

GALETIA

(GΔLETΦΔ)

Um Conto de Resistência e Poder

Autores: Joker, Andersson, Átila

Temas do Concurso:

- Identidade (8)
- Empatia (6)
- Fortaleza (5)
- Masculinidade (4)
- Jogo para Redução das Desigualdades (meta)
- Apesar do título, o tema Galáxia (1) não será abordado...

Galetia é um cenário de RPG. Ele não possui nenhum sistema de regras próprio, mas é compatível com a maioria deles, especialmente aqueles de fantasia, como D&D (em suas várias versões).

A proposta de Galetia é trabalhar com temas LGBTQIA+, reinterpretando ideias e temas que já estão consolidados na fantasia “medieval”. Em Galetia, existem muitas raças além dos humanos e a maioria delas têm visões de identidade de gênero, orientação sexual e sexo biológico bem próprias.

Galetia é também uma reinterpretação da fantasia “medieval”, pois o contexto cultural não é o da Idade Média (embora a fantasia “medieval” já tenha se descolado deste tema há bastante tempo...), mas o da Grécia Antiga, mas especialmente nos tempos do fim da Era do Bronze. Esta é a época da Guerra de Tróia. Esta também é a época onde civilizações estão a beira de um colapso em todos os sentidos possíveis, um verdadeiro apocalipse (mas sem zumbis).

Para sobreviver esta extinção de civilizações, os poucos reinos restantes precisam se unir e aprender a respeitar as diferenças. Mais ainda, as sociedades mais intolerantes precisam mudar sua forma de ser, pois todos precisam estar prontos para contribuir para a luta. As sociedades que não estiverem prontas para se adaptar estão sujeitas à extinção!

E que ameaça tão terrível é esta que ameaça por fim a sociedades inteiras? A fome. O clima deste mundo está mudando com o tempo, lenta mas inexoravelmente. O trigo cresce fraco nos campos, as safras estão mais e mais minguadas, os pomares são menos generosos, a caça rareia. As terras mais ao norte são as primeiras a sofrer e as que mais sofrem com isso e os homens seminômades destas terras migram para o sul, que não consegue suportar uma população maior com safras menores. O efeito dominó também é válido para as criaturas monstruosas, todos migram para o sul. A fome cai sobre os justos e os injustos. E uma erupção vulcânica está prestes a acontecer e piorar a situação...

Exceto por esse documento e um livro básico de regras (que deve substituir este documento), toda a narrativa do cenário deverá ser feita sempre do ponto de vista de um NPC. O que estiver escrito no papel, ou melhor, no papiro ou no mármore, seja ele um livro acadêmico ou um diário informal, é a visão de mundo de um personagem, com seus gostos, desgostos e preconceitos. Textos escritos por dois personagens diferentes vão divergir bastante; o herói de um é o vilão do outro e o remédio de um é o veneno do outro.

RΔÇΔS

As seguintes raças são recomendadas para os jogadores: Sátiros (tieflings), Cabiros (anões), Ninfas (elfas douradas), Náíades (elfos prateados), Nereidas (elfos aquáticos), Dríades (elfos silvestres) e Colossos (warforged). Pigmeus (halflings) são raros, mas possíveis.

Não é recomendado jogar com humanos neste cenário. Não apenas os humanos vivem em uma sociedade que reprime qualquer um que se não se enquadre em seus padrões, mas a raça humana também traz menos possibilidades quando comparadas com as outras raças disponíveis. Com certeza seria interessante ter um personagem humano que não se limitasse aos preconceitos de sua sociedade ou mesmo que fosse LGBTQIA+. Mas as outras raças foram moldadas para trabalhar as várias letras que compõem essa sigla. Enfim, o importante é que o grupo seja diverso.

A proposta deste RPG é que o jogador, independentemente de seu sexo, identidade de gênero ou orientação sexual, tenha uma experiência nova ao jogar, ou por ter um personagem diferente de si, ou por finalmente poder jogar com um personagem igual a si. Um personagem poderoso e empoderado, que, pelo menos nesse mundo de ficção, não precisa temer por sua própria vida apenas por ser quem ele ou ela é. Ou seja, a proposta é um exercício de empatia e de identidade.

SΛTΦRΘS

A raça dos sátiros tem muitas semelhanças físicas com a dos humanos. Porém, eles possuem traços físicos semelhantes aos dos bodes. Todos possuem chifres retorcidos e olhos inumanos. Eles também possuem rabos, embora não haja semelhanças aos rabos

dos bodes. Inimigos desta raça costumam associar essas características únicas a alguma espécie de associação com entidades malignas; no entanto, não há quais evidências disso.

Uma característica física bastante distinta dessa raça é a fluidez como muitas das características físicas comumente associadas aos dois sexos se apresentam. Metade dos sátiros pode ser descrita ou como intersexual ou como transgênero, variando muito de indivíduo para indivíduo. Isso é visto com muita naturalidade pelos próprios sátiros.

Os sátiros possuem sua própria cultura e suas próprias cidades, nas terras de Skatudra. Embora sua cultura não seja tão pacífica quanto a de outras raças, ela não é uma cultura inerentemente violenta; os sátiros são muito mais afeitos à arte da negociação e do comércio. Eles também possuem grande afinidade com a magia. Sua riqueza não raramente atrai olhares invejosos. Sua cultura e língua são semelhantes àquela dos Trácios e Dácios do mundo real.



ΣΑΒΦΡΘΣ

Os cabiros são mais baixos e atarracados quando comparados aos seus vizinhos. Os homens dessa raça são famosos por crescerem longas barbas negras. Membros de outras raças pouco sabem dizer sobre as mulheres, pois elas raramente são vistas. Isso se deve a uma desproporção no número de homens e mulheres: para cada quatro garotos, nasce uma menina. As mulheres acabam reféns de seu próprio povo, presas em gaiolas de ouro. Embora causar-lhes mal seja um crime gravíssimo, a elas é negado qualquer tipo de autonomia. O forte machismo da sociedade dos cabiros seria recriminado pelas outras raças se elas soubessem o que exatamente se passa em suas cidades subterrâneas.

Os cabiros vivem em cidades-fortalezas escavadas sob as montanhas de Nurax e, segundo eles mesmos, eles assim o vivem há 40 mil anos. Antes disso, seus ancestrais (os neundros) viviam na superfície, até que o herói Talos os conduziu para os subterrâneos para fugir de mudanças climáticas que quase os extinguiu. Por conta disso, Cabiros raramente se aventuram na superfície; os poucos que deixam seus lares geralmente fazem para escapar de sua sociedade repressora.

Por conta da desproporção do número de homens, a maioria deles nunca terá uma companheira e, assim, ele acabam tendo uma vida solitária. Alguns deles não desejam para si uma companheira, no entanto; a companhia dos rapazes é o que estes buscam. Como a sociedade dos cabiros não permite nenhuma espécie de relacionamento homoafetivo, estes indivíduos invariavelmente deixam sua terra natal para poder viver com seus amados em paz. Apesar deles não serem muitos, eles são numerosos o bastante para compor uma companhia de guerreiros mercenários formada por vários casais.

A cultura e língua dos cabiros foram inspiradas nos nurágicos e iberos.



ΠΛΦΛΔΣΣ, ΠΣϞΣΦΔΛΣ Σ ΔΡΦΛΔΣΣ

Apesar desta raça possuir os dois sexos, os nomes que esta raça carrega são invariavelmente femininos. De forma nenhuma isto é entendido pelas Náiades, Nereidas ou Dríades como uma ofensa, muito pelo contrário. Esta raça não apresenta grande dimorfismo sexual e, portanto, os homens são sempre andróginos. A raça como um todo é incrivelmente bela e delicada e suas orelhas são pontudas. Náiades possuem a pele bem

clara e costumam ter os cabelos loiros em um tom quase branco e seus olhos são azuis; Dríades têm os cabelos vermelhos como o fogo e os olhos verdes; Nereidas têm os cabelos azul-esverdeados e os olhos azuis ou verdes. Náíades gostam de viver em grandes comunidades cercada de beleza; Dríades vivem em pequenas comunidades escondidas pela floresta densa; Nereidas conseguem respirar debaixo d'água e lá vivem, raramente sendo vistas pelos habitantes do mundo seco.

A sociedade desta raça, especialmente a das náíades, não faz distinção real entre os sexos ou gêneros. Qualquer indivíduo pode ser aquilo que desejar. A liberdade de cada um acaba apenas aonde a liberdade do próximo inicia. Espera-se que cada um se expresse em sua plenitude e apresente ao mundo sua vocação. O amor consentido é o ideal e a realização desta raça. Uma grande parte da população (e mais da metade entre as náíades) é bissexual, homossexual ou transexual e o único crime aqui é violar a liberdade alheia (crime passível da maior punição, o exílio). Apesar desta sociedade ser tão benigna, ela veementemente proíbe indivíduos de outras raças adentrarem suas fronteiras; estrangeiros já fizeram muito mal no passado e hoje a todo e qualquer um é proibida a entrada. Ainda assim, elas com frequência visitam as terras das outras raças, dando aos outros a sorte de poder admirá-las ou o azar de ser vítima de suas poderosas magias.

Náíades são culturalmente inspiradas no povo minoico e dríades no povo céltico.



ΠΦΠΓΛΣ (ΔΜΛΖΘΠΛΣ)

As ninfas (ou amazonas) são parte da raça das náíades/nereidas/dríades. Elas são, ao mesmo tempo, um caso a parte. Elas descendem de uma linhagem extinta, de cabelos loiros e olhos cor-de-mel. Uma das últimas sobreviventes desta linhagem tinha uma

habilidade especial, talvez adquirida por meios mágicos: partenogênese. Isso significa que uma ninfa pode dar a luz a uma menina sem a necessidade de outra pessoa. Sua filha herdará todas as suas características e, portanto, é sua clone. Todas as ninfas são quase idênticas, possuindo pequenas variações, e todas são mulheres. Apesar disso, cada uma é um indivíduo com vontades e gostos próprios. A grande maioria delas se relaciona apenas com outras ninfas; embora não seja proibido o relacionamento com outras raças, isto não é visto com bons olhos, especialmente o relacionamento com homens.

As amazonas compartilham o mesmo idioma dos humanos (a língua Eloi), porém as semelhanças entre os dois povos acabam aí. A sociedade das amazonas é profundamente marcial. Todas as ninfas são incentivadas a tornarem-se guerreiras treinadas. Esta ênfase na guerra foi motivada pelos constantes ataques que elas sofriam de povos vizinhos, especialmente humanos que desejavam escraviza-las e violenta-las. Estes atacantes logo descobriram do que um bando de mulheres é capaz de fazer.



COLOSSOS

Colossos são seres artificiais animados e inteligentes. O primeiro entre eles surgiu quando um artefato criado pelas náiades adquiriu inteligência. Este cristal mágico viveu por muitos séculos desta forma, existindo apenas como uma pedra mágica, interagindo intelectualmente com os seres vivos que ele tinha contato. Eventualmente ele desejou ter também um corpo e foi levado aos cabiros. Após décadas de trabalho, foi possível criar um corpo mecânico que o cristal pudesse controlar e, assim, experimentar o mundo de uma nova maneira. Mais alguns séculos se passaram até que este ser desejasse criar criaturas semelhantes, feitas a partir de um pedaço de si, do cristal mágico.

O processo de criar novos Colossos é incrivelmente caro e difícil de reproduzir. Por isso, existem apenas duas dúzias deles em toda Galetia. No entanto, eles são bastante duráveis. Eles precisam se alimentar como qualquer ser vivo: energia mágica e luz para sua mente, matérias primas variadas para seus corpos. Como os seres vivos, eles são completos em sentimentos, amando e odiando como qualquer um. No entanto, eles não apresentam nenhuma espécie de desejo sexual. Mesmo aqueles que se identificam com um gênero fazem questão de deixar claro aos outros sua identidade assexual.



ΗΥΜΑΠΙΘ

Os humanos de Galetia são como os gregos do mundo real. Eles costumam ter a pele levemente bronzeada. A maioria da população tem cabelos e olhos escuros, mas existe uma aristocracia de cabelos loiros que governa a maioria das cidades (descendentes da mesma linhagem das ninfas). A sociedade dos humanos é excepcionalmente machista, mesmo que ela já tenha sido pior no passado. O lugar tradicional das mulheres costumava ser apenas dentro de casa; hoje, é tolerável que mulheres assumam outros papéis, mas a sociedade ainda impõe seus grilhões às mulheres “de família”. O ideal imposto para a mulher ainda é ser “bela, recatada e do lar”.

Quanto aos homens, espera-se que eles sejam “viris” e atléticos. Homens não podem, de forma alguma, ter qualquer “atributo feminino”. Relacionamentos homoafetivos são tolerados, mas ao homem cabe apenas o papel de ativo; qualquer coisa diferente significa se igualar a uma mulher, o que é desonroso. A sociedade preconceituosa dos humanos de

Galetia costuma pô-los em atrito com as outras raças com frequência, uma vez que os humanos costumam tentar impor seus valores preconceituosos sobre os outros.

Como essa sociedade ira se comportar quando um grupo de heróis das outras raças conseguir vencer importantes batalhas contra os invasores e salvar sua existência? Conseguirá esta sociedade abrir mão de seu machismo e seus preconceitos?



ΩVTR&ΘS ΡΘVΘS

Vários povos vivem nas terras vizinhas a Galetia, incluindo alguns dos apresentados anteriormente (como as Náíades, as Dríades e os Cabiros). Aqueles que raramente são encontrados nas terras de Galetia serão mencionados a seguir:

Os pigmeus raramente alcançam um metro de altura. Sua pele é bastante clara, mas seus cabelos e olhos são sempre negros. Eles preferem viver suas vidas longe dos apuros e confusões das outras raças. Apesar disso, existe algumas pequenas, porém populosas, cidades deles na região de Lisenna. Sua cultura foi inspirada nos etruscos.

O poderoso reino de Ahapet é composto quase inteiramente de humanos atualmente, mas outrora ele era dominado pelas matriarcas do povo Selket. Esse povo possui muitas semelhanças com as Náíades/Nereidas/Dríades, mas possui a pele totalmente negra, os cabelos brancos e os olhos vermelhos. Essas “faraós negras” e seus servos Inpul (homens-

hiena de pelagem totalmente negra) ainda vivem ao sul de Ahapet, aguardando um dia para reivindicarem seu trono. Inspirados nos os egípcios e núbios.

O povo montanhoso de Kurgal é da mesma linhagem dos cabiros de Nurax. Seus vizinhos humanos incorporaram muito de sua cultura. Agora humanos e cabiros lutam para decidir quem irá governar a região. Estes são os equivalentes dos povos mesopotâmicos, como babilônios e assírios (sendo que Kurgal corresponde aos sumérios).

CONTEXTΩ

Galetia é uma região montanhosa. Estas montanhas serviram como muralhas contra invasores do norte muitas vezes. Ela ainda é uma barreira importante, mas ela não bastará nos próximos anos. Mais e mais invasores chegam do norte e os habitantes de Galetia precisarão se unir para defender sua terra.

Os invasores são muitos e variados. Uma grande parcela desse grupo é composta por humanos. Estes habitantes do norte deixaram seus lares por falta de opção. A fome os trouxe até aqui. Homens e mulheres usam sua força e suas armas para abrir o caminho adiante, a única opção viável além da morte. Suas crianças desnutridas os acompanham. Estes povos são mais vítimas do que agressores. Alguns deles podem até mesmo tornar-se aliados dos galetianos. Mas será que Galetia possui comida o bastante para todos eles? E quantos deles realmente cumprirão sua palavra caso seja permitida a entrada em Galetia, e quantos deles irão começar a tomar pela força aquilo que eles desejam, aproveitando-se das distrações provocadas pelos outros imigrantes do norte? Afinal, os humanos são capazes dos mais nobres atos de altruísmo e dos mais vis atos de egoísmo...

Outras raças inteligentes também vivem no norte. Talvez a mais temida delas seja parte homem parte cavalo. Os centauros são famosos por seus arqueiros impiedosos e eficientes. No entanto, eles não parecem estar interessados na diplomacia ou negociação. Estes invasores não chegaram ainda às portas de Galetia, mas sua fama os precede.

Raças monstruosas também seguem nesta direção. Os minotauros são criaturas altas e fortes, brutas e bestiais. Eles não possuem o dom da fala nem detém tecnologia de qualquer espécie. Isso não significa que eles são criaturas burras, no entanto. Eles aprendem com facilidade a usar as armas que tomam dos humanos que eles matam em seus ataques. Eles lutam em grupos e conseguem coordenar taticamente seus ataques (mesmo que eles careçam de uma habilidade estratégica desenvolvida). Minotauros não são criaturas que devam ser subestimadas.

Por último, mesmo os inimigos caídos, pela fome, peste ou guerra, pode não ter sido completamente levado pela morte ainda. Rumores falam sobre Phasmas, aqueles que se levantam após sua morte, vagando pelos ermos enquanto sua carne putrefaz. Talvez estas criaturas infelizes sejam apenas pessoas dominadas por uma terrível doença; talvez haja magia envolvida nesta situação. Felizmente poucos relatos dessas criaturas foram ouvidos até agora; caso um dia isso seja frequente, esta pode ser a maior ameaça já enfrentada em Galetia!

Para entender melhor o fim da Era do Bronze, que inspira essas ameaças:

<https://www.youtube.com/watch?v=KkMP328eU5Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=QMBM1qazAXE>

<https://www.youtube.com/watch?v=y-8uv4D7cOE>

<https://www.youtube.com/watch?v=3HaqpSPVhW8>

CAMP ΔΠΗΔ

Novamente, sugere-se fortemente que todo o grupo de personagem seja composto por personagens LGBT. Todos os personagens são poderosos e empoderados, heróis que contribuirão para salvar as (ou pelo menos mitigar a destruição das) terras de Galetia. Estes heróis provavelmente participarão de batalhas em alguma das fortificações que protegem os passos e vales entre as montanhas.

Muitas aventuras são possíveis em um contexto assim. O caso mais óbvio é o de lutar contra ameaças do norte. Mesmo heróis poderosos teriam dificuldades de lutar contra exércitos inteiros, mas com certeza eles poderiam derrotar pequenos grupos sozinhos e poderiam liderar eles mesmos uma contra-ofensiva.

Embora o componente de sobrevivência seja forte em Galetia, outros tipos de aventuras são possíveis e recomendáveis. As cidades-estados dos humanos, sátiros e amazonas são rivais históricas e os personagens jogadores podem se envolver em questões políticas da região. Acalmar os ânimos exaltados do Akanax (rei), evitando uma escaramuça desnecessária contra uma cidade-estado vizinha ajudará muito a poupar forças para batalhas mais importantes. Desvendar intrigas políticas e expor conspiradores também são aventuras interessantes. Recomenda-se, no entanto, evitar envolver os personagens em missões antiéticas; mesmo viáveis, elas escapam a proposta de fazer um exercício de empatia.

Naturalmente, aventuras mais tradicionais são sempre possíveis. Explorar velhas ruínas além das montanhas, nos ermos do norte, famosa por guardar as riquezas de um rei do passado ou os tesouros fabulosos de um mago recluso. Partir em busca de um componente raro que pode ser usado em uma magia que um feiticeiro sátiro pretende conjurar para amenizar o clima implacável ou ao menos melhorar as colheitas.

Por último, talvez as mais interessantes aventuras sejam aquelas que girem ao redor da identidade dos personagens do grupo. Cada um deles provavelmente se sente a vontade com suas identidades, tendo crescido em ambientes acolhedores para suas identidades de gênero e orientações sexuais. Mas isso não é necessariamente verdade, ou uma situação inusitada pode acontecer e mudar isso. Ou talvez algo aconteça com a pessoa amada de um dos personagens e seja necessário salvá-lo(a). Talvez o que aconteça envolva o amor, mas de outra forma: uma nova paixão, um triângulo amoroso, uma decepção, todas são opções interessantes que podem se transformadas em uma aventura.

Novamente, o objetivo desta proposta é ser um exercício de empatia. É colocar-se no lugar de outra pessoa e viver suas alegrias e tristezas. Por favor, deixe o preconceito de lado e evite estereótipos negativos.