

Caderno RPG

Convenções de RPG

página 2

Entrevista:

Mark Rein Hagen

página 4

A continuação da saga de Tolkien

página 8

Jogo do mês: Rolemaster

Página 10

Seção de cartas

página 12

Aventura pronta

página 15

Caderno RPG

Editores: Flávio Maurício Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Redatores: Flávio Maurício Andrade, Luiz Eduardo Ricon de Freitas e Ygor Morais Esteves da Silva

Colaboradores: Raphael Nunes Magalhães, Martin Freire (texto); Mário Proença e Sílvia Vieira Ferreira (ilustração).

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

Valeu!

Vocês escreveram, pediram, reclamaram e aqui estamos nós com o dobro de páginas. Sabemos que para muitos ainda não é o ideal, mas, pelo menos, nos sentimos bem mais confortáveis do que naquelas oito dietéticas páginas. Outro motivo de comemoração é o volume de cartas que recebemos. Não é toda revista que se dá ao luxo de, já no segundo número, inaugurar sua sessão de cartas com tamanha quantidade e, principalmente, qualidade. Como uma forma de agradecimento, dedicamos três páginas para o correio desta edição.

É claro que algumas coisas precisam melhorar, como a economia nas ilustrações. Como o espaço ainda é curto, optamos por privilegiar a informação, escrevendo o maior número de matérias possível. Um bom exemplo é o caso da entrevista com o Mark Rein Hagen, autor do *Vampire*: a entrevista se tornou uma ótima conversa e fizemos questão de compartilhar com vocês todo o material gravado.

Neste número, já podemos contar com alguns colaboradores: o Martin, que se ofereceu para fazer a aventura pronta (que tanta gente pediu); o Raphael, co-responsável pelo campeonato de RPG da *I Comic Mania*, que fez a crítica do *Rolemaster* (fizemos questão de escolher um fã do jogo para escrevê-la); o Mário Proença, que fez as charges da matéria sobre as convenções e o retrato do Rein Hagen; e a Sílvia (que vocês vão conhecer melhor na seção de cartas), que nos mandou as ilustrações que ela fez das personagens do grupo dela e que estão decorando nosso correio.

Continuem a escrever e a mandar suas opiniões, sempre de extremo valor. Até o número três!

Os Editores.

Porre de RPG

Fique por dentro do que rolou nas convenções de maio/junho.

Flávio Andrade

Nós, do Caderno RPG, estamos de ressaca. Ressaca de RPG. E, acreditem, tem um gosto delicioso. Foram, simplesmente, quatro convenções no espaço de dezesseis dias. Uma em Vitória, uma em São Paulo e duas no Rio de Janeiro. Fizemos questão de estar em todas elas, mesmo quando caía no mesmo dia. Vamos agora tentar contar como foi esta maratona. Quem não foi poderá ter uma idéia do que perdeu. Quem foi poderá entender melhor o que diabos aconteceu (inclusive, a gente).



Vitória

Desembarcamos em Vitória sem saber o que nos esperava. Fomos direto para a Livraria Capixaba, que organizava e

sediava o **I Encontro de RPG de Vitória** e, por que não dizer, do Espírito Santo. A livraria tem um ótimo espaço, bem organizado, com um material de RPG da melhor qualidade (compensando a pouca quantidade), com o que há de melhor no mercado e conseguindo fugir da obviedade. Nos fundos da livraria, um pátio onde se realizaria o evento. Mais atrás, um pequeno quarto com uma enorme mesa de madeira, paredes pintadas e um baita buraco numa delas, como se o Hulk tivesse por lá passado. Tudo isso faz parte da decoração do *Beholder*, clube dos jogadores de RPG de Vitória. Uma reportagem da Gazeta (jornal de Vitória) na parede revela a data de inauguração: dezembro de 1992.

O evento ocorreu no final de semana, dias 21 e 22 de maio, de 8h (uaahhh!) as 18h. E foi um sucesso. Nem mesmo a chuva chegou a espantar os jogadores, criando uma nova modalidade de RPG nômade. Os jogadores são de bom nível e os mestres (e mestras, pois havia mulheres mestrando) bastante criativos e antenados com as novidades. A organização foi muito boa, com camiseta do evento para os mestres, sorteio de livros e miniaturas, sorvete e cobertura da

TV Gazeta (a Globo de lá). Já reservamos nossos lugares para a próxima. (Dica do editor: conheçam o "baixo" Vitória).



São Paulo

De 27 a 29 de maio foi a vez de Sampa, com o **II Encontro Internacional de RPG**, mais uma vez na marquise do Parque Ibirapuera. O evento marcou o lançamento da versão traduzida do *Vampire (Vampiro: a máscara)* pela Devir Livraria; e a maior expectativa era pela presença do autor do livro, Mark Rein Hagen. Se na sexta-feira o vento soprou frio com o Ibirapuera vazio, no final de semana parecia mais final no Morumbi. Mas o melhor do evento paulista não aconteceu no Ibirapuera, mas numa casa alugada bem longe dali, sábado à noite, onde cerca de 150 pessoas

participaram de um *live action* vampiresco. Um *live action* bem simplificado, é verdade, mas muito divertido e com a participação do Rein Hagen. No melhor estilo RPG, as pessoas se organizaram em caronas para chegar e sair do local da festa, lá pelas 4h da manhã. Teve gente que fez mais de uma viagem para transportar pessoas que nunca tinha visto na vida. Isso é que é pegar o espírito da coisa.

Rio de Janeiro

Onze dias de quadrinhos e RPG, sem tréguas. Essa foi a **IComic Mania**, que se materializou no Castelinho do Flamengo, entre os dias 26 de maio e cinco de junho, com a presença de David Mazzuchelli, Solanas, Ota, Flávio Colin e Mutarelli. Diferente de outros eventos de RPG, a Comic Mania se concentrou em três campeonatos (*Marvel*, *O Desafio dos Bandeirantes* e *Tagmar*), com três fases cada, premiando os 1º e 2º colocados entre jogadores e mestres. Enquanto o campeonato rolava, outras mesas eram formadas naturalmente pelos jogadores eliminados, pelos que esperavam a próxima fase ou que simplesmente circulavam pelas escadas labirínticas do Castelinho.

O Castelinho se tornou um animado ponto de encontro e troca de idéias. Os jogadores passavam por lá nem que fosse só pra bater o ponto. Se, oficialmente, não houve nenhum debate sobre o assunto, nas mesas e degraus se discutia intensamente sobre sistemas, role playing e o futuro do RPG. Para

quem está se sentindo órfão do Castelinho, uma boa notícia: a livraria Cabala (que fica lá mesmo) vai continuar aberta durante a tarde para grupos de jogadores, de segunda a sábado. Além de ter um amplo espaço e uma lanchonete, ambiente mais RPG impossível.

Sábado, 4 de junho.
Estávamos nós na UERJ,



totalmente embriagados de RPG, com a língua de fora, mas prontos para a quinta versão da primeira e mais tradicional convenção do gênero: a **RPG Rio**. Quem foi tranqüilo, achando que a maioria ia viajar no feriado, teve uma surpresa: programada para começar às 9h e terminar às 20h, desde 7h já havia fila. Uma loucura! Além da variedade de jogos habitual, havia uma sala só para jogos de guerra e um guerreiro medieval vagando pelos corredores empunhando sua espada e seu escudo.

Mas a principal atração foi a palestra do Mark Rein Hagen (ele, de novo!), que no dia anterior já havia distribuído autógrafos na Point HQ, na Gibiteria Bárbaras Magias e na Malasarte. Com todos os bancos, os degraus e cada centímetro quadrado do chão

ocupado, não tinha lugar nem no lustre (e faltou lustre na sala de vídeo, tamanha foi a invasão - se a sexta for assim, é bom colocar logo mais duas salas). A palestra foi rápida, porém inteligente e empolgante. O autor do *Vampire* ficou surpreso e emocionado com a vibração do público carioca.

Boato

Com tanta coisa acontecendo em tão pouco tempo, ele não podia deixar de aparecer. Nas convenções sempre ouvimos falar de alguém que está fazendo um RPG, que vão lançar algum jogo traduzido, mas a gente espera, espera, espera e quase nada acontece. O boato deste mês é o possível lançamento do **Rio by Night**, complemento para o *Vampire*, que seria lançado primeiro no Brasil e feito por jogadores e ilustradores brasileiros (o mesmo já foi feito na Alemanha, com sucesso). Mas o quanto isso é boato e o quanto isso é verdade? Fato: dois experientes jogadores cariocas, que costumam jogar *Vampire* ambientado no Rio de Janeiro, apresentaram um material completo ao Mark Rein Hagen sobre o assunto. Boato: Mark adorou o material e é praticamente certo o desenvolvimento do projeto. Outro fato: Mark foi visto em um bar da PUC-Rio, logo após uma palestra, num alegre *brain storm* com um grupo de experientes jogadores cariocas. v



Entrevista

O Contador de Histórias

Conheça Mark Rein Hagen, o autor de *Vampire*.

Luiz Eduardo Ricon de Freitas
e
Flávio Andrade

E ele esteve entre nós. Mark Rein Hagen, conhecido e idolatrado pelos jogadores de RPG por ter criado o *Vampire, the Masquerade*, o jogo do momento, e co-responsável pelo *Ars Magica*, um jogo de ambientação medieval adulto. Mas o grande mérito de Rein Hagen não foi ter feito um jogo de vampiros diferente, onde os jogadores interpretam os vampiros em vez de caçá-los. O ambiente do jogo é o *world of darkness*, um mundo sombrio, moderno, onde os vampiros se dividem em clãs e caminham secretamente em nossa sociedade, tendo participação ativa na História através de tramas políticas e jogos de poder. Este RPG foi lançado nos EUA pela White Wolf, que criou mais dois jogos que interagem com o *Vampire: Werewolf e Mage*.

Mas o principal mérito de Rein Hagen foi ter introduzido o

conceito de *storyteller* (contador de história), uma nova filosofia de jogo que tira um pouco a importância do sistema e traz o RPG mais pra perto de outras formas de manifestações culturais e artísticas, como a literatura, o cinema e, principalmente, a tradição oral. Mas esta nova filosofia não está restrita apenas aos jogos da White Wolf. O *storyteller* pode ser usado em qualquer RPG, pois o que faz um jogo ser o que são os jogadores que o jogam.

Rein Hagen veio ao Brasil para o lançamento da versão brasileira do *Vampire (Vampiro, a Máscara)* pela Devir Livraria. Esteve em São Paulo, Curitiba e no Rio de Janeiro, dando aos jogadores brasileiros mais motivos para admirá-lo. No Rio, passou um dia dando autógrafos, deu uma palestra na RPG Rio e outra na PUC-Rio, apareceu em algumas festas e visitou a Feira de São Cristóvão (e adorou tudo). Só não sabemos se, no último dia, ele realizou o desejo de andar de asa delta, pois o deixamos

no hotel às 3h da manhã (e, vocês sabem, asa delta tem que ser durante o dia, sob a luz do sol...). Mas chega de papo e vamos à entrevista que o Luiz Eduardo fez pra gente na Point HQ.

P-Qual a sua definição de *Role Playing Game*?

R-Eu acho que RPGs são primeira e simplesmente contar histórias de forma interativa. É uma maneira de contar histórias que, muito mais do que nos quadrinhos ou na Tv, a platéia, o espectador toma parte na história. Por exemplo: as HQs são histórias interativas. As pessoas geralmente não pensam assim, mas é verdade. Porque, quando você lê quadrinhos, você põe sua imaginação para preencher os espaços vazios. Você tem um desenho na direita e outro na esquerda. O que acontece entre eles? A sua imaginação preenche a lacuna. É interativo. Só que no RPG as lacunas são bem maiores. E não é só isso. A própria seqüência dos

“desenhos” é algo que você pode criar junto com seus amigos. Isso torna o RPG uma forma muito emocionante de contar histórias. Porque você está criando uma história e está intimamente envolvido nela, além de fazer de você o artista, o escritor, o contador de histórias. E é algo único. Não há nenhuma forma de contar histórias como o RPG.

P-Você se lembra da primeira vez que jogou RPG? Como foi?

R-Claro que me lembro. Foi com meu pai, que é um pastor luterano. Ele tinha um aprendiz, um noviço que pregava na igreja. E, após a igreja, tínhamos o tradicional almoço de família de domingo. E um dia, após a ceia, o noviço disse: “Eu tenho um jogo para nós, um tipo diferente de jogo. Se chama *Dungeons & Dragons*”. Então, meu pai - o pastor luterano - e eu sentamos na mesa e jogamos. Ele como um anão e eu como um ladrão meio-elfo. A aventura se chamava *In Search of the Unknown* (Em Busca do Desconhecido). E para mim foi uma “revelação”. Eu fiquei vidrado. E nos meses seguintes, enquanto o noviço ainda estava na cidade, eu passava na casa dele todos os dias para pegar livros emprestados e para jogar. Era o máximo.

P-Quantos anos você tinha?

R-Eu tinha 14 anos. Mas parei de jogar quando cheguei aos 17.

P-Quando você decidiu criar RPGs ao invés de só jogá-los?

R-Eu sempre quis me tornar diretor e roteirista de cinema. Mas nos EUA é muito difícil entrar nesse campo. Então, na faculdade, eu estava pensando no que ia fazer. Eu não queria um emprego normal, eu não queria trabalhar só para me sustentar. E, ao mesmo tempo, eu sempre gostei de ser um empreendedor. Eu era aquele tipo de garoto com a barraquinha de limonada, sabe? Por exemplo: meus amigos cortavam a grama nas casas e eu conseguia os clientes e fechava os negócios. De qualquer modo, o que aconteceu foi que eu redescobri o RPG e dois meses depois já estava escrevendo. Simplesmente aconteceu.

P-E qual foi o primeiro RPG que você criou (publicado ou não)?

R-O primeiro não publicado foi um jogo chamado *Mindscape* (Fuga Mental). Eu estava dirigindo numa viagem de oito horas pelo interior de Minnessota e Iowa. Estava indo ver Johnathan Tweet, que acabou escrevendo o RPG *Ars Magica* comigo. E no caminho eu só escrevia, escrevia e escrevia. Eu parava o carro o tempo todo e tomava notas das minhas idéias. E *Mindscape* era um jogo muito estranho onde o que você acreditava criava a realidade. Então, era um completo mundo de sonhos onde as pessoas combatiam usando a força de vontade e os sonhos. Muitas das

idéias foram aproveitadas no *World of Darkness* (Mundo das Trevas), a ambientação dos jogos *Vampire*, *Werewolf* e *Mage*. Só que, depois das primeiras partidas, os jogadores se recusaram a jogar novamente. E diziam: “Esse é o pior jogo que eu já vi na vida!” Depois, eu lancei uma linha de *cards* para serem usados nos jogos. Eles venderam bem. E aí eu escrevi *Ars Magica*. E ele vendeu bem.

P-Você se considera um escritor ou um projetista de jogos?

R-Eu me considero um criador. Eu crio mundos.

P-Quais são seus ídolos?

R-Eu acho *Call of Cthulhu* um dos melhores RPGs já feitos. Eu admiro Greg Stafford, que é um dos maiores criadores de jogos. Além desses, eu admiro Joseph Campbell, Carl Jung, John Steinback, Martin Scorsese, James Cameron.

P-Fale um pouco mais sobre você. Quais são seus hobbies, filmes, músicos e livros preferidos?

R-Eu gosto de *The Cure*, *Oingo Boingo*... no *Vampire* eu cito várias bandas que eu admiro. Quanto a livros, eu gosto de literatura séria. Gosto muito dos autores russos, dos autores ingleses. Eu até gosto de Shakespeare. É, é raro, pois a maioria diz que gosta mas nem conhece. E eu gosto muito de ficção científica. Eu adoro Orson

Scott Card. *O Jogo do Exterminador* é um dos melhores livros que eu já li.

P-Você se lembra quando e como você pensou pela primeira vez em escrever Vampire?

R-Eu estava indo para a GenCon, a maior convenção de jogos dos EUA. E havia um ano e meio que eu vinha tentando pensar num jogo, porque eu tinha escrito o *Ars Magica* mas não estava vendendo. Eu estava muito, muito pobre. Tão pobre que eu não tinha nem carro. E, nos EUA, se você não tem carro, você não faz nada. E eu já estava de saco cheio. Eu tinha escrito um jogo chamado *Inferno*, onde você jogava como uma alma no inferno. Nós jogamos uma vez e alguém deixou o carro sem engrenar e o carro desceu a rua e bateu num transformador e explodiu! A rede elétrica queimou todos os fax e computadores da casa, o carro pegou fogo, o cara quase morreu... Bem, depois disso eu pensei: "Chega de Inferno. Isso dá azar". E, voltando de carro, eu finalmente tive o estalo: "Vampiros!" E meus amigos disseram: "Não vai funcionar". E eu disse: "Vai". E eles disseram: "Não tem graça matar vampiros!" E eu disse: "Não, vocês vão ser os vampiros!" E eles ficaram meio incrédulos. Mas as pessoas que testaram o jogo também não gostaram. Eu não acredito muito em testes. Para burilar detalhes tudo bem, mas a base não pode

sair dos *play testings*.

P-Qual o conceito central do Mundo das Trevas?

R-A idéia central é que a crença vem antes da realidade. No mundo real, você tem o mundo e depois a mente. O mundo cria a mente. Isso é chato. No mundo das trevas, a sua mente cria o mundo. O que você acredita cria a realidade. A mente veio antes. Se a sua vontade for grande o bastante, se você acreditar o suficiente, a magia acontece.

P-Por que você considera os RPGs como uma forma de arte?

R-Eu acredito que arte é tudo o que reflete e fala sobre o que é ser humano. Eu acredito que RPG pode ser arte, não que todo RPG seja arte. E RPG pode falar diretamente sobre o que é ser humano, porque ele te coloca diretamente dentro da obra. Quando você acha um quadro bonito você diz "que belo quadro, me senti sugado para dentro dele!" ou "que filme bom, me puxou para dentro da história". Os RPGs fazem isso naturalmente. É muito bonito.

P-A White Wolf se tornou uma empresa muito influente nos últimos anos. Qual a razão disso?

R-Story telling. É verdade. A maioria dos RPGs vêem o *Role Playing* como diversão. Muitas empresas trabalham na base do "vamos dar o que os garotos querem. Vamos dar violência, monstros para matar". Eles não entendem o que *Role Playing* é

realmente. A White Wolf entende. Nos EUA, nós ainda não temos concorrentes, porque a maioria ainda encara RPG como um tipo de jogo de guerra e não como uma arte de contar histórias.

P-Como foi o começo da White Wolf?

R-Difícil. Stuart Wieck era dono da White Wolf Publishing e eu era dono da Lion Rampant, que fez *Ars Magica*. E ele fez a revista *White Wolf Magazine*. Mas a Lion Rampant não ia bem, pois o *Ars Magica* não era muito popular. A crítica adorava, mas não vendia o bastante. E nós nos encontramos um dia no topo da Stone Mountain, apertamos as mãos e começamos a empresa. Antes disso, eu comecei a Lion Rampant com o dinheiro dos livros para a faculdade. E nós fomos para a GenCon vender os *cards* e parávamos todo mundo dizendo: "Vocês têm que comprar esses *cards*!!" Se não tivéssemos vendido, eu não teria ido para a faculdade. Desde então, White Wolf saiu do estágio da xerox mas todo o dinheiro veio da própria empresa, não entrou dinheiro de fora.

P-White Wolf, Wizards of the Coast (que produz a coqueluche *Magic The Gathering*) estão liderando, de uma certa maneira, o mercado, a exemplo do que aconteceu nos quadrinhos com a Image Comics. O que causou essa

mudança de poder?

R-Acho que é porque tanto RPGs quanto HQs são produtos de vanguarda, no sentido de que as pessoas querem o que é novo e o que é bom. Não é como nos romances, onde as pessoas não querem o que é bom, querem o que todo mundo admira; ou ópera, onde não há espaço para o novo e bom, apenas para o clássico. RPGs e HQs são artes muito novas e o público não é de crianças, mas cada vez mais de pessoas que querem algo novo. Se for bom eles vão comprar. É excitante trabalhar num ramo onde o que é bom é o que vende. Quase nunca é assim.

P-A White Wolf está trabalhando numa versão RPG para o videogame Street Fighter. Como isso se encaixa no conceito de story telling?

R-Porque há crianças jogando RPG. Mas eles estão jogando o que? *D&D*, talvez *Role Master*. E o que estão fazendo? Não estão contando histórias. O que fizemos foi pegar algo que toda criança nos EUA sabe o que é e gosta. E nós pusemos alguns ingredientes de *story telling*. Não é um jogo como o *Vampire*, mas tem alguma coisa. O bastante para levar o público para a direção certa.

P-Mas Street Fighter pode ser story telling? E a porradaria onde fica?

R-Bom, eu gosto de jogos de guerra, eu jogo videogames. Eu não acho que é *story telling*, mas

eu gosto. No *Street Fighter* vamos juntar as coisas. Metade do jogo é... (faz gestos de socos e chutes) e a outra metade é *story telling*. Para prender os jogadores mais novos, você tem que ter os dois. E *Street Fighter* tem personagens interessantes. Nós poderíamos ter feito *Mortal Kombat*. É melhor, mais novo, mas os personagens não são tão bons. Os personagens de *Street Fighter* têm fraquezas, objetivos. E a verdade é que *D&D* está morrendo. Nos EUA as vendas estão caindo, caindo. E se não há nenhum RPG para atrair as crianças, o mercado acaba em cinco anos. E eu não quero isso.

P-Primeiro havia o D&D; depois, jogos baseados em muitas regras; e agora o story telling. Qual será o próximo passo na sua opinião?

R-Acho que o *story telling* é o pico da evolução... Brincadeira. Acho que, no futuro próximo, os jogos terão cada vez menos regras e talvez mais de uma pessoa sendo narrador. Talvez mais jogos sem dados, sem regras. E, no futuro mais distante, a realidade virtual.

P-Você não acha a realidade virtual uma limitação à imaginação, pois o que você vê ou sente é o que foi programado?

R-Sempre haverá espaço para os jogos de mesa porque a imaginação é invencível. Mas, para as massas, para a maioria

sem imaginação, os RPGs são inalcançáveis. Eu acredito, e estou sendo elitista, que RPG é feito para, no máximo, 20% da população. Porque a maioria não quer exercitar a imaginação. Mas, antes disso, a grande sacada vão ser os *live action*. Por enquanto, as regras são muito cruas, como jogos de primeira geração. Mas nos próximos anos eles vão avançar muito.

P-Quais são os próximos projetos da White Wolf?

R-Antes de vir para o Brasil, eu acabei o *Wraith*, que é um jogo sobre os mortos. E a novidade a respeito é que é meio como o *Inferno*, só que você é um fantasma. E você tem duas fichas de personagens: uma para você e outra para sua sombra, seu lado negro. E outro jogador interpreta a sua sombra, e você interpreta também a sombra de alguém. E você está o tempo todo cochichando, sacaneando, tentando atrapalhá-lo. É como *Paranóia encontra Vampire*.

P-O que você achou do Brasil como um mercado de RPG?

R-Eu achei o mercado brasileiro muito criativo. E há talentos incríveis aqui. E os Role Playings que eu vi aqui, os autores e os artistas são incríveis. Eu vejo o RPG crescendo muito. Vocês têm uma atitude positiva e, com certeza, um brilhante futuro.v

Écos da Terra Média

Segunda Parte

A conclusão das sagas de Tolkien: a Segunda e a Terceira Era.

Ygor Morais Esteves da Silva

A Segunda Era

A bravura dos Edain impressionou até mesmo os Valares, que, como recompensa por sua participação na guerra, criaram uma ilha gigantesca, rica em fauna, flora e recursos naturais, a meio caminho entre Aman e a Terra Média. Esta nova terra se chamou Numenor.

Os Numenorianos cresceram e se tornaram poderosos em corpo e espírito, com uma longevidade excepcional. Nesta mesma época, reaparece na Terra Média o maior dos servos de Morgoth, Sauron, que reorganiza as forças do mal espalhadas e massacradas pelos Valares e suas hostes.

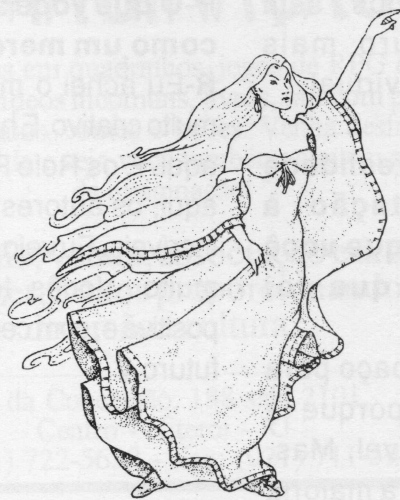
Sauron ergue a sua fortaleza e começa a conquistar as terras à sua volta. Os Numenorianos, que também estavam em expansão na Terra Média, começaram a entrar em conflito com as forças de Sauron.

Os Numenorianos, também conhecidos como Dunedain, aos poucos foram se tornando arrogantes, questionando o poder dos Valares e a ordem de não poderem pisar em Aman, a terra sagrada. Um dos reis de Numenor, arrogante ao extremo, reuniu todas as suas forças e partiu para a Terra Média. A simples visão deste exército (cerca de um milhão de soldados e vinte mil navios) dispersou as forças de Sauron.

Este, sabendo que não poderia vencer, se rendeu. O Maiar Sauron foi levado em correntes até Numenor, mas por seus conhecimentos e seu carisma, se tornou homem de confiança do rei, chegando a convencê-lo a invadir Aman, reino dos Valares. Diante de tamanha ofensa, os Valares, irados, afundaram Numenor, destruindo quase todos os Dunedain.

Sauron, como um espírito, escapou da morte e passou a perseguir os restantes dos Dunedain que viviam na Terra Média, onde fundaram os reinos de Gondor e Arnor. A mão pesada de Sauron esmagava também os elfos que ainda não haviam voltado a Aman. A magia de Sauron criou os Anéis do Poder. Nove foram dados para os reis dos homens, sete para os dos anões. Por fim, Sauron forjou um anel para si mesmo. Com estes itens de poder, Sauron enganou aqueles que os receberam. Apesar de todas as suas capacidades místicas, os anéis tinham um alto preço a ser pago.

Com o anel Um, Sauron transformou os nove humanos em espectros do anel, mortos-



Galadriel

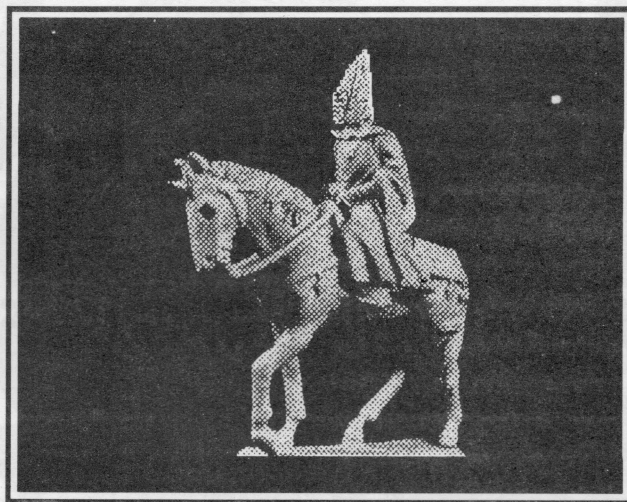
vivos de grande poder. Os anões conseguiram resistir a este destino, mas a cobiça natural de sua raça aumentou gradualmente até dominar todos os sete reis anões.

Sem que Sauron soubesse, os elfos usaram o que haviam aprendido dele para forjar três anéis de poder, que não foram afetados pela maldição de Sauron. Com o auxílio dos espectros do anel, as forças de Mordor, o reino de Sauron, destruíram o reino de Arnor e teriam dominado a Terra Média, não fosse pela criação da última Aliança entre homens e elfos. Juntos, eles fizeram um ataque desesperado a Mordor. Os dois grandes reis, Gil-Galad, dos elfos, e Elendil, dos Dunedain, lutaram contra o próprio Sauron. Apesar de morrerem neste combate, Elendil cortou a mão do inimigo, retirando o Anel do Poder. Com isto, Sauron teve de abandonar seu corpo e, apesar de ser um Maiar (imortal), não pode recriar seu corpo por muitos anos. Com isto acabou a segunda era.

A Terceira Era

Os principais livros de Tolkien falam sobre este período. Tanto "O Hobbit" quanto a trilogia "O Senhor dos Anéis" descrevem os eventos do final da terceira era.

Durante longos anos, o mal da Terra Média ficou desunido. Porém, quando o anel Um se perdeu, a ameaça de



The Mouth of Sauron

Sauron voltou a se formar. Aos poucos, ele conseguiu um novo corpo tão poderoso quanto o anterior. Voltou a habitar em Mordor e a desafiar homens e elfos. Enfraquecidos pelos eventos da segunda era, os elfos não conseguiriam deter Sauron caso este recuperasse seu anel de poder.

Teve então início uma caçada a este artefato, que ironicamente foi parar nas mãos de Bilbo, um Hobbit (ou halfling), amigo de Gandolfo, o feiticeiro cinza, um dos mais ativos inimigos de Sauron.

Quando se descobriu que aquele era o anel de Sauron, foi organizado um grupo que deveria levá-lo até o único local onde poderia ser destruído, o vulcão no qual foi forjado.

Ao mesmo tempo, Sauron tentava matar todos os seus inimigos em uma guerra que poderia destruir Gondor, o último reino dos Dunedain.

Com o fim desta grande aventura chegou também o fim da Terceira Era.

Concluindo

Além da "obrigação moral" de conhecer o avô do RPG, você poderá aproveitar os livros do Tolkien para o jogo. A obra desse escritor revolucionou o gênero Fantasia Medieval e não é nada difícil se inspirar e até "roubar" algumas idéias de suas sagas. "O Hobbit" e "O Senhor dos Anéis" são os livros mais recomendados para quem joga RPG de fantasia.

Afinal de contas, jogar RPG e não conhecer o Tolkien é como jogar futebol e não conhecer o Pelé...

Nota: já foram lançados no Brasil as seguintes obras do Tolkien mencionadas na matéria: *O Hobbit*; *O Senhor dos Anéis*; *Contos Inacabados*; *Silmarillion*; *Aventuras de Tom Bombardil*.v

JOGO DO MÊS

R

Rolemaster: Herói ou Vilão

O mais polêmico RPG de Fantasia Medieval.

 Raphael Nunes Magalhães

Grande maioria dos jogadores de RPG encaram o **Rolemaster** como um monstro, por vezes ressaltando diferentes impressões ruins e, na maioria das vezes, sem conhecer nada sobre este sistema. Por isso, nada melhor do que começar o texto falando sobre o grande preconceito erguido sobre o jogo nos últimos anos.

O **Rolemaster** é um RPG inglês que, respeitando o estilo "frio" dos ingleses, foi projetado sem os mesmos floreios e belíssimas ilustrações de outros RPGs de fantasia medieval (e todos nós sabemos que esta parte da visualização é um lance muito importante, capaz de fazer estourar jogos não tão bons). Outra grande reclamação que se costuma ouvir é que o sistema possui um enorme número de tabelas e complementos, muitos deles absolutamente desnecessários. Ledo engano! O **Rolemaster** é, sim, um sistema muito complexo e de difícil compreensão. Entretanto, todos os membros

das raras tribos de **Rolemaster** serão unânimes em afirmar a importância de todas essas publicações. O sistema é bastante adaptável. Em cada grupo que joga é possível acompanhar uma mudança no estilo da utilização das regras. Isto se dá pela imensa variedade de maneiras pela qual você pode encará-las.

Estamos falando de um RPG muito complexo e difícil de ser entendido, de ter sua proposta compreendida. É preciso voltar à década de 70 para entendermos a real proposta do **Rolemaster**. Naquela época, os aficionados pelo gênero de fantasia só conheciam *Dungeons & Dragons*, *Tunnels & Trolls* e outros RPGs igualmente fracos. Então, um grupo de ingleses se incumbiu de construir um RPG que realmente fosse realista. Neste grupo havia um matemático (sim, é verdade: todas aquelas tabelas são montadas sob perfeitas equações matemáticas) e um historiador que, juntos, analisaram os vários tipos de

armaduras e suas proteções a cada uma das categorias de armas mais utilizadas na Idade Média. Na época, eles mesmos perceberam a complexidade do sistema criado e sabiam que seria um salto muito grande dos antigos sistemas para este novo e tão complexo.

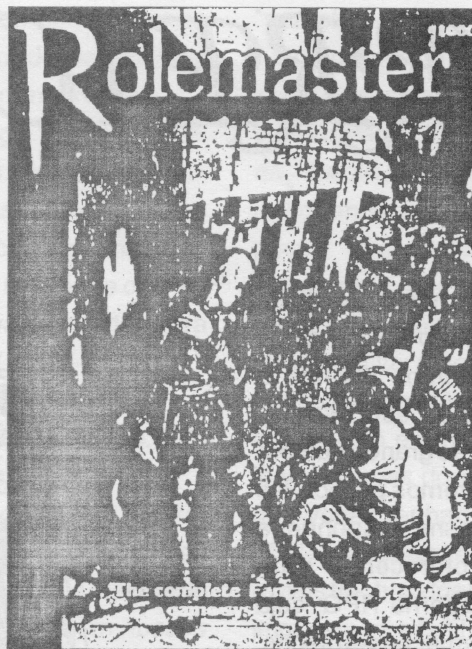
Foi, então, criado o *MERP*, que nada mais é que o **Rolemaster** lapidado para melhor compreensão. Ao contrário do que muitos pensam, o *MERP* foi lançado depois do **Rolemaster** e não antes. O *MERP* é ambientado na fantástica terra de sonhos de J.R.R. Tolkien, que o fez o jogo ser sucesso logo no lançamento. O **Rolemaster**, entretanto, não é necessariamente um RPG para ser jogado na Terra Média. Ele tinha seu próprio mundo, o *Lothemaster*, e defendia a temática que todas as suas publicações fossem perfeitamente compatíveis com qualquer outro sistema, o que representa apenas parcialmente a verdade.

Em meados da década de 80, a Iron Crown Enterprise (ICE) entrou em processo de

falência e foi comprada. Nesta época, foi lançada a segunda edição do **Rolemaster**, que não trouxe nenhuma mudança nas regras, somente uma nova diagramação e capas mais chamativas. Nesta mesma época, foi extinto o maravilhoso trabalho *Lothemaster series* e foi lançado o *Shadow World* (bem inferior), que passou a ser o novo mundo oficial do **Rolemaster**. Os complementos territoriais da Terra Média continuaram a ser publicados, deixando para trás qualquer tentativa de um novo e competitivo mundo, mostrando que, mesmo décadas depois de sua morte, Tolkien e seu mundo continuam despertando paixões em muitos jogadores de RPG.

A parte de ambientação do **Rolemaster** é muito rica em publicações, mas, para aqueles que gostam de criar seus próprios mundos, o kit básico tem uma seção intitulada *Campaign Law*, que, na minha opinião, é o melhor trabalho para construção de mundo já criado.

Apesar de ser um bom sistema, ele tem falhas (o que, aliás, é normal em qualquer RPG). Podemos citar como a principal do **Rolemaster** sua complexidade. E o jogo é escrito de uma forma de difícil compreensão. Então, o jeito melhor para se aprender é jogando umas boas partidas com algum entendido antes de começar a ler as regras. Outro defeito do jogo é a sua falta de boas ilustrações, embora já



tenha sido parcialmente resolvido na segunda edição (mas ainda deixa muito a desejar).

Há muitas reclamações ao sistema de críticos, principalmente depois do lançamento de jogos com o acerto localizado. No entanto, o Rolemaster é um RPG de fantasia ambientado na época medieval, onde, se você for um bom observador, a taxa de erros era muito maior que a de acertos. Isso é refletido no jogo através dos críticos randômicos. E, diferente do que muitos pensam, a rodada do Rolemaster é longa e o rolamento de ataque do personagem é o único golpe numa grande seqüência, que pode acertar ou não.

Uma dica: para aqueles que não gostam da idéia de passar por muitos erros até conseguir um acerto, ou que seu ataque produza dois críticos em lugares diferentes no mesmo

golpe (um no pé e outro na cabeça?!), sugiro que o mestre faça uma edição dos críticos. Use uma pitada de imaginação, faça uma boa descrição de combate que o jogo ficará interessantíssimo. Aos jogadores, aconselho confiarem no seu mestre (afinal, na época do D&D, AD&D e outros, não se escolhia mesmo o lugar do acerto), pois com estas dicas o jogo se tornará muitíssimo melhor.v

Avaliação

Ambientação ☺

Regras ☹

Compreensão ☹

Visual do Jogo ☹

Média ☺

☺ Excelente

☹ Pode Melhorar



☺ Bom

☹ Pésimo

CORREIO RPG

Escreva p/ Caderno RPG
Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
CEP: 22462-970

Carta ao leitor

Estamos inaugurando nossa sessão de cartas. O nome *Correio RPG* é ainda provisório, pois estamos abertos a sugestões (ou seja, escrevam!). Infelizmente, devido ao grande número de cartas, não poderemos publicá-las na íntegra e nem mesmo responder a todas. Muitos se ofereceram para colaborar com o Caderno RPG, seja com ilustrações, informações ou textos. É claro que estamos abertos para isso. Aliás, esse é o espírito do RPG. Mas, para facilitar nosso trabalho, pedimos para quem quiser colaborar que mande uma sugestão bem definida. Se nos interessar, pedimos para escrever. Se for bom, publicamos. Quanto às aventuras, elas interessam, e devem ter até três páginas datilografadas (de preferência com ilustrações). Quanto às ilustrações, teremos, sempre que possível, um espaço dedicado para a arte do leitor, principalmente nesta seção (preto e branco, viu?). Recebemos muitas perguntas e dúvidas sobre os jogos introdutórios ao RPG, como *Hero Quest* e *Dragon Quest*. Estamos juntando todas elas para, no futuro, escrevermos sobre estes jogos. Para o número 3 ou 4, pretendemos fazer uma análise do *Hero System*. Como se trata de um sistema genérico com bons complementos, seria interessante que os jogadores de *Hero* mandassem uma pequena resenha sobre um dos complementos (até dez linhas), dando a avaliação. Só não mandem sobre o *Champions* e o *Fantasy Hero*, que nós já temos.



Os Editores.

(...) Lendo uma boa parte da revista dentro do ônibus, pude constatar que é excelente (superior na maioria dos pontos à *Dragon* e à *Pyramid*, revistas de editoras bem maiores). Além de parabenizá-los pela excelente publicação, gostaria de me apresentar. Sou jogador e mestre de RPG há 8 anos, e em breve a editora Rocco lançará minha primeira obra no mundo dos RPGs: o *RPG Sagas*. Sua publicação ainda não tem data certa, mas deve ser no meio de 1995. (...)

Paulo de Albuquerque Júnior
Rua Visconde de Figueiredo 28 / ap.302
20550-050 - Rio de Janeiro - RJ
Puxa, valeu o elogio. Já tínhamos ouvido falar sobre o Sagas. Parece que agora vai, parabéns! Aliás, bem vindo ao clube.

Não se esqueça de nos convidar pro lançamento.v

Olá, galera do DD! Estou escrevendo para dar os parabéns pela revista! Há muito tempo estávamos precisando de uma revista deste tipo. (...) Editando uma revistanacional, vocês estão dando a chance a todos que têm interesse em ter acesso às informações e aos vários mundos do RPG. Tenho 22 anos e desde os 15 jogo RPG. Comecei na época em que as pessoas nunca tinham ouvido falar neste tipo de jogo (como diz a matéria, sou da geração xerox). (...) Na época, meu pai cismou com o jogo e para eu poder jogar tinha que inventar mil desculpas. Se ele soubesse que eu ia jogar *D&D* ele não deixava (pode?). Mais tarde eu acabei com isso. Um dia o peguei e fiz uma aventura para ele ver que o jogo não tinha nada demais. Ele avacalhou tanto com a aventura que terminou massacrado por 10 orcs, mas pelo menos se divertiu e passou a me deixar em paz. Todas as matérias estão ótimas. Estão super bem feitas! Mas uma delas me chamou mais a atenção; foi a que explica o que é RPG. Como mestre de jogo, tive que explicar aos jogadores que estavam iniciando o que era RPG, como se desenrolava e etc. No fim, eu acabava indo direto à aventura para eles compreenderem melhor o jogo. Achei o máximo esta matéria! Foi a melhor explicação que eu já ouvi e li. Está perfeita (sem puxar o saco, viu?). Fiz um teste com meu primo que nunca viu RPG e ele saiu sabendo direitinho. Acho que qualquer pessoa pode aprender RPG lendo esta matéria.

(...) Achei que a HQ estava ocupando muito espaço na revista. Não que eu não tenha gostado da história, ela é ótima! Mas está dando a impressão de que é uma revista de HQ com matérias sobre RPG e não o contrário: uma revista sobre RPG que tem, também, quadrinhos. (...) Eu e meus amigos concordamos no ponto em que a HQ poderia ter parado onde começou o **Caderno RPG**. (...) Digam ao Diucênio, por favor, que me amarrei no desenho dele. Eu também faço HQ e achei o traço dele bem leve e caprichado. Lindão! (...)

Sílvia Vieira Ferreira

Rua Lemos Cunha 414 / ap. 902

24230-130 - Niterói - RJ

Sílvia, suas críticas refletem o pensamento da maioria que nos escreveu. Quantos aos elogios, você não imagina a força que dão. Vibramos ao termos notícias de um grupo só de mulheres. Espero que você não ligue de termos usado seus desenhos na sessão de cartas. Aliás, só vamos colocar aqui ilustrações dos leitores.v

(...) Eu acho um pouco incômodo que a capa, o título, as matérias e a história remetam ao gênero de fantasia. Este pode ser o gênero mais tradicional do RPG, mas por isso mesmo mais gasto e esvaziado que outros gêneros, como ficção científica. (...) Sou usuário dos sistemas da ICE desde a época em que ou se jogava *D&D* ou *Rolemaster*, e nos dois casos detestando a outra opção. (...) Concordo que o *MERP* seja complicado (prefiro complexo) para primeiro jogo, mas nunca que não seja perfeito como representação do universo de Tolkien. Quanto à magia, é verdade que Tolkien nunca fez distinção entre *Essence* e *Channeling*, na verdade a única distinção clara que me recordo é que para os elfos a mágica fazia parte natural de suas próprias existências, não existindo assim como um

conceito separado. (...) Como professor de línguas, Tolkien se concentrou na estruturação lingüística do idioma *Sidhe*, mas não muito com regras de funcionamento de magia. (...) Realmente, *wizards* e *monks* não são descritos nas obras de Tolkien, mas como chamar os *dundelings* de outra coisa que não *barbarians*? Além disso, toda parte oriental da Terra Média ficou vazia, aberta para a imaginação do leitor (...)

Marcos Antônio Reis Dantas

**Rua Lafayette Reis Dantas 345 / ap. 102
21221-390 - Rio de Janeiro-RJ**

Bem, aqui está sua defesa ao MERP. Quanto aos críticos, foi criticado o seu uso e não a sua existência. A maioria de suas sugestões já estava em nossos planos, mas, mesmo com 16 pág., o espaço ainda é pequeno.v

(...) Começando pela capa. Ela é boa, muito bem desenhada e coisa e tal. Só acho que o título deveria ser em letra cheia, pra chamar mais a atenção. E, por favor, diminuam o tamanho das chamadas, porque elas interferem completamente na capa - chegam a brigar com o título! - e na ilustração, coitada. Aliás, pobre Diucênio (é um estupendo desenhista!). A faixa azul do anúncio da miniatura quase que cobre a assinatura dele. Cuidado com o respeito ao trabalho do artista! Se bem que a ilustração da capa, se comparada ao trabalho nota 10 do interior, fica devendo. Ainda mais se comparada às ilustraçõeszinhas desse tamaninho das capas do *Tagmar* (excelente Jogo) e do *Desafio dos Bandeirantes*, na 4º capa, que são as melhores que eu já vi! Se puderem, chamem a artista que fez essas capas para ilustrar pelo menos uma da nossa *Dragão* (...) Uma crítica geral à história: o texto é muito mal redigido! Gosto da idéia de não ter balões - dá a impressão de que são jogadores falando, além de dar um ar

mais clássico à história. Mas, por favor: "percebendo a gravidade da situação, Faheria lança um encantamento vô (!) sobre si mesma (!!)" e um encantamento invisibilidade (!!!) sobre Endelion..." não dá. Gente, isso é uma história em quadrinhos, não um jogo! (...) Daqui a pouco vão começar a colocar os rolamentos dos dados na história: "então, Abraxas, tendo tirado um 8 na sua iniciativa, ataca, rolando o d20. Ele consegue um crítico com a sua espada longa (isso é uma tradução um tanto literal demais do AD&D)". (...) Duvido que vocês tenham um acordo com a TSR para ficarem reproduzindo trechos e mais trechos dos livros dela na revista impunemente. (...) Fora esses pequenos detalhes que o tempo há de curar, a história é boa, passa um clima super interessante; os personagens ainda estão meio chapados, mas imagino que com o decorrer da saga eles devem ganhar alguma personalidade. Uma coisa sobre o desenho: vocês não acham que 56 páginas é muita coisa pra um desenhista só? A queda de qualidade do desenho da primeira parte para a última é patente. (...) Agora o filet mignon: o **Caderno RPG**. A principal reclamação é: É PEQUENO! MAIS! MAIS! MAIS! A revista deveria ser, no mínimo, 50% **Caderno RPG**, 50% história. (...) A matéria sobre o "jogo do mês" é boa (K, só pra plagiar vocês). Mas acho que faltou profundidade (...)

Rodrigo de Medeiros Andrade

**Rua Cândido Mendes 76 / ap. 303
20241-220 - Rio de Janeiro-RJ**

Rodrigo, você é crítico em que jornal? Você mandou uma resenha completa da revista, pena que não deu pra publicar tudo. Está muito bem escrita, além de ser a carta mais longa que recebemos. Quanto à linguagem, até agora as opiniões foram bem variadas. Não nos falta profundidade, falta é espaço.v

Primeiríssimo de tudo, parabéns pela concretização da *Dragão Dourado*. Fico feliz também por saber que conheço os editores pessoalmente, (...) criadores do RPG *O Desafio dos Bandeirantes*, com os quais já joguei muitas aventuras na Alfarrabista do Rio. Me identifico como o bruxo lusitano que tirou o couro de um personagem pajé (metamorfoseado em onça) quando ele estava ainda inconsciente (...) Uma narrativa com balões é indispensável, pois em algumas partes do texto a história fica confusa (...) Achei ótima a história e as personagens, e seria muito interessante continuar a desenvolver os mesmos personagens ao longo da revista como se fossem realmente um grupo de jogadores de RPG que estivessem subindo de nível. Muito bom uma personagem feminina no grupo. O público feminino precisa de um incentivo e, particularmente, fiquei apaixonado por Faheria. ótima a idéia do brinde da revista serem as miniaturas das personagens das histórias publicadas (...)

Alexandre Rocha Amaral

Rua Doutor Satamini 158 / ap. 202

20270-231 - Rio de Janeiro-RJ

Como poderíamos nos esquecer de um dos melhores bruxos criados para o Bandeirantes, e o mais cruel. Foi um prazer receber sua carta, Alexandre. Quanto aos brindes, eles continuarão nos próximos números. Tá apaixonada pela Faheria? Então entra na fila.v

(...) Bom, o nível da revista está excelente para uma primeira edição. Nada de aterrador e nada de escabroso; que a próxima siga a mesma trilha. (...) Em relação aos quadrinhos, aguardo que nas próximas histórias o passado dos heróis, bem como suas qualidades, ganhem mais destaque. (...) No futuro, espero que os vínculos com os leitores

da revista, jogadores, escritores, inventores... toda a galera se prolifere, aumentando e criando maiores possibilidades de contato. (...)

Jefferson de Oliveira

Rua Doutor Mauriti dos Santos 826

25545-140 - São João de Meriti-RJ

Nós também esperamos, Jefferson. Aliás, o Jefferson é mais um que cedeu ao charme dos olhos violetas (em preto e branco) de Faheria.v



Antes de começar, PARABÉNS pela revista. Já fazia tempo que procurava informações sobre RPG em um único veículo de mídia, e não em notas esparsas. Acredito que vocês têm um belo futuro pela frente. Basta, é claro, manter a qualidade demonstrada. Avante, pois, homens de brio!! Mas (é, sempre tem um mas) a revista serviu como vitrine para os quadrinhos, ao invés de tratar do assunto que me chamou a atenção para adquiri-la. (...) Sobre o *MERP*, não conhecia o jogo. As informações fornecidas **quase** me fizeram entendê-lo. (...) Nem tudo são

flores, mas vocês já merecem as pétalas.

Luiz Benedito Bochner

Rua Genebra 163 / ap. 58

01316-010 - São Paulo-SP

"Homens de brio", uau! Obrigado Luiz.

*Eu sei, todo mundo reclamou do tamanho da resenha do *MERP*. Espero que você tenha ficado mais satisfeito com a do *Rolemaster* que o *Raphael* fez pra gente. E gostamos das pétalas.v*

(...) Parabéns pela coragem de serem os primeiros a escrever sobre RPG. Admiro seus feitos, um assunto destes não deveria ser ignorado e sim apreciado e demonstrado aos seus admiradores pelas mãos profissionais competentes e por dentro do assunto. Achei a revista interessante, mas poderia ser melhor. O **Caderno RPG** tá super legal, com assuntos super interessantes, os quadrinhos um pouco mal desenhados e o estilo de desenho é um estilo bem antigo, parece do século passado. Está bem dentro do mundo dos RPGs, mas o visual tá fraco, bem fraco. Falando em visual, a revista poderia ser toda colorida. (...) Uma revista sobre RPG pode publicar histórias em quadrinhos, mas sem essa de abrirem mão de muitas informações sobre RPGs para darem espaço a tantos quadrinhos, apesar de achá-los maravilhosos, adorei, tem tudo a ver com RPG. Não estou falando isso por conta própria, mas em nome de vários amigos que reclamaram que uma revista de RPG publicasse tantos quadrinhos. (...)

Felipe Augusto Weilemann Belo

Rua São Sebastião 166

25645-040 - Petrópolis-RJ

Não concordamos muito com algumas críticas, principalmente em relação à cor, mas tudo bem. E, por favor, da próxima vez use um corpo de letra um pouco maior.v

Aventura pronta

Os Magos de Keldarand

Martin Freire

e
Ygor Moraes Esteves da Silva

Introdução

Esta é a primeira aventura a ser publicada pela *Dragão Dourado*, com ambientação de fantasia medieval, e procura servir para qualquer sistema de jogo. Para isso, utilizamos monstros comuns a vários jogos, mas sem suas estatísticas de jogo, e não ligamos a história a nenhum mundo específico, ficando a critério do mestre do jogo completar as diversas lacunas que existem, tornando a aventura ideal para a sua campanha.

Ambientação

Numa importante cidade litorânea, chega uma delegação das Ilhas Independentes de Crolfir, um pequeno grupo de quatro ilhas com governo próprio, famosas por seu comércio. Mas o constante ataque de piratas tem colocado em risco a economia da ilha. Eles procuram a cidade de Keldarand, cuja biblioteca contém informações sobre um encantamento que certamente será a resposta para os seus problemas. A delegação é composta por representantes do governo das Ilhas, um sacerdote, um mago e uma escolta armada. Os personagens serão contratados pelo conde da cidade para acompanhar a delegação, contando-lhes o objetivo. Eles deverão garantir que os senhores das Ilhas recebam a magia dos sábios de Keldarand. Correm rumores de que os piratas têm espiões infiltrados na corte das Ilhas. Para evitar uma sabotagem,

o grupo se separou em dois: os personagens e um nobre chamado Rulcord (que deverá ser protegido) vão na direção certa enquanto o resto procurará atrair a atenção dos espiões e sabotadores.

A Viagem

A viagem de navio dura três dias e passa sem incidentes até o porto de Itija. Keldarand fica a quatro dias de viagem, a 850m de altitude, por uma estrada de pedra com estalagens pelo caminho. Sem que saibam, estão sendo seguidos por quatro assassinos e um mago, bem discretos (roupas simples, armas escondidas, cavalos comuns). Como a estrada é movimentada, é quase impossível perceber que os estão seguindo. No segundo dia, quando começa a subida do planalto, o tempo fica nublado e os bandidos chegam primeiro na única estalagem que pode abrigar os jogadores antes da parte mais íngreme da subida.

No meio do terceiro dia, um grupo de oito orcos e um ogro se divertem cobrando pedágios dos viajantes (os orcos são inteligentes e todo o grupo sabe se esconder bem). Aparece para o grupo apenas 4 orcos e o ogro; os outros se escondem com seus arcos armados. Eles cobram de 1 a 5 moedas por pessoa ou uma arma em boas condições. Quem não pagar, será atacado. Todos os assaltantes são acima da média (um deles melhor que os demais), devendo o mestre do jogo fazer suas características. Um dos orcos possui uma espada mágica (à escolha), os outros têm espadas, machados de guerra

e arcos. O ogro tem uma maça enorme e cheia de pontas de metal (que dá bônus no combate). Eles só vão fugir quando cair o ogro e/ou o líder (com a espada mágica).

A próxima estalagem, Olho de Cobra, é bem estranha, mal iluminada, freqüentada por pessoas mal encaradas e pouco falantes. Fica no final da subida. Na verdade, é um esconderijo de ladrões e mercenários, que têm como acordo não roubar e não matar ninguém na região. A quebra do acordo é punido com a morte. Com esse clima, a noite se torna tensa para os aventureiros.

Na cidade de Keldarand

A estrada para a cidade é plana. Os aventureiros chegam no final da tarde. A cidade é grande. O castelo do barão e a igreja são as maiores construções. São bem recebidos e passam uma noite tranqüila no castelo. A audiência com o barão será no dia seguinte. Nesta noite, o barão reunirá seus conselheiros para colher informações sobre a missão do grupo. Quando, no dia seguinte, eles explicarem ao barão o que pretendem, ele dirá que não tem influência sobre os magos. O grupo terá que ir pessoalmente pedir o seu auxílio. Se forem respeitosos e interpretarem bem os seus personagens, o barão dará a eles uma carta de recomendação, e não aparecerá mais para o grupo. O nobre Rulcord fica furioso e manda o grupo procurar a biblioteca (faça isto da forma mais afetada e agressiva possível, típico de nobre arrogante contrariado) e se retira para os seus aposentos.

A Biblioteca

A biblioteca fica a poucas horas de viagem, e o grupo fica sabendo que os sábios de lá não gostam de visitas. Caso tenha a carta de recomendação do barão, serão bem recebidos e tratados com respeito. Caso contrário, os magos serão um pouco arrogantes, tratando-os como subordinados. Os magos não estão interessados em bens materiais, não se impressionam com brasões ou títulos de nobreza e certamente não darão seu conhecimento de graça. Eles exigirão algumas tarefas aos aventureiros em troca do conhecimento que vieram buscar. A seguir, as tarefas impostas aos aventureiros.

A erva do círculo de pedra

Em uma região próxima, mas barrenta e pedregosa, existe um velho círculo místico de pedra há muito abandonado. Lá, e somente lá, nasce uma erva amarelada. A missão é colher duas folhas desta erva, não mais que isso (como adverte o mago que lhes passa a missão). A única coisa que não foi dita é que uma tribo de ogros se mudou para essa região. A ida será sem incidentes, mas seus rastros serão vistos pelos ogros, que encontrarão o grupo voltando de sua jornada. É um grupo de caça, liderado por um ogro um pouco mais forte e resistente que o normal. O mestre do jogo deverá dosar o número de ogros conforme a capacidade dos personagens.

O eremita

Bem sucedidos na primeira, outra missão é dada. Um eremita (um velho sábio excêntrico) vive em uma cabana à beira de um lago. Este ancião entrega regularmente seus escritos sobre filosofia e história antiga à biblioteca. No entanto, ele deixou de entregar seus

últimos manuscritos. Eles querem que o grupo acompanhe um de seus aprendizes até a cabana e descubram o que aconteceu. O ancião está vivo e bem, mas a região em que vive está infestada por grifos. Estas criaturas partirão em breve, mas, enquanto isso, o sábio (que não possui poderes mágicos ou qualquer habilidade de luta) não pode sair. Ao chegar perto da cabana, o grupo deverá fazer um rolamento para perceber os grifos se aproximando. Caso consigam, os grifos atacarão fazendo carga, voando para atacá-los no chão. Se não os perceberem, não somente farão a carga como atacarão de surpresa, voando silenciosamente. É recomendável ao mestre do jogo decidir com cuidado a quantidade de grifos, equilibrando-os com o nível dos personagens. Se derrotarem os grifos, o eremita entregará os manuscritos a serem entregues à biblioteca e presenteará o grupo com um velho livro de lendas e contos de cavalaria, muito valioso (a critério do mestre).

O alquimista

A última tarefa. É preciso entregar intacto um frasco para o alquimista Clorin Dezol na cidade de Keldarand. E pegar um pergaminho no qual ele garante que recebeu o frasco. O grupo encontra a casa do alquimista e é bem recebido por ele. No entanto, o alquimista, um atlético homem de meia idade, é completamente louco, mudando seu humor de maneira incompreensível. Ele não irá escrever o bilhete, a não ser que os jogadores o convençam. Ele esquecerá de ter recebido o frasco, passará por períodos de paranóia, nunca consegue se lembrar de escrever a mensagem. De vez em quando, ele muda de personalidade e é possível convencê-lo a escrever o bilhete. Algum tempo depois ele volta ao estado caótico

(a critério do mestre). Todas as reações dele serão dependentes do que os jogadores falarem: se falarem a palavra favor, ele ficará agressivo, dizendo que nunca mais o servirá (sem dizer a quem havia servido); se falarem amor, ele desabará em profunda tristeza (falando coisas incompreensíveis sobre uma mulher que amava); se falarem dever ou obrigação, começará a falar orgulhosamente de feitos passados. Se os jogadores o seguirem em sua loucura e não o contradizerem, é possível convencê-lo a assinar o papel. No entanto, se falarem uma das palavras-chaves ele mudará novamente e todo o esforço será perdido.

Finalizando

Os magos entregarão cinco grandes volumes que mostram rituais e fórmulas místicas que controlam o quarto elemento, a água. Para protegê-los, eles usam encantamentos que permitirão apenas aos magos das ilhas abrirem estes volumes sem morrer.

Bem, nosso espaço acabou. Fica a cargo do mestre do jogo decidir o que fazer agora. Algumas informações adicionais poderão ajudá-lo: o informante é, na verdade, o nobre Rulcord, que é um covarde e não tomará nenhuma ação direta contra os personagens; lembre-se sempre que existe um grupo de assassinos cujo objetivo é frustrar a missão, matando todos se necessário, tornando a viagem de volta mais difícil que a ida (alguns piratas podem ser um bom desafio). v