

aBANDO
2016 APRESENTA:

HERÓIS DE ATLÂNDIDA



Heróis de Atlântida



ABANDO

Heróis de Atlântida



de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016

A bando, você pergunta? Pois bem, você acaba de entrar em um evento cultural sem fins lucrativos que enfatiza a prática de atividades físicas em grupo e entretenimento social em um ambiente natural direcionado especialmente, mas não exclusivamente, para os amantes da arte e cultura antropozoomórfica (furry).

O mais divertido em relação ao Abando é que aqui você pode ser você mesmo. Nesta última edição, a 9ª, você terá a chance de desfrutar de um verde agradável, e desta vez em um local exclusivo e com atividades ímpares além do Abando.

E agora você se vê com quatro dias a sua frente, sem ter a menor ideia do que fa-zer com eles, certo? Para marinheiros... erm... abandistas de primeira viagem, isso pode parecer um pouco assustador, mas não se preocupe, eu irei ajudar! E, por falar em “eu”, você, leitor abandista, deve se perguntar: quem sou eu? Permita que me apresente: Sou seu conbook, seu salva-vidas de toda hora em que se perguntar “o que vai ter agora?”, além de fonte de informações de outros furies, como desenhos, histórias e muitas assinaturas! Eu estou aqui para servi-lo.

Vamos discutir negócios então, e quando falo de negócios, eu falo de diversão! O Abando em si promove diversas atividades que você pode participar caso sinta vontade:

Rugby de Bexigas D'Água – Uma das tradições mais antigas do Abando, o Rugby de bexigas foi a razão das fotos mais épicas do evento.

Dois times armados com impiedosos balões cheios de água, correm de encontro um contra o outro. Objetivo? Chegar do outro lado do campo inimigo ainda com sua bexiga intacta.

Batalha Campal: Pegue a Bandeira – Ar-

madados com espadas e maças feitas de espuma, os valentes heróis digladiam em uma violentíssima (e fofa) batalha! Com diferentes classes: clérigo, assassino, mago e guerreiro, o objetivo é obter a bandeira do grupo inimigo.

Batalha Campal: Salve a Princesa – O mesmo grupo agora encara um desafio que mistura delicadeza e ardisidade: Convencer a princesa a caminhar para o seu lado do campo. Não encoste ou force-a, pois ela pode ficar brava e te matar com um golpe de vista. Isso claro





se você não for morto pelo time oponente enquanto se distraí com a beleza dela.

Hard Frisbee – Sabe quando você joga aquele disco, e ele voa, e voa, e voa, aterrissa, e o seu amigo joga de volta? Começa nesse princípio, mas agora com regras e pontuação. E quando falamos que é hard, é porque o jogo pode ficar bem intenso e rápido!

Presa e Predador – Um jogo de sobrevivência. Você escolhe se quer ser carnívoro, onívoro ou herbívoro. A partir daí, a luta pela sobrevivência começa, e a arena do jogo é todo o acampamento. Evite seus predadores (onívoros e carnívoros), e não esqueça de marcar seu crachá com carimbos de água. Fique longe dos NPCs especiais, como a doença, o fogo e os humanos! Mas também conte com a ajuda de alguns deles, como o vento e a mãe natureza, eles podem dar uma forcinha na sua batalha pela vida.

Balada – Na última noite, o Abando promove uma festa, com direito a DJ, música, glowsticks e muita, mas muita dança! A festa vai do anoitecer até o sol raiar! Traga suas fursuits! Ou dance junto a elas, a balada é para todos e é a maior celebração do evento!

Jogos de Improviso – Usando mímica e diversas outras formas de restrição, você deve usar a criatividade e performance para atender o que se pede. Como o jogo do “Congela”, onde uma dupla faz uma atuação, e qualquer um da plateia pode

tomar o lugar do outro e seguir uma história completamente diferente, e o participante deve acompanhar.

Muito corrido? Não tem problema! Continue lendo:

Workshops, ou oficinas, dão a oportunidade para você aprender com seus amigos. Com diversos focos, as oficinas podem abordar áreas como literatura, desenho, filmagem e palestras. Os convidados de honra costumam ministrar uma dessas oficinas. Este ano temos algumas de desenho, veja a página do cronograma!

Torneios de Magic também serão ministrados por um de nossos convidados de honra: Tempe O’Kun! Caso queria conhecer mais sobre ele e o nosso outro ilustríssimo (*pun intended*) Cores, siga algumas páginas adiante, temos mais informações sobre eles.

por fim, mas não menos importante, o Mercado Furry (ou Dealer’s Room) lhe dará a oportunidade de conectar-se com artistas e escritores do fandom presentes

no evento para comprar materiais, livros, desenhos e comissions. Oportunidade exclusiva para falar frente a frente e driblar os fretes quando o produto está ali na sua frente dando sopa.



ABANDO

Heróis de Atlântida

de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016

CRONOGRAMA

	Sábado 6/fev	Domingo 7/fev		
08:00hs		Café da manhã		08:00hs
09:00hs		livre		09:00hs
10:00hs		Queimada	Workshop Mr. Cores	10:00hs
11:00hs				11:00hs
12:00hs	Chegada	Almoço		12:00hs
13:00hs	Almoço	livre		13:00hs
14:30hs	Abertura do Abando	Rugby de Bexigas	Tobogã Aquático SPLASH!	14:00hs
15:00hs				15:00hs
16:00hs			Magic: Torneio I Deck Selado Furry	Futebol de Sabão + Bulldogue
17:00hs	Festa na Piscina			17:00hs
18:00hs			Hard Frisbee	18:00hs
19:30hs	Jantar	Jantar		19:30hs
20:00hs				20:00hs
21:00hs	Fogueira	Dealer's Room	Jogos no Salão	21:00hs
22:00hs				22:00hs

	Segunda-feira 8/fev		Terça-feira 9/fev		
08:00hs	Café da manhã		Café da manhã		08:00hs
09:00hs	Oficina de Vídeo - Parte I		livre		09:00hs
10:00hs			Presa e Predador	Oficina de Vídeo - Parte II	10:00hs
11:00hs	Olimpiadas	Workshop Hwei Chow			
12:00hs					Almoço
13:00hs	Almoço		livre		13:00hs
14:30hs	Batalha Campal		Encerramento + Assinatura de Conbooks		14:00hs
15:00hs					15:00hs
16:30hs	Campeonato de Super Smash Bros e Just Dance	Magic Torneio II Commander	Retorno		16:00hs
17:00hs			Depressão pós-Abando :(		17:00hs
18:00hs					18:00hs
19:30hs	Jantar				19:00hs
20:00hs			20:00hs		
21:00hs	Jogos de Improviso e Fursuits				21:00hs
22:00hs	Balada				22:00hs

ATIVIDADES ESTÃO SUJEITAS A SEREM RELOCADAS OU CANCELADAS POR MOTIVOS OPERACIONAIS OU CLIMÁTICOS.



OFICINAS



Oficina de desenho, por Mr. Cores
às 10:00 AM



Oficina de Vídeo: Videoclipe Musical (Parte 1)
às 09:00 AM



Oficina de desenho, por HweiChow
às 11:00 AM



Oficina de Vídeo: Videoclipe Musical (Parte 2)
às 10:00 AM

PASSEIOS EXTERNOS

O Toboe estará organizando excursões para salto de parapente e passeio de cabo aéreo (tiroleza) nas proximidades do Abando por um preço extra. Consulte um Tripulante para saber dos horários de saída.



WWW.ELOR.COM.BR

ABANDO

Heróis de Atlântida

de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016

A AITÔNADA

Por Hreter

← is algo raro! És a primeira criatura, antro ou zoomórfica, viva ou tártara, a vir à superfície e pisar o marfim que recobre o solo do templo de Iris, deusa da vida e protetora de Atlântida. A primeira em muito tempo, desde antes da era de ouro, quando os furries atlantes viviam em virtude e reconheciam o valor de uma obra de arte mais além de seu status. Desde então vi-me obrigada a retirar-me à este pico longínquo e esquecido por esta triste era de bronze repleta de desejos mesquinhos e almas vulgares.

Mas não és representante desta decadência. Mesmo no Olimpo o busto de Aiton da Atlântida é bem conhecido e celebrado. Vossa fama rivaliza com a dos mais exímios heróis e semi-deuses de todas as eras subaquáticas. Vosso nome habita os lábios de todas as espécies. És Aiton, filho de Gigas o tectônico. Foste agraciado pelo toque de meu irmão Thalios logo ao nascer. Aprendeste a falar com poucas semanas de vida; aos dois anos já falavas como um adulto e, aos dez, possuías uma retórica invejável. Conquistaste o favor de cidadãos e escravos e libertos com discursos que deleitavam tanto a alma quanto a mente. Até hoje todo o fandom insiste em replicar vossas célebres frases como se fosse o lendário Paulus, o coelho, ou a vulpina linspectoriana.

Embragado de fama e imaturidade, tiveste uma adolescência intensa, trocando o favor de um irmão pelo de outro, trocando cervo por pavão, trocando Thalios por Voluptus, o nascido do prazer carnal, pai das bacanais, do vinho, da vodka balalaika e da água de coco. Não recordas muito de tão hedonista época, mas o fandom, ah, o fandom não esquece. Compêndios inteiros relatam as mais picaras e vulgares das celebrações pelos mais fúteis motivos. Passaste de grande orador, artista trágico inequiperável, a hedonista carente de propósito, cujo sexo havia passado por mais lugares que o próprio Odisseu.

Mas com o passar do tempo, o prazer deixou de ser o suficiente. Sentiste um vazio em teu interior crescer e crescer até o ponto de se tornar insuportável. Em uma última e desesperada tentativa de te prender sob sua tutela, Voluptus lhe ofereceu algo capaz de preencher até o vazio antes do caos: amor. Amaste, e como amaste! Dedicaste toda vossa devoção à corça Syzygus, vossa musa. Escreveste, recuperando vossa paixão pelas palavras, milhares de versos sobre a arte de amar, todos dedicados aos cascos de bronze daquela impossível de se conquistar. Entregou-lhe vossa alma inúmeras vezes, sempre a recebendo de volta com fria indiferença.

Apesar de sermos senhores de nós mesmos, os deuses não somos tão diferentes dos furries mortais. Vivemos pela diversão. E nada nos causa mais prazer do que irritar-nos os uns aos outros. Talvez seja por isso que Aello, senhora da guerra, tenha se interessando tanto por ti. Ao notar que farias de tudo para conquistar o amor de Syzygus, lhe convenceu de que a melhor forma de provar o seu valor era no campo de batalha, defendendo o pouco que restava da honra da Atlântida. Com a promessa de tornar-te uma lenda, reuniste um modesto exercito e partiste de vossa terra natal.

Foram dez longos anos navegando verticalmente até a superfície, em busca de terra firme, um país que assediar, conquistar e reconstruir como uma nova Atlântida onde seu povo maldito poderia enfim recomeçar. Mas tamanha insolência apenas nos irritou. Sempre que vossa nave avistava um continente, fazíamos com que os ventos os soprassem de volta ao mar. Sempre que vossa tripulação tentava entrar em contato com algum outro navio, gerávamos uma tempestade que os engolissem. Dez anos, Aiton. Dez longos anos como um simples peão dos deuses, pagando pelos pecados de seus ancestrais, sofrendo a maldição que você mesmo queria retificar. Viste como, um a um, morria vossa tripulação. E ainda assim insistias em desembarcar em terra firme. Pedias, imploravas silenciosamente todas as noites à deusa marcial por uma oportunidade de se provar em



Abando e os Heróis de Atlântida



batalha. Mas havia muito que Aello já não lhe ouvia. Ninguém lhe ouvia.

Mas na primeira noite do décimo ano, quando já não restava nenhum outro corpo que lançar ao mar, de volta aos domínios atlantes, quando tudo o que conhecia era morte, oraste pela vida. Oraste a Iris, e Iris correspondeu. Eu sempre acompanhei vossas desventuras às margens das disputas de meus irmãos e irmãs. Mas ao ver-te chamar meu nome, não pude evitar trazer vossa embarcação até meus domínios. Era minha decisão final. O primeiro atlante a pisar terra firme novamente seria vos, Aiton!

Não confunda minha concessão com mera misericórdia. A minha é uma motivação muito mais básica. Como deusa da vida, protetora e senhora última de Atlântida, lhe concederei um desejo. Por vossas exímias virtudes, por haver honrado nosso nome e pela grandiloquência ao nos desafiar pelo bem de vosso povo e por seguir as paixões que tornam fascinantes os mortais. Conceder-lhe-ei este desejo por pura curiosidade de saber o que realmente deseja Aiton, o mais virtuoso de todo o seu fandom. O ressurgimento da Atlântida? Que os rapsodas cantem vosso nome por eras? Riquezas sem igual? Diga e lhe será concedido.

-Aiton se limitou a entregar um papel à encarnação da deusa grifo. Nele, havia o tosco esboço de uma corça semi-nua.

“Eu quero uma request full-color, com shading, cenário complexo, +18, seguindo a risca esta referencia, mas com liberdade pra você criar o que quiser, respeitando a...”.



ABANDO

Heróis de Atlântida

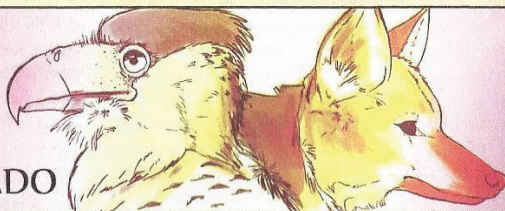
de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016



POR LOR



PATAS DO CERRADO





MAPA



ABANDO

Heróis de Atlântida

de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016



HWEI CHOW: PASTILHAS DE BISCUIT COLORIDAS COM MARCADORES E TINTA ACRILICA SOBRE PLACA DE MADEIRA DE 29,7 x 42CM





NOSSOS CONVIDADOS DE HONRA



Cores é um híbrido de lobo e cachorro e está no fandom furry desde seus 14 anos de idade, mas já desenha desde os 6 anos. A inspiração de Cores com desenhos eram jogos. Crash Bandicoot é seu jogo favorito e inspiração desde os primeiros traços. E tudo começou quando desafiou a si mesmo ao ver uma arte de Crash Bandicoot de uma artista chamada Polartoons, encantado com a peça, ele seguiu a criar uma conta no DeviantArt onde poderia acompanhar mais de perto sua artista modelo, e começar a publicar seus primeiros desenhos coloridos.

A trajetória artística foi difícil de aperfeiçoar, mas Cores sempre teve o apoio de amigos que permitiram que ele continuasse em seu máximo potencial, atingindo hoje uma qualidade ímpar de traços e cores. No Abando 2016 ele irá dar workshops de arte tradicional em papel incluindo lineart e pintura.



Tempe O'Kun, ou apenas "Tempo" é um famoso escritor dos Estados Unidos, residente do estado de Dakota do Norte desde 1985. Nascido e criado "com o pé na terra", Tempo gosta de cavalgar, jogar video games, pedalar e interessadamente, jogar coisas de estilingues gigantes. Ele teve uma vida cheia de histórias para contar, pergunte a ele sobre o pôney que mastigou o carro dele. Tempo é um escritor e novelista nato, entre suas obras mais conhecidas podemos destacar o Sixes Wild – Manifesto do Destino, Windfall e vários contos picantes em Heat 7. Mas com trabalhos notórios em Heat 8, 9, 10 e 11 também.

Ele foi o game designer do Cardgame Nordguard. Suas obras são impressas pela SofaWolf e FurPlanet, e são distribuídas pelo mundo a fora, incluindo a Loja dos Furrries aqui no Brasil: furrries.com.br

Outros trabalhos não tão furrries incluem fanfictions de Dog City, Jak & Daxter, Elder Scrolls, Bolt e Apenas um Show, sendo esse último sua porta de entrada para o fandom furry. Além de seus trabalhos furrries, Tempo é graduado em várias áreas de conhecimento, como Culinária, bacharel em Inglês e Ciência da Computação.

Seu fursona é um husky siberiano, sempre vestido com seu chapéu de cowboy e botas. No Abando 2016, Tempo irá dar palestras e ministrará o torneio de Magic.





ABANDO

Heróis de Atlântida

de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016

O ÊXODO

Por Ekevoo

A nossa fazenda tem muitas dúzias de ovelhas, e algumas dúzias de bodes também. Todo dia levamos um ou dois à pólis. É uma hora a cavalo, normalmente feita por mim ou pela Chloé, a nossa jovem que herdou meu focinho canino e as penas de Estínfalo.

No que Chloé começa a ficar pequena no horizonte, Estínfalo vira seu rosto de gavião para mim. Ele tá preocupado. Ele sempre fica assim quando o inverno chega. Digo para relaxar. Ele diz que esse inverno tá estranho. Que rio já encheu como se fosse daqui a três meses, cobrindo as poucas areias no vale da pólis.

A idéia não havia me ocorrido, mas dou de ombros. Não há nada que a gente possa fazer, mas guardo esse pensamento para mim. Ele considera isso indiferença. É por esse jeito de pensar que ele patrulha o rebanho quatro vezes por dia.

Se tem uma coisa que tá no rosto dele agora, não é indiferença. Ele observa o ponto onde está a pólis ao nosso sul. (Segundo ele, todas as oitocentas casas são visíveis! Pássaros...)

Entro em casa para varrer as sobras da última tosa de ovelha. Depois de alguns minutos ele entra dentro de casa. Tão nervoso quanto antes. Diz que precisa voar rio acima hoje para voltar amanhã. Não vejo sentido em impedir ele. Ajudo a preparar a mochila de voo dele, e ele se vai.

Poucas horas antes do anoitecer, Chloé chega. Tudo foi vendido. Conversamos, jantamos. Ela também não havia percebido o rio da pólis. Diz que ofereceram o preço de vinte ovelhas pelo cavalo, e pergunta se é um bom negócio com uma voz apreensiva. Respondo que é o único que temos, mas podemos criar mais ovelhas com o tempo. Ela sorri e sugere lhe dar um nome, já que não vamos vender nem abater ele.

No dia seguinte, levo um bode e uma ovelha à pólis. Chove bastante. Visito o rio... e ele tá alto. Cheia de final de inverno e nem um palmo a menos. A chuva não me deixa ver o quão forte a água corre. Uma voz me distrai, perguntando se o cavalo tá à venda. É um texugo, lembro dele. Tem uma família numerosa. Respondo que não, e brinco que o bode é excelente montaria. E ele compra! Já com as moedas guardadas, pergunto por que é que ele tanto quer montaria. Ele fala que quer se mudar pras montanhas. Aponta rio acima.

A venda da carne em um dia de chuva é sempre mais difícil. Quando finalmente me libero, tá anoitecendo e recém acabou a chuva. Vou para o rio. Ele definitivamente tá muito mais forte que o normal. Decido perguntar o que as pessoas da pólis pensam a respeito. A maga, uma castora bastante tranquila, diz que o rio tá estranho, mas ainda tá tentando entender por quê. O padeiro, um capivara bastante nervoso, disse que ouviu uma conversa que o rio vai cobrir a cidade, e não quer pagar pra ver, vai viajar junto com o texugo. Eu tô oficialmente encucada.

Chloé diz que Estínfalo não voltou ainda. Como nós não podemos voar, nos resta continuar esperando. Eu conto a história do que vi na cidade. Ela comenta alívio de nossas terras ficarem em uma região alta. A gente ri, moramos no topo de um morro com vales diversos em todas as direções; não há cheia que nos atinja. Ela diz que tá pensando em conseguir uma magia para atrair o rebanho para ficar próximo de pontos de interesse. Essa menina tem futuro. Ela também conta que um dos bodes que parecia estar doente tá sarando, e que fez uma recontagem das ovelhas já que o pai não tá fazendo as patrulhas. Tudo em ordem. Vamos dormir.

Acordo sem a sensação de descanso. Cai uma chuva fina lá fora, só o suficiente pra abafar a visão e o som. Algumas ovelhas também fazem o barulho delas constantemente, essa chuva fina aparentemente tá incomodando muito elas. Não é normal elas ficarem tão perto de casa. Chloé aparentemente já levan-



tou. Após um esforço de força de vontade, levanto e preparo o café da manhã. Chamo ela. Ela já tava na porta, encharcada, de rosto abaixado, braços caídos, e passos lentos e curtos. Tem algo muito errado com ela. Ela me olha e murmura que precisamos fugir.

O nosso morro virou uma ilha. Todos os morros em volta também. Na água flutuam folhas, galhos, troncos. Muitas das nossas ovelhas tão confusas, balindo nos morros à volta. Não há chuva que faça isso. Olho aonde o rio ficava e é um grande mar agora. No horizonte a oeste vejo água jorrando montanha abaixo como se fosse uma queda d'água a trinta passos de mim. Fico olhando em volta, em choque. O que aconteceu com o mundo?

Ouçoo cascos de cavalo se aproximando. Cloé tá montada fala para irmos, a voz dela mal consegue vencer o barulho da chuva na água à nossa volta. Percebo que o cavalo agora tem asas iguais à de Estínfalo, imagino que ele deva ter enviado alguma magia. Ela me dá a nossa mochila assim que subo atrás dela. O cavalo abre e fecha as asas que agora tem, claramente confuso. Pergunto se ela sabe onde Estínfalo tá. Ela fica em silêncio por um tempo, então balança a cabeça que sim. Se vira para frente e segura as rédeas com as duas patas para ir. Só ouvi duas frases dela desde que acordei. Curtas.

O cavalo hesita antes de correr, mas acaba abrindo as asas no momento certo. Pelo visto as asas vieram com instinto. A chuva logo para, e seguimos em linha reta ao sul. O cavalo plana por um tempo, dá duas batidas de asas, e continua planando. Voamos pouco acima das árvores mais altas no topo dos morros.

Logo eles viram montanhas, e subimos. Subimos. Não tenho coragem de olhar em volta, apenas seguro minha filha. Ela tá bastante chocada com tudo. Ela nunca fica quieta assim.

Quando o sol já tá a pino, encontramos uma cidade na montanha, em um planalto relativamente grande. Pousamos afastadas da cidade. O cavalo não consegue controlar o pouso muito bem e caímos, mas ninguém se machuca. Chloé ajuda a pôr o cavalo de pé de novo, ajeita as suas asas, reclina sobre o flanco dele, e chora. E chora. Aos prantos, soluçando alto.

Eu abraço ela e choro junto. Perdemos tudo e não sabemos o que será de nós.

Quando nos acalmamos, Chloé explica que acordou cedo e viu Estínfalo chegando assim que foi ver fora de casa. Ele explicou que os vales e os morros em que crescemos, o Mediterrâneo, tão virando mar, que temos que fugir, e que ele trouxe uma magia.

Diz que ele mandou ler a magia enquanto ele olhava nos olhos do cavalo. Quando acabou, ela viu uma instrução no verso.

“Não posso carregar vocês, e não há barcos. Mas o cavalo pode, com minhas asas. Essa magia fará o resto de mim deixar de existir. Amo vocês. Boa sorte.”

Então vejo que a semelhança das novas asas de Pégaso não são coincidência.



ABANDO

Heróis de Atlântida

de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016



Arte © Winona Nelson. Impressões disponíveis em winonanelsonart.com
Esta arte aparece nas cartas oficiais de Magic



Abando e os Heróis de Atlântida



www.melissabenson.com

© Melissa A Benson, ARR

Comissões abertas: <http://melissabenson.com/commissions/>

ABANDO

Heróis do Atlântida

de sábado, 6 de fevereiro a terça, 9 de fevereiro de 2016

CÓDIGO DE CONDUTA SIMPLIFICADO

Art. 1º. O Abando é um evento cultural e social sem fins lucrativos que busca a integração dos entusiastas e simpatizantes da arte e cultura antropológico-zoomórfica, por meio da convivência, do desenvolvimento de atividades físicas e da interação com a natureza.

Parágrafo Único. Em conformidade com o disposto no artigo 51 do Regulamento do Abando 2016 fica estabelecido o presente código de conduta simplificado, permanecendo obrigatório o cumprimento do disposto no Regulamento para o Abando 2016, que será afixado em locais de fácil acesso e visualização e está disponível no sítio <http://abando.com.br/regulamento/>.

Art. 2º. O Abandista deve tratar a todos com urbanidade e bom senso.

Art. 3º. O Abandista deve zelar pela propriedade privada e pública do local do evento e do Abandomóvel, devendo, ainda, zelar por sua bagagem e seus objetos durante todo o evento, inclusive durante o transporte de ida e volta ao local do evento.

Art. 4º. O Abandista não deve portar ou usar armas brancas (objetos que possam cortar, principalmente canivetes e estiletes), materiais fabricados especialmente para lutas (soco inglês, por exemplo) e de fogo, exceto quando devidamente autorizado e fundamentado e em conformidade com o disposto no Regulamento do Abando 2016.

Art. 5º. O Abandista deve manter o silêncio e decoro dentro dos dormitórios e corredores dos quartos, sem utilização de aparelhos propagadores de som bem como conversas em tom forte o suficiente que contrarie o respeito por quem quer dormir, a partir das 22:00 até às 07:00 do dia seguinte.

Parágrafo Único. Neste período das 22:00 até às 07:00, caso o Abandista queira conversar, se divertir, jogar, dançar, escutar música ou qualquer outra atividade que gere ruídos, deverá manter, no mínimo, 20 (vinte) metros de distância de qualquer dormitório, podendo preferencialmente permanecer no auditório, junto à fogueira ou no campo. Ruídos excepcionalmente altos (gritos, música alta) só dentro do teatro.

Art. 6º. O Abandista deve evitar fazer caminhadas à noite nas trilhas, sem a liderança de um Tripulante ou de um Abandista previamente autorizado por um membro da Tripulação.

Art. 7º. O Abandista não deve trazer bebidas alcoólicas e/ou substâncias ilegais de qualquer tipo, muito menos consumi-las durante o transporte ou em qualquer local do evento (inclusive no dormitório).

Art. 8º. O Abandista não deve trazer e/ou expor objetos, roupas ou fursuits com conotação sexual explícita.

Art. 9º. O Abandista quando desejar trocar de quarto deverá fundamentar a troca; encontrar outro que queira permutar, de livre consentimento, o quarto ao qual está alocado; e, buscar o consentimento e autorização expressa de algum Tripulante.

Art. 10. Os casos não expressos neste código de conduta simplificado serão dirimidos pelo regulamento, permanecendo qualquer divergência ou omissão do regulamento a decisão será única, exclusiva e soberanamente do Capitão, que poderá ouvir os demais Tripulantes e Abandistas regulares no intuito de poder concluir o seu juízo de valor.





Até mais, e Obrigado pelos Peixes!
Douglas Adams, 1984

A EQUIPE DE VOLUNTÁRIOS QUE SE TORNOU UMA FAMÍLIA, E FAMÍLIA NUNCA DEIXA OS OUTROS PARA TRÁS

REYRES WOLF · ANIKI GEELONG · TANUKI GOKUHI · EKEVOO · LOBA TEIMOSA · SILVER BOLT
SIMIAN · BUSTER · KUSH · TIMMY · TOBOE · TUI · FOX MCCLOUD · HENRIK · CHAOS

ABANDO 2016

Assinaturas



Assinaturas



Assinaturas



Assinaturas





Assinaturas





O amigo deve ser
como o dinheiro,
cujo valor já sabemos
antes mesmo
de precisarmos dele.

Σωκράτης