ESPECULATÓRIO

CAPÍTULO IV

"Natal entre *Geeks*"

DEZEMBRO 2016

ÍNDICE

Páginas que dão Asas

HOGFATHER: UM NATAL FORA DA CAIXA 40

Lancem Iniciativas

CANTO DOS GMS: DEMANDAS NATALÍCIAS 9
JOGOS NARRATIVOS VS. NARRATIVAS LINEARES: SEGUNDA PARTE 30

Folhas e Rabiscos

ESCREVI 50.000 PALAVRAS. E AGORA? 27
AVENTURAS FANTÁSTICAS: CAPÍTULO 4 - MAGOS DE ÁGUA 50

Especulando a Realidade

PRESENTE DE NATAL ANTECIPADO: BRANDON SANDERSON EM PORTUGAL! 14
EUROCON/BCON 2016 22
COLÓQUIO INTERNACIONALDE FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA "MENSAGEIROS DAS ESTRELAS-EPISÓDIO IV" 35
ROTEIRO FRIKI DE BARCELONA 43

Uma Caixa Cheia de Peças

DO QUE ÉS CAPAZ PARA SOBREVIVER? 18
KICKSTARTER DO MÊS - LISBOA 33
ESTÓRIA DE BACKGROUND: A COLA QUE MANTÊM O JOGO UNIDO 46

Outras Especulações

UM NATAL MUITO GEEK PARA TODOS VÓS! 4
DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO NO ESPAÇO ESPECULATIVO 17

Ficha Técnica

Revista Especulatório – Capítulo 4: Natal entre *Geeks*, Dezembro, 2016
ISSN: 2183-8682
Proprietários, autores, produtores, editores, designers...enfim, tudo: Equipa Especulatório

Esta revista foi escrita ao abrigo do antigo Acordo Ortográfico.
O conteúdo editorial da revista é da total autoria do Especulatório
Queremos deixar claro que não estamos afiliados com as entidades que aqui divulgamos nem podemos ser responsabilizados pela qualidade de eventos exteriores à organização do Especulatório.

Porque reconhecemos a igualdade de género como um Direito Humano e queremos promover a sua concretização até na escrita, onde se lê "o" deve ler-se "a" sempre que aplicável..

Contacto: especulatorio@gmail.com

EQUIPA DO ESPECULATÓRIO

Educação para a Cidadania Global ocupa-me 35 horas semanais, ser *geek* ocupa-me a vida toda. Viciada em ler sempre, *boardgamer* ocasional e jogadora de D&D em breve.

MARIA INÊS SANTOS

Programador durante o dia, *geek* inveterado durante... bem, sempre! Seja com *boardgames,* RPG's livros, filmes, series, jogos de computador e consola, vão sempre encontrar-me a fazer qualquer coisa *geek*!

CARLOS ALMEIDA

Sou uma Bióloga Evolutiva que tem uma paixão por jogos, livros e RPG's.
Um dos meus projectos é tentar criar um jogo que permita juntar os meus hobbies e a biologia!

INÊS FRAGATA

Estudei Biologia da Conservação por gosto, trabalho à secretária por necessidade, mas as minhas paixões incluem a escrita, os livros e todo o tipo de jogos.! Viciada em *podcasts, webseries* e clubes literários.

CATARINA SANTOS

Editorial - Boas Festas!

E assim, sem darmos conta, chegámos à época festiva.

No Especulatório acreditamos que esta época de festas não tem apenas a ver com troca de presentes, quer celebrem o Natal, Hanukkah ou Kwanzaa. É, sim, um tempo para estarmos com as nossas famílias, de sangue ou escolhidas por nós.

Porém, isso não quer dizer que tenhamos de deixar os nossos sapatinhos geeks à porta! Também nesta altura do ano podemos espalhar livros e jogos de fantasia e ficção científica, e outros que tais, por todos os nossos familiares mais desconfiados.

Acreditem, no final da consoada vão estar todos a jogar D&D!

Ao fim de 4 meses de Revista Especulatório queremos aproveitar esta época para agradecermos a todos os que nos acompanham nesta viagem que já vai a caminho dos dois anos.

Este Capítulo é mais um passo no nosso percurso e desta vez vem carregado de dicas e sugestões para um mês muito especulativo.

Boas festas a todos e obrigado!

UM NATAL MUITO GEEK PARA TODOS VÓS!

O Natal é uma época festiva muito particular, em que a exuberância reina e em que não há nada de esquisito em haver coisas brilhantes e coloridas espalhadas pela casa. Nós, como bons *geeks* que somos, não perdemos a oportunidade para espalharmos a nossa magia pela casa, pela família e amigos e pela noite de Natal em si!

Vamos começar pela a tarefa que é para muitos de nós a mais árdua, e que está sempre planeada para ser feita um mês antes, mas na verdade só acabamos no dia 23 (ou 24 às vezes): as prendas de Natal!

Comprar uma prenda *geek* não é fácil, principalmente se as pessoas aparentam já ter tudo. Há também o factor dinheiro a ter em conta, porque muitas vezes jogos ou miniaturas não são propriamente baratos. E se quiserem pensar em algo original, também não é fácil de encontrar.

Por isso, para além das lojas a que normalmente vamos para comprar os jogos (vejam na caixa abaixo) também vos direcionamos para artesãos que fazem verdadeira magia com as mãos.

Seja em feltro, em lã ou a bordar podem encontrar coisas feitas com carinho e com muita dedicação para qualquer um dos universos *geek* mais comuns de hoje em dia (e quem sabe podem também fazer algumas encomendas específicas).

LOCAIS FAVORITOS PARA COMPRAR PRENDAS DE NATAL PARA O PESSOAL GEEK

Jogos: Devir, Diver , Gameplay, Pythagoras, Fórum de Classificados do AbreOJogo;

Livros: Bivar, Leituria, Fyodor Books, Editorial Divergência;

Artesanato geek: Grupo Handmade Scifi que inclui Felted Fandoms, Ana's Knits and Pieces, entre outras artesãs. Ou então Crafty Kitty Cat ou Ilustrações de Ana Godinho.

Para além de comprarem, podem sempre fazer as vossas próprias prendas. Para além de darem prendas que são únicas, são sempre originais e garantem que as pessoas nunca terão uma igual.

É claro que dá sempre bastante trabalho, mas se fizerem as coisas com tempo e planearem bem como o vão fazer é sempre uma coisa divertida, principalmente se o fizerem em conjunto com outras pessoas!

Dicas importantes:

- Não escolham coisas muito complicadas, principalmente se planeiam oferecer a muita gente!

- Não escolham materiais ou técnicas com os quais não se sintam à vontade, especialmente se não tiverem muito tempo.

- Verifiquem se os materiais que precisam estão disponíveis, para serem fáceis de comprar, e comprem com um bocadinho de excesso, não vá qualquer coisa correr mal e terem de ir comprar coisas à pressa.

- Tentem modificar ligeiramente as prendas para significarem qualquer coisa para vocês e para as pessoas a quem estão a oferecer.

- Planeiem o tempo que precisam e adicionem umas horas extra, as coisas nunca saem como esperamos (experiência própria).

- Tenham *munchies* por perto e chá quente ou café e encham-se de uma boa dose de boa disposição. Fazer prendas tem os seus altos e baixos!

Podem ver na página seguinte várias ideias *geeks* para distribuir pelo Natal (nalgumas imagens serão direcionados para as páginas onde explicam como fazer as prendas)!

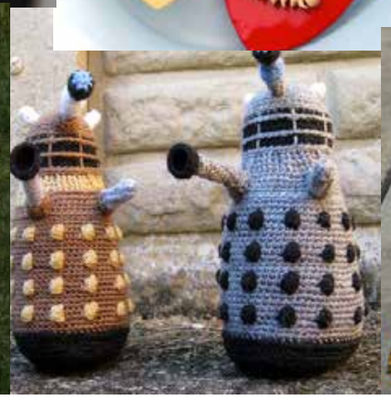
É claro que no dia de Natal não é só importante as prendas, mas também conviver e ter as pessoas juntas a divertirem-se. Para isso sugerimos que deem uma olhada a alguns destes jogos, que todos podem jogar, dos mais novos aos graúdos: **Tsuro; The Game; Dobble; Forbidden Island; Jungle Speed; Lobisomens; Dixit**

Não se esqueçam também de dar uma olhada aos módulos de Natal que o Carlos menciona no artigo do Canto dos GMs! Não há nada melhor numa noite de Natal do que ter a avó a matar um *goblin* que quer roubar o pai Natal, enquanto o primo mais novo faz um feitiço de *sleep* para por a família toda a dormir.

COMIC BOOK MAGNETS
WAK!
WHOMP
BATMAN!
WHO THE EARTH IS THIS GUY?!
EASY?
YES! SO EASY!

USE THE FORCE
THE FORCE IS STRONG WITH THIS ONE...

BOOM!



HULK
WOLVERINE

Outras Especulações

Finalmente, como o Natal não é só sobre o dia 24 e 25, é sempre bom imbuir as nossas casas com o espírito natalício.

Para isso, escolhemos algumas decorações que nos chamaram mais a atenção e incluímos também algumas receitas de comida com um toque especial...

Não se esqueçam que seja onde for e como for, o que é importante é estarem com a vossa família juntos a disfrutar de uma noite divertida. Seja *geek* ou não *geek*, o que é importante é estarem juntos!

A very geeky christmas to you all!

Inês

UM POUCO DE MAGIA PELA CASA E PELA REFEIÇÃO

Decorações natalícias: Golden snitch; Rememberall; Pokeball; Star Wars Flocos de Neve em Papel I ou II; Harry Potter flocos de neve; Vidas do Super Mario; Decorações Steam punk

Receitas: Bolachas do Star wars; Bolo do Monstro do Star Wars; Várias receitas inspiradas em filmes ou livros; Biscoitos com formatos giros (vejam a receita desta edição!)

CANTO DOS GMS: DEMANDAS NATALÍCIAS

Sempre quiseram correr uma aventura de natal, mas nunca se lembram de preparar nada até ser demasiado tarde?

Já andaram à procura na internet de módulos pré-feitos de natal para poderem jogar na consoada, mas nunca conseguem encontrar nada de jeito?

Não temam!

Nós fizemos essa pesquisa por vocês e vamos então dar-vos a conhecer alguns dos módulos e mini-aventuras de natal disponíveis por essas internets fora!

Atenção, este artigo pode conter alguns spoilers para as aventuras de que vamos falar.

THE DARKEST NIGHT

Esta simples mas eficaz aventura de D&D 5ª Edição chega-nos pelas mãos da Tribality Publishing. Nesta aventura natalícia, os jogadores vão combater um mal antigo durante as festividades de Kringlefest.

A aventura abre com algum background sobre Kringlefest, uma celebração que deriva o seu nome de um gnomo de nome Kringle, que á muito trouxe a luz a Iceville. Este gnomo passa o ano na sua oficina a criar presentes que distribui durante Kringlefest aos habitantes de Iceville.

São nos apresentados dois *plot hooks* para começar a aventura e, agora sim, chegamos ao que interessa: os encontros.

Combates com s*now people, toy soldiers* e o demoníaco Krampus dominam a Aventura, enquanto os jogadores procuram a oficina do Kringle e a libertam da influência do Krampus.

Em geral, os encontros estão interessantes, mas um pouco mortíferos para um grupo de nível 1. Um dos ataques principais do Krampus, se acertar, mata uma personagem a maior parte das vezes, com um dano médio de 9 pontos. Tendo em conta que os pontos de vida em nível 1 não estão muito longe disto, e com um bónus bastante alto para acertar, o combate do Krampus mais provavelmente resulta num TPK do que numa vitória para os jogadores.

Para isso, aconselho uma de duas coisas: alterar as habilidades dos monstros para melhor se ajustarem a um grupo de nível 1 (que aconselho menos, pois dá mais trabalho); ou jogar com personagens de nível 2 ou 3, personagens que já conseguem sobreviver a uns quantos ataques das criaturas que habitam esta aventura.

No geral, uma aventura divertida que pode ser encaixada no meio da vossa aventura principal ou jogada como uma aventura isolada para descontrair nesta altura festiva.

KRANGEL'S WORKSHOP

Esta aventura de D&D 4ª Edição não é mais do que um simples encontro, mas que pode ser facilmente integrado nas vossas campanhas ou mesmo corrido só como um exemplo se quiserem converter os vossos familiares aos RPGs com uma simples aventura.

A aventura começa com uma breve introdução, falando da vila élfica de Northcrest, que tem uma tradição chamada Feast of the Hearth.

Esta festa que dura uma semana é passada dentro de casa, durante a época das neves, e é um festim à beira da lareira acompanhado de comida, bebida, música, dança e troca de presentes.

Todos participam nesta festa, excepto o Krangel, um gnomo artesão. Este ano, Krangel construiu uns bonecos que ofereceu como prenda aos elfos de Northcrest, uma prenda que vai de certo arruinar-lhes as festividades.

A aventura proporciona-nos dois *plot hooks,* que direcionam os aventureiros para a oficina do Krangel, uma excêntrica combinação de arquitectura élfica e gnómica.

Dentro desta, os jogadores deparam-se com um mar de pequenos bonecos animados, completamente inofensivos, e com o gnomo Krangel a acabar uma máquina gigante. Assim que os jogadores entram, o gnomo sobe para dentro do massivo robô e o combate começa.

Esta aventura não proporciona *statblocks* para as criaturas, o que é uma cimitarra de dois gumes. Por um lado é bom, pois permite-nos facilmente encaixar esta aventura em qualquer sistema da nossa eleição. Por outro lado é mau, pois se queremos algo prontinho a correr, não o vamos encontrar aqui.

Mais à frente falo de um livro de *Pathfinder* onde poderão buscar ideias para monstros temáticos de natal para popular a oficina do Krangel. Fiquem atentos!

TWAS THE WIGHT BEFORE XMAS

Esta aventura de D&D 4ª Edição é o produto de um concurso de Natal da Wizards of the Coast.

Tal como a aventura anterior, esta também contém apenas um encontro.

A aventura começa com uma leve introdução ao Crossmas.

Originalmente, esta tradição começou quando os habitantes de uma aldeia perceberam que quando matavam monstros, estes por vezes deixavam cair pacotes aleatórios de tesouro.

De seguida começou um período de loucura, em que toda a gente tentava matar tudo na esperança de obter tesouro, incluindo uns aos outros.

Rapidamente foi instaurado o Crossmas, em que os aldeões, em vez de se matarem uns aos outros na esperança de obter tesouro, simplesmente davam prendas uns aos outros.

Nesta aventura, os habitantes da aldeia de Tinselkompf foram aprisionados para trabalhar a fazer brinquedos para o Crossmas e cabe aos jogadores encontrá-los e libertá-los.

A primeira parte não é difícil, pois os aventureiros rapidamente encontram uma capela pintada em tons berrantes de vermelho, verde e branco. Lá de dentro, houve-se sons de martelos e outras ferramentas.

Ao entrarem, os aventureiros dão de caras com um elfo estranho, vestindo roupas velhas decoradas com caveiras. Um undead obeso está sentado num trono e, com um rugido feroz, levanta-se e ataca.

O mais engraçado neste combate são as "prendas" espalhadas pelo chão, que contêm mais undeads escondidos, e os *gingerdeadmen*, que podem ser comidos depois de mortos.

Esta aventura, apesar de ter sido feita à pressa, está muito bem imaginada, e os monstros muito bem balanceados.

A D&D CHRISTMAS CAROL

Inspirado no Christmas Carol de Charles Dickens, esta aventura de D&D 4ª Edição para 2 jogadores é um pouco mais completa que as duas anteriores.

A aventura leva os jogadores pela clássica história do Dickens, nesta altura já conhecida pela maior parte de vós, como guarda-costas

de Ebenezer Scrooge, apresentando desafios quando cada Fantasma aparece.

O Fantasma do Natal Passado atrai o Scrooge para uma cilada, onde um grupo de criminosos tenta raptá-lo. Cabe aos aventureiros proteger o Scrooge antes que ele seja levado pelos criminosos e pelo Fantasma.

O Fantasma do Natal Presente aparece como um gigante no quarto do Scrooge e desaparece com ele. Os aventureiros vão ter de tentar seguir o Fantasma pela cidade usando uma variedade de *skill checks*.

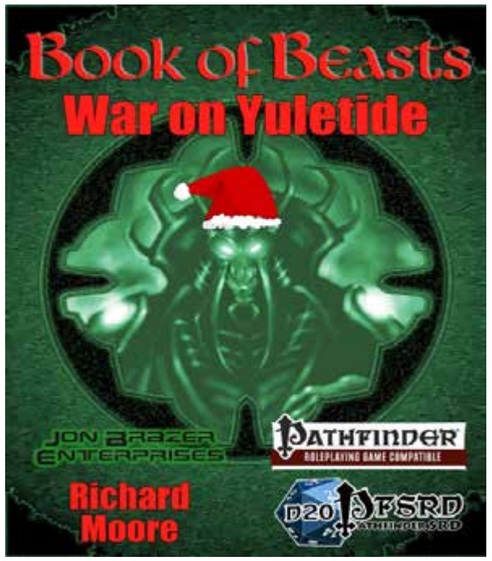
O Fantasma do Natal Futuro é um espírito maléfico que tenta sugar o Scrooge para um vortéx negro e absorvê-lo. Cabe aos aventureiros afastar o Scrooge do espírito enquanto tentam derrotá-lo e proteger o seu empregador.

Em geral, esta aventura, para além de dar a conhecer um pouco do clássico do Dickens, está bastante bem conseguida e com desafios muito interessantes.

Também é fácil de converter esta aventura para o vosso sistema de eleição, pois os seus desafios não estão intrinsecamente ligados aos monstros apresentados, excepto o último, apesar de este tb ser facilmente adaptado.

BOOK OF BEASTS: WAR ON YULETIDE

Este livro, apesar de não ser uma aventura, é bastante útil para criarmos as nossas próprias aventuras de natal ou para adaptar algumas das aqui apresentadas para *Pathfinder*.



Entre *Clockwork Nutcrackers, Eggnog Puddings* e *Gingerbread Golems*, este livro apresenta múltiplos monstros tematicamente apropriados para uma aventura de natal.

CONCLUSÃO

Espero que entre estes monstros natalícios e as aventuras apresentadas, consigam uma boa noite de consoada, com muitos risos e critical hits!

Carlos

PRESENTE DE NATAL ANTECIPADO: BRANDON SANDERSON EM PORTUGAL!

No passado dia 7 de Novembro, pelas 19:00h, dezenas de fãs reuniram-se na FNAC do Centro Comercial do Colombo para dar as boas vindas ao escritor Brandon Sanderson, na sua primeira visita a Portugal.

Para os (poucos) que não o conhecem, Sanderson é o autor de Elantris, a trilogia "Mistborn" (e a tetralogia que a continua) e a saga "The Stormlight Archive", entre muitos outros.

Após uma breve introdução pelo representante da Saída de Emergência, editora da saga "Mistborn" em Portugal, e a quem temos que agradecer por esta oportunidade, Sanderson falou um pouco sobre si e a sua mentalidade de escrita, descrevendo-a como um processo telepático - o autor imagina algo que transforma em palavras, e nós, os leitores, transformamos essas palavras de volta na mesma imagem - e mencionou já ter escrito cinco páginas do próximo volume do "The Stormlight Archive" no único dia em Portugal.

Rapidamente começou a pedir perguntas da audiência, curioso pelas dúvidas dos fãs portugueses.

E muitas perguntas houve, sobre os vários livros de Sanderson, sobre a notícia recente de ter finalmente vendido os direitos para transformar as suas obras em filmes e, claro, muitas perguntas sobre o universo de Cosmere, algumas das quais permanceram sem resposta.

Pelo meio houve tempo para falar sobre o seu processo como escritor e as aulas de Escrita Criativa que dá na Brigham Young University assim como dicas de como publicar no mercado inglês - sim, é possível autores portugueses publicarem em inglês e o autor aconselha a participarem em convenções internacionais, como a EuroCon (que no próximo ano será em Dortmund, Alemanha) ou a FantasyCon no Reino Unido, e a entrarem em contacto com editores.

Claro que não faltaram questões dos fãs da saga "The Wheel of Time", de Robert Jordan, finalizada por Brandon Sanderson após a morte do escritor.

Sanderson descreveu como se sentiu honrado, mas aterrorizado, quando foi convidado para acabar a saga pela viúva de Robert Jordan e comentou que recebeu as ameaças de morte mais educadas de sempre pelos fãs de "The Wheel of Time".

Também ficámos a conhecer o desafio que foi agarrar nas pilhas de notas, páginas de ideias e listas com os mais de 200 nomes de personagens desta saga, e transformar tudo isso em 3 livros, com princípio, meio e fim!

No final ainda houve tempo para fotos e mais perguntas enquanto o autor autografava os nossos livros!

Sem dúvida um excelente escritor e uma pessoa incrivelmente disponível e aberta a conversar connosco, os fãs.

Uma tarde que quem esteve presente não esquecerá tão cedo!

Catarina

Brandon Sanderson fez o favor de nos deixar o seu Top 5 literário, se precisarem de mais sugestões de leitura!

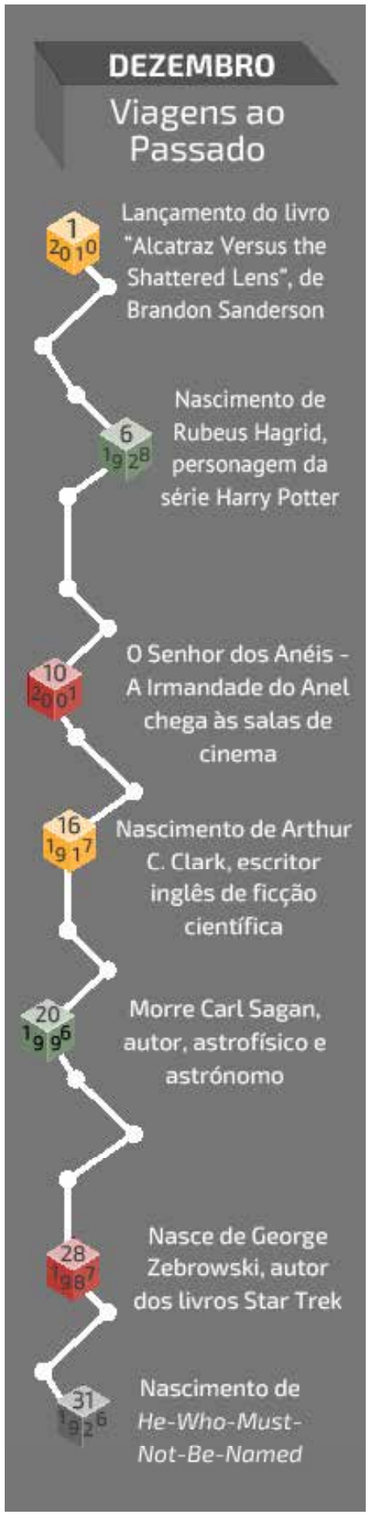
DRAGONSBANE

TIGANA

NIGHTWATCH

100 THOUSAND KINGDOMS

UPROOTED



DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO NO ESPAÇO ESPECULATIVO

Na missão de explorar o espaço especulativo durante este mês, encontrei algo muito interessante para mim, enquanto novata neste mundo dos podcasts literários – o "Speculate! The Podcast for Writers, Readers and Fans".

Se o nome já é bastante sugestivo, os podcasts são deveras interessantes.

Como o próprio título sugere, é um projeto dedicado a todos os grandes fãs, leitores e escritores de ficção especulativa. É liderado por três autores destes géneros – Gregory Wilson, Bradley Beaulieu e Michael R. Underwood – que discutem sobre livros, revistas, autores, técnicas de escrita e tudo o mais, procurando ir ao fundo das questões.

Em mais de 170 episódios (o último do final de Novembro deste ano), vamos numa viagem pela literatura especulativa, entrando em diferentes temas e autores.

Para quem vai começar a ouvir agora, deixo ainda mais um incentivo: podem contar com grandes entrevistas com autores espectaculares como Scott Lynch (autor de "The Lies of Lock Lamora" e muitos outros títulos) e Patrick Rothfuss (autor de "The Name of the Wind" entre outros), e até conversas com outros podcasts, por exemplo Tom Merritt, do podcast Sword & Laser (se não conhecem este, vão ouvir já também).

Uma óptima forma de conhecer mais sobre o Mundo da literatura especulativa!

Maria Inês

Nesta rubrica olhamos para os nossos jogos preferidos, explicamos as mecânicas dos jogos e damos a nossa opinião sobre os mesmos

DO QUE ÉS CAPAZ PARA SOBREVIVER?

- Está toda a gente bem? perguntou Penny.

Pequenos murmúrios de assentimento soaram pelo grupo atordoado pela explosão.

Ao longe, pequenos fogos iluminavam a neve, marcando zonas onde pequenas comunidades de pessoas se tinham reunido.

Entretanto a neve começou a cair, cobrindo o mundo com o seu manto branco e criando um véu, isolando-os do resto do mundo. Pequenos arrepios de frio percorreram os membros do grupo e a sua respiração começou a criar pequenas nuvens brancas à frente das suas bocas.

- Está tudo tão silencioso...- sussurrou Ben para o resto do grupo – se calhar devíamos pensar em sair daqui não?

As pessoas começaram a levantar-se lentamente, como que derrotadas pelo peso da destruição à sua volta.

- Tínhamos mesmo de destruir o hospital? - perguntou Penny, com um olhar vazio e distante

- Sabes que não havia outra opção, os zombies tinham inundado o sítio, o mais provável é que quem quer que lá estivesse dentro já fosse um zombie quando a explosão aconteceu... - disse Ben enquanto vasculhava na sua mala – Mesmo assim conseguimos várias provisões – O que é vocês têm aí?

- Temos mais 3 latas de comida entre nós – disse Alex, acenando do fundo do grupo.

- Nós temos mais duas de gasolina e uma de comida – disse Sam

- Boa! Isso deve dar para aguentarmos mais um dia e alimentar o pessoal – disse Ben, tentando animar o grupo.

Alex escondeu as três latas de comida e as duas de gasolina ainda mais dentro da sua mala. Ao mesmo tempo Sam escondeu a arma que tinha arranjado no hospital e Penny o remédio contra a tuberculose. Era tudo muito bom ajudar o grupo, mas havia coisas que eram ainda mais importantes se quisermos sobreviver a longo prazo...

E tu, qual é o teu objectivo? Vingares-te da Colónia? Conseguires latas de gasolina para poderes fugir com o carro? Conseguires medicamentos para a Colónia?

Em "Dead of Winter" todos os jogadores têm de trabalhar para o bem da Colónia, senão morrem, mas têm também os seus objectivos pessoais que têm de concretizar para conseguirem ganhar o jogo.

O cenário deste jogo passa-se num mundo pós-apocalíptico em que a humanidade está praticamente extinta e existem zombies a caçar os restantes humanos existentes.

Os humanos que ainda sobrevivem, juntam-se em pequenas colónias onde coabitam e tentam sobreviver como grupo.

No início do jogo cada jogador tem de escolher uma personagem que o representa, e é-lhe atribuído um objectivo pessoal, que pode ser apenas coleccionar itens específicos ou pode ser destruir a Colónia.

Ao mesmo tempo, os jogadores tiram ao

acaso um cenário, que contém as condições de vitória e derrota para a Colónia e o tempo disponível para o cumprirem.

Para conseguir chegar ao objectivo (principal ou individual) os jogadores podem sair da Colónia e ir procurar numa das localidades perto de si por objectos.

É claro que ao fazerem isso podem sempre encontrar zombies, ou (às vezes pior) outros humanos.

Caso encontrem humanos amigáveis podem sempre juntá-los como seguidores, mas isso vai significar mais uma boca para alimentar, para além dos requisitos normais da Colónia (como por exemplo deitar lixo fora, defender a Colónia dos zombies ou construir barricadas).

Como disse acima, os jogadores vencem caso o seu objectivo e o da colónia for cumprido, a não ser que o objectivo seja destruir a colónia, claro. Isto quer dizer que pode haver mais do que um vencedor, pode ser toda a gente vencedora ou toda a gente perder.

Uma Caixa Cheia de Peças

Ah, esqueci-me de mencionar que todos os turnos existe uma crise na colónia, seja lixo a mais, comida a menos, barricadas a menos, etc...

E estas crises têm de ser resolvidas com contribuições de toda a gente. Caso isso não aconteça, as coisas más que estão escritas na carta da crise acontecem!

Para além disso quando encontram um zombie os jogadores podem sempre lutar com eles... Mas cuidado com as dentadas!

Para além disto existe ainda um "evento", chamada encruzilhada, que pode, ou não, acontecer e que normalmente resulta em que toda a gente do grupo, ou apenas o jogador activo, tomem uma decisão que muitas vezes é moralmente difícil e/ou não linear, levando mais uma vez a discussão e desconfiança entre jogadores.

Este jogo tem uma dinâmica muito interessante pois tem de haver um balanço entre o objectivo individual e o global, e em geral existe sempre um clima de suspeita entre os jogadores, porque ninguém sabe quem são os traidores do grupo (se é que há algum).

À semelhança do "Betrayal in the House on the Hill", o "Dead of Winter" também tem vários cenários de jogo, o que permite jogar muitas vezes sem repetir cenários. Isto é ainda mais reforçado pelo facto de haver muitas personagens, cada uma com uma habilidade especial, fazendo com que o mesmo cenário jogado com personagens diferentes tenha requisitos diferentes para a vitória.

Se gostam de jogos psicológicos de sobrevivência e são seguidores da série "Walking Dead" ou jogaram o videojogo "Last of Us", recomendo vivamente que joguem este jogo!

Boas jogatanas!

Inês

EUROCON/BCON 2016

Esta secção é da autoria do nosso convidado, Carlos Silva, membro da coordenação do projecto Imaginauta

Eu sou o Carlos Silva, um dos mentores do projecto Imaginauta, e estes são algumas notas da minha participação na EuroCon 2016.

Estou no avião, Barcelona à vista. Terão os dois dias de trabalho que meti de férias valido a pena?

Mas primeiro, o que é a EuroCon? É uma convenção europeia anual dedicada à ficção científica, que vai mudando de local, coincidindo com uma convenção nacional escolhida. Portanto, quem quiser acolher este evento, basta ter uma convenção no seu país e concorrer para dali a dois anos (no mínimo). Por exemplo, na EuroCon 2016 votou-se onde irá ser a EuroCon 2018 (em Amiens, acolhida pela NemoCon), sendo que a de 2017 será em Dortmund.

Quem preside a tudo isto desde 1972 é a ESFS, European Science Fiction Society, organização que também atribui os Prémios Europeus de Ficção Científica.

Chego ao CCCB (Centro Cultural Contemporâneo de Barcelona) e deparo-me com o átrio a ser montado. Primeira impressão: bastantes mesas, gosto disso! Segunda impressão: estão a construir ali uma TARDIS em tamanho real!?

Primeiras impressões tiradas, fui dar uma volta para os lados do Carrer de Bailèn. Ok, quem estou eu a enganar...Estou a ir directo ao número 8, a famosa Gigamesh. A entrada é uma enorme montra que vai afunilando e, antes que demos por isso, já estamos dentro da livraria. (Mais tarde, em conversa com o fundador, ele disse que era de propósito e que tinha valido cada metro quadrado sacrificado). Lá dentro, sinto-me um pouco avassalado pela enorme oferta. Quero levar qualquer coisa, um régalo, escrito em castelhano por um autor espanhol, mas qual? Pergunto em volta "Qual é o melhor autor espanhol de FC&F?", "Que me recomendas levar?". A sorte é que não faltam voluntários para perguntar: há uma fila que dá a volta ao quarteirão para autógrafos do Sanderson, que está numa salinha ao fundo da livraria, mesmo ao lado dos livros em saldos, que por acaso tem um título do nome mais repetido em resposta às minhas perguntas: Emilio Bueso.

Ainda não o li, mas estou mais que curioso.

Dia 4, começa a programação. Agora sim é a sério, ontem foi só para aquecer.

As pessoas iam chegando ao CCCB, as bancas dos comerciantes expondo os seus produtos, mas eis que encontro a primeira diferença entre esta e os eventos que costumo ir. Ao fundo da sala, a ladear a banca da comitiva portuguesa (ScifiLx, Imaginauta, Divergência e Especulatório), há bancas das futuras Con europeias. Todas oferecem chocolates e umas fitas coloridas para colar na credencial, demonstrando o nosso apoio. Eu resisti, mas ao final do dia já tinha uma gravata de apoios.

Não só porque gostava de ir a todas, mas pela enorme simpatia de todos os organizadores. Sentimo-nos como parte de uma grande família. Sem dúvida, a que me chamou mais à atenção foi a FinCon (Finlândia) que irá ser a anfitriã da septagésima quinta WorldCon em 2017.

Tento ir a algumas palestras que me interessam, mas sempre que está na hora, surge alguém que quer saber mais da ficção científica

em Portugal, o que é a Imaginauta, trocar ideias, criar projectos. Olho para o relógio, já iria atrasado, por isso mais vale ficar mais um bocado a aprender e a descobrir este novo mundo. Agora imaginem isto repetido nos próximos dias, outra e outra vez. Com algum malabarismo, consegui ir a um pouco de tudo, mas foi difícil.

Em termos de organização, estava de acordo com o esperado. A melhorar: as localizações demasiado dispersas e escondidas (num desses locais obscuros foram duas das apresentações portuguesas, o que não invalidou um número agradável na assistência), falta de indicações e um mapa mais claro.

No encontro de pequenos editores (ao qual a Imaginauta não podia faltar) conheci imensos projectos e o entusiasmo das pessoas por trás deles. Vim de mãos cheias, uma vez que não havia ninguém que não trouxesse um catálogo, um folheto ou até mesmo obras completas para distribuir. Tive até a sorte de, em conversa com um editor espanhol, receber uma cópia da prova de um livro do Emilio Bueso (o tal que toda a gente diz bem) que só irá sair para o ano!

Apresentei a Imaginauta e não pude deixar de me sentir orgulhoso ao reparar que todos gostavam das iniciativas de que eu ia falando e que, ao longo do evento, foram-me abordado para trocar ideias sobre as mesmas. De lá saí com umas ideias e espero que ouçam falar delas dentro de pouco tempo.

Outra coisa que não podia deixar de falar são as zines. Zines por todos lados. Muitas delas em inglês, oferecidas a quem passasse para que a ficção especulativa de cada país da europa saia das suas fronteiras e se torne realmente europeia. No último dia, cheguei mesmo a receber uma grega, escrita com os caracteres que se esperaria da sua nacionalidade. Não a vou ler, por motivos óbvios, mas decerto encontrará o seu lugar na colecção que dei por mim a fazer e que me fornecerá leitura para os próximos tempos.

Mas nem só de papel vive o homem. Indo às diversas palestras, vamos aprendendo coisas, conhecendo pessoas, iniciando conversas que se prolongam para lá do espaço e horário estipulado pela organização (que o faz cumprir religiosamente, palmas para isso).

Todas as pessoas que circulam à nossa volta são entusiastas, pessoas que metem a mão na massa e agitam os caldos. É um ambiente muito bom para se estar, cheio de energia criativa.

Uma das pessoas mais marcantes e que, à sua maneira, mais puxou pela comitiva portuguesa, foi o Dave Lally, o Irlandês Histriónico cuja a primeira vez o que o vimos foi a tentar ocupar uma mesa vaga (que depois acabou mesmo por ser conquistada e povoada de ofertas) para colocar duas folhas escritas à mão a promover a WorldCon 2019. "É que sabem, em 2019 Dublin acolherá o evento, e Belfast está a tentar acolher a EuroCon na semana seguinte e vai haver um comboio que levará os visitantes de uma para a outro, e esse comboio vai-se chamar Entreprise, mas não é uma nave, é mesmo um comboio, e a libra vai estar em baixo, com esta coisa toda do Brexit, a verdade é que os ingleses visitam bastante a Irlanda e há sempre muitos de um país e outro nas cons respectivas, e é capaz de baixar ainda mais a libra, vocês deviam pensar em ir lá, a cerveja é barata, estive na Islândia a semana passada, foi a primeira Con deles, que

frio que estava…" E por aí adiante.

Mais tarde, depois do painel acerca da FC portuguesa, o Dave foi quem nos empurrou contra a Associação Espanhola de Fantasia, Ficção Científica e Terror, e quase nos obrigou a prometer que estaríamos presentes na Hispacon 2017. Grande Dave, já tenho saudades.

Já agora, este painel não foi gravado, mas grande parte das palestras e conversas foram-no. Vão ao Youtube da Gigamesh que poderão encontrar estes vídeos.

Recomendo vivamente a todos os fãs que não tenham ido, que experimentem a ir a uma Con internacional. Muito diferente, e ao mesmo tempo, bastante familiar.

É uma oportunidade para abrir horizontes, conhecer novas perspectivas e culturas (e comer doces, omnipresentes em todas as bancas e eventos de reunião de pares).

A minha mala veio pesada do saque literário e a minha carteira a abarrotar de contactos, mas essencialmente, o que veio mais cheio foi o espírito, renovado para fazer mais e melhor coisas ligadas à ficção especulativa.

Carlos Silva

ESCREVI 50.000 PALAVRAS. E AGORA?

Agora que o NaNoWriMo acabou, quer tenham chegado (talvez mesmo ultrapassado) ou não às 50.000 palavras, está na altura de olharem para os vossos textos e perguntarem: e agora?

REVISÕES PRINCIPAIS

As primeiras revisões são a altura para fazer mudanças estruturais, identificar personagens que têm que sair, ou personagens que têm que mudar porque não são exactamente o que queriam que elas fossem. Aproveitem para cortar capítulos inteiros se necessário, e vejam se o vosso final satisfaz as promessas que fizeram ao longo da história. É agora que têm que identificar os problemas mais importantes e descobrir as soluções para esses problemas.

Pode ser preciso acrescentar novas personagens que completem de alguma forma o vosso enredo e a história que querem contar.

Pode ajudar fazerem um outline do vosso processo de revisão, uma lista de tudo aquilo que precisam mudar ou corrigir, e organizá-la por ordem de prioridade.

Se por um lado a maioria das pessoas escreve por ordem cronológica (primeiro o ínicio, depois o meio, e por último o fim) o processo de revisão não segue normalmente esta ordem, já que haverão problemas mais importantes que devem atacar primeiro.

Muitas vezes, durante o processo de escrita, podem até já ter deixado notas a vós próprios de coisas que precisam de ser revistas. Comecem por ai!

É verdade que se costuma aconselhar novos escritores a evitarem fazer revisões durante o processo de escrita, por modo a que não interrompam o processo de escrita a meio e depois não consigam continuar, mas se já têm alguma prática e se assim o preferirem podem ir fazendo algumas alterações, especialmente estruturais, ao longo do vosso processo de

escrita! Usem sempre as técnicas que vos motivem a escrever mais e melhor.

REVISÕES INTERMÉDIAS

Apesar de ser um processo difícil, leiam o vosso livro do início ao fim, como se tivesse sido escrito por outra pessoa, e tenham em atenção as vossas reacções enquanto leitores. Anotem os locais que adoraram, os sítios onde se sentiram aborrecidos ou confusos, e pedaços que agora vos pareçam pouco credíveis. Tentem perceber o porquê das vossas reacções enquanto leitores. Se tiverem pessoas que confiem para reler o vosso livro, peçam-lhes para fazerem o mesmo.

Usem essas reacções para determinarem o que precisa de ser melhorado.

Se se sentiram aborrecidos nalguma parte do vosso conto, pode ser um problema com o ritmo a que estão a apresentar a vossa história. Está na altura de acelerarem o paço!

Se se sentiram confusos talvez precisem de acrescentar alguma informação ou descrição que esclareça exactamente o que se está a passar.

Uma boa técnica para se lembrarem de corrigir ou alterar algo, seja relativo a uma personagem ou um local, é usarem a ferramenta de pesquisa do vosso processador de texto para localizar e substituir o nome daquilo que precisa de revisão para ficar entre parênteses ou aspas. Assim, sempre que passarem por uma referência a esse nome entre parênteses serão relembrados de que precisam de mudar algo associado a essa personagem ou local.

Outra ideia é usar cores para identificar os diálogos das diferentes personagens (especialmente se tiverem várias) de modo a terem uma noção visual da distribuição dos mesmos. Podem chegar à conclusão que um dos vossos protagonistas fala demasiado e que algum desse diálogo deveria passar para outra pessoa!

REVISÕES FINAIS

Apesar de não propriamente aconselhado fazer mudanças estruturais nas últimas revisões, já que vai provavelmente criar erros noutros locais da vossa história, pode ser necessário!

Nao tenham medo de acrescentar novas cenas (desde de que sejam curtas) se forem precisas para corrigir algo que mudaram nas revisões prévias, como, por exemplo, terem melhorado o final, e agora precisarem de incluir mais algumas cenas para que o final tenha o impacto que precisa.

Nestas revisões finais é um bom sítio para reverem a vossa linguagem, melhorarem os vossos diálogos e tornarem as vossas descrições mágicas.

Identifiquem o propósito de cada uma das vossas cenas e, quando souberem exactamente o que querem fazer e dizer com elas, modifiquem a descrição e os diálogos para melhor atingirem o vosso objectivo.

Tomem especial atenção a repetições - não queremos dizer o que a personagem sente e depois mostrar os seus sentimentos. É normal repetir algumas vezes as mesmas ideias mas agora é a altura para limpar essas repetições.

Por último, leiam em voz alta o vosso texto e tentem perceber se as palavras fluem como gostariam ou se têm imensas palavras repetidas (todos nós temos palavras ou expressões que adoramos). Mas lembrem-se que repetir algo pode ser um bom método de eliminar ambiguidade ou dar ênfase a uma ideia específica. Como sempre, todas as regras foram feitas para serem quebradas, desde que estejam cientes do que estão a fazer.

Revejam as vossas descrições tendo em conta que temos mais que um sentido - descrevam os sons, as texturas e os cheiros da vossa história.

Outro detalhe a ter em atenção é se as vossas personagens têm tiques - pequenos gestos para demonstrar emoções - que se repetem ao longo da história, como levantar a sobrancelha ou um certo tipo de respiração. Tentem não descrever as reacções dos vossos protagonistas sempre do mesmo modo.

Outra melhoria que podem utilizar para melhorar o vosso texto é substituir palavras abstractas - como cão ou madeira - por palavras mais concretas - como pinho ou cão pastor.

Aproveitem o próximo mês para reverem e melhorarem todo o vosso trabalho do NaNoWrimo!

Catarina

JOGOS NARRATIVOS VS. NARRATIVAS LINEARES: SEGUNDA PARTE

Esta secção é da autoria do nosso convidado, Sérgio Mascarenhas, membro da coordenação do Grupo de Roleplayers de Lisboa, que nos vem falar sobre dramaturgia e *role-playing games*

Concluí o primeiro artigo desta coluna perguntando como se comparam os jogos narrativos com as produções dramáticas lineares?

Neste, e nos próximos artigos, vamos explorar as semelhanças e diferenças entre aqueles e estas, tendo presente que os jogos narrativos típicos (se é que tal coisa existe...) são quase sempre uma atividade amadora (um grupo de amigos à volta de uma mesa) realizada com muito poucos meios (a mesa é frequentemente na cozinha lá de casa ou num espaço público gratuito!).

Em consequência, é francamente limitada a especialização de funções.

Coloquemo-nos na perspetiva de um qualquer grupo dedicado a um jogo de personagens onde, como ocorre na maior parte dos casos, temos um mestre de jogo e vários jogadores de personagens.

Especulemos hoje sobre produção, escrita dramática e interpretação.

PRODUÇÃO

O jogo ocorre num sítio (real ou virtual), num tempo e com uma logística própria. Podemos aqui distinguir três fases: Na pré-produção estabelece-se quem (que jogadores?), onde (se vai jogar), quando (dia, hora, duração), o quê (que jogo?).

Aparentemente fácil, muitos jogos esbarram com dificuldades inultrapassáveis logo nesta fase.

A produção propriamente dita respeita à logística do jogo: se são necessárias deslocações, quem trata dos transportes? Como se organizam os jogadores no espaço de jogo? Há comes e bebes e quem trata deles? Quem trata dos materiais do jogo?

Temos, finalmente, a pós-produção: quem arruma o espaço de jogo? Acabado o jogo, vai cada um à sua vida, ou prolonga-se a sessão com um convívio diferente?

ESCRITA DRAMÁTICA

A escrita dramática para jogos narrativos desdobra-se em três componentes fundamentais: escrita descritiva que detalha o contexto, o universo de jogo (o mundo real ou um universo de ficção) onde decorre a ação; escrita narrativa que estabelece as grandes linhas do enredo em que as personagens se vão envolver e que pode ser mais ou menos complexa, dando lugar a cenários, aventuras, campanhas, etc.; "escrita" improvisada, os eventos que ocorrem em jogo.

A escrita do universo de jogo pode ser uma criação dos próprios jogadores, mas é muito comum estes recorrerem a produtos comerciais, muitas vezes inspirados em criações para outros media. O mesmo se pode dizer dos enredos, embora aqui seja frequente a combinação de criações próprias com pacotes prontos-a-jogar.

No entanto, quer a descrição do universo de jogo quer o enredo, podem ser improvisados no momento, caso os jogadores tenham talento e gosto em o fazer.

Como é evidente, a componente de improvisação só pode ocorrer em jogo, logo é totalmente fruto da criatividade dos jogadores.

Num jogo convencional o habitual é o mestre de jogo assumir a responsabilidade pela gestão das descrições do universo de jogo e dos enredos. A improvisação dos eventos é partilhada por todos. Mas pode ocorrer que os jogadores de personagens contribuam com inputs vários para a definição do universo ou dos enredos.

INTERPRETAÇÃO

Divide-se, num jogo narrativo convencional, entre os jogadores dos protagonistas, as personagens de jogador, e o mestre de jogo para as demais personagens, incluindo os antagonistas, as personagens secundárias e os figurantes.

Mas os jogadores podem também interpretar personagens secundárias ou figurantes ao serviço dos seus protagonistas.

Está aqui em causa interpretação num

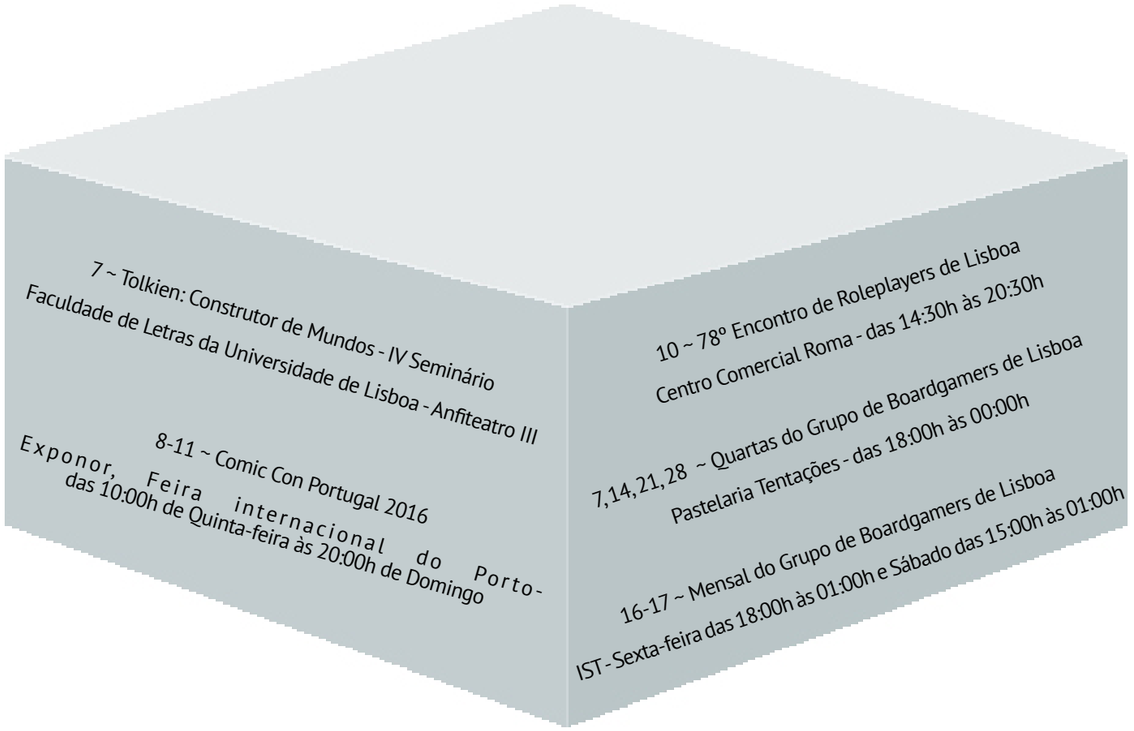
sentido amplo, onde há muito mais a fazer do que dar expressão sensível a um guião pré-definido.

Antes, os jogadores desdobram-se permanentemente entre duas tarefas: a definição do guião, em parte improvisada, em parte baseada na descrição da personagem, em parte modelada pelo sistema de jogo; e a interpretação propriamente dita, no sentido convencional das artes dramáticas.

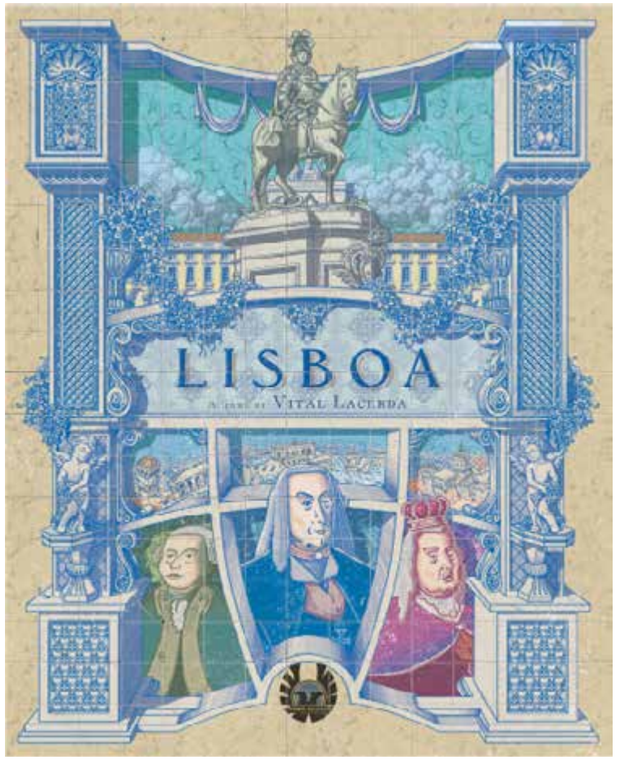
Ora, o prazer do jogo resulta do que os jogadores fazem numa e noutra componente, e a falta de dotes dramáticos de um jogador pode ser largamente compensada pela criatividade das situações cria para o jogo.

Sérgio Mascarenhas

CALENDÁRIO DE EVENTOS



KICKSTARTER DO MÊS - LISBOA



Este mês temos um kickstarter de um jogo dedicado a Lisboa!

Nomeadamente à reconstrução de Lisboa pelo Marquês de Pombal após o terramoto de 1755. Este jogo foi criado por um Português, Vital Lacerda, conhecido por outros jogos, como "Vinhos" e o "Gallerist" .

Como vos disse, o objectivo do jogo é ajudar na reconstrução de Lisboa após o terramoto e os jogadores, como representantes de várias famílias nobres, vão usar a sua influência para determinar que ruas ficam com que lojas e quem são os vendedores que lá ficaram.

Para isso vão influenciar o Arquitecto Real, o Marquês e o Rei, para decidir como é que Lisboa irá ser reconstruída.

Mas, o objectivo final dos jogadores é na verdade obter... Perucas!

Porque apenas uma família realmente rica poderia possuir mais do que uma peruca. E é pelo número de perucas que os jogadores irão pontuar no final do jogo.

Este jogo deixou-me muito curiosa (em parte por causa das perucas) porque me fala de um tópico que é muito querido (afinal eu sou Lisboeta), mas também porque a mecânica me parece extraordinariamente interessante.

O kickstarter está aberto até dia 19 de Dezembro e se estiverem interessados em adquirir o jogo, mas não querem pagar uma fortuna em portes, podem ver os links no final da página do kickstarter para parceiros na Europa que permitem um desconto nos portes de envio!

Boas jogatanas

Inês

COLÓQUIO INTERNACIONAL DE FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA "MENSAGEIROS DAS ESTRELAS - EPISÓDIO IV"

O mês de Novembro foi um mês preenchido para todos os fãs de literatura especulativa.

Para além da visita de Brandon Sanderson a Portugal (vejam o nosso artigo aqui) tivemos também o Colóquio Internacional de Ficção Científica e Fantasia "Mensageiros das Estrelas - Episódio IV" , na Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

Foram três dias cheios de palestras e conversas com académicos dos mais variados países.

Infelizmente a equipa do Especulatório apenas conseguiu estar presente para algumas destas palestras, mas deixamo-vos o livro de resumos se quiserem saber mais sobre o que se falou!

No primeiro dia da conferência assistimos à Sessão "Literatura SF I" moderada pelo autor Luís Filipe Silva.

A primeira palestra desta sessão, "The War of the Modes: Martian Fiction in Theory and Practice", por Juraj Bakos da Universidade de Palacky, República Checa, ensinou-nos um pouco sobre o nascimento da ficção marciana no final do século 19, tendo como ponto de partida as observações deste planeta, em 1877 por Giovanni Schiaparelli e em 1906 por Percival Lowell.

De seguida resumiu-se a teoria literária dos modos (para saberem mais) - que classifica as obras literárias ao longo do tempo em cinco modos (Mítico, Romântico, Mimético alto, Mimético baixo e Irónico) - e que Bakos aplicou à ficção marciana.

Segundo a análise deste investigador no modo Mítico temos os clássicos gregos e romanos onde Marte é o Deus da Guerra.

No modo Romântico temos as histórias em que o herói salva a princesa marciana (exemplos: "Across the Zodiac" (1880), de Percy Greg, ou "A Princess of Mars" (1912) de Edgar R. Burroughs) enquanto que os modos Miméticos são inspirados na desagregação após a primeira Grande Guerra (exemplos: "The Martian Chronicles" (1950), de Ray Bradbury, ou "Stranger in a Strange Land" (1961), de Robert Heinlein).

Por último, no modo Irónico, que começa com as obras dos anos 70, Marte é visto como o local para criar um mundo melhor, fortemente influenciado pela era espacial (exemplos: "Red Mars" (1992), de Kim S. Robinson, ou "White Mars" (1999), de Brian Aldiss).

Esta análise de Juraj Bakos pretendeu demonstrar também a evolução dos arquétipos femininos na ficção marciana, começando com a típica donzela em perigo e evoluindo até termos personagens femininas que são cientistas e líderes (e até salvam os seus companheiros masculinos como em "The Martian" (2011), de Andy Weir).

A palestra seguinte, intitulada "Historical Adventure of Science Fiction in Turkish Literature and "Mo'nun Gizemi" (The Mystery of Mo) by Gulten Dayioglu" foi dada pela convidada Ülfet Dag Ilhan, da Universidade se Seljuk, Turquia, e tentou resumir os processos históricos que influenciaram a literatura turca.

Focou também a influência que as traduções da ficção científica francesa tiveram neste género, especialmente na obra "Mo'nun Gizemi" (2001) de Gulten Dayioglu.

Esta sessão fechou com a palestra "The Future in Nuclear: Energy Issues in Isaac Asimov's "Foundation"" por Matús Misik e Nada Kujundzic da Universidade de Alberta, Canadá.

Para além de nos oferecerem um breve resumo do livro "Foundation", o primeiro volume da trilogia com o mesmo nome, introduziram o conceito de "Energy Humanities", uma área que se dedica a estabelecer o diálogo entre as ciências humanas e sociais, e o paradoxo inerente à nossa necessidade de energia para sobreviver, já que o nosso consumo energético é o que mais ameaça o nosso planeta e a nossa capacidade de sobrevivência.

Nesta palestra os investigadores analisaram a obra de Asimov do ponto de vista da Energia Nuclear usada, não como uma arma literal, mas sim como uma arma, ou poder, político e económico sobre os restantes planetas.

Em "Foundation", o planeta da Fundação, , Terminus, é o único que tem energia nuclear, apesar de quase não ter outros recursos.

Assim, através da criação de "mini"-geradores nucleares, usados como energia, escudos ou equipamentos médicos, a Fundação consegue controlar os outros planetas económicamente (tornando-os dependentes deles), religiosamente (a tecnologia nuclear é tão avançada para os outros planetas que é quase como magia ou mito) e politicamente (ameaçando subir preços ou cortar o fornecimento de energia quando outras nações vão contra os desejos da Fundação). Esta análise, para além de interessante do ponto de vista literário, tem grandes paralelos com o nosso mundo real o que a torna ainda mais relevante.

No segundo dia do colóquio assistimos à Sessão "Literatura Fantástica Moderna", moderada por Paula Roldán.

A primeira convidada foi Diana Marques, da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FLUL/ULICES), que apresentou "The Mistborn Trilogy: Who is the hero after all?".

Como fã de Brandon Sanderson foi particularmente interessante assistir a uma análise pormenorizada dos vários heróis desta saga e como as várias facetas do Herói clássico estão representadas nas diferentes personagens que habitam esta trilogia. Cada uma das personagens principais de "Mistborn" - Vin, Elend, Kelsier, Sazed - representam uma peça do puzzle nestes contos e mostram como nenhuma pessoa individual consegue assumir a responsabilidade de ser o Herói sozinho.

De seguida Iolanda Zôrro (ULICES)

apresentou-nos a palestra "And so it begins - Creation and Belief" onde nos falou sobre os vários mitos de criação em "Hogfather" , de Terry Pratchett, "On Fairy Stories", de J. R. R. Tolkien, e "The Neverending Story" de Michael Ende.

Aqui falou-se em como a criação de mundos secundários não pode ser interrompida pela descrença dos leitores ou a arte de criar estes mundos imaginários falha (Tolkien), e em como a criação está ligada às crenças, a humanidade apenas consegue criar se acreditar em algo (Ende).

Por último, analisou-se como, em "Hogfather" e vários outros livros de "Discworld", a crença em algo mágico é o que faz com que a magia seja real - o conceito de Magia Induzida.

Esta sessão terminou com a palestra de Tânia Azevedo, da Universidade do Minho/ CEHUM, "Imagining: The Hero and the "Other"". Esta investigadora começou por introduzir a importância de Gilbert Durand e René Girard na literatura do imaginário. Seguiu-se uma análise, tendo em conta as teorias deste dois autores, de duas obras completamente diferentes - o volume de banda-desenhada "A Night in Gotham City" e "Sellic Spell", um conto popular de J. R. R. Tolkien - mas nos quais podemos encontrar os mesmos conceitos criados por Girard e Durand.

Começámos o último dia desta conferência com uma conversa com Ken Macleod, escritor escocês, autor de 15 livros de ficção científica.

Para quem ainda não o conhece, o autor sugeriu alguns dos seus livros para começarem - "Intrusion" ou "Learning the World: a Scientific Romance" para além de descrever um pouco sobre a sua experiência em Zoologia e Biomecânica e como se tornou um escritor publicado.

Entre muitas perguntas interessantes, falou-se das interacções entre o mundo académico e os escritores de ficção científica, passando pelo estigma de ser escritor de Ficção Científica, que acontece tanto no Reino Unido como em Portugal, e ainda pela temática do género no que toca às divisões dos géneros especulativos - já que por regra a Ficção Científica é vista como para rapazes e a Fantasia para raparigas - divisões estas que Macleod acredita estão mais equilibradas hoje em dia, pelo menos em termos de leitores, se não ainda em termos de escritores.

Por último, assistimos à sessão "Natureza e Lugar na Terra Média de Tolkien", moderada por Angélica Varandas, que teve como convidados quatro investigadores da Universidade do País Basco.

A primeira palestra desta sessão, "Trees in "The Silmarillion": An Ecocritical Interpretation", de Martin Simonson, focou a fundação mitológica da intendência e a sua relação com as árvores da Terra Média, especialmente Telperion e Laurelin, os primeiros seres a serem criados pela música de Ilúvatar, aquando da criação do mundo.

Uma palestra em que muito se falou da espiritualidade do mundo natural, e se concluiu que, na obra de Tolkien, o mundo natural não é apenas o plano de fundo para a acção, mas sim a razão da luta. A Terra Média é uma dádiva a preservar e não algo a possuir.

Seguiu-se a palestra de Maddi Mujika, com a palestra "The Importance and Presence of Mountains and Subterranean Spaces in J.R.R. Tolkien's "The Hobbit"".

Aqui falou-se da evolução do significado das montanhas e das cavernas ao longo da história humana, comparando com as conotações atribuídas em "The Hobbit".

No livro de Tolkien as montanhas são algo sublime, mas também perigoso, ao invés que as grutas e cavernas (com excepção das casas dos hobbits) têm uma conotação negativa mas servem o propósito de provocar a mudança no nosso herói, Bilbo, que se torna num hobbit mais forte pela sua viagem através dos locais escuros da Terra Média.

Na palestra de Andoni Cossio, intitulada "The Old Forest and Mirkwood, Hearts of Darkness in Middle-Earth", focou-se as florestas como limiares culturais e comparou-se as trevas relativas da floresta de Trollshaws e Fangorn com a escuridão total da Old Forest e Mirkwood, onde as primeiras representam locais ambivalentes, onde o mal vem de fontes externas, e as últimas representam locais cheios de malícia e corrompidos pelo mal.

Para finalizar tivemos a palestra "Tolkien's Battle between Nature and Industry in the "The Lord of the Rings"", de Jon Alkorta, que nos falou sobretudo de como as atitudes e opiniões de Tolkien, no que toca à indústria, e a eterna batalha entre esta e a natureza, se reflectem na sua obra, em especial em certos personagens e eventos, demonstrando a sua preocupação com o mundo natural.

Para além destas, e muitas outras, palestras, este evento contou com a presença do Sci-Fi Lx, que não só teve uma banca incrível durante todo o Colóquio, como também organizou, juntamente com a Imaginauta, um encontro dos Devoradores de Livros na 5ª-feira ao final do dia.

Sem dúvida um evento espectacular e a não perder no próximo ano!

Catarina

HOGFATHER: UM NATAL FORA DA CAIXA

Chegada a época das festas, dei por mim a pensar: que livro de ficção especulativa se enquadra nesta altura do ano? A verdade é que não conhecia nenhum que se dedicasse a este tema especificamente... E então apresentaram-me a um título...bem... fora do normal.

Este mês dediquei-me a Terry Pratchett, com "Hogfather" e... bem... ainda estou a digerir e a tentar perceber o que se passou neste livro.

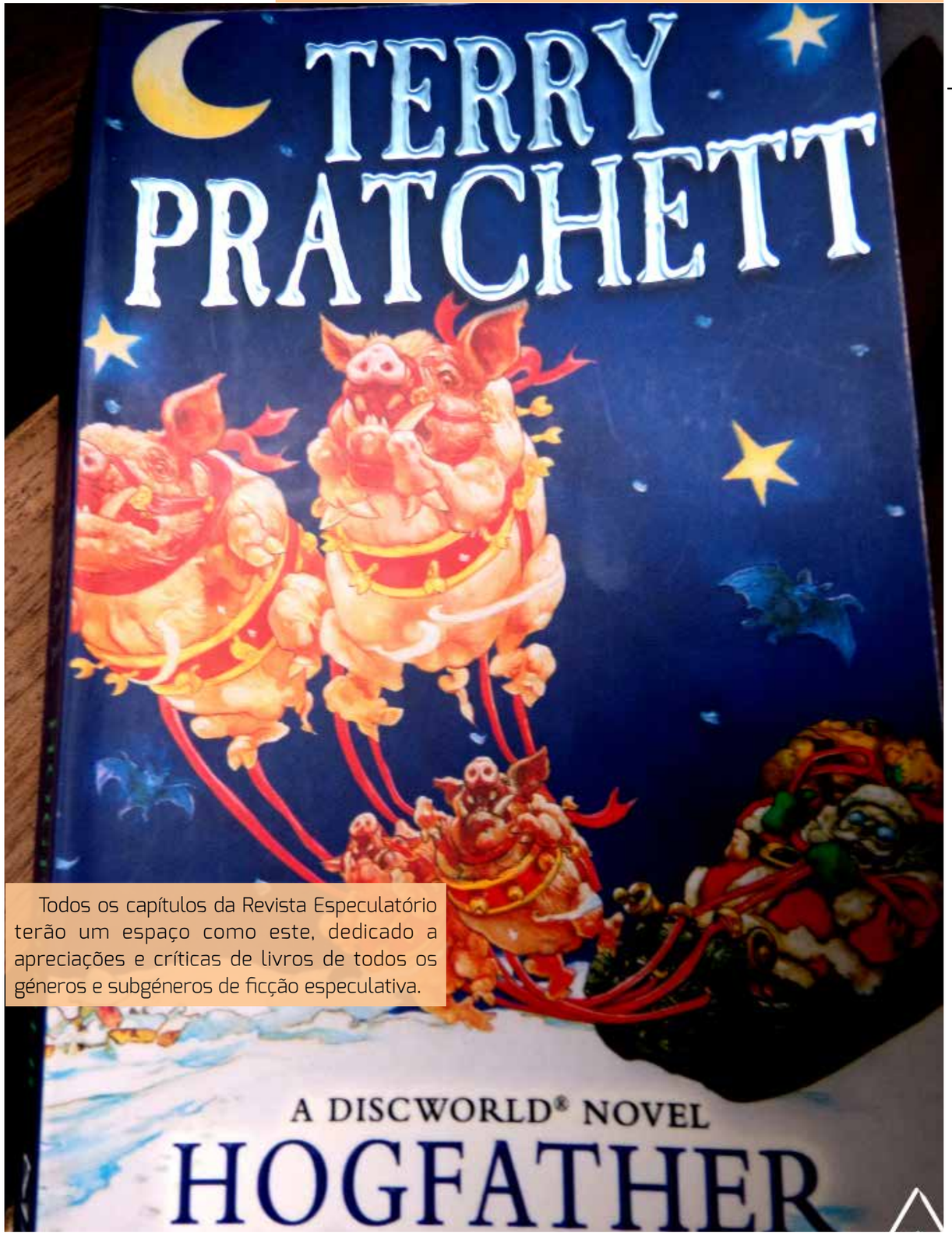
Admito, sou uma novata no que toca a Terry Pratchett, tendo anteriormente apenas lido "The Color of Magic" e portanto ainda não posso dizer que estou totalmente por dentro do Mundo por ele criado.

Talvez por essa razão não tenha conseguido criar uma grande relação com "Hogfather", com as suas imensas e estranhas personagens e com uma velocidade alucinante, passando constantemente de personagem em personagem sem nunca nos deixar perceber exactamente o que está a acontecer.

Acredito que um leitor tem de abraçar Terry Pratchett com uma mente aberta, e talvez não tenha sido bem sucedida desta vez. É verdade que este livro tem personagens fora da caixa mas é por isso mesmo que nós nos devemos tornar leitores fora da caixa.

Temos de abraçar que a Morte decide fazer a vez de Pai Natal (ou algo parecido que existe no Discworld de Pratchett), com uma barba falsa e uma almofada a fazer de barriga.

Temos de acreditar que é possível salvar o verdadeiro Pai Natal e fazer com que as crianças do Mundo, bem como todas as restantes pessoas acreditem verdadeiramente



Todos os capítulos da Revista Especulatório terão um espaço como este, dedicado a apreciações e críticas de livros de todos os géneros e subgéneros de ficção especulativa.

na magia desta época do ano.

Não me parece uma missão inútil nos tempos que correm... É fundamental que voltemos a acreditar no bem, na capacidade que todos temos de ser agentes de mudança, de transformação, e que todos temos um papel a desempenhar nesse caminho.

Apesar de não ter conseguido viajar profundamente pelo Mundo que estas páginas me mostraram, quero antes de terminar reconhecer que tem fantásticos elementos de comédia.

Os meus favoritos: os Auditors. Seres para quem o individual é inexistente, ou melhor, impossível, visto que desaparecem assim que começam a pensar em "eu" em vez de "nós".

Para alegrar a vossa época festiva, deixo-vos com um excerto de uma das suas conversas:

Por isso, tenho a certeza que voltarei um dia a abraçar a loucura fora da caixa de Terry Pratchett. O meu presente para todos vocês? O convite para fazerem o mesmo.

Boas Festas!

Maria Inês

« Well, said one, we are frankly impressed. Indeed, said another. We would never have thought of doing it this way. He is certainly a resourceful human, said a third. The beauty of it all, said the first - or it may have been the second, because, absolutely nothing distinguished the robes - is that there is so much else we will control. Quite, said another. It is really amazing how they think. A sort of ... illogical logic. Children, said another. Who would have thought it? But today the children, tomorrow the world. Give me a child until he is seven and he's mine for life, said another.

There was a dreadful pause. The consensus beings that called themselves the Auditors did not believe in anything, except possibly immortality. And the way to be immortal, they knew, was to avoid living. Most of all they did not believe in personality. To be a personality was to be a creature with a beginning and an end. And since they reasoned that in an infinite universe any life was by comparison unimaginably short, they died instantly. There was a flaw in their logic, of course, but by the time they found this out it was always too late. In the meantime, they scrupulously avoided any comment, action or experience that set them apart ... You said 'me,' said one. Ah. Yes. But, you see, we were quoting, said the other one hurriedly. Some religious person said that. About educating children. And so would logically say 'me'. But I wouldn't use that term of myself, of - damn! The robe vanished in a little puff of smoke.»

Esta secção é da autoria do nosso convidado, Carlos Silva, membro da coordenação do projecto Imaginauta

ROTEIRO FRIKI DE BARCELONA

***Friki**:* Palavra espanhola para: *freak, weirdo, geek, nerd, guru, otaku, mangaka*, amante de comics, leitor ávido de livros, jogador de videojogos, amante de filmes.

Barcelona é famosa pela catedral da Sagrada Família, pelas Ramblas, pela casa Batló, mas, para quem sair na paragem de metro do Arc de Triomf, há como que uma cidade por descobrir por todos os amantes da sub-cultura friki. Reza a lenda que tudo começou com a Norma, uma loja dedicada a comics que abriu no número 9 do Passeig de Sant Joan. Um espaço enorme, tão grande que a meio da loja pensei "vou ter de voltar tudo para trás, que chatice"(para os mais curiosos, fiquem a saber que tem uma segunda porta na outra ponta). Pelo caminho, encontramos BD desde a de super-heróis americanas, passando pelas mangas e acabando nas de autor. A Norma é também uma editora.

Depois foi a vez de uma segunda loja abrir numa rua paralela. Gigamesh, a meca da

Ficção-Científica & Fantasia. Para dar uma ideia da oferta que Alejo Cuervo (o fundador da livraria) tem para vocês, quero que saibam que existem carrinhos de supermercado para os clientes.

Há jogos de tabuleiro, RPGs, livros estrangeiros, uma zona de livros em espanhol (que nos faz chorar, ao pensar na meia prateleira das FNAC aqui em Portugal).

Já agora, foi a Gigamesh quem traduziu Game of Thrones para Espanhol, pois esta loja também tem uma editora!

Depois destes dois gigantes, o destino da zona ficou traçado. Qualquer loja friki tinha de encontrar a sua morada por ali.

Não é de estranhar que Alejo Cuervo seja uma das principais personagens (vilão) da bizarra saga em BD "Fanhunter", onde se parodia o mundo dos frikis espanhóis, fazendo diversas referências à sub-cultura e à cidade de Barcelona.

Avancemos então pelo bairro.

Damos de caras com a Freaks. Três lojas seguidas, cada uma com o seu conceito. Temos uma dedicada ao terror (especialmente filmes), outra a BD e outra a livros exóticos de temas obscuros.

Todas elas uma espécie de gabinete de curiosidades onde podemos levar o que quisermos para casa.

Mas há muito mais! Não pensem que acabei.

Se a vossa cena fôr jogos, então têm de ir ao Kaburi.

Desde todo o tipo de Roleplay a jogos que nunca tinha ouvido falar e, para melhorar tudo, podemos ainda comer uma torrada no Kauri Café e experimentar uns jogos antes de comprar.

Há muitas mais, mas queria deixar uma recomendação adicional: Madame Chocolat. O oásis dos que vivem num século XXI alternativo, povoado de vapor e rodas dentadas.

Portanto, espero que tenham ficado com uma ideia que vale bem a pena uma visita a Barcelona se o coração bate forte para os lados geek.

E sabem o melhor? As pessoas.

Há novos, há velhos, adolescentes, casais com os filhos, todos entusiasmados, a aproveitar a vida. Ali, ser friki não é mau, é apenas mais um movimento cultural como qualquer outro que conquistou o seu lugar ao sol.

E a prova disso é que mesmo nas livrarias ditas generalistas, como a La Central de Raval (construída no interior de uma antiga igreja), é possível encontrar sempre uma boa secção de FC&F.

Carlos Silva

Nesta secção, desconstruímos a criação de jogos de tabuleiro para ajudar todos os que querem entrar no mundo dos jogos.

ESTÓRIA DE BACKGROUND: A COLA QUE MANTÊM O JOGO UNIDO

Seguindo o tópico do mês passado sobre o NaNoWriMo e a importância da escrita na vida de um geek, neste mês vamos falar sobre como, e porquê, construir uma estória de background quando estamos a criar um jogo de tabuleiro.

Quem gosta de jogos de tabuleiro, sabe que às vezes escolhemos um jogo não propriamente pela mecânica, mas apenas porque a estória nos chama particularmente a atenção.

Posso dizer-vos sem vergonha nenhuma que não penso muito antes de comprar um jogo se o tema ou a estória estiver relacionada com evolução.

É muito comum vemos a mesma mecânica em vários jogos, ou jogos com o mesmo objectivo, no entanto, consideramo-los jogos diferentes, porquê?

Porque o *flavour* é diferente, os ingredientes podem ser mais ou menos os mesmos, mas a maneira como os dispomos e os pequenos toques adicionais tornam a experiência completamente diferente.

Por isso é preciso ter atenção que, durante a criação de um jogo de tabuleiro, a estória por detrás deste é o fio condutor que unifica os objectivos, mecânicas e desenho do vosso jogo.

É claro que estes blocos construtores (objectivo, mecânica e desenho) podem ser "vestidos" de maneira diferente, mas tem de haver uma coerência entre os três.

O objectivo do jogo não pode ser apanhar o maior número de cogumelos, se vocês são caçadores de elefantes e vivem numa cidade... Quer dizer... pode, mas sejam honestos, não iam comprar um jogo com esta estória pois não?

Então como é que podemos criar uma estória com pés e cabeça, que faça sentido com as mecânicas, objectivos e desenho do jogo?

Aqui vão algumas dicas:

1. Identifiquem acções na vida real que possam ser efectuadas com as mecânicas que estão a utilizar no jogo.

Por exemplo: utilizar um *meeple* para efectuar uma acção de adquirir um recurso tanto pode ser uma abelha operária a ir buscar néctar a uma flor, um cozinheiro a cortar um ingrediente para um prato, um construtor que foi adquirir material de construção ou um mago que foi buscar um ingrediente para uma poção mágica.

2. Depois de identificarem acções possíveis, agora têm de definir porque é que o jogador a está a fazer? Escrevam as razões para os jogadores fazerem esta acções.

Dois pontos importantes surgem desta identificação: conseguem extrair um início para a vossa estória e conseguem perceber quais são os potenciais objectivos dos jogadores.

3. Descrevam brevemente o mundo ou cenário onde se passa o vosso jogo.

Não é preciso entrarem em grandes detalhes, mas devem dizer se a estória se passa numa colmeia de abelhas, num castelo medieval do século XIII, num restaurante super conhecido ou numa cidade futurista.

Fazer um parágrafo pequeno com esta descrição ajuda as pessoas a entrarem na estória e situa as acções como realistas e contextualiza-as de modo a que não pareça esquisito ao jogador estar a fazer aquela acção.

4. Não contem tudo! Isto é muito importante, devem ir dando pequenas doses de informação.

A maior parte das pessoas não lê o livro se já souber o fim (pelo menos a primeira vez), por isso evitem contar demais.

5. Por fim, para mim talvez a tarefa mais difícil, a estória não pode ser demasiado curta, e não ter informação nenhuma, mas também não pode ser extensa demais, porque afinal o pessoal quer jogar e não ler um livro.

Se puderem explicitar as regras com um toque de estória de background é perfeito, porque vão adicionando pequenos fragmentos de informação, que vão lentamente construindo a imagem na cabeça dos jogadores. Quanto mais eles entrarem no jogo, maior será a diversão!

Não se preocupem se neste momento ainda estão só a trabalhar as mecânicas, as regras ou os objectivos.

Apesar da estória ser um elemento fulcral no jogo, é curiosamente um elemento que pode ser adicionado bastante facilmente, portanto quando derem por vocês a pensar, por exemplo: "isto parece mesmo a história de uma formiga a guardar comida para o inverno que vem aí", podem começar a desenvolver a estória para o vosso jogo!

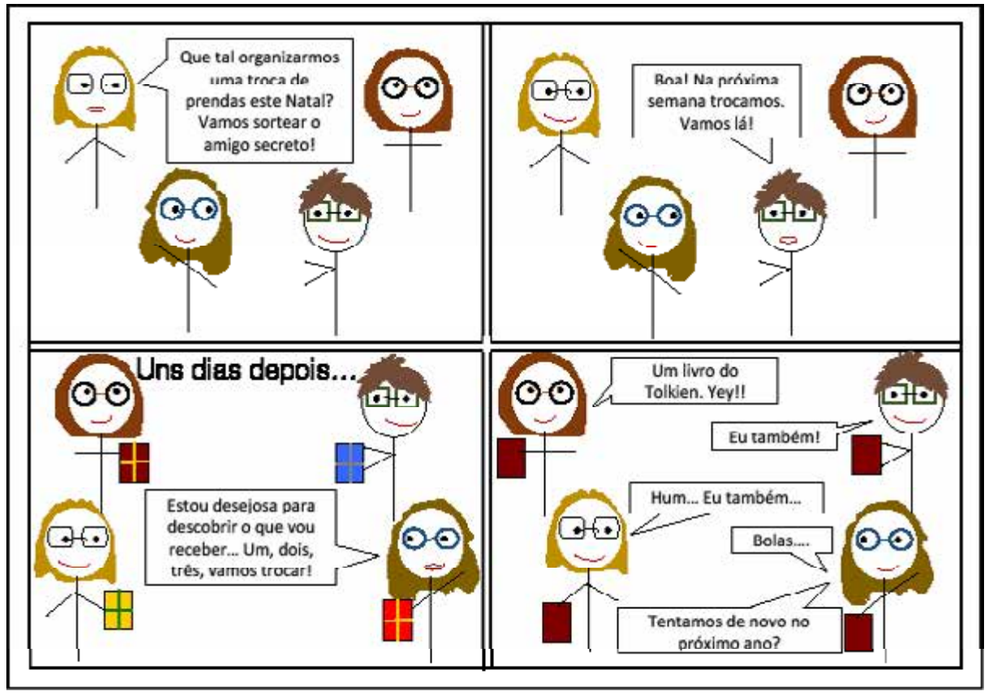
É claro que o desenho do vosso jogo vai também ajudar a criar o ambiente, portanto se souberem como é que o jogo vai ser em termos gráficos mas ainda não têm bem a certeza da estória, utilizem como base o desenho.

Se tiverem mais dicas podem sempre falar connosco através do nosso site!

Boas construções!

Inês

AMIGO SECRETO



AVENTURAS FANTÁSTICAS

CAPÍTULO 4 - MAGOS DE ÁGUA

Nas Aventuras Fantásticas, seguimos as aventuras de Irwer, mas quem decide o próximo passo são vocês! Basta para isso votarem na opção que mais gostarem e, no próximo mês, verem o resultado das vossas escolhas

"Bem, eu vou para Trenkell, por isso suponho que posso acompanhar-vos." diz Irwer, após uns momentos de reflexão.

O grupo rapidamente recolhe todas as provisões que consegue enquanto Willem enche o tanque de um dos jipes em que vieram. Com tudo pronto, o grupo encontra-se com Irwer no exterior.

"Vamos continuar em direcção a norte por duas horas e depois vamos pelo desfiladeiro de Ceunant e, se tudo correr bem, estaremos em Trenkell pouco antes do zénite de Vutha." diz Irwer, olhando para este, vendo a forma escura de Vutha a surgir.

Murmurando algo ininteligível, Irwer monta a sua mota solar, trazendo-a para o lado do jipe. "Para comunicação, usem o canal 27, normalmente costuma estar livre." diz ele, partindo em direcção a norte. O grupo rapidamente o segue, mantendo-se alguns metros atrás e para o lado da mota, de maneira a não apanharem com a sua poeira.

"Então... vocês são magos." Soa a voz de Irwer no comunicador do jipe. "Alguma ordem que eu conheça?"

"Somos Magos da Água." responde Caleb.

"Isso explica porque não vi magia durante o combate na estação. Estar no deserto não é mesmo nada saudável para um Mago da Água. Porque é que se estão a aventurar em Morne?" pergunta Irwer.

"Tivemos de abandonar o nosso templo em Seabridge porque, infelizmente, o Grande Lago do Oeste está a secar. Sem o Lago para nos dar energia, praticamente não conseguimos fazer magia." diz Caleb, suspirando, com alguma saudade na voz. "A nossa ordem separou-se, à procura dos poucos corpos de água que ainda existem em Sikstai, tentando arranjar um sítio onde formar um novo templo. Ouvimos rumores de que Orilon ainda tinha alguma água à superfície."

"Mas o lago de Orilon está seco à anos..." diz Irwer.

"Foi exactamente o que descobrimos." diz Willem "Em Orilon disseram-nos que Trenkell tinha um rio que ainda corria em direcção ao Mar Oriental. Pensámos então que, até conseguirmos arranjar maneira de chegar ao Mar Oriental, poderíamos ficar por Trenkell, talvez recrutar alguns aprendizes e formar um templo provisório para contactar os nossos irmãos nos outros pontos do continente."

"E a ti, Irwer, o que te trás ao deserto de Morne?" pergunta Valgoria.

"Bem, eu sou um empresário envolvido na busca e recuperação de objectos e materiais descartados ou abandonados." responde Irwer, com orgulho na voz.

Após uns segundos de silêncio, Valoria pergunta "Portanto, és uma espécie de homem do lixo?" o que elicita uma explosão de riso dos ocupantes do jipe.

"Calem-se." Diz Irwer

"Calma, elfo, estamos só na brincadeira." Diz Caleb.

"A sério, calem-se." Insiste Irwer, a sua mota a começar a abrandar, para se juntar ao jipe "Parem o carro."

Ambos os veículos param a meros metros de... uma expansão de terra batida igual a toda a que já atravessaram.

"Porque paramos, elfo?" pergunta Willem.

"Tubarões." diz Irwer, apontando para a frente. Na longa distância é possível ver pequenas nuvens de poeira, quase imperceptíveis, que atravessam o deserto em várias direcções e desaparecem, apenas para re-aparecerem a mover-se na direcção oposta.

"E então? Uns meros tubarões terrestres não devem ser um problema para nós." diz Valgoria, pegando num par de binóculos para estudar o movimento dos tubarões.

"Claramente nunca encontraram tubarões de Morne." Diz Irwer "Até pode ser que consigamos furar através deles, mas eles são mesmo rápidos."

"Tu és o guia, Irwer. O que devemos fazer?" pergunta Caleb.

O QUE IRÁ IRWER FAZER? IRÁ TENTAR ANDAR MAIS RÁPIDO QUE OS TUBARÕES, ATRAVESSANDO PELO MEIO DO SEU TERRITÓRIO, OU TENTARÁ CIRCUNDAR A ÁREA DE CAÇA DOS TUBARÕES TERRESTRES, PERDENDO TEMPO VALIOSO E FICANDO MAIS PERTO DO ZÉNITE DE VUTHA?

BASTA PREENCHERES ESTE PEQUENO FORMULÁRIO E ESCOLHER O QUE VAI ACONTECER. A OPÇÃO COM MAIS VOTOS SERÁ A VENCEDORA!

MAS DESPACHA-TE, APENAS TENS ATÉ DIA 25 DE DEZEMBRO PARA RESPONDER!

Este espaço em branco pode ser teu, ocupa-o!

O Especulatório apoia projectos nos géneros da fantasia, ficção científica ou horror.

Conta-nos a tua história e envia-nos textos, ilustrações, *comics* ou outros que tais, e poderás vê-los numa próxima edição da Revista Especulatório.

Vais deixar passar a oportunidade?

ESPECULATORIO@GMAIL.COM
OU PELO NOSSO FACEBOOK

NÃO PERCAM NO PRÓXIMO MÊS...

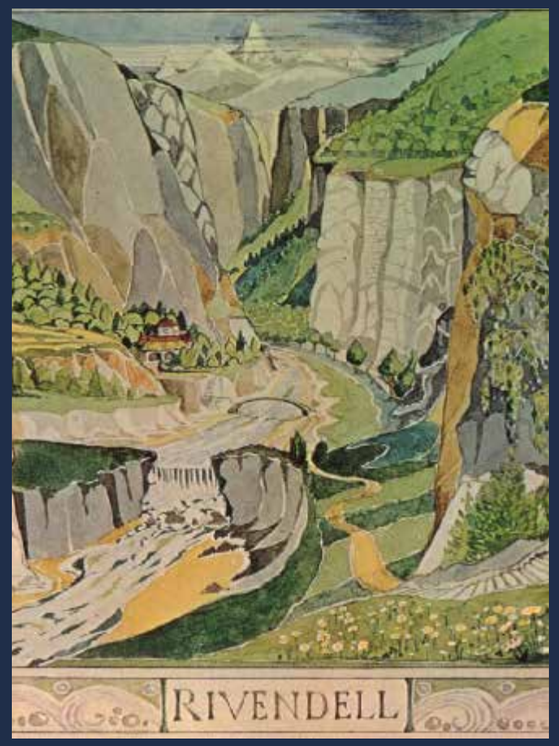
Pois é, 2016 já está a chegar ao fim e aqui no Especulatório já começámos a pensar no próximo ano.

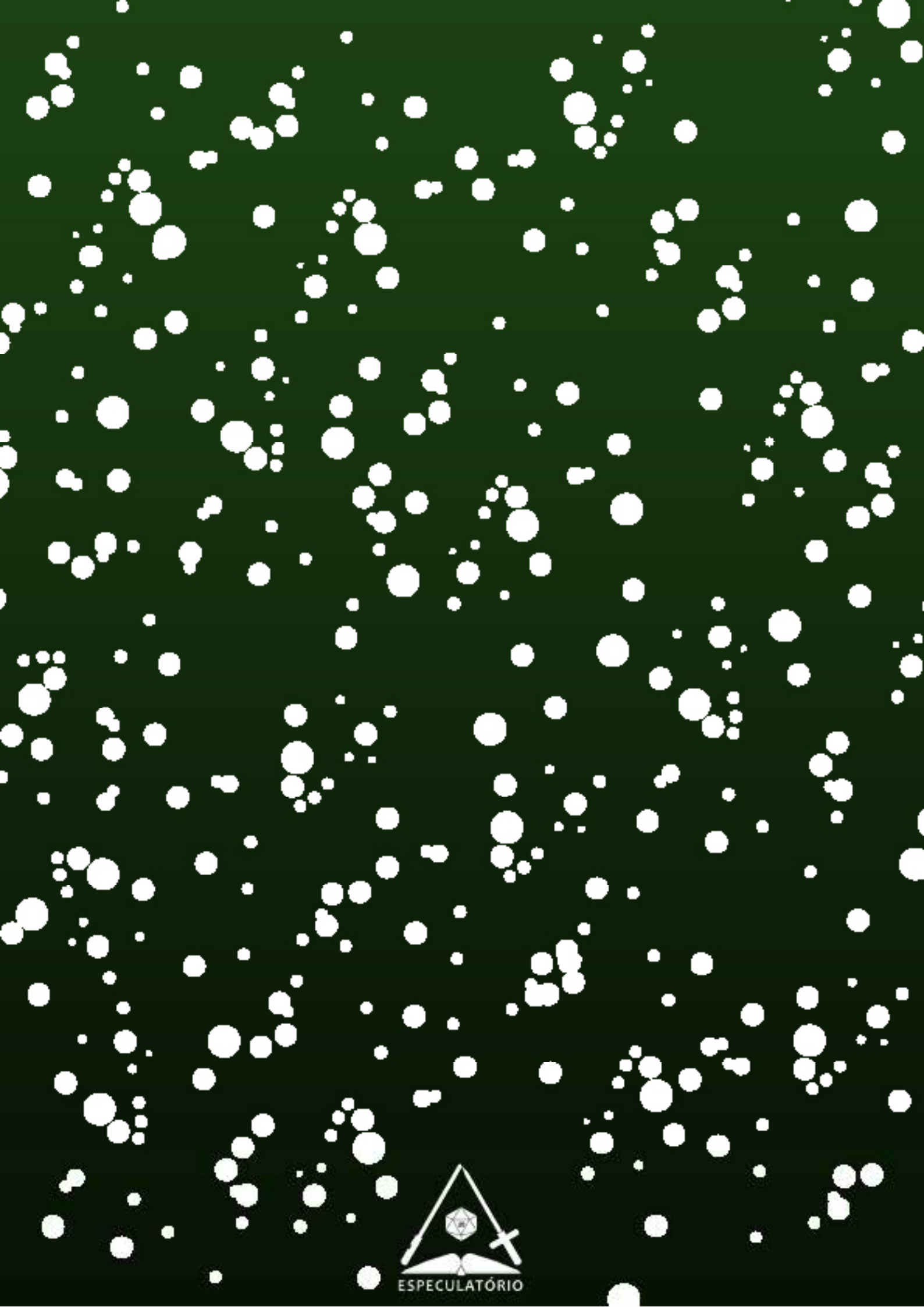
E claro, com o aniversário de J.R.R. Tolkien logo no início do mês de Janeiro de 2017, o nosso foco não podia deixar de ser... a Fantasia!

Tolkien é para nós (e para muitos autores do mundo da ficção especulativa) uma grande fonte de inspiração por isso contem com muito Senhor dos Anéis e outros que tais.
Afinal de contas, Tolkien não é o pai da fantasia por nada!

No entanto, também irão poder contar com a nossa visão da Comic-Con 2016 e outros eventos, mais artigos convidados e todos aquelas artigos que já esperam da Revista Especulatório.

Até lá, já sabem, continuem a viajar por novos Mundos, através de velhos meios!




ESPECULATÓRIO