

Caderno RPG

Livros-Jogos

página 2

Jogos de Cartas

página 5

Jogo do mês:

O Desafio dos Bandeirantes

página 8

Quando os dados rolam...

página 10

Mulheres no RPG

página 12

Seção de cartas

página 18

Aventura pronta

página 21

Caderno RPG

Editores: Flávio Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas.

Redatores: Flávio Andrade, Luiz Eduardo Ricon de Freitas e Ygor Moraes Esteves da Silva.

Colaboradores: Paulo José Resende e Maya Reyes (texto); Eliane Bettocchi, Mário Proença e Sílvia Vieira Ferreira (ilustração).

Caderno RPG é parte integrante da *Dragão Dourado* e é produzida pela IDD Oficina de Jogos e Brinquedos, com o apoio da GSA Entretenimento Editorial.

Novidades

Chegamos ao número três. Desta vez ninguém teve que esperar mais do que o necessário ou precisou ficar com medo de que a *Dragão Dourado* não aparecesse mais nas bancas. Passaram-se dois meses e olha ela aí.

Número novo e mais novidades. Alcançamos 24 páginas, e desta vez é o formato definitivo. Se, por um lado, invadimos o espaço dos quadrinhos, é bem possível que no futuro os quadrinhos invadam o nosso. O que queremos dizer com isso? É só esperar pra ver.

Mas as novidades não param nas novas páginas. Elas estão presentes também nas notícias (é só ler as matérias). Inauguramos também uma nova seção para a revista, *Quando os dados rolam...*, dedicada a curiosidades e histórias que envolvem uma sessão de jogo.

Neste número abordamos alguns jogos que, apesar de não serem RPG, estão intimamente ligados a ele e ajudam a fazer crescer o interesse pelo jogo. São os livro-jogos e jogos de cartas como *Magic, the gathering* e o novíssimo *Jyhad*.

Também estreiamos uma matéria de comportamento, falando sobre as mulheres que jogam RPG. É uma maneira de não nos limitarmos aos jogos e também falar de quem joga, pois o mundo do RPG não é apenas sistemas, aventuras e rolamento de dados.

Como esta edição fala das mulheres, nada mais justo do que publicar uma aventura criada por uma. A participação do Luiz Eduardo foi apenas na estruturação do texto. E as mulheres também são maioria nas ilustrações. Mais uma vez contamos com a participação da Sílvia e também com a Eliane, responsável pelas capas coloridas do *Tagmar* e do *Desafio dos Bandeirantes*. Mas quem aparece com o rolo de macarrão é o Mário.

Bem, esperamos que gostem das novidades. Não se esqueçam de escrever contando o que acharam. Até o número 4.

Os Editores

Aventureiros solitários

Explore o mundo dos livros-jogos, os RPGs individuais.

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Não há como negar que o fato do RPG ser um jogo coletivo, onde é preciso se juntar um grupo de jogadores e um mestre para se começar uma partida, é um empecilho para muita gente. Além disso, o que fazer quando você está louco para jogar RPG e a partida foi desmarcada? Para resolver esses e outros problemas existem os livros-jogos, aventuras-solo onde o próprio livro faz o papel do mestre do jogo e que fazem bastante sucesso no Brasil, servindo para muitos como uma introdução aos RPGs.

COMO TUDO COMEÇOU

Ninguém sabe ao certo quem inventou os livros-jogos nem quando eles surgiram, mas com certeza tudo deve ter começado com a idéia de se criar uma história onde o leitor pudesse tomar decisões e mudar o curso da narrativa, tornando a leitura uma experiência interativa e criativa, pois, de certa forma o leitor estaria criando sua própria história. Isso abriu um rico filão

dentro da literatura infantil e infanto-juvenil, servindo como um grande estímulo à formação de novos leitores, atraídos pelo componente lúdico e pelo desafio do jogo.

Dessa forma, surgiram várias coleções no estilo "enrola e desenrola", onde ao final de uma página se ofereciam algumas opções e a história podia seguir rumos completamente diferentes. Ainda bem distantes dos RPGs (não havia dados, combates, etc.), esses livros-jogos de primeira geração contavam histórias de mistério ou de aventura, onde quase sempre o herói era uma criança como o leitor, que acabava se envolvendo em tramas que pareciam saídas dos livros de Júlio Verne, H.G. Wells e de outros autores de romances juvenis. Algumas dessas coleções foram até lançadas por aqui e podem ser encontradas nas livrarias especializadas em literatura infantil.

RPGs INDIVIDUAIS

A grande sacada dos livros-jogos aconteceu quando alguém

percebeu que, acrescentando algumas regras simples e ampliando muito as opções da história, era possível transformar o livro-jogo num passatempo bem interessante e num desafio real para o público adolescente e até mesmo adulto. Foi, de certa forma, uma aproximação com os RPGs, de quem esses livros-jogos aproveitaram a idéia de criação de um personagem, algumas regras (características, armas, magias), o uso de dados e o cenário de fantasia, onde a maioria deles se passa.

Assim, o livro-jogo se tornou uma espécie de RPG simplificado e individual, passando a ser usado por jogadores de RPG como passatempo ou substituto das sessões de jogo e como fonte de pesquisa e idéias de aventuras. Mas o livro-jogo faz sucesso principalmente entre as pessoas interessadas em conhecer os RPGs, que vêem neles uma competente introdução aos jogos de representação. Muitos RPGs, inclusive, utilizam uma aventura no estilo dos livros-jogos em

seus módulos básicos para explicar como funciona o jogo.

Assemelhando-se também à maioria dos videogames, onde o jogador tem que pensar muito até descobrir o caminho certo para a vitória, os livros-jogos no estilo RPG têm sucesso garantido entre a garotada dos "games", que encontra nas páginas daqueles livrinhos a mesma emoção que sente diante de um joystick.

OPÇÕES DO MERCADO BRASILEIRO

Quando decidiu lançar no Brasil a série de livros-jogos ingleses *Fighting Fantasy* (*Aventuras Fantásticas*), de Ian Livingstone e Steve Jackson (não confundir com o autor de *GURPS*), a modesta editora carioca Marques Saraiva, especializada em livros de administração e medicina, não podia adivinhar que estava criando um monstro. Hoje, já no 19º livro da coleção, e com vários outros livros do gênero publicados, a editora esqueceu os outros temas e se especializou em livros-jogos e RPGs. Espalhando os livrinhos de capas coloridas por quase todas as livrarias do Brasil, a Marques Saraiva ajudou, e muito, a divulgação do RPG como hobby e a criação de novos leitores e jogadores apaixonados pelo gênero de fantasia.

Embarcando no sucesso dos livros-jogos, outras editoras trouxeram outras coleções



importadas, como a Bertrand Brasil, que lançou dois livros da série *Lobo Solitário*, livros-jogos com regras um pouco mais complexas que os da Marques Saraiva e com uma história que se mantinha de um livro para o outro. Infelizmente, a publicação dos outros volumes da série,

muito boa por sinal, não está nos planos da editora.

Com o "boom" dos RPGs, o mercado dos livros-jogos parecia ter se estagnado quando a Ediouro decidiu, no final do ano passado, lançar novas coleções de livros-jogos, preparando terreno para seus

O feudo sangrento de Alfeu (Marques Saraiva)



lançamentos na área dos RPGs. A primeira coleção traz aventuras no ambiente de Robin Hood e deixa um pouco a desejar. As regras são até bem interessantes, porém, ao contrário do que se imagina, não é difícil chegar-se ao final da aventura, mas o leitor é desafiado a jogar várias vezes para tentar uma melhor pontuação, coisa que funciona muito bem em videogames mas que talvez não funcione num livro.

É da Ediouro, também, a coleção de livros-jogos de Sherlock Holmes, cujos dois primeiros volumes acabam de ser lançados no Brasil. Se, a princípio, um livro-jogo de mistério e suspense parece uma idéia muito interessante (ainda mais com a assinatura de Sherlock Holmes), essa impressão logo é prejudicada pelo fato de que, durante as aventuras, o leitor não viverá o papel do amigo mais famoso do Dr. Watson, mas será apenas um jovem investigando um caso e que, vez por outra, encontra o maior detetive de todos os tempos e lhe pede conselhos. Um erro elementar, meus caros leitores, mas que não tira a diversão dos candidatos a detetive, desde que estejam avisados do que se trata.

LIVROS-JOGOS CRIADOS NO BRASIL

A exemplo do que ocorreu com os RPGs, o mercado de livros-jogos começa a ganhar representantes genuínos da produção nacional. O primeiro deles foi *O Herói da Copa*, um livreto-jogo no clima do tetracampeonato, onde o leitor veste a camisa de um jogador de futebol tentando tornar-se mais um Romário. Bem-humorado, divertido e desprezioso, *O Herói da Copa* foi escrito por Alex Vides, pseudônimo de um grande craque do RPG fluminense, e publicado pela Marques Saraiva.

Indo por outro campo, buscando inspiração não no futebol, mas no cinema brasileiro, a GSA Entretenimento Editorial, responsável pela publicação dos dois primeiros RPGs criados por brasileiros, *Tagmar* e *O Desafio dos Bandeirantes*, trouxe para o mundo dos livros-jogos o universo de *Era uma vez...*, um divertido filme brasileiro de fantasia, inspirado nos contos de fadas e nas histórias de cavalaria e dirigido ao público jovem. Para quem quiser conhecer melhor o filme, que ficou tão pouco tempo em cartaz, a boa notícia é que *Era*

O Templo do Terror (Marques Saraiva)



uma vez... já chegou às vídeo-locadoras, com muito sucesso. E deve voltar aos cinemas no final do ano.

Com a série de livros-jogos *Era uma vez...*, a GSA pretende dar continuidade às aventuras imaginadas por Arturo Uranga, diretor do filme, que criou uma saga bem humorada, descontraída e de muita beleza poética, além de muita aventura e magia também. O primeiro livro da série, *A Vingança de Mag Mor*, conta o que acontece aos heróis do filme após a aventura mostrada no cinema e traz uma missão de resgate cheia de perigos e aventuras pelo mágico reino das fadas e até o terrível Castelo de Mag Mor, onde forças poderosíssimas preparam sua vingança contra o mundo. Conservando o mesmo estilo leve e os diálogos descontraídos do filme, *Era uma vez...* — *A Vingança de Mag Mor* é um livro-jogo um pouco diferente dos outros, mas ainda assim com muita emoção e diversão, monstros, perigos e combates com criaturas místicas, como não pode faltar a todo bom RPG individual.

Portanto, se você ainda não conhece tão bem os RPGs ou ainda não tem condições de montar seu próprio grupo, os livros-jogos podem ser uma boa maneira de começar a se aventurar. As opções à sua disposição são muitas e, como em todo RPG, você é quem decide que caminho vai seguir. Boa sorte e boas aventuras. ❖

Batalha das cartas

Magic, the gathering, Spell Fire e Jyhad: as cartas mostram o caminho.

Ygor Morais Esteves da Silva

Jogos de cartas e *trading cards* importados não são nenhuma novidade no Brasil. Quantas pessoas já são aficionadas pelos *cards* americanos? Com coleções que vão do esporte aos X-Men, esta mania já está mais do que firmada. Jogos como *Naval War* ou o divertidíssimo *Down with the king* da Avallon Hill utilizam apenas cartas e, mais raramente, algumas pecinhas, sendo jogados por poucos no país. Estas duas manias têm seus adeptos, mas juntar *trading cards* com um emocionante jogo é demais, não há quem resista. E é exatamente o que fez a companhia americana Wizards of the Coast no jogo *Magic, the gathering*.

Magic, the gathering

Neste jogo, cada um dos participantes é um mago, lutando pela supremacia contra outros feiticeiros em um duelo até a morte. Para isso, cada jogador tem um baralho com cartas de terras (suas fontes

básicas de poder, chamado *mana*), criaturas (seu exército para o duelo), artefatos (objetos mágicos) e uma infinidade de magias diferentes (desde relâmpagos até círculos de proteção).



Separando as magias em cinco tipos diferentes (as "cores" dos encantamentos), o jogo tem feitiços vermelhos (terra, fogo, caos, guerra e destruição), brancos (cura, proteção), pretos (morte e conhecimentos malignos), azul (ar, água, ilusão, mente) e verde (vida, cura). Cada baralho possui 60 cartas de um total de

mais de 300 diferentes, o que significa que um nunca é igual ao outro, podendo ter cartas raras (igual aos *cards*) ou somente as mais comuns.

A estratégia neste jogo é essencial, embora um bom baralho sempre ajude. Por isso, muitos dos viciados em *Magic* compram diversos *decks* (baralhos de 60 cartas com as regras do jogo) ou *booster packs* (pacotes com 15 cartas separadas) para compor seu baralho ideal, muitas vezes se especializando em certas "cores" (tipos de magia). Há aqueles que só jogam com cartas vermelhas e pretas, ou só azuis, brancas e verde, ou qualquer outra combinação que pareça melhor para o jogador.

Sabendo muito bem que um dos segredos de seu jogo é a grande variedade de cartas (e as surpresas acontecem por causa disso), a Wizards of the Coast resolveu garantir que ninguém será capaz de conhecer todos os *cards* do jogo. Várias séries limitadas são lançadas com novas cartas e duram pouco tempo no mercado, dando sangue novo

ao jogo (e enchendo o bolso dos editores). Até agora já saíram as seguintes séries especiais:

Arabian Nights: é a primeira expansão do **Magic**. Chegou somente a São Paulo, deixando o resto do país com água na boca. As cartas são ótimas, com grande variedade e muito úteis. Algumas delas foram inseridas na nova edição do jogo (a que é vendida atualmente), como o *Arch raiders* ou *Aladin's ring*. Estas cartas especiais vinham com um novo tipo de *mana*, o do deserto, com magias para serem usadas com esta fonte de poder. Infelizmente, não há mais destas cartas para venda.

Antiquities: esta série de cards era composta quase que somente de artefatos, terras exóticas e magias relacionadas a artefatos. Pouquíssimas chegaram no Brasil, mas é possível conseguir-se algumas através de troca. Estas cartas não são mais produzidas ou vendidas pela Wizards of the Coast.

Legends: a terceira e uma das melhores séries limitadas. Vinha com muitas criaturas legendárias, seres difíceis de se conjurar, mas com poderes ótimos e, geralmente, com excelente capacidade de combate. Além de vários encantamentos e criaturas lendárias. O *Legends* trazia cinco dragões (desnecessário dizer que são raros) muito poderosos, caçados por todos

os colecionadores.

The Dark: finalmente um que ainda se pode achar. Esta série é recém-lançada e está em todas as lojas que vendem o **Magic**. Embora seja considerada a mais fraquinha das quatro séries, ela traz muitas cartas interessantes que podem surpreender o mais ávido colecionador. Mas cuidado, as cartas do *The Dark* trazem, algumas vezes, vantagens e desvantagens. É bom pensar bem se vale ou não a pena usá-las.

Fallen Empires: ainda não foi lançado (pelo menos até o fechamento do caderno) e não se sabe muito sobre ele. O melhor é esperar para conferir.

Enfim, o jogo é ótimo, e não é à toa que já vendeu cerca de 200 milhões de cartas (é isso mesmo, 200.000.000), podendo chegar a um bilhão (!) de cartas vendidas em poucos anos.

Observação: por enquanto, só se encontra o *Magic, the gathering* nas lojas especializadas em RPG.

Avaliação

Regras	☺
Visual	☺
Compreensão	☺

Spell Fire

Mesmo a TSR (editora do AD&D, que domina o mercado de RPG) teve que admitir que o *Magic, the gathering* é um fenômeno. E, ao invés de "ficar pra trás", resolveu entrar na



onda lançando o **Spell Fire**, que utiliza os tradicionais mundos do Advanced Dungeons & Dragons (Grayhawk, Forgotten Realms, Dark Sun, etc...). É um jogo criado para não perder o embalo dos *cards games*.

As magias, itens mágicos e mesmo os heróis que aparecem no baralho são velhos conhecidos dos fãs do AD&D, assim como toda a arte das cartas, que consiste de desenhos utilizados e reutilizados várias vezes nos livros da TSR, não havendo nenhuma arte original nas cartas.

O objetivo de cada jogador é montar sua pirâmide de poder. Com cartas que representam países, cada um tem que impedir o adversário de manter suas terras ilesas, utilizando seus heróis, magos, itens mágicos, feitiços, etc. A estratégia do jogador é muito importante, mas ter boas cartas é essencial. A arrumação do baralho (essencial no *Magic*) não tem tanta importância, mas



mesmo assim deve ser feita com cuidado. O **Spell Fire** ainda não possui séries especiais de cartas, mas podemos esperar novidades em breve (a TSR não dorme no ponto).

Boato: o **Spell Fire** está sendo traduzido para português por uma grande editora brasileira, a Abril Cultural, mas ainda não há previsão de lançamento.

Avaliação

Regras ☺
Visual ☺
Compreensão ☺

Magic x Spell Fire

Uma comparação entre o *Magic, the gathering* e o *Spell Fire* é inevitável. Ambos são divertidos e viciantes, com uma qualidade visual ótima e fáceis de aprender. O *Spell Fire* é mais simples, mais fácil de aprender e já vem com dois baralhos, facilitando quem quer começar

logo a jogar. Mas o *Magic, the gathering*, apesar de um pouco mais complexo, é um pouco melhor produzido visualmente e certamente tem maior variação de jogo, além de regras melhores. Mas isto ainda pode mudar: dentro em breve, a TSR irá lançar a segunda edição do *Spell Fire*, já que a primeira foi feita com tanta pressa.

Jyhad

Desde que a White Wolf (editora do *Vampire*) divulgou que faria um jogo de cartas em conjunto com a Wizards of the Coast, todos os fãs de *card games* ficaram na expectativa. Agora, finalmente podemos conhecer o resultado deste trabalho: o **Jyhad**.

Neste jogo, cada participante assume a personalidade de um vampiro antediluviano em sua guerra eterna contra seus inimigos imortais (outros antediluvianos). Para isso, cada um conta com 30 *blood points* (pontos de sangue, sua medida de poder e influência) e seu baralho, dividido entre a cripta (cartas de vampiros) e a biblioteca (cartas com poderes, armas, vantagens, etc.).

Para trazer outros vampiros (da cripta) para o seu lado é necessário gastar seus *blood points*, o que é bastante perigoso, pois estes pontos também mostram o quanto de vida você tem. Para atacar seu oponente é preciso mandar

seus *minions* (vampiros sob o seu controle) contra o inimigo. Estes vampiros têm várias características, como o seu clã (mostrado no topo da carta), suas disciplinas (poderes) em nível básico ou avançado, observações sobre capacidades especiais e *blood points* (vida e poder). As cartas da biblioteca se dividem entre *minion cards* (cartas para serem usadas pelos vampiros controlados) e *master cards* (cartas que representam suas ações como o antediluviano).

Uma partida de **Jyhad** demora muito mais que uma partida de *Magic* ou de *Spell Fire*, além de precisar mais de planejamento e estratégia, o que torna o jogo tenso e interessante, captando bem o estilo do jogo feito por Mark Rein Hagen.

A arte das cartas é excepcional, com um visual moderno e ilustrações de primeira. Além disso, as regras são boas e, depois que se pega o jeito da coisa, bastante claras. Existe uma necessidade de representar os *blood points* (recorrendo-se geralmente a peças de *War*, moedas, pedrinhas, etc.) e a *edge* (vantagem, uma característica do jogo), mas isto não atrapalha o andamento das partidas. Pela qualidade do jogo, pode-se dizer que valeu a pena esperar. ❖

Avaliação

Regras ☺
Visual ☺
Compreensão ☺

JOGO DO MÊS



O Desafio dos Bandeirantes: saga com mitos nacionais

Conheça o primeiro RPG inspirado na cultura brasileira.

Paulo José Resende*

Dos sistemas que possuem ambientação em épocas passadas, o **Desafio dos Bandeirantes** é único, pois aproveita a imensa legião de personagens do folclore nacional, fugindo da tradição dos jogos medievais (com orcs, ogres e cavaleiros).

O jogo utiliza quase 200 anos de mitos e lendas de nossa terra e consegue reservar um lugar entre os sistemas de sucesso, disputando o mercado com os RPG's importados. Esse é um grande passo para o desenvolvimento de sistemas nacionais, provando que a frase "tudo que é bom vem de fora" é uma mentira.

As regras são baseadas no uso de dados de 6, 10 e 20 faces, sendo todas elas de fácil compreensão. Chega a ser raro, entre os jogadores mais experientes, que se consulte o livro de regras durante o jogo, salvo as ocasiões essenciais (estatísticas de criaturas, localização no mapa). Entre as regras, o maior destaque é o capítulo de profissões. Esta

parte do livro mostra, com bastante realismo, os diversos tipos de aventureiros que participavam das bandeiras em busca de recompensas.

A cada raça (brancos, índios, negros, mulatos e mestiços) são oferecidas opções diferentes de escolha, desde os valorosos guerreiros até os sinistros sacerdotes negros, todas elas com base nos livros de história. A maior diferença entre o jogo e a história se dá ao fato de que, no mundo real, não existe magia (será?), enquanto no jogo ela é algo existente e poderoso.

Falando em magia, sua presença no **Desafio dos Bandeirantes** é caracterizada pela simplicidade de regras de utilização. Todas as magias são bem explicadas e divididas entre as profissões com as quais possuem relação. Um pajé, por exemplo, possui magias relacionadas com a natureza, assim como o jesuíta faz seus milagres, dados por seu Deus. Nenhuma magia possui sucesso automático, mas as possibilidades de sucesso podem ser aumentadas, segundo regras contidas no livro.

Porém, é impossível que se cubram todas as necessidades do jogador num único livro, e o **Desafio dos bandeirantes** deixa um "espaço" no capítulo de combate: a inexistência de uma tabela de golpes de mestre, que limita os jogadores de pouca imaginação a dizer "Crítico. Dano máximo no seu oponente". Isso prejudica as aventuras de alguns mestres, pois se comemora o resultado nos dados, diminuindo a importância da representação.

Em termos de ambientação, o livro é excelente. Descreve com clareza o continente e suas diversas regiões, fornecendo dados para uma campanha bem diversificada e sem monotonia de estar sempre no mesmo tipo de local, com os mesmos perigos e desafios.

O livro ainda traz um mapa do continente, situando nele as principais vilas e cidades e informações sobre o relevo do continente. Com este mapa é possível realizar campanhas baseadas em caravanas, onde os oponentes de combate não serão os únicos adversários (barreiras naturais oferecem ótimos desafios para o grupo).

As criaturas dessa terra (chamada no jogo de Terra de Santa Cruz) também são muito bem explicadas e fiéis às crenças do povo da época. No caso dos animais, suas descrições e capacidades ficaram bem próximas das correspondentes reais. Dessa forma, podem ser encontrados desde o lobo guará e a onça-pintada até o temível Boitatá e os ferozes Mapinguaris em uma aventura.

Da ambientação, também faz parte a descrição das diferentes tribos indígenas do continente, onde são dadas as características, hábitos e descrições físicas de cada tribo, bem como a sua reação frente à civilização, possibilitando aos nativos da colônia não se limitarem a aliados / oponentes em combates ou presas para os escravizadores.

No **Desafio dos Bandeirantes**, a importância do índio é bem maior do que se imagina. O principal motivo é o fato de que eles são os habitantes originais da Terra de Santa Cruz. Por isso, possuem um conhecimento maior da região, dos animais e dos mitos. Além disso, a presença de índios normalmente influi na reação de outros nativos em relação aos jogadores.

Se você joga **Desafio dos Bandeirantes**, aqui vão algumas dicas para aumentar o seu leque de possibilidades:

1☐ Para quem quer se aprofundar mais no jogo, uma

sugestão é procurar o módulo de aventuras do sistema. Entre outras vantagens, apresenta:

— uma descrição melhor dos locais onde ocorrem as aventuras, permitindo uma melhor ambientação.

— aos mestres, duas aventuras capazes de manter a atenção dos jogadores.

— possui a errata do livro de regras (primeira tiragem), com a correção dos erros escritos.

2☐ Evite realizar muitas aventuras no mesmo local / cidade, para evitar títulos como "Piratininga, o centro do mundo" ou "Vila Nova, o único sinal de civilização em quase 1000km".

3☐ Para que suas aventuras não se tornem monótonas depois de aproveitar as regiões descritas, leve os personagens a locais

inesperados. Uma campanha em colônias espanholas (onde os castelanos e piratas vão querer tirar o seu couro) ou uma aventura na própria metrópole lusitana (decida com cuidado como levá-los até lá) sempre serão experiências novas.

4☐ Finalizando, uma boa pesquisa em bibliotecas pode ajudar muito. Nos livros, você encontrará desde o modo de vida dos bandeirantes até criaturas não "catalogadas" no livro de regras.❖

*Membro-fundador do clube *Lordes do Tempo*.

Avaliação

Ambientação ☺

Regras ☺

Compreensão ☺

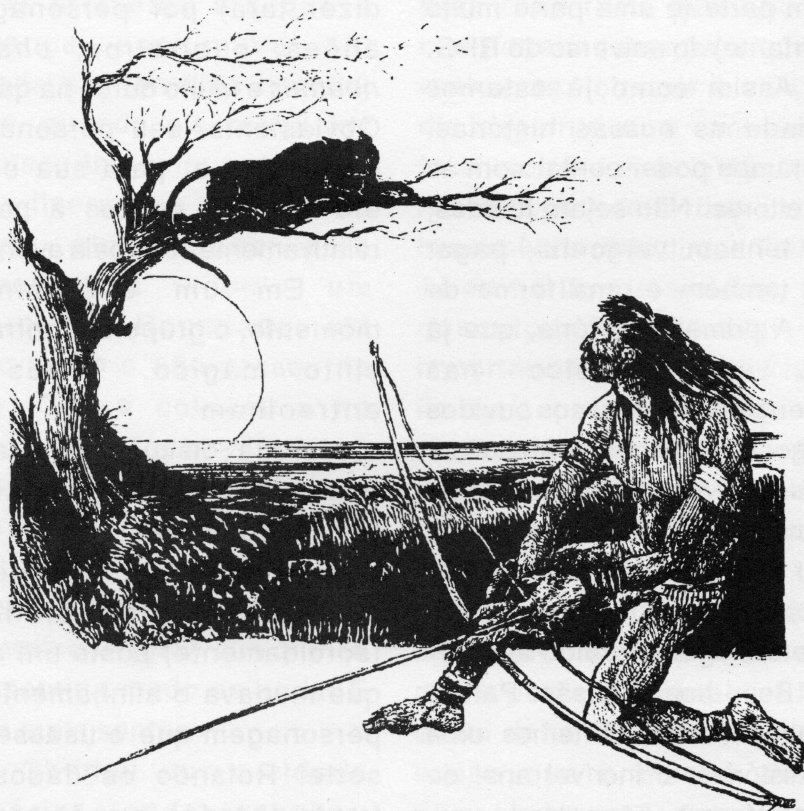
Visual ☺

☺ excelente

☹ pode melhorar

☺ bom

☹* péssimo



FLÁVIO FERREIRA

Quando os dados rolam...

Esperamos estar inaugurando aqui uma nova sessão. Este espaço estará aberto para aquelas histórias escabrosas, gafes monumentais, micos muito bem remunerados que todo grupo de RPG tem para contar. A idéia de fazer esta sessão surgiu durante aquele porre de RPG (que contamos no último número), quando ouvimos relatos dos mais incríveis e impossíveis, da história do anão de Brasília até a cerveja que aumenta de nível. Achamos, então, que estas histórias têm que ser compartilhadas, pois, assim como os sistemas, complementos, livros e cartas, elas fazem parte (e uma parte muito importante) do universo do RPG.

Assim como já estamos reunindo as nossas histórias, esperamos poder contar com as dos leitores. Não sejam tímidos, nem tenham vergonha, pagar mico também é uma forma de arte. A primeira história, que já virou um clássico nas convenções, chegou aos ouvidos do Ygor e agora chega aos olhos de todos vocês. Na segunda história, a autora do relato apenas pediu, pelo amor de Deus, que não revelássemos seu nome e o nome da personagem. Pedido aceito.

Bem, boa diversão. Para o próximo número, já temos uma das histórias: o incrível anel de Peter Potamus. Aguardem!

O Anão de Brasília

Diz a lenda que, em Brasília, havia uma grupo de jogadores cujo mestre de jogo, Nedilson, jura ter mestrado uma certa aventura onde ocorreu a seguinte história:

O grupo estava em uma típica campanha de fantasia (AD&D), jogando já em alto nível (algo por volta de nove). Nessa fatídica sessão de jogo, eles estavam invadindo uma fortaleza amaldiçoada, entupida dos mais diversos tipos de mortos-vivos. Um dos jogadores tinha uma predileção (para não dizer tara) por personagens anões, guerreiros, *chaotic neutrals* e muito duros na queda. Obviamente, seu personagem era assim, e, para sua sorte, era um dos poucos a passar relativamente ileso pela aventura.

Em um determinado momento, o grupo encontra um cinto mágico. Todos se entreolham. Após uma acalorada discussão, o anão acaba ficando com o cinto, pensando se tratar de um item que desse força gigante. O mestre, no entanto, havia (sordidamente) posto um cinto que mudava o alinhamento do personagem que o usasse, na sorte! Rolando os dados na frente de todos, o anão acabou

se tornando um *lawfull good* (e o cinto o obrigava a ser **muito bonzinho**).

Muito irado com isso, o jogador continuou jogando só pra não estragar a aventura (e na esperança de voltar ao normal). O grupo, no entanto, ficava aporrinhando o sujeito e fazendo brincadeiras (de muito mau gosto) com o fato dele ter se tornado um verdadeiro bastião da bondade. Isso sem contar com o fato de terem o colocado para abrir todas as portas e ficar sempre na frente.

No final da aventura, com os personagens já meio mortos (e tendo perdidos diversos níveis para espectros e vampiros), eles encontram o tesouro final. Em destaque estava um anel maravilhoso com três rubis e inscrições em uma língua estranha, parecia árabe.

O anão, que era o mais confiável do grupo e estava na frente de qualquer jeito, logo pegou o anel, desconfiado de que ele concederia três desejos (bem claro, não é?). Por incrível que pareça, ele estava certo.

Os outros jogadores começaram a falar:

- Passa o anel, vamos sortear! É meu!

O anão falou logo:

- Não, eu vou fazer dois pedidos para o grupo primeiro.

Eu desejo que todos os nossos amigos que morreram na aventura voltem à vida.

O mestre do jogo, calmamente, informou que o pedido deu certo.

- Agora - continuou o anão - eu desejo que todos recuperem imediatamente os níveis que perderam na aventura.

Candidamente o mestre concordou. Neste ponto, os outros jogadores começaram a falar:

- Agora passa o anel! Você já fez seus desejos! Eu preciso melhorar minha força, me dá o anel!

O jogador que controlava o anão (e que não podia pedir para deixar de ser *lawfull good*) deu um sorriso perverso e falou:

- Que bando de egoístas! - e, apontando para o dedo do anel, continuou - Como eu **desejo** que todos os meus companheiros sejam tão bonzinhos quanto eu - e começou a rir.

Os outros jogadores fizeram um minuto de silêncio, atônitos com o que acabara de acontecer. O mestre do jogo começou a rir e só conseguiu falar: "Bom, todo mundo *lawfull good* na próxima sessão."

Agora imagine, leitor: o druida (que tem que ser *neutral neutral*) virou um sacerdote comum e teve que arranjar outro deus; e o ladrão (pobre ladrão), o sistema diz claramente que ele **não pode** ser *lawfull good*, o que ele vira então?

Moral da história: "nunca deixe um anão irado, mesmo

que ele seja um *lawfull good*" ou "porque um anão é bonzinho não quer dizer que ele não seja perigoso." ❖

Ygor Morais Esteves da Silva

O padroeiro das causas impossíveis

Era a primeira sessão de *Rolemaster*, meu primeiro personagem. E montar um personagem para *Rolemaster* demora muito. Muito, muito e muito. O mestre era excelente (ainda é), daqueles que fazem o jogador se sentir exatamente como o personagem está se sentindo.

Ela era uma bárbara, filha mais velha do chefe do clã. Tinha uma grande fraqueza: medo de espantinho. Seria ela quem iria, um dia, suceder ao pai. O problema era que a liderança costumava ser herdada por um filho homem. Assim, quando ela completou 15 anos, lhe impuseram um teste: fizeram-na tomar uma bebida alucinógena e a confrontaram com um espantinho. Resultado: ela sentiu medo e não passou no teste. O pai colocou-a na estrada para que adquirisse experiência e um dia pudesse voltar em condições de substituí-lo. Ela foi, e sua primeira ação foi destroçar o espantinho e jurar que nunca mais sentiria medo de nada. E nunca mais sentiu.

Chegou numa cidade portuária onde acabou

conhecendo o resto do grupo. Eles iam para o mar (e ela desejava conhecer o mar), já estavam fazendo parte de uma grande campanha. Ela decidiu acompanhá-los. O navio acabou sendo atacado por um outro. A proporção era de 20 homens para 7. Batalha indigesta. Logo de início sofreu um crítico e entrou em coma. Depois do combate. Os dois personagens que ficaram de pé pensaram que ela estava morta e a enrolaram num cobertor. Eu falhei no teste de sorte e ela acabou morrendo asfixiada. Eu fiquei mal, pois tinha me apaixonado pela personagem. E era a primeira sessão! O mestre disse que havia uma mínima possibilidade de tazê-la de volta, mas havia.

Acabou a aventura. Voltei para casa triste pensando no que poderia fazer para que ela realmente voltasse à vida. No dia seguinte ouvi uma amiga falar sobre uma igreja onde havia o padroeiro das causas impossíveis (São Judas Tadeu). Aí eu fui lá, me ajoelhei, pedi desculpas por estar me importando com algo tão fútil e fiz uma promessa (que não posso revelar) para minha personagem voltar à vida.

Bem, o mestre começou a trabalhar e ainda não teve tempo de continuar a campanha. Mas já soube que minha personagem não foi dada como definitivamente morta. E soube que o mestre estava pensando em fazer uma aventura com ela no céu. ❖



Flávio Andrade

Durante a III RPG Rio, no auditório da UERJ, estava acontecendo um debate no qual participavam figuras de destaque do RPG nacional, como Carlos K., co-autor do *Desafio dos Bandeirantes*, e Alexandre Cabral, que hoje é responsável pela coluna de RPG do jornal *O Globo*. Papo vai, papo vem, levanta uma menina (uma das duas que estavam lá) e faz a seguinte pergunta: “Por que tem tão pouca mulher jogando RPG?” Alexandre Cabral puxa o microfone e responde: “Não sei, mas lamento profundamente”.

Isso foi em junho de 93. Um ano depois, na V RPG Rio, um número bem maior de mulheres circulava pelos corredores da universidade. Estariam todas apenas acompanhando os namorados? Seria verdade o velho estigma do RPG: o terror das namoradas? Ou estaria acontecendo uma suave mudança neste emocionante mundo dos *Role Playing Games*?

A *Dragão Dourado* decidiu dar uma pequena contribuição para entendermos melhor como atua este pequeno mas significativo grupo dentro do universo dos RPGs.

O início

Ao contrário do que se pode pensar, nenhuma das mulheres

Mulheres!

O que pensam, o que jogam, como jogam, por que jogam.

entrevistadas começou a jogar RPG por causa do namorado ou foi arrastada à força para uma sessão de jogo. Quase todas demonstraram interesse pelo jogo assim que ouviram falar, algumas já sabendo o que lhes esperava, outras sem entender direito o que era. Apenas duas acharam que ia ser chato.

“Quando soube que era um jogo onde você não está preso a um tabuleiro, me interessei”, lembra Viviane Pessoa, 22 anos. “Sabia que era um troço esquisito. Mas como mexe com a imaginação, sabia que ia me amarrar”, conta Isabela de Castro, 16, que começou a jogar com um grupo de amigas durante a copa.

O início mais atrapalhado foi o de Maya Reyes, 19, que ficou maravilhada desde que soube que existia. “Eu tenho que jogar isso!” Mas da descoberta à estréia um ano se passou, pois o único mestre de jogo que conhecia estava em Michigan. Quando viu os dados, adorou. Pegou e jogou todos pra cima (e teve que passar um bom tempo recolhendo).

Há duas estréias insólitas: a de Eliane Bettocchi e de Ana Lúcia Bosshard. Eliane estava desenhando numa aula de genética quando um amigo pediu para desenhar um personagem de *AD&D*. “De o quê?!” Sem saber direito do que se tratava, fez o desenho. Excelente ilustradora,

o desenho fez sucesso e, em pouco tempo, todo o grupo do amigo veio lhe pedir a mesma coisa. Achava que o jogo era chato, mas acabou dando mole e resolveu jogar. Se apaixonou. Ficava deprimida quando não tinha jogo no final de semana.

Ana Lúcia começou a jogar por causa do marido (bem, não é namorado). Ele foi um dos primeiros a jogar RPG no Brasil, e jogava sozinho (?!). Sem dúvida um fenômeno. Ela começou a jogar também, e interpretava todos os personagens (mais de cinco). “Quando descobri que se jogava em grupo, achei muito estranho, demorei para me acostumar”, revela para o total espanto do repórter.

Com exceção de Bianca Borges, 17, que iniciou com *Tagmar*, e de Luciana Werneck, 24, que começou com *O Desafio dos Bandeirantes*, todas entraram no universo dos RPGs através dos clássicos *D&D* e *AD&D*, reforçando a fama de “mais popular” dos jogos da TSR e colocando em cheque um tabu: que é necessário jogos mais adultos para que as mulheres se interessem por RPG. Mas isso é assunto para mais adiante.

Dos básicos *AD&D* e *D&D* em diante, os jogos se diversificam muito: *Werewolf*, *O Desafio dos Bandeirantes*, *Vampire*, *Tagmar*,

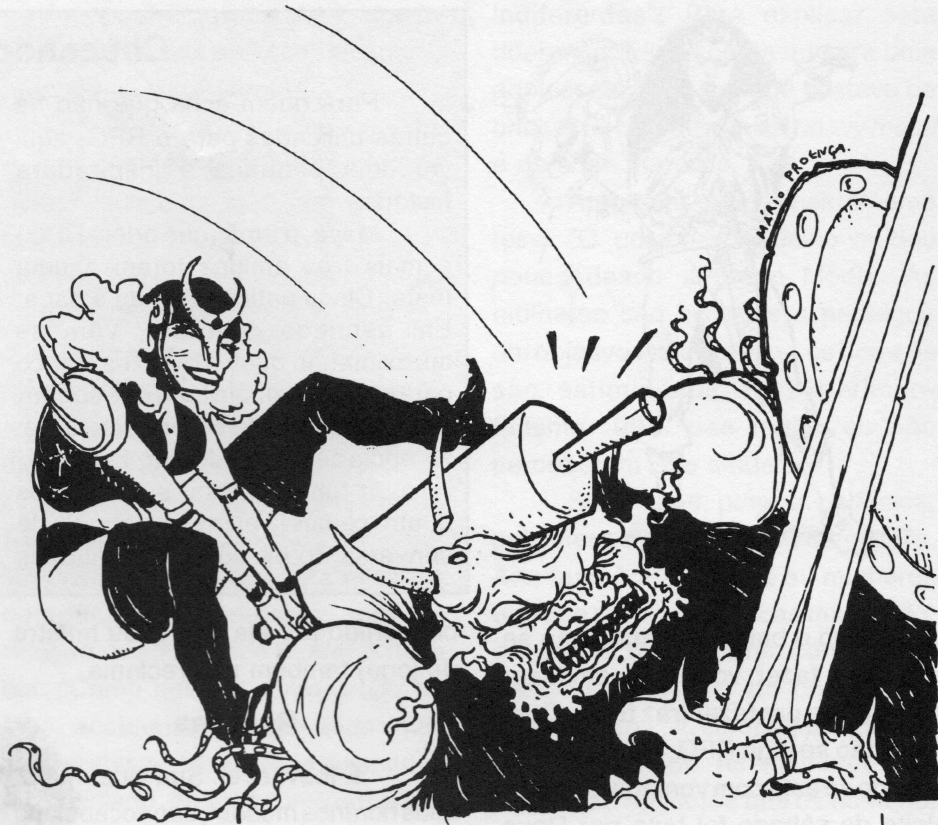
Shadow Run, *Star Trek* e *GURPS Fantasy*, entre os mais citados, e alguns pouco difundidos, como *Fantasy Hero*, *Chille Heroes & Heroines*. Aliás, com exceção da Maya, o ibope dos jogos de super-heróis é super baixo. A preferência é, assim como entre os homens, pela ambientação medieval. Mesmo assim há declarações surpreendentes como a de Fernanda de Athayde, 25, que adora fantasia medieval mas não gosta de nenhum dos sistemas oficiais, preferindo a ambientação e as regras criadas por um amigo.

As convenções

A pequena presença das mulheres em convenções, a princípio, poderia indicar que um ambiente com um bando de jovens gritando e correndo de um lado pro outro não é atraente para as jogadoras. Mas isso parecia também não ser verdade. Pelo menos para o grupo entrevistado.

Todas gostam das convenções e vêm nelas uma boa oportunidade de conhecer novos jogos e pessoas interessantes. Apenas a Fernanda nunca teve interesse em participar de uma: "Eu tenho RPG na minha casa, os meus amigos vêm jogar aqui. Vou na convenção pra quê? Ver um monte de gente estranha? Pra conhecer novos jogos, vou na Velho Livreiro (loja de RPG)".

Letícia Bosshard, 17, dá uma pista do que acontece com as mulheres nas convenções. "É interessantíssimo. Só tem homem. Dá vergonha de chegar sozinha num grupo só de homem para jogar. Quando uma amiga minha, na fila de inscrição das mesas, pediu pra jogar, a UERJ parou. Durante a Bial de Livro, em São Paulo, os meninos não acreditavam que as miniaturas pintadas em exposição eram minhas. 'Mulher não pinta miniatura', falaram".



Bianca afirma que nunca entraria no meio do salão para jogar. "Eu ia entrar e ia todo mundo olhar pra mim. Iam achar que eu tava lá de onda, não por prazer".

O vício

Que RPG vicia, creio que não há um jogador que duvide disso (e muitos pais, de cabelos em pé, também), mas que ele seja usado como substituto das drogas não deixa de ser uma teoria nova. Além das depressões da Eliane, há os sonhos da Gabriela Werneck, 15, que chega a suspirar por um NPC, mesmo quando não há sessão. A Luciana, quando começou a jogar, ligava todos os dias pra casa do mestre para se certificar de que haveria jogo no final de semana.

"É igualzinho à droga, só que desenvolve a criatividade", diz Isabela. Para Gabriela, "é uma forma sadia de fugir da realidade". Maya aproveita a chance para lançar uma

campanha publicitária: "Mãe, se você não quer que seu filho use drogas, dê um livro de RPG quando ele fizer 13 anos". Ela também acredita que o jogo diminui o uso de drogas.

Programão!

A cena é clássica: quatro marmanjos em volta de uma mesa, cartas na mão, copos na mesa, a fumaça dos cigarros subindo e envolvendo o lustre pendente sobre suas cabeças. "Ninguém sai, ninguém sai". Às vezes o clima é confundido com uma sessão de RPG: sábado à noite, você recebe um grupo de seis amigos em sua casa e se trancam todos no quarto. Seu irmão implica, "você não têm nada pra fazer hoje, não?" O pai fica preocupado: "em vez de namorar, fica trancado no quarto com os amigos jogando aquele negócio". E a mãe: "não quer nem mais saber de estudar".

Afinal, jogar RPG no final de semana é programa ou é coisa de quem não tem o que fazer? Maya



chuta logo o balde: "Quando não se tem o que fazer, você fica sem fazer nada. Nada pra fazer traz tédio. Com tédio não se joga RPG. Se joga RPG quando se está com vontade de jogar. Noite de sábado foi feita por Deus pra ficar em casa jogando RPG. Sair é na sexta-feira".

Essa opinião é unanimidade: RPG é um programa interessante para sábado à noite. Exceto pelo grupo da Sílvia Vieira (aquela da Dragão 2), que costuma jogar à tarde e sair à noite. "Mas já deixamos de sair para jogar, é uma opção de programa junto com a falta de dinheiro". A questão econômica é exaltada por Juliana Teran, 16: "Eu saía todo dia. Agora quase não saio, é muito econômico". "E você está ouvindo isso de quem adora sair", entrega Gabriela.

Eliane prefere jogar a sair para tomar um choppinho. Isso não a impede de sair depois (ou antes) com o namorado. Não deixaria de sair com ele para jogar, mas como ele também joga... Fernanda também dá preferência ao RPG: "Claro que eu deixo de sair. Na rua eu não vou jogar RPG". Já chegou ao ponto de adiar uma viagem. O marido (que foi

Para quem acha que não há outras utilidades para o RPG, aqui vai uma pequena e inspiradora história.

Maya, a irmã (que odeia RPG) e mais três amigas foram a uma festa. Cinco gatas solteiras à caça. Em sentindo contrário, vêm se aproximando quatro rapazes. Cinco para quatro, Alguém teria que sobrar. Para esta história ser interessante, só podia ter sido a Maya. E foi.

O tempo passa, e quando os quatro casais já estavam naquela de conversa ao pé do ouvido, narizes

convertido por ela e já virou mestre de jogo) também não reclama.

Reações

É inevitável. Sua vida muda, seus horários mudam, seu vocabulário muda, seus hábitos mudam. As pessoas à sua volta começam a olhar meio torto para aquele jogo que está "virando a sua cabeça". Parece até que você entrou para alguma seita religiosa.

"Pensam que quem joga usa óculos. É o estigma de nerd. Quando eles vêem alguém como eu, que sempre sai à noite, jogando, se espantam", conta Gabriela. Os amigos da Luciana ficam bastante intrigados por ela gastar tanto tempo com um jogo. "Meu cunhado acha esquisitíssimo, mas já convenci minha irmã de jogar. Sou criticada pra caramba. Dizem que é um jogo super babaca, que é falta de imaginação", diz Isabela. Há professores que acham o jogo sensacional, pois libera a criatividade e acaba promovendo pequenos milagres em alunos desmotivados.

Letícia tem dificuldades de explicar pros amigos o que é o jogo. "Não sei se é dificuldade minha de explicar ou deles de entender. Minhas

Checando o carisma

se tocando, Maya desiste de segurar o candelabro e se levanta para ir embora. Mas antes solta a seguinte frase: "Bem, já vi que todo mundo já checkou o seu carisma e só eu é que rolei falha. Tô indo."

Neste exato momento, os quatro se viram em sua direção e exclamam: "Você joga RPG?!"

Resumo da ópera: Maya passa o resto da noite cercada por quatro rapazes, enquanto as outras ficam chupando o dedo. Uma ainda se anima em dizer: "Maya, depois me ensina esse jogo, tá?"

amigas acham que é coisa de débil mental. Acham que quem joga é idiota".

A mãe da Maya achou o jogo interessante, mas não gostou do vício. De qualquer forma, prefere que a filha jogue RPG do que fazer outras coisas, opinião compartilhada pelas mães da Juliana e da Isabela. O pai da Gabriela e da Luciana, que são irmãs, prefere ver a casa invadida por uma legião de viciados que varam a noite aos berros do que elas saírem.

Os pais da Sílvia Vieira acham que ela ficou louca (pois é, o pai dela teve uma recaída e voltou a implicar com o jogo). Suas companheiras de grupo, Viviane e Aline Dias Gomes (23), sofrem do mesmo problema. Os pais acham que elas não estudam por causa do RPG, "o que não é verdade". Chegam ao cúmulo de não se importarem quando elas saem à noite e reclamarem quando se reúnem para jogar. "Jogar RPG à tarde é muito estranho pra eles", conta Viviane. "Jogar RPG é como ser estudante de arte: todo mundo pensa que é maluco", define Sílvia Vieira.

Quem não teve o menor problema com isso foi a Eliane e a Fernanda, pois os pais não se

incomodaram e todos os amigos jogavam. "Não tenho um amigo que não jogue ou que não tenha jogado", diz Fernanda.

Mãe e Filha

Quem, com certeza, não tem problemas com os pais é a Letícia e a Bianca, pois suas mães, Ana Lúcia e Sílvia Borges, também jogam. A Sílvia começou a jogar por causa do filho, outro viciado. Por outro lado, a Bianca não começou a jogar por causa do irmão, que é contra mulheres no grupo quando está mestrando, mas por causa da mãe, que montou um divertidíssimo grupo de *Call of Cthulhu*.

"Como sou psicanalista e trabalho muito com crianças e adolescentes, não tive problemas com a aproximação. Mas, em geral, ao adulto não é permitido fantasiar. Gosto muito de jogar com meus filhos, começa a criar um tipo de relação diferente do cotidiano", conta Sílvia. Bianca só chama a mãe de mãe nos intervalos, na hora da pipoca: "É como

qualquer outra pessoa. Acho que foi uma experiência de ver a mãe como uma amiga. É diferente".

Ana conta que causou uma certa estranheza no início. "Os jovens acham que uma mãe tem que ser uma mãe, que não vai jogar RPG. No começo, sentia dificuldade de jogar com meus filhos. Proibia que me chamassem de mãe. Eles esperavam que o personagem agisse como se fosse mãe". Para Letícia o começo também foi difícil, ela nem sabia quem era o personagem da mãe. Simplesmente chamava de mãe. "Depois mudou, se pensar como mãe complica". Ana mostra como a relação no RPG pode mudar o dia a dia: "Como agimos como grupo no jogo, acabamos nos tornando mais cooperativos. Isso acaba passando pro cotidiano. Agimos como um grupo de RPG para resolver assuntos domésticos".

Os jogadores

Final, existe diferença entre homens e mulheres dentro do RPG? Ou entre aqueles que jogam RPG e aqueles que não jogam? O tema deu oportunidade para pequenos ensaios sociológicos e psicanalíticos.

Para Eliane, as mulheres que jogam RPG são mulheres criativas. Jogam porque já possuem algo diferente. "É raro as mulheres gostarem. A maioria acha chato, principalmente as de namorado *player*. As mulheres que não gostam são mais práticas, têm preocupações com o cotidiano. As que gostam são idealistas, têm algum talento na área artística ou são sonhadoras, mas não no sentido de que vivem no mundo da lua. Já são diferentes e gostam de coisas diferentes, o mesmo vale para os homens. As mulheres quando não gostam, detestam. Os homens apenas são

indiferentes". Para explicar esta diferença, Eliane conta que era uma adolescente atípica, que gostava de brincar de carrinho, ouvir *heavy metal* e de artes marciais.

Aproveita para ensaiar uma tese: "O universo feminino mudou pouco desde a Idade Média. As mulheres são instadas a perseguir um objetivo mais prático e os homens são estimulados ao experimentalismo. 90% das mulheres não perceberam isso ainda".

Se a tese parece polêmica, pelo menos já ganha uma defensora. Ana também acha que as mulheres têm que se tornar práticas mais cedo, enquanto os homens conseguem preservar seu lado de criança por mais tempo. "A competição para a mulher é maior. As mulheres que jogam são melhores que os homens, pois têm um lado prático que a maioria dos homens não tem aliado à imaginação de um jogador de RPG".

Maya também se encaixa no perfil "diferente". "As meninas que se interessam pelo jogo tiveram convivência com meninos desde criança, brincavam de polícia e ladrão, jogavam bola, ou então têm uma tendência alternativa, viajante. As mulheres não costumam se interessar porque, "pra quem tá de fora", é um jogo de guerreiros, dragões e magos - tudo masculino. O que atrai a mulher é outro foco, a princesa procurando o seu príncipe".

"As mulheres não jogam, ou por racionalismo puro, não têm interesse de ficar imaginando uma coisa que não é, ou porque tiveram namorados que jogavam. RPG é o terror das namoradas, o principal concorrente. Os homens que jogam são mais interessantes, têm a tendência de ter um jeito heróico, umas tiradas diferentes, tendência a criar. Os que não jogam? Quem são





eles? Deixa eles pra lá! Acho que têm muito o que aprender sobre a vida”.

Como psicanalista, Sílvia Borges, que joga com meninos de rua, coloca o RPG no divã: “O herói sempre está no registro masculino. Isso significa que o homem tem uma estrutura orientada para conquistar coisas, é orientado desde criança para conquistar uma vida, um status, uma posição, enquanto a mulher está orientada para o lado prático, aprender coisas. O homem é medido pelo que ele tem, a mulher é medida pelo que ela é”.

“Quando se pega um herói, há um impulso erótico. O impulso do homem é mais camuflado, através das conquistas. Na mulher isso não é tão mascarado, é mais explícito, porque pra ela não é importante ser herói. Com isso, a mulher consegue ser mais maleável dentro da interpretação. Por isso ela joga melhor”.

Ana complementa afirmando que todos aqueles que jogam possuem uma estrutura psicológica diferente. “É uma pessoa que não se deixa limitar pelo espaço em que vive, a idade que tem. Que tenha imaginação. Não pode ser uma pessoa passiva. RPG não é um jogo passivo”.

Outro problema levantado é a falta de informação. Não só dos meios de comunicação, mas dos meninos que, de certa forma, tornam o jogo um clube privado e essencialmente masculino. “os próprios meninos não divulgam, acham que não gostamos”, reclama Aline. “Os garotos não tentam explicar para as mulheres”, concorda Letícia. Isabela já ouviu o seguinte comentário: “Uma mulher aqui no jogo? Ia empatar tudo”. Ou seja, há preconceito.

O grupo de jogo da Gabriela, maioria feminina, é bastante otimista quanto ao interesse das mulheres por RPG. Acham que o principal obstáculo é a informação, que as garotas só não se interessam porque não conhecem. “Não é porque não se interessam, mas por falta de oportunidade”, explica Luciana.

Mulheres mestrando

Se as mulheres que jogam estão perdendo o status de raridade, as que mestram continuam a supreender e a fazer queixos caírem. Entre as entrevistadas, apenas quatro mestram, sendo que uma é estreante. Quem já viu, não hesita em apontar diferenças marcantes entre um mestre masculino e um mestre feminino. As mestres são Sílvia Borges, Sílvia Vieira, Maya e Isabela (que fazia sua estréia no dia da entrevista).

Sílvia Borges começou a mestrar por motivos profissionais, para poder realizar seu trabalho junto aos meninos de rua. “Quando uma

mulher mestra, via de regra ela vai explicitar a sexualidade no jogo. O homem não. Vai se apegar à pancadaria”. Ana lembra que no mundo medieval real (que inspira os RPGs mais procurados) não existiam mulheres. “Os RPGs, principalmente os medievais, são uma fraternidade masculina. Já o terror está mais ligado à sexualidade.”

Quando Sílvia Vieira começou a mestrar, sua primeira preocupação foi não fazer uma aventura maçante, com muito rolamento de dado. “Homem, quando faz aventura, sempre coloca um NPC bonito que nunca dá bola pra você. A mulher tem mais preocupação em ter uma interação maior entre o personagem e os NPCs. Com homem mestrando os NPCs são mais machistas”.

Maya começou a mestrar depois de participar de um grupo onde havia nove homens e só ela de mulher. Todos “davam em cima”. No quarto mês a situação ficou insustentável. Aí decidiu ser mestre e montar seu próprio grupo. Em suas aventuras, Maya prepara uma idéia básica e deixa muita coisa em aberto. Deixa a aventura correr. Se os personagens encaminharem a aventura para outra situação, ela vai atrás. Não muda as coisas para a aventura “dar certo”. NPC não faz figuração, eles participam da aventura. Eles existem e vão ter reações de acordo com suas características. As ações têm suas reações sempre. “Quando é homem mestrando, o foco é nas regras ou na história. Quando é mulher, o foco é o personagem. Dessa forma, o mestre também joga e a história vai acontecendo na hora. E ninguém percebe isso”.

Quanto à Isabela, sua declaração como mestre foi uma só: “Tinha curiosidade para saber como

era. E acrescenta aí que eu estou apavorada”. Mesmo estrelando, ela também mostrou uma preocupação especial em interpretar os NPCs.

A paixão

Enfim, o porquê disso tudo. O que levam as pessoas a ficar horas e horas em volta de uma mesa, ou no chão, rolando dados e varando noites, e a ficar dando entrevistas para uma revista de RPG.

Fernanda gosta do espírito de grupo. “É o que o diferencia dos outros jogos, o que o torna atraente. Dá vazão a todos os meus instintos tribais (bem, não é à toa que isso foi dito antes de uma sessão de *Werewolf*”). Esse espírito também é realçado por Luciana e Gabriela: “É um elo tão grande. Acaba o jogo e você já está com saudades”. “Jogo de tabuleiro é sempre um contra o outro. É sempre igual. RPG nunca é igual ao outro. É diversão em grupo”, define Sílvia Vieira.

Viviane conta que estava na Internet (uma rede de computação na qual você se comunica com pessoas de qualquer canto do mundo) falando sobre RPG. Como as mensagens eram abertas, logo várias pessoas que estavam conectadas na rede entraram no papo. Todo mundo jogava. Como disse Isabela: “RPG é uma nova tribo urbana”. Por que não?

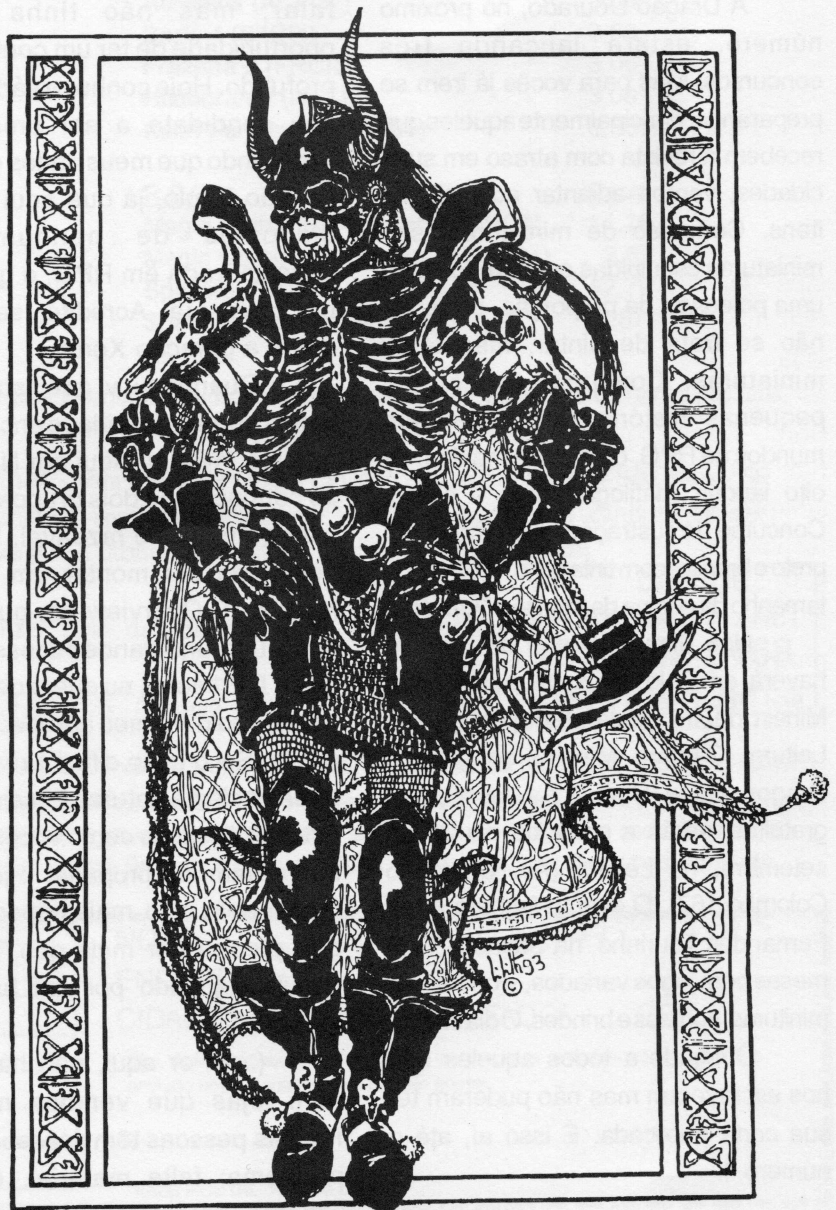
Há também o lado da fantasia, da criação. Para Luciana é fascinante criar a história com outras pessoas. “É todo mundo imaginando a mesma coisa junto”, completa Isabela. Bianca: “É como se fosse um livro que a gente escreve. É a chance de expor seus anseios, ser a pessoa que você quer ser, fazer coisas que você não pode fazer, de forma criativa”. Sílvia Borges aproveita para analisar: “É uma possibilidade de

poder viajar e botar à tona suas fantasias por universos que você quiser. Um mundo inexplorado”. “Eu queria estar no jogo, e não aqui”, diz Juliana.

Para terminar, como não podia deixar de ser, há o lado terapêutico (embora os dois anteriores também sejam). Juliana afirma que se tornou uma pessoa mais calma com o RPG. Isabela ficou mais satisfeita consigo mesma. Eliane encontrou no RPG uma maneira de esconder os fantasmas internos e também ajudou a estreitar as amizades e criar o hábito de andar em grupo. “Muito dos

personagens são aspectos estereotipados da personalidade e acabam ajudando a lidar com essas nuances”.

Para Maya, o RPG é muito importante para se conhecer melhor. “Tenho a chance de viver situações que não viveria na vida real, liberar emoções que não posso liberar na vida real. Como a coragem. Você pode usar o que aprende no RPG na sua vida. Cada personagem é parte de mim que nem eu conheço e que passo a conhecer. Muito da agressividade fica no RPG”. ❖



Correio RPG

Escreva p/ Caderno RPG
Caixa postal 3405
Rio de Janeiro - RJ
Cep: 22462-970

Carta ao leitor

Aqui estamos nós de novo. Este espaço estará sempre aberto para divulgação de eventos, clubes ou qualquer coisa relacionada a RPG e que seja de interesse do leitor.

A Dragão Dourado, no próximo número, estará lançando três concursos. Mas para vocês já irem se preparando, principalmente aqueles que recebem a revista com atraso em suas cidades, vamos adiantar aqui alguns itens. Concurso de miniaturas: são miniaturas esculpidas em durepox com uma polegada de proporção, portanto, não se trata de pintar, mas fazer miniaturas. Concurso de contos: pequenas histórias inspiradas em mundos de RPG, com limite máximo de oito laudas (datilografadas, é claro). Concurso de ilustração: ilustrações em preto e branco, com tinta e, no máximo, do tamanho da página da *Dragão Dourado*.

Nos dias 7, 8 e 9 de outubro haverá, em Belo Horizonte, o I Encontro Mineiro de RPG, organizado pela Livraria Leitura, Câmara Mineira do Livro e Dragon Cave Club. As inscrições, gratuitas, serão a partir do dia 26 de setembro, na Leitura (Av. Cristóvão Colombo 167). O evento fechará a rua Fernandes Tourinho, na Savassi. Terá mesas com jogos variados, workshops, minituras, sorteios e brindes. O dia inteiro.

Obrigado a todos aqueles que nos escreveram mas não puderam ter sua carta publicada. É isso aí, até o número 4.

Os Editores

(...) Conheci o RPG no dia 3 de junho de 1994, numa amostra que houve aqui no shopping realizada por alguns amigos meus: a Overview. Foi um sucesso e eu fui todos os outros dias jogar. Já havia ouvido falar, mas não tinha tido a oportunidade de ter um contato mais profundo. Hoje conheço vários MJs e sou candidata a ser uma, estou esperando que meus dados cheguem de São Paulo, já que aqui nós não dispomos de nenhuma loja especializada em RPG, o que nos é um problema. Acredite, sei bem o que é a geração Xerox.

Quando eu vi a revista hoje na banca, foi uma felicidade encantadora que me invadiu. Aqui em Natal, nós só conhecemos dois grupos do jogo, mas o número é razoável. Estamos pensando em montar um grupo e fazer a III Overview em outubro, já que a II foi um grande sucesso, maior que a I. Primeiro, eu quero deixar aqui o meu apoio e o meu agradecimento a vocês. Sei o quão difícil é realizar um trabalho desta natureza, mais saibam que são pessoas como vocês, que se interessam em propagar o jogo, que fazem dele algo mais especial, algo que precisa ser mais que "um jogo esquisito jogado por um bando de malucos".

(...) Por aqui, não há clubes, nem lojas que vendam material. Poucas pessoas têm acesso ao jogo, problema: falta material, esclarecimento mais detalhado, enfim, um

aprofundamento que impulsionaria um público aqui. Minha sugestão é que vocês poderiam, em cada edição, ir dando toques sobre como jogar, falar de sistemas específicos e apresentar personagens e monstros aos leitores. Que esta revista seja mais que um veículo de propaganda, mas também um manual acessível, de linguagem simples e esclarecedora.

(...) Eu estou tentando me tornar uma MJ pelo simples fato de conhecer um catatau de pessoas que adorariam jogar, mas não têm como, e o pessoal que eu jogo já é um grupo definido, pessoas experientes (...).

Wanessa de Castro
Rua Furnas 4806 - Conjunto Ipiranga / 2a etapa
59088-040 - Natal - RN

Wanessa, ficamos bastante impressionados com a sua carta (e a letra). Ela é um retrato fiel do que está acontecendo em várias cidades que se encontram fora do eixo Rio-São Paulo e de alguns oásis como Belo Horizonte, Brasília, Vitória e Curitiba. Mas, acredite, é assim que começa, é assim que se formam bons mestres e é assim que o RPG se fortalece: através de pessoas como esses seus amigos da Overview. Quem sabe, com o tempo, os donos de lojas e livrarias percam o medo de investir neste mundo novo (para muitos) e emocionante (para todos nós). ❖

Com alegria, pude adquirir o No2 da nossa revista e pude perceber

o esforço para torná-la melhor. (...) Como sugestão, que tal uma seção sobre miniaturas e dicas de pintura, outra poderia ser uma seção abordando jogos de RPG para computadores. (...) Tenho 23 anos e desde os 17 jogo RPG, tenho experiência com D&D, AD&D e Star Wars, também tenho interesse em história e computação, desenho e pintura de miniaturas. Desde já me coloco à disposição da revista e de todos os companheiros que tenham o mesmo interesse.

André Luiz Valle Rosa

**Rua Otaviano Hudson 34 / ap. 302
22030-030 - Rio de Janeiro - RJ**

Esperamos que você tenha ficado satisfeito com o novo tamanho do Caderno RPG. Uma seção fixa sobre miniatura não garantimos, mas acho que você vai gostar da matéria que vamos publicar no próximo número sobre o assunto. ❖

(...) Gostei muito da entrevista com Mark Rein Hagen, criador de *Vampire, the masquerade*. Entendi a personalidade do criador da obra-prima, que não desrespeitou a magia que envolve esses seres noturnos. Fiquei decepcionado com a possibilidade de alguém (principalmente Rein Hagen) querer associar vídeo-game com RPG. Sem contar com o espírito infernal do referido, pois como pode alguém inventar *Vampire, Werewolf e Inferno* e permanecer com a sanidade mental intacta?! No mais, gostei do cara. (...)

Bruno C. Arruda

**Rua Álvaro Ramos 405 /
bloco 2, ap. 105**

22280-110 - Rio de Janeiro - RJ

Não vamos criticar antes de ver o resultado, certo? Trazer o vídeo-game para o universo do RPG pode ser mais interessante do que o RPG

adaptado para o universo computadorizado. ❖

Tenho 15 anos e já sou mestre há dois anos (...). Por ter gostado tanto da revista, quero colecioná-la, mas não achei o nº 1 e gostaria de saber se há alguma maneira de vocês me enviarem a mesma. (...) Eu tenho duas sugestões para fazer uma tarefa quase impossível: tornar essa revista ainda melhor. 1) Criar um espaço para leitores que querem fazer uma "linha direta" entre si, para dizerem o que estão querendo de outros leitores. Por exemplo: novos integrantes para o seu grupo de RPG, intercâmbio de histórias e desenhos ou até um bate-papo por cartas ou telefone para se trocar algumas informações e etc. Por isso, se vocês gostarem da minha idéia já mando o meu telefone: (011) 533-4766. 2) Assinatura da revista (...). Gostaria também de saber de alguns lugares em São Paulo que vendem acessórios para RPG e se existe algum livro de RPG sobre piratas no sistema *GURPS*, já que eu adoro este gênero.

Marco Aurélio Loureiro

Al. Jauaperi 976 / ap. 193

04523-908 - São Paulo - SP

*Marco, você tocou em três pontos super constantes nas cartas que recebemos. Portanto, aproveitamos a sua para responder a várias outras. Quanto aos números atrasados e às assinaturas, temos novidades. Veja na capa três. A criação de uma linha direta depende apenas dos leitores: quando tivermos material suficiente, a linha estará inaugurada. O mesmo se aplica a compra, venda e troca. Quanto às perguntas, na revista você pode encontrar anúncios de lojas em São Paulo (e elas são boas). Há um complemento de *GURPS* chamado*

Swashbucklers, centrado em piratas e mosqueteiros (importado, é claro). ❖

(...) Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pela iniciativa em investir nos RPGs aqui no Brasil. A revista está realmente boa, acho, porém, que a qualidade gráfica da revista deixa um pouco a desejar. A capa, já que é colorida, poderia apresentar ilustrações melhores. Acho que 16 páginas reservadas para o RPG está muito bom, pois sabemos que o Brasil não é um país que apresenta tanto assunto sobre RPG (...). Reparei que a revista evoluiu bastante do número um para o número dois, gostaria de parabenizá-los pelos quadrinhos que também estão ótimos. Tenho um grupo de jogo, mais precisamente um clube de jogo. O nome do grupo é *Renegade IMPS-RPG-Clan* e, assim como vocês da *Dragão Dourado*, nós também escrevemos sobre RPG. É claro que não temos dinheiro para produzir uma revista como esta, porém publicamos um fanzine, um jornalzinho, para ser mais preciso, chamado *IMPS' Journal fanzine RPG*, cuja tiragem já chega a 300 exemplares. O nosso clube de jogos está sempre aberto para todos aqueles que queiram conhecer melhor os RPGs e jogos de estratégia. Realmente acreditamos no trabalho que fazemos, pois só com muito trabalho e disposição poderemos fazer com que os RPGs fiquem cada vez mais conhecidos. (...)

Felipe do Nascimento Barbosa

**Rua Miguel de Frias 245/ap. 504-B
24220-001 - Niterói - RJ**

Renegade IMPS RPG-Clan

Rua Dalva Raposo 285 / casa 11

24755-490 - Pendotiba - Niterói - RJ

ou Rua Miguel de Frias 245/ap.504-B
24220-001 - Icaraí - Niterói - RJ



Felipe, nós é que temos que parabenizá-los pela iniciativa. Nós também acreditamos no nosso trabalho e ficamos contentes quando encontramos grupos como o seu, sinceramente interessados em divulgar o RPG. Mas você bem que poderia ter mandado um exemplar, né? Quanto às críticas, parece que agora, com 24 páginas, temos um desafio e tanto. ❖

Escrevo para manifestar minha opinião a respeito de um fato curioso, que qualquer leitor conhecedor de RPGs deve ter percebido nos artigos desta revista. Seria impressão minha ou há um consenso entre seus colaboradores a respeito de Dungeons & Dragons e Advanced Dungeon & Dragons? Se há, creio acertar ao dizer que este conceito não é lá muito bom (...). Quando um jogador analisa um sistema, a posição dele, inevitavelmente, refletirá sua personalidade. Quando se joga RPG, o jogador projeta em seu personagem os meios para atingir situações que ele gostaria de experimentar, viver. Se o jogo não lhe proporciona os canais para que ele atinja seu desejo, automaticamente este sistema não agradará. Em suma, se o jogo não dá ao jogador o que ele mais anseia, ele não tem diversão, se não tem diversão...

Conheço todo tipo de jogador, e eles se dividem em clãs bem distintos:

Stamina: jogadores que

descarregam no *role play* tudo que não conseguem fazer na realidade, para que se divirtam é necessário que seus personagens sejam o extremo de algum estereótipo.

McGayver: joga xadrez contra o mestre, faz do jogo uma maneira de usar sua inteligência e criatividade. É o tipo que gosta de lidar com regras e com situações em que precise pensar.

Irreverente: só joga com personagens exóticos, mais ainda quando naturalmente, devido ao universo do jogo, ele já seria exótico. Sua paranóia por excentricidade o leva a ser sempre o último a criar seu personagem, para ter certeza que não haverá outro similar ao seu.

Ator: baseia seu personagem em aspectos predominantemente psicológicos, compondo sua atuação basicamente em *role play*, sendo que costuma apreciar personagens de apelo visual e intelectual.

Eclético: que une mais de uma destas características, podendo até variar de uma para outra, atingindo a mesma satisfação.

Espelho: que se caracteriza por desenvolver personagens que sejam psicologicamente opostos a si mesmos, às vezes não só psicologicamente, mas fisicamente também.

Desencanado: não se preocupa com tais rotulações, devido ao fato dele não dar tanto valor assim ao personagem, ou mesmo ao sistema de jogo, pois a ele o importante é simplesmente jogar. A companhia dos amigos, a bagunça, o lanche, o bate-papo e etc, isto é que é o fator decisivo da diversão.

Natural, então, que cada um aprecie mais aquele sistema que oferece mais amparo ao seu estilo de jogo. Na arte de jogar RPG não existem sistemas, mestres ou

jogadores ruins; o que existe são estilos distintos, e para cada estilo há o jogo que melhor se adapte. Eu, particularmente, prefiro AD&D, pois ele não pende muito para nenhum lado, é bem maleável, permitindo aos jogadores se divertirem sem muitas preocupações, além de que seu sistema é relativamente simples, sendo um meio termo entre realista e simplório. Eu odeio sistemas que se atenham demais a regras e que sejam realistas por excelência, acho-os extremamente chatos, pois de real chega a vida.

Rodolfo F. Garcia dos Santos
Rua Dona Luísa Tolle 276
02406-000 - São Paulo - SP

Rodolfo, infelizmente, há jogadores e mestres ruins, mas realmente o que define os diferentes grupos de RPG não é exatamente a ambientação ou o sistema, mas a abordagem (que podemos aproximar ao que você chama de estilo). E também não há um consenso entre nós sobre o AD&D, pelo contrário. Cada um opiniões bem diferentes. E não são negativas, no balanço final chegamos a um meio termo. Ah, você se esqueceu de dizer qual é o seu tipo de jogador. ❖



AVENTURA PRONTA

A Floresta Esmeralda

 Maya Reyes

e

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Introdução

Esta é mais uma aventura pronta da **Dragão Dourado** para ser usada em qualquer sistema de regras, dentro do ambiente de fantasia. Como na aventura publicada na edição anterior, o mestre deve adaptar as características das criaturas e personagens para o seu jogo. A única exigência que se faz é que, em sistemas que utilizem alinhamento (*alignment*), personagens de índole maligna não participem desta aventura, pois eles seriam descartados logo de início.

Na verdade, **A Floresta Esmeralda** é o começo de uma campanha, que o mestre pode desenvolver-se assim o desejar, encaixando-a dentro da sua campanha atual como um elemento a mais.

A Cidade

Por algum motivo (de acordo com as aventuras anteriores do grupo) os personagens chegam a uma cidade chamada Lambiar quando já é noite, depois de

vários dias de viagem (leia os trechos grifados para os jogadores).

Lambiar é uma cidade de porte médio, situada à beira de uma enorme e impenetrável floresta. Suas construções são de pedra e suas ruas muito pouco iluminadas. Uma fina névoa rente ao chão demonstra quão fria está a noite. No centro da praça principal, uma fogueira aquece um velho sentado, envolto em trapos e mantas.

Cada pessoa que passa (e não são muitas) ouve a mesma pergunta: "Será que uma boa história não vale uma mísera moeda? Eu tenho muitas histórias e quase nenhuma moeda".

O mestre deve tentar atrair os jogadores para que seus personagens se aproximem do velho, dizendo que a sua voz é bastante agradável, que ficar algum tempo em volta da fogueira nesta noite tão fria parece ser uma ótima idéia, ou que algum passante comenta que ninguém deve perder as histórias do velho, que são uma das maiores atrações da cidade. De qualquer modo, quando um grupo de curiosos (incluindo os jogadores) se forma em volta da fogueira, ele começa:

"Quando eu era jovem"- ele olha para o céu parecendo se lembrar de tempos passados-"existiam muitas lendas sobre esta região. Uma delas, sobre a floresta esmeralda, é a que eu mais gosto".

"Naquele tempo, cantavam os menestréis sobre a magia da floresta impenetrável. Diziam eles que a floresta era encantada e que continuaria sendo até o final dos tempos pois sua mágica provém de uma esmeralda que vive no centro da floresta. Contavam os antigos bardos que seu tamanho se assemelhava ao de um homem forte e robusto, e que ela realmente, vive pois contém em seu brilho a sabedoria de todos os tempos."

O velho dá uma pausa. Com seu cajado, ele puxa uma brasa da fogueira e acende algo parecido com um cachimbo. Ele dá uma tragada, olha as estrelas, a noite sem lua e retoma sua narrativa.

"Parece que ninguém a encontrou até hoje, pois por aqui não se ouve falar de alguém que tenha enriquecido com a venda de esmeraldas,

portanto ela deve estar ainda lá, no centro da floresta, esperando por bravos aventureiros”.

Por um momento, o velho parece estar em transe, com o olhar voltado para o fogo. Então ele se levanta, com um pouco de dificuldade. “Obrigado senhores por ouvirem minhas histórias, mas a noite se adianta e devo novamente partir antes do alvorecer”. O velho se dirige a uma das ruelas e sua imagem vai sumindo na escuridão da noite sem lua. Quando se vislumbra apenas um vulto, todos têm a impressão de ver um tênue brilho esverdeado em cima de seu cajado, e, antes que qualquer certeza possa se consumir, não resta nem sombra do contador de histórias.

Se os jogadores forem procurar uma taverna para se hospedar, descobrirão uma bem perto de onde estavam. Na taverna há um menestrel se apresentando e algum movimento. Se perguntarem pelo velho, todos dirão que ele vive de suas histórias e que mora em algum lugar fora da cidade, não se sabe onde. Ninguém saberá nada sobre a floresta, apenas que é perigosa e envolta em muitas lendas. Uma delas diz que todos os que tentaram ir ao centro da floresta enlouqueceram. Depois de algum tempo, todos os personagens vão acabar indo dormir em seus quartos.

Ao adormecer, todos têm um mesmo sonho no qual vêem um forte brilho verde de onde sai uma voz quase divina: “Venha para a pedra, se você se acha digno dessa honra”. Então, toda luz dá lugar ao rosto do velho pronunciando as seguintes palavras: “Somente aqueles de alma nobre conhecerão a glória da esmeralda.”

O dia amanhece ensolarado e na cidade, todas as pessoas que à noite estiveram com o velho (inclusive os jogadores), não conseguem esquecer o sonho. Até que partem em direção à antiga floresta, mais por uma intensa atração do que por vontade própria.

Os personagens se preparam e partem. Se alguém ficar sabendo para onde eles irão, os chamará de loucos e os aconselhará a não ir.

A partir daí, existem três caminhos possíveis (veja o mapa): descer os rios, ir pela estrada ou simplesmente se embrenhar na mata. Os personagens devem escolher o caminho que vão seguir. O mestre deve permitir que os jogadores escolham o caminho que desejam e acompanhar, pelo mapa, por onde eles passam e os encontros possíveis (os encontros estão indicados por números no mapa e relacionados na lista abaixo). Como na edição anterior, utilizamos criaturas comuns a

vários sistemas para facilitar o trabalho do mestre do jogo.

Lista de encontros

1 — Aranhas-gigantes (com teias) - 1 a 6 criaturas - atacarão os personagens.

2 — Homens-árvore - 1 a 8 criaturas - tentarão afastar os personagens da floresta.

3 — Centauros (com arco e flecha e espada) - 6 a 10 criaturas - cobrarão pedágios exorbitantes e ameaçarão os personagens, tentando expulsá-los da floresta.

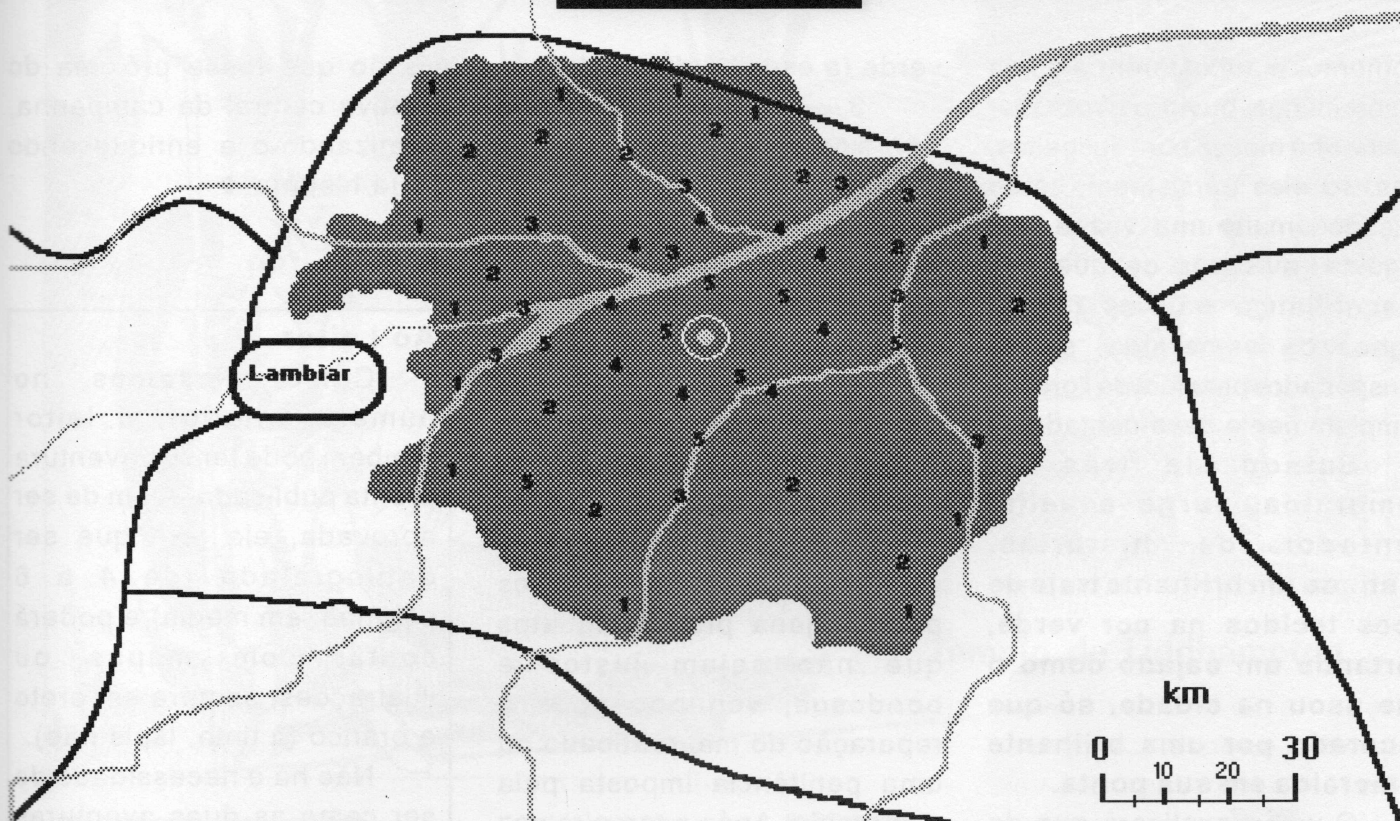
4 — Ninfas (dríades, silfos, etc.) - 1 a 4 criaturas - encantarão os personagens para que eles não prossigam na viagem pela floresta.

5 — Plantas carnívoras - 1 a 6 criaturas - atacarão os personagens mais próximos.

Obs.: cada vez que passarem por um encontro, e de tempos em tempos, os personagens escutarão, em suas mentes, uma voz que lhes pergunta: “Você está disposto a abraçar uma nova fé?” ou “Você lutaria por aquilo que é justo?” ou ainda “Você dedicaria sua vida a um objetivo mais nobre?” Se tentarem reconhecer a voz, lembrarão da voz do velho contador de histórias.

O Portão

Ao chegarem ao centro da floresta, tendo passado pelos perigos, os jogadores se deparam com um portão



dourado que parece estar ligado ao nada pois seu muro é mágico e não é perceptível aos olhos comuns. O portão pode ser circundado e a floresta segue como sempre foi, mas se alguém tentar abri-lo (somente os personagens de bom coração conseguem) vê-se um lugar encantado e de tanta beleza que talvez não fosse concebível aos olhos humanos.

Uma paisagem de sonho parece se descortinar diante de seus olhos. Um enorme jardim florido, riachos cristalinos, árvores carregadas dos mais suculentos frutos e gramados verdejantes, por onde passeiam calmamente diversos unicórnios. Tudo é tão belo e agradável que parece atrair vocês a atravessarem o portão.

O mestre deve tentar atrair novamente os jogadores, dizendo que eles parecem ouvir um chamado dentro de suas cabeças e descrever o jardim como tendo um brilho esverdeado a envolver as plantas e folhas. Se algum personagem que não seja bom e justo tentar atravessar o portão, desaparecerá, como se tivesse sido desintegrado e reaparecerá no ponto onde adentrou a floresta, completamente desorientado e confuso, balbuciando coisas desconexas. Porém, se alguém bom e justo cruzar o portão, verá toda a floresta se transformar naquele lugar paradisíaco que estava vendo. Todos os unicórnios virão cavalgando de encontro ao(s) personagem(ns) parando a poucos passos e fazendo um cumprimento solene

com a cabeça.

Após andar durante algum tempo pelo jardim, uma voz se faz ouvir: "Bem vindo ao jardim esmeralda. Sua coragem e bravura igualam sua honra e bondade. Você se provou digno e por isso merece essa honraria.

Nesse momento, no centro de um lago límpido, surge uma ilha de cristal, onde uma enorme esmeralda bruta repousa no pedestal. Várias pedras cristalinas aparecem na superfície do lago, formando um caminho até a esmeralda. "Venha, venha até a esmeralda e receba seu prêmio".

Se os personagens caminharem até a esmeralda, sentirão uma paz muito grande envolvendo-os. Se, em qualquer

momento, manifestarem alguma desconfiança, ouvirão a voz dizer que não há motivo para suspeitas. Mas, se eles persistirem, serão avisados mais uma vez e, em seguida, avisados de que sua desconfiança não os tornou dignos da esmeralda, sendo transportados para fora da floresta, completamente desorientados.

Saindo de trás da esmeralda, surge o velho contador de histórias, vestindo um brilhante traje de ricos tecidos na cor verde, portando um cajado como o que usou na cidade, só que decorado por uma brilhante esmeralda em sua ponta.

O velho explicará que de tempos em tempos, a esmeralda seleciona um grupo de heróis valorosos para serem seus campeões. Eles recebem o título de Cavaleiros da Esmeralda e sua missão é espalhar a paz e a justiça pelo mundo, recebendo para isso, capacidades especiais. Mas é preciso aceitar com sinceridade a missão, pois só seguindo os preceitos da esmeralda poderão usar seus poderes.

Os poderes da esmeralda

1 — a arma preferida do personagem será transformada numa arma mágica que o protegerá do mal (o mestre deve determinar o poder da arma).

2 — os magos e sacerdotes recebem novos feitiços relacionados a pedras ou à cor

verde (a escolha do mestre).

3 — todos recebem ainda um poder especial de se comunicar telepaticamente com a esmeralda, onde quer que estejam, para pedir conselhos ou para enviar mensagens aos seus companheiros.

4 — braço e emblemas de cavaleiros da Ordem Esmeralda, com todos os privilégios da cavalaria.

Obs.: os poderes da esmeralda desaparecerão se os personagens praticarem atos que não sejam justos e bondosos, voltando após a reparação do mal praticado ou uma penitência imposta pela esmeralda. Após a terceira vez que os poderes forem suspensos, o personagem será expulso da Ordem da Esmeralda e caçado pelos antigos companheiros até ser preso e julgado por seus crimes.

Conclusão

Após isso, os personagens serão mandados pela esmeralda em alguma missão perigosa e arriscada, como seu primeiro teste. A pedra lhes dará, ainda, um objetivo grandioso pelo qual devem lutar. Cabe ao mestre conceber essa missão maior para os cavaleiros da esmeralda em seu mundo de campanha. Talvez seja combater um reino maligno, ou expulsar os demônios de uma região, ou outra coisa qualquer. O interessante seria dar aos cavaleiros da esmeralda uma

missão que fosse próxima do objetivo central da campanha, enfatizando-o e enriquecendo a sua história. ❖

Ao Leitor

Como dissemos no número anterior, o leitor também pode ter sua aventura pronta publicada. Além de ser aprovada, ela terá que ser datilografada (de 4 a 6 páginas, em média) e poderá contar com mapas ou ilustrações, sempre em preto e branco (à tinta, lápis não).

Não há a necessidade de ser como as duas aventuras já publicadas pela Dragão Dourada, ou seja, de fantasia medieval e que sirva para vários sistemas. Optamos por essa forma para não privilegiar um ou outro sistema e porque a variedade de sistemas de fantasia permite isso.

Portanto, publicaremos aventuras de qualquer tema: super-herói, ficção científica, histórico, espionagem, etc. Também não há problemas que seja de um jogo existente, pelo contrário. É verdade que quanto mais genérico melhor, pois um número maior de leitores poderá utilizá-la, mas isso não é necessário e muito menos é fator determinante para a escolha da aventura. Nosso único critério é a qualidade.

Os Editores