ESPECULATÓRIO

CAPÍTULO I

"Novos Começos"

SETEMBRO 2016

ÍNDICE

Páginas que dão Asas

MAGIA PELOS OLHOS DE UMA MUGGLE 12

PASTÉIS DE ABÓBORA À MODA DO HOGWARTS EXPRESS 38

Lancem Iniciativas

HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DOS PRIMEIROS ROLE-PLAYING GAMES 16

GUIA DE CONVERSAÇÃO FICCIONAL - SAUDAÇÕES 22

DIÁRIO DE UM INTERNAUTA PERDIDO NO ESPAÇO ESPECULATIVO 31

WORKSHOP DE PERSONAGENS - HIMURA KENSHIN 32

Folhas e Rabiscos

ESCRITA: POR ONDE COMEÇAR? 18

TOP 5 - PRIMEIRAS FRASES 19

AVENTURAS FANTÁSTICAS 36

Especulando a Realidade

CALENDÁRIO DE EVENTOS 23

MYSTERY ABOARD THE HLS MANDRAKE: EVENTO NO SCIFI LX 2016 24

Uma Caixa Cheia de Peças

KICKSTARTER DO MÊS - CHARACTER MEEPLE 2.0 23

"ONCE UPON A TIME" - UM JOGO PARA COMEÇAR HISTÓRIA 28

Outras Especulações

COME TO THE DARK SIDE... 4

VIAGENS AO PASSADO 6

ENTREVISTA A: ESPECULATÓRIO 7

DEMANDA DO MÊS 35

Ficha Técnica

Revista Especulatório – Capítulo 1: Novos Começos
Setembro, 2016
ISSN: 2183-8682
Proprietários, autores, produtores, editores, designers...enfim, tudo: Equipa Especulatório

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

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

Contacto: especulatorio@gmail.com

EQUIPA DO ESPECULATÓRIO

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

MARIA INÊS SANTOS

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

CARLOS ALMEIDA

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

INÊS FRAGATA

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

CATARINA SANTOS

Editorial - Novos Começos

Novos começos.

Tornar-se algo novo.

Transformar-se.

Ser diferente.

Ser único.

É este o percurso que o Especulatório quer seguir.

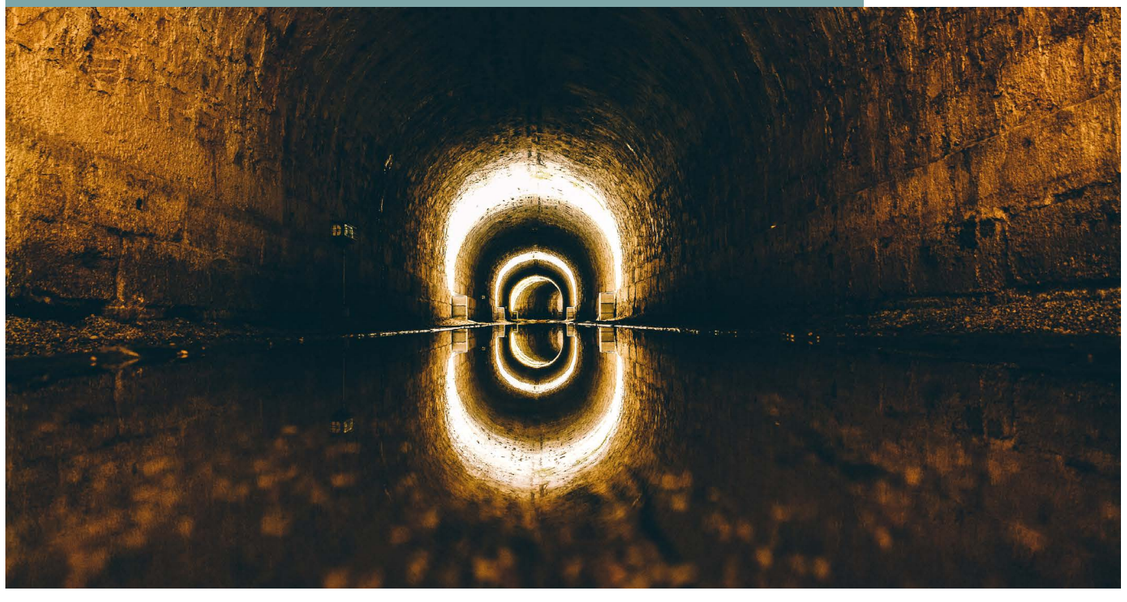
Planeamos pegar nas lições aprendidas ao longo do nosso primeiro ano de existência e moldar algo distinto, mais coerente, mais inovador, mais capaz de mostrar a importância e abrangência da Ficção Especulativa.

Parece que vamos ser muito filosóficos não é? Não se preocupem, ainda não leram o resto da Revista.

Não somos peritos nem nada que se pareça, na verdade nunca tentámos sê-lo e não vamos começar agora. Queremos sim trazer todos os meses novas perspectivas, propostas e sugestões especulativas para todos os geeks que andam por aí.

"It's a dangerous business (...) going out your door. You step onto the road, and if you don't keep your feet, there's no knowing where you might be swept off to" [J.R.R.Tolkien].

Não sabemos o que o futuro nos reserva, mas estamos desejosos de descobrir e de continuar a dar o nosso contributo, mostrando novos mundos por velhos meios.



COME TO THE DARK SIDE....

Quando se começa alguma coisa os primeiros passos são sempre os mais complicados.

Não é à toa que se costuma dizer que o primeiro passo é o mais difícil. Isto não é só por causa da nossa amiga inércia, mas também porque quando se começa no mundo da ficção especulativa existem muitos mundos por onde se pode entrar e que no início podem ser bastante assustadores.

Vamos, por isso, partilhar convosco alguns dos mundos, jogos e aventuras que nos fizeram delirar e que vos podem ajudar nos vossos primeiros passos no mundo especulativo ou que vos ajudem a trazer os vossos amigos mais cépticos para este mundo.

Um dos maiores veículos de informação da ficção especulativa é também o mais antigo. Para mim foi exactamente a minha primeira interacção com a fantasia, e aposto que para muitas das pessoas que gostam deste género foi também o seu portal de entrada.

Estou, claro, a falar dos livros.

Algumas das aventuras que nos fizeram sonhar e ficar completamente imersos em

mundos de ficção foram: a saga do Harry Potter, a Trilogia de Mistborn, as Crónicas de Narnia, o Quarteto de Earthsea, a série de Discworld, "Dune", "1984", "Brave New World", "Ender's Game", "Stranger in a Stranger Land", "Ubik" ou o "The Martian".

Se quiserem começar por ler algumas coisas na internet ou ouvir alguns *podcasts* podem sempre espreitar o "Sword and Laser", um *podcast* e clube do livro, com Veronica Belmont e Tom Merritt.

Se, por outro lado, estão a pensar iniciar os mais novos podem espreitar o "My Little Geek" e o "My First Fandom", que são livros para os mais novos. Porque nunca é demasiado cedo para começar!

Se estão interessados em converter um grupo amigos ao mundo dos *role-playing games*, também temos sugestões para vocês!

Para conviver com os vossos amigos e partirem em grandes aventuras juntos, os nossos *Dungeon Masters* aconselham que lhes apresentem aventuras como "We Be Goblins", "Vault of the Dracolich", "Crypt of the Everflame", "Mines of Madness", "Keep on the Shadowfell", "The Harrowing" ou "Pathfinder Society Scenario Intro: First Steps".

Mas caso nenhum de vocês tenha já feito uma campanha de RPG então podem sempre começar todos juntos com o "Starter Set" de *Dungeons & Dragons* (5ª Edição) ou o "Beginner Box" de *Pathfinder*.

Estas são excelentes introduções ao mundo dos RPG's com tudo o que é preciso para começar a jogar dentro de uma caixa.

Ou então podem sempre espreitar o Canal de Youtube do Matthew Colville, onde ele tem uma série de vídeos chamada "Running the Game" que é uma introdução para novos DM's, e um vídeo muito bom para introduzir novos jogadores ao mundo de *Dungeons & Dragons*.

E se quiserem convencer os vossos amigos com exemplos reais de pessoas a jogar podem sempre ver as séries "Critical Role" e "Adventure Zone". Mas cuidado, quando se começa a jogar, nem sempre é assim tão espectacular!

Ainda falando de momentos divertidos em grupo e que podem servir como introduções inesperadas ao mundo da ficção, podemos aconselhar-vos vários jogos de tabuleiro que podem fazer a delicia desde os miúdos a graúdos.

Dos jogos que apresentámos a amigos não jogadores até agora os que mais fizeram furor

foram o "Catan", "Forbidden Island", "Ticket to Ride", "Dixit", "7 Wonders", "Tsuro", "The Game", "Star Realms", "Sushi Go", "Les Loups-Garous de Thiercelieux" (Lobisomens da Aldeia Velha) e "Carcassonne".

Estes jogos podem ser jogados por qualquer pessoa e garantem muitas horas de diversão. Requerem diferentes níveis de estratégia, mas podem ser todos jogados sem conhecimento prévio de como jogar outros jogos.

Se ninguém no grupo de amigos tem nenhuns destes jogos, podem sempre experimentar o Board Game Arena, que permite jogar os jogos antes de os comprarem, para poderem fazer uma compra mais informada. E não se esqueçam que há sempre ludotecas ou convenções onde podem encontrar-se com jogadores mais experientes e experimentar os jogos que vos pareçam mais giros!

Estas são as nossas sugestões para iniciarem as vossas aventuras no mundo da ficção especulativa.

Contem sempre connosco, a equipa do Especulatório, para vos ajudar a navegar, explorar e descobrir os muitos mundos da fantasia, ficção científica e horror.

Inês

SETEMBRO

Viagens ao Passado

- 1 ∞ — "*Back to Hogwarts Day*" A vossa carta chegou?
- 2 1973 — Morre J. R. R. Tolkien, criador da Terra Média
- 4 1956 — Lançamento da última viagem a Narnia "*The Last Battle*" de C. S. Lewis
- 8 1966 — Primeira exibição de "*Star Trek*", na NBC
- 19 ∞ — Dia Internacional "*Talk Like a Pirate*" Ahoy, mateys!
- 20 1948 — Nasce George R. R. Martin: escritor, editor e produtor
- 21 1866 — Morre H. G. Wells, um dos pais da Ficção-Científica
- 22 ∞ — "*Hobbit Day*" Aniversário de Bilbo e Frodo Baggins

ENTREVISTA A: ESPECULATÓRIO

No mês em que o Especulatório completa um ano e decide abraçar este novo desafio que será a revista mensal, parece-nos a altura perfeita para pensarmos e falarmos um pouco sobre nós.

Por isso, deixamo-vos com uma breve apresentação da nossa história, da nossa missão e daquilo que nos move.

O QUE É O ESPECULATÓRIO?

Especulatório é um projecto criado por fãs de ficção especulativa que procura dar a conhecer mais sobre os novos mundos destes géneros de ficção, mas através dos "velhos meios": livros, jogos e eventos.

Somos um grupo de entusiastas, de leitores e jogadores, que quer trazer a fantasia, o horror e a ficção científica para as conversas

do dia-a-dia.

PORQUÊ FICÇÃO ESPECULATIVA?

Porque adoramos ser transportados para diferentes mundos, seja através de um livro que não conseguimos pousar, seja pela participação em eventos temáticos, ou em encontros de jogos que vão pela noite dentro.

Porque queremos viajar no futuro. Porque queremos descobrir mundos fantásticos, com monstros e heróis. Porque queremos ficar assustados com o sobrenatural.

Enfim, porque somos todos fãs destes géneros de ficção, seja fantasia, ficção científica, horror ou todos os subgéneros que podemos encontrar.

COMO SURGIU ESTA IDEIA ORIGINALMENTE? E PORQUÊ AVANÇAR AGORA PARA UMA REVISTA ONLINE?

O Especulatório surge como uma ideia que queríamos candidatar a financiamento: um espaço físico onde pudéssemos juntar fãs de ficção especulativa, com dias e eventos temáticos, zona para testar jogos, ler livros, e claro, um espaço onde todos pudessem reduzir um pouco a sua *wishlist* de compras nesta área.

Não foi possível avançar nestes moldes mas não baixámos os braços nem pusemos a ideia de lado. Pelo contrário, decidimos avançar para um espaço virtual mais informal, onde fomos sempre escrevendo sobre o que nos cativou naquele momento.

No nosso primeiro aniversário, achamos que chegou a hora de avançar para um formato que nos permite ir mais fundo, explorar temas e géneros de forma mais coerente. Queremos valorizar a ficção especulativa a nível nacional, ser um espaço de referência para quem está a dar os primeiros passos nestes Mundos mas também para quem já é um perito mas quer descobrir novas perspectivas e novas propostas. Ao mesmo tempo, queremos que a revista Especulatório seja um espaço aberto, oferecendo oportunidades para participação de todos os que querem partilhar informações, ideias e histórias.

Com a revista Especulatório iremos explorar um tema diferente cada mês, começando com o Capítulo 1 – Novos começos.

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

Para nós a ficção especulativa permite escapar um pouco ao quotidiano comum, oferece-nos epopeias, aventuras inesquecíveis, missões impossíveis, viagens e personagens complexas, que nos permitem deixar o sofá para trás. Mas ao mesmo tempo dá-nos personagens muito reais que enfrentam desafios muitas vezes semelhantes, de um modo ou de outro, aos nossos. Sendo ficção, não deixa de explorar temas muito actuais, fazendo-nos pensar e reflectir sobre questões que são transversais.

O QUE VÊEM NO FUTURO DESTES GÉNEROS DE FICÇÃO?

Claro que, sendo o Especulatório um projecto dedicado à ficção especulativa, acreditamos que estes géneros vão continuar a crescer.

Cada vez mais as pessoas querem juntar-se com os amigos, não para estar agarrados ao telemóvel, mas sim para partilharem momentos à volta de uma mesa e de um jogo de tabuleiro, partilharem o que leram ou a que eventos fantásticos foram.

E cada vez existe maior oferta para todos os gostos e a todos os níveis. A nível nacional começamos a ver crescer o número de oportunidades, com diferentes grupos e

projectos a ganharem maior relevo.

A ficção especulativa veio para ficar!

SE PUDESSEM CONHECER UMA PERSONAGEM DE QUALQUER LIVRO OU JOGO DO MUNDO ESPECULATIVO, QUEM SERIA? PORQUÊ?

Pergunta difícil, para a qual temos tantas respostas como membros da equipa. Por isso aqui ficam:

CATARINA – Não é fácil tomar decisão destas, mas acho que teria que ser Polgara, a feiticeira imortal das séries "The Belgariad" e "The Malloreon", de David Eddings.

Com certeza uma mulher forte, que passou por muitas Eras e eventos históricos memoráveis (e influenciou vários deles). Quem melhor para me sentar com uma chávena de chá e explorar este épico mundo?

CARLOS – Sem dúvida seria Jarlaxle Baenre, da série de livros Legend of Drizzt, o Mercenário Drow, líder dos Mercenários conhecidos como Bregan D'aerthe.

Um oportunista que se tornou no mais poderoso homem numa sociedade dominada por mulheres, ele faz tudo para trazer mais poder a si próprio e à sua organização.

INÊS – Existem tantas personagens que eu gostava de conhecer dos livros. Foi sem dúvida um debate difícil comigo mesma, acabei por escolher uma personagem do "Wheel of Time", Egwene Al'Vere.

Esta personagem demonstra um crescimento brutal ao longo de toda a saga e no final acaba por ser uma mulher cheia de força, com o coração e a mente no lugar certo e uma líder exemplar. Na minha opinião, a construção desta personagem quase foi por água abaixo a certo ponto na história, mas depois o Robert Jordan incorporou os eventos de modo a que a personagem se tornasse ainda mais humana e admirável.

MARIA INÊS – Decisão difícil! Seria Phèdre nó Delaunay, da primeira trilogia da série "Kushiel's Legacy", de Jacqueline Carey. É uma personagem muito interessante que supera desafios difíceis mas memoráveis, nunca esquecendo quem é. Uma personagem totalmente *kick-ass*, que vive no seu Mundo à sua maneira. Porque não?

SE VIVESSEM NO MUNDO DO ÚLTIMO LIVRO OU JOGO DE FICÇÃO ESPECULATIVA QUE LERAM/JOGARAM, ONDE ESTARIAM NESTE MOMENTO?

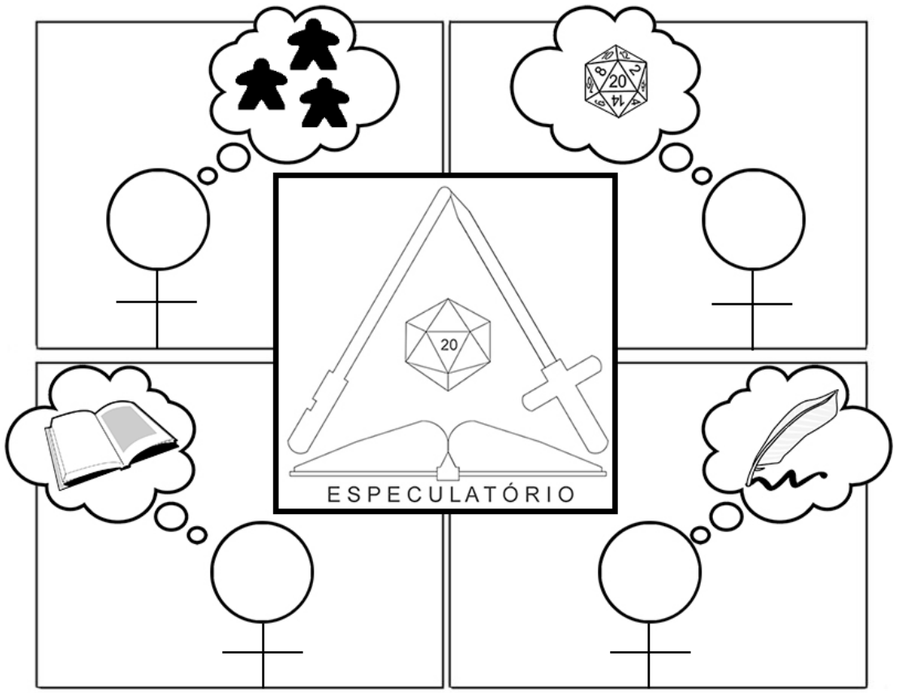
Mais uma vez, somos uma equipa mas não somos todos iguais, por isso aqui fica mais uma mostra da nossa diversidade:

CATARINA – Confesso que não estaria no local mais simpático, já que estou de momento a começar a ler "The Three Body Problem" de Liu Cixin que começa durante os eventos caóticos da Revolução Cultural Chinesa. Mas há a promessa de contacto com espécies extraterrestres, por isso vai ser de certeza uma viagem interessante!

CARLOS – Neste momento estaria a ajudar os gémeos Jacob e Evie Frye a reconquistar Londres dos Templários e a recuperar o poder para a Ordem dos Assassinos no jogo "Assassin's Creed: Syndicate".

INÊS – Eu estaria a lutar os Trollocs com o Perrin e com os lobos a tentar libertar a Faile de mais uma alhada. Ou então a ajudar a Ninaeve e a Elaine a procurar Angreals (sim, é no universo do Wheel of time, já que estou a reler a saga)

MARIA INÊS – Estaria em Hogwarts, prestes a iniciar mais um ano na escola mais espectacular. Porque reler toda a saga do Harry Potter é uma óptima desculpa para estes novos começos.



QUATRO *GEEKS* E UMA IDEIA

MAGIA PELOS OLHOS DE UMA MUGGLE

> *Mr. and Mrs. Dursley, of number four, Privet Drive, were proud to say that they were perfectly normal, thank you very much. They were the last people you'd expect to be involved in anything strange or mysterious, because they just didn't hold with such nonsense*

Assim começa aquele que para mim foi o início do vício, o começo do meu gosto e vontade de ler mais livros de fantasia – a série de Harry Potter, de J.K. Rowling.

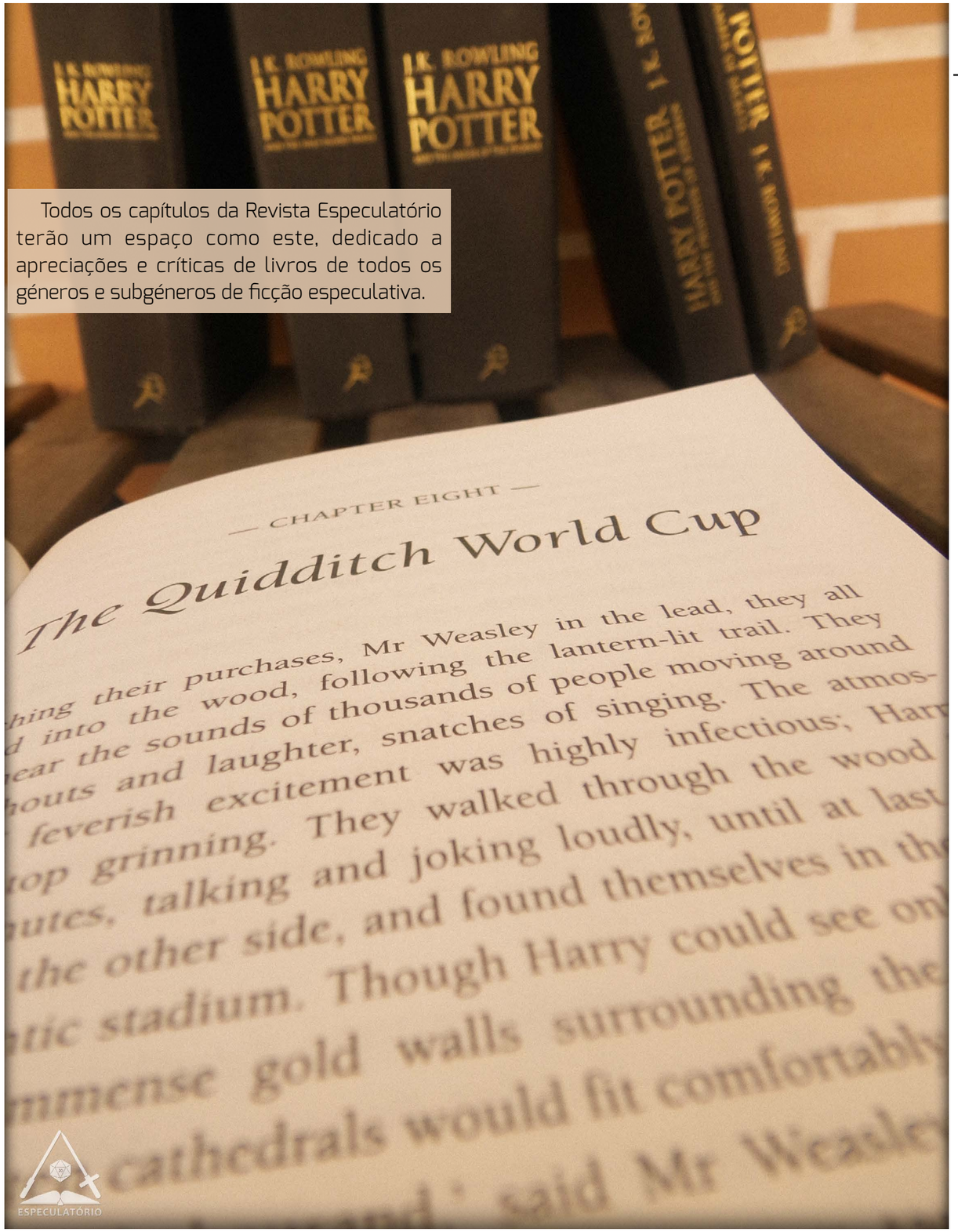
Outros houveram, claro, e com certeza até antes de ler "Harry Potter and the Philosopher's Stone". Mas nenhum teve o peso que este teve, nenhum me acompanhou durante tantos anos, nenhum me agarrou como Harry Potter conseguiu e continua a conseguir.

Para mim vai para além do fenómeno que todos conhecemos: uma saga que apela a miúdos e graúdos sobre o rapaz feiticeiro que irá derrotar o feiticeiro mais negro que já alguma vez existiu.

Para mim, pegar nestes livros é simplesmente segurar um pouco de magia.

Reli os sete volumes desta série há bem pouco tempo (qualquer desculpa serve, na realidade), bem como devorei o apelidado de oitavo volume – "Harry Potter and the Cursed Child" – que, por muito que tentem, é algo exterior à série original, embora seja interessante parar para pensar na realidade 19 anos depois.

Aproveitando as celebrações do *Back to Hogwarts Day*, quis deixar no papel a minha visão e crítica deste Mundo mas é algo que, mesmo depois de todo este tempo, continua a ser desafiante para mim.



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.

Talvez possa começar pelas personagens: muitas, é verdade, mas distintas entre si, pessoas com falhas mas sempre com oportunidades de se superarem. São personagens com quem nos conseguimos identificar em diversos momentos, com quem por vezes queremos ser mais parecidos.

Olhamos para o trio que lidera a narrativa:

Harry – um rapaz curioso e desenrascado mas invisível até descobrir o seu passado, de quem queremos imediatamente ser amigos e acompanhar nas suas aventuras;

Ron – o filho mais novo que quer provar o seu valor, mostrar que também é capaz de mudar o Mundo à sua maneira;

Hermione – à primeira vista séria e apenas focada nos livros mas capaz de tudo por aqueles que lhe são mais queridos.

Quem não conhece alguém com estas características ou se sente por vezes assim?

A história que avança com cada novo capítulo da saga vai também mostrando o crescimento destas personagens, ficando cada vez mais complexa, mais misteriosa, mais adulta.

Com a chegada do sétimo livro – "Harry Potter and the Deathly Hallows" – percebemos que o carácter mais sombrio que tem vindo a aparecer nos livros anteriores veio mesmo para ficar.

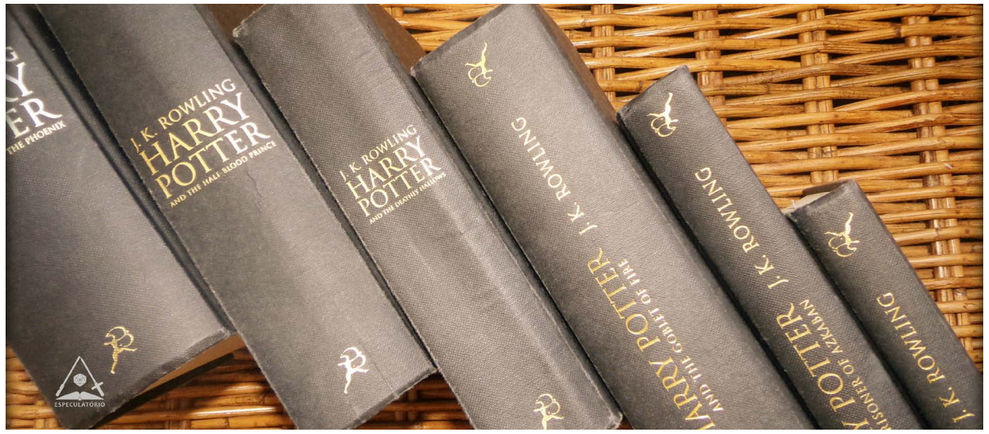
Para trás ficam as aventuras com finais felizes, a descontração, a magia sem grandes preocupações. De repente temos pela frente algo mais difícil do que alguma vez Harry, Ron e Hermione tiveram de enfrentar, mas um caminho que só podem percorrer juntos.

Sim, porque para mim outro ponto alto da série Harry Potter é o facto de não ser apenas sobre o Harry. Embora ele seja muitas vezes o centro de complôs e missões desafiantes, nunca os supera sozinho.

Isto só nos mostra que Harry Potter é um conjunto de livros que coloca a amizade e a família no foco, nem sempre da forma mais feliz mas demonstrando que sozinhos não somos nada, precisamos de confiar e partilhar com quem nos está mais próximo.

Por outro lado, adoro a escrita de J.K. Rowling. Uma narrativa que consegue ser cómica e dramática ao mesmo tempo, com espaço para brincadeiras, resolução de problemas mas também dor e morte. Enfim, uma escrita envolvente, cativante, com descrições e diálogos espectaculares.

E adoro todos os elementos de magia que se tornam cada vez mais reais com o avançar da série. Faz todo o sentido que haja uma sala que se torna no que mais precisamos no momento, uma árvore que bate de volta, escadas que nunca param quietas, fantasmas como professores e feitiços sem fim para todos os propósitos.



Um mundo de tal forma perfeitamente construído que não conseguimos evitar sentir que estamos incluídos nele, fazemos parte, deixamos de querer ser muggles – descobrimos *Hogwarts*, passeamos por *Diagon-Alley* ou por *Hogsmeade*, vivemos em *Privet Drive* ou *Grimmauld Place*.

Se tivesse de descrever a série do Harry Potter a em sete palavras, para alguém que nunca decidiu envolver-se nesta história, deixaria as seguintes: magia, mistérios, amizade, aventuras, família, crescimento, compaixão… e talvez drama (uma oitava palavra para um oitavo livro).

Mas pensando nas palavras que mais me põem um sorriso na cara, aí seriam um pouco diferentes: *Hogwarts, Hedwig, Quidditch, Muggle, Hufflepuff*… enfim, acho que a lista seria interminável.

Consta que esta saga pode não apelar a todos mas é algo que me custa a acreditar. Se ainda não lhe deram uma oportunidade porque não agora com uma história a trazer Hogwarts de novo para a ribalta?

Nunca é tarde de mais para entrar no *Hogwarts Express*.

Até lá, *Nox*!

Maria Inês

HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DOS PRIMEIROS RPG'S

É verdade que D*ungeons & Dragons* foi o primeiro RPG (*role-playing game)* criado, mas poucos sabem as origens deste tipo de jogos.

É no século XVI, na Europa, que encontramos as raízes dos RPG's.

Tudo começou com grupos de artistas que viajavam de sítio em sítio representavam uma forma de teatro de improviso, chamado *Commedia dell'arte,* com personagens e cenários pré-preparados, mas com falas improvisadas.

Mais tarde, já em 1780, Johann Hellwig adaptou as regras do xadrez para criar uma simulação de batalha para o Duque de Brunswick, dando inicio à era dos *wargames*, jogos de miniaturas que emulavam batalhas históricas.

Segundo o livro de Max Boot "War Made New", foi no início do século XIX que o exército Prussiano começou a apostar mais no desenvolvimento destes jogos, com os soldados a moverem peças de metal numa mesa, usando dados para determinar as probabilidades de sucesso de manobras e ataques.

Estes jogos começaram a ser cada vez mais populares dentro dos muitos exércitos europeus e eram louvados pela sua capacidade de simular situações de combate.

Os *wargames* fizeram a transição para o mercado dos hobbies em 1913 com o lançamento do livro para crianças chamado "Little Wars", de H. G. Wells.

Este continha regras para emular guerras com os soldados de plástico muito comuns na altura.

Os jogos para adultos começaram a aparecer com simulações de guerras a partir do período Napoleónico e, apesar de normalmente uma figura representar um grupo de soldados, já existiam alguns suplementos para lutas com menor número de figuras, em que cada uma representava apenas um soldado.

Em 1959, com o lançamento do jogo de tabuleiro "Diplomacy", vemos a introdução do aspecto social nos *wargames*, em que os jogadores passavam tanto ou mais tempo em discussões políticas, a forjar alianças ou a declarar guerras, do que em situações de combate.

Já no final dos anos 60 começam a surgir os elementos de fantasia neste tipo de jogos.

O linguista M. A. R. Barker desenvolveu um mundo de fantasia, chamado Tékumel, para usar nas suas sessões de wargames, e o escritor Greg Stafford criou o jogo "White Bear and Red Moon", passado no mundo ficcional de Glorantha, um cenário mais perto da ficção-científica do que da fantasia.

É então em 1971 que Gary Gygax cria um conjunto de regras para wargames medievais: "Chainmail". Este, então estranho, jogo de combate histórico, teve vários suplementos adicionais com regras que permitiram incluir elementos de fantasia no jogo, como magos e dragões.

E foram estes suplementos que serviriam de base para Gygax criar o primeiro RPG moderno, *Dungeons & Dragons*.

Carlos

ESCRITA: POR ONDE COMEÇAR?

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.

A pergunta que se coloca a todos os que querem começar a escrever.

Já falámos anteriormente na ideia que não há nada mais importante do que estarem dispostos a sentarem o traseiro na cadeira e escreverem, mesmo que não tenham ideias, ou inspiração ou não vos apeteça nada.

Criem o vosso espaço e o vosso horário, e mantenham-no o mais possível.

Se não têm ideias, vão dar uma volta, observem o que se passa ao vosso redor, leiam um livro, uma revista científica, vejam um filme ou usem uma writing prompt.

Estamos rodeados por fontes de inspiração se estivermos atentos!

E claro, não se podem esquecer de ter sempre forma de anotarem as vossas ideias porque nunca se sabe quando vamos encontrar algo útil e inspirador.

Mas depois de tudo isto, por onde começamos a nossa história, livro ou conto?

PRIMEIRAS FRASES

A primeira frase do vosso texto é sem dúvida muito importante, há quem diga mesmo crítica, pois é a primeira promessa que fazem aos vossos leitores – este é o tipo de história que vais ler, este é o mundo onde vais mergulhar e o estado de espírito que vai ser evocado.

Mas lembrem-se que não tem de ser a primeira frase que escrevem!

Se é verdade que algumas histórias surgem a partir de uma frase excelente que inspira em nós a vontade de escrever, outras vezes o enredo vem primeiro e a primeira frase é construída (às vezes com muito suor e lágrimas) depois.

Não se preocupem se não sabem com que palavras começar. Escrevam o resto do vosso conto e quando o voltarem a rever e editar pensem então com que frase começar.

E não sintam que têm que começar com uma frase digna do nosso Top 5 deste mês!

É sempre bom começar com uma primeira frase que cative a atenção dos leitores, mas não tem de ser um anzol que os apanhe imediatamente.

Preocupem-se antes em mostrar o vosso mundo com uma frase visualmente evocativa ou em mostrar as vossas personagens começando com diálogo. Outra boa forma de começar é com conflito, movimento, mudança ou acção.

Aproveitem para mostrar o tom da vossa história – vai ser cómica, romântica, séria e sombria, cheia de tramas políticas ou uma aventura leve?

Comecem com alguém ir a algum lado, a fazer algo em que são bons, uma questão que despolete a curiosidade da vossa personagem ou dos vossos leitores.

Mostrem o vosso mundo, estabeleçam se é igual ao nosso ou tecnologicamente mais avançado, mágico ou com leis da física diferentes das nossas. Não precisam de explicar tudo na vossa primeira linha, mas introduzam a ideia que é um mundo diferente onde coisas estranhas podem acontecer.

TOP 5 - "*Primeiras Frases*"

1	2	3	4	5
"***In a hole in the ground there lived a hobbit***" [*The Hobbit*, J.R.R. Tolkien]	"***I'm pretty much fucked. That's my considered opinion.***" [*The Martian*, Andy Weir]	"***Ash fell from the sky.***" [*Mistborn*, Brandon Sanderson]	"***It is true that I have sent six bullets through the head of my best friend, and yet I hope to shew by this statement that I am not his murderer.***" [*The Thing on the Doorstep*, H.P. Lovecraft]	"***There was a boy called Eustace Clarence Scrubb, and he almost deserved it.***" [*The Voyage of the Dawn Treader*, C.S. Lewis]
Aquela que continua e continuará a ser a melhor introdução de um dos livros mais reconhecidos.	Um início que nos faz simultaneamente recear e ansear pelo resto da história.	Uma forma muito visual de iniciar uma história, dando um cheirinho de um Mundo cinzento e desconhecido.	Um começo misterioso para um conto horripilante.	Porquê? Temos de descobrir!

Ao mostrarem algo diferente do vosso mundo, sem o explicarem, estão a incentivar a curiosidade dos vossos leitores e a prometer que o vão explicar mais à frente.

É importante começar cada cena o mais próximo possível da acção e sair o mais próximo possível do final da acção.
Ninguém quer ver o início da típica conversa "Para onde vai esta relação?". Queremos chegar apenas quando as vozes se começam a levantar e as lágrimas a correr, e queremos sair quando alguém se levanta e bate com a porta.

PRIMEIRAS PÁGINAS

Todos nós, quando pegamos num livro novo, avaliamos em duas ou três páginas a qualidade e o estilo da escrita, e se é algo que nos agrada.

Mantenham este facto em mente quando estiverem a desenvolver as vossas primeiras páginas já que vai ser aqui que vão ter que mostrar aos vossos leitores que tipo de escritores é que são e porquê é que eles vão querer continuar a ler.

Mencionámos acima que podem, e devem, usar as vossas primeiras frases para despoletar a curiosidade do vosso leitor com uma questão por explicar. Aproveitem agora nas primeiras páginas para resolverem essa questão.

Estão assim prometer ao vosso leitor que vão responder a outras questões maiores que se levantem e que eles podem confiar em vocês.

As primeiras páginas são um bom local para começarem a introduzir que tipo de conflito é que a vossa história vai ter e o que é importante para a vossa personagem, apesar de não terem que mostrar logo qual vai ser o seu arco com o desenrolar do enredo.

É sempre boa ideia começar as primeiras páginas com acção, mas não têm necessariamente de incluir uma cena à 007, com explosões, perseguições de carros, caos e destruição. Pode ser algo mais do género do Indiana Jones, que nos mostra no que a personagem é boa e qual a sua personalidade.

Comecem com diálogo, mas não se esqueçam de estabelecer quem está a falar e onde, para demonstrarem acção e conflito (não necessariamente entre as personagens).

Lembrem-se de mostrar o vosso cenário, sem descreverem todo o mundo.

Uma cena tem que fazer sempre mais do que uma coisa, logo é importante começarem desde o início a escrever cenas em que a acção mostre o cenário, a personagem e o mistério a resolver. Escrevam diálogo que mostre o conflito, algo sobre o mundo e algo sobre os interlocutores.

Todas as palavras têm de ter um objectivo, mostrar algo sobre a vossa história e as vossas primeiras páginas devem mostrar personagem, local, tom e movimento.

PRIMEIROS CAPÍTULOS

Quantos de vocês já investiram o vosso tempo nos primeiros capítulos de um livro para depois serem forçados a desistir dele?

Esta primeira parte do vosso livro ou conto é muito importante para mostrar aos vossos leitores porque vale a pena irem até ao fim.

As promessas que fazem no início da história têm que ser as promessas que pretendem resolver até ao final.

Se o primeiro terço do vosso livro estabelece o que as vossas personagens querem, que tipo de arco vai ter, o que falta na vida delas e quais as suas motivações, estão a prometer aos vossos leitores que até ao final todas essas coisas vão ter uma resolução – boa ou má.

Estabeleçam o vosso enredo principal, e os pequenos problemas secundários associados,

ERROS COMUNS

- Começarem com demasiada informação e preocuparem-se demasiado em introduzir o mundo que criaram.

Exemplos disso são os típicos prólogos, muito comuns durante uma certa época da fantasia épica, em que se começava por uma introdução à mitologia, história e política do mundo (quantos de vós conhecem a história, mitologia ou política do nosso mundo todo?).

Escrevam um prólogo apenas se isso foi necessário e importante para a história que querem contar. Tentem primeiro outras alternativas para incorporar essa informação.

- Começarem com uma primeira frase cómica, super original e completamente diferente de tudo o que já alguma vez leram. Mas depois escreverem uma história que não é cómica, ou super original ou diferente.

Percebam as promessas que estão a fazer aos vossos leitores de modo a saberem como as cumprir ao longo da vossa história.

- Ficarem agarrados ao vosso primeiro capítulo. Preparem-se para o cortar, ou pelo menos reeditarem-no fortemente, quando chegarem à fase de revisão e edição. Muitos de nós precisamos de escrever até entrarmos na história, ou na cabeça das nossas personagens, mas não é necessariamente ali que a nossa história começa.

e os vossos leitores vão assumir que todas essas questões irão ser resolvidas até ao final.

Pensem quais os momentos espectaculares que querem incluir na vossa história. Agora tentem introduzir no início (se necessário, aquando da revisão do texto) a ideia que esses momentos poderão acontecer. Prometam aos vossos leitores que irão existir resoluções fantásticas de modo a que eles se sintam satisfeitos quando finalmente chegarem a essa cena.

CONCLUSÃO

Sabemos que o que custa é começar, mas esperamos que com todas estas dicas se sintam mais preparados para atacar o papel e caneta.

Lembrem-se que todas as histórias quebram algumas regras. Mas se estiverem cientes delas podem quebrá-las conscientemente, conhecendo os riscos.

Escrevam a história que querem contar e depois usem as nossas dicas para a transformar em algo ainda mais espectacular!

Catarina

Guia de Conversação Ficcional - **Saudações**

High Valyrian	**Rytsas** ['rytsas] ou **Valar morghūlis** ['valar mor'ɣu:lis]
Dothraki	**M'athchomaroon** [maΘtʃõmaroon] ou **M'ath** [maΘ]
Sindarin	**Mae l'ovannen** [ˈmaɛ lɔ.ˈvan.nɛn]
Quenya	**Alla** [ˈal.la]
Klingon	**nuqneH** [nook-NEKH]
Ewokese	**Sku** [skoo]
Goa'uld	**Kel Sha** [kel shaa]

KICKSTARTER DO MÊS - CHARACTER MEEPLE 2.0

Esta rubrica serve para vos falar das campanhas do Kickstarter que nos despertaram a atenção nos últimos tempos.

Este mês vou falar-vos de um que estou a apoiar e que acaba no dia 7 de Setembro: O Character Meeple 2.0 .

Esta campanha do *Kickstarter* tem como propósito gerar *meeples* (bonecos de jogos tabuleiro - como a imagem da nossa secção de Uma Caixa Cheia de Peças) para jogos que não vêem com peões de base- por exemplo o "Codenames" ou o "Stone Age" - mas que podem e beneficiam de terem os *meeples* como parte da experiência do jogo.

Os criadores têm também disponíveis mais algumas personagens que podem ser utilizados em qualquer jogo que queiram.

Embora um peão normal possa ser utilizado normalmente para jogar um jogo, usar *meeples* temáticos é uma boa forma de por as pessoas mais em sintonia com o jogo ou mais no papel da personagem que têm de desempenhar.

Inês

CALENDÁRIO DE EVENTOS - SETEMBRO

2 - 23 ~ Escrever um Livro: por onde começar? | Nível I
escrever|escrever - Sextas-feiras das 19:30h às 22:00h

7 ~ LitLovers Lisbon Bookclub "The Master and Margarita"
Bookshop Bivar - das 19:30h às 21:30h

1 - 3 ~ Warm-Up MoteLx 2016
6 - 11 ~ MoteLx 2016
Com destaque para o jogo do LisbonWalker - dia 3 às 17:30h

10 - 11 ~ SpringIt Con Summer Edition
Instituto Superior Técnico de Lisboa

14 - 15 ~ SYFY Scientific Review
Faculdade de Ciências da Universidade do Porto

16 - 17 ~ Mensal do Grupo de Boardgamers de Lisboa
IST - Sexta-feira das 18:00h às 01:00h e Sábado das 15:00h às 01:00h

7, 14, 21, 28 ~ Quartas do Grupo de Boardgamers de Lisboa
Pastelaria Tentações - das 18:00h às 00:00h

5, 12, 19, 26 ~ Sextas-feiras na Versus Gamecenter
das 18:00h às 01:00h

MYSTERY ABOARD THE HLS MANDRAKE: EVENTO NO SCIFI LX 2016

Sábado, 16 de Julho. 16 horas e 30 minutos.

Estava tudo a postos para uma aventura do Especulatório no Sci-Fi Lx 2016.

Quatro equipas – Alpha, Bravo, Charlie e Delta – foram chamadas a explorar os mistérios a bordo da *HLS Mandrake*.

Mais uma vez a equipa do Especulatório dinamizou uma sessão de de *Dungeons & Dragons* (5ª Edição), com quatro *Dungeon Masters* (DMs) e quatro mesas de jogo, onde os participantes tiveram de trabalhar em conjunto para investigar esta nave suspeita e resolver o mistério que a rodeia.

Mas vamos recuar um pouco: de onde veio a HLS Mandrake? Que Mundo é este?

Homeland era um mundo luxuoso, cheio de riqueza natural e uma sociedade composta por elfos, anões, humanos, orcs e tantas outras espécies. Mas com o rebentar de uma grande guerra, onde escolhas foram feitas e novos feitiços foram testados sem medir as consequências, a terra começou a morrer, perdendo a sua força e magia.

Quando o Sol se transformou e ficou roxo, uma trégua teve de ser encontrada e uma paz instável regressou. Com a mudança no Sol os níveis de radiação tornaram-se insustentáveis, obrigando todos a trabalhar de novo em conjunto para criar uma enorme frota que os pudesse levar para longe de Homeland e do seu mortífero Sol – nasceu *Abscond*.

E foi aqui que entraram os aventureiros do Especulatório.

Uma nave que se tinha perdido aquando da fuga inicial de *Homeland* está a regressar à frota central – a *HLS Mandrake*. Uma equipa foi enviada para investigar mas deixou de responder, tendo deixado uma única mensagem:

"ESTÁ. TUDO. BEM".

Coube às quatro equipas de participantes investigar que mistérios estão ocultos nesta nave silenciosa, há muito tempo a vaguear no universo sombrio, tudo para o bem de *Abscond*!

Em termos práticos, esta aventura implicou que cada equipa, chegando à *HLS Mandrake*, seguisse para investigar um compartimento da nave diferente, com um objetivo especifico – a equipa Alpha estava encarregue de recuperar informação do computador central da nave sobre o percurso desta desde que saiu de *Homeland*; a equipa Bravo dirigiu-se à secção de engenharia para tentar recuperar um chip ultrassecreto desenhado para realizar saltos quânticos pelo hiperespaço; a equipa Charlie teve a seu cargo a tarefa de readquirir toda a informação sobre plantas hidropónicas

assim como quaisquer exemplares ainda vivos presentes na nave; e por último a equipa Delta estava preparada para configurar e accionar o sistema de autodestruição da nave, caso os perigos encontrados fossem tais que a *HLS Mandrake* não pudesse ser recuperada e tivesse que ser destruída antes de chegar à frota.

Os mapas usados, da autoria de Kristian Richards, foram a base perfeita para os múltiplos desafios que fomos lançando às diferentes equipas.

Cada equipa nomeou o seu capitão de equipa, que recebeu um aparelho de comunicação (na realidade, acesso a uma conversa online de grupo) de modo a poder comunicar com os outros capitães, para partilhar avisos e pontos de situação.

Mais uma vez tivemos uma casa bastante cheia, com 20 participantes, desde novos jogadores a pessoas com maior experiência, incluindo vários artistas que se divertiram a desenhar as suas personagens.

Todos os grupos, mesmo aqueles que não vieram juntos ao evento, conseguiram criar um enorme espirito de equipa, havendo uma óptima dinâmica entre todos, com *stat reports* a circular frequentemente entre equipas.

Este espírito de equipa foi testado quando uma das equipas ativou o sistema de autodestruição da nave, tendo todas equipas menos de 45 minutos reais para chegarem ao elevador e deixar a nave para trás sob pena de assistir à explosão da *HLS Mandrake* de demasiado perto.

Com grande pressão no ar, as equipas foram-se apoiando umas às outras, tentando ultrapassar os quatro desafios na sala do elevador, uns derrotando monstros recentemente aparecidos e outros procurando acionar o elevador – a única saída. Com 10 minutos até à explosão, o caos reinava mas muitos participantes conseguiram subir para segurança...infelizmente nem todos sobreviveram (*we salute you!*).

Aproveitamos esta oportunidade para agradecer a todos os jogadores presentes a sua vontade de conhecer este Mundo, vindo connosco nesta aventura.

E agradecemos ainda a todos os que tiveram a generosidade de nos deixar os seus comentários, quer no final do evento quer através do questionário final. Reconhecemos que temos ainda um caminho a percorrer, sabemos que nem tudo foi perfeito, que houve tempos mortos para algumas equipas e complexidade extra para outras. Mas obrigado por valorizarem o nosso esforço, as nossas brincadeiras, a nossa vontade de vos permitir estarem o mais emersos nesta realidade quanto nos foi possível.

Agradecemos também à organização do Sci-Fix Lx pela disponibilidade para nos receberem, com certeza estaremos de novo presentes numa próxima edição.

Orgulhamo-nos de mais um desafio cumprido, de mais uma oportunidade para darmos a conhecer o nosso projeto!

Maria Inês

OS 3 PONTOS MAIS POSITIVOS, SEGUNDO OS NOSSOS PARTICIPANTES

A AVENTURA EM SI

«Melhor jogo que já joguei na minha vida, super envolvente e fantástico»

«Ter uma batalha com tempo foi interessante»

AS OPORTUNIDADES DE COLABORAÇÃO

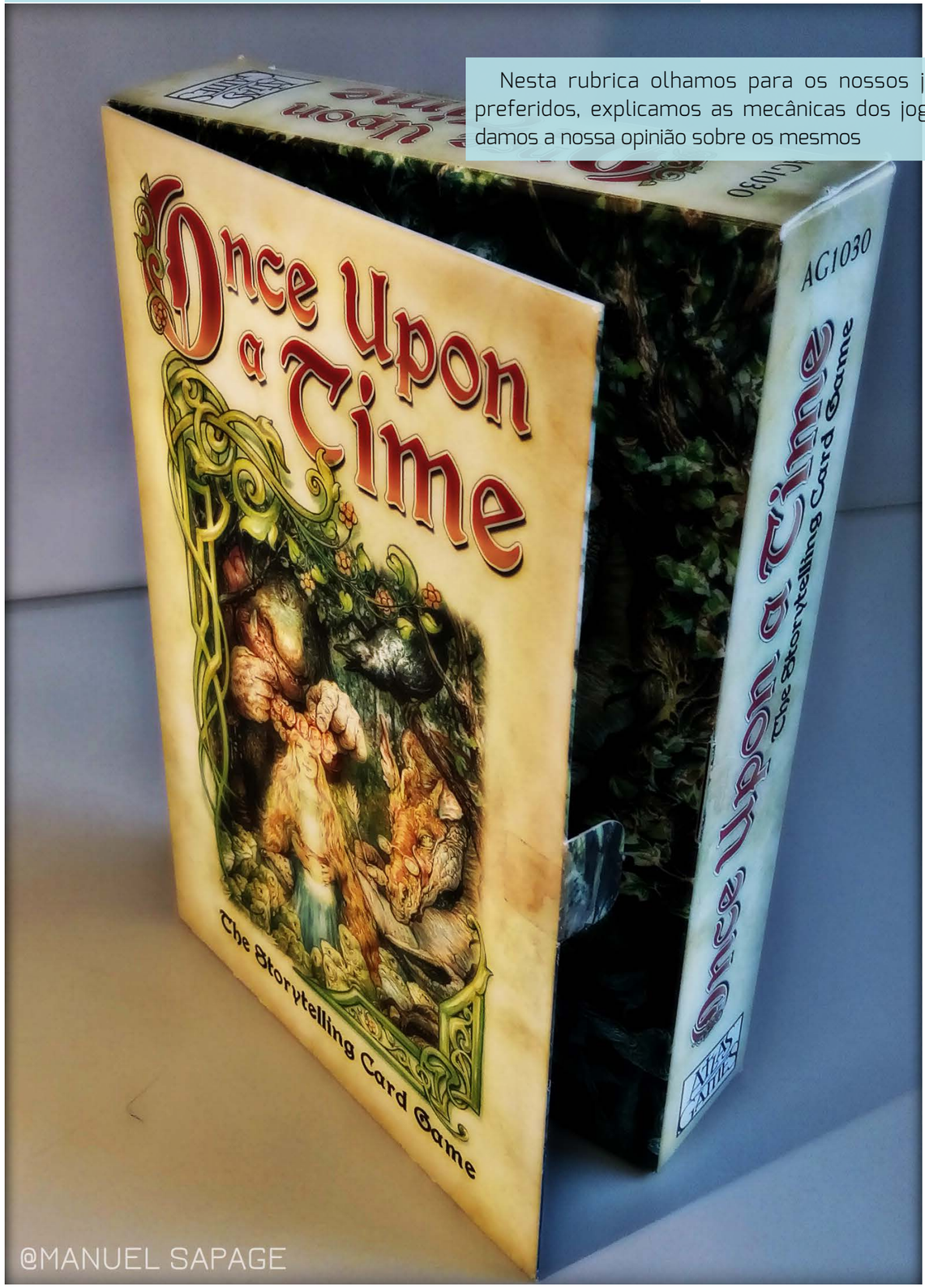
«[Gostei de] O feeling de teamwork incutido na aventura por colocar as parties a trabalhar em conjunto.»

«Comunicação entre líderes foi uma ideia genial»

A EQUIPA DO ESPECULATÓRIO

«DM fantástico»

«Pessoas simpáticas e disponíveis»



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

"ONCE UPON A TIME" - UM JOGO PARA COMEÇAR HISTÓRIAS

Toda a gente já ouviu pelo menos uma vez na sua vida o começo clássico dos contos de fada: "Era uma vez...".

Não há frase mais marcante de inícios e (para mim) de momentos bem passados. E é por isso que, neste (re)início do Especulatório, vos venho falar do "Once Upon a Time", o jogo para e de contadores de histórias.

A premissa deste jogo é simples: o objectivo é contar histórias e para as criar cada jogador começa com 5 a 10 cartas de *Once Upon a Time* (dependendo do número de jogadores).

Estas cartas têm personagens, itens, sítios, adjectivos ou eventos, que os jogadores vão utilizando para construir a sua história.

O jogador que está a contar a história chama-se o *Story Teller,* e vai contando a sua história, e mostrando as suas cartas à medida que vai falando nos elementos nela representados.

Mas... Se por acaso o *Story Teller* falar de um elemento que outra pessoa tem numa carta, essa pessoa pode interrompê-lo, mostrar a sua carta e continuar a contar a história.

Existem também cartas de interrupção que permitem que, num momento oportuno, um

jogador possa jogar a carta e interromper a narrativa, continuando a história e passando a ser o *Story Teller*. Sempre que uma destas duas hipóteses acontece, o antigo *Story Teller* é obrigado a biscar uma carta do molho.

Para além das cartas de *Once Upon a Time,* cada jogador tem também uma carta de *Happily Ever After,* que é a última carta que o jogador pode jogar, para acabar a história.

Este é o objetivo final de cada jogador pois quando alguém joga esta carta, o jogo acaba e essa pessoa ganha o jogo!

Este jogo é uma garantia de um tempo bem passado, que permite a inclusão de muitas pessoas e é perfeito para um início de tarde de jogos, para introduzir as pessoas e pôr toda a gente à vontade. É também uma boa opção para jogar entre jogos mais pesados, se quisermos fazer uma pausa.

Se procuram um jogo giro para quebrar o gelo e dar azo a gargalhadas, ou que queiram praticar contar histórias, o "Once upon a Time" é o jogo a experimentar.

Bons jogos!

Inês

Diário de um Internauta Perdido no Espaço Especulativo

Hoje, enquanto navegava pela imensidão do espaço ocorreu-me uma dúvida existencial…

Existem milhares de aventuras publicadas para *Dungeons & Dragons* (e outros jogos de personagem do género) e é certamente mais fácil adaptar uma aventura existente do que escrever uma do início.

E se existisse uma ferramenta que permitisse a todos os *Dungeon Masters* pesquisar por aventuras específicas que respeitassem certos critérios – tais como o nível dos jogadores, tipos de monstros ou certas localizações?

Deste modo o DM poderia encontrar uma aventura ou módulo que melhor se adaptasse à sua campanha ou aos seus jogadores! Iria com certeza poupar imenso tempo na preparação de cada sessão.

Aparentemente, já alguém se debateu com esta questão vital antes de mim!

Matthew Colville (criador da série "Running the Game" para novos DM's) propôs esta mesma ideia no seu canal e resolveu pôr todos os internautas perdidos por aí a trabalhar neste assunto! Esta ferramenta, chamada Adventure LookUp encontra-se em fase de desenvolvimento e, apesar do progresso lento, estou confiante que se vai tornar numa realidade.

Deixo assim esta mensagem a pairar no espaço especulativo – se gostarias de saber mais sobre este projecto, ou quiçá ajudar com o seu desenvolvimento visita o Adventure LookUp Wiki e o subReddit associado.

Para aqueles de nós com poucas capacidades técnicas resta-nos esperar pela conclusão do Adventure LookUp para podermos começar a popular a sua base de dados com todas as aventuras e módulos que preenchem as nossas estantes!

Catarina

Nesta secção, analisamos as nossas personagens preferidas pelos olhos de um jogador,desconstruindo e recriando-as através do sistema de RPG's ***Pathfinder***

WORKSHOP DE PERSONAGENS

Bem-vindos à *Workshop* de Personagens!

Hoje vamos falar de um herói que também teve um novo início: Himura Kenshin.

Para quem não conhece, o Kenshin – que em Portugal é também conhecido como Battousai, O Esquartejador - é um samurai ex-assassino, que, depois de ser responsável por assassinar e matar um número elevado de pessoas, decide abraçar um estilo de vida mais pacifista.

Para tal começa a evitar lutar com pessoas, independentemente do que elas possam fazer e quando luta usa apenas a sua katana especial que não corta carne.

Vamos começar então por destilar as bases do Kenshin.

Raça: Humano.

Classe: *Barbarian*. Esperem! Não se vão embora! *Barbarian* faz todo o sentido para o Kenshin pura e simplesmente por uma única razão: *Urban Barbarian*. Fiquem atentos e vão perceber porquê!

Multi-classe: Para ajudar o nosso samurai-bárbaro, vamos juntar uma pitada de *Swashbuckler*.

Ora, vamos às habilidades em si.

NÍVEIS 1-7

Classes: *Swashbuckler* 1 / *Urban Barbarian* 6

Feats: *Weapon Focus* (Katana) (1º), *Slashing Grace* (Katana) (bónus de humano), *Weapon Finesse* (bónus de Swashbuckler), *Dodge* (3º Nível), *Mobility* (5º Nível), *Vital Strike* (7º Nível)

Habilidades relevantes: *Panache, Deeds (Derring-Do, Dodging Panache, Opportune Parry and Riposte), Swashbuckler Finesse, Crowd Control, Controlled Rage, uncanny dodge, Trap sense +2, Improved uncanny dodge, Rage Powers (Guarded Stance, Savage Intuition, Rolling Dodge)*

Controlled Rage é a habilidade que me fez escolher *Barbarian* para esta personagem.

O Kenshin tinha uma habilidade chamada *Battousai Mode*, que lhe permitia, temporariamente, aceder ao instinto assassino que dominava a sua vida anterior para lhe dar mais velocidade, agilidade e poder.

Ora, é isso mesmo que a *Controlled Rage* simula.

De resto, aquele nível de *Swashbuckler* existe para podermos usar uma katana com destreza já que o Kenshin não é propriamente forte.

Dodge e *Mobility* estão lá para ajudar à defesa, bem como os *Rage Powers Guarded Stance* e *Rolling Dodge*.

Savage Intuition deixa o Kenshin entrar em *Battousai Mode* mesmo quando surpreendido e o *Vital Strike*, apesar de agora não ser muito importante, vai ser útil para a frente.

NÍVEIS 8-14

Classes: *Swashbuckler* 1 / *Urban Barbarian* 13

Feats: *Weapon Focus* (Katana) (1º), *Slashing Grace* (Katana) (bónus de humano), *Weapon Finesse* (bónus de Swashbuckler), *Dodge* (3º Nível), *Mobility* (5º Nível), *Vital Strike* (7º Nível) *Spring Attack* (9º Nível), *Improved Vital Stirke* (11º Nível), *Improved Initiative* (13º Nível).

Habilidades relevantes: *Panache, Deeds (Derring-Do, Dodging Panache, Opportune Parry and Riposte), Swashbuckler Finesse, Crowd Control, Controlled Rage, uncanny dodge, Trap sense +4, Improved uncanny dodge, Damage reduction 3/—, Greater Rage, Rage Powers (Guarded Stance, Savage Intuition, Rolling Dodge, Clear Mind, Reflexive Dodge, Intimidating Glare)*

O *Spring Attack* e *Improved Vital Strike* aparecem para simular aqueles ataques rápidos e mortais contra um único inimigo.

Escolhemos o *Damage reduction* para ajudar o Kenshin a ficar vivo mais tempo e temos também acesso à *Greater Rage. Intimidating Glare* que é um bom poder para simular os olhos assustadores do Kenshin quando ele entra em *Battousai Mode*.

NÍVEL 15-20+

Classes: *Swashbuckler* 1 / *Urban Barbarian* 19

Feats: *Weapon Focus* (Katana) (1º), *Slashing Grace* (Katana) (bónus de humano), *Weapon Finesse* (bónus de *Swashbuckler*), *Dodge* (3º Nível), *Mobility* (5º Nível), *Vital Strike* (7º Nível), *Spring Attack* (9º Nível), *Improved Vital Strike* (11º Nível), *Improved Initiative* (13º Nível), *Combat Expertise* (15º Nível), *Greater Vital Strike* (17º Nível), *Whirlwind Attack* (19º Nível).

Habilidades relevantes: *Panache, Deeds (Derring-Do, Dodging Panache, Opportune Parry and Riposte), Swashbuckler Finesse, Crowd Control, Controlled Rage, uncanny dodge, Trap sense +6, Improved uncanny dodge, Damage reduction 5/—, Greater Rage, Indomitable Will, Tireless Rage, Rage Powers (Guarded Stance, Savage Intuition, Rolling Dodge, Clear Mind, Reflexive Dodge, Intimidating Glare, Swift Foot, Increased Damage Reduction, Swift Foot).*

Swift Foot ajuda o Kenshin a ficar mais rápido em combate, e o *Whirlwind Attack* deixa-o eliminar os inimigos mais fracos para depois acabar com o mais forte com um *Greater Vital Strike*.

Increased Damage Reduction aumenta ainda mais a sobrevivência do nosso samurai-bárbaro, tal como *Indomitable Will*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Temos um pequeno problema com a nossa personagem: não existe a *feat Weapon Proficiency* (Katana).

Para colmatar essa falha, podemos por os *Traits Heirloom Weapon* (Katana) e *Signature Moves* (MW Katana) para ganharmos tanto proficiência com a Katana como para termos uns bónus simpáticos e uma Katana *Masterwork* em nível 1.

Para que a nossa personagem reflicta o feitio mais pacifista do Kenshin, basta pormos o encantamento *Merciful* na katana e passamos a dar dano não letal com ela.

Carlos

DEMANDA DO MÊS

Ordena as letras com a ajuda das nossas pistas para descobrires a mensagem final

1. VISROL
2. BOABAOR
3. HATRANOLG
4. ZEADESSIS
5. CIRHAR
6. KLE HAS
7. NASREDSON
8. GOGREE NIARMT
9. CABSNDO
10. TEVNAURED KUOLOPP

MENSAGEM FINAL

PISTAS

1. Velhos meios em papel | 2. Pastéis à moda do *Hogwarts Express* | 3. Mundo ficcional criado por Greg Stafford para o jogo "White Boar and Red Moon" | 4. Século onde encontramos as origens dos *Role-playing games* | 5. Um dos quatro sóis de Sikstai | 6. Saudação em Goa'uld | 7. Autor da nossa frase em terceiro lugar | 8. Nasceu a 20 de Setembro de 1948 | 9. Mundo onde decorreu o nosso jogo no SciFi Lx 2016 | 10. A descoberta mensal do nosso internauta perdido no espaço especulativo

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 1 - OS QUATRO SÓIS

Deserto em frente, deserto atrás, em baixo a areia quente, em cima o sol abrasador, deserto até ao limite do horizonte.

Apenas o vento gerado pelo andar da mota consegue apaziguar o calor intenso, presente há mais de 500 anos na maior parte do planeta Sikstai.

Com o seu longo cabelo a esvoaçar atrás de si, Irwer percorre o deserto na sua Mota Solar, um dos veículos mais comuns no deserto de Morne, o deserto mais quente e com menos sombras do planeta, perfeito para este meio de transporte.

Mas Sikstai nem sempre foi assim...

No passado, Sikstai tinha apenas um sol. Era um planeta com uma florestação densa, onde toda a gente vivia em harmonia com a natureza, apesar dos avanços tecnológicos existentes.

Mas tudo mudou quando apareceu Morkad, o feiticeiro mais poderoso algum dia visto em Skistai.

Morkad começou a fazer experiências, misturando energias arcanas com a energia solar, tentando trazer mais poder para a sua ordem, os Magos do Sol.

Eram assim chamados pois o seu poder aumentava quanto mais alto o Sol estivesse no céu.

Quando o Sol atingia o seu zénite, até um aprendiz de Mago do Sol se tornava mais poderoso do que um feiticeiro comum. Quando o Sol se punha, até Morkad parecia um simples ilusionista fazendo truques para crianças.

Morkad tentou combater esta fraqueza dos Magos do Sol, criando os outros 3 sóis de Sikstai.

O sol vermelho Charir, é o sol com o zénite mais quente.

O sol azul Ul-har, criado com a destruição da Lua, é agora o responsável pelas marés dos poucos mares que ainda restam em Sikstai.

E por último o sol negro Vutha, que irradia uma luz negra que eclipsa todas as outras. É o sol que mais energia emite, e uma exposição prolongada aos seus raios pode provocar mutações.

Depois da ascensão do quarto sol, os Magos do Sol tentaram dominar Sikstai durante o zénite de Vutha, atingindo poderes superiores a qualquer mago no planeta. Teriam sucedido, não fossem as mutações que eles mesmos sofreram ao tentarem.

De todos os habitantes de Sikstai, apenas os elfos, criaturas milenares, se lembram destes acontecimentos. Para as restantes raças, esta histórias não passam de uma lenda inventada por bardos à volta de uma fogueira, ou de histórias para assustar criancinhas.

Mas a verdade é que Sikstai nem sempre fora assim...

"Olá? Alguém à escuta?" ressoa uma voz da mota solar de Irwer "Daqui Estação de Serviço Este de Morne. Estamos a ser atacados por um grupo de Orcs. Temos um segurança morto, vários civis feridos e precisamos de ajuda! Alguém nos ouve?"

"*Bolas. E eu a pensar que ia ter uma viagem descansada*" pensa Irwer para si próprio. Ele queria chegar a Trenkell antes do próximo zénite de Vutha, mas este desvio irá custar-lhe tempo...

Carlos

O QUE IRÁ IRWER FAZER? ISSO DEPENDE APENAS DE TI!

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

MAS DESPACHA-TE, APENAS TENS ATÉ DIA 15 DE SETEMBRO PARA RESPONDER!

Receita de Pastéis de Abóbora à moda do *Hogwarts Express*

2 rolos de massa quebrada
1 chávena de puré de abóbora
¼ chávena de açúcar mascavado
2 c. sopa de açúcar branco
½ c. chá de canela
¼ c. chá de noz moscada
¼ c. chá de cravinho
¼ c. chá de gengibre

Topping
1/4 chávena de leite
1 c. sopa de açúcar branco
1 c. chá de canela

Accio Pastéis de Abóbora!

1. Descascar e cortar aos cubos a abóbora, cobrir com água e deixar cozer até tenra. Deixar arrefecer um pouco e desfazer num processador de comida para fazer o puré;

2. Numa taça misturar bem o puré de abóbora com todas as especiarias e açúcar mascavado e branco;

3. Estender e cortar a massa em círculos pequenos, colocando-os num tabuleiro de ir ao forno. Colocar um pouco do recheio em cada pedaço de massa, fechando e selando cada pastel.

4. Pincelar com o leite e polvilhar com mistura de açúcar e canela. Levar ao forno a cerca de 180º, uns 10 a 15 minutos, até os pastéis estarem dourados.

Este espaço em branco pode ser teu, ocupa-o!
Divulga aqui o teu projecto ou envia-nos a tua história, ilustração, *comic* ou outros que tais, nos géneros da fantasia, ficção científica ou horror, e poderás ver a tua ideia original numa próxima edição da Revista Especulatório.
Vais deixar passar a oportunidade?
ESPECULATORIO@GMAIL.COM OU PELO NOSSO FACEBOOK

NÃO PERCAM NO PRÓXIMO MÊS...

Ansiosos pelo próximo capítulo da Revista Especulatório?

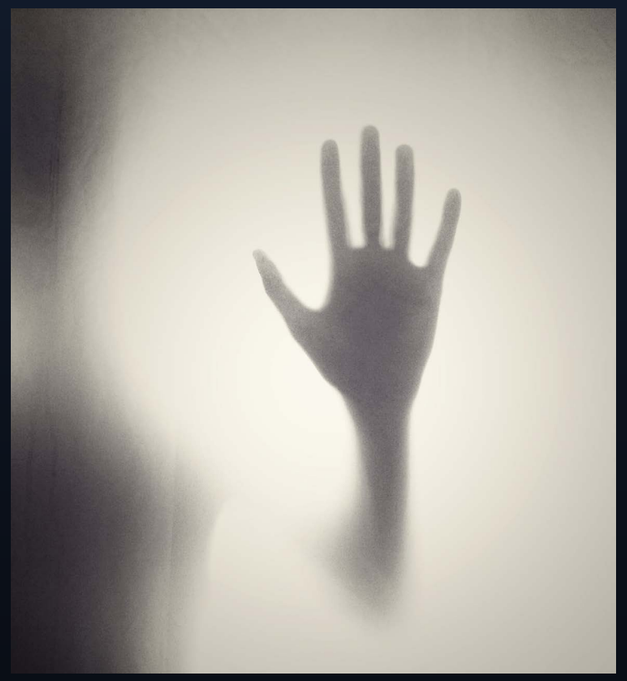
Para vos alegrar a espera, deixamos um pequeno vislumbre do que aí virá.
Outubro só podia ser dedicado a... Horror!

Com o *Halloween* a marcar o mês, será uma edição da revista dedicada a este género central da ficção especulativa.

Contará sem dúvida com apresentações e críticas de novos livros e jogos, mais dicas sobre como escrever, agora especificamente neste género, bem como iremos apresentar-vos aos grandes nomes do horror.
(Alguém falou em Mary Schelley ou H.P. Lovecraft ou mesmo Edgar Allan Poe?).

Querem mais detalhes?
Terão de esperar pelo novo Capítulo Especulatório.

Até lá, partam à aventura e explorem novos mundos por velhos meios!



20
ESPECULATÓRIO