ESPECULATÓRIO

CAPÍTULO II

"À Procura do Horror"

OUTUBRO 2016

ÍNDICE

Páginas que dão Asas

LITERATURADEHORROR–ASQUATROFIGURASQUEDEFINIRAMUM GÉNERO 23
DIÁRIO DE UM INTERNAUTA 29
A SOMBRA SOBRE LISBOA 46

Lancem Iniciativas

CANTO DOS GMS - AVENTURAS DE TERROR 30
WORSHOP DE PERSONAGENS - VAN HELSING 38

Folhas e Rabiscos

ESCRITA - COMO ESCREVER HORROR? 34
AVENTURAS FANTÁSTICAS 54

Especulando a Realidade

ENTREVISTALOUCOSDELISBOA–COMISAQUESANCHES 17
FÓRUMFANTÁSTICO2016-NOVASPRESENÇAS,AQUALIDADE DE SEMPRE 42
CALENDÁRIO DE EVENTOS 22

Uma Caixa Cheia de Peças

MISTÉRIO, TRAIÇÃO E 50 VILÕES 12
KICKSTARTER DO MÊS - RUN ZOMBIES RUN! 33
JOGOS NO PAPEL: CRIAR UM JOGO 50

Outras Especulações

FACTOSEFICÇÕES-PORQUEGOSTAMOSDEFICÇÕESASSUSTADO-RAS? 4
O TERROR ANDA AÍ 8

Ficha Técnica

Revista Especulatório – Capítulo 2: À Procura do Horror
Outubro, 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 - À Procura do Horror

«The traditional conception of horror emotions, coupled with the popularity of the genre, gives rise to a paradox: why are audiences attracted to horror if it generates emotions that we avoid in real life?»

[The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion, Katerina Bantinaki]

Esta é a pergunta que nos vai guiar este mês: enquanto leitores, jogadores, fãs, o que nos atrai tanto no género do Horror? Porque queremos saber mais sobre o que o caracteriza, sobre as diferentes formas em que podemos experimentá-lo?

São múltiplas as suas facetas, podendo até ser considerado como transversal na ficção especulativa.

Mas há algo que, independentemente do meio, é central – a sua capacidade de despertar em nós imaginários de terror, de nos fazer experimentar uma emoção das mais básicas – o medo.

E neste mês de *Halloween* queremos homenagear o género, e mostrar que o medo pode ser aliciante e algo a partilhar.

Venham connosco nestas viagens assustadoras, à descoberta do Horror!

FACTOS E FICÇÕES - PORQUE GOSTAMOS DE FICÇÕES ASSUSTADORAS?

Desde o ínicio dos tempos que nós, humanos, gostamos de nos assustar.

Quer através de histórias contadas à volta da fogueira, livros e mais recentemente jogos e filmes, sempre houve aqueles que vibraram com a sensação de terror.

Mas o que acontece quando vemos, lemos ou ouvimos algo aterrorizador?

Tudo começa no nosso córtex cerebral, que processa o que vemos e ouvimos e que, quando confrontado com algo assustador, avisa a amígdala de que existe uma ameaça!

Entra em acção a produção dos neurotransmissores dopamina e serotonina que amplificam as nossas respostas e nos ajudam a fugir ao perigo, algo muito importante quando a ameaça é real.

Pessoas que controlam melhor a sua resposta ao medo respondem mais devagar aos estímulos, dando tempo ao córtex cerebral para processar toda a informação disponível e chegar à conclusão que afinal a ameaça não é a sério, é apenas a banda sonora assustadora que o vosso Dungeon Master escolheu.

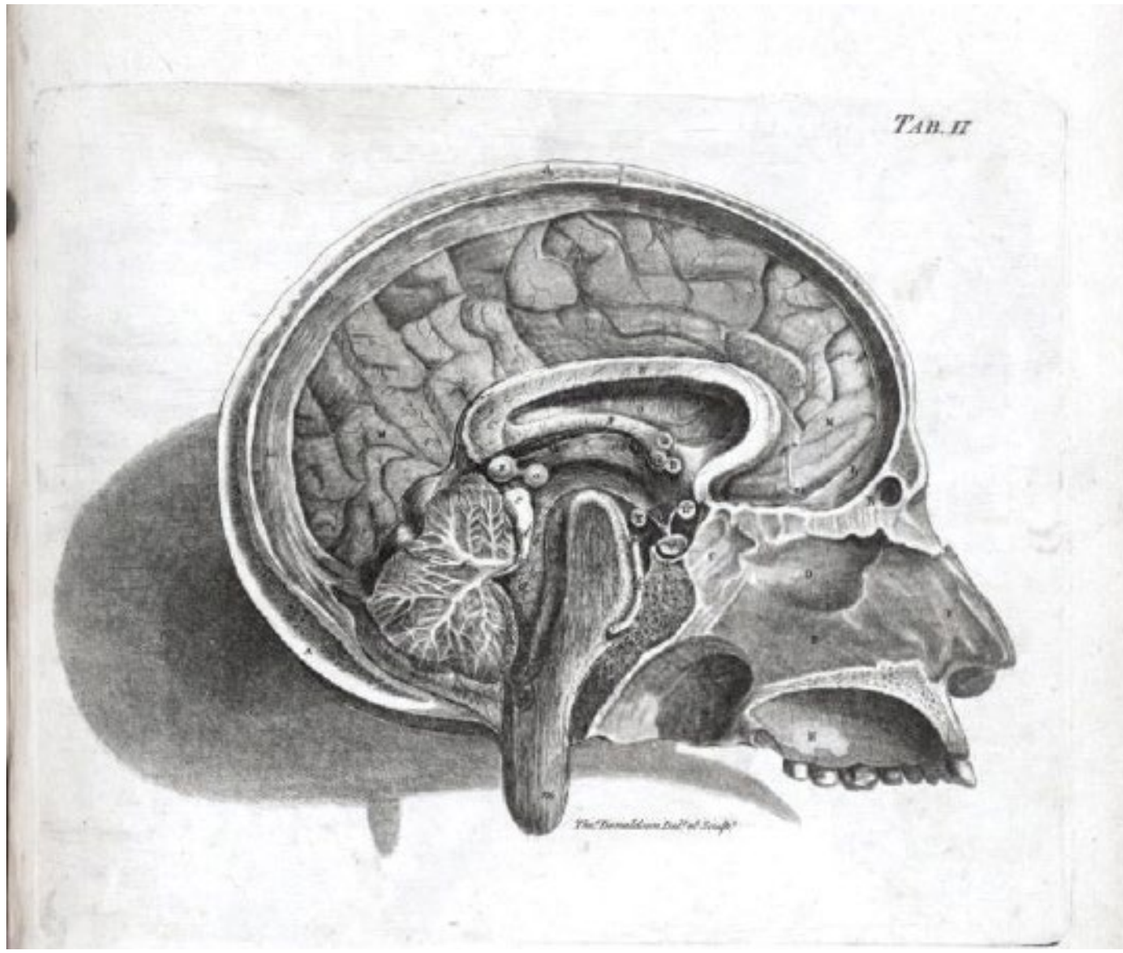
É nesta altura que é produzido o neurotransmissor ácido gama-aminobutírico (GABA) e o cérebro, e o vosso corpo, relaxam e tudo volta ao normal.

Mas, mesmo a ameaça não sendo real, o sinal já viajou até ao hipotálamo, que comunica com o nosso sistema glandular, e as glândulas supra-renais, situadas acima dos rins, já começaram a produzir a hormona epinefrina ou adrenalina.

A epinefrina aumenta a nossa frequência cardíaca, assim como o volume de sangue por batimento cardíaco, eleva o nosso nível de açúcar no sangue, minimiza o fluxo sanguíneo no sistema intestinal e maximiza-o para os músculos das pernas e braços. É a chamada resposta de luta-ou-fuga.

A epinefrina também estimula a produção de endorfinas que diminuem a nossa resposta à dor e que também estão associadas à sensação de prazer.

As endorfinas são também libertadas durante exercício, sexo, ou momentos de antecipação de prazer, o que significa que, desde que a resposta de medo se desligue neste ponto, sermos assustados (desde que na segurança da sala de cinema) pode levar a experiências muito positivas.



Então porque é que nem toda as pessoas gostam de coisas assustadoras?

Como já referimos, durante a resposta ao medo é libertada dopamina.

Esta hormona está também associada a mecanismos de condicionamento das respostas a certos estímulos e pode ajudar-nos a produzir respostas de luta-ou-fuga consistentes a coisas que já sabemos de que devemos ter medo.

Quando as hormonas afluem ao nosso cérebro, receptores, denominados auto-receptores, presentes nos nossos neurónios avaliam a quantidade de dopamina presente e são responsáveis por regular a sua produção.

Pessoas com menos auto-receptores tendem a procurar mais situações de perigo possivelmente porque têm uma maior produção de dopamina durante um estado de medo.

Nas pessoas mais assustadiças (como eu, confesso) que não controlam tão bem a sua resposta ao medo, as glândulas supra-renais começam a produzir cortisol, a chamada hormona do stress, e o corpo prepara-se para o pior, suprimindo os processos metabólicos normais e o dando azo a um desequilíbrio homeostático, o que não é nada confortável.

Quando se estuda o fenómeno do medo chegamos à conclusão que se existem medos mais generalizados, independentes da cultura a que pertencemos, podemos também aprender a ter medo de tudo e qualquer coisa.

Um bom exemplo foi o da experiência levada a cabo nos anos 20 por Watson e Rayner, em que condicionaram uma criança, conhecida como "Baby Albert", a desenvolver medo de ratazanas brancas, e posteriormente generalizar para outros animais ou objectos semelhantes (e originalmente fofinhos).

A criança foi exposta a uma ratazana branca e foi-lhe permitido que brincasse com ela. No momento em que a criança tocava no animal um dos investigadores produzia um som alto atrás dela, batendo um martelo contra uma trave de ferro, o que causava uma reacção de medo. Após várias repetições apenas era preciso apresentar a ratazana branca ao pequeno "Albert" para que este demonstrasse reacções de medo.

Não entrando pelas questões éticas envolvidas numa experiência deste género, torna-se fácil ver que podemos aprender a ter medo de tudo.

No entanto, alguns medos são mesmo culturalmente generalizados. Claro que cada cultura tem os seus monstros mas todos eles têm algumas características em comum.

Os monstros que nos assombram desafiam sempre as leis da natureza de alguma forma, ou porque são de algum modo não-humanos ou semi-humanos, como o monstro de "Frankenstein", ou então porque regressaram à vida após a morte, como fantasmas ou espíritos diversos.

Somos especialmente obcecados com a morte e como tal temos imensos monstros na categoria dos mortos-vivos, sejam eles zombies ou vampiros.

Os nomes podem variar, mas as motivações por trás dos nossos medos são as mesmas.

Agora que já sabem um pouco mais sobre os processos por detrás dos nossos medos mais primais, espero que isso vos ajude na escrita do vosso conto de terror ou na escolha do vosso próximo jogo assustador.

Catarina

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

_Bocchio M., McHugh, S.B., Bannerman, D.M., Sharp, T. & Capogna, M (2016). Serotonin, Amygdala and Fear: Assembling the Puzzle. Front. Neural Circuits, 10-24

_ Buckholtz, J.W., Treadway, M. T., Cowan, R. L., Woodward, N. D., Li, R., Ansari, M.S., Baldwin, R. M., Schwartzman, A. N, Shelby, E. S., Smith, C. E., Kessler, R. M. & Zald, D. H. (2010). Dopaminergic Network Differences in Human Impulsivity. Science, 329(5991), 532

_ Burrows, H. L., Nakajima, M., Lesh, J. S, Goosens, K. A., Samuelson, L. C., Inui, A., Camper, S. A. & Seasholtzi, A.F. (1998). Excess Corticotropin Releasing Hormone–Binding Protein in the Hypothalamic-Pituitary-Adrenal Axis in Transgenic Mice. Clin. Invest, 101(7), 1439–1447

_Clark, J. (2007). How can adrenaline help you lift a 3,500-pound car?. How Stuff Works Entertainment [http://entertainment.howstuffworks.com/arts/circus-arts/adrenaline-strength.htm]

_ Cohen, J. J. (2006). Monster Theory; Reading Culture. University of Minnesota Press

_ Goosens, K. A. (2011). Hippocampal Regulation of Aversive Memories. Curr Opin Neurobiol, 21(3), 460–466

_ Gu, S., Wang, W., Wang, F. & Huang, J.H. (2016). Neuromodulator and Emotion Biomarker for Stress Induced Mental Disorders. Neural Plasticity, 2016

_ Kerr, M. (2015). Scream: chilling adventures in the science of fear. Perseus Books Group

_ Kerr, M. (s/d). Why is being scared so fun?[http://ed.ted.com/lessons/why-do-we-like-to-scare-ourselves-margee-kerr]

_ McLeod, S. A. (2014). Classical Conditioning. [www.simplypsychology.org/classical-conditioning.html]

_Phelps, E.A. & LeDoux, J.E. (2005). Contributions of the Amygdala to Review Emotion Processing: From Animal Models to Human Behavior. Neuron, 48, 175–187

_ Scheve, T. (2009). What are endorphins?. How Stuff Works Entertainment [http://science.howstuffworks.com/life/endorphins.htm]

_ Steimer, T. (2002). The biology of fear- and anxiety-related behaviors. Dialogues Clin Neurosci, 4, 231-249

_Walker, D.L. & Davis, M. (2002). The role of amygdala glutamate receptors in fear learning, fear-potentiated startle, and extinction. Pharmacol Biochem Behav, 71(3), 379-92

_ Watson, J. B. & Rayner, R. (1920). Conditioned Emotional Reactions. Journal of Experimental Psychology, 3(1), 1-14

O TERROR ANDA AÍ...

Criar emoções em pessoas que estão a ler um livro, ver um filme, ver obras de arte ou jogar um jogo é uma tarefa árdua. Para que resulte bem temos de fazer a pessoa que está do outro lado ficar completamente imersa no mundo ou cenário que estamos a tentar criar. Sem contar, claro, que existem emoções que são mais fáceis de criar do que outras, ou que diferentes pessoas são mais passíveis de ter emoções específicas.

O Terror, ou Horror, diferencia-se um pouco dos outros géneros porque o criador tem de acertar num balanço difícil de encontrar. De modo a ganhar a audiência o autor tem de balancear a realidade e a imaginação, de modo a que o cenário seja plausível de acontecer, mas ao mesmo tempo mantenha as pessoas completamente focadas na história. Não pode haver aquele pensamento de: " Isto nunca poderia acontecer!", porque se houver, o autor perdeu a audiência. A equipa do Especulatório foi à procura dos livros, RPG's e jogos que nos puseram o coração aos saltos, a evitar quartos escuros e a espreitar debaixo da cama à noite.

Não há dúvida que um bom livro de terror vos vai pôr a saltar com as sombras e vos vai dar apertos de coração a cada virar da página. Horror num livro não é só o impacto visual de descrever uma cena sangrenta. Aliás, bom terror pode nem sequer envolver sangue, é tudo uma questão de manter tudo no limbo, acontecimento atrás de acontecimento, com o leitor sempre com o coração nas mãos. Alguns dos livros que encontrámos são conhecidos e reconhecidos por nos proporcionar arrepios na espinha são: "Dracula" de Bram Stoker, "Frankenstein" de Mary Shelley, "The Shining" e "Carrie" de Stephen King, "The Fall of the House of Usher" do Edgar Alan Poe , "A Sombra sobre Lisboa" editada por Luís Corte Real, "Interview with the Vampire" da Anne Rice, "House of Leaves" do Mark Z. Danielewski, "The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde" do Robert Louis Stevenson, "I am not a Serial Killer" do Dan Wells (que vai agora ser adaptado a filme) e o "Perfume: The Story of a Murderer" de Patrick Süskind. Estes livros exploram uma miríade de cenários para pôr o nosso coração a palpitar e suores frios a correrem pelo corpo.

Apesar de não ser fácil criar uma ambiência de terror normalmente, é fácil de perceber que criar um ambiente de terror em jogos de tabuleiro ou RPG's é ainda mais difícil. Se pensarem nisso uma das coisas que mais facilmente ajuda à nossa imaginação andar à volta é estarmos sozinhos com o vento a assobiar lá fora e pequenos sons a destoarem do silêncio à nossa volta. É claro que estes pré-requisitos são difíceis de conseguir no meio de um grupo de pessoas a rir e conversar.

Por isso para além das sugestões de jogos e RPGs que temos para vocês, sugerimos também que usem música ambiente e falem com os jogadores para que o barulho seja reduzido ao mínimo para ser mais fácil os vossos sentidos começarem a ficar alerta.

A música ambiente e uma luminosidade mais baixa são dois truques bastante eficazes para uma campanha de terror. E por falar em campanhas que pedem por uma party saudável

que possa ser alvo de vários ataques cardíacos e de noites sem dormir damos alguns exemplos: "Carrion Crown", "Ravenloft", "Carnival of Tears", "Hangman's Noose" e "Tomb of Horrors". Cada uma destas campanhas explora de maneira diferente a ambiência do terror. Enquanto que o "Carrion Crown" e "Ravenloft" apontam mais para o terror gótico, com elementos de arquitectura e vivência medieval, e com uma ambiência mais sombria, "Carnival of Tears" apresenta elementos de gore, com um grande foco na descrição de formas grotescas, tortura física e sangue. Por fim "Hangman's Noose" e o "Tomb of Horrors" exploram o suspense como forma de inquietar os jogadores, mantendo-os sempre com o coração nas mãos e sem saber o que vai acontecer a seguir.

Passando para um sistema um pouco diferente de *Dungeons and Dragons* ou *Pathfinder* temos também "Vampire, the Masquerade" que é passado numa versão gothic-punk do mundo moderno, onde os jogadores assumem o papel de vampiros a lidar com caçadores de vampiros, monstros e a sua própria natureza bestial. Existe também um LARP (live action RPG) em Lisboa deste mundo.

Outro sistema também interessante para jogar RPG num ambiente assustador é o Dread, que em vez de se basear em lançamentos de dados, utiliza uma torre de Jenga para ver se os jogadores conseguiram fazer a acção ou não. As aventuras neste sistema são normalmente de suspense e permitem (com o GM certo) criar um bom ambiente de terror.

Estivemos a ver também algumas Webséries que podem serem interessantes e uma boa companhia para as noites mais solitárias nalguma casa abandonada. Por exemplo o "Spooked - a Paranormal Comedy", a "Morganville: The Series" e a curta "Werewolves", do canal Geek & Sundry

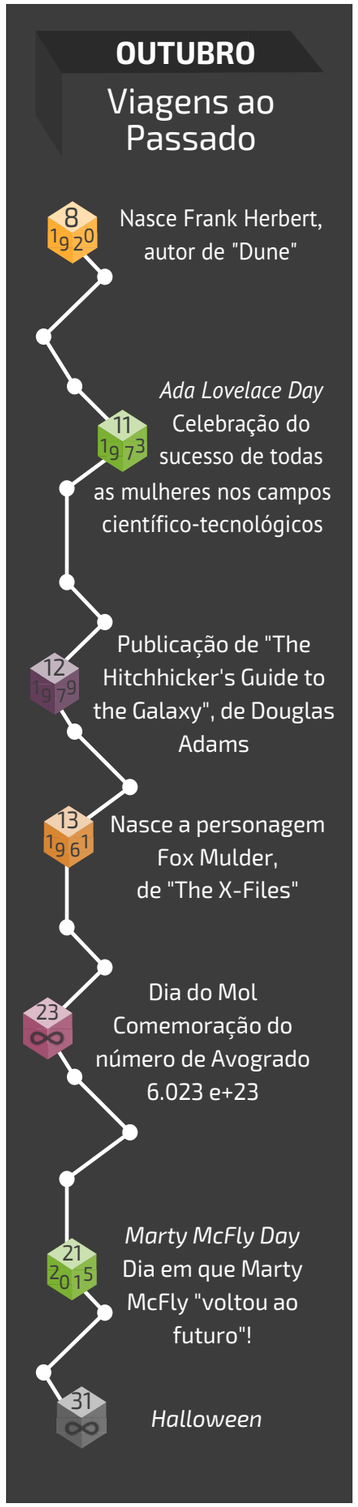
Existem vários jogos de tabuleiro que se inserem na categoria de terror, mas talvez os mais conhecidos entre eles sejam o "Arkham Horror", "Mansions of Madness", "Betrayal at the House on the Hill", "Touch of Evil" e "Last Night on Earth". Uma das características que quase todos estes jogos têm em comum é que são maioritariamente cooperativos, talvez para emular o sentimento de importância de grupo na sobrevivência a seres do outro mundo. Estes jogos, à semelhança do que vimos nos RPG's, também exploram diferentes perspectivas do terror. Enquanto que o "Arkham Horror" e o "Mansions of Madness" reflectem o lento esvair

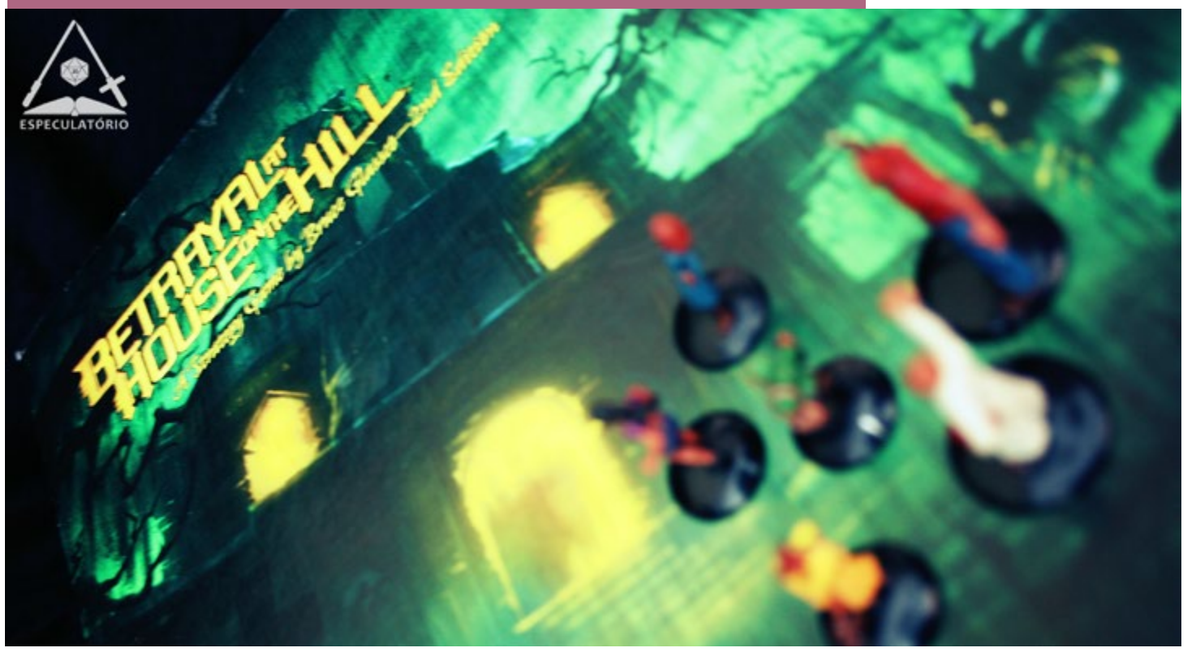
da sanidade das pessoas que têm de conviver durante muito tempo com a pressão do terror e do suspense, o "Betrayal" e o "Touch of Evil" são jogos mais rápidos, imprevisíveis e apostam mais no terror do cenário e do vilão, do que numa ambiência dark do jogo. Por fim o "Last Night on Earth" explora o cenário de fim do mundo e é um típico jogo de sobrevivência, em que o terror é transmitido através das hordas de zombies a aproximarem-se dos heróis que têm de lutar para escapar. Se quiserem ver mais alguns jogos bons para jogarem durante o *Halloween* podem sempre dar uma espreitada nestas listas de jogos do BoardGame Geek).

Como podem ver o terror está presente (e bem representado diga-se de passagem) em vários secções do fantástico e da ficção. Sustos, saltos, gritos de terror e suspense estão ao vosso alcance neste *Halloween*, basta apenas embrenharem-se num bom livro, juntarem-se com a vossa *party* preferida e entrarem numa mansão assombrada ou então lutarem contra os zombies durante o apocalipse. Seja qual for o meio, não se esqueçam de explorar todos os cantos, não vá algo apanhar-vos de surpresa...

Divirtam-se!

Inês





MISTÉRIO, TRAIÇÃO E 50 VILÕES

Tu e os teus amigos estão num carro, numa daquelas estradas de terra batida no campo. Tiveram um dia longo no piquenique, mas a energia ainda está vibrante. Com toda a gente a rir e a falar, nem dão pelos pingos grossos de chuva a cair lá fora, nem pelo o vento a assobiar e nem que o sol se estar a pôr...

Até que o carro pára! Começam imediatamente as piadas sobre o condutor e a falta de gasolina, mas depressa percebem pela cara dos dois que estão lá fora, que a situação não é a mais favorável...

É claro que, seguindo a lei de Murphy, a chuva intensifica-se, numa cortina de água que não vos deixa ver nada, para além da fraca luz dos faróis do carro.

"O reboque vai demorar umas horas a chegar" diz o condutor entrando encharcado no carro "Estamos um bocado no meio de nenhures..."

Nesse momento um relâmpago ilumina o céu e à distância vêm um contorno de uma casa. "Que cliché" diz alguém no banco de trás "Uma casa velha e decrépita, num monte, num dia de tempestade".

Após algum debate e argumentos prós e contras ganha o "Pelo menos não estamos encafuados aqui dentro do carro e eu preciso de ir à casa de banho!"

Debaixo de chuva, sobem o monte penosamente, usando a luz dos telemóveis para dar uma fraca iluminação ao caminho. Batem à porta, mas ninguém responde. "Deve ser uma casa de férias" diz alguém no meio do grupo de pessoas encharcadas, "Agora só faltava que a porta estivesse só no trinco não era?" e é aí que a maçaneta da porta roda, e vocês conseguem ver o hall de entrada...

Um a um vão entrando, os ténis a deixar pegadas no chão de madeira velho e pequenas poças vão-se formando onde as pessoas param para olhar em volta...

Um trovão ressoa lá fora e a porta fecha-se num estrondo.

BEM-VINDOS AO BETRAYAL AT THE HOUSE ON THE HILL!

Este jogo é um dos jogos revelação dos últimos anos, com uma legião de fãs bastante grande! Uma das razões para isto acontecer é que o Betrayal tem um grande nível de repetibilidade, o que quer dizer que podemos jogar várias vezes sem sentirmos que estamos apenas a repetir mais do mesmo. Para além disso também junta diversos tipos de jogos num só, ao utilizar diferentes cenários finais. Como? Já vos vou explicar...

Como se joga:

No início do jogo, toda a gente começa na peça correspondente ao hall de entrada e

cada jogador escolhe uma personagem para o representar. Esta personagem tem 4 habilidades distintas: 2 habilidades físicas – Velocidade e Poder/Força – e 2 psicológicas – Sanidade e Conhecimento. A velocidade do personagem diz quantos dados é que rola para ver o número de casas que que pode andar em cada turno, o poder/força é utilizado em combates, a sanidade serve para resistir às visões de terror que vos vão aparecendo dentro da casa, e o conhecimento para conseguir perceber o que é real e o que é uma ilusão.

Cada um destas habilidades vai ser útil ao longo do jogo para poderem ir ultrapassando os diferentes desafios.

Durante um turno existem vários passos a seguir. Primeiro rola-se o número de dados igual à velocidade da personagem para ver quantos

movimentos podemos fazer. Depois temos de decidir se queremos explorar uma zona da casa que ainda não vimos ou se queremos entrar numa peça que já está no tabuleiro. No primeiro caso, o jogador tira uma das peças do monte, que correspondam ao piso onde ele se encontra (a casa tem uma cave, um piso térreo e um piso superior). Depois coloca-a de modo a que a porta coincida com a porta da outra peça e tenta ao máximo que faça sentido com as divisões já colocados e move-se a personagem para dentro dessa divisão.

Neste momento pode acontecer uma de duas coisas:

- Se a peça não tiver um símbolo e o jogador tiver ainda movimento, pode mexer-se para uma nova casa.

- Se a peça tiver um símbolo retira-se uma carta da pilhacom o símbolo correspondente.

Os vários símbolos são: **Itens, Eventos** e **Omens**.

O primeiro (**Itens**) tem normalmente um item que pode ser utilizado pelo jogador, que pode por exemplo, aumentar alguma habilidade ou permitir-lhe ver cartas.

O segundo símbolo (**Eventos**) corresponde a um acontecimento qualquer naquela divisão que vai pôr o jogador à prova e que, caso o jogador seja bem-sucedido, pode no final permitir-lhe ganhar um item ou aumentar as

suas habilidades. Em qualquer um destes dois casos o jogador acaba o turno, mesmo que tenha mais movimentos.

Se o símbolo for um corvo (**Omens**) então o jogo pode mudar radicalmente. O *Omen* é o conceito central do jogo e corresponde normalmente a um item ou personagem (não

jogável) que pode (ou não) desencadear uma série de eventos. Após revelar o seu *Omen,* o jogador tem de lançar 6 dados. Se o total dos dados for igual ou superior ao número de *Omens* que estão em jogo, nada de especial acontece, o jogador acaba o seu turno e passa ao próximo.

Mas se o total for inferior, algo de muito mau acontece dentro da casa e os jogadores vão ter de descobrir o quê.

Agora é altura em que o jogo se torna mais interessante.

Os jogadores vão consultar o livro dos cenários e dependendo da divisão da casa onde o *Omen* foi revelado e o seu tipo, vão ter pela frente um desafio diferente (há 50 no total).

Um dos jogadores (normalmente o que revela o *Omen*) é o traidor, que foi finalmente corrompido por uma das muitas coisas terríveis que estão na casa e vai tentar matar ou converter ou absorver os outros jogadores (sim leram bem, absorver!). A missão do grupo principal é pará-lo de alguma maneira, seja fugindo, destruindo o monstro ou mesmo a casa.

Cada um destes cenários tem uma mecânica diferente, desde cenários

onde é preciso mais luta até outros onde será necessária mais estratégia ou mesmo sorte.

O jogo acaba quando ou o traidor ou os jogadores cumprirem os requisitos de vitória.

Como podem ver, com 50 cenários e variação na altura do jogo em que o traidor é revelado, cada jogo é uma experiência diferente. Porque, mesmo quando o cenário é igual, que divisões da casa já foram exploradas ou quantos itens já descobriram ou mesmo as personagens que estão a jogar, tudo isto vai fazer com que o jogo se torne diferente.

O "Betrayal" é um jogo cooperativo e pode ser jogado mesmo por pessoas que não estejam habituadas a jogar. Demora entre 40 minutos a 1 hora e é diversão garantida.

Recomendamos a aproveitarem noites especialmente frias, chuvosas e com alguma trovoada à mistura para experimentar este jogo, para darem alguns saltos! Podem sempre tornar o ambiente mais assustador se baixarem a luminosidade da sala e porem a playlist que escolhemos para vocês para dar a ambiência certa...

Boas jogatanas!

Inês

MÚSICAS ATERRORIZADORAS

Haunted House Sound Effects: The Haunting Of Spooky Manor - Haunt Former

Darkness Descends - Midnight Syndicate

Main Theme - Stranger Things Soundtrack

Nocturnal Me - Echo & the Bunnymen

Elegia - New Order

Creepy Organ Music - Unkown

Stone Guardians - Midnight Syndicate

Sonata No 2: Funeral Mach - Frédéric Chopin

Danse Macabre - Camille Saint-Saëns

Toccata and Fugue in D Minor - Johann Sebastian Bach

Ride the Valkyries - Richard Wagner

Carmina Burana: O Fortuna e Fortune plango vulnera - Carl Orff

ENTREVISTA "OS LOUCOS DE LISBOA "

Este mês, que dedicamos ao género do horror, falámos com Isaque Sanches, criador do jogo "Os Loucos de Lisboa". Se querem viver muitos momentos de angústia e paranoia, percorrendo toda a cidade de Lisboa, este é o jogo para vocês. Fiquem a conhecer mais detalhes!

1) O que é a iniciativa "Os Loucos De Lisboa"?

"Os Loucos de Lisboa" é um jogo da minha autoria que tem sido em parte um RPG (*roleplaying game*) em formato live-action (os jogadores encarnam as suas personagens, em vez de as descreverem, como se fosse teatro), em parte um ARG (*alternate reality game*), e por vezes até mesmo um jogo de tabuleiro. Isto deve-se ao facto do projecto ser um protótipo para um jogo que se virá a chamar "Madness", e que em princípio será publicado este ano.

Os Loucos de Lisboa tem cerca de 3 anos, as

regras foram mudando quase todos os meses, nasceu de uma ideia ambiciosa e dificílima de testar com jogadores e, após tanto tempo, olhando para trás e para os resultados hoje, é inegável que este era o caminho (por mais esforçoso que pudesse ser).

Os Loucos de Lisboa funciona como uma espécie de campanha de "Madness" situada em Lisboa, já que o jogo-mãe pode decorrer em qualquer cidade do mundo ou ambiente urbano. A premissa tem base no lado mais angustiante (ou nos medos coletivos) do mundo contemporâneo (2010's): desinformação em massa, cabalas em cargos de poder, censura científica, vigilância e espionagem digital, corrupção nos orgãos de informação e nas *inteligence agencies* do mundo inteiro. Os protagonistas (personagens criadas pelos jogadores), inseridos no meio disto tudo, não sabem se estão a par de eventos que toda a gente desconhece e envolvidos em conspirações, ou se simplesmente estão a enlouquecer. Será que a tua esposa é uma espia do KGB? Será que estás a criar uma fantasia elaborada? Será que queres justificar o facto de ela mentir-te e esconder-te coisas? Será que o teu filho foi raptado por *aliens*? Será antes que não queres aceitar que morreu? Será que a esposa de um personagem fingiu a morte do filho de outro personagem porque ambos trabalham para o KGB? Será que são os dois aliens? Os delírios de cada protagonista coexistem todos no mesmo universo. É uma espécie de *folie à deux* mas com imensa gente.

Na sua versão actual o jogo está preparado para ser jogado tanto como de mesa como em formato live-action, tem 3 classes e subclasses (9 arquétipos totais), é mecânicamente centrado à volta de bluffing e investigação/dedução, e estamos a pensar publicar uma versão grátis com o jogo base e uma versão paga (valor simbólico, que isto não foi feito por dinheiro) com alguns módulos extra. Ainda assim, "Os Loucos de Lisboa" continua a existir, e quem estiver interessado em jogar ou assistir pode contactar a nossa página de Facebook que as sessões continuam gratuitas.

2) Como surgiu esta ideia originalmente?

Curiosamente tudo isto surgiu de um RPG nicho chamado "Don't Rest Your Head". Há uns anos andei a fazer experiências com o formato live-action, e na altura achei interessante adaptar o jogo em questão, que é jogado à mesa com cartas e dados, para algo mais "teatral". Hoje, passados três anos de trabalho, embora ainda se intersecte no tema da insónia e da paranóia, o resultado não é remotamente semelhante, quer na sua estética quer e sobretudo nas suas mecânicas. Gosto bastante do lado psicológico do roleplay e pergunto-me, se é um estilo de jogo à base de projecção e empatizar com personagens criadas por nós, à base de explorar a nossa cabeça, porque é que se passa tantas horas a matar bicharada com espadas mágicas. Sempre me pareceu um desperdício. Foi isso que me fascinou com este projecto: o facto de ser contemporâneo e no geral mais próximo da nossa realidade enquanto jogadores, permite-nos estabelecer laços mais fortes com os personagens e explorar temas diferentes.

3) Porque escolheram este género de ficção especulativa (já que as estórias que contam falam de psicose, delírio e paranóia)?

Na minha opinião há poucos jogos de *roleplay* baseados em *roleplay*; não tenho nada contra escapismo puro e *power fantasy*, mas metermo-nos na pele de outra pessoa não tem muito a ver com isso. Sou muito próximo de pessoas com problemas mentais, que sofrem com os mesmos, e eu também acabei por sofrer com estes. Esse lado mais complicado da mente humana tem uma importância pessoal muito forte para mim. Seria impossível explorá-lo em condições sem a possibilidade de o jogo poder existir em *live action*. Seria também mais taxativo para o jogador imaginar

um mundo substancialmente diferente do seu (estilo D&D), razão pela qual o setting é contemporâneo. O ponto-chave é envolvência, e impacto. O lado mais conspiracional (e no caso de "Os Loucos de Lisboa", de passar-se numa cidade real, acompanhando as mudanças reais da cidade) serve o propósito de obrigar os jogadores a entregarem-se às suas personagens e a encararem esse terror psicológico de forma mais plena.

4) Na vossa opinião, o que faz com que o género do horror tenha tantos seguidores?

Não faço ideia. Mas sei que o número de pessoas que foi ver "Don't Breathe" ao cinema este ano não foi o mesmo que foi ver "The Conjuring 2". Para mim há fãs de horror que viram 7 vezes o "The Shinning" e gostam de ler Poe na praia e há fãs de horror que viram todos os 7 filmes da série Saw. Há muito menos gente na primeira categoria (pessoalmente, conheço uma ou duas pessoas) que na segunda - Se a pergunta é porque é que há tanta gente na segunda, não faço mesmo ideia, e nem sei se gostaria de saber.

5) O que vêem no futuro deste género de projecto?

O teatro há de ser sempre nicho, tanto para quem vai como para os actores. Pequeno tangente: sou da opinião que dentro de poucos anos vamos subsituir actores nos filmes por modelos 3D como já acontece nos videojogos (ver "Uncharted 4"), e dai a gerar ou reutilizar animação é um pequeno salto.

Quem é actor de teatro fá-lo por amor à arte, que muitas vezes não tem como pagar a renda. No geral, as pessoas não gostam de entretenimento que as desafie emocional ou cognitivamente. Não é por acaso que adoro o formato live-action, já que se encontra no extremo oposto do espectro. O RPG é um jogo concetual (nicho) e teatral (ainda mais nicho). O RPG em live-action é super-nicho do super-nicho. Em Portugal e países latino-mediterrânicos, esquece. Não é nem nunca será um movimento. Houve um tempo em que eu achava que não, mas estou mais céptico.

6) Se pudesses conhecer uma personagem de qualquer livro ou jogo do mundo especulativo (fantasia, ficção científica e/ou horror), quem seria? Porquê?

Albus Dumbledore. Nada no mundo de Harry Potter é consistente com os restantes elementos.

Como é que o dinheiro funciona num mundo que há magia para fazer tudo? Há um feitiço específico para limpar óculos? Quer dizer que há um para cada objecto, com uma formulação diferente? Se dá para viajar por lareiras, porque é que existe um comboio para Hogwarts? Se dá para viajar por lareiras, porque é que os mochos entram nas lareiras, não poupava tempo? Se Harry é milionário, porque é que continua a viver em casa dos tios durante vários livros? Porque é que os três miúdos passam o Prisioneiro de Azkaban a correr de um lado para o outro cheio de pressa se têm uma máquina do tempo? Até parece que a autora foi inventando à medida que escrevia livros, não é?

De qualquer modo, no meio destas dúvidas existenciais todas e de tantas outras, a coisa mais estranha no universo de Harry Potter é a personagem de Dumbledore. Cresci sem perceber nada do que se passava na cabeça do senhor. E hoje, em retrospectiva, no grande esquema das coisas, percebo ainda menos as suas intenções, motivações, objectivos, etc. - o que é que ele quer? Porque é que faz as coisas que faz? Porque é que dá pistas a crianças de modo a correrem riscos mortais, mas não lhes dá informação suficiente para

que sobrevivam esses mesmos riscos? Foi assim tão importante que morresse? O Snape ficou infiltrado - boa, e agora? Valeu a pena o sacrifício de um feiticeiro poderoso? Que lógica teve esse plano?

Resumidamente, adoraria ter duas horas para falar com a pessoa e conhecê-la.

7) Se vivesses no mundo do último livro ou jogo de ficção especulativa que leste/jogaste, onde estarias neste momento?

Se "Mr. Robot" serve, estaria no centro de uma revolução digital ou num espaço resultante do delírio complexo de uma pessoa com múltiplas personalidades.

CALENDÁRIO DE EVENTOS

7-9 ~ InvictaCon 2016 - 10º Encontro Nacional de Jogos de Tabuleiro e RPG do Porto
Universidade Portucalense Infante D. Henrique - das 10:00h de Sexta-feira às 20:00h de Domingo

14 ~ Lisbon Game Conference 2016
ISCTE - IUL - às 09:00h

8 ~Histórias do Arco da Velha em Noites de Lua Cheia
Biblioteca Municipal de Algés - das 16:00h às 16:45h

6,13,20,27 ~ Consultório Literário ~ Para conhecer melhor a sua escrita
The Edge Group - Espaço Amoreiras - das 18:30h às 20:30h

20 ~ Jantar dos Devoradores de Livros
Leituria, Lisboa - às 18:30h

8 ~ 76º Encontro de Roleplayers de Lisboa
Centro Comercial Roma - das 14:30h às 20:30h

12, 19, 26 ~ Quartas do Grupo de Boardgamers de Lisboa
Pastelaria Tentações - das 18:00h às 00:00h

21 e 22 ~ Mensal do Grupo de Boardgamers de Lisboa
IST - Sexta-feira das 18:00h às 01:00h e Sábado das 15:00h às 1:00h

LITERATURA DE HORROR – QUATRO FIGURAS QUE DEFINIRAM UM GÉNERO

Quando falamos de literatura de horror cada um de nós pensa em algo diferente: neste ou naquele autor ou autora, neste ou naquele título, mais clássico ou contemporâneo. Sendo um género que vai do gótico ao sobrenatural, com mais mistério ou mais sangue, inclui nomes tão conhecidos como "Os Mistérios de Udolpho" até praticamente todos os livros de Stephen King, passando por milhares de outros autores, do mais pequeno ao mais conhecido, mais ou menos brilhantes.

Bem, no Especulatório, quando começámos a pensar em escrever sobre Horror, começámos a refletir sobre quais os nomes que identificamos como mais clássicos...e a lista começou a ficar grande. Então, decidimos concordar em quatro nomes que para nós eram mais marcantes: Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Bram Stoker e H.P. Lovecraft.

Ora pois bem, apresentamos-vos um pouco da história de vida dos (nossos) pais (e mãe) da literatura de horror!

Nome: Mary Shelley

Nascimento: 30 de Agosto de 1797, em Londres

Morte: 1 de Fevereiro de 1851, em Londres

Algumas obras: Frankestein, The Last Man, Mathilde

Mary Wollstonecraft Godwin, nascida em Londres em 1797, era filha do filósofo e escritor político, William Godwin, e da famosa feminista e escritora Mary Wollstonecraft. Embora nunca tenha recebido uma educação formal, cedo começou a dar uso à biblioteca extensa do seu pai (para nosso grande deleite) o que desenvolveu ainda mais a sua grande imaginação e o prazer de escrever.

Em 1814 começou a relação com o então casado Percy Shelley, aluno do seu pai, mas nada os deteve de fugir para casar e de viajar pela Europa.

Foi nessas viagens que Mary conheceu, entre outros, Lord Byron, com quem passavam o tempo a ler histórias de fantasmas. Num desses dias surgiu uma ideia: porque não todos os membros de grupo escreverem uma história de horror? Estava dado o primeiro passo para aquele que seria a obra que todos nós conhecemos: "Frankestein".

Após o suicídio da ainda mulher de Percy Shelley, Mary e Percy casaram finalmente em 1816 e, dois anos depois, em 1818, "Frankestein" foi publicado, sob autor anónimo e com introdução do próprio Percy.

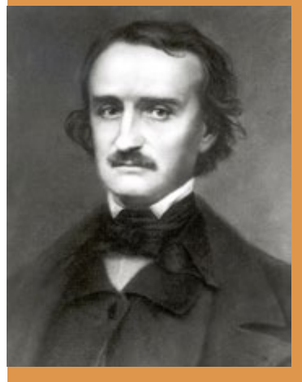
Mary e Percy, apesar de tudo, não tiveram um casamento fácil e despreocupado. Sofreu a perda de muitos dos seus filhos precocemente, tendo apenas um filho sobrevivido até à idade adulta, e em 1822 Percy morreu quando viajava com um amigo.

Viu-se assim viúva com pouco mais do que 20 anos. Mary passou, a partir desta data, a dedicar-se ao seu trabalho, tendo durante quase 30 anos escrito diversas obras, como "Valperga" ou "The Last Man" e ao mesmo tempo continuou sempre a promover o trabalho literário do seu marido.

Morreu a 1 de Fevereiro de 1851 em Londres, estando enterrada em St. Peter's Church, junto dos seus pais.

Apenas um século mais tarde foi outra das suas obras – "Mathilde" – publicada. Mas "Frankestein" continua e continuará a ser o seu conto mais clássico e memorável (para nós pelo menos).

Mais informações aqui.



Nome: Edgar Allan Poe

Nascimento: 19 de Janeiro de 1809, em Boston

Morte: 7 de Outubro de 1849, em Baltimore

Algumas obras: The Fall of the House of Usher, The Raven, Tamerline

Edgar Allan Poe nasceu de pais actores itinerantes e teve uma irmã e um irmão. Nunca pode ter uma relação com os seus pais uma vez que ambos faleceram antes do seu terceiro aniversário. Viveu então com John e Frances Allan, em Richmond.

Foi nesta altura que começou a escrever os seus primeiros poemas, na tentativa de seguir as passadas do seu ídolo – Lord Byron – tendo suficientes para publicar um livro com apenas 13 anos (infelizmente para nós foi convencido a não o fazer).

Em 1826 começou a estudar na Universidade de Virgínia mas tal provou ser um total fracasso. Sem dinheiro suficiente, começou a jogar para pagar as suas dívidas, o que só serviu para aumentar ainda mais a soma que devia. Viu-se forçado a regressar a casa dos Allan em Richmond onde descobre que a sua noiva – Elmira Royster – tinha formado uma relação com outro homem na sua ausência.

De coração partido e com uma relação cada vez mais difícil com John Allan, Poe decide abandonar Richmond para tentar publicar o seu primeiro livro, o que alcança com apenas 18 anos: "Tamerlane and Other Poems" .

Foi nesta altura que se juntou ao Exército dos EUA. Posteriormente consegue um posto na Academia Militar mas não durou muito tempo, tendo sido expulso após apenas 1 ano. Nesta altura já tinha publicado outro livro de contos.

Edgar Allan Poe conheceu aquela que viria a ser a sua mulher em Baltimore, tendo casado em 1836 (quando ela tinha apenas 13 anos de idade). Por esta altura ganhou grande reputação como crítico literário, tendo trabalhado para o "Southern Literary Messenger", entre outros jornais.

Os anos 1830 provaram ser então anos produtivos, tendo também lançado a coleção "Tales of the Grotesque and Arabesque", onde se inclui um dos seus mais famosos contos – "The Fall of the House of Usher" – bem como ter iniciado o género dos contos de detectives e mistério – por exemplo com "The Murders in the Rue Morgue".

Mas Poe só se tornou um reconhecido nome da literatura de horror com o seu poema "The Raven", onde explora temas como a morte e

a perda. Infelizmente estes temas mais uma vez voltariam a fazer parte da sua vida. Com a morte da sua mulher em 1847 Poe sofreu um grande choque, o que se reflectiu na sua saúde e no seu trabalho.

Os seus últimos dias continuam a ser um mistério: foi encontrado a deambular em Baltimore a 3 de Outubro de 1849, tendo sido transportado para o hospital, onde faleceu por causas ainda fruto de grande especulação.

Até aos dias de hoje o nome Edgar Allan Poe continua a trazer-nos imagens de assassinos e misteriosas mulheres, contos que assustam e poemas de terror.

Mais informações aqui.

Nome: Bram Stoker
Nascimento: 8 de Novembro de 1847, em Dublin
Morte: 20 de Abril de 1912, em Londres
Algumas obras: Drácula, The Primrose Path, The Garden of Evil

Abraham (ou Bram) Stoker, nascido em Dublin em 1847, é um de 7 filhos de Abraham Stoker e Charlotte Matilda Blake Thornley Stoker. Estudou na Universidade de Dublin, em Trinity College, desde 1864, de onde se graduou com honras 6 anos mais tarde com um curso de matemática.

Imediatamente após sair da Universidade começou a trabalhar no Castelo de Dublin, onde esteve cerca de 10 anos.

Foi aqui que despertou outra grande paixão – a escrita – tendo começado a escrever para o "Dublin Evening Mail". Ao escrever uma crítica de uma produção teatral de Hamlet, Bram Stoker conhece uma pessoa que o influenciará e motivará em grande escala: o actor Sir Henry Irving. Irving oferece-lhe uma posição de gestão no Lyceum Theatre, em Londres, onde Stoker trabalhou por mais de 30 anos.

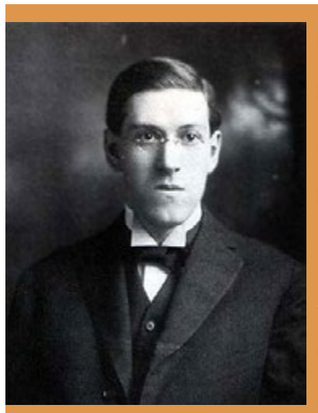
O trabalho no teatro permitiu a Stoker viajar com a companhia, alargando a sua dedicação às artes. E foi assim que chegou ao seu primeiro conto de horror – "The Primrose Path", publicado em 1875 – e nos anos subsequentes outros contos se seguiram.

Só em 1897 é que surge a sua obra mais aclamada – "Drácula". Se foi um sucesso quando saiu, esse sucesso não parou de crescer até aos dias de hoje, sendo considerado um dos clássicos do Horror.

Após este sucesso, Stoker continuou a publicar livros até ao fim dos seus dias, incluindo títulos como "The Mystery of the Sea" (1902), "The Jewel of Seven Stars" (1904) e "The Garden of Evil" (1911).

Bram Stoker morre em Londres a 20 de Abril de 1912, sete anos depois da morte do seu estimado colega Henry Irving. O seu estatuto como um dos grandes autores clássicos do género do horror continua e continuará intacto.

Mais informações aqui



Nome: H.P. Lovecraft
Nascimento: 20 de Agosto de 1890, em Providence
Morte: 15 de Março de 1937, em Providence
Algumas obras: The Call of Cthulhu, At the Mountains of Madness

Howard Phillips Lovecraft nasceu em 1890 na sua casa de família, em Angell Street, Providence, Rhode Island. O seu pai faleceu quando tinha apenas 9 anos, tendo desenvolvido um distúrbio mental, sendo a sua educação deixada a cargo da sua mãe, tias e avô.

Foi uma criança doente mas precoce: recitava poesia aos dois anos de idade, lia com três e escrevia com seis. Interessou-se desde cedo por ficção diferente e estranha, tendo o seu avô fomentado o seu gosto pelo gótico. Tinha um grande interesse por astronomia, tendo publicado artigos sobre a matéria quando era mais velho.

Na sua adolescência sofreu um esgotamento nervoso, não terminando os estudos formais e tendo antes dedicado-se a ler e a escrever em casa, vivendo quase como um recluso até 1913, mas sendo reconhecido como um grande auto-didacta.

Em 1914 começou a sua carreira enquanto jornalista do "United Amateur Press Association", tendo lançado a sua própria revista – "The Conservative". Anos mais tarde, em 1917, começou também a apostar na sua carreira enquanto escritor de ficção, sendo influenciado (como nós) por Edgar Allan Poe. Casa-se em 1924 com Sonia Haft Greene, mas o casamento não durou muito tempo.

O seu primeiro sucesso surge quando a revista de horror "Weird Tales" publica algumas das suas histórias e em 1928 publica o conto que mais marca a sua carreira enquanto escritor de terror sobrenatural – "The Call of Cthulhu". Para além destas histórias a sua bibliografia contém mais de 60 contos, como "At the Mountains of Madness" (1931) e "The Shadow out of Time" (1934).

Os seus últimos anos foram de grandes dificuldades financeiras, tendo morrido em

1937 vítima de cancro. No entanto, o seu trabalho nunca foi esquecido, tendo dois colegas com quem se tinha correspondido regularmente criado a empresa Arkham House para promover a sua obra.

H.P. Lovecraft continua a ser considerado como um autor clássico dos contos de horror, inspirando autores como Neil Gaiman e Stephen King.

Mais informações aqui e aqui

Sabemos perfeitamente que estes nomes não mostram tudo o que se faz neste estilo de literatura, reconhecemos que não conseguimos dar todos os detalhes das suas vidas, nem desvalorizamos todos os autores que continuam a alimentar os nossos medos através da palavra escrita.

Mas confiem em nós – se querem conhecer diferentes opções e ler histórias de formatos distintos, porque não começarem com os nossos nomes que marcaram o passo de todo um género?

Leituras assustadoras!

Maria Inês

TOP 5 - "Personagens dos nossos Pesadelos"

1	2	3	4	5
Cthulhu	***Alien***	***Illithids* ou *Mind Flayers***	***Pennywise, the Dancing Clown***	**Alguém mais próximo de ti do que pensas...**
Monstro que habita no Mundo criado por H.P. Lovecraft	O horripilante ser dos filmes e livro escrito por Alan Dean Foster	Para quem joga D&D encontrar estes monstros é muito mau sinal...	Terrível palhaço criado por Stephen King em "*It*"	Porque o horror começa, muitas vezes, na nossa própria mente...

Diário de um internauta perdido no espaço especulativo

Continuando a minha viagem pelo espaço especulativo dei de caras com uma nova forma de homenagear Edgar Allan Poe e muitos outros autores de renome.

Falo claro da websérie "Edgar Allan Poe's Murder Mystery Dinner Party". Será possível aliar o horror à comédia? Esta série prova que sim!

Edgar Allan Poe decide convidar um grupo de amigos para uma Murder Mystery Dinner Party, onde cada um encarnará uma personagem e em conjunto terão de resolver um crime. Entre este grupo estão autores como H.G. Wells, Mary Shelley e muitos outros.

Mas assim que (quase) todos se reúnem à mesa, algo insólito acontece. O homicídio que supostamente seria imaginado acontece na realidade. E não acontece apenas uma vez! Todas as segundas-feiras sai um novo episódio no canal do Shipwrecked Comedy e vamos ficando mais embrenhados no horror e mistério.

Este projecto, cujos episódios começaram a ser lançados no final de Agosto, foi tornado possível através de uma campanha lançada no Kickstarter em Fevereiro deste ano e para quem, como eu, já começa a não ser novo nestas andanças das webséries, traz muitas caras conhecidas.

Aconselhamos a acompanharem esta #PoeParty na resolução deste(s) crime(s)!

Maria Inês

Nesta secção, damos dicas a todos os *Game Masters*, novatos ou experientes, para melhorar os seus jogos.

CANTO DOS GM'S: AVENTURAS DE TERROR

Terror é um dos temas mais difíceis para um *Game Master* (GM). Pôr fantasmas e *zombies* numa aventura é fácil, mas assustar os jogadores é um desafio enorme.

Noutros meios, o terror depende de um nível de controlo que o GM não tem. Os realizadores calibram todo o mais pequeno elemento do seu trabalho para assustar a audiência, enquanto os autores controlam o andamento da narrativa e usam descrições bem escritas. É difícil usar estas ferramentas enquanto GM, principalmente porque estamos a jogar com outros humanos em tempo real. Os jogadores vão fazer piadas em momentos inoportunos, vão precisar de ir à casa de banho durante uma cena tensa, ou simplesmente distrair-se na altura errada.

Felizmente, existe algo que nós, enquanto GM's, podemos fazer para garantir uma aventura de terror com sucesso. Estas aventuras são muito divertidas quando correctamente executadas e, lá no fundo, quem não gosta de passar a noite acordado graças ao filme de terror que viu nesse dia?

OBTENHAM A COLABORAÇÃO DOS VOSSOS JOGADORES

Apesar de ser um conselho que se aplica a qualquer tipo de aventura, é ainda mais importante em aventuras de terror.

Desde o início da aventura, devemos alertar os nossos jogadores para o tipo de aventura que vamos correr, pois não vamos conseguir assustar jogadores que não querem ser assustados.

Desta maneira, os jogadores vão afastar-se da campanha, porque simplesmente não gostam de terror, ou vão entrar na aventura com a mentalidade de que estão ali para terem medo, e não para serem super-heróis que vêm um shoggoth como nada mais do que um polvo mutante.

ISOLEM OS VOSSOS JOGADORES

Quando conseguirem que os vossos jogadores entrem na mentalidade de terror, está na hora de brincar com a mente deles.

Uma das partes mais importantes das aventuras de terror é mexer com o psicológico dos nossos jogadores, e o primeiro passo para tal é separá-los.

Ameaças que podem parecer triviais para um grupo de aventureiros são muito mais sérias quando enfrentadas por apenas um deles. Isto funciona assim, em parte, por causa das mecânicas do jogo, pois é muito mais fácil ultrapassar um obstáculo com ajuda do que sozinho.

Um monstro que é difícil para um jogador é facilmente derrotado por dois ou três e, por consequência, é muito menos assustador.

Isto também é válido mesmo se a party inteira não conseguir derrotar o monstro. Existe uma forte razão para o Jason Vorhees não atacar grandes grupos de víctimas, apesar de ele não poder ser derrotado. Os nossos cérebros associam grupos com segurança, mesmo quando grandes números não fazem diferença para a sobrevivência.

Os jogadores vão sentir muito mais o efeito do medo quando estão sozinhos, e nós, enquanto GM's, devemos tomar partido disso. No sentido prático, isso significa que uma aventura de terror deve ter menos jogadores que uma aventura normal, pois é mais difícil separar mais jogadores.

MANTER AS AMEAÇAS FRESCAS

Quando algo funciona, é tentador usá-lo outra vez e outra vez e outra vez.

Abusar de elementos é errado em qualquer tipo de ficção, mas ainda mais em terror. Quanto mais familiar algo é, menos assustador se torna. Quando dermos por nós, estaremos a comprar peluches queridos do Cthulu no Etsy...

Medo do desconhecido é o que faz o terror

funcionar, e com razão. O desconhecido é assustador exactamente porque não sabemos o que é! Quando algo tem um nome é porque pode ser estudado e derrotado, e isso torna-o menos assustador. Isto não quer dizer que não podemos ter uma grande campanha de terror, mas apenas que devemos dar espaço para variedade.

Numa campanha de terror é importante mudar o tema geral, não só os detalhes. Se o inimigo da última sessão foi um fantasma, o desta semana não deve ser uma wraith.

Apesar de, tecnicamente, serem monstros diferentes, a ideia por trás deles é a mesma. Às vezes podemos até mudar apenas o tema geral: depois de derrotarem um espírito maligno, os jogadores podem encontrar uma alma torturada que é vítima de algo muito mais sinistro.

DESANUVIAR DE VEZ EM QUANDO

Terror é desgastante. Por muito que os vossos jogadores gostem de terror, é importante que, de vez em quando, eles possam relaxar um pouco. Hordas de monstros fáceis para a matança, puzzles sem uma ameaça imediata, ou mesmo uma side-quest mais divertida do que assustadora, são boas maneiras para os jogadores relaxarem um pouco antes de serem atirados para a escuridão e sofrimento.

Carlos

KICKSTARTER DO MÊS - RUN ZOMBIES RUN!

Para quem não sabe, o "Zombies, Run!" é uma aplicação para o telemóvel que te dá uma ajudinha para começares a correr. Nomeadamente vai-te contando uma história de um mundo pós apocalíptico, com hordas de zombies a atacar pequenas comunidades de pessoas, que estão juntas pelo medo e necessidade de sobrevivência.

Nesta aplicação tu és o Runner 5 e a tua missão é correres para conseguires angariar sobreviventes, provisões, informação e, em geral, explorares a área à volta de Abel Township.

Esta aplicação "nasceu" no Kickstarter e por isso mesmo é que os criadores estão agora a recorrer novamente ao Kickstarter para financiar o jogo de tabuleiro do "Zombies, Run!".

Este jogo promete ser frenético e bastante divertido. A premissa base é que todos os jogadores são Runners que têm várias missões, que devem conseguir superar, trabalhando em equipa.

Uma particularidade interessante é que o ritmo do jogo é marcado pela aplicação para telemóvel, que vai pondo banda sonora, contando a história, pondo zombies à mistura e guardando a informação de quem atacou quem, roubou o quê e por onde andas.

Mas isto sem ser necessário muita atenção ao telemóvel em si, prometem os fundadores.

Eu costumo usar a aplicação para me fazer companhia durante as corridas e estou bastante intrigada como será o jogo de tabuleiro. A combinação entre telemóvel e jogo de tabuleiro parece ser muito interessante, tal como a ideia de que a maneira como jogas vai influenciar por onde a história se desenrola, tudo isto em tempo real!

Pergunto-me como será que a aplicação se vai lembrar do que os jogadores fizeram e pôr em prática as mudanças na estória. Será pré-definido ou existirá algum tipo de algoritmo que permite gerar as novas missões? Bem, só vamos saber de certeza depois do dia 20 de Outubro, que é quando este jogo vai ser financiado

Se não conhecem a aplicação do telemóvel e gostam de correr (ou não gostam e precisam de um incentivo) recomendo experimentarem. E se gostam de jogos de tabuleiro, dêem uma vista de olhos ao Kickstarter!

Inês

ESCRITA: COMO ESCREVER HORROR?

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.

Devo prefaciar este artigo por constatar que nunca fui enorme fã do género do Horror e, como tal nunca foi um género especulativo no qual tivesse lido, ou escrito, muito.

Mas, como o importante na vida é ir aprendendo, este mês tentei imergir-me na escrita de horror e ver o que conseguia descobrir!

Acho que devo começar por notar o óbvio: o género do horror, como todos os outros géneros de ficção especulativa, é muito variado, e pode incluir coisas como *Dark Fantasy,* Horror Lovecraftiano, Gótico e *Dark Urban Fantasy*, e é muitas vezes difícil de o separar de géneros como o *Thriller* ou o Suspense.

Horror pode ser simplesmente uma faceta da vossa história de Fantasia ou Ficção-Científica.

COMO ESCREVER PERSONAGENS PARA HORROR?

Uma das coisas que distingue o horror é que a personagem principal é pouco qualificada na área em que precisaria de o ser para derrotar o vilão, seja ele um *Elder God* ou outro qualquer ser sobrenatural.

Também podemos criar uma personagem aparentemente competente mas que face a um vilão, ou situação, que é tão maior que ela, vê as suas hipóteses de sobrevivência serem reduzidas drasticamente.

Ao diminuirmos a competência da nossa personagem face ao horror que enfrentam, aumentamos a probabilidade, e o medo, de ela não sobreviver.

Mas para provocarmos essa reacção fisiológica nos nossos leitores temos primeiro de fazer com que eles se identifiquem com as personagens que vamos traumatizar ao longo da nossa história.

Temos, portanto, que lhes atribuir falhas e problemas ditos "normais" com que qualquer pessoa se consiga identificar, para que criem uma ligação emocional que podemos depois explorar.

Uma boa ideia é criar um conflito emocional interno para a nossa personagem, que de algum modo possa até reflectir o conflito externo, central ao nosso conto.

Em termos técnicos, uma história de horror terá mais impacto se for escrita na primeira pessoa.

No entanto, as regras foram feitas para ser quebradas, logo escrevam na terceira pessoa se isso beneficiar a vossa história. Excepto talvez com um narrador omnisciente, que muito vos iria dificultar o trabalho de manterem o mistério.

Não digam que a personagem está assustada. Mostrem a sua expressão horrorizada e as suas reacções ao que a rodeia. Isso criará uma resposta muito maior nos vossos leitores.

COMO ESCREVER CENÁRIOS PARA HORROR?

Para aqueles que já são fãs do género, esta poderá ser a parte mais fácil, já que devem ter um sem fim de exemplos de livros e filmes para retirarem ideias!

Mas deixo aqui algumas dicas para aqueles que, como eu, não têm tanto conhecimento de base.

Normalmente as histórias deste género passam-se num qualquer local do qual é impossível escapar, por forma a obrigar as personagens a enfrentar o elemento de horror que as aterroriza.

É boa ideia também criar personagens que, por qualquer motivo, não têm muito conhecimento sobre o mundo particular que as rodeia, e quanto mais descobrem pior fica a sua situação.

A melhor definição de horror que já li veio do grande Stephen King, que disse uma vez:
«Horror is an unknown actress, perhaps the girl next door, cowering in a cabin with a knife in her hands we know she'll never be able to use.»

O isolamento é também muito importante para aumentar o nível de ameaça que as vossas personagens sentem.

Em horror o modo como descrevem as situações e os ambientes que envolvem as vossas personagens é muito importante.

Tentem mostrar o contraste de situações descritas como quase normais com aquele elemento ligeiramente aberrante e fora da norma que mostra que há algo mais por detrás da fachada da normalidade, a ameaça escondida na escuridão.

Usem os vossos medos primitivos como ponto de partida para a vossa história. Só têm que pensar sobre o que vos assusta!

COMO ESCREVER ENREDO PARA HORROR?

Aqui uma boa ideia é manter as coisas pessoais, criar uma personagem que os vossos leitores vão gostar e fazê-la passar pelo inferno.

A cada passo da resolução do conflito, ou mistério, a situação tem que piorar para a vossa personagem.

A falta de informação, quer para a vossa personagem quer para os vossos leitores, é uma boa forma de criar terror. Tudo é mais assustador se não soubermos exactamente o que está a acontecer e apenas tivermos as reacções das personagens como indício da situação.

É por esta razão que muitas vezes só vemos o monstro no final, se o virmos de todo. É sempre mais aterrorizante não saber.

A perda de controlo sobre a situação é também muito importante nas histórias de horror. Muitas vezes a situação assustadora pode ser a vossa personagem ficar louca face ao conflito que enfrenta.

Existe um momento catalisador, em que a personagem faz algo que despoleta o horror, nem que seja ter comprado o objecto errado ou ter entrado na casa errada.

É comum incluir uma resolução final para o vosso conflito em que parece que tudo se resolveu pelo melhor e os vossos protagonistas se safaram.

E depois descobrimos que afinal só tornaram a situação original ainda pior e acaba tudo da pior maneira possível para eles.

É o chamado "surpreendente mas inevitável"!

Mas não se esqueçam de incorporar momentos de luz que façam crescer a esperança de que as vossas personagens se vão safar no final!

A calma antes da tempestade pode dar aos vossos leitores a ilusão necessária de que tudo vai acabar bem...

Para depois lhes destruírem todos os sonhos e acabarem com caos, morte e destruição.

CONCLUSÃO

Em horror a questão não é se o resultado final será mau ou não, mas que tipo de desfecho terrível irão vocês criar para as vossas personagens.

É aí que podem surpreender os vossos leitores!

E lembrem-se: nem sempre a morte é o pior que pode acontecer...

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 - VAN HELSING

Bem vindos à Workshop de Personagens.

Com as forças do mal a aproximarem-se, vamos falar do caçador de vampiros por excelência: Van Helsing

Para quem não conhece, o Van Helsing é um caçador de monstros, lidando principalmente com vampiros e lobisomens.

O Van Helsing que vamos analisar mais a fundo será a versão interpretada por Hugh

Jackman no filme de 2004.

Vamos começar então por destilar as bases do Van Helsing:

Raça: Humano.

Classe: Ranger, com o arquétipo Divine Marksman, para retirarmos a magia ao Van Helsing e dar-lhe umas opções extra no que toca a ataques a distância

Multiclasse: Para ser ainda mais focado em crossbows, vamos também por um nível de Bolt Ace Gunslinger para termos um Masterwork Heavy Repeating Crossbow em nível 1.

Ora, vamos às habilidades em si.

NÍVEIS 1-7

Classes: *Bolt Ace Gunslinger* 1 / *Divine Marksman Ranger* 6

Feats: *Point-blank Shot* (1º), *Weapon Focus (Heavy Repeating Crossbow)* (Bónus de Humano), *Bullseye Shot* (Bónus de *Divine Marksman*), *Deadly Aim* (3º), *Precise Shot* (Bónus de *Ranger*), *Endurance* (Bónus de *Ranger*), *Rapid Shot* (5º), *Snap Shot* (7º), *Crossbow Mastery* (Bónus de *Ranger*)

Habilidades relevantes: *Crossbow Maven, Grit, Deeds (Sharp Shoot, Vigilant Loading, Gunslinger's Dodge), Track, Bullseye Shot, Archery Style, Endurance, Vicious Aim, Hunter's Bond (Companions), Favored Enemy [Undead, Humanoid (Shapechanger)], Favored Terrain (Forest)*

A arma de excelência do Van Helsing é a sua besta automática, que no filme mais parece uma metralhadora.

Em *Pathfinder*, podemos arranjar uma versão próxima com o *Repeating Crossbow*, que nos deixa fazer 5 ataques até termos de recarregar. Assim, podemos deixar *Rapid Reload* para trás e ficar só com *Crossbow Mastery*, que nos deixa recarregar o *Repeating Crossbow* como *free action*.

Tudo na selecção de *feats* do Van Helsing aponta para combate à distância e, com a ajuda do *Snap Shot,* podemos fazer ataques de oportunidade usando o nosso *crossbow*.

Na selecção de *Favored Enemy,* começamos com *Undeads* e *Shapechangers* - que é o tipo de criatura dos lobisomens - e, na selecção de *Favored Terrain,* escolhermos floresta, pois é um tipo de terreno comum o suficiente na altura dele.

NÍVEIS 8-14

Classes: *Bolt Ace Gunslinger* 1 / *Divine Marksman Ranger* 13

Feats: *Point-blank Shot* (1º), *Weapon Focus (Heavy Repeating Crossbow)* (Bónus de Humano), *Bullseye Shot* (Bónus de *Divine Marksman*), *Deadly Aim* (3º), *Precise Shot* (Bónus de *Ranger*), *Endurance* (Bónus de *Ranger*), *Rapid Shot* (5º), *Snap Shot* (7º), *Crossbow Mastery* (Bónus de *Ranger*), *Weapon Focus (Longsword)* (Bónus de *Divine Marksman*), *Combat Reflexes* (9º), *Improved Snapshot* (11º), *Point-blank Master* (Bónus de *Ranger*), *Pinpoint Targeting* (Bónus de *Divine Marksman*), *Clustered Shots* (13º)

Habilidades relevantes: C*rossbow Maven, Grit, Deeds (Sharp Shoot, Vigilant Loading, Gunslinger's Dodge), Track, Bullseye Shot, Archery Style, Endurance, Vicious Aim, Hunter's Bond (Companions), Woodland Stride, Divine Influence, Evasion, Pinpoint Targeting, Camouflage, Favored Enemy [Undead, Humanoid (Shapechanger), Monstrous Humanoid], Favored Terrain (Forest, Mountain, Underground)*

Continuando fortemente a apostar no combate à distância, podemos agora fazer múltiplos ataques de oportunidade por turno a uma distância de 15 pés.

Com *Point-blank Master*, evitamos aquele problema chato - de disparar armas de alcance em combate corpo-a-corpo - chamado ataque de oportunidade.

Como novo inimigo escolhemos *Monstrous Humanoids*, que basicamente engloba quase tudo o que pode ser considerado como um "monstro".

No terreno, escolhemos montanhas e *underground*, para podermos combater bem até chegarmos ao típico castelo no cume da montanha, e para lutarmos em criptas e masmorras contra *undeads*.

NÍVEL 15-20+

Classes: *Bolt Ace Gunslinger* 1 / *Divine Marksman Ranger* 19

Feats: *Point-blank Shot* (1º), *Weapon Focus (Heavy Repeating Crossbow)* (Bónus de Humano), *Bullseye Shot* (Bónus de *Divine Marksman*), *Deadly Aim* (3º), *Precise Shot* (Bónus de *Ranger*), *Endurance* (Bónus de *Ranger*), *Rapid Shot* (5º), *Snap Shot* (7º), *Crossbow Mastery* (Bónus de *Ranger*), *Weapon Focus (Longsword)* (Bónus de *Divine Marksman*), *Combat Reflexes* (9º), *Improved Snapshot* (11º), *Point-blank Master* (Bónus de *Ranger*), *Pinpoint Targeting* (Bónus de *Divine Marksman*), *Clustered Shots* (13º), *Iron Will* (15º), *Shot on the Run* (Bónus de *Ranger*), *Improved Initiative* (17º), *Toughness* (19º), *Improved Precise Shot* (Bónus de *Ranger*)

Habilidades relevantes: *Crossbow Maven, Grit, Deeds (Sharp Shoot, Vigilant Loading, Gunslinger's Dodge), Track, Bullseye Shot, Archery Style, Endurance, Vicious Aim, Hunter's Bond (Companions), Woodland Stride, Divine Influence, Evasion, Pinpoint Targeting, Camouflage, Improved Evasion, Hide in Plain Sight, Quarry, Favored Enemy [Undead, Humanoid (Shapechanger), Monstrous Humanoid, Humanoid (Human)], Favored Terrain (Forest, Mountain, Underground, Urban)*

A maior parte das feats importantes já as conseguimos antes, por isso vamos apenas ajudar à sobrevivência de Van Helsing, com I*ron Will, Improved Initiative* e *Toughness*.

Ganhamos também mais um inimigo e um terreno, que escolhemos respectivamente humanos - todos sabemos que por trás de ataques de monstros há sempre humanos a tentar lucrar com os mesmos - e urbano - que inclui edifícios e, por extensão, castelos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de não ser o personagem mais optimizado - pois os *power-gamers* consideram as bestas inferiores aos arcos no que toca a ataque à distância - o Van Helsing parece ser uma personagem com bastante foco em *roleplaying* e bastante divertida de jogar, especialmente em campanhas de terror, como o *Adventure Path Carrion Crown*.

Para ajudar a tornar o *crossbow* mais optimizado, podem sempre considerar os encantamentos de arma *Huntsman* e *Holy*.

Carlos

FÓRUM FANTÁSTICO 2016: NOVAS PRESENÇAS, A QUALIDADE DE SEMPRE

No dia 23 de Setembro entrámos na Biblioteca Municipal Orlando Ribeiro, em Telheiras.

Tinha chegado a altura de mais um Fórum Fantástico.

Os seus organizadores definem-no como um evento que procura «(...) dar a conhecer ao público em geral o trabalho de criadores e académicos nacionais e estrangeiros na área do Fantástico, assim como incentivar e enriquecer o estudo e o debate sobre o Fantástico em Portugal.».

É liderado por Rogério Ribeiro, Safaa Dib, João Campos e Épica – Associação Portuguesa do Fantástico nas Artes.

Ao entrarmos no recinto que antevê o auditório principal da Biblioteca, somos recebidos por diversas bancas de livros e outro *merchandising*, que mal podemos esperar por conhecer.

Diferentes iniciativas portuguesas estão representadas, dando mostra do seu trabalho, como a Imaginauta, o Sci-Fi Lx, a Editorial Divergência ou a Liga Steampunk de Lisboa.

Um óptimo prelúdio para as palestras, debates, lançamentos e outras acções que iam, não tarda, começar.

Infelizmente, não conseguimos estar presentes em todos estes momentos, de certo espectaculares.

Mas podemos contar-vos o que se passou naquelas sessões onde conseguimos estar. Mesmo sendo poucas demonstraram, mais uma vez, a qualidade e abrangência do Fórum Fantástico.

Começamos por assistir à sessão "Planetas: Ciência e Ficção". Com a presença de Nuno Galopim (geólogo, jornalista e escritor), Joana Lima (astrobióloga) e João Barreiros (um nome já da casa) e moderada por Rogério Ribeiro, esta sessão foi uma homenagem à ciência e ao seu papel importantíssimo no realismo da ficção científica.

Como referiu Joana Lima «*É desafiante fugir aos moldes da Terra e pensar nos planetas com as suas características tão diferentes*».

E quantas vezes lemos já livros que se passam em Marte ou Júpiter ou Mercúrio e sentimos o quão inóspitos e diferentes são da Terra? Ou que percebemos que sem o avançar da ciência e o seu reconhecimento nada seria possível?

Por outro lado, na sessão "Outra história, outro Portugal" não se falou das ciências exactas mas não deixou de ser ciência e discussão séria.

Com Miguel Vale de Almeida e Miguel Real (ambos escritores) e novamente moderada por Rogério Ribeiro e por André Ribeiro, aqui ouvimos falar da Europa e de utopias tornadas distopias.

Nos livros destes dois autores ("Euronovela" e "O Último Europeu" a Europa é central nas histórias e, embora demonstrada de modos muito diferentes, as opiniões dos seus autores já se tornaram bastante semelhantes.

Afinal a ficção acaba por espelhar a

realidade europeia, com muros e discursos políticos já abertamente distópicos.

Mas não foi esquecido o potencial da ficção para desconstruir preconceitos e demonstrar o acaso da forma como vivemos.

Como referiu Miguel Vale de Almeida «*A ficção científica permite olhar para coisas parecidas com diferentes olhos, fazer os leitores ver que coisas que nos são familiares podem ser estranhas e, por outro lado, aquilo que é exótico pode ser visto como familiar*».

Se isto não demonstra o papel transformador e o potencial da ficção especulativa, o que mostrará?

Porém, e porque o Fórum Fantástico é um espaço de excelência para mostrar o que de bom se faz em Portugal nas áreas do fantástico, ficção científica e horror, não deixámos escapar duas sessões de apresentação de iniciativas a não esquecer.

Primeiro, na sessão "To Fandom or not to Fandom", fomos descobrir os mistérios por detrás de três iniciativas – Sci-Fi Lx, Imaginauta e Sustos às Sextas.

Com os seus respectivos representantes – André Silva, Carlos Silva e António Monteiro – conhecemos um pouco do percurso destas iniciativas, das razões por trás de escolhas de locais e datas de realização, mas também das suas opiniões sobre o futuro deste tipo de eventos.

Três iniciativas que iremos continuar a seguir, sem sombra de dúvidas.

Por fim, estivemos presentes no lançamento da nova antologia da Editorial Divergência – Proxy – totalmente dedicada ao cyberpunk.

Estivemos a conversar com o seu editor – Anton Stark – e com todos os 6 autores dos contos que a compõem, nomeadamente: Júlia Durand, José Castro, Vítor Frazão, Carlos Silva, Marta Santos Silva e Mário Coelho.

Um momento muito interessante para descobrir um pouco mais sobre cada estória e sobre o que inspirou os seus autores.

Foi fantástico ver a Editorial Divergência a continuar o seu trabalho de excelência e prometemos que esta antologia será certamente objetivo de uma das nossas futuras críticas literárias.

Claro que no final da sessão trouxemos o livro autografado por todos!E assim chegou ao fim, para nós, mais um Fórum Fantástico.

Saímos da Biblioteca Municipal com o coração pesado de não poder assistir às sessões que já são uma referência – como a sessão "Sugestões de Literatura e Cinema" – mas também aquelas que foram uma novidade aliciante – como o Workshop "Introdução à Impressão 3D".

Mas temos a certeza que na próxima edição os caminhos do Especulatório irão sem dúvida dar de novo a este Fórum Fantástico!

Maria Inês

A SOMBRA SOBRE LISBOA

> *«- Dize-me Eça, notas como as pessoas andam tensas e irritadas? - (...) É como se pressentissem algo.(...)*
>
> *- E estas nuvens que não levantam - comenta Eça, deixando-se contagiar pelo mesmo clima de mau agouro - são como uma mortalha opressiva que abafa a cidade. De bom grado esfarraparia a alma para com ela esfregar a abóboda celeste, se isto limpasse estas malditas sombras que pairam sobre Lisboa.»*

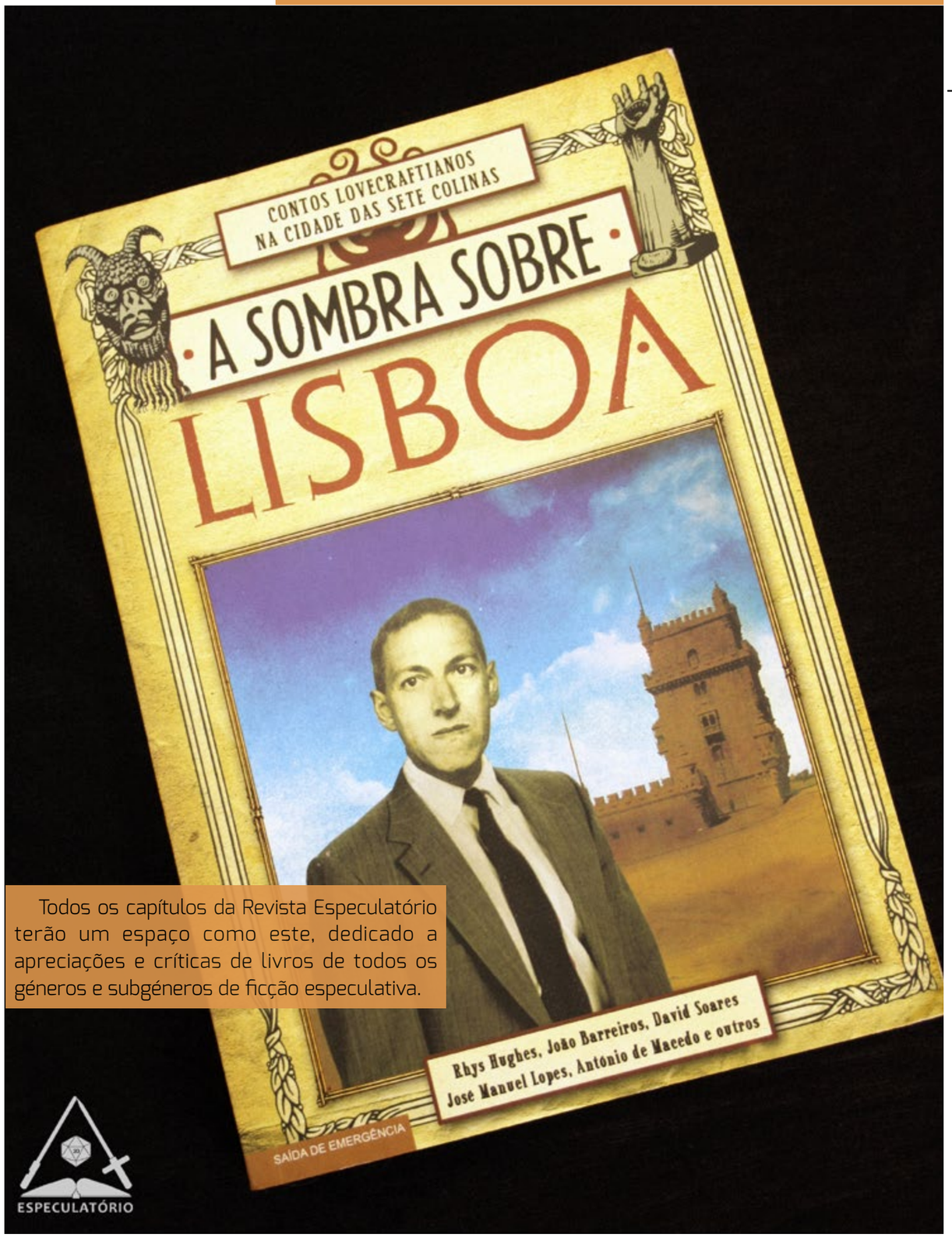
É este o clima sombrio que se estende a todos os contos lovecraftianos presentes nesta antologia e nos fala dos segredos sombrios entrelaçados pela história da cidade das sete colinas.

Esta antologia, publicada pela Saída de Emergência em 2006, conta com a participação de uma excelente lista de autores - Rogério Ribeiro, Safaa Dib, João Henrique Pinto, Luís Filipe Silva, David Soares, António de Macedo, João Seixas, Rhys Hughes, José Manuel Lopes, Yves Robert, Vasco Curado, João Ventura, João Barreiros e Fernando Ribeiro - e é editada por Luís Corte Real.

Tenho também que destacar as excelentes ilustrações deste volume, criadas por Miguel Vieira.

Antes de me debruçar sobre alguns dos meus contos favoritos devo confessar que conheço mais do universo criado por H. P. Lovecraft através de jogos - como "Arkham Horror" e "Elder Sign" - do que propriamente pela escrita da sua própria mão (se quiserem saber mais sobre o criador de *Chtulhu*, *Azathoth*, *Yog-Sothoth* e outros, espreitem o artigo sobre os Pais do Horror nesta revista na página 23).

Isso não me impediu de escolher este livro para a nossa crítica deste mês, nem tão pouco de me divertir imenso com ele (de um modo aterrorizado, claro).



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.

"AQUELE QUE REPOUSA NA ETERNIDADE " DE LUÍS FILIPE SILVA.

O autor de "O Futuro à Janela" e o Ciclo de "A Galxmente" - editado agora num só volume - deixa-nos aqui com um dos maiores contos desta antologia onde vão encontrar nomes tão reconhecidos como Fernão de Magalhães e o próprio Howard P. Lovecraft.

Uma estória com camadas sobre camadas, que chega às vezes a tornar-se confusa e desorientante. No entanto, tal sentimento não detraí do conto, antes pelo contrário! Ajuda a criar a envolvência caótica de sonhos e episódios separados por séculos, mas que se encontram tão interligados.

Sem dúvida uma excelente obra de Luís Filipe Silva a não perder.

"AS SOMBRAS SOBRE LISBOA" DE JOÃO SEIXAS

Advogado de profissão e escritor frequente de ficção especulativa, João Seixas publicou contos em revistas como a "BANG" ou a "Ler", e foi editor da antologia da Saída de Emergência "Com a Cabeça na Lua" e cria agora um dos meus contos favoritos desta antologia.

Se achavam que *zombies*, *Cthulhu* e *ghoulas* nunca se poderiam misturar com Eça de Queirós, Antero de Quental e Fradique Mendes (heterônimo colectivo criado, na vida real, pelo grupo de escritores Cenáculo, que incluía Eça e Antero), estavam muito enganados!

Um conto com voltas e reviravoltas, dignas de qualquer mistério, muita acção e seres sobrenaturais, e as águas do Tejo quase como uma personagem por si só.

Aconselha-se vivamente!

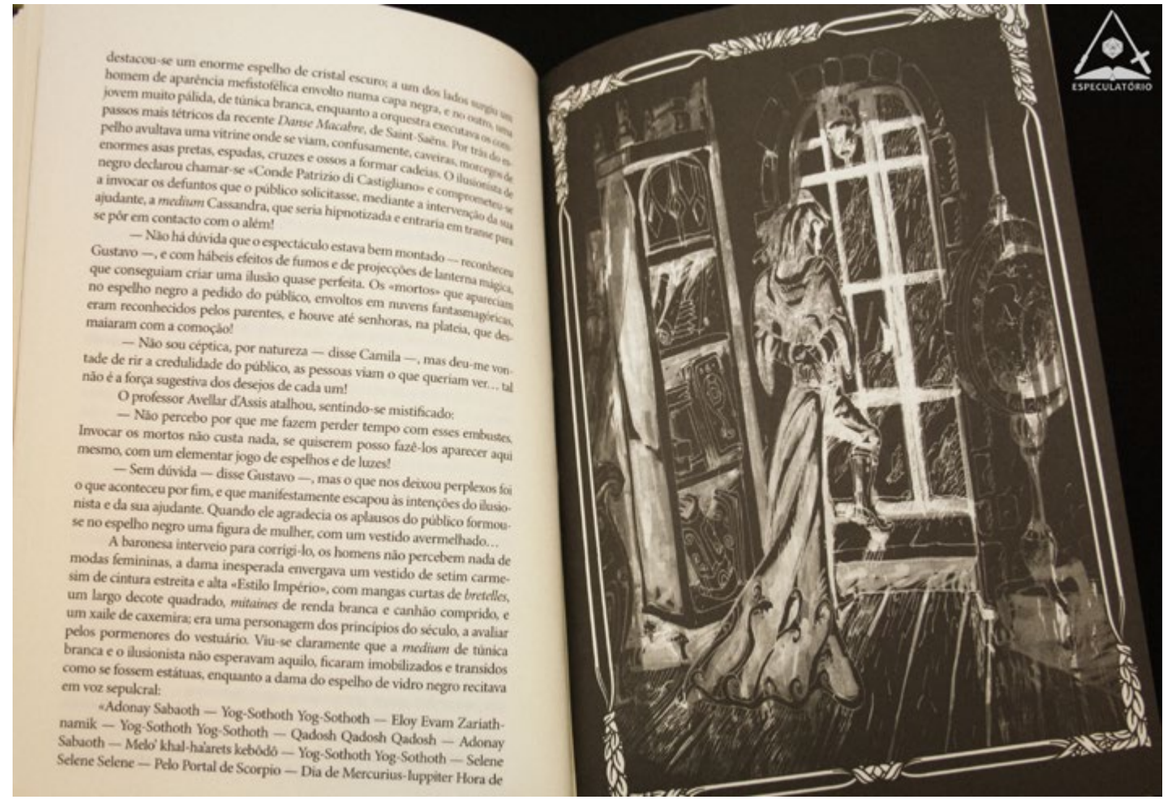
"A DAMA DO ESPELHO NEGRO" DE ANTÓNIO DE MACEDO

Escritor prolífico, cineasta e professor, António de Macedo realizou onze filmes, publicou vários livros de ensaios e outros tantos de ficção científica, tais como "O Sangue e o Fogo", "A Conspiração dos Abandonados" ou "O Limite de Rudzky".

Nesta antologia apresenta-nos uma estória talvez mais pequena em páginas e esfera de acção, mas não menos fascinante e envolvente.

Um mistério familiar com algo muito mais obscuro por trás, no meio dos jantares, saraus e peças de teatro típicas da época de Dom Luís I.

Um maravilhoso conto que muito se recomenda!



destacou-se um enorme espelho de cristal escuro; a um dos lados surgiu um homem de aparência mefistofélica envolto numa capa negra, e no outro, uma jovem muito pálida, de túnica branca, enquanto a orquestra executava os compassos mais tétricos da recente *Danse Macabre*, de Saint-Saëns. Por trás do espelho avultava uma vitrine onde se viam, confusamente, caveiras, morcegos de enormes asas pretas, espadas, cruzes e ossos a formar cadeias. O ilusionista de negro declarou chamar-se «Conde Patrizio di Castigliano» e comprometeu-se a invocar os defuntos que o público solicitasse, mediante a intervenção da sua ajudante, a *medium* Cassandra, que seria hipnotizada e entraria em transe para se pôr em contacto com o além!

— Não há dúvida que o espectáculo estava bem montado — reconheceu Gustavo —, e com hábeis efeitos de fumos e de projecções de lanterna mágica, que conseguiam criar uma ilusão quase perfeita. Os «mortos» que apareciam no espelho negro a pedido do público, envoltos em nuvens fantasmagóricas, eram reconhecidos pelos parentes, e houve até senhoras, na plateia, que desmaiaram com a comoção!

— Não sou céptica, por natureza — disse Camila —, mas deu-me vontade de rir a credulidade do público, as pessoas viam o que queriam ver… tal não é a força sugestiva dos desejos de cada um!

O professor Avellar d'Assis atalhou, sentindo-se mistificado:

— Não percebo por que me fazem perder tempo com esses embustes. Invocar os mortos não custa nada, se quiserem posso fazê-los aparecer aqui mesmo, com um elementar jogo de espelhos e de luzes!

— Sem dúvida — disse Gustavo —, mas o que nos deixou perplexos foi o que aconteceu por fim, e que manifestamente escapou às intenções do ilusionista e da sua ajudante. Quando ele agradecia os aplausos do público formou-se no espelho negro uma figura de mulher, com um vestido avermelhado…

A baronesa interveio para corrigi-lo, os homens não percebem nada de modas femininas, a dama inesperada envergava um vestido de setim carmesim de cintura estreita e alta «Estilo Império», com mangas curtas de *bretelles*, um largo decote quadrado, *mitaines* de renda branca e canhão comprido, e um xaile de caxemira; era uma personagem dos princípios do século, a avaliar pelos pormenores do vestuário. Viu-se claramente que a *medium* de túnica branca e o ilusionista não esperavam aquilo, ficaram imobilizados e transidos como se fossem estátuas, enquanto a dama do espelho de vidro negro recitava em voz sepulcral:

«Adonay Sabaoth — Yog-Sothoth Yog-Sothoth — Eloy Evam Zariathnamik — Yog-Sothoth Yog-Sothoth — Qadosh Qadosh Qadosh — Adonay Sabaoth — Melo' khal-ha'arets kebôdô — Yog-Sothoth Yog-Sothoth — Selene Selene Selene — Pelo Portal de Scorpio — Dia de Mercurius-Iuppiter Hora de

"MASTODON" DE FERNANDO RIBEIRO

Nome já conhecido de todos os fãs de metal, o vocalista dos Moonspell, autor de dois livros de poesia - "Como escavar um abismo" e "As feridas essenciais" - e a preparar o próximo, criou um dos mais curtos contos desta antologia, que não deixa, porém, de ser marcante.

Quase mais uma música do uma estória curta, no sentido normal, é uma visão mitológica e sombria da cidade das sete colinas, e sem dúvida um dos mais poéticos exemplos desta colectânea.

Espero que este pequeno *amuse bouche* vos abra o apetite para procurarem esta antologia portuguesa e se deliciarem com as suas variadas visões sobre uma Lisboa assombrada pelas entidades cósmicas criadas por H. P. Lovecraft.

Catarina

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

JOGOS NO PAPEL: CRIAR UM JOGO

Os jogos de tabuleiro têm uma história antiga, com alguns jogos de tabuleiro a datarem 3500 anos AC no Egipto.

Apesar de terem evoluído bastante desde então, o boom dos jogos de tabuleiro parece ter começado por volta de 2010, com o advento das vendas online, que permitiram que o fossem jogados por todo o mundo.

Agora, com a possibilidade de sites como

o Kickstarter, não só é mais fácil conseguir arranjar novos jogos de tabuleiro, mas também conseguirem financiamento para pôr as vossas ideias a viajar o mundo.

Mas criar um jogo de tabuleiro não é um processo fácil, exige muito trabalho, pesquisa e horas de frustração..

Existem vários sites (vejam as ligações no final do artigo) que dão as mais variadas dicas de como criar o vosso próprio jogo de tabuleiro. Nem todos usam o mesmo processo, mas em geral todos têm os passos de que vos vou falar a seguir:

ESCREVE A TUA IDEIA!

Tiveste uma ideia para um jogo de tabuleiro? Não percas tempo! Escreve-a num caderno, num pedaço de papel (não o percas!) ou num documento no computador. O que queres que os jogadores experienciem? Qual é a faceta mais importante do teu jogo? A mecânica, a flexibilidade, ser para muitos ou poucos jogadores...

Existem várias aproximações que podem ser usadas para o que deves decidir primeiro. Em geral, existe um consenso de que é importante

começar pela mecânica e pelo tema do jogo, embora por qual deles começar seja deixado ao critério de cada um.

A mecânica refere-se a como os jogadores interagem com o jogo e entre si enquanto o tema está mais relacionado com a estória por detrás do jogo, ou seja, qual é ambiência que os jogadores vão experienciar durante o jogo.

DÁ FORMA À TUA IDEIA!

Se já sabes a mecânica principal, o tema e em geral o que queres pôr no jogo, agora está na altura de o transformares numa série de regras. Não te esqueças de pensar em: qual é o objectivo do jogo, quais são as condições iniciais, que regras vão reger os jogadores durante o jogo e como é que se acaba o jogo.

Este passo é muito importante porque é quando começas a perceber se o jogo está a ser muito complexo ou simples, quantos jogadores é que o podem jogar e se há uma idade específica para os jogadores.

Não te preocupes em ter já algo muito final neste ponto, a verdade é que quando começares a jogar vais perceber que o jogo é terrível e que vais ter de voltar a refazer uma série de coisas nas regras e mecânicas.

VAMOS JOGAR!

Está na altura de começar a jogar o teu jogo. Não te preocupes com a arte, nem material. Cria as peças ou cartas do jogo em papel.

O que tu queres mesmo é fazer coisas simples, sem te preocupares com mais nada a não ser perceber as falhas e pontos fortes do jogo, o que não está a interagir bem, o que falta ou o que está a mais.

A primeira vez que jogares vai ser provavelmente má... normal, não desanimes!

Joga muitas vezes e muda tudo o que precisares de mudar. Aperfeiçoa o máximo que conseguires para seguires para a próxima fase.

MOSTRA O JOGO A OUTROS JOGADORES!

Agora está na altura de pores o teu jogo a teste.

Leva-o aos teus amigos e família para eles jogarem e experimentarem. Põe-nos à vontade para criticarem e darem a sua opinião.

É a tua criação, e por isso às vezes há coisas que outras pessoas vêem que tu não vês. Aproveita as críticas e modifica o jogo de modo a tornar-se cada vez melhor!

Quando já estiveres satisfeito, mostra-o a outros jogadores, usa fóruns como o Boardgame Geek ou o Boardgame Design Forum para falar com outros jogadores e veres o que acham.

CONSTRUIR PROTÓTIPOS!

Está na altura de criar um protótipo do jogo para mostrar a editoras, no kickstarter ou mesmo jogares com os teus amigos.

Encontrei um site fixe que vos permite construir um protótipo e deixar lá a ideia para se mais pessoas quiserem comprar, o Gamecrafter .

Normalmente é bom ter um protótipo para mostrar se quiserem tentar vender a ideia do vosso jogo e se tiverem tempo (e dinheiro) podem sempre fazer uma primeira vez e refazer à medida que mais pessoas vos vão dando *feedback*!

Preparem-se para negas e reviravoltas inesperadas, mas se acreditam no jogo, então... para a frente é que é caminho!

Inês

SITES COM DICAS ÚTEIS PARA CRIAR JOGOS DE TABULEIRO

http://www.wikihow.com/Make-Your-Own-Board-Game

https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607

http://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a11376/stop-reading-this-and-go-build-your-own-board-game-17314604/

http://geekandsundry.com/6-must-know-game-design-tips-from-the-creative-director-of-fluxx/

http://www.nerdsandnomsense.com/diy-2/10-tips-for-making-your-own-board-game/

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 2 - NUVENS DE AREIA

Mudando abruptamente de direcção, Irwer afasta-se do caminho para Trenkell. Pouco tempo depois, nuvens de poeira deixadas pelos veículos dos orcs surgem no horizonte. Irwer pára no topo de uma colina e pega nos seus binóculos.

"Um jipe... quatro... cinco motas solares..." murmura Irwer para si mesmo. "E eu a pensar que ia ser um desafio."

Irwer guarda os seus binóculos, põe o seu capacete raramente usado e arranca em direcção à estação de serviço. O jipe dos orcs está parado enquanto as cinco motas solares fazem círculos à volta da estação de serviço, levantando nuvens de poeira para tapar a visão aos guardas da estação. No jipe, um orc em pé parece dar ordens aos outros, e Irwer identifica-o claramente como o líder.

Irwer continua a acelerar na direcção do jipe. Um compartimento abre-se na lateral da moto, Irwer põe a mão lá dentro e tira uma espada. Ao aproximar-sedo jipe, a mota trava abruptamente, lançando Irwer pelo ar, com a espada em riste. O pobre orc nem tem tempo de perceber o que está a acontecer quando a cabeça do líder caí no chão,separada dos ombros com um golpe perfeito. Os outros

orcs do jipe olham, aterrorizados, para o seu líder sem cabeça, e ainda mais aterrorizados para a granada caída dentro do jipe. Quando Irwer aterra do seu voo, o jipe atrás de si explode, lançando uma rajada de vento quente e espalhando pedaços de jipes e orcs pelo chão, alertando os orcs das motas solares.

Um a um, os orcs começam a afastar-se da estação de serviço, em direcção a Irwer, armas em riste, disparando sobre o elfo. Irwer simplesmente desvia-se dos projéteis, girando como se dançasse, sozinho, evitando todos os ataques. "Agora, é a minha vez", diz Irwer saltando para o primeiro orc que se aproxima, espetando a sua espada no torso do orc, fazendo-o cair da mota. Nunca perdendo o ímpeto, Irwer agarra a arma do seu inimigo caído, e dispara contra a mota de outro orc. A mota atingida cai para o lado, levando consigo o seu condutor e abalroando outros dois num caos de metal e corpos. O último orc, vendo as suas probabilidades de sobrevivência a diminuir, muda de direção para fugir.

Determinado a não deixar escapar um único inimigo, Irwer levanta e monta uma das motas caídas e traça uma rota de colisão com o orc. O orc, demasiado concentrado em fugir, não repara quando outra mota esbarra com a sua, atirando-o ao chão. Levantando-se, raivoso, o orc pega no seu enorme machado e avança sobre Irwer. Felizmente, o brutamontes é trapalhão, e Irwer rapidamente atravessa as defesas do orc, que sucumbe para a sua espada.

Quando a poeira assenta, Irwer volta para a sua mota, aproximando-se cautelosamente da estação de serviço. Não houve qualquer ajuda da parte dos guardas durante o seu combate e, de momento, não há som nem movimento na estação.

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 22 DE OUTUBRO PARA RESPONDER!

DEMANDA DO MÊS

Procura as palavras escolhidas no caos criado pelas criaturas de outro mundo que tomaram de assalto a nossa revista!

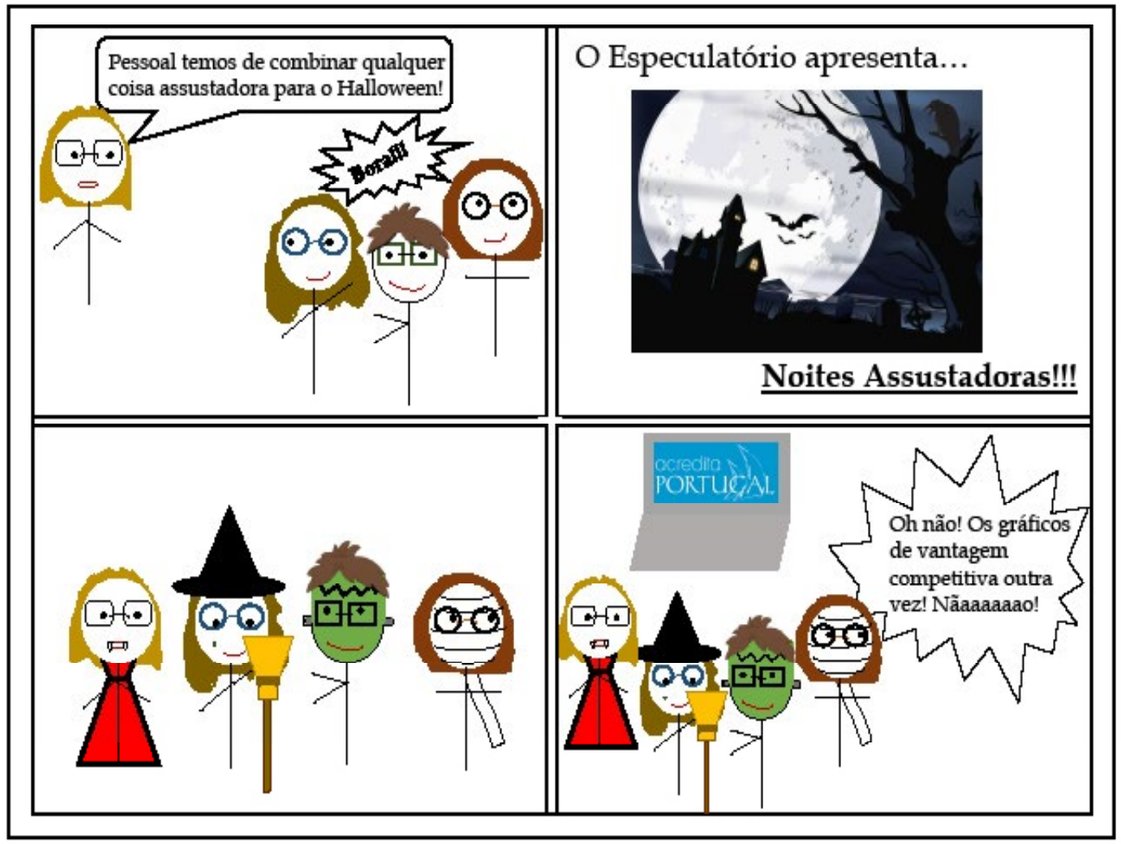
G	X	A	H	E	L	S	I	N	G	C	H	W	Q	A
H	H	C	N	Y	B	F	X	D	O	A	H	L	F	R
E	A	D	R	E	N	A	L	I	N	A	O	F	G	A
B	L	Q	W	C	A	N	H	W	T	Y	Q	X	A	W
K	L	I	E	O	H	T	N	B	N	S	V	L	M	F
Z	O	R	Z	L	U	A	Q	O	T	R	A	B	E	Z
T	W	J	X	M	K	S	F	V	H	H	G	R	C	S
E	E	D	A	B	E	T	R	A	Y	A	L	L	R	Q
R	E	C	T	P	P	I	A	D	M	Z	O	O	A	E
R	N	G	O	I	J	C	T	H	U	L	H	U	F	G
O	L	E	D	D	Z	O	W	G	R	U	J	X	T	G
R	B	J	M	A	D	N	E	S	S	A	G	M	E	X
S	Z	O	M	B	I	E	S	O	A	E	J	M	R	M
B	N	X	P	C	G	Q	N	W	W	A	U	V	H	H
V	M	X	D	E	S	C	O	N	H	E	C	I	D	O

ADRENALINA	BETRAYAL	CTHULHU
DESCONHECIDO	FANTASTICO	GAMECRAFTER
HALLOWEEN	HELSING	MADNESS
TERROR	ZOMBIES	

Guia de Conversação Ficcional - **Socorro!**

High Valyrian	**Dohaeragon** [do'haɛ̯ɾagon]
Dothraki	**Rhellaya** [rheɬ̪ːaja]
Sindarin	**Edraith enni** ['ɛd.rajθ 'ɛn.ni]
Quenya	**Rehta** ['rɛx.ta]
Klingon	**QaH** [kaa]
Ewokese	**Chyasee** [chy-ah-see]
Goa'uld	**Keest'ra** [kee-straa]

NOITES ASSUSTADORAS...



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

O Especulatório apoia projectos nos géneros da fantasia, ficção científica ou horror. Conta-nos a tua história e envia-nos textos, ilustrações, *comics* ou outros que tais, e poderás vê-los numa próxima edição da Revista Especulatório.

Vais deixar passar a oportunidade?

ESPECULATORIO@GMAIL.COM
OU PELO NOSSO FACEBOOK

NÃO PERCAM NO PRÓXIMO MÊS...

E como não podia deixar de ser, já estamos a preparar o próximo capítulo da Revista Especulatório e queremos deixar-vos desde já com um vislumbre do que se seguirá.

O mês de Novembro será dedicado à escrita, à sua importância para a ficção especulativa e às suas influências.

No período do ano em que decorre o NaNoWriMo (também vão poder descobrir mais sobre este evento) queremos servir de inspiração para todos os escritores que vagueiam por este Mundo.

Deixaremos dicas, técnicas, boas práticas e, esperamos nós, vontade de continuar a escrever ficção especulativa.

Querem saber mais?

Então acompanhem-nos até Novembro e, já sabem, continuem a explorar novos Mundos por velhos meios!

ESPECULATÓRIO