendo é um cometa ou uma estrela cadente, possivelmente até um satélite artificial desgovernado, mas ao perceber que está caindo em direção ao campo de golfe onde está, ele salta em seu carrinho de golfe particular e parte em direção à área de impacto. Ao chegar lá, desce ao centro da cratera deixada pela queda da cápsula de escape branca, abre-a com facilidade e encontra nela DARIUS, muito machucado e implorando por ajuda. ZARTH pergunta ao humano que tipo de ajuda ele quer e porquê, mas ele está fraco demais e desmaia nos braços do raposo, que o arremessa nos bancos de trás do seu carrinho e o leva para o casarão de seus pais, na extremidade sul do campo.

ZARTH entra no casarão pela porta dos fundos bruscamente e bufando de cansaço, com o corpo inconsciente de DARIUS apoiado em seus ombros. MARIAN e ERNEST E. ADAMS, os pais adotivos humanos de ZARTH, perguntam, assustados, o que está havendo ao filho, que corre para seu quarto e coloca DARIUS sobre sua cama. MARIAN e ERNEST entram no espaçoso quarto logo em seguida e perguntam ao filho quem é aquele homem e o que ele está fazendo, desmaiado, em sua casa, e ZARTH põe-se a explicar todo o ocorrido.

Temos então uma montagem de ZARTH, MARIAN e ERNEST cuidando de DARIUS, ajudando-o a recuperar-se. Quando este desperta, de sopetão, de seu coma, ele bombardeia ZARTH e sua família com perguntas sobre o tempo em que passou inconsciente, o planeta em que está, e a localização da agregação de oficiais da FSO (FORÇA DE SEGURANÇA ORBITAL) mais

próxima; antes que possa ter qualquer um de seus questionamentos respondidos, ele levanta da cama e sai correndo, desequilibrado, em procura da saída mais próxima, mas ao perceber que se perdeu no enorme casarão de sítio, cede à proposta de seus hóspedes de ser acompanhado até o quartel-general mais próximo. ZARTH assume a responsabilidade de ajudar DARIUS, e juntos eles partem rumo à CAPITAL no carro futurista do raposo-vermelho.

Ao chegar no Quartel-General da FSO da CAPITAL, DARIUS desembarca do veículo e entra correndo no edifício, apresentando-se apressadamente na recepção e exigindo falar com o responsável por sua administração o mais rápido o possível; ZARTH o acompanha logo em seguida, após estacionar seu carro, e é só quando ele declara à secretária - também uma NEOANTRO, assim como ele - que DARIUS o acompanha que esta permite que eles prossigam à administração do quartel. No caminho, ZARTH e DARIUS apresentam-se um ao outro, e o raposo finalmente responde às perguntas feitas a ele em seu lar.

A central de comando do quartel-general é grande, espaçosa e bem-iluminada - e está em alvoroço. NEOANTROS de diferentes espécies correm de um lado para outro carregando documentos, trabalhando em equipamentos eletrônicos diversos e discutindo estratégias de combate em voz alta. Para não perder-se na comoção, DARIUS sobe no pódio ao centro da sala, tira um microfone do púlpito localizado ali e começa a explicar para todo o quartel-general a situação em que se encontra e como chegou ali. ZARTH inicialmente se preocupa apenas em pedir perdão pela ação brusca de seu colega, ao máximo de pessoas o possível, mas começa a prestar atenção no discurso de DARIUS conforme este vai avançando:

Um poderoso inimigo ameaça todo o SISTEMA AMNDUS com um exército de mutantes bizarros e armas biológicas de origem desconhecida. Os dois planetas mais externos do sistema solar, AMNDUS IX e VIII, já foram dominados completamente por estes inimigos que o Alto Comando da FORÇA DE SEGURANÇA ORBITAL do sistema está chamando de PARAXYTAS, e DARIUS e seus colegas da S.S. PRESANOBRE, sob o comando do condecoradíssimo capitão Neoantro HENRIK DARKSTÜRM, estavam defendendo AMNDUS VII destes inimigos com toda a sua força quando foram incapacitados pelo o que o humano supõe ser a principal nave-mãe inimiga e invadidos por suas tropas de elite. DARIUS admite, com muita dor, ser o único sobrevivente do ataque, mas segura as lágrimas para apresentar ao quartel-general a última esperança da civilização amndusiana na guerra contra os PARAXYTAS, contida na maleta cinza-prateada com trava numérica eletrônica que carrega consigo: duas gemas de PHANTASITA, mineral misterioso descoberto em AMNDUS IX que, segundo pesquisas preliminares da Academia Amndusiana de Ciência, canaliza e projeta a imaginação de quem o tem em mãos se propriamente catalisado.

Ao fim do discurso de DARIUS, o marechal responsável pelo quartel-general, também um Neoantro, dirige a palavra ao humano: toda a FSO está ciente da ameaça que os PARAXYTAS representam para o sistema, e está desenvolvendo maneiras de combatê-los eficientemente. Quanto ao uso de PHANTASITA nas linhas de frente: esta é uma possibilidade que está sendo

estudada, mas que ainda não se concretizou por ser muito arriscada em vários sentidos; no entanto, o entusiasmo de DARIUS pela causa de defender o sistema o torna a cobaia perfeita para tal estudo. O marechal chama para seu lado CLARISSE WINDLER - harpia antropomórfica alta (1,85m+ de altura) de plumagem cinza-nuvem, peitoral esbelto com seios grandes, grandes asas, olhos ouro-alaranjados penetrantes e garras e bico reluzentes - e pede que ela demonstre ao “cobaia” o seu trabalho. Obedecendo às ordens de seu superior, a engenheira abre as asas, apresenta a DARIUS e ZARTH um aparelho portátil afixado à sua asa direita - com uma gema de PHANTASITA claramente armazenado em seu interior, detrás de uma pequena janela transparente - e faz uma pose.

“Agente Sol, Asas de Aço! Catalisar!”

A PHANTASITA contida no aparelho começa a brilhar e a girar (no eixo horizontal) rapidamente, soltando uma nuvem de purpurina reluzente que envolve CLARISSE da cabeça aos pés. A multitude de cores do sal de PHANTASITA dá lugar a um amarelo-sol sólido e a nuvem se cola ao corpo da harpia e se solidifica em forma de um uniforme *zentai* amarelo, preto e branco. Suas asas adquirem um aspecto metálico, reluzente, com cada uma de suas penas se tornando uma lâmina extremamente afiada, e quando o *zentai* chega ao seu pescoço, um capacete também amarelo com um visor preto para os olhos - e que comporta seu bico - se encaixa em sua cabeça.

Ao fim de sua transformação, CLARISSE tira o capacete e se apresenta a ZARTH e DARIUS, explicando que o que eles acabaram de presenciar é apenas uma fração do poder da PHANTASITA. Esclarecendo uma dúvida de DARIUS, ela conta aos dois que é a inventora do sistema de catalização que lhes apresentou, mas que por ser uma engenheira por formação - e não uma soldada -, não tem as autorizações necessárias para levá-lo ao campo de batalha, e que portanto necessita que o mais apto deles assuma a responsabilidade de comandar a equipe de agentes que salvará todo o sistema. DARIUS imediatamente se candidata e começa a listar, em alto e bom tom, seus títulos e conquistas, mas o escolhido para liderar o trio de agentes especiais acaba sendo ZARTH, que é dado a mais reluzente das duas gemas de PHANTASITA e recebe o codinome de AGENTE ESCARLATE. O jovem raposo protesta a decisão com o argumento de que ainda é um cadete da FSO de formação recente e sem nenhuma experiência de combate, mas o Marechal o assegura de que sua superioridade genética, como NEOANTRO, fará dele um líder melhor, mais hábil e mais sagaz do que qualquer humano jamais poderia ser. DARIUS se choca com o racismo explícito do oficial, mas, ao observar os arredores e refletir sobre sua experiência em AMNDUS III até agora, chega à conclusão de que este é um planeta onde humanos como ele são uma minoria oprimida, assim aceitando sua posição e seu codinome de AGENTE COBALTO sem protestar em voz alta. As gemas de ZARTH e DARIUS são inseridas em dois CATALISADORES como o de CLARISSE e estes são entregues a eles; DARIUS prende o seu a sua pistola *laser*, e ZARTH, não tendo onde prender o seu por enquanto, guarda-o no bolso da bermuda *jeans* que veste.

O alarme do quartel-general começa a berrar, sua luz vermelha rapidamente tomando conta de todo o ambiente da sala de comando. Um NEOANTRO encarregado de vigiar a atmosfera do planeta através de um monitor no canto da sala informa ao Marechal de que uma nave de transporte PARAXYTA acaba de aterrissar nos arredores da CAPITAL, e que os oficiais normalmente responsáveis pela defesa da cidade não podem ir combatê-los porque estão ocupados com uma ação de conscientização voltada ao público civil. Compreendendo a situação e desejando escalar o conflito o mínimo o possível a fim de manter a guerra contra os PARAXYTAS um segredo para o povo, o Marechal ordena ZARTH, CLARISSE e DARIUS a enfrentarem a tropa inimiga e o comandante que a acompanha sozinhos.

“Agente Escarlata, Agente Sol, Agente Cobalto: está na hora de pôr suas habilidades a teste. Mostrem aos nossos inimigos do quê o Esquadrão Especial ZeroRanger da Força de Segurança Orbital é capaz!”

ATO 2

1. Primeira luta dos protagonistas contra os Paraxytas, primeiro *henshin* de Zarth e Darius, Zarth adquire e ativa seu Sabre Escarlata
2. Zarth, Darius e Clarisse retornam ao quartel-general da Capital de Amndus III, são condecorados oficialmente agentes especiais/secretos da FSO, e são entregues uma espaçonave capaz de transformar-se em robô (diferente da Presanobre) para se locomover no Sistema Amndus
3. Zarth se despede dos pais e promete voltar logo para casa, não podendo revelar para onde e por quê está partindo

A partir deste ponto, o filme seguirá uma estrutura narrativa episódica, acompanhando os ZeroRangers enquanto estes viajam por todo o Sistema Amndus investigando os Paraxytas, recrutando novos aliados, adquirindo novas armas e equipamentos e desenvolvendo suas habilidades como soldados, agentes secretos e equipe. Segue abaixo, em ordem não-cronológica, uma lista de elementos narrativos do filme:

- A equipe derrota uma série de Generais do Exército Paraxyta, cada um mais poderoso e importante que o outro, numa série de batalhas
- Dois novos membros unem-se à equipe: Raya (Agente Fúria; uniforme verde) e Henrik Darkstürm (Agente Tetsu; uniforme preto)
 - Raya é libertada da escravidão em um planeta usado pelos Paraxytas como mina de Phantasita
 - Henrik é encontrado e resgatado junto da Presanobre, e ajuda a equipe a consertar a espaçonave e adicioná-la ao seu arsenal
- Desenvolvimento de personagem de cada um dos membros da equipe
 - Zarth desenvolve uma forte amizade com Darius e torna-se mais confiante e habilidoso, além de um melhor líder
 - Darius aceita sua posição inferior à de Zarth a despeito de seu maior nível de experiência e, com a ajuda dele e de Henrik, aprende a fazer o melhor possível dentro das limitações dela
 - Clarisse, que tem um complexo de superioridade e se enxerga como a verdadeira líder da equipe, aprende a respeitar Zarth, Darius e Raya, e se envolve romanticamente com Henrik
 - Raya aprende a controlar sua raiva e trabalhar junto dos outros membros da equipe
 - Henrik, que de início fica fora do campo de batalha para ser o mentor da equipe, eventualmente junta-se a ela na ação

- A equipe tem sua primeira batalha a bordo de seu *mecha*
- A espaçonave/mecha da equipe é danificada, e o único jeito de consertá-lo é acoplá-lo à Presanobre/Daifang; isso leva a um *powerup*
- Os pais de Zarth descobrem o segredo do filho (e, por extensão, o de seus companheiros de equipe)
- Ao derrotar o mais poderoso dos Generais Paraxytas, a equipe descobre a origem do exército inimigo e parte rumo à batalha final

ATO 3

O líder dos Paraxytas é uma inteligência artificial chamada All-Matter, criada em segredo pela Federação de Planetas do Sistema Amndus no passado. All-Matter dominou Amndus X, assumindo o controle de todos os seus laboratórios secretos de biotecnologia, utilizando-se da mesma para terraformar todo o planeta e torná-lo um “planeta vivo”, de onde os Paraxytas, suas armas e suas espaçonaves nascem organicamente. Tendo liberado todos os outros nove planetas do sistema das forças Paraxytas que os ocupavam e dos Generais que as comandavam, os ZeroRangers partem rumo ao seu destino final em uma *victory lap*, sendo venerados como heróis, lendas vivas, até mesmo deuses, em todos os planetas que visitam novamente.

Amndus X é um planetóide que ocupa a órbita mais externa do Sistema Amndus, a uma distância considerável de Amndus IX - em uma região que, para o amndusiano comum, é a Zona Vazia do sistema solar. Por muitos anos, ele serviu de campo de testes secreto para a Força de Segurança Orbital, tendo sido onde tanto as primeiras levas de Neoantros quanto a inteligência artificial All-Matter foram criadas. Com a fundação de laboratórios de criação de Neoantros em Amndus IX a I e o eventual fim da guerra entre humanos e Neoantros, Amndus X foi abandonado, com seus laboratórios sendo fechados e sua localização permanecendo um segredo; All-Matter, no entanto, não foi desativada, e tendo desempenhado um papel crucial na guerra, ficou ressentida por ter sido abandonado pelos humanos, seus mestres originais.

All-Matter viu sua primeira criação, os Neoantros - frutos da combinação de seu conhecimento (em forma de base de dados) sobre os animais da extinta Terra com todo o conhecimento de bioengenharia da raça humana - serem abusados e maltratados pelos humanos ao longo de toda sua existência, então criou os Paraxytas - misturas de humano, animal e máquina - como vingança. Seu objetivo é subjugar a raça humana, decrépita e ultrapassada em seus olhos, e fazer de suas criações a Raça Superior não só no Sistema Amndus, como também no universo inteiro, colocando-se como seu líder supremo.

Ao chegarem na órbita de Amndus X, os membros da FSO - Zarth, Darius, Clarisse, Raya e Henrik -, à bordo de sua enorme espaçonave, se surpreendem com o tamanho do ex-planetóide - que agora tem as proporções de um grande planeta e a aparência de um cancro orgânico graças à terraformação promovida por All-Matter. Antes que nossos heróis possam fazer qualquer coisa, uma enorme frota Paraxyta, liderada pela mesma nave-mãe vista no início do filme, “brota” da superfície do planeta, e uma mensagem não-autorizada toma conta dos alto-falantes e monitores da nave: é All-Matter, que em uma voz feminina, gentil e maternal, propõe aos ZeroRangers que abandone a FSO e una-se a ela em sua missão de vingar-se dos humanos e trazer justiça às incontáveis espécies que eles abusaram ao longo dos anos. Zarth, o líder da equipe, nega a oferta da IA por meio de um poderoso discurso defendendo a igualdade entre todas as espécies e o conclui homenageando Darius, destacando o quão valiosa sua participação na equipe e, acima de tudo, sua forte amizade é para ele. Enfurecida, All-Matter

muda instantaneamente seu tom de voz e ordena a frota sob seu comando a atacar a nave do Esquadrão com força total, iniciando assim a batalha final entre nossos heróis e as aparentemente invencíveis forças inimigas.

A batalha final é intensa, e vê Rayfang derrubar incontáveis caças inimigos com seu armamento pesado e desviar dos ataques da nave-mãe com a incrível agilidade que os *upgrades* feitos ao robô gigante o garantem. Quando a nave-mãe Paraxyta é derrubada, os Rangers teletransportam-se para a superfície de Amndus X, com o velho Henrik decidindo ficar para trás para continuar pilotando Rayfang.

Na superfície cavernosa de Amndus X, nossos heróis se põem a procurar o caminho mais curto para o núcleo do planeta, onde o corpo/estrutura física de All-Matter está localizado, mas logo se perdem, com Zarth e Darius indo juntos para um lado, e Clarisse e Raya indo para outro. Logo, ambos os grupos se dão de cara com um par de Arquiduques Paraxytas cada - os soldados mais fortes de All-Matter, criados a partir dos corpos dos quatro cientistas humanos que permaneceram em Amndus X após o abandono do planeta a fim de supervisionar a IA e impedir que o segredo de sua existência e da origem dos Neoantros vazasse para o resto do sistema. Suas mentes independentes foram substituídas completamente por obediência e devoção cega a seu mestre, mas em contrapartida, suas habilidades de luta excedem a de qualquer outro Paraxyta que nosso Rangers já enfrentou.

Os dois grupos de heróis eventualmente se reencontram, apresentando um ao outro os Arquiduques Paraxytas contra quem estão lutando. Após a derrota de três dos Arquiduques, Zarth e Darius resumem sua procura pelo “coração” de All-Matter, deixando o último dos inimigos nas mãos seguras de Clarisse e Raya.

Zarth e Darius chegam ao seu objetivo rapidamente, e são recebidos pela verdadeira face de All-Matter: um emaranhado de fios ligados a um velho supercomputador incrustado na rocha semi-orgânica, semi-mineral, semi-mecânica de Amndus X.

“Toda escolha errada feita há de ser punida apropriadamente, Zarth Fênix. Você escolheu submeter-se aos humanos... Agora, receba sua punição!”

All-Matter faz nascer do chão da caverna um monstro com as características e habilidades combinadas dos quatro membros Neoantros do Esquadrão Especial - Zarth, Clarisse, Raya e Henrik -; uma abominação até entre os escalões dos Paraxytas que se prova mais forte e resistente que até os Arquiduques, e que parte para o ataque contra os Agentes Escarlata e Cobalto.

A luta entre os agentes e a abominação Paraxyta é violenta, mas a vantagem numérica de nossos heróis sobre o inimigo logo vira a batalha a favor dos últimos. Quando se torna aparente a Zarth e Darius que a maior fraqueza da criatura é seu baixo intelecto, All-Matter a ordena a transferir toda a sua base de dados a seu cérebro, e o monstro a obedece, arrancando um emaranhado de fios de transferência de dados da parede da caverna e ligando-os diretamente ao seu corpo. O choque elétrico resultante é imensamente doloroso até mesmo

para o corpo super-resistente do Paraxyta e parece destruí-lo completamente, além de queimar permanentemente os circuitos de All-Matter, mas da nuvem de fumaça densa que se forma com o procedimento surge novamente a criatura, agora revigorada e imbuída com toda a inteligência e malícia de seu mestre e criador. Zarth e Darius deduzem rapidamente que a totalidade de All-Matter está agora contida naquele único corpo orgânico, e se põem a tentar destruí-lo juntos.

A desativação total dos sistemas de terraformação e controle ambiental do planeta, antes controlados por All-Matter, torna a luta de Zarth e Darius contra a Abominação Paraxyta muito acirrada. Estalactites caem do teto, canos e passagens de gás natural explodem violentamente e o chão sobre o qual os combatentes estão apoiados rui sob seus pés, abrindo grandes vãos que ameaçam engolir nossos heróis por inteiro, mas que seu oponente salta sobre com facilidade. Zarth revida dos ataques da Abominação com igual graciosidade e violência - quase que dançando junto de Darius em seu combate contra o inimigo - até que um vão de repente engole suas pernas e o faz largar seu Sabre Escarlate, arremessando-o para longe. Imobilizado, com os membros inferiores quebrados, o raposo ordena a Darius que pegue seu Sabre e o utilize em conjunto com seu Destrocannon (arma laser) para dar um fim ao inimigo, ordem à qual o Agente Cobalto obedece de primeira, a despeito de suas dúvidas sobre a efetividade de tal tática.

Desviando dos ataques da Abominação com esquivas e rolamentos, Darius levanta o Sabre Escarlate inerte em mãos e ativa seu Catalisador. De início, a energia combinada de duas gemas de Phantasita catalisadas é demais para o corpo do Agente Cobalto aguentar, mas as palavras de motivação de Zarth - tanto as sendo pronunciadas agora quanto as que ele escutou no passado - o fazem tomar para si o sonho, o desejo de seu amigo e líder por um universo justo para todas as espécies, revigorando assim sua vontade de lutar pelo bem e sintonizando sua mente com a Phantasita do Sabre, que em resposta funde-se com o Destrocannon para formar um enorme machado de energia roxo que o humano empunha com impressionante facilidade contra a Abominação Paraxyta/All-Matter. O planeta mutante continua a desabar ao redor de nossos heróis e o último oponente que lhes resta, e quando Clarisse e Raya chegam para ajudar Zarth e Darius, o raposo aceita a ajuda para sair do vão que o engoliu, mas impede que suas colegas interfiram na luta que se desenrola à sua frente.

“Deixe Darius mostrar a All-Matter o erro que ela estaria cometendo ao subjugar a humanidade.

Deixe-o mostrar a ela o verdadeiro potencial humano!”

Zarth, Clarisse e Raya teletransportam-se de volta para sua espaçonave, deixando Darius sozinho com All-Matter. A IA utiliza da ocasião para provocar seu oponente, acusando seus colegas de terem abandonado-o para morrer com ela, mas o humano habilmente revida tais provocações com a assertividade de alguém que sabe que os três Neoantros o deixaram ali não só porque confiam nele, em sua habilidade, mas também porque o consideram um bom amigo - e não só um mero colega de equipe. Os golpes físicos da abominação tecnorgânica controlada

por All-Matter são revidados pelo Agente Cobalto com igual fúria e destreza até que esta é bifurcada horizontal e verticalmente pelo machado radiante que ele empunha, as últimas palavras da antes orgulhosa e contida All-Matter sendo maldições direcionadas à humanidade, por abusar de suas criações, e a suas criações, por rejeitarem-a.

Na órbita de Amndus X, à bordo de Rayfang, Henrik destrói os últimos remanescentes da frota Paraxyta enquanto que Zarth repousa em seu assento na ponte de comando e Clarisse e Raya procuram desesperadamente por uma maneira de trazer Darius de volta para a espaçonave/mecha. Toda tentativa falha, toda combinação de botões retorna um erro, todo comando enviado não é aceito, e então a engenheira deduz e anuncia aos seus colegas de equipe que a destruição de All-Matter levou também ao desmoronamento total da rede de comunicação e teletransporte do planetoide sob seu controle. Inconformado com a situação, Zarth usa de todo seu esforço físico para tentar levantar-se e embarcar em seu astrocaça particular a fim de ir resgatar seu melhor amigo à moda antiga, mas Amndus X explode à frente de Rayfang e seus tripulantes antes de que ele - o jovem, destemido e responsável líder do Esquadrão Especial ZeroRanger, encarregado de garantir o bem de todos sob seu comando - possa pôr seu plano em ação.

“Nãããããããããããã! Darius!”

Zarth, que tinha conseguido levantar-se de sua poltrona, afunda de volta nela chorando, balbuciando, lágrimas escorrendo por seu rosto vulpino, e Henrik, Raya e Clarissa logo se reúnem ao seu redor para confortá-lo. A longa e arduosa batalha da FSO contra All-Matter e seus Paraxytas acabara de ser vencida... ao custo da vida de uma das pessoas mais admiráveis do Sistema Amndus, alguém que acreditava e lutava pela igualdade entre todas as espécies, e que acreditava no bem inato de todo ser consciente; um amigo e herói: Darius Noah.

Um ano se passou desde a morte de Darius Noah. Com a destruição de Amndus X e All-Matter, o governo amndusiano se viu obrigado a revelar a seus governados a verdade sobre os Paraxytas e, subsequentemente, os Neoantros. A revelação chocante sobre a natureza artificial, criada em laboratório, dos “vizinhos da humanidade” foi surpreendentemente bem-aceita pela maioria dos humanos do sistema, mas uma parcela considerável de Neoantros, traumatizados pelo abuso que sofreram no passado e desejando distanciar-se o máximo o possível deste e de seus “vizinhos”, exigiu que reparações a seu favor fossem feitas o mais rápido o possível. Como resposta a tais exigências, o governo amndusiano, com o auxílio da Força de Segurança Orbital, construiu na Zona Vazia - em meio aos destroços de Amndus X - a colônia espacial Neu Aurora, onde trinta-e-cinco por cento dos Neoantros do sistema já residem permanentemente.

Em um precipício coberto de verde à beira do mar azul, sob a luz radiante de um céu sem nuvens, Zarth e seus pais, Henrik e Raya se reúnem. Todos os membros sobreviventes do ZeroRangers mantiveram contato um com o outro desde o fim da guerra contra All-Matter, mas nunca tiveram tempo de se reencontrar devido a suas novas responsabilidades. Zarth, ainda

com as pernas em recuperação, recebeu da FSO todas as condecorações possíveis por seu serviço como o Agente Escarlata, mas recusou toda e qualquer promoção de cargo oferecida a ele a favor de continuar sendo um simples soldado na linha de frente, onde pode ajudar quem precisa da maneira mais direta o possível. Raya leva uma vida ocupada como a Representante Oficial de Neu Aurora no governo do sistema, tendo sido apontada para tal posição devido ao seu próprio histórico de serventia não-remunerada e luta por liberdade, e Henrik finalmente realizou seu desejo de se aposentar.

Os três estão reunidos neste momento, juntos do Marechal responsável por primeiro fundar os ZeroRangers e alguns outros colegas da Força de Segurança Orbital, para celebrar a construção de um memorial a seu colega Darius Noah. Por mais extensas que as missões de busca nos escombros de Amndus X tenham sido, o corpo do Agente Cobalto não foi encontrado - portanto, uma estátua em memória a sua bravura foi erguida naquele local belo, mas isolado em respeito aos desejos do mesmo. Sua construção foi cuidadosamente supervisionada por Zarth e a mãe de Darius, a fim de que o resultado final fosse o mais fiel e respeitoso o possível ao herói que representa.

O Marechal é convocado a destacar-se da pequena multidão e depor em frente à humilde estátua, e chama Zarth para acompanhá-lo - oferta a qual o humilde raposo-vermelho recusa quando olha para trás e vê Clarisse, a única dos membros dos ZeroRangers a não ter ainda chegado à celebração, correndo em sua direção. Após beijar seu noivo Henrik Darksturm - que, assim como ela, veste um anel de compromisso dourado no dedo anelar de sua mão esquerda - e cumprimentar Raya e os outros, a harpia direciona sua atenção a Zarth com a intenção de dar-lhe um - na verdade, dois - presentes, ideia a qual o vulpino propõe que seja adiada em respeito à memória de Darius.

Ao fim dos discursos e depoimentos, Zarth, Raya, Clarisse e Henrik se aproximam do memorial, aninhando-se sob a sombra que ele projeta sob o sol do anoitecer. Após um breve período de silêncio e lágrimas, Henrik tira de sua cintura a bainha de couro sintético segurando sua katana e a deposita em frente ao memorial, como homenagem; Raya logo segue seu exemplo e remove a gema de Phantasita instalada em seu braço biônico para colocá-la aos pés da estátua. Clarisse, que nesse ponto já removeu cirurgicamente seu Catalisador de sua asa direita, abre a bolsa que carrega para pegá-lo, mas antes avisa a Zarth que os presentes que queria lhe dar ainda estão ali lhe esperando. O raposo quase não consegue conter sua surpresa quando vê que não só seu Sabre Escarlata, como também o Destrocannon de Darius estão nas mãos da harpia, que apresenta-lhe as armas casualmente - como se toda a FSO não estivesse às procurando por um ano.

ZARTH

“Mas como...?”

CLARISSE

“Bem, o Sabre é uma réplica, feita à base dos dados do original que a Força têm em mãos. Já o canhão é o genuíno, coletado por mim dos destroços de Amndus X - à mão. Eu pensei que você gostaria de ficar com elas, sabe? Como lembrança.”

Sem dizer nada, Zarth pega as armas, uma por vez, e as observa. Estuda todos os seus ângulos. Põe-as contra e sob a luz do sol. E, ainda calado, deita-as aos pés do memorial, observando, com grande melancolia em seu olhar, o sol que se põe atrás dele.

ZARTH

“Não são nossas armas, nossa espécie, nosso cargo, posição social, gênero ou idade que nos fazem heróis, mas sim nossas ideias, nossas atitudes, nossa força de vontade - e Darius Noah lutou com toda a sua para defender um universo justo para todos nós, humanos e neoantros. É isso que o tornará eterno, que fará seu nome atravessar gerações na memória de nosso povo: este monumento a ele pode erodir, se despedaçar, ser derrubado ou destruído, mas todo o Sistema continuará a lembrar dele. Com a guerra contra All-Matter finalmente chegando ao fim, está na hora de nós ZeroRangers deixarmos de ser soldados e tornar-nos guardiões - guardiões da memória de nosso colega e de seu sacrifício pelo bem de todo o universo. Que a paz em que agora nos encontramos seja eterna.”

FIM