"ESPECULANDO A VAPOR"

CAPÍTULO XIV

OUTUBRO 2017

APRESENTANDO XCRAWL

EXTREME DUNGEON CRAWLING - O DESPORTO SANGRENTO DO MOMENTO

ENTREVISTA

ESTE MÊS ENTREVISTÁMOS A LIGA STEAMPUNK DE LISBOA

ESPECULATÓRIO

ÍNDICE

Páginas que dão Asas

LENDÁRIA LIGA LITERÁRIA 16

ESTANTE ESPECULATIVA 39

Lancem Iniciativas

APRESENTANDO XCRAWL: O DESPORTO DO MOMENTO! 8

VIAJANTES DE MARDIJDAM 20

BACHAREL DE MASMORRAS: MECHANICAL ORYX 34

MEMORIES OF RIUNN: PARTE VII 40

Folhas e Rabiscos

ESCRITA: PROBLEMAS DE PROSA 12

AVENTURAS FANTÁSTICAS 44

Especulando a Realidade

ENTREVISTA A: LIGA STEAMPUNK DE LISBOA 4

MOTELX: ONDE O TERROR É BEM-VINDO 26

CALENDÁRIO DE EVENTOS 43

Uma Caixa Cheia de Peças

KICKSTARTER DO MÊS: I AM A DWARF AND I AM DIGGING A HOLE 15

REMEMBER, REMEMBER, THE RED NOVEMBER 36

Outras Especulações

WEBCOMIC: A CONSTRUÇÃO DE UMA IDEIA 6

CANTO DAS ARTES 7

DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO DO ESPAÇO ESPECULATIVO 11

UM OLHAR (NÃO MUITO CONHECEDOR) SOBRE MODA STEAMPUNK 30

Ficha Técnica

Revista Especulatório – Capítulo XIV: Especulando a Vapor - Outubro 2017
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 EspeculatórioQueremos 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

MARIA INÊS SANTOS
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 novata

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

INÊS FRAGATA
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!

CATARINA SANTOS
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.

DIOGO FIGUEIREDO
Biologia, cozinha, eletricidade, vários oficíos mestre de nenhum. Gigantesco nerd por comida, cerveja, RPG's, videojogos, boardgames, cinema e continuamente em busca de mais.

EDITORIAL

Este mês decidimos começar a explorar um dos subgéneros da ficção especulativa: o Steampunk.

Porquê?

Bem, porque não?!

Tudo começa porque o início de Outubro é marcado pela realização da EuroSteamCon Portugal 2017, em Lisboa, e nós estamos por lá de certeza.

Mas, acima de tudo, porque o steampunk, embora um género relativamente recente, nos inspira para olhar de forma bem característica para a tecnologia, para a história e, de facto, para a sociedade em geral.

Venham explorá-lo connosco!

ENTREVISTA A: LIGA STEAMPUNK DE LISBOA

Este mês que dedicamos ao género do Steampunk, entrevistámos a Liga Steampunk de Lisboa, que está envolvida em organizar e promover eventos que envolvam o género Steampunk (mas não só) . Acompanhem-nos ao conhecermos mais sobre este grupo!

1) COMO SURGIU A LIGA STEAMPUNK DE LISBOA?

A Liga Steampunk de Lisboa surgiu da reunião de um grupo de entusiastas e curiosos pelo movimento Steampunk que se reunia, uma vez por mês, no (agora encerrado) bar Steampunk "O Arranca Corações". Com a criação de atividades diversas como Murder Mysteries, Photoshoots e convívios, o número crescente de curiosos e interessados começou a aumentar e assim decidimos criar um grupo oficial, a par com a já existente Corte do Norte, de modo a continuar a organização de eventos e a divulgação do movimento.

2) PORQUÊ FOCADA EM STEAMPUNK?

Foi o Steampunk que uniu as pessoas do grupo, embora por razões diferentes: uns pelo cosplay, outros pela estética, alguns pela literatura, entre outros. É um movimento em crescimento em Portugal mas, na altura da criação do grupo (2015), ainda era um movimento relativamente desconhecido e sem grande presença pelo país. Como costumamos dizer, existia muita gente que gostava de Steampunk sem saber que gostava de Steampunk, pois já se tinham deparado com o movimento em jogos, livros ou bandas desenhada, mas não sabiam que tinha um nome/registo.

3) QUAL A PROCURA QUE REGISTAM DOS VOSSOS ENCONTROS E EVENTOS?

A procura tem crescido, e a prova disso é que o grupo a cada ano tem aumentado exponencialmente o número de membros, todos com interesses e origens diferentes, mas unidos pela paixão pelo Steampunk.

As pessoas procuram algo diferente e identificam-se com a criatividade aliada à ficção científica e o facto de as desafiarmos a sair por breves momentos da sua esfera de conforto para se porem à prova, quer seja num duelo de chá, de armas ou na resolução de um puzzle ou misterioso crime.

4) NA VOSSA OPINIÃO, O QUE FAZ COM QUE A FICÇÃO ESPECULATIVA TENHA TANTOS SEGUIDORES?

A dinamização do movimento em cada vez mais séries de TV, videoclips, bandas desenhadas e, principalmente, videojogos. Saem cada vez mais filmes por ano de ficção especulativa e o estigma que é apenas para os nerds está cada vez mais diminuto no país.

O que antigamente era um nicho tornou-se cada vez mais mainstream e conhecido por uma maior parte da comunidade, quando fenómenos como "The Walking Dead", "Game of Thrones" ou filmes de Super-Heróis como "Batman" ou "X-Men" começam a ser parte do dia-a-dia.

5) O QUE VÊEM NO FUTURO DESTE GÉNERO (STEAMPUNK) E RESTANTES GÉNEROS DE FICÇÃO?

É um movimento em crescimento, pelo que referimos acima, mas sobretudo também reage às modas e tendências. O Steampunk, tal como o Dieselpunk ou o Cyberpunk, entre outros, são reflexos da realidade que enfrentamos, bem como da vontade constante do ser humano em se recriar, re-imaginar e criar realidades distópicas onde a aventura, a rebelião e o espírito humano são conceitos únicos.

6) SE PUDESSES CONHECER UMA PERSONAGEM DE QUALQUER LIVRO DO MUNDO ESPECULATIVO, QUEM SERIA? PORQUÊ?

LEONOR FERRÃO: A Liadan do Filho das Sombras, da saga Sevenwaters, de Juliet Mariller. É das minhas personagens favoritas de ficção, uma rapariga forte que não se deixa rebaixar e que desobedece para fazer aquilo que acha correcto, mesmo que seja desobedecer às entidades do Otherworld.

PEDRO GUERRA: Talvez Maika Half-Wolf da BD Monstress, um híbrido de Humana e Arcânicos que sobreviveu a uma guerra milenar e que procura apenas sobreviver a cada dia,

lutando contra com um poder demoníaco dentro dela. A dualidade da pureza e do mal, a questão de quanto mal podes fazer para ser bom, e a sua revolta contra um mundo cheio de injustiça, são conceitos que sempre me intrigaram.

7 - SE VIVESSES NO MUNDO DO ÚLTIMO LIVRO DE FICÇÃO ESPECULATIVA QUE LESTE, ONDE ESTARIAS NESTE MOMENTO?

LEONOR FERRÃO: Honestamente, ultimamente não tenho lido muita ficção especulativa. O último livro que li do género foi o "Time Traveler's Wife", portanto continuaria a estar no planeta Terra, mas agora estaria nos Estados Unidos da América.

PEDRO GUERRA: O último que li penso ter sido "Little Brother", de Cory Doctorow, portanto estaria numa realidade em que cada centímetro da atividade humana é vigiado, controlado e julgado de acordo com uma sociedade com medo do próximo ataque terrorista...pensando bem cada vez é mais similar ao nosso mundo.

A CONSTRUÇÃO DE UMA IDEIA

O CANTO DAS ARTES

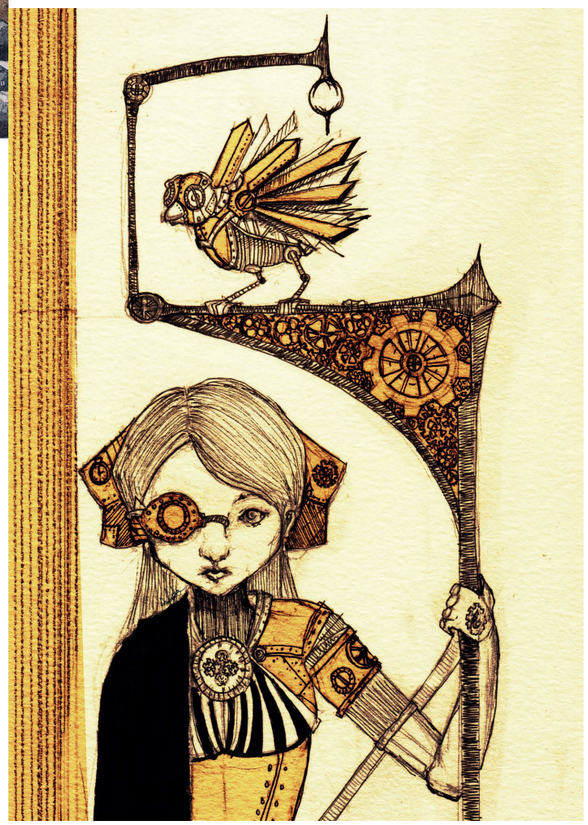
Este mês no canto das artes apresentamos dias ilustrações

A primeira é da autoria de José Ricardo, e intitula-s "Heart of Everything".

Dêm uma olhada pela sua página se quiserem ver mais desenhos deste artista e os projectos em que está a trabalhar.

A segunda ilustração foi feita pela Ana e chama-se "Bird Catcher."

Se estiverem curiosos para ver mais desenhos dela com diferentes tipos de materiais e temas podem seguir este link!



APRESENTANDO XCRAWL: O DESPORTO DO MOMENTO!

No passado dia 10 de Setembro, no Cascais Games Vault, estreamos mais um evento, numa mistura de preview, teaser, prova de conceito e publicidade. Estamos a falar do XCrawl ou, no seu nome completo, Extreme Dungeon Crawling!

"O que é o XCrawl?" perguntam vocês. E perguntam muito bem. Para vos explicar o que é o XCrawl, vamos então começar por uma lição de história.

BREVE HISTÓRIA DO XCRAWL

Em 2004, uma empresa chamada Goodman Games lança um novo suplemento para o sistema d20, conhecido como XCrawl. Em 2005, o produto foi nomeado para as categorias de Melhor Jogo d20, Melhores Valores de Produção e Melhor Setting/Suplemento dos Prémios ENnies. Esta primeira edição viu a criação de múltiplos módulos e aventuras e ainda um lançamento para o sistema Dungeon Crawl Classics. Em resumo, um grande sucesso!

Em Junho de 2014, no Kickstarter, 378 backers ajudaram a trazer para o sistema Pathfinder um suplemento chamado Maximum XCrawl, que actualiza as antigas regras de d20 para o sistema do momento e volta a acender a chama do XCrawl.

Em Setembro de 2017, o Especulatório mostra ao público um primeiro gostinho do que está para vir e corre uma aventura de introdução ao mundo de XCrawl!

SETTING DE XCRAWL

XCrawl passa-se num mundo em tudo similar ao nosso, com a pequena diferença que tudo o que nós conhecemos de fantasia é, de facto, real. Ao andarem por esta nova Terra, podem entrar num Starbucks e pedir ao elfo que está atrás do balcão um Mocha Frappuccino com leite de Owlbear, que ele rapidamente põe a fazer numa máquina estranha que combina magia e tecnologia, para vos dar a vossa bebida num ápice.

Podem ir a andar pela rua e serem distraídos por um bando de crianças, na verdade halflings, e um deles vos rouba a carteira sem darem conta. Ao repararem nisso, se calhar decidem ir ao banco de Abadar, para pedirem o cancelamento do vosso cartão de crédito ao anão que vos atende ao balcão.

Para além disto, como podem ter reparado pela menção a Abadar, Deus da Riqueza, os Deuses no mundo de XCrawl decidiram descer dos céus e influenciar os mortais mais directamente, criando mega corporações ao nível de uma Microsoft ou de uma Apple. Por exemplo, Abadar, Deus das cidades e da lei, dos comerciantes e da fortuna, possui uma das maiores cadeias de bancos do mundo; Brigh, Deusa da invenção, lidera uma empresa de desenvolvimento tecnológico; Sarenrae, Deusa da honestidade e cura está à frente da organização da Cruz Vermelha; Asmodeus, Deus dos contratos e da tirania, tem um casino em cada grande cidade do mundo; Pharasma, Senhora das Sepulturas, controla obviamente todas as empresas funerárias.

Neste mundo de monstros e magia, deuses e tecnologia, surge o maior desporto alguma vez transmitido por uma estação televisiva: XCrawl, Extreme Dungeon Crawling, uma espécie de arena gladiatorial onde um grupo de "aventureiros" enfrenta os desafios de um Dungeon Judge, ou DJ, sedento de sangue e com alguns parafusos a menos, numa luta pela sobrevivência. Estes desafios são conhecidos como Crawls. Os aventureiros lutam contra monstros reais, enfrentam armadilhas reais e, por vezes, morrem. Realmente.

Nenhum mundo é perfeito, e este está de facto longe disso, mas num mundo "civilizado" o XCrawl foi uma boa maneira de financiar a preservação de algumas espécies de monstros, disponibilizando alguns para a chacina nas arenas de XCrawl, bem como para controlo de população de alguns monstros mais prolíferos.

No nosso evento de preview, tivemos 3 equipas a enfrentar o primeiro Crawl de sempre em Portugal. A Brigh Corp, uma das principais patrocinadoras do desporto, reparou que não havia XCrawl em Portugal e decidiu que deveria tentar instaurar este desporto neste país remoto.

Depois do sucesso do evento de apresentação do desporto, têm chovido aplicações de aspirantes a aventureiros e as primeiras arenas começam a ser construídas.

LIGA PORTUGUESA DE XCRAWL

O nosso objectivo enquanto grupo sempre foi proporcionar eventos diferentes e inovadores a quem nos segue. Desta vez o que vos apresentamos é o seguinte: uma Liga de XCrawl.

Durante o próximo mês vamos estar a aceitar inscrições de jogadores e equipas para, durante vários meses, uma vez por mês, enfrentarem os nossos quatro DJs, cada um com a sua masmorra, para poderem ganhar pontos e serem os vencedores da liga de XCrawl!

Fiquem atentos ao nosso facebook, pois vamos anunciar quais as regras para criação de personagem, quais as datas de cada Crawl e como se podem inscrever na Primeira Liga de XCrawl de Portugal!

Carlos

DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO NO ESPAÇO ESPECULATIVO

Enquanto imersos em Steampunk este mês não pudemos deixar de nos afundar de novo numa das nossas webcomics favoritas: Girl Genius!

Com o slogan de "Adventure, Romance, MAD SCIENCE!" só poderia ser uma excelente história que aconselhamos a todos!

Esta webcomic segue as aventuras de Agatha Clay, uma aluna desajeitada na Transylvania Polygnostic University que descobre que afinal é mais do que parece.

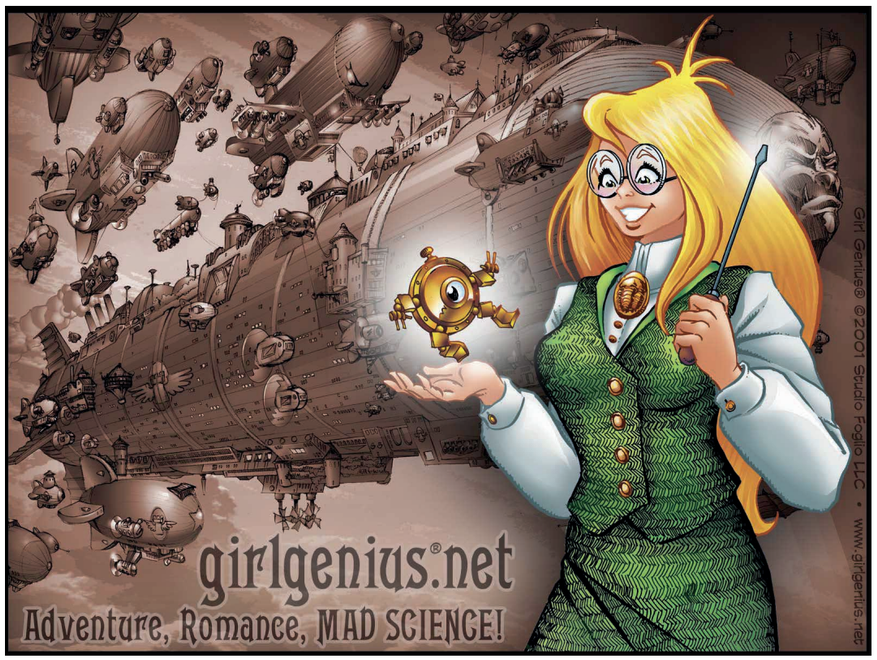
Numa Europa alternativa que foi destruída pela guerra após a Revolução Industrial, existem cientistas malucos chamados Sparks, responsáveis pela criação de máquinas e clanks e constructs fantásticos, heróis e vilões míticos e máquinas voadoras.

A nossa heroína tem que aprender a combinar o seu génio científico com a sua compaixão inerente para descobrir quem verdadeiramente é e libertar a Europa dos tiranos que a tentam dominar.

Mas com romance à mistura, claro!

Esta webcomic, criada por Phil e Kaja Foglio, está disponível online, grátis, mas dispõe também de edições em papel, assim como livros, podcasts e histórias curtas com mais aventura, mais romance e mais ciência louca para quando ficarem completamente viciados e quiserem mais e mais e mais!

Catarina



ESCRITA: PROBLEMAS DE PROSA

De certeza que já todos ouviram o termo "*purple prose*"- ou prosa roxa se traduzido à letra - normalmente usado para caracterizar um texto que é demasiado floreado, usa palavras excessivamente complexas ou compridas e abusa dos advérbios e/ou adjectivos.

Este termo deriva de uma referência do poeta romano Horace, que mencionou, na sua "Ars Poetica", que adicionar passagens complexas e certas palavras mais floreadas era o equivalente literário de coser remendos roxos na roupa para se parecer mais distinto e importante (roxo era a cor dos imperadores na Roma Imperial).

Apesar de não termos nada contra textos floreados, palavras compridas ou advérbios, consideramos que existem três problemas relacionados com a chamada "purple prose".

- Se estiverem a usar uma linguagem mais complexa e poética mas no local errado (para descrever uma situação banal) podem diminuir o impacto que essa linguagem terá numa circunstância mais emocional onde gostariam que o texto fosse mais poderoso e significativo;

- Podem cair no erro de quererem usar palavras "caras" únicamente porque são interessantes e bonitas - um problema ocasional da maioria dos escritores, já que todos adoramos a nossa linguagem e queremos demonstrar este nosso amor mostrando aos nossos leitores "olhem que palavras bonitas!";

- Se abusarem dos advérbios e dos adjectivos vão estar a chamar a atenção do leitor para as palavras usadas e possivelmente desviar a atenção do conteúdo que estão a tentar passar;

ADVÉRBIOS

Vamos já começar por usar as famosas palavras de Stephen King: "The road to hell is paved with adverbs".

Na nossa humilde opinião a situação não será assim tão drástica mas a verdade é que, ao usar demasiados advérbios ou adjectivos, a imagem que estão a passar aos vossos leitores é que têm medo de não se estarem a conseguir expressar correctamente e que necessitam de ajuda para fazer passar a mensagem.

E é esse medo que está na raiz de muitos exemplos de má escrita.

Quando estamos a escrever apenas para nós somos mais corajosos na nossa escrita, mas, quando estamos a escrever para outros, esse medo pode dominar a nossa escrita e levar ao aparecimento de advérbios por todo o texto, como se fossem palavras mágicas que nos ajudarão a contar a história que queremos contar.

Lembrem-se sempre que não precisam de palavras mágicas, vocês sabem o que querem dizer e os vossos leitores não precisam de advérbios para perceber como é que o vosso protagonista disse isto ou fez aquilo.

Para perceberem se estão a cair neste erro basta analisarem se estão a modificar todos os nomes e verbos com advérbios ou adjectivos. Muitas vezes basta substituir o advérbio e o verbo com um verbo que demonstre, de forma mais eficaz, aquilo que querem dizer.

Tentem, no entanto, encontrar um equilíbrio neste aspecto - se todas as vossas personagens começarem a esgueirar-se para todo o lado em vez de andarem, voltam a entrar no problema da prosa que chama atenção para si própria.

FLOREADOS

Já mencionámos porque é que terem texto demasiado poético no meio da vossa história pode ser uma má ideia - serem poéticos no local errado pode retirar impacto que essa poesia teria no local correcto.

Mas, então qual é o local correcto para usar uma prosa mais floreada e bonita?

A nossa primeira sugestão seria usarem-na para mostrar o impacto emocional de uma dada situação numa das vossas personagens. Se o vosso protagonista apenas sente verdadeira felicidade num dado local, ou com uma determinada pessoa, é nessas alturas que devem soltar o vosso poeta escondido.

Se quiserem demonstrar o efeito que um ponto de viragem tem na vossa história, então usem e abusem da vossa prosa mais bonita para dar um ritmo diferente à cena que estão a escrever. Também a podem usar porque querem dar uma aura mais poética a um local ou situação.

Se este tipo de prosa é algo que gostam honestamente de escrever e querem fazê-lo mais, então o melhor que têm a fazer é ler autores que sejam mais floreados na sua escrita e tentarem elevar todo o vosso texto uns centímetros na escala do floreado, ao invés de terem um ou dois parágrafos 20 metros acima do resto do texto todo.

Nós aconselhamos Tolkien (claro!), Jacqueline Carey, Gabriel Garcia Marquez e Margaret Atwood, para exemplos de escrita mais floreada onde se podem inspirar.

PALAVRAS RARAS

Por último falta apenas falarmos do uso de palavras excessivamente complexas, compridas ou raras. Todos nós temos as nossas palavras favoritas, e algumas delas são adoradas pelo som ou ritmo que trazem para a leitura.

Apesar de não serem um problema por si só, tenham atenção se não se estão a exceder na vossa necessidade de mostrar palavras novas e bonitas aos vossos leitores.

Muitas vezes este tipo de problema vem de nos estarmos a esforçar demasiado, mas é facilmente resolvido quando reverem o vosso conto. Leiam com atenção, até em voz alta, e vejam se se tornaram demasiado ridículos nas vossas descrições ou diálogos.

CONCLUSÃO

E para finalizar, queremos deixar-vos com um pequeno exercício: escrevam um parágrafo, ou vários, com o único propósito de ser lido em voz alta.

Usem e abusem de onomatopeias, dialectos, repetições e efeitos rítmicos, sem entrarem em rimas ou poesia. Escrevam apenas para vocês e apenas pelo gozo de escrever. Mostrem a acção ou sentimento que estão a tentar passar tanto pelas palavras que usam como pelo ritmo que estabelecem.

Se precisarem de ideias sobre o que escrever experimentem inventar uma ilha ou floresta fantástica e comecem a explorá-la. Ou se preferirem algo mais interno usem uma personagem a experienciar uma emoção forte, seja medo, mágoa ou felicidade.

Depois leiam o vosso parágrafo em voz alta e vejam se ao se concentrarem nos sons e ritmos vos ajudou a libertar ou encontrar algo novo na vossa escrita.

Como sempre, o importante é escrever!

Catarina

KICKSTARTER DO MÊS: AM A DWARF AND I AM DIGGING A HOLE...

Para quem não conhece o título deste artigo faz referência a uma música, que podem ouvir aqui e é apenas uma brincadeira relacionada com o kickstarter deste mês: Dwarven Smithy.

Este jogo chamou-me a atenção primeiro devido ao flavour, já que menciona uma das raças mais usadas da fantasia, os anões. A outra coisa que me chamou a atenção foi porque este tipo de jogos tem tendência a ser um worker placement, um dos meus géneros preferidos.

No final de contas, enganou-me um pouco, já que é um jogo de card drafting que os autores dizem ser competitivo mas que não existe combate entre os jogadores. E é verdade, não existe quase interacção nenhuma entre jogadores, no sentido em que há muito pouca disrupção que possam fazer.

O jogo aparenta ser relativamente straightforward mas com alguns pequenos twists que podem ser interessantes. Cada jogador tem a sua forja onde coloca materiais que vai escolhendo das cartas disponíveis para ficarem a refinar. Estes materiais são depois utilizados para fazer itens, recrutar aprendizes, fazer cartas de guilda, comprar ou vender cartas e comprar recursos. Os itens especiais, chamados "King's Items", são mantidos secretos dos outros jogadores, portanto nunca se sabe quem são os jogadores com mais pontos.

O final do jogo acontece quando alguma das pilhas de cartas acaba. O vencedor é quem tiver mais moedas depois de vender os seus recursos e itens.

O jogo parece ser bastante giro e tem modos diferentes de jogo, incluído um modo fácil e outro difícil e regras alternativas para um jogo sem fim.

Definitivamente um jogo a dar uma olhada!

Boas jogatanas,

Inês

Páginas que dão Asas

LENDÁRIA LIGA LITERÁRIA

QUAL A MELHOR FORMA DE SALVAR O MUNDO?

MAGIA VS. CIÊNCIA

Senhoras e Senhores,

Bem-vindos aos Segundos Quartos de Final!

Continuamos com os combates extremamente acesos da nossa Lendária Liga Literária para finalmente descobrir qual a melhor forma de salvar o Mundo.

As equipas Ciência e Magia têm representantes muito fortes nestes segundos quartos de final. Conheçam-nos e façam as vossas apostas!

COMBATE 3

THE FINAL EMPIRE

ONDE

Toda a saga desenvolve-se no Final Empire, uma região de Scadrial. Este 1º livro centra-se em Luthadel, a capital

QUEM

Seguimos um grupo de ladrões, cada um com o seu poder, com um plano simples: roubar a fonte de poder da nobreza e derrotar o tirano Lord Ruler. Kelsier é o lider mas acabamos por seguir Vin, a mais nova adição. A estes juntam-se Sazed, Dockson, Breeze, Ham, Clubs, e muitos outros.

COMO

Com uma magia que se baseia no uso de diferentes metais, cada um com o seu poder, que permitem às personagens tornarem-se mais ágeis e fortes. Num Mundo em que os heróis nunca estão a salvo, onde o grande herói das profecias antigas foi derrotado, cabe a este grupo improvável usar as suas aptidões e descobrir a forma de salvar o Mundo.

ACOMPANHA COM

Um copo de vinho, para acompanhar as festas da nobreza em que o grupo se infiltra.

ANCILLARY JUSTICE

ONDE

Pela vasta expansão do Império Radch, visitamos vários locais, mas também vários tempos, alternando entre o antes e o agora.

QUEM

Apesar da imensão do Império, a acção foca-se toda em Breq, o último fragmento da consciência da nave espacial "Justice of Toren". Breq é uma inteligência artificial que costumava controlar centenas de corpos - *ancillaries* - para além da sua nave, até que esta desaparece misteriosamente.

COMO

Quem está habituado a controlar uma nave espacial e centenas de *ancillaries* não deve ter nenhum problema em resolver uma guerra, certo? O problema é que o Lord of the Radch, Anaander Mianaai, também tem várias consciências, em vários corpos, que se encontram em oposição. Breq terá que usar todas as suas capacidades para derrotar o lado mais negro do Radch.

ACOMPANHA COM

A nossa nave espacial adora chá, logo é mesmo isso que vos aconselhamos!

COMBATE 4

DRAGONFLIGHT

ONDE

Em Pern, começando no lugar onde uma das protagonista nasceu - Ruatha Hold - mas atravessando múltiplos lugares, e tempos

QUEM

Lessa e F'lar, e os seus dragões, Ramoth e Mnementh. Lessa está focada em recuperar a sua casa ancestral. mas, com a chegada de F´lar e os seus cavaleiros de dragões, torna-se companheira da futura rainha dos dragões, com quem estabelece uma ligação mais forte do que alguma vez sentiu.

COMO

Os dragões são centrais para salvar este Mundo porque, com os seus cavaleiros, protegem Pern da terrível Thread, uma substância que destrói tudo em que toca e que está prestes a reaparecer. Com o diminuir do número de dragões em Pern, caberá a Lessa pensar numa estratégia para salvar o Mundo, viajando no espaço e no tempo em busca das melhores soluções.

ACOMPANHA COM

Bebidas energéticas, para não perderem o folêgo com tantas viagens no tempo!

SEVENEVES

ONDE

Num futuro próximo a Lua explode. Após a catástrofe viajamos entre a Terra e os sortudos da Estação Espacial Internacional.

QUEM

Este livro acompanha cientistas, astronautas, políticos, gurus e pessoas comuns, na sua luta pela sobrevivência após a descoberta que a Terra se tornará inabitável em poucos anos. Brevemente chegamos à conclusão que existem 7 personagens que dominarão a evolução da espécie humana,

COMO

Com um magnífico uso de conceitos científicos, como coeficientes balísticos e mecânicas orbitais, e muitas ideias de engenharia inovadoras, este livro captura o pensamento de qualquer *geek*. As personagens que seguimos são capazes de usar tudo o que aprenderam para inovar no que toca a robots, exploração de asteróides e enxames de naves espaciais.

ACOMPANHA COM

Água, algo que falta neste livro, onde os recursos mais básicos se tornam escassos.

Icons de livros da autoria de Abdo (Noun Project)

VIAJANTES DE MARDIJDAM

DERMADRA DOS ROCAMORI

Sérgio Mascarenhas, membro da coordenação do Grupo de Roleplayers de Lisboa, e Carlos Martins, Ilustrador almadense e *roleplayer* esporádico desde os 5 anos, estão aqui para dar voz e cor ao projecto Mardijdam

Dermadra, a nossa terra, o solo de onde nós, rocamori, brotámos e a partir de onde povoámos todo o mundo conhecido! A bela Dermadra que não dá descanso aos viajantes. Quadrangular, delimitam-na os mares em três dos lados e as montanhas no quarto. Em geral temperada, as temperaturas variam da quente Ebra a sul até ao norte frígido de Drajmom. Divide-a a meio uma espinha de cerros.

Perguntas-me pela grandeza de Dermadra? Parte de Saudades pelo melhor caminho, aquele que sobe o Jair até Piollu, depois segue a direito para Esgana Porca passando os Cerros Baixos. Em seguida sobe a Vaivem e logo desce a Quadrolhos. Se por fim te deixares levar pelo Daj até ao bonançoso porto de Anca Larga, fica sabendo que para fazeres todo este percurso precisarás de cinquenta a sessenta dias e terás andado mais de 300 léguas. Isto se nenhum percalço se atravessar na tua via e não te detiveres nas várias paragens, o que é improvável, perigoso, pouco saudável e quase nunca honesto da parte de um viajante bem-intencionado. Mais correto é estimares uma viajem de oitenta a noventa dias. Optes tu por te fazer o mar na tua barca nos antípodas da Raia, tempo propício às navegações, percorrerás o dobro do caminho mas levarás uns vinte cinco dias, se não te detiveres em qualquer porto e os ventos e marés forem de feição. Se te sujeitares à cabotagem, como fazem quase todos os viajantes, nunca levarás menos do dobro, uns cinquenta dias, e se parares para visitas a casas amigas ou negócios vários, junta-lhe outros vinte. A tua viagem será mais rápida do que por terra, é certo, mas mais arriscado e perigoso será o teu caminho.

LILUAM

Liluam é a maior província de Dermadra e a mais povoada. É uma extensa planície ondulante onde colinas suaves se sucedem umas às outras, cobertas por matas dispersas e campos férteis. A noroeste confina com o Mar Ventoso. A costa é acidentada e tormentosa e tem poucos portos capazes de albergar mais do que pequenas comunidades de pescadores. A população concentra-se no eixo Penca Serrada – Esgana Porca, mas é em geral dispersa: os liluanos vivem em montes onde preservam ferozmente a sua privacidade. As comunidades djadir são raras e pequenas, embora seja comum os mercadores e rocamori abastados contratarem djadiri para sua proteção e outros serviços.

Anca Larga. O bairro de Anca Larga é assim chamado porque os seus habitantes são ricos e bem-dispostos ou, como dizem as más-línguas, glutões apenas dedicados aos prazeres, o que se vê nas suas gordas e expansivas cinturas. A prosperidade do bairro deve-se a que convergem nele os fartos pescados das costas próximas, as madeiras, produtos florestais e minérios, ouro das minas dos rios dos Ampulos, os produtos agrícolas de Liluam ocidental e os bens exóticos vindos da Djadiria. Aliás, é por Anca Larga que passa a maior parte do comércio entre o ocidente o oriente de Rocamor.

Esgana Porca. Próximo dos Cerros Baixos, as suas terras são mais áridas e pobres do que as do centro de Liluam. O bairro deve o seu nome à principal indústria local, a criação de porcos para exportação, vivos ou transformados em carnes secas ou fumadas.

Penca Serrada. O bairro vive quase exclusivamente da pesca e da produção de peixe seco e salgado, pairando permanentemente um cheiro a pescado em vários estados de putrefação, donde aos visitantes ser recomendado manterem a penca serrada.

Quadrolhos. Aqui confluem os barcos de Anca Larga, os madeireiros e mineradores dos Vales Ampulos, as caravanas de Vaivem e Ajares. É terra de gentes desvairadas e diversas, sem lei nem segurança, onde se acoitam bandidos, ladrões, vigaristas e tudo o que de pior se pode encontrar. Terra onde é necessário ter quatro olhos.

Vaivem. No centro de Liluam, é o maior e mais próspero bairro da província, se não de toda a Dermadra ou mesmo de todo o Rocamor. Em Vaivem confluem todas as rotas comerciais e por lá passam as mais importantes caravanas mercantis, é um permanente vai-vem de gentes e bens. É um importante centro de exploração agrícola conhecido pelas suas frutas e vinhos. Nas suas imediações pastam vastos rebanhos de carneiros e ovelhas cujas carnes e laticínios são muito apreciados. Liluam é também um industrioso exportador de cestarias, panos, olarias e obras artísticas.

DRAJMOM

A região mais remota de Dermadra, é uma terra agreste e irregular onde alternam florestas densas com montes áridos e pedregosos onde sopram ventos cortantes e gélidos vindos do norte. Os seus habitantes vivem sobretudo de uma economia de subsistência e da pastorícia de varas de ovelhas, cabras e porcos. As

família rocamoris vivem para si, orgulhosas e solitárias, pouco hospitaleiras e desconfiadas dos raros visitantes.

Fincapé. Na fronteira com Liluam, Fincapé é o centro de uma incipiente indústria de caça aos cetauros, gigantescos lagartos marinhos que se alimentam de microplantas e microanimais e que vivem no Mar dos Arrepios a norte de Rocamor. Os marinheiros de Fincapé lançam-se ao mar em esguias barcas remeiras assim que avistam os desmesurados bichos. Matam-nos à lançada e cacetada, depois rebocam as carcaças para bom porto onde são desmembradas.

Avinde. O pequeno bairro de Avinde formou-se e conseguiu escassa prosperidade à custa do comércio com os Djadir de Cerrobrando.

ANDALU

A mais oriental das províncias de Dermadra, é uma terra temperada de planícies onde se alternam matas, pomares e campos de cultivo. A sua população vive em montes habitados por várias famílias. A prosperidade dos andaluis deve-se à variedade dos produtos que os seus marinheiros e pescadores obtêm dos mares confinantes, à agricultura, aos seus belos onagros e ao intenso comércio.

Finider. Finider é porto pesqueiro, exposto às águas geladas do Mar dos Arrepios. Os seus pescadores e marinheiros contam-se entre os melhores de Rocamor e são com frequência contratados para tripular as barcas dos mais prósperos mercadores de Saudades e Mojido. Mojido. O segundo bairro de Andalu (embora os Pioliuis reivindiquem altivamente essa distinção), vive da pesca e da apanha das carapas, cascas translúcidas e coloridas de um bivalve nativo das suas costas que servem para decoração.

Pioliu. São famosos por toda a Rocamor os onagros de Piollu, os mais luzidios, os mais cargueiros, mas também os mais intratáveis e os portadores dos piolhos mais pestíferos.

Saudades. Terra de navegantes e viajantes por excelência, entre as suas principais famílias nasceram os maiores caminheiros de todos os tempos, gentes como Covillanu da casa Perêre. A permanente partida de marinheiros e viandantes tem como contrapartida as saudades que deixam nos que os vêm partir, sem a certeza de os ver regressar.

EBRA

A mais árida e quente província de Dermadra, é também a mais escassamente habitada. Os seus rocamori vivem em montes monofamiliares

muito dispersos com base numa agricultura simples, mas que tira o melhor partido do meio. É a terra do djapar de que extraem as suas mais caraterísticas exportações: o couro vegetal, a seiva odorífera e a bolota oleosa.

Ajares. O único bairro digno desse nome em Ebra, é relativamente pequeno e modesto, sem a imponência dos bairros de outras províncias. As principais casas de Ajares são extensões das grandes casas de Saudades e de Mojido.

VALES AMPULOS

Os Vales Ampulos são a região mais selvagem da nossa Dermadra. Ocupam o espaço entre o Daj e os Picos Brancos, subindo em socalcos cada vez mais estreitos e altos, cortados pelos vales dos rios que descem das montanhas e alimentam as águas fartas do Daj. Cobrem-nos matas cerradas, cerros rochosos, labirintos de vegetação baixa mas densíssima. Os rocamori dos Vales Ampulos são sombrios, duros e ensimesmados, prontos a reagir com a maior violência à mais pequena ofensa, real ou imaginada. Dedicam-se à caça, à pesca, à pastorícia de ovelhas e cabras. Partilham o espaço com comunidades djadir numa harmonia que se não encontra em nenhum outro lugar de Rocamor.

CERROS

Uma linha contínua de cerros divide Dermadra em duas partes.

Cerrobrando. A nordeste fica Cerrobrando, uma pequena cordilheira que se abre em vê e que atinge os 1.200 de altura. No vale central há uma densa floresta que abriga a maior comunidade djadir de Dermadra. As encostas exteriores de Cerrobrando abrigam numerosas pedreiras de granitos e mármores exportados para os bairros e portos de Dermadra.

Cerros Baixos. A sudeste prolongam-se de Cerrobrando até aos Picos Grisalhos os Cerros Baixos. A sua altura oscila entre os 600 e os 900 metros. São ricos em minérios explorados pelas comunidades locais de rocamoris.

HISTÓRIAS DE COVILLANU: FEUDO ENTRE ROCAMORI

"Filho, os Gandul procuram fazer paz entre nós e os Orillanos, agora para sempre", dizia a carta da minha mãe. De há três gerações que enfrentamos os esquemas traiçoeiros dos Orillanos, uma pouco considerada Casa que teima em se comparar a Casa Perêre, orgulho de Saudades. Querem agora os Ganduls pôr fim a estas pretensões. Difícil de crer, pois ainda há dois anos a guerra era total.

Eu próprio vi como tudo recomeçou, poucos dias a chegada de Arnd, o meu bom amigo djadir. Recebia então a prima Amalua visitas de um monte próximo na praça defronte da Casa a quem confiava fardos de tecidos dos nossos teares, quando apareceu por ali a Jarjuela Orillana que se pôs com comentários depreciativos, atentadores da honra de qualquer Perêre. Amalua partiu para a defesa – sem outra coisa seria de esperar – e acabou com boa parte da carapinha da Jarjuela na mão, enquanto se pôs em fuga, encobrindo a carecada humilhante. Nessa tarde o pelo nojento da Orillana passou a adornar com destaque a porta da Casa Perêre, à vista de toda a gente. Os Orillanos tornaram-se o pagode do bairro.

Dias passados, os primos Batchoro e Qaloo foram à caça e, mais confiadamente do que a prudência exige, puseram-se no encalço de um demasiado oportuno redoc. Feliz, Qaloo não se deu conta da perfídia e acabou crivado por quatro balas de espiraleta de Orillano.

Dias a fio não se divisava um Perêre ou um Orillano em Saudades. Certa noite, com a ajuda de Arnd, cruzei o bairro e mergulhei no monte de lixo e detritos nas traseiras da casa dos Orillanos. Aí fiquei vários dias, reabastecido pelo meu bom amigo. Já o Concelho de Saudades preparava ordens de cessar fogo quado Papoilo Orillano saiu porta fora por pura bravata. A minha bala atingiu-o ente os olhos, ainda não tinha pousado casco na rua, o que foi tido como ofensivo da autoridade do Concelho, pelo que este baniu-me até decidir o que fazer com o caso (é certo que eu já me tinha aprudentado e estava a caminho de Mojido, sempre acompanhado pelo valoroso Arnd). A Casa compôs a situação com um presente ao Concelho mais rico do que o caso exigia, mas em questões de honra não há preço demasiado alto a pagar.

Nos anos seguintes viajei por Dermadra e a Djadiria, trazendo mais crédito e alianças à casa Perêre, o que aumentou a sua posição destacada em Saudades. No entretanto, os Orillanos sofreram uma série de reveses que os foram remetendo para uma posição cada vez mais marginal nos assuntos concelhios. Diga-se que ninguém estava interessado em alimentar feudos antigos, pelo que o Concelho acabou por conseguir impor a paz, muito graças aos esforços dos Ganduls. Prepara-se já a união do primo Badchoro, bom e esforçado filho da Amalua, embora pouco dado a coisas de crédito ou valor, com a Jarjuela Orillano.

Sérgio e Carlos

Os Rocamori são humanoides baixos e entroncados, com traços de carneiro ou ovelha mas os seus cornos não se desenvolvem, tendo apenas saliências subcutâneas na testa. Têm cabelo e barba densos e encaracolados de cor cinza, narizes pequenos e orelhas grandes, rugosa pele acastanhada e olhos azuis. Os pés são quase como de homem, mas com cascos fendidos no lugar de dedos e unhas.

MOTELX: ONDE O TERROR É BEM-VINDO

Esta secção é da autoria da nossa convidada, Ana Marques, acérrima fã de todos os géneros de Terror há muitos anos.

Este ano tivemos mais uma edição do que foi considerado um dos melhores festivais do género em todo o mundo. Junta-se então aos Festivais de Berlim, Cannes e Veneza na Federação Internacional de Associações de Produtores Cinematográficos (FIAPF).

Resumidamente, este festival teve origem num grupo de amigos que se resolveu juntar todas as sextas-feiras à noite num sótão, algures em Benfica, para assistir a filmes de terror, nos idos anos 90.

Os visionamentos dos clássicos eram feitos em VHS numa televisão velhinha, mas com uma vontade crescente de convidar mais amigos e tornar este género mais conhecido. Foram participando nas longas do Cinema King e da Cinemateca Portuguesa, onde o público se foi fidelizando, crescendo e querendo algo mais específico ao género do terror.

Em 2005 iniciou-se a parceria com o Cinema São Jorge, local onde outros festivais já se vinham a realizar, parceria essa que continua até hoje.

No MOTELX podemos visionar todo o tipo de cinema de terror; as longas e curtas-metragens, ficção e documentários, retrospectivas e ainda filmes para os mais novos na secção Lobo Mau.

Paralelamente ao festival, podemos

também sempre esperar outras actividades, que incluem workshops, masterclasses, exposições, concertos, sessões de cinema ao ar livre, zombie parades, jogos, quizzes e lançamentos de livros, entre outras.

Concentra-se em seis dias a exibição de filmes recentes e clássicos de vários estilos e subgéneros, promovendo a vinda de prestigiados convidados nacionais e internacionais e, desde a sua segunda edição, destaca a produção nacional através do Prémio MOTELX - Melhor Curta de Terror Portuguesa. Em 2016, com a parceria da YORN, ainda produziu o concurso de micro-curtas feitas em telemóvel/tablet, acompanhando assim as tendências do cinema moderno. Também no mesmo ano, introduziu o prémio para as longas de terror: Melhor Longa de Terror Europeia / Méliès d'Argent, trazendo realizadores para falar das suas obras no final de cada filme.

Como assídua frequentadora do festival desde o primeiro ano, vejo-o crescer e a tornar-se cada vez mais sério, angariando patrocinadores de peso para poder facultar todos os anos a melhor experiência e o melhor terror aos seus participantes. Nomes como A. Romero, R. Deodato, J. Landis, H. Nakata, entre muitos outros, fizeram parte do culto dos mestres vivos, misturando-se com o público e tornando-se acessíveis a todas as nossas incansáveis perguntas.

Todos os anos frequento o festival e todos os anos vejo as mesmas caras e o mesmo gosto de ambos os lados. Tanto os organizadores como o público desejam sempre mais e melhor.

Como todos os festivais, há sempre algo que pode ser mudado e melhorado, mas é o único local onde podemos , juntamente com pessoas que partilham os nossos gostos, apreciar o melhor terror que vai saindo de ano para ano numa sala de cinema.

Este ano, a 11ª edição do festival abriu e encerrou com o mesmo tema: o chamado "Coming of age drama" ou, em português, a passagem ritual de criança a adulto, muitas

vezes feita pelo confronto dos seus maiores medos.

O festival abriu com a estreia mundial do filme "Super dark times" de Kevin Phillips. Este filme, passado no início dos anos 90, retrata a vida de dois adolescentes, Zach e Josh, que são melhores amigos, partilhando interesses, incluindo a atracção pela mesma colega de escola, Allison.

O filme começa como qualquer filme de adolescentes, representando um pouco do que é o dia a dia da vida na escola, as paixonetas e o que um grupo de rapazes fazia nos seus tempos livres. Num dia perfeitamente normal, o grupo de rapazes decide ir de bicicleta até um parque onde andavam a brincar com uma espada do irmão de um deles e nisto Josh fere mortalmente um dos amigos.

Todos entram em pânico, foi um acidente!

Todos decidem deixar o rapaz no parque e esconder a espada. Tentam voltar à vida como se nada se tivesse passado, mas é impossível. Zach tenta a todo o custo ultrapassar o que se passou reconquistando o amigo Josh, mas este encontra-se alterado. Zach começa a temer pelo pior e começa a ter pesadelos com o amigo morto, temendo que Josh esteja tão transtornado que possa acabar por fazer algo errado. No final é um filme sobre o enfrentar e ultrapassar um evento catastrófico e as decisões que se têm de tomar, levando uns a tentar raciocinar o acontecido e outros a espiralar na demência e a perpetuar a violência ocorrida.

Outro filme interessante que nos apareceu na programação é o "A Dark Song". Um filme de Liam Gavin que apresenta uma mulher e um ocultista com vários problemas que arriscam a sua vida e alma num ritual perigoso para conseguirem o que querem; a mulher pretende vingança pela morte do seu filho às mãos de adolescentes que praticaram magia negra, e o ocultista quer desaparecer, ser invisível. Este filme explora todo o imaginário do que é a viagem espiritual de duas personagens cheias

de dúvidas e problemas e que tentam pedir o impossível a espíritos muito mal-intencionados. Um filme sufocante, mas com óptimos efeitos especiais e momentos de terror intensos.

O filme é considerado um dos melhores de 2017, mas penso que, no final, decepciona um pouco a nível da imagem, mas não da história. As personagens sofrem ao ponto de rutura e mostram como o que queremos nem sempre é o melhor para nós. Mostra a ascensão do fundo da paranóia até à aceitação, levando-nos numa viagem desenfreada de conhecimento pessoal.

O festival terminou com o tão antecipado "IT" de Andy Muschietti. Em ante-estreia nacional, passou para uma plateia ansiosa de ver mais uma adaptação desta obra de Stephen King. O filme, no seu âmago, é a história de um grupo de adolescentes "nerds" que, em conjunto, tentam ultrapassar a cruel barreira de se tornarem adultos e aceitarem os seus maiores medos. Para lá chegar, têm a preciosa ajuda de um palhaço, o Pennywise, que tenta por tudo fazê-los ver como juntar-se a ele e flutuar no nada, ou seja manterem-se crianças, é o melhor que fazem.

O filme impressiona visualmente e os momentos de terror são marcados e intensos. Começa com o que a cidade de Derry, no Maine, é conhecida por há séculos; o desaparecimento de várias crianças. O grupo de amigos decide ir procurar as crianças desaparecidas e no seu percurso, são confrontados com o que mais temem, desde leprosos ao início da menstruação (yup, é algo que acontece). Embora esta adaptação não conte com Tim Curry como o misterioso palhaço, ela mostra como o terror deve ser feito e com as novas séries como "Stranger Things", expõem como os nossos adolescentes ainda têm muito que aprender sobre o mundo.

Aconselho qualquer um dos filmes aqui relatados e mais, todos eles têm uma forte componente especulativa do que é a vida, e da construção dos nossos carácteres mediante as experiências que vivemos. São temas comuns em qualquer género, mas que tomam proporções mais interessantes no Terror, visualmente levando-nos a aceitar que por vezes há monstros que vivem connosco.

Esperamos mais um ano pela próxima edição do festival e que venha melhor e com mais terror de qualidade.

Ana Marques

UM OLHAR (NÃO MUITO CONHECEDOR) SOBRE MODA STEAMPUNK

O Steampunk é não só um subgénero literário mas também algo mais fora do normal: é o foco de um género de moda completamente dedicado a emular o vestuário de mundos Steampunk.

Baseado maioritariamente em vestuário da época vitoriana, a moda steampunk é um mundo onde nos podemos perder. Não se ficando pela época vitoriana, este estilo mistura também outras épocas memoráveis da história mundial. Tem também influências de estilos menos convencionais como exploradores, soldados, lordes, punks, gótico, etc…

Acima de tudo o género steampunk celebra a diversidade e em que todos os estilos que as pessoas queiram incluir são bem vindos. Não existem regras rígidas e desde o vestuário simples ao complexo, todos são aceites.

Desafiámos a Liga Steampunk de Lisboa e eles mandaram-nos fotografias para podermos acompanhar este artigo com fotos de *cosplay* feito por eles. Muito obrigado!

Inês

PARA A CABEÇA: CHAPÉUS, ÓCULOS, MÁSCARA DE GÁS

Chápeu alto - é um dos acessórios mais comuns de steampunk. É originalmente da época vitoriana e pode ser utilizado tanto por homens, como mulheres, embora seja mais comum em homens. É conhecido por dar um ar distinto e está muitas vezes conectado com estatuto social mais elevado.

Óculos de cobre/ Máscaras de gás - Estes dois itens são também acessórios muito comuns no steampunk. Os óculos de cobre são uma relíquia de inventores, mecânicos, engenheiros e afins que precisavam de proteger os olhos quando trabalhavam com máquinas muitas vezes instáveis. As máscaras de gás por outro lado, são do lado mais pós apocalíptico do steampunk, relacionados com ambientes hostis e maioritariamente tóxicos que se poderá encontrar no futuro da terra.

PARA O TRONCO: CORPETES, COLETES, BLUSAS DE FOLHOS, CAMISAS

Corpetes - Os corpetes são típicos da época vitoriana embora fossem utilizados por baixo da roupa, ao contrário do steampunk actual. Existem em todos os estilos e formas e são também um must na moda de steampunk. Na verdade são dos elementos mais comuns e utilizados e pode-se dizer que ficam bem com tudo. Podem ser acompanhados por diversos tipos de saias, ou então corsários.

Coletes - Apesar de originalmente serem apenas utilizados por homens, existem agora várias mulheres que utilizam também coletes na moda steampunk. A sua popularidade advém de serem relativamente fáceis de comprar e customizar, para além de serem mais baratos do que maior parte das outras vestimentas steampunk! São normalmente associados a fatiotas mais ligadas a aventureiros, mas se feitos de um tecido mais fino são um bom acompanhamento para estratos sociais mais altos.

Blusas de folhos e camisas - Mais uma vez são utilizados por homens e mulheres, embora as camisas de folhos quase só exclusivamente por mulheres. Geralmente servem como complemento aos coletes ou corpetes, embora também possam ser usadas sozinhas.

ACESSÓRIOS: LUVAS, GADGETS DE COBRE, RODAS DENTADAS, PISTOLAS, ETC...

Este género é conhecido pelo número grande acessórios que podem ser utilizados. Desde adições dos goggles, de espingardas ou pistolas, todo o tipo de pequenas engenhocas, com muitos mecanismos e rodas dentadas.

Existem também várias peças de metal que são adicionadas às personagens e que podem servir mesmo de *enhancements*.

PARA AS PERNAS E PÉS: VESTIDOS, SAIAS, CORSÁRIOS, CALÇAS DE FATO

Saias ou vestidos - São das alternativas mais comuns para mulheres e podem vir em muitos géneros e tamanhos diferentes, desde as saias ou vestidos muito compridos e com armação, até a saias utilizadas pelas show girls com quase nenhum tecido à frente e uma cauda comprida. Os vestidos são normalmente muito ao estilo victoriano, utilizando mangas compridas e pouco decote e com alguma utilização de renda.

Corsários - É uma boa alternativa a calças, sendo utilizados tanto por homens como por mulheres. Nos homens são normalmente mais largos, enquanto para mulheres são mais justos, sendo utilizados por aventureiros, pilotos, piratas, etc dos dois géneros.

Calças - Podem ser de vários estilos e feitios, desde calças de fato a calças de trabalhador das minas ou aventureiro. Não existe propriamente um estilo específico para este vestuário, só têm que ser confortáveis.

BACHAREL DE MASMORRAS: MECHANICAL ORYX

Bem hajam!

Desta vez trago-vos algo bastante diferente , e por bastante diferença quero dizer, é mais um microRPG.

Este, no entanto, é bastante diferente dos anteriores, especialmente no tom do jogo em si, porque contrariamente aos microRPGs que vos costumo mostrar este não é cómico na sua natureza mas algo misterioso e francamente esotérico e contemplativo, apesar de ser fortemente temático como este tipo de jogo costuma ser

O jogo em si chama-se Mechanical Oryx e é o vencedor do concurso de RPGs de 200 palavras deste ano.

Os jogadores são fantásticos animais mecânicos, criados nas forjas de uma civilização que há muito se destruiu.

O propósito da máquina em si, e o que a sua influência propaga, é decidido complemente pelo jogador, seja conhecimento, luz, plantas ou ferrugem, doenças e esquecimento. Quanto mais tempo o jogador passar numa zona, mais forte a sua influência se faz sentir. Além disso cada máquina tem instalados três módulos, que fazem algo escolhido também pelo jogador.

Os jogadores caminham pelas planícies verdes do que é agora o mundo e interagem com as pequenas pessoas que sobreviveram e que tratam das árvores de fruto e contam histórias que não compreendem, elas rezam também às máquinas que removam as maldições que se abatem sobre eles, os protejam dos fantasmas e lhes ensinem a magia que faz a fruta crescer!

Lancem Iniciativas

Este jogo tem um sistema simples de resolução de conflitos, sempre que o jogador quer agir de forma em que desconheça o resultado, rola 2d6 e gasta combustível, se rolar 7 ou mais consegue atingir o resultado desejado, se rolar um *double*, como dois 3 ou dois 5, acontece uma complicação inesperada e algo é perdido para sempre.

Aqui, no entanto, a intenção do ato em si é importante. Se o jogador agir com amor, rola 1d6+1d4 , se no entanto agir com ódio rola 3d6. Isto é bastante importante para a dinâmica da história em si, sendo o jogador obrigado a escolher entre resultados e consequências, porque, embora a probabilidade de sucessos aumente quando se age com más intenções,, também aumenta a probabilidade de rolar *doubles* e destruir algo para sempre, o que providencia uma tensão e um *trade-off* que é simplesmente delicioso.

Além disso, se a acção entrar no espectro de coisas relacionadas com os módulos, um dos d6 é trocado por um d8, podendo no entanto o módulo partir-se se rolar um 8 neste dado, perdendo assim esta função para sempre.

Cada jogador tem 10 de combustível e mal este se gaste a maquina pára.

Onde a intenção demonstrada por detrás das ações também se mostra importante é nos altares construídos pelas as pessoas que, se felizes com a atuação das máquinas, lhes deixam dádivas de combustível e novos módulos.

Sem estas dádivas as máquinas têm como única forma de sobrevivência, roubar os recursos através da violência tornando-se elas nos próprios fantasmas que as pessoas lhes pediam que protegessem

Este é um jogo que eu infelizmente ainda não tive oportunidade de correr, embora tenha imensa vontade pois a enganadora simplicidade das regras e do tema escondem uma profundidade e complexidade que me parece fenomenal e, embora este não seja de todo um jogo tão absurdamente divertido como outros que mostrei aqui anteriormente, acredito que com o DM e a história certa seja capaz de providenciar uma experiência como nenhum outro que alguma vez experimentei.

Este jogo, tal como todos os outros Micro RPGs, é completamente gratuito e é também da autoria de Grant Howitt, o criador de Dr.Magnet Hands e as regras podem ser encontradas aqui. Sem mais assunto me despeço,

Diogo

REMEMBER REMEMBER THE RED NOVEMBER.....

Não há nada como uma desgraça para unir pessoas, e o jogo de que vos venho falar este mês é um dos melhores exemplos disso.

O Red November é um jogo cooperativo, em que gnomos comunistas estão presos num submarino soviético que se está a afundar. Para sobreviverem, os gnomos têm de conseguir aguentar o submarino em condições mínimas até a ajuda chegar. O que, posso garantir-vos, não é nada fácil!

Tudo corre mal no submarino, desde a pressão da água a aumentar, o reactor nuclear a querer rebentar, o paiol das armas que pode explodir, os mísseis que ameaçam entrar em pré-ignição, água que entra em todo o sítio e os fogos que aparecem onde a água não está. Lá fora o Kraken que mora nas profundezas parece gostar da companhia e ameaça estilhaçar o submarino para vos fazer sair para brincar. E no meio disso o oxigénio diminui e, o mais importante, o grogue parece estar a acabar!

O jogo roda à volta de resolução de todos estes problemas, sem um minuto de descanso para os jogadores. Uma das tarefas mais difíceis é a de priorizar quais as ameaças com que lidar primeiro de modo a maximizar os desastres que são tratados e minimizar o número de recursos gastos em fazê-lo. É claro que todas as coisas gastam tempo e depois de um jogador acabar as suas acções uma série de eventos ocorrem, proporcionais ao tempo que foi gasto. Este jogo é, no fundo, uma série de desastres à espera de acontecer, e que corre sempre mal para os jogadores.

Uma das coisas mais giras sobre este jogo é a maneira como o tempo é gerido. Como vos disse, o jogador de quem é a vez gasta o tempo que quiser, desde que não seja mais do que o tempo que falta até serem salvos. É claro que por cada dois ou três movimentos no contador de tempo, qualquer coisa corre mal no submarino e há um novo desastre à espera de acontecer. O jogador seguinte é sempre aquele que está mais atrás no tempo (ou seja mais longe de ser salvo) o que quer dizer que se toda a gente já estiver na altura de ser salva,

mas existe um para trás, esse jogador vai levar com os desastres todos em cima. E para acabar o jogo é necessário sempre resolver os eventos, que não podem fazer o submarino afundar...

O submarino está dividido em vários espaços e nem sempre as escotilhas estão abertas ou os quartos onde os desastres acontecem acessíveis. Por isso às vezes é necessário gastar tempo a resolver desastres que bloqueiam os compartimentos, ou mesmo só a abrir uma escotilha. Para resolver problemas, os jogadores vão precisar do equipamento correcto, que nem sempre é fácil de arranjar ou que não está imediatamente disponível quando o desastre aparece. O que vale é que existe grogue e o grogue pode ser utilizado para ajudar os gnomos a ganhar coragem para fazer coisas parvas que possam impedir o submarino de afundar. É claro que se o gnomo ficar demasiado bêbedo pode desmaiar e não voltar a acordar...

Há que dizer que existe um aqualung que pode ser utilizado para tentar lidar com o kraken e desencorajá-lo de atacar o submarino. É claro que o gnomo que tiver os aqualungs pode sempre abandonar os camaradas e safar-se por si, só tem é de rezar que os seus companheiros não o encontrem depois...

Como no pandemic, neste jogo há várias maneiras de morrer (já vos falei do kraken, certo?) e apenas uma de ganhar. O que faz com que, como podem adivinhar, este jogo seja altamente letal e não muito fácil de ganhar. Mas é totalmente frenético e muito giro de jogar. É bom jogarem com pessoas que são bons optimizadores de tempo já que vos vai facilitar bastante o jogo!

É um jogo que vos recomendo imenso, é muito divertido e altamente repetível, já que os desastres são inesperados e estão sempre a mudar!

Boas jogatanas,

Inês

ESTANTE ESPECULATIVA

Aqui estão as nossas propostas deste mês de livros e contos A LER, bem como as nossas opiniões sobre contos já LIDOS. Vão resistir a acrescentar estes livros às vossas listas?

A LER

* "You'll Surely Drown Here If You Stay", de Alyssa Wong (2016)
Uma história da cinderela sobre uma jovem necromancer, uma vila moribunda e o estranho homem que chega no comboio.

* Soulless, de Gail Carriger (2009)
A época vitoriana pelos olhos de uma mulher sem alma, rodeada de vampiros e lobisomens... mas sem esquecer nunca as regras de etiqueta.

* The Iron Duke, de Meljean Brook (2010)
Um romance escaldante numa Inglaterra dominada por zombies, onde as personagens principais têm de resolver uma conspiração.

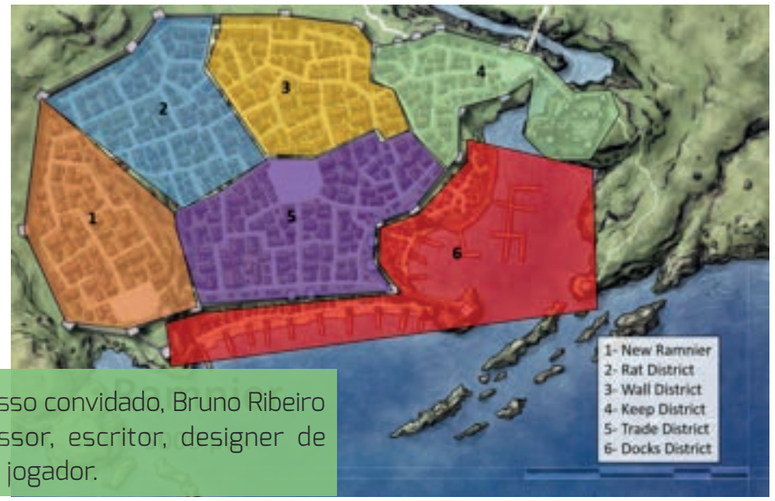
LIDOS

* "Sweetlings", Lucy Taylor (2017)
PRÓ: Um conto dedicado a explorar as consequências evolutivas da subida dos níveis da água nas espécies que sobreviveram às alterações climáticas
CONTRA: Não estejam à espera de completo rigor científico, ou não fosse isto um conto fantástico.

* "Kiss of the Highlander", de Karen Marie Moning (2001)
PRÓ: Dizemos 3 coisas: escoceses jeitosos; viagens ao passado; um romance épico.
CONTRA: Nós não encontramos nenhum. Preparem-se para uma *tour* da Escócia bem atribulada.

* "Sabriel", de Garth Nix (1996)
PRÓ: Um livro "infanto-juvenil", que surpreende pelos seus temas sombrios e pela forma como explora a ligação entre a vida e a morte.
CONTRA: Para compreender totalmente o Mundo é necessário lerem os seguintes volumes.

MEMORIES OF RIUNN: PARTE VII



Esta secção é da autoria do nosso convidado, Bruno Ribeiro (@jaiaxe), pai, marido, professor, escritor, designer de *boardgames*, mestre de jogo e jogador.

Sessão #11, 12 e 13

Cansados com a luta, o grupo recolhe as pistas e logo começa a pensar nos passos seguintes. Um barulho ténue e repetitivo começa a fazer-se notar cada vez mais. Ao mesmo tempo Guldor descobre que dentro do escritório existia uma saída secreta que dava a um complexo de tuneis. O som passou a ser mais percetível quando o chão do complexo desapareceu e foi substituído por um tapete de agua.

Mike lembrou-se que as alavancas da prisão abriam e fechavam condutas e que talvez pudesse ganhar tempo se conseguissem atrasar a chegada da agua.

Com um pouco de sorte e alguma mestria à mistura, o grupo acaba por conseguir sair do complexo da Blue Dragon Hood, expelidos pela força dos esgotos no seu escoamento habitual para dentro das poças lamacentas junto ao rio onde os "sticks" caminham com as suas longas pernas de pau.

Em 6 alavancas, existiam 2 que pioravam a situação e apenas uma foi ativada! O DM ficou satisfeito...

Encharcados, imundos e ainda a planear o que tinham que fazer, Earl o pequeno ranger cegueta levou-os pelo leito do rio, até uma passagem mais estreita onde seguiram um carreiro que dava a um pequeno bosque não muito longe da cidade. Uma casa velha de madeira surgiu assim como o barulho de um porco selvagem gigante que carregou contra eles... Mas por pouco tempo, visto que um desconhecido apareceu a gritar uma ordem...

Andree era um amigo de Earl, que lhe ensinou muito sobre a natureza e os animais desta zona e que os convida a ficar para descansar e para se recomporem.

Foi um susto! Principalmente quando o Druida aparece para salvar o grupo de ser atropelada pelo javali gritando a plenos pulmões "CARLOS!!! ATÉ MIM!

Depois de descansarem o grupo volta para Ramnier e decide passar a tarde a terminar pequenos assuntos antes do jantar onde combinaram juntar-se com a família Bunegog para apresentar as provas que tinham encontrado.

Simlar decide ir visitar a sua amada Jeane à Gold Society, e quando a vê apercebe-se que algo aconteceu. Os seus olhos estavam encharcados, e antes de questionar o que se tinha passado, a sala é invadida por guardas e Lady Sally, a Mestre da Gold Society, entra e praticamente ameaça Jeane, pressionando-a para escolher algo, e rápido. Aproveitando de imediato e dirigindo-se para Simlar, questiona-o sobre a Blue Dragon Hood, dando a entender que tinha sido Jeane que lhe tinha dado essa informação. Ordenando-o que mantivesse a filiação ao grupo de aventureiros e que aguardasse que o Regente da cidade iria falar com eles brevemente.

A conversa de Lady Sally envolvia o futuro noivo de Jeane, e o grande amor que Simlar sente por ela! Este foi o ultimo momento da campanha que Simlar viu a sua amada... ficando apenas com um pendente para a lembrar...

À chegada a casa dos Bunegog em High Nest uma comitiva gigantesca esperava o grupo... afinal Lady Sally sabia o que os esperava... o Regente tinha chegado.

Foram levados a entrar na sala onde Cpt. Zereni estava com a cabeça baixa desprovido de qualquer símbolo, armadura ou arma, algo se tinha passado.

Lord Bunegog aclara a voz e diz:

"A confiança paga-se... deves tudo o que tens a esta família... inclusive a tua vida... não é porque o teu pai ter concedido um local seco para dormir, que podes fazer o que te bem apetece. Esta casa é minha, esta cidade é minha... este reino inclusive se tiver que ser para o proteger das sanguessugas que existem! Traíste-me Earl... trouxeste pessoas desconhecidas para esta casa.

Cpt Zereni, foi deposto... será indigitado a um serviço menor, ainda não sei bem qual... e o mesmo tens de esperar para ti, não sei o que te fazer...

Mas terás que pagar pelos teus erros, alguém tem que pagar, alguém tem de ter a culpa, e Earl, neste momento pareces-me o mais culpado.

O nome dos Bunegog tem de ser defendido a todo o custo, ou a aliança da cidade deixa de fazer sentido, e ao perdermos esta aliança, o poder dentro do circulo dos nobres de Aegeoria desfaz-se e entramos em guerra... é isso que queres para nós todos EARL? Consegues ter isso nos teus ombros, pequeno homem... ? Não, não consegues! Porque tu vieste do Reino de Drosolion... e não entendes a constante luta na cultura do continente. Ou tu defendes a guerra?

Já nem me interessa se entendes a complexidade de toda esta situação, mas nem sequer deviam ter explorado nada até a minha chegada.

O desaparecimento de Alfred podia passar por uma simples viagem a Eastbrook, mas não, agora toda a gente sabe que a família está frágil e é um momento de vulnerabilidade que os abutres atacam."

Este texto foi lido na integra, com entoação trovejante e agressiva... não dando espaço para o grupo retaliar! E eles sentiram que estavam a levar nas orelhas!

O Regente depois de se dirigir a Earl, deu uma ordem para colocarem Cpt. Zereni na rua. E informou o grupo que a partir daquele momento estavam proibidos de prosseguir qualquer investigação acerca daquele assunto na cidade, e que tinham uma hora para sairem da cidade e não voltarem. Pergaminhos com desenhos das caras de cada um deles começaram a esvoaçar pela sala, e a sair pela janela animados por magia... e o grupo virou costas e começou a correr...

Bruno Ribeiro

CALENDÁRIO DE EVENTOS

28 ~ 1ª edição do Festival Bang
Pavilhão Carlos Lopes, Lisboa, 14h às 21h

21-22 ~ Iberanime OPO 2017
Multiusos de Gondomar, 10h às 19h

31 ~ Estudantes de Hogwarts e o Concurso de Halloween 2017
Local a definir, 17h às 22h

12-15 ~ Encontro de escrita para cinema e televisão
Fundação D. Luís I - Centro Cultural de Cascais, 9h às 23h

3-31 ~ Curso de Escrita "Delve Deeper into the Craft"
Bookshop Bívar, Lisboa, 19h30 às 21h30

20 ~ Harry Potter 20. International One-Day Conference. Portugal
Biblioteca Nacional, Lisboa, 9h às 18h

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

AVENTURAS FANTÁSTICAS

CAPÍTULO 14 - ENTRE O DRAGÃO E A PAREDE

"Irwer atira-se em vôo para trás de uma rocha, agachado ombro com ombro com Garnom, meros momentos antes de um jato de fogo rodear o seu esconderijo. Do lado oposto da caverna, Valgoria salta de uma pedra, espada levantada alto sobre a sua cabeça, apenas para levar com a cauda do massivo dragão que ocupa o centro da caverna, que a lança contra uma das paredes.

Willem e Caleb continuam a tentar proteger os seus aliados do fogo do dragão com a sua magia de água, mas são constantemente distraídos pelo servo de Tizadraa, que os persegue e ataca sem descanso. Zora, impotente, esconde-se atrás de um conjunto de pedras, espreitando ocasionalmente para se manter a par dos acontecimentos.

"Não sei como nos vamos safar desta, elfo. Dragões não são propriamente a minha especialidade." diz Garnom, ajustando o seu escudo, preparando-se para sair detrás da pedra.

"Eu julgava-os extintos, para ser honesto." diz Irwer, saltando de trás da pedra em uníssono com Garnom. "De qualquer maneira, isto explica como ela chegou ao poder tão facilmente."

Com uma agilidade surpreendente, Irwer, salta por cima de uma das garras do dragão, desferindo um pequeno golpe no braço do mesmo. Garnom carrega com o escudo em riste em direcção ao outro braço, dando-lhe um encontrão com toda a força do seu peso. O dragão tenta agarrar em Garnom com a boca, mas uma cúpula de gelo rodeia o anão, conjurada por Caleb, enquanto Willem lança um fino jacto de água em direcção aos olhos do monstro. O dragão solta um rugido de dor e dá meia volta no lugar, varrendo o chão com a sua massiva cauda, lançando violentamente todos os seus oponentes para trás.

Valgoria, recuperada, aproveita a distração e corre em direcção ao esconderijo de Zora, atravessando a sala a direito, passando por entre as patas do dragão, que a tentam esmagar cegamente. Sendo uma guerreira experiente, Valgoria facilmente evita as patas e chega ao outro lado da caverna, saltando por cima do esconderijo da Zora e baixando-se, mesmo a tempo de evitar o jacto de chamas que irrompe por cima da pedra.

"Mãe!" exclama Zora, atirando-se para os braços da Valgoria.

"Vamos Zora, vamos tentar tirar-te daqui. Vá, de pé!" diz Valgoria, levantando a filha e começando a correr à volta da caverna, quando repara que, do outro lado, Irwer, Garnom, Caleb e Willem estão encurralados atrás de uma pedra que o dragão ataca com as suas garras, desfazendo-a aos poucos. "É agora!" diz ela, virando-se para o dragão distraído. No entanto, o servo de Tizadraa vem a correr em direcção a Zora de espada em riste!

A família vem sempre primeiro, e Valgoria nunca se perdoaria se algo acontece-se à Zora. No entanto, Irwer e os outros estão em imenso perigo e, quer Valgoria goste, quer não, a Zora é capaz de se defender sozinha... mas a que custo?

O QUE IRÁ IRWER FAZER? BASTA CAREGARES NESTE LINK E ESCOLHER O QUE VAI ACONTECER. A OPÇÃO COM MAIS VOTOS SERÁ A VENCEDORA!

MAS DESPACHA-TE, APENAS TENS ATÉ DIA 26 DE OUTUBRO 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...

E agora para algo completamente diferente...
No próximo capítulo da Revista Especulatório vamos falar de...

Personagens não humanas.

Quem são, de que forma se materializam em livros e jogos dos vários géneros especulativos e porque aparecem tão recorrentemente em ficção especulativa.

Falamos de androids, animais, seres de outros Mundos, "and everything in between".

E porque queremos ser o mais fora da caixa possível, finalmente assumimos que queremos falar sobre estas personagens completamente diferentes de nós.

Venham connosco explorar novas visões sobre o Mundo pelos olhos de personagens bem originais.

20
ESPECULATÓRIO