ESPECULATÓRIO

CAPÍTULO IX

"Ficção das Ideias"

MAIO 2017

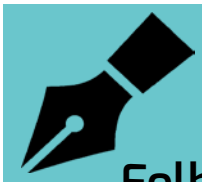
ÍNDICE

Páginas que dão Asas

LOCK IN: NOVAS FORMAS DE VIVER EM CONJUNTO 10
O NOSSO TOP 5 DE FICÇÃO CIENTÍFICA 20

Lancem Iniciativas

MEMORIES OF RIUNN: TODOS OS HERÓIS PRECISAM DE UMA PRINCESA 22
BACHAREL DE MASMORRAS: DOCTOR MAGNETHANDS 32



Folhas e Rabiscos

ESCRITA: TIPOS DE ESCRITORES 26
AVENTURAS FANTÁSTICAS 34

Especulando a Realidade

ENTREVISTA A: ROLA INICIATIVA 7
CALENDÁRIO DE EVENTOS 9
LISBOACON 207: DESAFIO SUPERADO 15
FINALMENTE TORNAMO-NOS “DEVORADORES DE LIVROS” 30

Uma Caixa Cheia de Peças

FIREFLY, THE GAME: I’M A LEAF ON THE WIND, WATCH ME PLAY! 12
KICKSTARTER DO MÊS: THE WHITE BOX 25

Outras Especulações

FACTOS E FICÇÕES: IDEIAS CIENTÍFICAS EM FICÇÃO 4
DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO NO ESPAÇO ESPECULATIVO 19

Ficha Técnica

Revista Especulatório – Capítulo IX: Ficção das Ideias
Maio 2017
ISSN: 2183-8682
Proprietários, autores, produtores, editores, designers...enfim, tudo: Equipa Especulatório

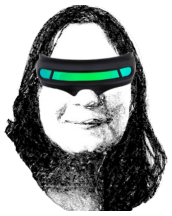
Esta revista foi escrita ao abrigo do antigo Acordo Ortográfico. O conteúdo editorial da revista é da total autoria do EspeculatórioQueremos deixar claro que não estamos afiliados com as entidades que aqui divulgamos nem podemos ser responsabilizados pela qualidade de eventos exteriores à organização 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 RPGs. 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, RPGs, videojogos, jogos de tabuleiro, cinema e continuamente em busca de mais.

EDITORIAL

Finalmente chegámos ao mês em que exploramos o último dos três grandes géneros da ficção especulativa.

Dedicamos Maio a entender mais sobre aquela que tem sido apelidada da literatura das ideias – a Ficção Científica.

Em FC tanto podemos encontrar um futuro longínquo, com tecnologia extraterrestre super avançada, como podemos olhar o nosso Mundo tal como o conhecemos mas de uma outra perspectiva, entendendo como a ciência levada por outros caminhos nos pode mudar e que consequências poderá trazer.

Por isso acompanhem-nos por livros, jogos e eventos que nos mostram as várias facetas da ficção científica e descubram como nós no Especulatório a entendemos.

FACTOS E FICÇÕES: CIENTÍFICAS EM FIC

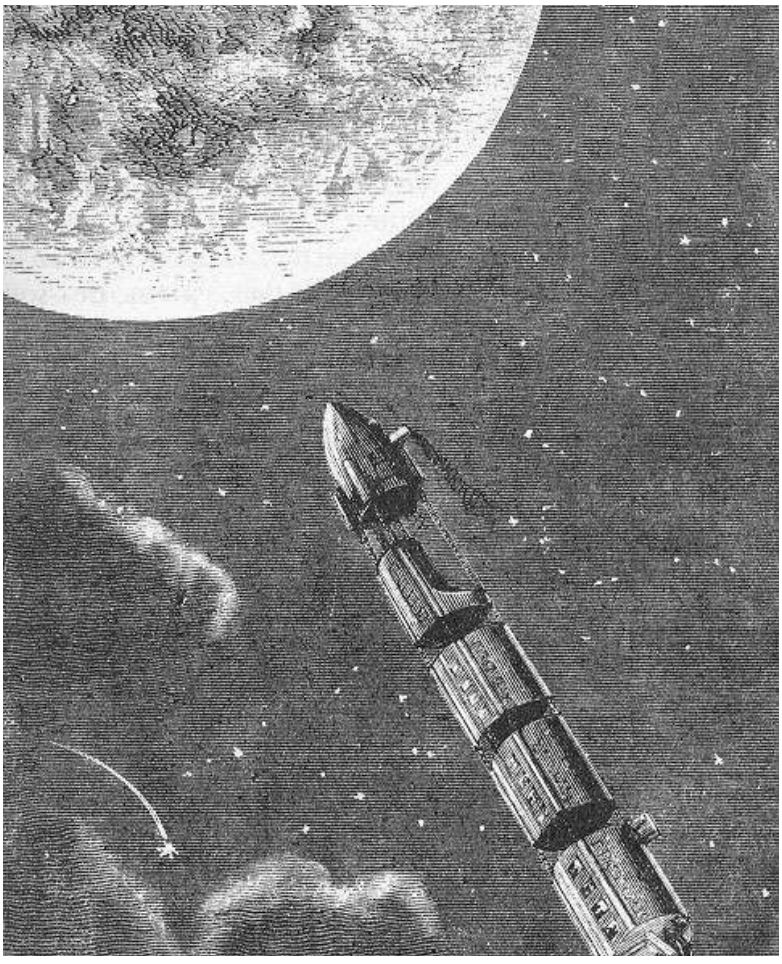
O género da ficção científica é particularmente reconhecido por tornar possível o impossível.

De acordo com Robert Heinlein, "a ficção científica é uma especulação realista sobre futuros eventos, baseada no conhecimento do mundo real (passado e presente) e da natureza e no método científico".

Esta faceta da ficção científica é, na verdade, bastante fácil de observar, já que várias das invenções que temos hoje em dia, foram descritas em livros deste género décadas, ou mesmo séculos antes de serem inventadas na realidade.

Um dos autores mais famosos de ficção científica, Jules Verne, representou nos seus livros vários avanços tecnológicos, como por exemplo submarinos ou a ida à Lua.

Outras invenções como os telemóveis, impressoras 3D, óculos Google, ou



computadores com reconhecimento de voz vieram da mítica série de televisão Star Trek. Em "2001, Space Odyssey", Arthur C. Clarke previu o aparecimento de tablets e cirurgia remota.

Estas foram algumas das invenções que

IDEIAS
ÇÃO

foram tornadas possíveis porque cientistas leram obras destes autores e ficaram fascinados com as suas ideias.

Em geral, os avanços tecnológicos são considerados coisas boas, mas a verdade é que livros como o "Brave New World", de Aldous Huxley e "1984", de George Orwel, previram coisas que não são assim tão boas, como o *Big Brother* ou antidepressivos. Arthur C. Clarke também previu o aparecimento do trânsito em massa, e o escritor Robert Heinlein previu a utilização da bomba nuclear, e da Guerra Fria que a seguiu.

Se quiserem ver quanto tempo é que os cientistas demoraram a dar vida às ideias dos escritores de ficção científica vejam o nosso cronograma e descubram mais algumas das invenções que nos foram dadas por este género da ficção especulativa!

Inês e Catarina

Outras Especulações

ALGUMAS DAS INVENÇÕES QUE EM QUE A FICÇÃO SE TORNOU REALIDADE

VIAGEM À LUA	
1865 -Jules Verne, "De la Terre à la Lune"	**1969** - Apollo 11 aterra na Lua, confirmando vários dos detalhes propostos por Verne.
SUBMARINOS	
1870- Jules Verne publica "Vingt mille lieues sous les mers".	**1898** - Simon Lake constrói o Argonaut, o primeiro submarino a viajar no oceano
VIAGENS ESPACIAIS	
1898 - H.G. Wells publica "The War of the Worlds".	**1926** - Robert H. Goddard construiu o primeiro foguetão, inspirado pela ideia de H.G. Wells
ANTI-DEPRESSIVOS	
1931 - Aldous Huxley, em "Brave New World", descreve uma medicina capaz de alterar o humor.	**1950's** - Começam a ser cientficamente testados os primeiros anti-depressivos
WALDO'S	
1942 - Robert Heinlein escreve sobre um inventor que constrói uma mão mecanizada operada remotamente.	**1945** - Desenvolvimento de mãos mecanizadas, apelidadas de Waldos em honra a Heinlein.
BIG BROTHER OU O ESTADO DE VIGILÂNCIA	
1949- George Orwell, "1984", apresenta um estado distópico controlado por uma rede de câmaras.	**Séc. XXI** - A video-segurança faz parte do quotidiano, o GPS é uma realidade e está provado que muitos Estados vigiam os seus habitantes.
TELEMÓVEIS	
1964 - O comunicador de Star Trek	**1970's** - Martin Cooper desenha o primeiro telemóvel
COMPUTADORES ACTIVADOS COM RECONHECIMENTO DE VOZ	
1970's - Em Star Trek, as personagens interagiam com os computadores através da fala	**2011** - Programas como "Siri" ou "Alexa" usam a nossa voz para controlar dispositivos

ENTREVISTA A: ROLA INICIATIVA

Este mês falámos com o Bruno Ribeiro sobre o projecto Rola Iniciativa!.

1) O QUE É O PROJECTO "ROLA INICIATIVA"?

Rola Iniciativa pretende ser uma ferramenta de divulgação do *roleplay* em língua portuguesa. Ou seja, dara conhecer tudo o que seja artigos escritos por portugueses acerca de RPGs, Design de RPGs nacionais, eventos de *roleplay* tudo o possa ser partilhado e dinamizado dentro dos diversos grupos existentes nas redes sociais.

2) COMO SURGIU ESTA IDEIA ORIGINALMENTE?

Começa com uma desordem de foro psicológico da minha parte, visto que só consigo dormir 4/5 horas por noite. O Janeiro foi um mês de aprendizagem, tanto a nível do *software* de gravação, como na elaboração do site, e das restantes ferramentas de comunicação social. Em Fevereiro, no 80º Encontro de Roleplayers de Lisboa foi a data escolhida para dar a conhecer o projecto, e paralelamente foi dado o inicio da produção de conteúdos com a qualidade que achava mínima para me orgulhar de a partilhar!

3) PORQUE ESCOLHERAM DEDICAR-SE À DIVULGAÇÃO DESTE GÉNERO DE FICÇÃO ESPECULATIVA EM RPGS?

Os RPGs são um *hobby* que sigo desde o ano 2000, como mestre de jogo, jogador, criador, designer, escritor, como apaixonado!

Tendo como base os canais americanos com DMs, GMs e Mestres que admiro, como Matt Mercer, Chris Perkins, Matthew Coldville apercebi-me que desde que o canal do Twitch PorcoDragão acabou, deixei de ter noção do conteúdo feito em portugal nessa plataforma. Ainda para mais, a campanha que estava a mestrar tinha já 30 episódios, os jogadores estavam entrosados, a história estava muito interessante e pareceu uma boa altura para

partilhar, dar um passo em falso e cair neste poço, e a partir dai, até à criação de conteúdos diversos foi um passo simples.

4) NA VOSSA OPINIÃO, O QUE FAZ COM QUE ESTE TIPO DE PROJECTOS TENHA SEGUIDORES?

A criação de conteúdos com as ferramentas online disponíveis e gratuitas torna tudo muito mais simples, e por vezes até banal, por isso acho que acima de tudo, que a consistência, o envolvimento e a dinamização de um canal é o mais importante no inicio. Numa segunda fase, a qualidade dos programas e dos conteúdos torna-se o foco para a manutenção do interesse e numa fase de maturação do canal a interactividade com os seguidores e a criação de novos conteúdos baseado nos interesses dos seguidores são os pontos fulcrais. A sorte também pode ter um efeito positivo!

5) O QUE VÊEM NO FUTURO DESTE GÉNERO DE PROJECTO?

O futuro passa por uma luta constante para a manutenção de interesse e pela partilha de informação com qualidade, sem perder uma identidade que ainda está a ser construída. Pensar-se em convidar no publico, possíveis interessados em dinamizar e criar conteúdos, de forma a promover a interactividade com seguidores e diversificação dos RPGs. E como é óbvio, tentar melhorar os instrumentos utilizados para a produção de conteúdos, ou mesmo melhorar o entendimento do software envolvido. Nunca parar de criar!

6) SE PUDESSES CONHECER UMA PERSONAGEM DE QUALQUER LIVRO OU JOGO DO MUNDO ESPECULATIVO (FANTASIA, FICÇÃO CIENTIFICA, HORROR), QUEM SERIA? PORQUÊ?

The Vorpal Blade Capitain, William Weaver, o não herói, de uma série de livros, Into the Looking Glass, Vorpal Blade and Manxome Foe de John Ringo que me seduziram pela primeira vez para o mundo da ficção cientifica e posteriormente

para a experiência de RPGs relacionados com o tema, como *Cyberpunk*, Star Wars, Shadowrun!

7) SE VIVESSES NO MUNDO DO ÚLTIMO LIVRO OU JOGO DE FICÇÃO ESPECULATIVA QUE LESTE/JOGASTE, ONDE ESTARIAS NESTE MOMENTO?

Estaria na Suécia, nos anos 80, a jogar Tales from the Loop com o Mestre de Jogo Hélder Araujo.

LINKS IMPORTANTES ROLA INICIATIVA:

Facebook

Twitch

Youtube

Site

CALENDÁRIO DE EVENTOS

3 a 7 ~ Smartfest - 1º Festival Internacional de Filmes Móveis
Cinema Amoreiras NOS e Antigo Cinema Europa

5 a 7 ~Santarém Cortes e Lendas
Jardim da República, Convento de São Francisco, Santarém

6 ~7 ~ Troca de Livros Lidos & Relidos
Das 15:00h às 18:00h - Junta de Freguesia de São Bernardo, Aveiro

6 ~ Arte da Guerra Medieval
Das 10:00h às 18:00h - Castelo de Mouros, Lisboa

5 a 19 ~ Torneios de Jogos de Tabuleiro
Sextas-feiras às 21:30h - Fábrica das Alternativas, Algés

9 a 13 ~ Festival Literário Livros a Oeste
Das 10:00h às 20:00h - Praça José Máximo da Costa, Lourinhã

26 a 11 ~ XIII Festival Internacional de Banda Desenhada de Beja
Centro Histórico de Beja

LOCK IN: NOVAS FORMAS DE VIVER EM CONJUNTO

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.

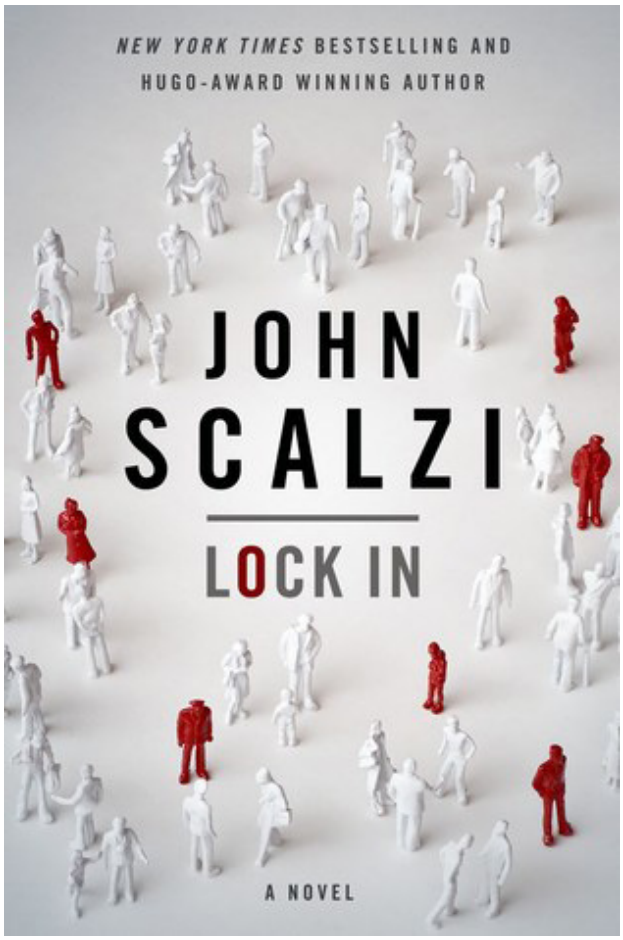
"Lock In", de John Scalzi. Um livro de ficção científica que não nos mostra um Mundo muito diferente do nosso: existem as mesmas profissões e muitos dos mesmos problemas.

Mas nesta realidade existe uma óbvia diferença: após uma doença – o Síndrome de Haden – que se espalha por todo o globo e afecta as pessoas de diferentes formas, surge um novo ramo da ciência e tecnologia – aquela que procura lidar com as consequências desta epidemia e dar às pessoas por ela afectadas uma nova forma de interagirem com o Mundo.

Muitos destes doentes experienciaram o que se apelidou de "lock in", ou seja, ficaram presos dentro dos seus próprios corpos, sem qualquer mobilidade. É então que o Mundo da ciência e da tecnologia se une para procurar criar corpos robóticos que permitem que estas pessoas se mantenham activas e possam viver as suas vidas.

É assim que conhecemos a personagem principal deste livro – Chris Shane. Uma personagem que procura quebrar barreiras ao entrar para o FBI, especificamente para a divisão que lida com os casos que envolvem pessoas afectadas pela doença Haden.

Sim, é verdade. Este livro alia a ficção científica com um policial bem interessante. Tem um ritmo rápido e leva-nos numa leitura alucinante, que nos mantém investidos na



história e na resolução dos vários mistérios. As várias personagens, bem construídas e interessantes, mostram-nos as várias facetas deste Mundo não tão distante.

Se a ficção científica é acima de tudo aquela que nos mostra possíveis futuros caminhos, e como a ciência e a tecnologia poderão continuar a evoluir em conjunto, também é verdade que neste livro consegue mostrar também como os padrões de ambição, corrupção e poder se podem adaptar a estas evoluções científicas e sociais.

O livro consegue mostrar que as pessoas continuam a ter defeitos mesmo numa sociedade que aparentemente se uniu em torno da procura de soluções comuns.

Por outro lado, Scalzi explora muito bem esta relação dicotómica entre "nós" e "eles", que tão visíveis se têm tornado actualmente. Afinal, os que estavam doentes começaram a ter acesso a novas formas de intervir na sociedade, o que é visto, já não como uma dificuldade, mas como uma vantagem em relação aos humanos "normais" que exigem que os apoios deixem de chegar apenas a estes outros. Não soa assim tão distante dos discursos que muito ouvimos recentemente.

Mas acima de tudo esta história demonstra, sob um olhar positivo, como as relações humanos se podem manter e criar, mesmo aparentemente estranhas, e como a ciência pode potenciar novas abordagens, novas formas de nos relacionarmos e aceitarmos as nossas diferenças.

Por isso, vale bem a pena pegarem em "Lock In". Poderá abrir-vos os olhos e fazer-vos reflectir sobre as nossas formas de viver em conjunto.

Maria Inês

Uma Caixa Cheia de Peças

FIREFLY, THE GAM
ON THE WIND, WA

No mês dedicado à ficção científica não podíamos deixar de falar de um jogo de tabuleiro sobre uma das nossas séries favoritas: Firefly, the game!

À semelhança do que acontece na série, todos os jogadores começam com uma nave (uma delas pode ser a Serenity!), que serve para viajarem no *Verse* (através do espaço) à procura de tripulação, trabalho e, como não podia deixar de ser, contrabando! As naves são todas iguais de início mas podem ir sendo equipadas com diferentes componentes para as tornar mais rápidas ou resistentes. Têm também um porão onde podemos guardar carga e, claro, um compartimento escondido, mais pequeno, onde podemos guardar contrabando.

Só não podem é deixar a Aliança apanhar-vos.

À nossa disposição estão todas as personagens que conhecemos, gostamos ou odiamos, desde os membros da tripulação, como o Malcom, o Wash, a Zoey, a Kaley, o Jayne, o Simon ou a River, até ao Shepherd Book e aos patrões do costume como o Niska ou o Badger!

Existem também à venda armas, munições, disfarces (sim existe a bonita touca florida!) e claro componentes para a nave. Para poderem ter acesso a qualquer um deles só têm de ir a um dos planetas mercantes onde podem comprar qualquer um destes bens, assim como combustível e partes sobressalentes. Para além das personagens já nossas conhecidas da série, também temos à nossa disposição vários personagens para serem mecânicos, pilotos, médicos, soldados, companheiras ou mesmo heróis. Membros indispensáveis da vossa nave, que providenciam tudo para a poderem manter no ar, incluindo amor claro!

As personagens em si são complexas, podendo ter várias competências: f*ight, tech e negotiate*, que são úteis em situações diferentes. Como para as missões não se levam

ME: I'M A LEAF
ATCH ME PLAY!

normalmente todos os membros da tripulação, é importante escolher bem as personagens com competências adequadas.

Tech é para situações onde sejam necessários arranjar coisas ou evitar o alarme.

Fight, como o nome indica, é usado em missões em que há lutas.

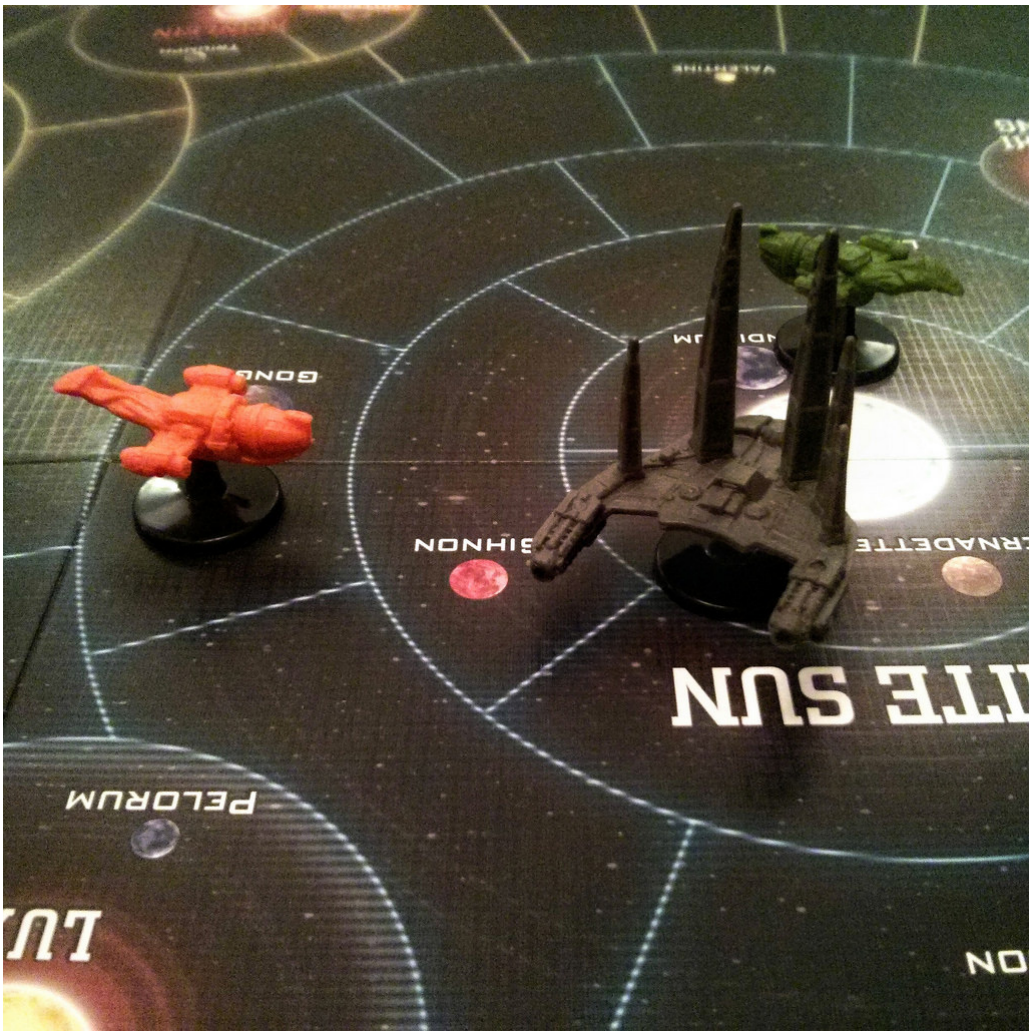
Negotiate para quando é preciso charme e capacidade de negociação para acabar o trabalho.

É importante referir que estas competências podem safar-vos também fora das missões, se por acaso encontrarem os Reavers ou a Aliança.

Outra coisa interessante é que as personagens podem ser morais, o que quer dizer que quando fazem um trabalho imoral (como por exemplo quando o Malcom queria roubar os medicamentos), os membros da tripulação ficam descontentes e podem mesmo amotinar-se. Existem também os Heróis que ganham bónus sempre que rolam um 6! (sim, adivinharam, o Malcom é um herói).

Durante o jogo, os jogadores vão andando pelo tabuleiro, escapando-se dos *Reavers* e da

Uma Caixa Cheia de Peças



Aliança.

Se a Aliança os apanhar vão ter problemas por causa do contrabando e qualquer membro da tripulação que seja um fora da lei.

Se os *Reavers* vos apanharem... bem, digamos que a morte será uma benção.

O objectivo do jogo é variado, havendo sempre vários componentes, desde cumprir uma quantidade de trabalhos para um dos patrões, adquirir um certo montante de dinheiro ou viajar para vários planetas.

O que quer dizer que existe um grande nível de *replayability*, porque as coisas nunca são iguais.

Para além do jogo normal existem uma série de expansões que podem ser adicionadas (encontrá-las à venda é que é mais difícil), que adicionam missões, itens, personagens e até naves.

Apesar de não serem indispensáveis, estas missões ajudam a aumentar a variação no jogo e, é claro, adicionam pequenas pérolas da série.

Em geral é um jogo que recomendamos muito, mas mesmo muito, dá sempre para muitas horas de diversão e boa disposição (*Curse you sudden, but inevitable betrayal!*) e claro, muitas viagens espaciais!

I am a leaf on the wind, watch me soar!

Boas jogatanas,

Inês

LISBOACON 2017: DESAFIO SUPERADO!

No início deste mês de revoluções o Especulatório participou na LisboaCon 2017, na AERLIS em Oeiras.

Já no ano passado tínhamos participado no evento, com uma aventura de RPG multi-mesa: "The Vault of the Dracolich" (se quiserem ler mais podem sempre ver o nosso artigo anterior).

Este ano quisemos superar o ano anterior e juntar mais alguns ingredientes para levar novos mundos por velhos meios, a mais pessoas.

Por isso, acabámos por organizar quatro actividades, algumas mais focadas para o público mais jovem (afinal de contas de pequenino é que se torce o pepino) e outras para os nossos leitores mais ávidos.

Ah! E é claro, duas das actividades foram um replay das nossas aventuras multi-mesa: "The Vault of the Dracolich" e o "Mystery Aboard the HLS Mandrake".

Para os mais novos, e para os introduzir um pouco aos RPGs, corremos a aventura "Monster Slayers: the Champions of the Four Elements", uma aventura da Wizards criada a pensar nos mais pequenos.

Nesta aventura os jogadores aprendem como é que se joga D&D, de uma maneira muito simplificada claro! Os jogadores têm

Especulando a Realidade

de derrotar monstros e trabalhar em equipa para conseguirem ultrapassar o desafio e serem os campeões dos quatro elementos. É uma aventura simples, para jogar em família e passar uns momentos divertidos. Como comprovativo tivemos duas famílias a participar, com miúdos e graúdos a lutar contra o Sapo Trovão e o Cogumelo Gigante!

Lutámos, atacámos o monstro e fomos atacados por ele e, é claro, no fim ganhámos.

Para não se esquecerem das suas primeiras aventura de D&D (para os mais velhos provavelmente a enésima), os participantes saíram de lá com uma pequena lembrança das provas dos quatro elementos. Claramente é uma aventura a repetir no futuro, para mostrar aos mais jovens o que são os RPGs.

Para além desta aventura, trouxemos também uma actividade que funde duas das nossas actividades preferidas: ler e jogar.

Estamos pois a falar sobre o "Bring Your Own Book" (BYOB). Este jogo literário é bastante simples de jogar e podem até juntar um grupo de amigos para o fazer em casa. Basta para isso imprimirem as cartas do site, ou utilizarem a vossa imaginação para criarem novas cartas, e terem uns quantos livros à mão!

A premissa do jogo é simples: toda a gente tem um livro na mão, um dos jogadores lê uma pergunta da carta do topo e toda a gente tem um minuto para encontrar no seu livro a

resposta para aquela carta. No final de toda a gente dizer a sua frase, toda a gente vota na sua frase preferida (não pode ser a tua) e quem tiver mais votos ganha a carta. Eventualmente, toda a gente roda o seu livro para um dos lados e continua o jogo, mas com livros diferentes.

Em geral, como podem imaginar, há situações bem hilariantes (posso no entanto dizer-vos que alguns livros claramente não conseguem gerar respostas para jogar este jogo, não tentem jogar isto com livros de receitas por exemplo...).

Não houve muitas pessoas a participar nesta actividade, o que é pena, mas à falta de gente, os membros do Especulatório também passaram uns bons momentos a jogar!

Por fim, à semelhança do ano anterior, organizámos sessões de RPG multi-mesa, mas desta vez não foi apenas uma, mas sim as duas aventuras que já tínhamos organizado no LisboaCon 2016 e no SciFi Lx 2016: "The Vault of the Dracolich" e o "Mystery Aboard the HLS Mandrake".

No Sábado tivemos casa cheia enquanto explorávamos a masmorra à procura do cajado de diamante de Chomylla. Numa épica demanda, os jogadores lutaram contra monstros, cultistas, zombies e o próprio *Dracolich*, de modo a recuperar o cajado. Para tal tiveram de encontrar os quatro ídolos de Bhaal para conseguirem derrotar o *Dracolich* e conseguirem o prémio final!

Como anteriormente, os capitães de equipa estavam sempre em contacto através do *Google Hangouts* para poderem coordenar os ataques. Tivemos jogadores que jogaram pela primeira vez e outros já veteranos, mas o objectivo era todo o mesmo, diversão!

No Domingo, a equipa a bordo do Mandrake só explorou ¾ das zonas, mas conseguiram encontrar os códigos, a informação e os explosivos que precisavam para proteger a frota de Abscond. Tal como no

ano passado, os jogadores tiveram de coordenar as três equipas, de modo a poderem ultrapassar todos os perigos. Entre horrores, fantasmas, cérebros flutuantes e *golems*, os jogadores atravessaram a nave e, no final, tiveram de lutar contra um dos piores oponentes de todos os tempos, o *Aboleth*.

Numa missão tão perigosa e com um oponente tão poderoso, houve obviamente soldados que não voltaram à nave mãe, mas o seu sacrifício não foi em vão e a frota de Abscond foi protegida e continuará a navegar pelo espaço.

Em geral, foram dois dias divertidos, cheios de trabalho e contactos bem interessantes. Mas no final valeu a pena, por toda a gente que participou e por ter espalhado a *geekiness* para mais pessoas!

Como não podia deixar de ser, gostaríamos de agradecer aos participantes nas nossas actividades e esperamos que se tenham divertido.

Queremos também agradecer à organização do Lisboa Con, o Grupo de Boardgamers de Lisboa, e ao grupo dos Roleplayers de Lisboa, já que sem eles não seria possível organizar este evento anual, para espalhar a *geekiness* pelo mundo.

Fiquem atentos ao nosso facebook, para os nossos próximos eventos!

Inês

DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO NO ESPAÇO ESPECULATIVO

Este mês, enquanto flutuava pelo espaço especulativo, encontrei uma excelente forma de colmatar a minha falta de conhecimento dentro do género de Ficçãddo Científica - o Daily Science Fiction.

Se gostas de ler FC e sofres de preguiça aguda como eu, o Daily Science Fiction é para ti! Esta revista online dá-te a oportunidade de receber um novo conto no teu e-mail, de Segunda a Quinta-feira!

Para isso só precisas de te registar no website e subscrever este serviço. E pronto, não tens que mexer nem mais um dedo para teres todos os dias uma nova história para ler!

O Daily Science Fiction publica contos curtos de Ficção Científica, de todos os subgéneros que possas imaginar ou querer (incluindo alguma Fantasia) e podes pesquisar a sua base de dados se estiveres à procura de algo em específico.

Todas as histórias são do tamanho certo para ler numa hora de almoço, intervalo ou viagem em transportes públicos.

Tens centenas de histórias sobre tudo por isso já não tens desculpa para não ler mais Ficção Científica!

Catarina

Guia de Conversação Ficcional - Estrela

High Valyrian	**Qēlos** [kˈilʊs]
Dothraki	**Shierak** [ʃiːrɐk]
Sindarin	**Elin** [ˈɛlin]
Quenya	**Nénar** [nˈɛnˈaɾ]
Klingon	**Hov** [rˈɔv]
Goa'uld	**Rai** [rˈaj]

O NOSSO TOP 5 DE

1. DOUGLAS ADAMS

Nascido em Março de 1952, Douglas Adams estudou Literatura Inglesa em Cambridge. Foi o criador da saga "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", que começou por ser uma série na Rádio, lançada em Março de 1978. O primeiro livro foi nº 1 na "*UK Bestseller List*" e Adams foi o autor mais novo a ganhar um prémio Golden Pan. Foi autor de diversas outras obras, e uma das suas favoritas, escrita com Mark Cartwardine (zoólogo), foi sobre espécies em vias de extinção em todo o globo: "Last Chance to See". Douglas Adams criou a empresa H2G2, ligada aos media digitais e à internet, que desenvolveu o premiado jogo de aventuras "Starship Titanic". Morreu inesperadamente a 11 de Maio de 2001, com 49 anos.

3. RAY BRADBURY

Este escritor e poeta nasceu em 1920 nos EUA. Tornou-se um escritor a tempo inteiro em 1943, depois de ter deixado os estudos e vendido jornais nas ruas de L.A. Entre as suas cerca de 30 obras publicadas, destacam-se títulos como "Fahrenheit 451" – considerada a sua obra-prima – "The Illustrated Man" e "Something Wicked This Way Comes". Para além disso publicou mais de 60 contos, poemas e peças. Foi nomeado para um prémio da Academia, ganhou um Emmy e foi consultor do pavilhão dos EUA na Feira Mundial de Nova Iorque em 1964. Mostrou assim que o seu talento não se resume à escrita. Casado por mais de 50 anos, teve 4 filhas, 8 netos e vários gatos. Morreu em Junho de 2012.

5. ANN LECKIE

Nascida em 1966, Ann Leckie já desempenhou múltiplas funções ao longo
ção, entre outros. O seu primeiro livro – "Ancillary Justice", da trilogia "Imper
tendo sido premiado com o Hugo Award, Nebula Award, Arthur C. Clarck A
– a "Giganotosaurus" – entre 2010 e 2013 e é editora assistente do podc
Writers of America.

FICÇÃO CIENTÍFICA

2. ANDY WEIR

Nascido a 16 de Junho de 1972, Andrew Taylor Weir, ou como é mais conhecido – Andy Weir – começou a trabalhar como programador no Laboratório Nacional dos EUA quando tinha apenas 15 anos. Continuou a trabalhar como engenheiro de *software* desde essa altura. O livro "The Martian" foi a sua primeira obra publicada mas online podemos encontrar outras tentativas de escrita criativa do autor. Recebeu em 2016 o prémio John W. Cambell. O seu grande medo é voar, o que impediu de visitar o local de filmagens da adaptação do seu livro: Budapeste.

4. PHILIP K. DICK

Nascido em Chicago em 1928, Philip K. Dick escreveu mais de 40 livros e antologias de contos ao longo da sua vida, começando em 1952, e o seu trabalho sempre foi caracterizado por ser muito experimental. O seu livro "A Scanner Darkly" foi dedicado aos seus amigos que sofreram com abuso de droga, incluindo ele próprio. A sua saúde mental sofreu ao longo da sua vida, sendo que tanto passava por momentos de grande criatividade como momentos muito difíceis em que não conseguia escrever. Ganhou o mais alto prémio de ficção científica em 1962 pelo livro "The Man in the High Castle". Morre a 2 de Março de 1982.

dos anos, como: recepcionista, empregada de mesa, engenheira de gravarial Radch" – demorou mais de 6 anos a escrever e foi publicado em 2013, ward e ainda o BSFA Award. Ann Leckie foi editora de uma revista online cast"PodCastle". Também já foi secretária da Science Fiction and Fantasy

Lancem Iniciativas

MEMORIES OF RIUNN: TODOS OS HERÓIS PRECISAM DE UMA PRINCESA

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

Nesta nova rubrica o nosso autor convidado, Bruno Ribeiro, irá revelar-nos todos os meses um pouco mais da história prévia da sua campanha de D&D, "Memories of Riunn", transmitida pelo Twitch, e que está actualmente no seu Livro 3.

SESSÃO #1

Os nossos heróis encontram-se em Eastbrook fugidos de uma missão falhada, cansados, sujos e feridos. Tinham na sua mão um convite para uma audiência com um dos representantes do Círculo de Nobres de Aegiorea, mas ainda aguardavam a chegada de mais um membro que tinha ficado perdido. A cidade tratou de

lhes trazer noticias de um Orc nas redondezas.

Estava nú e inconsciente... a melhor maneira de ser apresentado.

Depois de recuperados, limpos e com melhor disposição o grupo conhece outros aventureiros que também se juntam ao convite de Lord Leelbrat, e o assunto parecia sério.

E pelos vistos, a recompensa teria que ser partilhada, e isso não era bom.

A missão era simples, embora não fosse fácil, a filha de Lord Leelbrat estava desaparecida e era necessário encontrar o seu paradeiro. Depois de recolhidas as primeiras informações dirigiram-se para o local onde os caçadores deram pela falta da Princesa Yana.

Os rastos apontavam para vários cavalos e dirigiam-se para a cidade mais a Norte, a grande cidade de Ramnier.

SESSÃO #2

Os heróis decidem ir para Ramnier e tentar seguir a sua investigação a partir dai. No entanto, na calma da sua viagem são emboscados por salteadores, surpreendidos no meio da estrada sem cobertura.

A luta despontou, e a dispersão dos salteadores não facilitava a tarefa, mas com entrosamento conseguiram dar uma lição aos salteadores conseguindo salvar um inocente.

Nada de épico... Eram apenas uma série de salteadores mal armados.

Este inocente mostrou ser bastante prestável e era um artesão de Ramnier, podendo tornar-se importante para se moverem dentro da cidade. Com as informações que recolheram conseguiram perceber que estes salteadores tinham sido contratados por outros aventureiros para os atrasar na sua missão.

O jogo tinha começado, afinal a recompensa não seria para dividir e isso era uma coisa boa!

SESSÃO #3

Na periferia da cidade existem uma série de estruturas antigas de outras eras, precavidos para possíveis perigos, o grupo decide utilizar uma dessas casas para passar a ultima noite antes de chegarem à cidade.

Mas a casa não estava vazia, um grupo de aventureiros, completamente desconhecidos e com ar de quem não estaria para brincadeiras, barrou-lhes a entrada enquanto procuravam algo.

Estes heróis também tem uma historia deles... mas isso... ui!

Depois de se apresentarem, os heróis perceberam que estes não eram uns quaisquer aventureiros, e que os nomes deles já pertenciam a outras histórias que tinham ouvido. Numa esfera instantânea de pura magia o outro grupo desaparece tal e qual como apareceu, deixando no ar a curiosidade do que estariam à procura naquele local tão comum.

Os heróis revistaram a casa depois de se terem apercebido que o outro grupo não saiu satisfeito, e no meio da confusão de paredes caídas, portas partidas, lixo e vegetação a vingar mais forte, um pequeno esconderijo é descoberto, e nele um pergaminho misterioso.

Natural 20...

Ainda não sabiam que este seria parte do seu destino...

...Amaldiçoado ou abençoado...

A entrada da cidade estava caótica e pelos vistos lotada, uma enorme multidão aguardava a triagem da guarda. O grupo rapidamente tratou de exibir o salvo conduto dos Leelbrat o que lhes permitiu uma audiência com o Capitão Dracht, que os recebeu e perguntou ao que vinham.

Não sabiam ainda o que significava aquele nome...

Depois de explicarem a situação o Capitão disse que eles podiam entrar sem problema, e para contarem com total colaboração da guarda na investigação.

... ia pois! Os heróis tinham acabado de dar informações de fraqueza da maior família da cidade... e isso ia ser explorado pelo DM!!!

Os heróis atravessam a cidade em direção a casa de Lord Bunegog, o noivo da Princesa Yana, sem ter a certeza se este já estava a par do desaparecimento.

Pelo menos os seus inimigos já sabiam!

Não percam a continuação das aventuras dos nossos heróis no próximo mês!

Bruno Ribeiro

KICKSTARTER DO MÊS: THE WHITE BOX

Este mês vou falar-vos de um kickstarter que é perfeito para todos que têm aquela ideia para um jogo de tabuleiro, uma data de notas sobre como vai ser, mas que ainda não a conseguiram tirar do papel: The White Box: a Game Design Workshop in a Box!

Esta caixa contém uma série de componentes de jogo tais como meeples, dados, cubos, discos, peças de cartão em branco ou numeradas.

Mas, mais importante, têm um livro que nos ensina como construir um jogo de tabuleiro, desde como começar (onde ir buscar ideias, como escolher mecânicas), a como gerar coisas aleatórias e como fazer playtest dos jogos. Ou seja, todos os ingredientes para se passar da ideia ao projecto físico do jogo!

Existe também a oportunidade de arranjar mais dois livros também sobre design de jogos de tabuleiro com o kickstarter (e de ter os livros só em versão ebook também).

Este kickstarter parece ser a oportunidade para todos os futuros designers de jogos de tabuleiro darem os primeiros passos!

Eu sei que vou experimentar!

Inês

ESCRITA: TIPOS DE ESCRITORES

Todos os meses vamos falar-vos de Escrita. Não sendo mestres no assunto, queremos oferecer inspiração e motivação a todos os escritores sonhadores que, como nós, querem passar para o papel as suas ideias.

Existem tantos tipos de escritores como existem pessoas, já que cada um de nós escreve à sua maneira.

No entanto, a maioria dos autores descreve uma escala que varia entre os chamados "Jardineiros", ou *Pantsers* – que tendem a descobrir a sua história à medida que a escrevem – e os "Arquitectos", ou *Plotters* – que planeiam todos os acontecimentos antes de os escreverem.

Não existe apenas uma maneira de escrever uma história, mas é importante falarmos desta escala de tipos de escritores, já que existe uma colecção de técnicas que todos devemos experimentar de forma a encontrarmos as ferramentas certas para nós.

Os "Jardineiros" escrevem normalmente melhor sem muita estrutura ou restrições. Aborrecem-se se já tiverem um plano do que vão escrever, porque já sabem o que vai acontecer e sentem que já escreveram esta história e querem passar já à próxima.

Stephen King é um exemplo deste tipo de escritor, já que na sua opinião nunca se deve usar um esboço prévio.

Mas lá porque este tipo de escritor não planeia o que vai escrever previamente, não quer dizer que fiquem à espera da "Musa"!

Como diz King, têm de se obrigar a sentar na cadeira para escrever, mesmo sem saber muito bem para onde vão.

Uma das grandes vantagens de partir à descoberta da vossa escrita é que muitas vezes as ideias fluem de forma mais espontânea, tudo parece mais real.

Também tem a vantagem de vos obrigar a escrever, mesmo que não saibam o quê. Pode ser excelente para desbloquear a vossa escrita.

Claro que também tem os seus contras.

Normalmente os "Jardineiros" tendem a rever muitas vezes, porque quando chegam ao segundo capítulo descobrem mais umas quantas coisas sobre a sua história, e voltam atrás para voltar a rever e a editar.

A solução aqui é mesmo desligar o editor interno!

Obriguem-se a continuar e a deixar as revisões para o fim.

Quem escreve sem um plano pode ter algumas falsas partidas, e as primeiras coisas que escrevem podem não ser utilizáveis na vossa história. Mas se reconhecerem o problema, usem isso a vosso favor e utilizem esse trabalho de escrita (que, no fundo, é sempre prática que ganham) para descobrirem novas ideias sobre as vossas personagens, o vosso mundo e o vosso enredo. Depois, arquivem esses parágrafos, e comecem de novo agora já com alguma noção da história que vão contar.

Outro grande problema para escritores "Jardineiros" é escrever um bom final, porque não sabem para onde vão, e só quando lá chegam é que sabem o que vai acontecer.

Regra geral, isso apenas quer dizer que vão precisar de um segundo rascunho para melhor conseguirem tecer na história os fios que levam ao vosso final espectacular.

A revisão pode ser mais dramática, mas apenas precisam de identificar todas as promessas que foram fazendo aos vossos futuros leitores para as conseguirem satisfazer no vosso final.

Se tiverem alguns problemas com isto, peçam aos vossos amigos (escritores ou não) para lerem a vossa história e vos ajudarem a fazer o *brainstorming* final.

Para quem está habituado a planear antecipadamente a sua história mas gostaria de experimentar o método dos "Jardineiros", tentem fixar apenas um ou outro detalhe da vossa história, e usar essa rede de apoio para partirem à descoberta e ver onde a vossa história vos leva!

Falando agora dos "Arquitectos", como por exemplo Orson Scott Card, estes escrevem melhor se souberem qual é o objectivo da sua história e qual é a sequência de eventos

prevista.

Existem diferentes tipos de esboços possíveis mas, regra geral, vão dividindo os objectivos em passos mais pequenos de modo a irem construindo a sua história antecipadamente.

Uma das grandes vantagens deste planeamento todo é que acabam com finais que convergem num grande momento explosivo, em que todos os fios se juntam numa cena final espectacular.

Claro que também tem os seus problemas. Um deles é a chamada *Worldbuilder's Disease*, que se traduz em quererem sempre continuar a construir o vosso mundo, e todos os pequenos detalhes das vossas personagens, até à exaustão, e nunca mais passarem ao resto da história.

Estabeleçam um tempo pré-determinado para desenvolverem o vosso mundo e depois forcem-se a seguir em frente e escrever a história.

Os "Arquitectos" tendem também a passar mais tempo a detalhar todo o esboço e depois escrevem o livro em si num instante.

Claro que o problema é que depois não querem voltar atrás e rever tudo o que já escreveram. Querem é passar ao próximo projecto.

A solução passa sempre por se obrigarem a sentar, reler e rever toda a vossa história, porque apesar de todo o planeamento do mundo, ela vai sempre precisar de alguns ajustes.

Para quem não costuma planear grande coisa e gostaria de experimentar, de modo a melhorar a sua escrita, têm várias hipóteses. Podem sentar-se e escrever um resumo geral da vossa história (descobrindo à medida que vão escrevendo) ou fazer uma lista de tópicos que refiram os vários eventos que devem acontecer.

Depois é só agarrarem em cada tópico ou parágrafo e começarem, passo a passo, a desenvolver cada cena. De certeza que aqui vão descobrir novas ideias, possivelmente mais interessantes do que as que tinham anotado originalmente.

Sintam-se sempre à vontade para mudar o vosso plano inicial – afinal de contas é um guia da vossa viagem e não uma estrutura fixa e inalterável.

Quando tiverem uma sequência de cenas mais ou menos desenvolvidas vão de certeza encontrar buracos nas vossas histórias, sítios onde precisam de uma cena para vos levar do ponto A ao B, ou onde precisam de demonstrar consequências ou antecipar o vosso final.

Lembrem-se sempre que a maioria de nós situa-se algures no meio desta escala. Há quem prefira descobrir as suas personagens mas ter um esboço detalhado do seu enredo, ou descobrir o início da história e, depois de saber para onde vai, planear o resto do caminho.

Como se costuma dizer, no meio é que está a virtude, e é sempre bom tentar usar ambos os métodos para ter o melhor dos dois mundos!

Catarina

FINALMENTE TORNAMO-NOS "DEVORADORES DE LIVROS"

No passado dia 20 de Abril, o Especulatório finalmente participou na sua primeira tertúlia dos Devoradores de Livros.

Não conhecem? Como?!

É um encontro para fãs de ficção especulativa, sempre com convidados impossíveis de resistir, que acontece na penúltima Quinta-feira de cada mês, com a livraria Leitura como pano de fundo.

Nas palavras dos organizadores – Imaginauta – é um espaço onde se partilham «opiniões, afectos e saudáveis picardias. É um jantar, é um encontro, é uma palestra informal em que todos são oradores e ouvintes».

Pois bem, finalmente estivemos presentes, desta vez para saber as novidades do próximo SciFi Lx, um evento que conta com a co-organização da Imaginauta.

Podem ficar aqui com algumas das novidades fresquinhas.

Este ano, o SciFi Lx vai ser dedicado ao tema da sustentabilidade e voltará ao Instituto Superior Técnico nos dias 15 e 16 de Julho.

Mas podem ter a certeza, poderão entrar numa Universidade, mas o espaço deste evento irá ser do outro Mundo, com tudo o que podem imaginar aliado à ficção científica, numa simbiose perfeita entre sociedade e natureza.

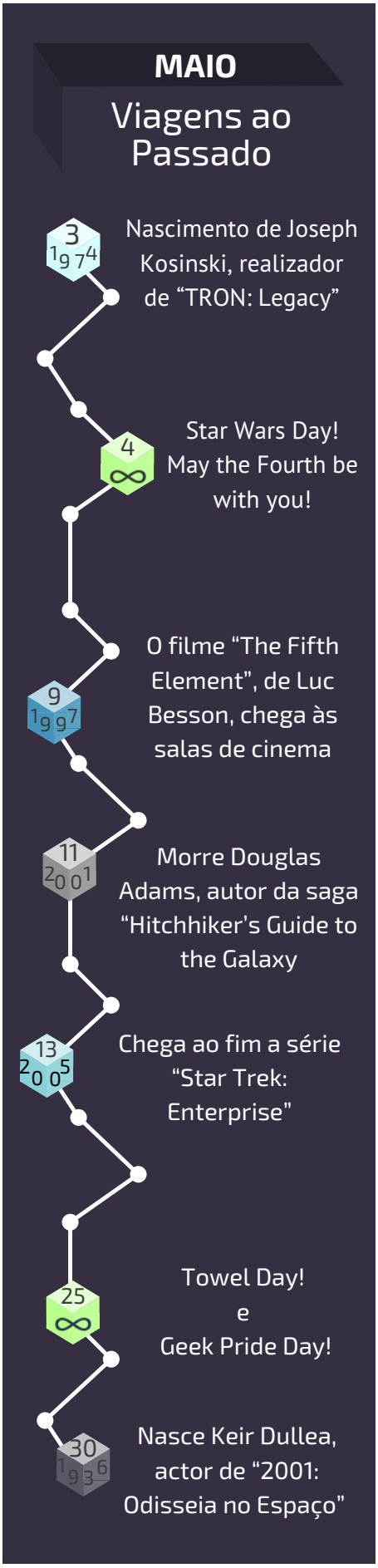
Para além das áreas a que já nos habituou e que vão estar ainda melhores este ano – como a literatura, os jogos de tabuleiro, os workshops, o cinema, etc. – o SciFi Lx 2017 irá trazer novas surpresas, como exposições, fotografia, moda, grandes palestras, muita banda desenhada, espaços de sinergias entre diferentes profissionais. Enfim, novas e mais completas formas de olhar as ligações entre a ficção científica e a sustentabilidade.

Acima de tudo, este evento quer sempre «mostrar o improvável».

E para vos facilitar a espera até Julho, estão também a preparar dois grandes workshops ligados à BD, no final de Maio (27 e 28) e no final de Junho (24 e 26).

Nós no Especulatório temos a certeza que vamos marcar presença (com novos e irresistíveis eventos). Vemo-nos lá!

Maria Inês



Aqui podem mensalmente encontrar um rpg diferente, mais ou mais complexo e pelo ponto de vista de alguém que não é exatamente um grande DM mas mais um....

BACHAREL DE MASMORRAS: DOCTOR MAGNETHANDS

Desta vez trago-vos um coisa diferente, um microRPG.

Começando pelo óbvio, o que é exactamente um microRPG? É autoexplicativo, é efectivamente um RPG pequenino, cujas regras e sistema está explicado ao longo de coisa de duas páginas, tem regras simples de explicar e entender, *background* mínimo e cuja ideia é facilmente descrita numa frase.

E melhor, ainda tendem a ser gratuitos.

O microRPG que trago para vocês hoje chama-se Dr. MagnetHands. No espírito da temática Sci-fi, é sobre um conjunto de Super-Heróis (os jogadores) que querem impedir o Dr. MagnetHands o que passa por DM neste jogo) de destruir a Terra, mandando um "Plot Device", da sua base na Lua, contra a Casa Branca na véspera de Natal.

Isto que descrevi é uma das únicas coisas constantes neste jogo, e como mencionei anteriormente, uma frase!

Para se jogar, cada jogador que não o DM, corta uma folha em oito pedaços e escreve o que quiser em cada um desses pedaços.

Recomenda-se que seja relacionado com uma das seguintes categorias: Nomes, Poderes,

Itens ou Plot Devices. Acabando de escrever cada um dos jogadores coloca os seus oito papéis num saco ou chapéu, baralhando tudo e retirando cada jogador quatro papéis.

Esses quatro papéis são as características que definem as personagens e aquilo que elas têm equipado para lidar com as situações que vão encontrar. Daí tem que escolher o seu nome ou se não tiverem papel com nome inventar um que façam o mínimo de sentido com os recursos que têm agora disponíveis.

Os restantes papéis são as ferramentas que o DM pode usar para criar as ameaças que vai atirar contra os Heróis. A outra coisa que é constante neste jogo é a estrutura da aventura em si. Os heróis são atacados por um grupo de capangas do Dr. MagnetHands, têm de arranjar forma de ir ter à Lua, encontram problemas no caminho e depois o combate final com o Grande Vilão em que põe um fim ao seu plano maquiavélico.

Ah! e o Dr. MagnetHands tem de falar com um sotaque médio-leste europeu, o mais carregado e absurdo possível.

Este jogo é um jogo altamente cômico, especialmente para amantes de humor de *nonsense*, cujas situações hilariantes dependem muito da inventividade dos jogadores, tanto nas palavras que escolhem ao início, tal como nas características que usam para resolver os problemas.

Num dos jogos que experimentei o Dr. MagnetHands queria destruir o mundo com uma mistura de Fogo Nuclear e Aritmética Não Linear e foi parado por um herói que era a Segunda Volta do Coronel Sanders e usou a sua ligação mágica com a galinha frita para dar uma embolia fatal à Mula Cósmica que transportava a arma final salvando assim o mundo, se bem que não a Mula.

Este jogo tem um duração média de 45 minutos a uma hora, sendo perfeito como jogo parae festas, não tendo também número máximo de jogadores, dependendo isso das capacidades do DM.

É da autoria de Grant Howitt e as regras podem ser encontradas de forma completamente gratuita aqui.

Se gostarem aconselho que leiam o resto do site, onde se encontram outros sistemas tão interessantes como este.

Sem mais assunto me despeço,

Diogo

AVENTURAS FANTÁSTICAS

CAPÍTULO 9: UM PIOR RESULTADO

Nas Aventuras Fantásticas seguimos as aventuras de Irwer e, normalmente, quem decide o próximo passo são vocês! No entanto, este mês não terão nenhuma decisão para tomar.

"Tudo bem, ele não gosta de elfos, mas não fazermos isto sozinhos parece-me a nossa melhor hipótese." diz Caleb, após uns momentos em silêncio.

"Concordo. Com a ajuda do tal Garnom Ironhead conseguiremos, possivelmente, evitar ou mesmo confrontar a Tizadraa, se for necessário." diz Willem de seguida.

Valgoria dá um murro na perna e levanta-se "Devíamos levar a luta até ela! Quem é que ela acha que é, a tentar escravizar-nos!?"

"Calma, Valgoria." diz Irwer, levantando-se e pondo a mão no ombro da guerreira. "Primeiro, encontramo-nos com o Garnom, depois logo decidimos."

Rapidamente, o grupo desfaz o campo e prepara-se para voltar para Trenkell. Irwer entrega as mochilas com água aos Magos e Caleb rapidamente faz um pequeno feitiço que faz com que uma rápida neblina passe por eles e os refresque no quente ar do deserto.

"Sabe bem voltar a poder fazer magia... Já há tanto tempo que não o fazia..." suspira Caleb.

"Guarda a água, Caleb." diz Willem, pondo-lhe a mão no ombro, com um sorriso "Podemos precisar dela para salvar a Zora."

"Vá, todos no jipe e sigam-me." diz Irwer, subindo para a sua mota.

Com Ul-har a baixar sobre Trenkell e Charir a começar a escaldar-lhes as nucas, Irwer e os Refugiados de Seabridge saem do desfiladeiro de Ceunant a toda a brida, em direcção à cúpula de ferro da cidade.

"Trenkel, daqui Scavenger Irwer. Estou a aproximar-me com um grupo de refugiados de Seabridge que procura um sítio para ficar."

"Scavenger Irwer, daqui Trenkel. Já vos temos nos radares, podem aproximar-se à vontade. Portões a abrir." Os massivos portões de Trenkel abrem e Irwer e os seus companheiros entram no massivo hangar de entrada, onde um grupo de guardas se aproximam.

"Papéis." diz um dos guardas, chegando-se perto de Irwer, enquanto este sai da mota.

"Aqui estão." diz Irwer, entregando os seus documentos "Eles são refugiados de Seabridge,

não têm papelada ainda."

"Sem problema. Vocês três, venham comigo." diz outro guarda, enquanto outros rodeiam o jipe, prontos a escoltar os recém chegados.

"Eu acompanho-os." diz Irwer, recebendo os documentos de volta.

"Não será necessário." diz um dos guardas, entrepondo-se entre Irwer e o grupo "Pode ir à sua vida, Scavenger Irwer."

"Mas eles estão com-"

"Não. Será. Necessário." repete o guarda, interrompendo Irwer, pondo-lhe uma mão no peito e levando a outra ao coldre da sua arma. O grupo afasta-se conduzido pelos guardas e Irwer fica para trás. É então que ele reconhece um dos guardas que escolta os seus companheiros, Braugh, um dos infiltrados de Tizadraa.

"Não! Voltem!" grita Irwer, tentando passar pelo guarda, apenas para receber uma coronhada na cara, que produz um grande corte na sua sobrancelha e o atira para o chão.

"Quieto, elfo!" exclama o guarda, apontando-lhe a arma "Vai à tua vida e nada de mal te acontece. Não posso dizer o mesmo dos teus amigos." diz o guarda num tom de gozo, afastando-se com um sorriso na cara, não antes de dar um pontapé com a sola da bota na cara de Irwer.

"Valgoria... Caleb... Willem..." sussurra Irwer, enquanto as luzes se apagam na sua cabeça.

Água gelada banha a cara e o tronco nu de Irwer. Se o planeta não fosse Sikstai, poderia ser um acordar cruel, mas num planeta em que a temperatura nunca baixa de escaldante, até se pode considerar um acordar carinhoso.

Pendurado pelos braços, Irwer pestaneja várias vezes, tentando afastar a água dos olhos. Ele olha à volta, tentando perceber onde está. A sala escura parece uma arrecadação, repleta de partes de máquinas e outros materiais, e carrega consigo o distinto cheiro a metal. À sua frente, uma figura aproxima-se, arrastando uma cadeira de ferro pelo chão, produzindo um ranger infernal. A figura vira a cadeira com as costas para Irwer e senta-se de frente para ele. Um clarão emerge da mão da figura quando esta acende um fósforo e o movimenta em direcção á cara, onde um cachimbo sobressai de uma barba farta.

"Irwer Killeanea. Um dos scavengers mais importantes da lagartixa... Este deve ser o meu dia de sorte." diz o anão.

A luz da pequena brasa do cachimbo ilumina a cara do anão. Arregalando os olhos numa expressão de terror, Irwer apenas sussurra

"Garnom..."

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, banda desenhada 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...

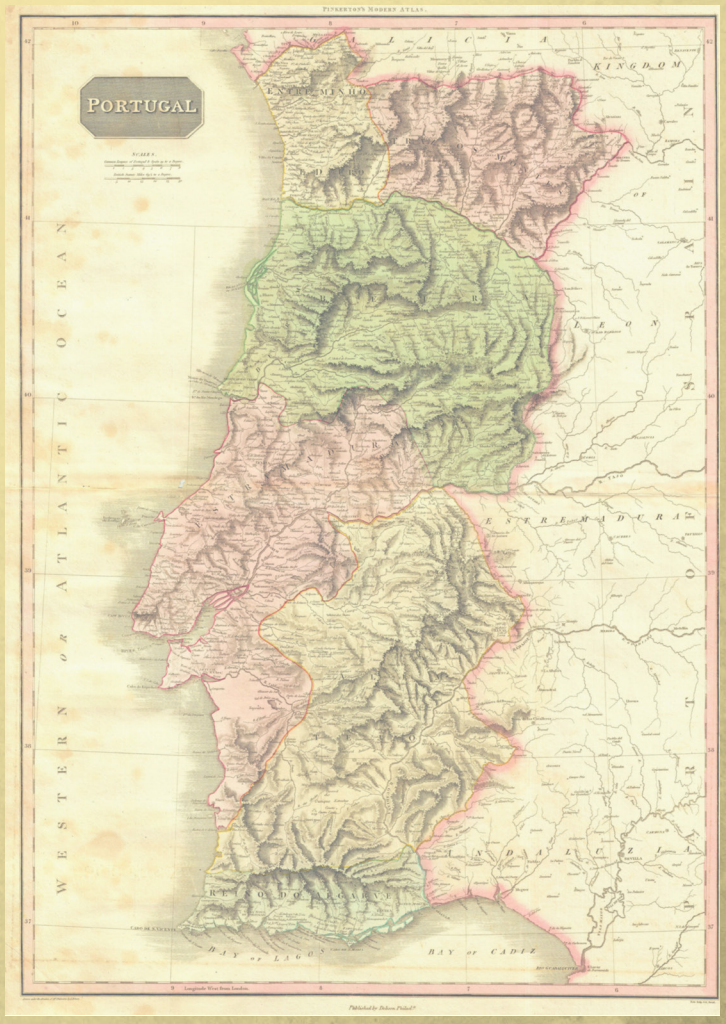
Em Junho queremos conhecer os projectos nacionais que ousaram ser diferentes e dar a sua própria perspectiva ao que significa fazer a sua própria ficção especulativa.

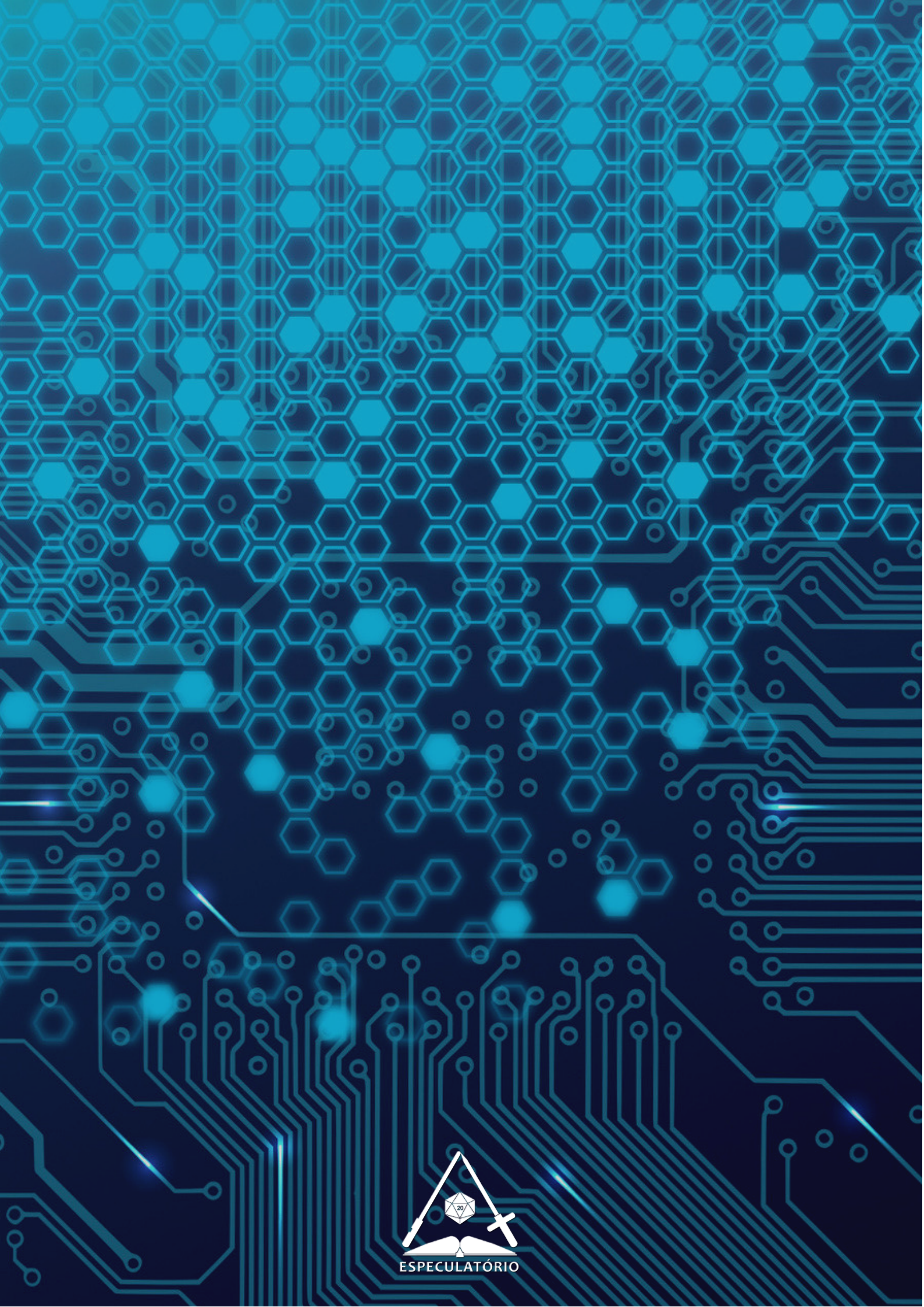
Queremos apresentar-vos autores e editoras portuguesas, jogos criados em solo nacional, iniciativas diferentes de pensar fantasia, ficção científica e horror em português.

Aliando a 10º revista Especulatório às celebrações do Dia de Portugal no dia 10, Junho só poderia ser uma ode ao que de espectacular se faz no nosso país.

Podemos ser um país pequeno, mas somos grandes na nossa capacidade de inovar, não baixar os braços, e levar a nossa *geekiness* mais além, indo «Por mares nunca de antes navegados».

Contamos com vocês!




ESPECULATÓRIO