

Caderno RPG

O que é RPG

página 34

A História do RPG no Brasil.

página 36

O universo fantástico de Tolkien.

página 42

Jogo do Mês: MERP

página 44

O Começo

Bem-vindo ao Caderno RPG, o espaço que a revista Dragão Dourado reservou para falar sobre RPG com você que já conhece, joga e é fanático ou com você que não tem a menor idéia do que significa RPG.

Nesse primeiro número, resolvemos falar sobre o começo. O próprio começo do RPG, o começo dos RPGs no Brasil e sobre J.R.R. Tolkien, que para quem não sabe, foi um escritor cuja obra é considerada como a verdadeira origem dos RPGs de Fantasia, o gênero de maior sucesso em todo o mundo.

Porém, como tudo que se faz pela primeira vez, o trabalho não está sendo nada fácil, mas a gente chega lá. O importante é que a **IDD Miniaturas** e a **GSA Entretenimento Editorial** tiveram a coragem de investir na idéia de se criar a primeira revista especializada em RPG do Brasil. E o resultado está aí, nas suas mãos, para você julgar. E depois, é claro, escrever para cá contando o que achou.

Mas para nós, só o fato de você estar lendo este editorial, já é um ótimo começo.

Até o próximo número e boas aventuras,

Os Editores.

Caderno RPG

Editores: Flávio Maurício Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Redatores: Carlos Eduardo Klimick Pereira, Flávio Maurício Andrade, Júlio Augusto Cezar Junior, Luiz Eduardo Ricon de Freitas e Ygor Morais Esteves da Silva

Caderno RPG é parte integrante da Dragão Dourado e é produzido pela IDD Miniaturas, com o apoio da GSA Entretenimento Editorial.



Escreva para o Caderno RPG.

Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
Cep: 22462-970

O que é RPG?

Conheça a História do *Role Playing-Game*.

Você já imaginou como seria viver em um mundo onde dragões existissem e a magia realmente funcionasse? Ou como seria viajar em uma nave espacial com alienígenas e robôs como companheiros? Você pode, é claro, imaginar como seria ou ler um romance de ficção científica ou fantasia medieval ou assistir a um filme. Mas isso geralmente está associado a aventuras de outras pessoas. E se você fosse o herói? Esse é o ponto central dos *Role Playing-Games* (RPGs). Colocar você na pele de um herói, como Conan, Robin Hood ou Indiana Jones.

Os RPGs, ou Jogos de Interpretação, são formas

sofisticadas de faz de conta, onde cada jogador interpreta as ações de um personagem em um mundo imaginário controlado por um juiz, o Mestre de Jogo, também conhecido como *Dungeon Master* ou *Gamemaster* (ver box).

Como Surgiu

O RPG fez a sua aparição em 1974 no estado de Wisconsin, USA, com o lançamento de *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões) pela TSR Games. Além das mais loucas expectativas de seus criadores, o jogo vendeu mais de um milhão de cópias nos seis anos seguintes.

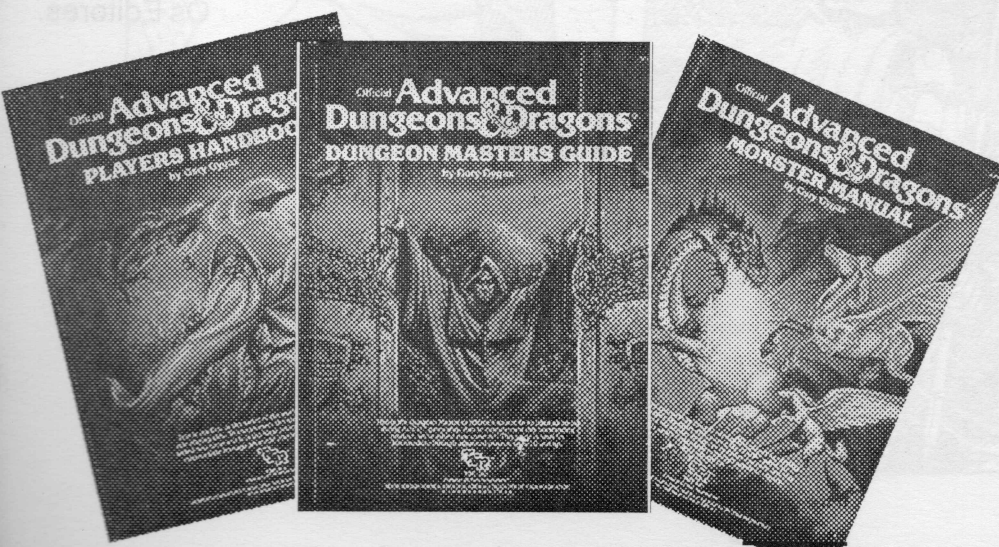
Seguindo o sucesso de *Dungeons & Dragons* foram

lançados no ano seguinte *Empire of the Petal Throne* e *Tunnels & Trolls*.

Também começaram a surgir os primeiros RPGs com cenários inovadores. Ainda em 75 foram lançados *En Garde* e *Boot Hill*, os primeiros RPGs em uma ambientação diferente da de fantasia medieval. *En Garde* se passa em uma ambientação de capa e espada, como em "Os Três Mosqueteiros", enquanto *Boot Hill* aborda o faroeste.

Em 1976 a TSR tenta criar o primeiro RPG de Ficção Científica. Tenta, mas não consegue. O Jogo *Metamorphosis Alpha* é, na verdade, uma versão disfarçada de *Dungeons & Dragons*, ao ponto de usar quase as mesmas regras e possuir os mesmos monstros (com outros nomes).

A primeira tentativa séria de se criar um RPG de Ficção Científica ocorre apenas em 1977, com o lançamento do *Traveller*. Este sistema foi o primeiro a incluir um completo sistema de regras para o seu gênero: viagens interestelares, comércio, combate com armas de mão até naves espaciais, etc.



Em 1981, chegou ao mercado, *Champions*, um inovador RPG para super-heróis o qual daria origem em 1984 ao *Hero System*, o primeiro RPG universal, ou seja, com regras destinadas a permitir que o jogador use o mesmo conjunto de regras para jogar em qualquer ambientação, uma idéia que seria mais tarde aproveitada por Steve Jackson em *GURPS*.

Retornando às origens do RPG, *Middle-Earth Role Playing* (MERP) foi lançado nessa época, enfocando o fantástico mundo de fantasia descrito por J.R.R. Tolkien em seus livros, como pode ser visto adiante no artigo sobre MERP.



Ao longo de todo este período, o RPG se firmou como um novo gênero de diversão, passando a ter revistas dedicadas a ele, videogames, camisetas, histórias em quadrinhos e muitas outras atividades associadas.

Hoje em dia existem dezenas de RPGs no mercado, abrangendo todos os gêneros imagináveis, desde super-heróis até espionagem moderna. Para o futuro, muito se espera de RPGs por computador, onde o jogador se ligaria à uma rede e participaria de sessões de RPG, que se processariam em tempo real (como conferências por computador).

Mas isto é outra história...

Como funciona o RPG na prática.

Um RPG se divide em:

Ambientação (ou cenário) - mundo onde se passam as histórias. Poder ser um mundo medieval, o mundo atual ou um futuro distante, qualquer lugar que a imaginação puder criar.

Personagens - O jogador deve criar um personagem e interpretá-lo mais ou menos como um ator de teatro. Este personagem deverá ter personalidade, atributos físicos e mentais, determinadas habilidades e conhecimento. Mas não é preciso levantar-se, andar e falar como se estivesse num palco, a não ser que se queira fazer isto. O importante é divertir-se com o jogo.

Regras - determinam como simular as ações dos personagens nesses mundos, desde ações simples (andar ou subir uma escada) a ações mais complexas (combater monstros, pilotar aeronaves).

O RPG é jogado ao redor de uma mesa, onde todos os jogadores se sentam. Funciona mais ou menos como uma história que uma pessoa

está contando a várias outras. Quem conta a história é o Mestre do Jogo (MJ) e quem ouve são os jogadores. Os jogadores interpretam os protagonistas, os heróis da história. O Mestre do Jogo é responsável pela interpretação dos vilões, coadjuvantes, figurantes, cenário, a nuvem que passa, o galo que canta, etc. À medida que a história vai sendo contada, os jogadores decidem o que seus personagens vão fazer e vão interferindo na narrativa. O Mestre do Jogo terá que adaptar e continuar contando sua história de acordo com as reações dos jogadores.

Antes da partida:

- MJ lê as regras
- MJ prepara uma história (aventura), ou usa uma já pronta.

No dia do jogo:

- Os jogadores se reúnem
- MJ explica as principais regras
- MJ ajuda a criar os personagens
- Não esquecer a comida e bebida, pois uma partida demora algumas horas e ninguém é de ferro.

Exemplo de uma partida de RPG

O MJ começa a contar a história e apresenta uma situação aos jogadores.

De acordo com as características dos personagens, os jogadores decidem o que fazer.

Usando as regras, o MJ determina o que aconteceu e a história prossegue a partir daí.

"Vocês estão fugindo a cavalo da guarda da cidade quando notam um tronco caído bloqueando a estrada."

Jogador A: *"Eu forço o cavalo a saltar."*

Jogador B: *"Eu contornar pelo lado da estrada."*

"Saltar o tronco não é difícil e você consegue. Já contornar faz você perder velocidade e os guardas o alcançam."

P ara quem acabou de chegar

O RPG no Brasil e seu desenvolvimento.

Muita gente pensa que RPG é coisa recente no Brasil, já que só há mais ou menos dois anos o jogo começou a ficar mais conhecido pelo público em geral. Mas, na verdade, o RPG chegou no nosso país há muito mais tempo do que normalmente se imagina.

Conta a lenda que já em meados dos anos 70, quando RPG era novidade até mesmo nos Estados Unidos, começaram a surgir os primeiros grupos de jogadores no Rio e em São Paulo. Esses grupos eram formados por estudantes estrangeiros ou por brasileiros que conheceram o jogo em viagens ao exterior. Dizem até que alguns destes pioneiros, que já estão pra lá dos trinta, continuam jogando RPG, mostrando que aventura e imaginação não conhecem limite de idade.

Anos 80: a Geração Xerox

No início dos anos 80, surge aos poucos uma nova geração de jogadores. Lentamente, aquele jogo estranho e misterioso começou a se espalhar. Pequenos grupos se formaram em escolas e universidades, onde cada novo suplemento ou material de jogo inédito era disputado como uma grande conquista, pois só se conseguia comprá-los através de parentes ou conhecidos que viajavam para o exterior.

Foi quando umas poucas livrarias especializadas em material importado e de ficção científica começaram a trazer módulos de RPG para o Brasil, mas muito timidamente, em pouca quantidade e sem muita frequência. Mesmo assim, essas lojas se tornaram o ponto de encontro obrigatório dos poucos jogadores e mestres daquela época.

Assim, o RPG foi criando uma espécie de sociedade secreta e *underground*, um clube bem restrito onde quase todos se conheciam e se encontravam para trocar informações, dicas e as últimas novidades do mercado, que logo estavam circulando entre eles na base da cópia xerox.

Essa época também tem suas lendas. Se os jogos eram difíceis de conseguir, os dados de 10, 12 e 20 lados eram praticamente impossíveis. Antes de começarem a ser importados, os grupos se viravam de diversas formas, desde o saquinho com peças de Bingo para simular o resultado dos dados até dados de fabricação caseira feitos de isopor ou papel. E a isso se seguiam mil e uma maneiras de trapacear nos "rolamentos": dados viciados, peça de Bingo escondida na manga, etc...

Nesse meio tempo, o RPG continuou crescendo, passando a ser comercializado também em

algumas lojas que já vendiam quadrinhos importados e algumas matérias sobre RPG começaram a surgir esporadicamente na imprensa, sempre explorando a estranheza causada pelo jogo.

Porém, alguns mestres e jogadores do Rio não estavam totalmente satisfeitos. Após jogarem anos e anos, começaram a discordar de algumas regras dos RPGs que mais gostavam e tentaram corrigi-las desenvolvendo regras próprias.

Os Lançamentos Nacionais

Na virada dos anos 90, o RPG começou a mostrar sua força. O número de jogadores e de lojas crescia rapidamente, a cobertura da imprensa passou a ser mais favorável, destacando o aspecto criativo do jogo, e teve início a mania dos livros-jogos, que começou a preparar o grande público para os RPGs.

Apostando nesse mercado, algumas empresas começaram a negociar a compra de direitos para a publicação de RPGs estrangeiros no Brasil, enquanto um grupo de jogadores e mestres experientes do Rio de Janeiro ia por outro caminho, investindo no desenvolvimento do que viria a ser o primeiro RPG criado no Brasil.

O resultado de toda esta

movimentação apareceu no final de 91, quando vários lançamentos importantes vieram para agitar o mercado nacional. Durante a I Biental Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro, os jogadores cariocas foram apresentados ao jogo de miniaturas "Aventuras Heróicas", produzido pela IDD Miniaturas, e ao RPG genérico "GURPS", um jogo americano traduzido e publicado pela editora Devir. Próximo ao Natal, foi lançado "Tagmar", o primeiro RPG criado por brasileiros, um mundo de Fantasia Medieval publicado pela editora GSA.

Essa iniciativa inspirou um outro grupo de jogadores do Rio de Janeiro a produzir seu próprio RPG. Assim sendo, um ano depois, no Natal de 92, foi lançado um novo jogo, "O Desafio dos Bandeirantes", o primeiro RPG totalmente inspirado na mitologia e na História do Brasil, também publicado pela GSA.

As Grandes Convenções

Nos anos 90, os jogadores continuaram a se reunir nas lojas especializadas para trocarem novidades e realizando partidas de RPG para ensinar quem ainda não dominava o jogo. A intensa movimentação gerada nessas lojas levou um grupo de jogadores cariocas, com o apoio da Gibiteria e Bárbaras Magias, a realizar a primeira grande convenção de RPG do Brasil, a RPG Rio, que aconteceu em junho na UERJ (Universidade do Estado do Rio de Janeiro).

O sucesso foi tão grande que uma segunda edição do evento aconteceu no final de outubro, no espaço para eventos da estação Carioca do Metrô do Rio. Dessa vez, a RPG Rio reuniu mais de 5.000 jogadores, que se revezavam entre sessões dos mais diversos

RPGs durante dois dias, além de debates e exposições de vídeos.

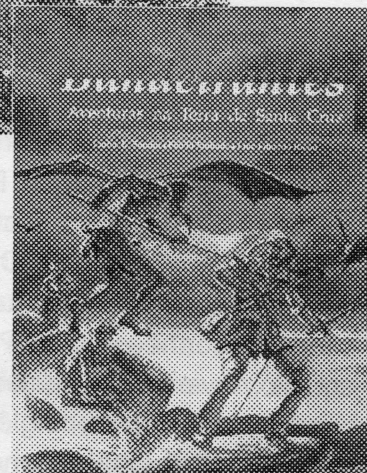
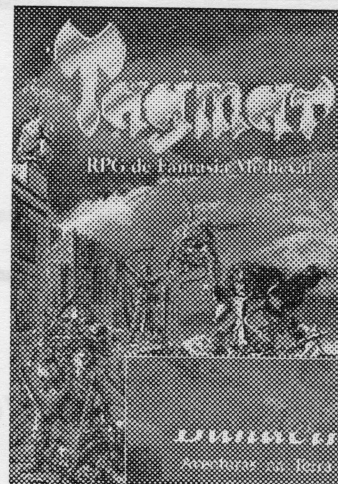
No ano seguinte, em junho, foi a vez de São Paulo ter seu primeiro grande encontro de RPG, que reuniu cerca de 2.000 jogadores e que contou com a presença de Steve Jackson, o criador de "GURPS". Steve também esteve em Curitiba e no Rio, onde participou da III RPG Rio, mais uma vez na UERJ, ficando impressionado com a qualidade dos jogadores e dos jogos brasileiros.

Durante a II Biental Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro, em novembro, foi realizada a IV RPG Rio, que repetiu o sucesso dos eventos anteriores, ajudando a ampliar mais ainda o público de RPG no Rio de Janeiro. Excedendo o número previsto de participantes, o público da Biental se surpreendeu com os vários grupos de jogadores espalhados por todas as salas de exposição do Espaço Cultural dos Correios, se misturando aos desenhos de Moebius, Milo Manara, Bill Sienkiewicz, etc...

No mês de dezembro, com o apoio do SESC Pompéia e da Gibiteca Henfil, São Paulo realizou a sua segunda grande convenção de RPG, no Shopping Pompéia Nobre.

O RPG se Espalha

Durante o ano de 93, o RPG começou a virar mania, se espalhando por várias cidades brasileiras como Belo Horizonte, Porto Alegre, Campinas, Curitiba, Londrina, entre outras, e conquistando cada vez mais espaço no Rio e em São Paulo. Hoje, em pequenas cidades do interior do Brasil surgem grupos como os da "geração xerox", esperando ansiosamente que algum parente ou conhecido viaje para a capital.



Fechando o ano, grandes empresas de brinquedo fizeram os seus lançamentos na área de RPG. A Estrela entrou no mercado com o jogo "Hero Quest". A Grow lançou, ao mesmo tempo, o jogo "Classic Dungeon" e o RPG "Dragon Quest". Todos jogos mais simples voltados para o público infantil.

Para 94, várias empresas preparam seus lançamentos. Módulos para RPGs já existentes, novos RPGs traduzidos e novos jogos desenvolvidos aqui no Brasil. Além disso, o mercado deve se ampliar bastante, com o RPG se tornando mais acessível a quem não conhece ou frequenta as lojas especializadas.

Com tudo isso, o RPG deve realmente se popularizar em 94. Se você não acredita, basta pensar no que significa a própria existência da revista que você está lendo, a primeira revista especializada em RPG no Brasil. E pensar que no começo tudo não passava de "um bando de malucos jogando um jogo muito, muito esquisito..."

cos da Terra Média

Primeira Parte

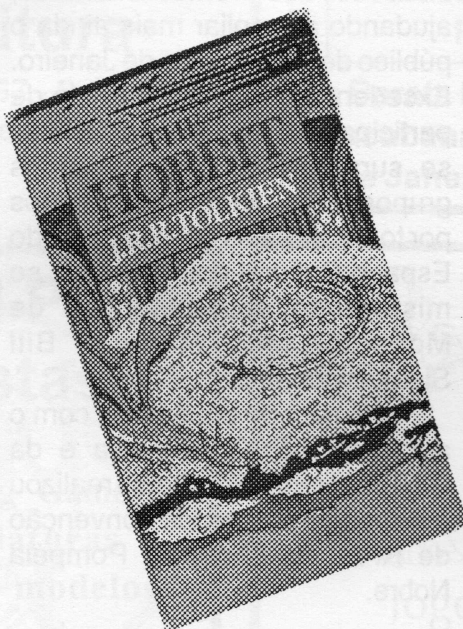
Descubra o universo fantástico de J. R. R. Tolkien.

Quem diria que John Ronald Reuel Tolkien, um professor universitário em Oxford, influenciaria tanto algo que nem chegou a conhecer. Os RPGs, no entanto, devem muito a este distinto e conservador senhor inglês, pois foram seus livros mais conhecidos, "O Hobbit" e a trilogia "O Senhor dos Anéis", que criaram o modelo de fantasia utilizado por quase todos os RPGs de Fantasia Medieval.

Sua obra é a grande saga de um mundo, contando sua criação e narrando suas várias eras. Neste mundo, chamado de Arda, convivem humanos, elfos, anões e halflings, sempre tentando viver em paz, mas atormentados por orcos, trolls, dragões e criaturas ainda mais terríveis. Este cenário tão familiar pode parecer um clichê, mas na verdade foi escrito há quase 40 anos, sendo o primeiro a sintetizar todos os elementos tão facilmente achados em jogos como "Dungeons & Dragons", "Rolemaster" ou "Tagmar".

J.R.R. Tolkien, infelizmente morreu aos 83 anos de idade, deixando muitas de suas obras inacabadas, além de uma legião de fãs pelo mundo todo. E, triste ironia,

Tolkien faleceu no mesmo ano em que foi lançado "Dungeons & Dragons", o primeiro RPG, em 1973.



A Obra

Vamos fazer agora um pequeno resumo das sagas criadas por Tolkien para quem nunca leu nenhum de seus livros. Porém, se você quer conhecer melhor o mundo de Arda, sua criação, suas eras e heróis, deve ler "O Hobbit", "O Senhor dos Anéis", "Contos Inacabados" e o "Silmarillion". Outros livros incluem "As Aventuras de Tom Bombadil", "The

Road Goes Ever On", "Book of Lost Tales I", "Book of Lost Tales II" e "The Complete Guide to Middle-Earth", quase todos já lançados pela editora Europa- América, de Portugal, e disponíveis em muitas livrarias do Brasil.

O Mundo

No início existia apenas Ilúvatar, o criador que trouxe à vida os Valar, maiores entre os espíritos, sendo chamados de deuses pelos homens. Ilúvatar criou o mundo (Arda) e para ele se dirigiram 15 dos Valares, os quais passaram a residir em Arda, de onde não poderiam sair até o final dos tempos. Além dos grandes Valares existiam os Maiars, espíritos de grande poder, mas que não se comparam aos primeiros.

A terra abençoada, chamada Aman, era povoada por estes grandes espíritos e os primeiros filhos de Ilúvatar, os Elfos, povo poderoso e de grande beleza. A exemplo dos Valares, Os Elfos não envelheciam e estavam presos ao mundo de Arda.

Os humanos foram criados posteriormente, também filhos de Ilúvatar, porém mortais e livres, já que após a morte seus espíritos



deixam o mundo material indo ao encontro do seu criador. Os Anões são filhos de um Valar, que teve suas criações abençoadas por Ilúvatar com almas imortais. Estas duas últimas raças viviam em outro continente, chamado de Terra Média.

A Primeira Era

Feanor, grande entre os Elfos, criou os Silmarils, três gemas de poder e beleza insuperáveis, indestrutíveis pelos poderes do mundo e brilhantes como uma luz divina que não podia ser escondida.

Neste tempo, Melkor, o Valar, estava em rebelião aberta, tentando a todo custo se tornar o senhor de Arda. Quando ele viu os Silmarils e sua luz, a cobiça o dominou e ele roubou as gemas.

Os Noldor (raça mais nobre entre os Elfos) discordaram dos Valares sobre o que deveria ser feito, e Feanor liderou uma parte de seu povo em uma cruzada contra Melkor, agora chamado Morgoth (o inimigo negro) na Terra Média.

Nesta era as histórias são trágicas, normalmente com finais tristes, destacando-se os contos sobre:

Turin Turambar, um dos maiores guerreiros humanos de todos os tempos, que lutou toda a sua vida cercado de desgraças, até matar Glaurung, o primeiro e mais poderoso de todos os dragões.

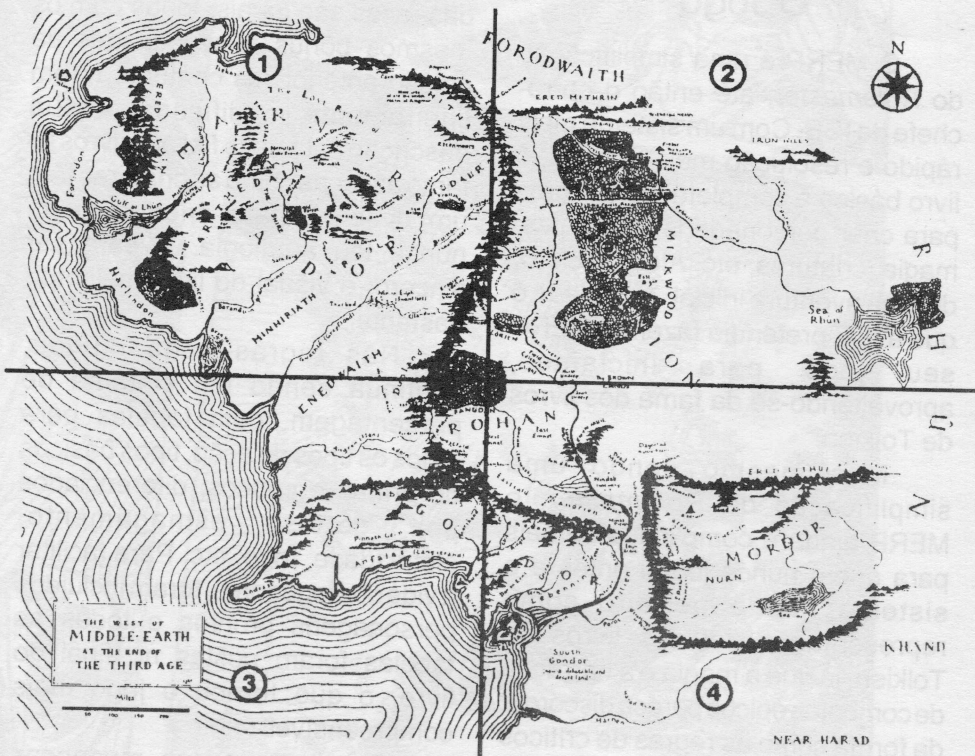
Berene e Lúthien, um guerreiro humano e um princesa elfa cujo amor não foi aprovado por Thingol, o rei elfo pai de Lúthien. Para se livrar do pretendente ele o mandou em uma jornada suicida, com a missão impossível de recuperar um silaril das mãos de Morgoth.

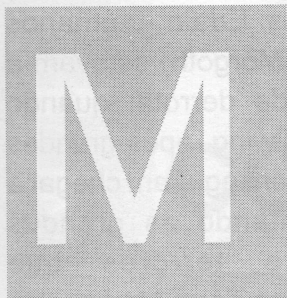
Após séculos de luta, os

Noldor e os Edain (humanos inimigos de Morgoth) estavam a um passo da derrota, quando Eörendil e Elwing, após grandes aventuras, conseguiram chegar a Aman. Contando as grandes batalhas e terrores que aconteciam na Terra Média, eles conseguiram comover os Valares e os Elfos de Aman, e partiram com o maior exército de todos os tempos. Tamanha foi a batalha que mudou o próprio formato do continente.

Com a derrota de Morgoth termina a primeira era.

(Não perca, no próximo número, a segunda parte desta matéria, concluindo as sagas de Tolkien.)





JOGO DO MÊS

ERP: Aventuras na Terra Média

Conheça a Segunda Edição deste incrível jogo.

Poucos livros foram tão importantes para o RPG quanto a trilogia "O Senhor do Anéis", de J.R.R. Tolkien. Por isso, sempre houve muita expectativa de que o mundo da Terra Média, criado por Tolkien, recebesse uma versão em RPG. O que aconteceu em 1984, quando a ICE (*Iron Crown Enterprises*) publicou *MERP - Middle-earth Role Playing*.

O Jogo

O MERP é uma simplificação do *Rolemaster*, até então o carro-chefe da ICE. Com um sistema mais rápido e resolução mais simples, o livro básico é completo, com regras para criar personagens, combates, magia, criaturas, etc. Além, é claro, de uma aventura inicial. A verdade é que a ICE pretendia fazer do MERP seu jogo para iniciantes, aproveitando-se da fama dos livros de Tolkien.

Mas mesmo sendo uma simplificação do *Rolemaster*, o MERP ainda é complicado demais para quem nunca jogou antes e o sistema não é perfeito como representação fiel dos livros de Tolkien, já que a magia e a narração de combates épicos parece discordar da forma como as regras de críticos funcionam em MERP.

Um dos únicos defeitos do MERP é que logo se esgotam as regras do jogo. É preciso ter o *Rolemaster* para usar magias acima

de nível 10, além de se conseguir ampliar a escolha de habilidades, armas e monstros.

MERP 2a. Edição

Poucos meses atrás, a ICE lançou o *MERP 2nd Edition* e, apesar de ser uma segunda edição, pouca coisa mudou. Para falar a verdade, a maior parte dos textos permaneceu a mesma, mas um resumo melhor da trilogia foi incluído. As descrições das raças são iguais, todas com os mesmos bônus e penalidades da edição anterior, as criaturas foram ligeiramente modificadas (sua descrição está mais fiel aos livros) e tanto as raças como as criaturas têm um desenho para orientar quem nunca leu a trilogia. E para ser sincero, o visual do livro melhorou bastante.

Nas regras nada mudou, continua sendo um sistema de porcentagem, com tabelas para todos os tipos de ação, tipos básicos de armas e críticos, diferenciados por cortes, esmagamento, eletricidade, fogo, etc. Para facilitar a vida dos jogadores, foram incluídos personagens prontos e todas as tabelas foram postas no final do livro, o que tornou o jogo mais compreensível.

Entre as poucas mudanças estão as regras dos apêndices, que trazem profissões opcionais bem interessantes - embora nada tenham a ver com os escritos de Tolkien -

como por exemplo monges de artes marciais (*monks*), magos completos (*wizards*), que podem usar as duas esferas, channeling e essence, bárbaros, etc.

No fim das contas, pode-se dizer que o *MERP 2a. Edição* é igual ao anterior, melhorado visualmente e com algumas informações novas, que facilita as coisas para quem já joga MERP, mas não faz do jogo a iniciação ideal para quem nunca jogou RPG. Tanto que a ICE lançou a caixa "*The Lord of the Rings*", uma nova tentativa de criar um jogo mais simples, que servisse como introdução aos segredos e mistérios da Terra Média e também dos role playing games.

Infelizmente o MERP é encontrado por aqui somente na versão original, em inglês, apesar de existirem rumores de sua publicação no Brasil, por uma grande editora, para breve.

Avaliação

Ambientação	☺
Regras	☹
Compreensão	☺
Visual do jogo	☺
Média	☺

Excelente ☺ Bom ☺
 Pode melhorar ☹ Péssimo ☹