

# Caderno RPG

<b>Escultura de Miniaturas</b>	página 2
<b>Indiana Jones</b>	página 7
<b>Tagmar</b>	página 10
<b>Hero System</b>	página 12
<b>Quando os dados rolam...</b>	página 17
<b>Nova Geração</b>	página 19
<b>Correio RPG</b>	página 23
<b>Arquivo do Mestre</b>	página 29
<b>Aventura pronta</b>	página 31

## Jogos e Concursos

Apesar de muitos só receberem a revista em janeiro, ou até mesmo no carnaval, esta é uma edição de Natal. Por isso não haverá jogo do mês neste número, mas sim jogos. Analisamos três RPGs bem distintos: um nacional, um antigo e um lançado há pouco nos EUA.

O correio também ficou mais gordinho, 4 pág. É que tinha muita coisa pra falar e estamos lançando oficialmente o **Concurso RPG** (ver Correio RPG).

Mas a edição não é só natalina, também é dedicada àqueles que estão se iniciando no fantástico mundo do RPG. Inauguramos duas novas seções. *Nova Geração*, inteiramente dedicada aos novatos, o que muita gente tem pedido, escrita pelo Mauro, um mestre alucinado que consegue fazer *storytelling* com *D&D*. Estão em boas mãos.

*Arquivo do Mestre*, com a proposta de auxiliar o mestre, iniciante ou não, a incrementar sua aventura, fornecendo descrições de lugares, NPCs e vários outros detalhes que quem está começando ainda não sabe bem como fazer e quem é experiente já não tem mais tanta paciência pra fazer.

A aventura pronta desta edição foi enviada por um leitor. Apesar de ser bastante curta, um mestre criativo não terá dificuldades em aproveitar as deixas e explorar todo o seu potencial. As ilustrações são de Luciana Werneck (lembra da número 3?).

São também de um leitor as ilustrações da *Nova Geração*. Acreditem ou não, mas o rapaz tem apenas 14 anos. É o Verion Julian de Oliveira, de Florianópolis. O rapaz nasceu mesmo pra coisa, até o seu nome se parece com um personagem de RPG.

Agora é só virar a página e ler a revista embalado pelos sinos de natal (ou pelo batuque do carnaval, tudo bem). De qualquer forma, feliz ano novo!

### Caderno RPG

**Editor:** Flávio Maurício Andrade

**Sub-editor:** Luiz Eduardo Ricon de Freitas

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

**Colaboradores:** Áttila Binari, Paulo José Resende, Maurício Santoro Rocha, Carlos Eduardo Klimick Pereira e Mauro Lima (texto); Luciana Werneck e Verion Julian de Oliveira (ilustração).

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

O Editor

# Jóias de chumbo

Conheça os segredos da fabricação das miniaturas de RPG.

## Áttila Binari

Um acessório não essencial ao jogo de RPG mas quase sempre presente são as miniaturas. Pequenas preciosidades, ricas em detalhes, elas permitem a criação de um grande teatro de ação aos olhos dos jogadores. É neste teatro que, como se fora num jogo de xadrez super sofisticado, as decisões são tomadas e as ações executadas. De fato, a visão de verdadeiros exércitos de miniaturas sobre a mesa de jogo é algo que sempre fascina mesmo o mais experiente dos jogadores. É ali, perdido no meio de poderosas forças inimigas que as ações mais ousadas e inesperadas são tomadas. Qual não é a satisfação de um jogador ao ver a miniatura de um Ogre tombar sobre suas costas? Ou de atingir com uma flechada um Troll a dezenas de metros de distância? O encontro com Dragões ou outras criaturas de grande porte também é algo sempre memorável. É também a presença de miniaturas no jogo que garante a estrita execução das regras de espaço e tempo.

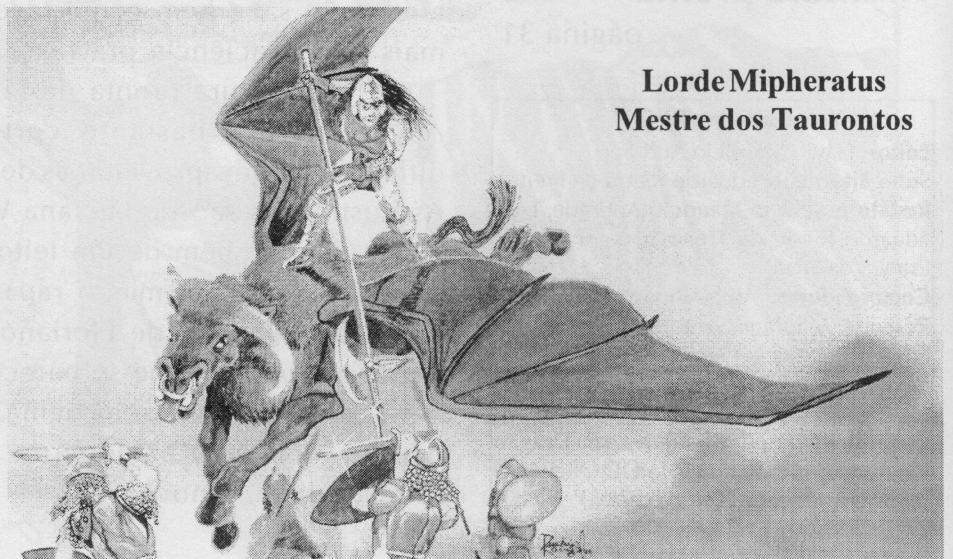
O que muitas vezes não é observado pelo jogador é a ex-

trema complexidade envolvida no processo de confecção de uma miniatura. A criação de uma figura passa por vários estágios bem definidos, todos eles especializados e sofisticados.

### Estágio 1: Criação

Uma miniatura sempre começa com uma idéia a qual é transformada em um desenho onde a pose do personagem, seu equipamento e sua expressão são ilustrados. Este desenho é passado aos escultores que agora possuem a tarefa de transformá-lo numa figura tridimensional. Dependendo do estilo de cada escultor, o passo seguinte é to-

mado. A IDD possui hoje quatro escultores: o Edmilson (Anjos), os irmãos Philippe e Raphael (Kling) e o Orlando. No início quase todos eles começavam uma figura trabalhando sobre um "esqueleto" formado por arames, durepoxie até mesmo uma "bola de golfe". Pequenos esqueletos de chumbo que reproduzem perfeitamente as proporções anatômicas das várias figuras a serem esculpidas já foram feitos. Este esqueleto é então deformado para a posição desejada determinando as linhas gerais da escultura. A seguir, durepox é adicionado ao "esqueleto" e a figura já começa a tomar forma. A natureza do durepoxie fornece



**Lorde Mipheratus**  
**Mestre dos Taurontos**



ao escultor um limitado período de tempo para trabalhar antes que ele se torne sólido. Na realidade, a impropriedade do durepoxie para a modelagem e escultura torna extremamente difícil o processo de criação de uma miniatura. O durepoxie muda suas propriedades durante o endurecimento e isto faz com que o escultor precise constantemente estar se adaptando às condições de trabalho.

Os detalhes da miniatura são sempre iniciados pelas partes do corpo que serão cobertas, por exemplo, pelos casacos ou pelas calças do personagem. Gradualmente a miniatura é então refinada. No final, as armas e os menores detalhes são adicionados.

Durante a maior parte do tempo os escultores trabalham apenas com uma pequena lâmina de modelagem. As ferramentas utilizadas pelos dentistas são também de grande utilidade. Bastante freqüente é o uso de ferramentas especialmente desenvolvidas para se adaptar ao estilo de cada escultor.

## Estágio 2: A forma

Uma vez que o modelo de durepoxie já esteja pronto, é necessário agora transformá-lo numa miniatura de metal. Isto pode ser feito de duas formas: por um processo a frio ou por um processo a quente. No processo a frio o modelo é colocado entre duas borrachas de silicone que são deixadas endurecer com o tempo. Nenhuma pressão é exercida sobre a borracha. Após um tempo, as borrachas são se-

paradas, canais de irrigação são feitos e metal líquido é entornado na fôrma apenas utilizando-se a força da gravidade. O resultado é a preservação do modelo original, mas uma reprodução de baixa qualidade.

No processo a quente, o modelo é colocado entre duas "bolachas" de borracha sólida. Estas bolachas são então apertadas e aquecidas. Com o calor que chega a 175° C e a pressão que atinge 20 toneladas, a borracha vulcaniza. O resultado é uma fôrma com duas partes, cada uma delas contendo impressa em sua face as características da miniatura. Durante a vulcanização o modelo original é perdido, o que torna impossível a confecção de qualquer outra forma a partir daquele modelo. Como as fôrmas não duram para sempre, é frequente a retirada temporária de algum modelo da linha de produção.

Embora o processo de vulcanização não reproduza exatamente o tamanho e a forma do modelo original, o grau de semelhança pode chegar a tal ponto que mesmo o próprio escultor seria incapaz de distinguir entre um original e uma reprodução. As diferenças são, em particular, mais bem percebidas nas peças que necessitam de montagem. Nos originais, é claro que os encaixes são sempre perfeitos. Nas



reproduções, entretanto, eles podem variar bastante. Isto de certa forma é algo que distingue as miniaturas IDD de simples brinquedos. Algumas vezes a montagem de uma peça precisará do uso de sua habilidade como modelista.

## Estágio 3: A fundição

Quando a produção de uma miniatura é solicitada, a fôrma é colocada em uma centrífuga. A centrífuga gira à velocidade de até 1800 rpm. A seguir, metal líquido é derramado no centro da fôrma onde, após penetrar, ele preenche por efeito da força centrífuga, as cavidades formadas pelos modelos originais. É normalmente difícil para o operador calcular a quantidade certa de metal a ser entornado bem como sua velocidade. Se a velo-

cidade é alta, o canal principal ficará entupido; no caso contrário, o metal líquido se solidificará nos canais secundários. Via de regra, em cada tentativa algumas cavidades não serão preenchidas e algumas miniaturas serão perdidas. De vez em quando um entupimento na fôrma ocorrerá devido à presença de bolhas de ar. A presença de bolhas é normalmente evitada pela abertura de canais auxiliares de ventilação.

Depois que a fôrma é retirada da centrífuga ela é deixada de lado por alguns minutos para que o metal solidifique. Após isto, as duas metades da fôrma são abertas e a miniatura é extraída de seu interior.

## Estágio 4: Controle de qualidade e limpeza

Tendo a miniatura sido fundida, ela passa então por um controle de qualidade individual. Cada miniatura é examinada três vezes antes de ser embalada. Na segunda fase do exame, as pequenas rebarbas, se existentes, são retiradas manualmente. Isto permite que a miniatura chegue a você pronta para ser utilizada.

Como vocês viram, todo o processo de fabricação de uma miniatura é bastante especializado. De fato, ele é idêntico ao processo de fabricação de uma bijuteria ou mesmo de certas partes de algumas jóias. A matéria-prima (solda branca) é a mesma, a mão-de-obra é a mesma e os equipamentos são os mesmos. É por este motivo que fica difícil classificar uma miniatura como

um brinquedo. É por este motivo também que toda esta "brinca-deira" fica extremamente cara. A IDD com toda sua estrutura profissional, a maior do Brasil, faz das tripas coração para oferecer a você miniaturas ao menor preço possível. Os preços das miniaturas IDD variam de 1/2 a 1/4 dos preços das miniaturas vendidas nos Estados Unidos e Inglaterra. Isto, mesmo com os preços da matéria-prima possuindo a mesma cotação no mercado internacional. (Normalmente 50% do preço de venda de uma miniatura corresponde ao valor da matéria-prima).

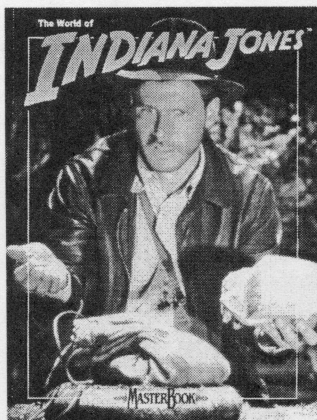
A constante necessidade de estar lançando novas miniaturas juntamente com a sofisticação do processo acabam até mesmo influenciando o estilo das miniaturas. Os primeiros escultores, notadamente Brian Ansell, Tom Meier e Ral Partha, esculpam miniaturas delicadas e

anatômicamente perfeitas. O problema é que com isto os membros das figuras e suas armas ficavam muito finos. Isto prejudicava demais a fabricação. O que ocorreu foi que gradativamente as miniaturas mais recentes começaram a apresentar características anatômicas desproporcionais. Os membros e a cabeça, principalmente, das miniaturas mais novas são exagerados. Isto em alguns casos as tornam mais atrativas, em outros, nem tanto.

A IDD prepara uma série de lançamentos nacionais para o início do próximo ano. Na série Dragão Dourado, cerca de 30 miniaturas originais já se encontram prontas para o lançamento, com destaque para o Dragão Negro de Urfahr e para o Mestre dos Taurontos. A idéia é tornar toda a linha de personagens da revista Dragão Dourado disponível nos revendedores IDD.







# As Aventuras de Indiana Jones

A versão para RPG do maior aventureiro do cinema moderno.

## Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Quem assistiu aos três filmes de Indiana Jones no cinema já pode sentir o gostinho de empunhar um chicote, vestir seu inseparável chapéu e partir em grandes aventuras pelo mundo em busca de tesouros do passado. Já está nas boas lojas do ramo o RPG *The World of Indiana Jones* (o Mundo de Indiana Jones), publicado pela editora americana West End Games, a mesma do bem sucedido *Star Wars RPG*.

Apresentado na forma de uma luxuosa caixa, contendo dois livros, um par de dados de dez lados e dois baralhos de cartas, *The World of Indiana Jones* faz parte de uma estratégia da West End Games de criar um sistema de regras genérico, com várias ambientações, no estilo do *Hero System* (do qual falamos nesta edição), do *GURPS* (bastante conhecido dos brasileiros), do *Amazing Engine* (da TSR) e do *Story-Telling System* (do *Vampire*, *Werewolf*, etc.).

O sistema da West End Games se chama *MasterBook System*, e já tem uma outra ambientação lançada, onde as aventuras misturam terror, fanta-

sia e histórias de detetives numa salada um pouco indigesta. Pelo que parece, eles planejam ainda lançar uma ambientação de fantasia mais tradicional (dragões, magos, etc.) e outra no estilo *space opera* (Flash Gordon, Buck Rogers, etc.). Mas, por enquanto, o maior atrativo do sistema é mesmo a adaptação para o RPG das aventuras cinematográficas do Dr Henry Jones Jr., vulgo Indiana Jones.

## O MasterBook System

Criado para ser o carro-chefe da West End Games, o *MasterBook System* é um bom sistema de regras, com algumas inovações, como a existência de um baralho de cartas genéricas (o *MasterDeck*), utilizado em conjunto com os rolagens de dados de 10 lados para resolver as ações, determinar resultados e, inclusive, interferir na história, através das cartas de *subplot*.

A criação do personagem é simples, com 68 pontos para se distribuir pelos atributos (oito no total). As habilidades são adquiridas através dos *skill adds*, modificadores que aumentam o nível do personagem naquela

habilidade. O interessante é que você pode usar habilidades que não possui (a não ser em alguns casos) tendo apenas o valor do atributo relacionado.

O uso das habilidades é bem simples também. Primeiro, o mestre determina a dificuldade do que se está tentando fazer. Há treze níveis diferentes de complexidade, mostrados numa tabela com o DN (*difficulty numbers*), o número contra o qual o jogador irá rolar os dados, e a chance percentual de se fazer alguma coisa em determinada dificuldade. Isso torna quase que intuitivo o trabalho do mestre, agilizando bastante o jogo.

O jogador, então rola os dois dados somando o resultado e consulta uma pequena tabela na própria ficha de personagem que determina o bônus do seu rolamento. Os dez tirados nos dados são rolados de novo e somados.

Esse bônus é somado ao total do atributo ou habilidade (atributo mais *skill adds*) e comparados com o DN. Se for maior que o DN o personagem conseguiu. Quanto maior for a margem de sucesso, melhor foi sua ação, determinada através de outra tabelinha. Bastante simples e rápi-



do. E bastante agradável.

A lista de habilidades, vantagens e desvantagens é boa, sendo que, dependendo do mundo em que se joga, haverá novas listas (é sempre assim em RPGs genéricos, você sempre acaba tendo novas habilidades, vantagens e desvantagens a cada mundo).

Há ainda os Pontos de Vida que, ao contrário do que parece, não são os *hit points*. São pontos que os personagens gastam e ganham durante as seções para rolar novamente os dados durante alguma ação, possibilitando aquelas ações heróicas e quase inacreditáveis que vemos nos filmes.

A utilização das cartas, que é tratada quase como se fosse uma regra opcional, é bastante interessante, mas talvez muito complicada

para mestres iniciantes. As cartas servem para resolver ações como a iniciativa, apresentar resultados especiais para ações e servem, inclusive, para mudar o rumo da história, com as cartas de *subplot*, com possíveis desenlaces para situações delicadas, que os jogadores utilizam para "sugerir" ao mestre uma mudança no roteiro (eles encontram um amigo naquela cidade estranha, a polícia aparece quando os bandidos estão prestes a capturá-los, etc.). As regras vêm num livro separado da ambientação, o que facilita o trabalho do mestre na hora de utilizar outras ambientações. E o livro é bem bonito, com uma capa simples, mas elegante, e ilustrações internas bem interessantes e de estilos variados.

## O Mundo de Indiana Jones

A comparação com o RPG *Star Wars* (*Guerra nas Estrelas*) é inevitável. Afinal de contas, a adaptação da West End Games para a saga interplanetária criada por George Lucas foi tão bem sucedida que foi considerada pela Lucas Films como fonte oficial para o universo de *Guerra nas Estrelas*.

Com uma apresentação impecável, contando com dezenas de belíssimas fotos dos filmes, muitas delas coloridas, e, o que é melhor, com um sistema de regras que reproduz fielmente as dinâmicas aventuras de Luke Skywalker e cia., o RPG de *Star Wars* é, até hoje, um dos preferi-



dos dos marmanjos que, desde 1978, acompanham a luta dos Rebeldes e Jedis contra o Império (que deve continuar com novos filmes a partir de 1997).

A geração seguinte, que hoje anda na casa dos 18 anos, e que é o principal público do RPG, não assistiu os filmes de *Guerra nas Estrelas* no cinema, e conhece muito mais as aventuras de Indiana Jones. Daí a expectativa de que a West End Games desse uma chicotada na concorrência e lançasse mais um excelente RPG baseado nos filmes de George Lucas e Steven Spielberg.

Infelizmente, isso não aconteceu. O *Indiana Jones RPG* dá a nítida impressão de ter sido feito com muita pressa. O livro até que é bem bonito, a começar pela capa, mostrando uma cena da abertura de *Os Caçadores da Arca Perdida*, mas, por dentro, o jogo deixa um pouco a desejar como adaptação do mundo de Indiana Jones. Há até muitas fotos dos filmes (todas em preto e branco), mas as ilustrações que existem são um pouco estranhas.

Começando pelos pontos positivos, o livro traz uma completa cronologia da vida e das aventuras de Indy pelo mundo, tirada dos filmes, da excelente série de TV *Jovem Indiana Jones*, dos livros e das histórias em quadrinhos oficiais publicadas. Com isso, é possível reviver momentos da vida do herói ou criar aventuras baseadas nas vividas pelo Dr. Jones. Há também uma cronologia do desenvolvimento tecnológico e das descobertas científicas de 1850 a 1949, além dos feitos dos grandes aventurei-

ros desse período. Há ainda bastante detalhamento nos equipamentos (armas, veículos, etc.) e nas distâncias e tempos de viagem entre as partes do mundo (dá até para imaginar o mapa-mundi com aquelas bolinhas amarelas simbolizando a distância percorrida que aparecem sempre nos filmes).

Para quem quer idéias de aventuras, o livro até traz sugestões de lugares misteriosos e das sete maravilhas do mundo antigo, mas duas páginas e meia é muito pouco. Parece ter faltado tempo para pesquisar melhor os tesouros e as lendas do passado. Com isso, o mestre tem que se virar sozinho, ou então ficar dependendo dos suplementos para o jogo (um deles, chamado *Rising Sun*, já foi lançado e traz uma mini-campanha com mais detalhes sobre o Japão).

Outro ponto problemático do jogo são os personagens prontos. É uma pena que não tenham posto personagens importantes como o divertido pai de Indy (vivido por Sean Conery), o garoto Shorty Round (de *Indiana Jones e o Templo da Perdição*) ou nenhuma das namoradas do herói (nem mesmo a aventureira Marion, do primeiro filme, filha do professor de arqueologia e grande mentor de Indiana Jones). Quanto aos vilões, tudo bem, por que eles sempre morrem no final. Mas o cínico Beloq, um dos maiores rivais do Dr. Jones, merecia estar no livro. Afinal, seria bem plausível se criar aventuras com ele antes da sua morte, mostrada em *Os Caçadores da Arca Perdida*. Talvez até mesmo a história de

como ele e Indy se conheceram e se tornaram rivais. Além disso, ele seria, com certeza, um excelente adversário para os personagens dos jogadores.

No final do livro, há algumas sugestões de personagens prontos para os jogadores. Algumas até legais como o Estudioso de Ocultismo, o Inventor, o Repórter, o Piloto Ousado, o Ator ou até mesmo o inevitável Arqueólogo Aventureiro. Mas outros, como o Gângster, o Homem Misterioso (um vigilante noturno) ou o Mercenário de Guerra ficam meio deslocados dentro de um templo antigo lendo inscrições sobre o paradeiro da espada de Alexandre, o Grande.

Como já foi dito, o *Indiana Jones RPG* é muito bom, mais pelo apelo das histórias de Indiana Jones do que pela adaptação, que é bastante interessante. Mas que, vindo dos mesmos produtores do genial *StarWars RPG*, poderia ser melhor ainda. De qualquer modo, o jeito agora é torcer para sair logo uma segunda edição feita com mais calma, começar a se virar sozinho ou esperar por complementos que supram as suas necessidades. De resto, o melhor é relaxar, pegar seu chapéu e chicote e viver uma boa e movimentada aventura.

## Avaliação

**Visual** ☺

**Ambientação** ☺

**Regras** ☺

**Compreensão** ☹

☺ excelente

☹ pode melhorar

☹ bom ☹ péssimo



# Tagmar, o pioneiro

Conheça o primeiro RPG criado no Brasil.

Paulo José Resende\*

**Tagmar** é um sistema inspirado na tradição medieval, povoada por raças como elfos e anões e também por criaturas como dragões e orcos. Criado com o objetivo de ser um sistema simples, de fácil entendimento e que ajudasse a difundir a febre dos RPGs no Brasil.

Apresenta um mundo dividido em três regiões distintas: Tagmar, a região principal, que dá nome ao jogo e onde acontecem quase todas as aventuras; o Império, a outra metade do continente, uma terra desconhecida e perigosa; e as Ilhas Independentes, a rquipélago povoado pelos corsários e criaturas marinhas. Numa partida, são usados dados de dez e vinte lados, tendo regras de aplicação muito bem explicadas.

O sistema oferece seis opções de raças para o jogador: humanos, anões, meio-elfos, elfos florestais (tipo mais temperamental de elfo), elfos dourados (mais inteligentes e ligados à magia) e pequeninos (os hobbits de J.R.R.

Tolkien). Também são seis as profissões disponíveis: guerreiros, ladrões rastreadores, sacerdotes, bardos e magos (as quatro últimas podem usar magia).

Os personagens compram habilidades, divididas em grupo, com pontos que variam segundo a profissão (um ladrão tem muitos pontos para comprar habilidades de ladrão, um bardo possui muitos pontos para comprar habilidades de canto e dança). Todos os personagens possuem dois tipos de energia: energia física, definida conforme seus atributos físicos e peso; e energia heróica, que representa a medida da "coragem" do personagem. Esta última é a única que é modificada normalmente, sempre aumentando.

Tagmar corresponde à metade de um grande continente, dividida em vários reinos e nações, cada um deles possuindo suas próprias características. Desde o extremo norte (onde estão os países mais prósperos) até o extremo sul (nas terras geladas), cada região apresenta opções diversificadas de aventuras, facilitando o trabalho do mestre.

Entre os países, os mais

destacados são: Luna, no leste do continente, país dizimado por uma peste ainda sem cura; Verrogar, o país denominado "mata elfos"; e Dartel, a terra das brumas, lar dos pequeninos, onde humano nenhum entrou.

Como qualquer outro jogo, **Tagmar** possui defeitos e virtudes. Entre os prós destacam-se:

- a Tabela de Resolução de Ações, que abrange praticamente 90% dos rolamentos de dados feitos em uma partida. É usado em testes de habilidades, rolamentos de ataque, magias de ataque, etc. A tabela dispensa o uso de bônus e redutores, utilizando o conceito de níveis de dificuldade. Sendo a tarefa extremamente fácil, há o nível rotineiro. Quando a ação se apresenta uma verdadeira proeza, há o nível quase impossível, além de todos os níveis de dificuldade intermediários.

- as magias em **Tagmar** são divididas em níveis e têm seus efeitos ampliados gradativamente, transmitindo uma perfeita noção de evolução entre os usuários de magia.

Entre os defeitos:



- os deuses de **Tagmar** não possuem grande influência no jogo, a não ser quando o mestre cria regras específicas para isso. Não existem regras sobre restrições de armas e armaduras (um sacerdote do deus da paz pode portar um machado de guerra sem problemas com o seu "chefe"), nem mesmo dicas sobre como agir (apenas subentendidas). Esta parte foi jogada sobre os ombros dos mestres e jogadores.

- a tabela de experiência para evolução do personagem é igual para todo tipo de profissão. Levando-se em consideração que um mago necessita de desenvolvimento intelectual para evoluir enquanto um guerreiro só precisa lutar, torna-se um pouco ilógica a utilização de uma mesma tabela.

Provavelmente, o maior problema do jogo não se encontra em suas regras, mas em um preconceito gerado contra ele. Os principais ativistas desse movimento são os aficionados em sistemas importados, que o consideram fraco. No entanto, essas pessoas não levam em consideração que existe uma **enorme** diferença entre **simples** e **fraco**. Enquanto o sistema simples estimula a imaginação dos jogadores, o sistema fraco exige o uso da imaginação para não se tornar um fracasso.

**Tagmar** já possui três complementos publicados: *O Arado de Ouro* (aventura pronta para jogadores de estágios 1 a 3, a história gira em torno do desaparecimento de um importante objeto mágico); *A Fronteira* (três aven-

turas para personagens de estágios 3 a 5); e o *Livro de Criaturas*, indispensável se você acha que "animais são seres humanos como qualquer outro". Além de novas criaturas, apresenta regras importantes para a utilização de animais e criaturas em suas aventuras.

Atualmente, a grande expectativa gira em torno de um futuro lançamento da GSA, contendo novas magias, habilidades e profissões para **Tagmar.v**

\*membro-fundador do clube Lordes do Tempo.

## Avaliação

Ambientação ☹

Regras ☹

Compreensão ☺

Visual ☹

☺ excelente

☹ pode melhorar

☺ bom      🍷 péssimo





# Hero System

Conheça um dos mais antigos sistemas genéricos de RPG.

## Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Imagine um RPG genérico e universal, que permite a criação de histórias em qualquer ambiente, onde os personagens são construídos através da compra das características e habilidades com pontos (geralmente 100), e que utiliza simples rolagens de 3d6 para resolver todas as ações. Quem conhece o *GURPS*, de Steve Jackson, pode até estar achando muito semelhante, mas nós estamos falando é do *Hero System*, um dos primeiros (se é que não foi o primeiro) RPG com regras universais, lançado pela Hero Games, de propriedade da ICE (Iron Crown Enterprise), que publica o *MERP* e o *RoleMaster* e que, infelizmente, só é encontrado na versão original, em inglês.

### A História

Lançado em 1981, o RPG *Champions* foi a origem do *Hero System*. *Champions* é um jogo de super-heróis que, ao contrário de outros como o *Marvel Super Heroes* e o *DC Heroes*, não está atrelado a nenhum mundo conhecido de super-heróis. E que,

por isso mesmo, permite a criação de personagens para qualquer universo de super-heróis.

Isso é possível através de uma idéia genial, que é o segredo do *Hero System*: os poderes são tratados de forma genérica, pelo seu princípio de ação, e não pela sua natureza ou efeitos especiais. Parece complicado mas é muito simples. Imagine um herói que lança raios de energia mística e outro que possui a capacidade de criar relâmpagos. O que os dois estão fazendo é simplesmente realizar ataques à distância, usando energia. Para isso, enquanto em outros jogos esses seriam dois poderes diferentes, ambos usam o mesmo poder em *Champions*, modificando o custo pelos efeitos especiais de cada personagem. Tanto faz se o raio é de fogo, gelo, força repulsora, energia zeta, raios XPTZ ou energia infernal, o princípio de ação do poder é o mesmo, e é isso o que conta.

Não é difícil perceber que essa mesma idéia se adapta a qualquer ambiente ficcional. Afinal de contas, o que é um dragão senão um ser com a forma de um enorme lagarto (o mesmo poder

de um herói que se transforma num dinossauro), que voa (como o Super-Homem) tem garras (como o Wolverine) e lança fogo, ácido, gelo, pela boca (o poder de ataque energético à distância descrito no exemplo acima). A partir dessa constatação, surgiu o *Hero System*.

### As regras

Dentre os sistemas genéricos, o *Hero System* é um dos mais completos. Nas regras de personagem, se o jogador já tiver seu herói na cabeça, é muito provável que consiga traduzí-lo para o jogo quase que fielmente, o que nem sempre ocorre em RPGs. Só vai dar trabalho ao mestre para desmembrar os poderes e habilidades que o jogador deseja nas categorias, efeitos especiais, limitações e características expostas no manual de regras. Por isso, é preciso ser um mestre experiente ou muito dedicado para se adaptar ao *Hero System* logo de saída.

Além disso, o cálculo dos custos de cada poder, com os modificadores para cada caso, não são muito amigáveis, não por



serem contas difíceis (a maioria é de divisão por dois, somas simples, etc.) mas por serem muitas continhas acumuladas em cada poder. Nada que a prática não dê jeito. Uma boa dica é observar sempre os personagens prontos, que esclarecem muitas dúvidas.

O livro básico é bem escrito e com muitos exemplos que ilustram cada poder, facilitando e muito para os iniciantes e a ficha de personagem já vem com os custos dos atributos e a forma de calculá-los, além das principais manobras de combate (golpes e defesas) com modificadores e efeitos.

Os personagens possuem oito atributos principais e seis secundários (calculados a partir dos principais). Todos os atributos estão em progressão exponencial, ou seja, a cada 5 pontos dobra-se o efeito (um personagem com força 50 tem o dobro da força de um personagem com 45). Isso permite que as mesmas regras sirvam para o Robin (com força por volta de 10) e o Super-Homem (que se não fosse assim teria força acima de 600!).

As regras de combate do *Hero System* são um dos pontos fortes do sistema, sendo bem realistas, dinâmicas, rápidas e simples. Ataque e defesa se resolvem com um só rolamento de dados. A rodada é dividida em 12 segmentos, sendo que o atributo *speed* (velocidade) determina quantas vezes o personagem age e em que segmentos. Na hora de atacar, há dois valores importantes, o OCV e o DCV. Um é o valor de combate ofensivo e o outro o defensivo. O

personagem soma ou subtrai os modificadores do golpe que escolheu no seu OCV, subtrai o DCV do defensor, subtrai esse número do valor básico 11 e tem o número que precisa tirar nos dados para acertar. Por exemplo, um herói de OCV 6 tenta uma manobra que lhe dá mais 2 de OCV contra um defensor de DCV 5 ( $6+2-5=3$ ). Ele então subtrai 3 de 11 e acerta o golpe com 8 ou mais. O defensor também pode realizar manobras defensivas que aumentem momentaneamente o seu DCV, só para garantir. Há também regras para golpes localizados que dão tanto a opção de golpes mirados em determinada parte do corpo quanto determinados na sorte.

As regras de combate corporal e artes marciais (boa parte das histórias de super-heróis) é irrepreensível, com uma pesquisa detalhada sobre as mais importantes artes marciais e regras simples e completas para golpes como chutes, socos, arremessos, chaves, bloqueios, etc. (ver também o *Ninja Hero* mais adiante).

Um ponto que o mestre deve estar atento é para a utilização do *Hero System* com personagens no nível humano, especialmente no ambiente de Fantasia. É preciso que o mestre decida com cuidado que poderes são disponíveis e qual o nível de pontos para a criação de personagens, para não inviabilizar sua campanha com personagens muito fracos ou poderosos demais.

## Os livros

O principal livro do *Hero System* é o *Hero Rules Book*, vendido separadamente ou como parte do livro básico do *Champions*. O *Rules Book* contém todos os poderes, habilidades, vantagens e desvantagens, modificadores, custos e regras de criação de personagem, combate, uso de poderes, etc. E o *Champions* contém, além do *Rules Book*, um mundo completo de super-heróis, na verdade meio fraquinho, mas que vale pelas regras sobre combate, bases e equipamentos, e pelos personagens prontos, que o mestre pode utilizar em suas aventuras.

A partir daí, há duas linhas de complementos para o jogo: novas ambientações e novos suplementos, e aventuras para as ambientações já existentes. Vamos falar das ambientações que já existem e tentar dar uma idéia dos principais suplementos para essas ambientações.

## Champions

Além do livro básico, de capa azul, o *Champions* é o que possui mais suplementos lançados dentro do *Hero System*. Eles vão desde aventuras e mini-campanhas prontas, algumas bem interessantes, até livros que detalham estilos de campanhas possíveis dentro do tema super-heróis. Dentre estes, existem complementos sobre invasões da Terra por alienígenas, demônios ou outras criaturas; sobre super-he-

róis vigilantes e justiceiros, no estilo violento dos quadrinhos atuais; super-heróis no estilo clássico e ingênuo dos anos 40 e 50; campanhas baseadas em super-heróis com poderes místicos e mais alguns complementos úteis como o *Normals Unbound*, que traz tudo sobre os coadjuvantes humanos numa história de super-heróis.

## Fantasy Hero

Como o gênero Fantasia é o que mais atrai o público, o *Hero System* não poderia deixar de ter a sua versão cheia de magos e dragões. Tudo começa com o livro básico *Fantasy Hero*, e segue com os *Companions* (bem no estilo *RoleMaster*) e as *Classic Campaigns*.

O livro básico, muito bom, traz muitas sugestões de kits de personagens (o mago, o ladrão, o cavaleiro, etc.) além das tradicionais raças de fantasia traduzidas para o *Hero System* (elfos, anões, meio-orcs, etc.). As regras são ampliadas, com manobras de combate típicas da fantasia e armas medievais. Há um bestiário com os monstros e criaturas clássicas e uma excelente parte dedicada a ajudar o mestre a criar seu mundo de fantasia, desde a seleção do estilo da campanha até os mínimos detalhes, além de um exemplo de mundo de fantasia que parece bem interessante. É o jogo perfeito para quem não se adapta a nenhum mundo de fantasia existente e prefere criar o seu.

Já os *Companions* centram-se em exemplos de am-

bientes (tavernas, castelos, fortes) e colégios de magia, com os feitiços de cada um, além de regras novas para ações como batalhas marítimas e outras, não cobertas em detalhes no livro básico. Os *Companions* trazem ainda novas criaturas para o bestiário e muitos exemplos de itens mágicos que podem ser criados. Até agora, há dois *Companions* lançados para o *Fantasy Hero*.

A série *Classic Campaigns* traz regras para aventuras e campanhas em ambientes clássicos e históricos, como piratas, vikings, Roma e Grécia. Eles trazem todas as estatísticas para o *Hero System* e para o *RoleMaster*. Além disso, a ICE pretende, nas próximas edições de ambientação para o *RoleMaster*, especialmente *Shadow World*, trazer estatísticas para o *Hero System* para que os jogadores tenham mais opções, o que é ótimo.

## Ninja Hero

Esse é o melhor suplemento de artes marciais já lançado para um RPG. Mesmo que você não jogue *Hero System*, vale a pena comprar esse livro se você deseja incluir artes marciais em suas campanhas. O livro tem perfis e explicações detalhadas sobre as artes marciais mais conhecidas (Judô, Caratê, Kung-Fu, Taekwon-do); artes menos conhecidas como o Aikidô, o Ninjutsu (dos ninjas), a Capoeira (incrivelmente fiel) e o Savate; e até artes exóticas e desconhecidas; além de lutas que utilizam armas, como o Kenjutsu (luta dos samurais com

espadas), a esgrima ocidental, entre outras.

O nível de detalhamento e realismo é tanto que os praticantes de qualquer arte marcial não terão dificuldade em reconhecer os golpes principais e os estilos existentes quando utilizarem as técnicas com seus personagens.

O livro traz uma parte especial sobre as armas usadas em conjunto com as artes marciais, acrescentando armas exóticas e interessantes como as usadas pelos ninjas, por exemplo. Além disso, existe um capítulo sobre os poderes místicos associados às artes marciais em filmes e histórias em quadrinhos, e instruções completas para se criar uma nova arte marcial ou estilo e para se montar uma campanha com torneios de lutadores (no estilo *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*), heróis lutadores (no estilo dos filmes de Van Damme ou Bruce Lee) ou super-heróis de artes marciais.

No final do livro, há uma mini-campanha pronta e alguns personagens que são bastante divertidos. Além destes três jogos, há também o *Western Hero* e o elogiado *Cyber Hero*, entre outros. v

### Avaliação

**Ambientação** ☺

**Regras** ☺

**Compreensão** ☹

**Visual** ☹

☺ excelente

☹ pode melhorar

☹ bom ☹ péssimo



# Quando os dados rolam...

## Peter Potamus

No Rio de Janeiro, havia um mestre que não sabia falar direito o encanto *feather falling*. Na hora de falar, apelou pro *embromation* (dialeto muitíssimo utilizado por um grande número de mestres e jogadores brasileiros) e proferiu algo parecido com *peter falling*. Os jogadores começaram a zoar: "*Peter falling!* Que é isso? Como um Peter cai?"

O mestre se enfureceu e disparou: "Querem saber de uma coisa? Eu falei certo. O amuleto é de *Peter falling*, sim. Quando você ativá-lo, cai o barco do Peter Potamus na cabeça do oponente, fazendo 4d20 de dano!"

E vinha com o Peter dentro e tudo. "Ei, Peter, onde estamos?" "Não sei, Tico-mico". O encanto ficou valendo e se tornou uma das armas mais poderosas de *AD&D*.v

Ygor Morais Esteves da Silva

## Um mestre brincalhão

Ronaldo Fernandes, mestre de *AD&D*, gostava de colocar um toque cômico em suas aventuras, algo totalmente inesperado. Isso deixava o grupo em total estado de terror. Quem seria o sacaneado da vez? Aqui vão dois de um vasto repertório de casos insólitos.

No final de uma sessão, na tão esperada hora do tesouro, o grupo acha um anel. Quem pega é um personagem chamado Salaminius, que tinha o seguinte slogan: "Não basta ser *chaotic*, tem que ser *evil*". Ele começa a testar o anel. Primeiro põe a mão na tocha, ela queima. Depois pula para ver se é de *Feather falling*, não era. Na terceira ele arremata: "Tá comigo tá com Deus! Deve ser de desejo. Eu quero estar nas costas de Bahamut (o dragão bom mais casca grossa que tinha)". Cena seguinte: na côrte do rei dos dragões, Bahamut pega Salaminius com a ponta dos dedos e o suspende pela camisa. "Você vai ter que explicar isso bem direitinho".

Um experiente guerreiro, durante um combate, se vê frente a frente com um Kobold. "Essa vai ser mole", pensa. Mas nada dele acertar o bicho. No primeiro golpe do Kobold ele descobre: ele tinha uma espada +40. O guerreiro acaba acertando e vencendo a luta, mas a espada cai no chão. "Essa espada tem que ser minha", avança o guerreiro. Mas, no momento em que se aproxima da espada, abre-se uma rachadura de placas tectônicas justamente naquele calabouço, embaixo de onde a espada havia caído. Surge, então, um pequeno vulcãozinho que engole a espada

que nunca mais é vista por toda a humanidade.v

Ygor Morais Esteves da Silva

## Beleza de role-playing

Aconteceu durante uma sessão de *AD&D* em São Paulo. A aventura era o *Nightmare Keep* (que não conseguimos terminar devido ao tédio). Foi nessa aventura, por sinal, que o mestre soltou a seguinte frase: "Você acorda e vê uma forma disforme..."

Estávamos jogando uma aventura de nível muito alto, com personagens feitos para a ocasião. Éramos seis personagens de níveis entre o décimo quarto e o décimo sexto, mais um bardo NPC de sétimo nível. Estávamos explorando a torre abandonada de um grande mago, onde muitos heróis famosos tinham entrado e da qual alguém jamais havia saído. Já tínhamos passado por uma série de armadilhas horrendas, quando fomos teleportados para uma sala com várias portas e cheia de cadáveres. Identificamos um deles como um mago conhecido na região. Decidimos ressuscitá-lo por dois motivos: a) ele seria um bom aliado para o grupo e b) ele provavelmente teria informações úteis a respeito da torre. A magia foi lançada e o mago voltou à vida. Tínhamos feito umas poucas perguntas quando o sujeito

declara que tem que prosseguir na sua missão, põe a mão na maçaneta de uma das portas, toma uma descarga elétrica e morre novamente. Um dos guerreiros do grupo (que já andava impaciente com toda essa demora) resolveu então sair da sala, e foi abrindo uma das portas. Eu exclamei: "Não faça isso! Não viu o que aconteceu com o idiota do NPC?!" O mestre, interpretando o bardo, se manifestou: "Ei, o que você tem contra os NPCs? NPC também é gente!" E tirou uma carteirinha de dentro da roupa onde estava escrito: Sindicato dos NPCs. Eu retruquei: "Você não, idiota! Estou falando do **outro** NPC!!" Um outro jogador comenta: "Pô, **beleza** de role-playing".v  
Erik Munne (Alumínio - SP)

## Mago ou Coelho

Esta história não ocorreu durante uma sessão de RPG, mas já faz parte de seu folclore. Aconteceu em agosto de 94, durante a Bienal do Livro, em São Paulo. O protagonista é Martin Freire, que já andou circulando nas páginas da DD.

Ajudando na divulgação dos eventos de RPG da bienal, ele circulava entre os stands vestido de cavaleiro medieval, com direito a espada e escudo, além de uma cintilante e quente cota de malha.

Ao ver uma agitação perto de um stand, resolveu se aproximar. Era Paulo Coelho dando autógrafos no lançamento de seu novo livro. O cavaleiro abriu caminho na multidão e se aproxima-

do escritor.

"Você é o mago de plantão?", indagou com voz firme. E ele respondeu rindo, "sim, sou eu". "Encantas espada?", perguntou o cavaleiro. A resposta foi negativa. "Encantas escudo?" Nova negativa. "Encantas, então, armadura?" Mais uma vez o mago responde que não. "Então não serves para nada", diz o cavaleiro se retirando, deixando para trás um perplexo Paulo Coelho.v

Flávio Andrade

## Certo dia em Londrina...

É inevitável. Todo jogador, um dia, acaba cometendo uma grande besteira. Porém, alguns se especializam em cometê-la todos os dias.

Em Londrina, durante um evento de RPG no shopping center da cidade, havia um desses. Durante uma única sessão de *O Desafio dos Bandeirantes*, conseguiu cometer três. O grupo havia entrado na casa de uma bruxa. O jogador abriu uma porta e sentiu passar uma adaga rente a sua orelha, ficando na parede do corredor. O personagem se vira, sem ao menos olhar de onde veio a adaga, para pegar a arma, levando um tiro de pistola nas costas. Mais adiante, no mesmo corredor, abre outra porta e dá de cara com uma mulher segurando um mosquete. "O que você faz", pergunta o mestre. "Ah, eu fecho a porta e continuo andando". Resultado: a bruxa abre a porta e lhe acerta um tirambaço nas costas. Afinal, não se tratava de um videogame.

Mais à frente, o grupo en-

tra numa caverna perseguindo a bruxa. Eles entram cautelosamente, pois o perigo era grande e o fator surpresa essencial. De repente, uma bifurcação. O grupo se divide: todos foram pra um lado e o jogador em questão foi mandado para o outro (grupo esperto). Ele acaba encontrando um enorme poço. "O que você faz?", pergunta o mestre. "Eu olho pro fundo". "Tá, é escuro, você não vê nada". "Então eu dou um grito". O mestre, diante da perspectiva de ver a presença do grupo ser revelada e a aventura ir por água abaixo (ou poço abaixo), se levanta e arremessa o seu boné na mesa gritando: "Não! Você não grita! Você não vai gritar!!!"

Bem, o garoto decidiu jogar *Tagmar*. Foi lindo. Surge um grupo de ladrões no meio do caminho e ele decide fazer uma carga. Enquanto corre, os ladrões vão dando flechadas. Quando finalmente chega em posição de atacar, mais parecia um porco espinho. O mestre pensa: "Pronto, agora ele trucida os meus ladrões". Mas eis que o jogador olha a sua ficha, vê que sua energia está bem baixa e decide voltar. Bem, e dá-lhe flechas, agora nas costas.v

Flávio Andrade





NOVA GERAÇÃO

# Como ser um deus

Mauro Lima

Ser mestre de RPG pode ser definido como "brincar de ser deus" por alguns instantes. De fato, existem jogadores que guardam dentro de si esse desejo de mestrar algum sistema, mas por uma razão ou outra não podem, tampouco conseguem. A partir de hoje, alegrem-se, vamos tentar ajudá-los. Dr. 20 estará aqui para socorrê-los.

## Sistema a ser adotado

Qualquer um. O importante é que ele seja aquele com que você, como mestre, e seus jogadores se sintam mais à vontade



pra seguirem. Lembre-se de que ser mestre demanda grande capacidade criativa. Se você não se identifica com o que vai desenvolver, será perda de tempo. Outra coisa fundamental: nem sempre a melhor regra deve ser parâmetro para uma escolha. Sistemas mais ricos em *settings* e pobres em dinâmica de combate, por exemplo, podem ser aprimorados com o tempo. Tudo tem que partir de acordo com a diversão do grupo.

## Estudando os livros

"Quem diria, sua mãe fazia tanta força pra você estudar e você agora tendo que ler isso tudo para ser mestre..." Vamos com calma que não é bem assim. Você pode devorar os livros e saber cada detalhe deles, como também não. Apesar de carregarem em suas capas o título de "regras", são apenas livros para tornarem seu trabalho mais fácil, a ponto de ambientá-lo, fazendo sua mente pensar de forma mais clara no que está para ser realizado. Podem existir momentos em que você não concorde com o que está escrito. Pense sobre isso e veja a melhor maneira de contornar a situação. Até mesmo constituições são revistas.

## Ambientação e o mestre

Uma vez jogando, você e seus jogadores devem interpretar NPC's e personagens de acordo com o *setting* de jogo. Uma mulher com idealismo feminino numa sociedade bárbara machista pode ser interessante, mas não duraria muito. Assim sendo, os jogadores e o mestre devem atentar para esses detalhes quando jogarem, pois direitos e deveres devem ser iguais para todos.

O mundo é seu. Você faz dele o que bem quiser. Os jogadores vivem no seu mundo. Eles agem, o seu mundo responde. A dinâmica do jogo é essa. Desen-





volva cidades, crie NPC's, mas, enquanto mestre, jamais se apegue a uma coisa ou outra. Se isso acontecer, você estará cometendo parcialidades. E isso é a ruína de qualquer mestre.

## Os jogadores e os mestres

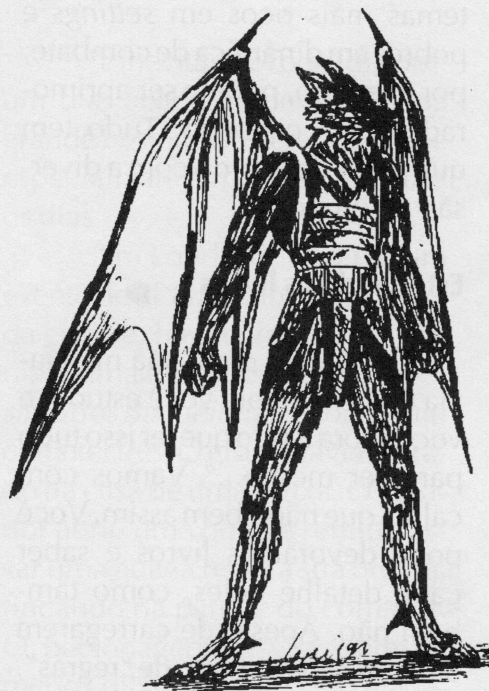
Dependendo do grau de envolvimento com os jogadores, os problemas podem ser os mais diversos. Jamais concentre a ação em uma pessoa por muito tempo, isso pode gerar comentários mal-dosos. Se você é homem e joga com meninas, não as perdoe, mas faça justiça. Protegê-las é um ato machista de sua parte. Apesar de beneficiá-las, você encararia uma série de problemas com os jogadores homens.

Sempre existe um jogador que quer ser a estrela do espetáculo. se isso acontecer, chame-o num canto em separado e explique que RPG ainda é um jogo coletivo. Se ele quer ser o bom, que vá jogar videogame! Bricadeiras a parte, isso é muito comum, e o mestre deve estar sempre atento a coisas do tipo.

## Eu... sou... deus!!!

E agora, desvendemos um pouco a intimidade do mestre. Em primeiro lugar: você é maluco. Sim, isso mesmo! O limite entre a loucura e a realidade é uma linha tão fina que você a atravessa sem perceber. Bom, estabelecido isso, vamos lá.

Suponha que você escolheu o sistema, já o compreenda, comunicou aos amigos e vai fazer uma sessão. Bem, mas e a história?



Pense nela durante um bom tempo só em sua mente. Quando achar que ela está bem madura, só aí, volte para os livros. Música te ajuda a acalmar, a inspirar também (se adorar coisas barulhentas, como heavy metal, não tenha dúvidas, vai ser uma aventura bem sangrenta...). NPC's podem ser facilmente idealizados através de atores ou fotos de

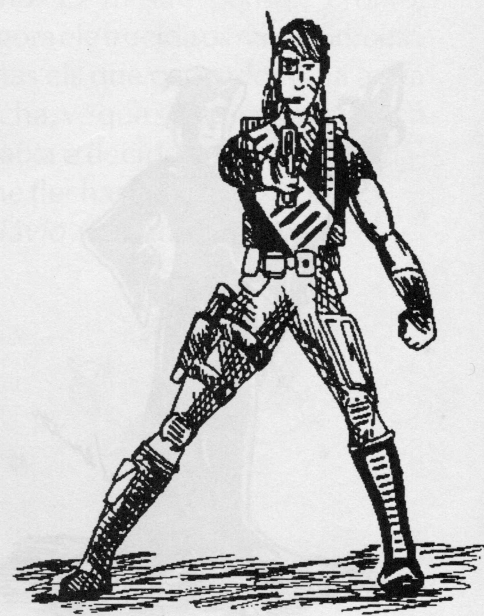
revistas.

Simplifique ao máximo, quando isso for possível. Se prender a muitos detalhes faz você se esgotar rapidamente.

Pense nos jogadores antes de criar uma história. Pense nos seus objetivos, mas pense principalmente nos deles. O seu prazer maior será ver que seu esforço não foi em vão.

E, principalmente, se no seu jogo ocorrerem situações que necessitem de um resultado nos dados, aqui vai uma dica toda especial: namore os seus dados, faça com que sejam a extensão de sua mão e, principalmente, de sua vontade.

Agora, comece a criar, ó grande. E sempre que a corda do impeachment apertar seu pescoço, estaremos aqui para salvá-lo. v (Ilustrações de Verion Julian de Oliveira)





# Correio RPG

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

## Carta ao leitor

Como anunciado no número anterior, vamos lançar oficialmente, neste número, os três concursos. Mas antes vamos a outros assuntos. Muitos leitores se queixaram da demora da revista em chegar à maioria das cidades brasileiras. Gostaríamos de explicar o porquê disso e contar com a compreensão de todos.

A revista é, primeiramente, distribuída para Rio de Janeiro e São Paulo. Após 28 dias, os números invendidos são redistribuídos para o resto do país. A demora excessiva em chegar a algumas cidades (dois meses), não sabemos. De qualquer forma, distribuição é um assunto complexo. Seria ótimo podermos chegar a todas as cidades do Brasil ao mesmo tempo, mas por enquanto este é o único modelo viável.

Muitos leitores também perguntam se podem encomendar miniaturas diretamente à IDD, a resposta é não. Quem quiser miniaturas terá que recorrer às lojas, mas muitas delas trabalham com encomenda em casa.

Ficamos contentes em saber que o nosso correio já está criando uma pequena rede de correspondência paralela. Já tivemos notícia de leitores se correspondendo entre si. Esperamos que isso cresça ainda mais.

**Lançamentos:** a GSA anuncia alguns lançamentos para este verão. O já anunciado livro-jogo *A Vingança de MagMor*, continuan-

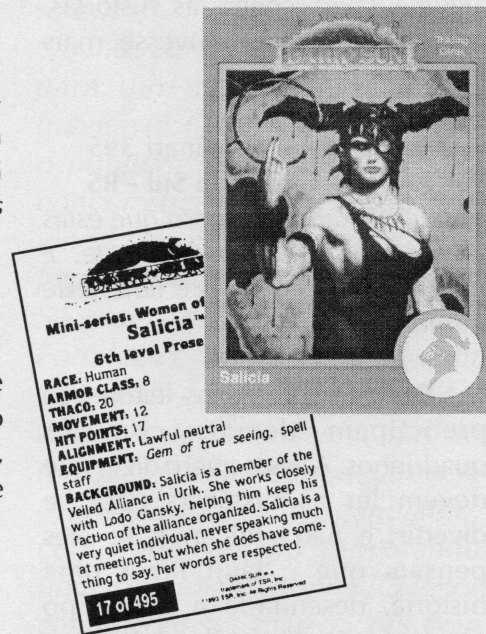
do a história do filme *Era uma vez...*; um complemento de regras avançadas para o RPG *Tagmar*; um módulo de ambientação para o RPG *O Desafio dos Bandeirantes*, *Os Quilombos da Lua*, que descreve um enorme quilombo escondido na região dos bandeirantes, com várias idéias para aventuras, personagens e regras para capoeira; e um novo RPG, *Millenia*, o primeiro RPG de ficção científica nacional, futuro distante, criado pelo Ygor e pelo Paulo Vicente.

O Editor

## Concurso RPG

**Miniatura:** miniaturas esculpidas em durepoxie com uma polegada de proporção, até duas polegadas de altura. Linha fantasia medieval.

**Conto:** pequenas histórias inspiradas em mundos de RPG, limite máximo de oito laudas. A lauda (folha datilografada) deverá ter, aproximadamente, 30 linhas de 70 toques cada (ou o equivalente a isso).



**Ilustração:** ilustrações em preto e branco, com tinta. Pode ser usado meio tom. O tamanho deve ser, no máximo, igual ao da página do **Caderno RPG** (19 x 24).

Os trabalhos devem ser endereçados à:

## IDD - Concurso RPG

(especificar qual)

Rua Tuiuti 61,  
São Cristóvão,  
Rio de Janeiro - RJ  
CEP: 20920-010

O prazo final para enviar o trabalho é 28 de março de 1995.

Prêmio: os vencedores, obviamente, terão seus trabalhos publicados. No caso da miniatura, sua foto publicada e pintada no capricho. O prêmio, além da publicação inclui toda a coleção de *cards* de 1993 dos jogos oficiais de *AD&D* (*Dragon Lance*, *Ravenloft*, *Dark*

*Sun, Grey Hawk, Al Qadim, Forgotten Realms*). São 495 cards para cada ganhador. Boa Sorte!

(...) Gostaria que vocês falassem mais de RPG do que histórias em quadrinhos, não que eu tenha alguma coisa contra as histórias, mas gostaria que houvesse mais jogos por revista (...)

Alexandre Costa

Rua José Batista Montanari 395

**95047-240 - Caxias do Sul - RS**

*Valeu, Alexandre. Espero que estas 24 páginas sejam o suficiente. E mais jogos é o que você terá neste número.v*

(...) Reparei que alguns leitores se preocupam demais com os quadrinhos. A esses quero dizer que devem ler as histórias para se divertir, e não criticar. E se eles pensam que é fácil fazer uma história, desenhá-la e, ainda por cima, conseguir publicá-la!!! Que tentem. Verão que é muito mais difícil do que parece. Afinal, por que eles acham que existem mais aventureiros do que mestres? (...)

Jorge Machado F. Schumacher

Rua Silva Rosa 170 / ap. 501

**21050-630 - Rio de Janeiro - RJ**

*E como é difícil! Principalmente a parte do publicá-la. Valeu a defesa. Mas não seja tão severo. Há críticas muito boas, construtivas, que nos ajudam muito.v*

(...) Há dois anos e meio conhecedor e mestre de RPG, sempre morei fora (completamente) do eixo Rio-São Paulo, e toda minha bagagem informativa vem de raros folhetos que, vez ou outra, eu encontrava. Porém, nos últimos meses, surgiram algumas publicações a nível nacional que me alegam por dar acesso a preciosas informações àqueles que, como eu, adoram RPG, mas sentem-se espacial e

culturalmente deslocados e ignorados. De todas essas publicações, a **Dragão Dourado** é realmente a mais séria. Talvez ainda um pouco idólatra de certas correntes do universo RPGístico, mas nada incurável.(...) Sugiro que, nos próximos números, as fantásticas HQs tenham mais palavras. Ou, ao menos, mais descrições ou um intervalo menor entre quadrinhos. As lacunas estão demasiado vazias. A outra (e principal) sugestão é a inclusão de matérias sobre o GURPS nas próximas edições.(...)

André Meireles Borba

Av. Antônio Justa 2778 / ap. 302

**60165-090 - Fortaleza - CE**

*Nós curamos nossa idolatria (se ela existir) se ninguém mais escrever RPGista. Putz, é muito feio. Desculpe o purismo e agradecemos o elogio. O GURPS está na nossa lista para os próximos três números, assim como os jogos do World of Darkness.v*

Conheço RPG já há algum tempo, mas nunca dei muita importância, sou vidrado mesmo é em quadrinhos. E foi lendo as HQs da **Dragão Dourado**, narradas em forma de jogo, que descobri como pode ser fascinante viver uma aventura em RPG. Então, resolvi escrever para, além de elogiá-los pela excelente revista, discordar dos leitores que têm reclamado do grande número de páginas que vocês dedicam aos quadrinhos. Na minha opinião, a revista está ótima e deve continuar assim mesmo. Suas HQs, na forma como são estruturadas, oferecem uma nova opção para o leitor de quadrinhos, e são uma ótima base para quem está aprendendo a ser mestre(...) Também quero agradecer pela boa entrevista com Rein Hagen. Esta e a que foi publicada pela revista

*Panacea* (de Osasco, SP) se complementam e constituem um ótimo material de pesquisa para os atuais e futuros apaixonados pelo RPG que queiram saber mais a respeito dos criadores dos jogos. A propósito, concordo com a postura elitista do autor de *Vampire* quando diz que os RPGs foram feitos para 20% da população. Mas prefiro apostar numa percentagem menor. Acredito que isso valoriza ainda mais esse jogo que exige tanta criatividade e inteligência(...)

Lúcio Gonçalves

Rua Barão do Rio Branco 561

**13320-270 - Salto - SP**

*Viva! Já podemos considerar a nossa missão cumprida. Alguém começou a jogar RPG por causa da DD. É demais! Também concordo que a porcentagem deve ser menor, mas lamento isso, pois o que é bom deveria ser compartilhado por todos. Acredito também que isso se deva a questão cultural, não a uma falta de criatividade ou inteligência. Ah, e temos mais suspiros para a *Faheria*.v*

(...) Ao contrário de muitas pessoas que lhes escreveram, eu gostei muito mais dos quadrinhos (com histórias e desenhos animais) do que das reportagens. Tá certo que o **Caderno RPG** tava muito pequeno e tal, mas mesmo na segunda edição, que o caderno havia dobrado de tamanho, ainda prefiro os quadrinhos. Além disso, os quadrinhos dão vida à revista.(...) Por enquanto estou nos livros-jogos da Marques Saraiva, estes livros por acaso são aconselháveis para um iniciante? Qual RPG de mesa vocês aconselham pra eu começar?(...)

Pablo de la Rocha

Rua Aldrovando Leão 117

**96077-170 - Pelotas - RS**

*Ok, Pablo, o que importa é gostar*



de RPG. Os livros-jogos são recomendáveis. Se você leu a número três já deve saber disso. Só não me venha falando de RPG de mesa, isso não existe. Pra começar, conheço muita gente que joga RPG no chão. Já soube de casos que o jogo foi feito num ônibus de viagem. E a mesa, onde fica? Esse termo surgiu nas revistas de videogames e é um tanto quanto equivocado. RPGista ainda vai, é feio mas a gente atura. Mas RPG de mesa?! Você conhece algum outro tipo de RPG? Há vários jogos relacionados com os RPGs, inspirados neles e que giram em torno de seu universo. São os jogos de cartas, os livros-jogos, jogos de miniaturas e jogos de computador, mas não são RPG. RPG significa Role Playing Game, jogo de interpretação (no sentido teatral). Em nenhum desses jogos há role playing. Portanto, não há a necessidade de criar esta diferenciação. A única "modalidade" de RPG que existe é o Live Role Playing Game, que ainda está engatinhando. E a diferença está na maior teatralidade e uso de fantasias, não na existência ou não de uma mesa. Bem, te respondendo: se você não fala inglês, procure um jogo nacional. Quanto ao resto, leia a seção Nova Geração.v

(...) A revista é ótima, talvez a melhor publicação de RPG do Brasil. A HQ é excelente. Continuem sem fazer balões, isso torna o clima da história bem melhor. Ela está muito bem desenhada e escrita. Quanto ao **Caderno RPG**, achei **muito** pequeno. Devia ter pelo menos umas 40 páginas.(...) Nota 10 para a entrevista com Mark Rein Hagen. As perguntas são interessantíssimas e imparciais. A crítica ao *Rolemaster* também é muito boa, mas, na minha opinião, falha em um ponto: o critério de avaliação deveria ser

por nota de 0 a 10, e não com aquelas carinhas felizes.(...) O ponto fraco do **Caderno RPG** acabou sendo a aventura pronta *Os Magos de Keldarand*. Ela é muito fraca, boba, fácil.(...)

Rodolpho A. Mafei

Rua Cidade Ribeira de Pena 297

**45810-000-Santa Cruz de Cabrália-BA**

Que cidade mais histórica, lembra aventura de *O Desafio dos Bandeirantes*. É bom ter noção da expansão do RPG. Bem, críticas anotadas.v

(...) A única coisa pouco interessante nesta revista maravilhosa são os desenhos das histórias, um pouco mal-feitos, talvez. O desenho da capa é pouco melhorzinho, vence só por ser colorido. Não há muitos, mas aparecem erros de datilografia no **Caderno RPG**.(...) Acho que as aventuras prontas deveriam ser um pouco maiores.(...) Sugiro também que vocês não só fizessem um critério de avaliação aos livros como *MERP* e *Rolemaster*, mas também a filmes medievais ou do gênero. Quanto à minha avaliação é excelente, excelente e excelente (não poderia ser melhor). O material para fazer a revista é de primeira(...) 1) Só há cinco personagens, e vocês já publicaram dois deles. Quando terminarem os cinco, quais miniaturas vocês publicarão? 2) Os leitores podem mandar regras e ilustrações de seus jogos, ou seja, suas próprias regras? 3) Há alguma concorrência entre a sua revista e as demais especializadas em RPG (se não for querer saber demais)? 4) Para fazer aventuras é preciso usar os nomes dos lugares do próprio mapa da revista **DD 1**, de outros livros, ou pode simplesmente inventá-los? 5) As cartas não publicadas nas revistas vocês respondem com uma

carta à residência dos leitores?(...) André Soares Demidoff Júnior  
Rua Maria Tanure Amora 1  
**23340-000 - Niterói - RJ**

1) *Pra que estragar a surpresa. Espere e verá.* 2) *Podem mandar o que quiserem, é só manter o bom senso.* 3) *Concorrência sempre há. Quando se faz diferentes produtos para um mesmo mercado, é inevitável. Quem sai ganhando é o público. No caso do RPG, a concorrência é mais do que bem vinda, pois interessa a todos que o jogo seja cada vez mais divulgado. Só assim cidades como Natal, Fortaleza e Manaus poderão sair da fase da geração xerox ou ficar a mercê de remessas vindas do Rio e São Paulo. Se a concorrência é honesta, todos saem ganhando, com cada veículo procurando uma identidade própria. O leitor ganha, com isso, mais opções. Não nos interessa, por exemplo, publicar críticas feitas a outras revistas, pois este tipo de comentário é aético e deve ficar restrito aos jornais, se a eles interessar.* 4) *As aventuras têm fonte livre de inspiração.* 5) *A maioria das cartas não publicadas são respondidas diretamente, quando há necessidade de resposta, esclarecimento de uma dúvida, etc. Demora um pouco mas a gente responde.v*

(...) Eu sei que vocês receberam várias cartas criticando as HQs, mas, **pelo amor de Deus**, não levem as críticas a sério. As HQs são ótimas, os personagens são perfeitos, tem tudo a ver com RPG.(...) Escutem o apelo que eu e toda a minha turma, fã da revista **DD**, estamos fazendo. Continuem



a publicar HQs na revista **DD**.(...)

**Ulisses Coxisses Bellotti**

**Rua Dom Pedro Mascarenhas 16  
20251-610 - Rio de Janeiro - RJ**

*Calma, Ulisses, as HQs não correm nenhum risco. Fora, é claro, algum plano econômico ou a quebra da bolsa.v*

(...) Aqui já criamos novas aventuras, personagens, tabuleiros, armas, etc., devido à ausência de mercado autorizado (os poucos que existem não se preocupam com as novidades e os lançamentos nacionais como *Vampire*, *O Desafio dos Bandeirantes* ou *Tagmar*. É de fato uma vergonha.(...) Usamos muitos artifícios em nossas partidas: figurino, iluminação, sonoplastia e, é claro, uma interpretação ousada, já que todos fazemos teatro. Acho que está na hora de uma integração nacional. Ficamos literalmente ilhados do resto do país, enquanto competições são feitas, aventuras são criadas e traduzidas. É ou não é injusto? Por favor, mantenha-nos informados sobre as novidades no

RPG (...) para maior contato entre nós do *Dungeon World* (a essa altura do campeonato, já fizemos até um clube) e os demais RPGistas do Brasil. Estamos esperando a resposta e a oportunidade de mostrar nosso trabalho a todos.

Guilherme de Miranda Ramos  
Rua Conselheiro João Alfredo 62  
57015-680 - Maceió - AL

*Tem razão, é uma vergonha. Mas é por isso que estamos aqui. Muito interessante um grupo só de atores. Bem, pessoal, ajudem a galera do *Dungeon World* a construir uma ponte para o resto do país.v*

(...) Tenho 20 anos, jogo e mestre RPG desde 1990 aqui na região da minha cidade, eu sou o único ponto especializado em RPG, pouco divulgado. Eu mais poucos interessados formamos o *Displacer Club*, e qualquer leitor poderá escrever para nós para trocarmos informações, aventuras, personagens, dicas e até materiais.(...) Discordo do leitor que criticou o sistema de explicação dos feitiços usados e sobre os "balõezinhos".(...) Não acho que ela precise de "balõezinhos", pois isso é para gibis! Concordam!? Uma coisa que eu não gosto é o atraso que a revista tem em chegar aqui, a de julho só chegou agora em outubro. Tomem providências e cuidado com sua concorrente de peso, a *Dragon*, que está mostrando que também é capaz de difundir o RPG.

Leonardo Rosati

Av. Washington Luiz 642

**16700-000 - Guararapes - SP**

*Bem, os dois estilos são válidos, desde que sejam bem feitos. Quanto ao atraso, a explicação está na carta ao leitor. Quanto à *Dragon*, não pretendemos ser a única autoridade de RPG no Brasil.v*

(...) Somos donos de um clube,

jogamos e ensinamos RPG em Curitiba, litoral paranaense e São José dos Pinhais. (...)

*Eye's Dragon*

Robson Posnik & Luciano Halluchi  
Especialistas em sistemas *GURPS*, *Tagmar* e *Hero Quest*.

**Fones: 282-0047 / 282-0654**

**Rua Saldanha Marinho 450  
80410-150 - Curitiba - PR**

Aqui na minha cidade, nosso grupo conta com cerca de 10 jogadores atuantes no momento.(...) Gostaria que publicassem nosso nome e endereço para comunicarmos com outros amantes do RPG.

**Masters of Darkness**

**Mestre Hiran Eduardo Murbach**

**Rua Duque de Caxias 667 / ap.31  
13450-000 - Santa Bárbara  
d'Oeste-SP**

(...) Gostaria de me corresponder com mestres ou jogadores que se baseiem no *GURPS*, gostem de campanhas bem boladas, com muita violência e realismo, que exijam jogadores inteligentes e astutos. Mande seu pergaminho para mim, e reze para que os deuses não se exaltem.

**Dark Master of Infernal Gates**

**Rua Itamirim 113**

**88034-530 - Florianópolis - SC**

*Nossa, acho que foi transmissão de pensamento. Nós tínhamos decidido fazer exatamente a sugestão que você mandou. O que achou do Arquivo do Mestre?❖*

Estou desesperadamente à procura dos jogos *Kult* e *Marvel Super Heroes*. Não recebi resposta dos anunciantes da **DD**, exceto da *Hobbylandia*.(...)

**Gilson Rocha (Cujo)**

**Tv. 2 de Queluz 182**

**66070-500 - Belém - PA**



## Um dia na Taverna

**Carlos Eduardo Klimick Pereira**

Nosso objetivo com esta nova seção do **Caderno RPG** é auxiliar os mestres novatos, dando-lhes dicas de locais e NPC's interessantes que possam usar em suas aventuras. E para começar, nada melhor do que falarmos de **Tavernas**.

As tavernas medievais são casas de madeira de dois andares. No andar de baixo tem o salão principal onde é servida a comida. O salão contém duas, três ou quatro mesas retangulares de uns três metros de comprimento por uns 90cm de largura. De cada lado das mesas ficam os compridos bancos onde os fregueses se sentam para comer. No fundo do salão fica o balcão de onde o taverneiro coordena as atividades do estabelecimento. A comida consiste normalmente de sopa, um pão em forma de prato onde são servidos linguiça, feijão, raízes, aves ou peixe (batatas e arroz são desconhecidos). Para beber, normalmente se tem disponível cidra, vinho, hidromel, cerveja ou água. Raparigas e garotos costumam servir aos hóspedes e não é incomum que a taverna também ocupe a função de prostíbulo.

Nos fundos do andar de baixo costumam ficar a adega, a despensa e os aposentos do taverneiro. No andar de cima fica

o alojamento, onde os hóspedes dormem na palha, em esteiras de palha ou em camas de palha (mais caras). Os religiosos costumam pernoitar em templos e os nobres em castelos e fortalezas.

As tavernas de fantasia tradicional são diferentes. No salão principal tem no máximo um ou dois dos mesões retangulares e várias mesinhas redondas onde se sentam tipos alegres ou suspeitos. Apesar das raparigas trajarem vestes com generosos decotes, o prostíbulo dificilmente funciona na taverna (exceto nas mais baratas ou perigosas). A alimentação tende a incluir um cardápio do século vinte com arroz, feijão, batatas, laranjas, etc. (obviamente, coca-cola e hambúrguer com fritas seria um exagero!). A hospedaria do andar de cima costuma ter quartos separados com uma ou duas camas. Às vezes a taverna tem até banheiro! Com o barril, é claro.

Agora que falamos de tavernas em geral, vamos dar o exemplo de uma típica taverna de fantasia medieval.

### **Taverna Javali Feliz**

A taverna Javali Feliz fica em uma vila de média importância que cresceu ao redor de uma fortaleza. No andar de baixo fica a entrada com o salão principal. No salão temos duas mesas de três

metros de comprimento por 85cm de largura, com os devidos bancos ao lado. Junto a cada mesa lateral há três mesas para seis pessoas, reservadas aos fregueses dispostos a pagar um pouco mais por sua privacidade. Raparigas sensualmente vestidas servem aos fregueses. Encontros românticos podem acontecer, mas Kraiton, o forte, garante que as moças tenham a palavra final neste assunto. Do balcão, Gregor McGovern, o taverneiro, coordena as atividades do estabelecimento. Nos fundos ficam a despensa, uma pequena adega e os aposentos do Sr McGovern e sua esposa, Rute. Atrás da taverna ficam um galinheiro, um chiqueiro, um pomar e uma macieira. No andar de cima tem um quarto coletivo com palha e esteiras, e dois quartos com duas camas de palha (mais caras).

### **Gregor McGovern (o taverneiro)**

Gregor foi um guerreiro mercenário em sua juventude. Após inúmeras peripécias e aventuras com seu grupo de companheiros, decidiu aposentar-se e abrir uma taverna.

**Atributos:** tem ótimos atributos físicos (força, destreza, resistência, etc.), bons atributos sociais (carisma, presença, etc.) e medianos atributos mentais (inteligência, sabedoria, etc.).

**Habilidades:** é um guerreiro

ro experiente, sendo ainda mais hábil com a espada e os punhos. Seus conhecimentos das leis e política locais são bons e em suas andanças pelo mundo aprendeu muito sobre o oculto. Gregor tem ainda um bom tino comercial e é um ótimo contador de histórias, sendo muito querido por todos.

**Personalidade:** é um bom homem, apesar de um pouco severo. Porém, ele só arriscará sua taverna por uma excelente razão. Gregor jamais colocará sua esposa e sua filha em risco.

**Aparência:** 1,81m, idade aparente de 40 anos, gordo, largo e forte, um pouco calvo, dotado de voz poderosa e grave.

### **Rute (esposa do taverneiro)**

Mulher humilde, era uma camponesa que se apaixonou por Gregor há vinte anos atrás. Se casaram e, com o dinheiro que ele juntou em suas aventuras, abriram uma taverna.

**Atributos:** tem atributos físicos, sociais e mentais medianos.

**Habilidades:** é uma excelente cozinheira e administradora, sendo a responsável pelo bom andamento da taverna. Não possui habilidade de combate.

**Personalidade:** é gentil, caridosa e leal dotada, porém, de um grande senso prático.

**Aparência:** uma senhora de uns 40 anos, gordinha, com um semblante gentil e simpático.

### **Arianna (filha do taverneiro)**

Filha de Gregor, foi criada basicamente pela mãe até seus onze anos, pois o pai passava, inicialmente, pouco tempo em casa. Por idealizar o pai, começou a treinar para ser guerreira.

Mais tarde, porém, descobriu que seus dotes estavam na magia. Atualmente é uma maga iniciante.

**Atributo:** bons atributos físicos e sociais, e ótimos atributos mentais.

**Habilidades:** maga iniciante, domina bem alguns encantos e um pouquinho outros. Seus conhecimentos do oculto são bons e ela sabe ler e escrever. Filha de um guerreiro, ela sabe se defender muito bem.

**Personalidade:** alegre e simpática, está sempre disposta a aprender coisas novas e a ouvir histórias sobre outros lugares e outros povos. Ama os pais e gosta muito de Kraiton, e irá defendê-los com todas as suas forças.

**Aparência:** uma jovem bonita de 17 anos. Tem cabelo liso e castanho-escuro, assim como seus olhos. Com 1,67m, tem um porte esbelto e atlético.

### **Kraiton, o forte (leão de chácara)**

Kraiton foi o aprendiz e um dos companheiros de aventuras de Gregor. Quando Gregor se aposentou, Kraiton o seguiu, indo trabalhar na taverna.

**Atributos:** dizem que é tão forte e resistente quanto um urso, e não exageraram muito. Tem ainda uma agilidade inesperada para seu tamanho. Seus atributos sociais e mentais são medianos.

**Habilidades:** é muito bom com sua espada e os punhos, luta de forma brutal e decisiva. Curiosamente, é um excelente cantor e toca muito bem o alaúde, alegrando as noites da taverna. Seus conhecimentos sobre o mundo e o oculto são medianos.

**Personalidade:** é um homem alegre e brincalhão que se

esforça em manter uma aparência severa quando os bêbados pensam em se exaltar na taverna. Ele não tolera desrespeitos aos seus amigos, patrões e às moças da taverna.

**Aparência:** um homem de uns 35 anos, 1,96m de altura, forte como um urso, com uma barba preta cerrada.

### **Lúcia (rapariga)**

Lúcia, uma das moças que servem na taverna, trabalha no Javali Feliz há três anos e, apesar de ser muito querida por todos, almeja mudar de vida.

**Atributos:** é linda, muito ágil e esperta. Seus demais atributos são bons.

**Habilidade:** sabe muito bem quando ouvir, quando falar e como conduzir uma conversa de forma a extrair o máximo de informações. Lúcia sabe ainda como conseguir que os outros façam suas vontades. Seus conhecimentos da política local são bons e do oculto são medianos. Ela aprendeu a ler e a se defender com a faca e alguns golpes (joelhada naquele lugar e coisas do tipo) com um soldado que namorou.

**Personalidade:** é ambiciosa, mas no fundo uma boa pessoa, sendo leal a seus patrões e amigos. Ela possui economias e, se souber de uma boa oportunidade, pode contratar ou fazer acordos com aventureiros.

**Aparência:** jovem de 18 anos, muito bonita, com longo cabelo castanho-escuro, semi-corredio, e belos olhos negros. Lúcia tem 1,65m de altura e um porte esbelto. v



AVENTURA PRONTA

# Sombras sobre Avalon

**Maurício Santoro Rocha**

## Introdução

Esta é uma aventura de terror escrita para ser jogada em um universo de fantasia medieval. Tudo começa quando um dos personagens recebe uma mensagem de um amigo / parente que reside na cidade de Avalon. Uma grande desgraça caiu sobre a cidade e ele pede a ajuda do grupo. Não há maiores detalhes sobre o que está havendo.

A cidade de Avalon foi construída há vários anos, numa época em que as guerras assolavam a região. Vista de cima, lembra uma estrela. Hoje em dia as coisas estão mais calmas e a cidade vive do comércio, sendo um ponto de encontro para caravanas de mercadores que por ali passam. Apesar de sua prosperidade, seus habitantes são famosos por sua ganância e arrogância. São cinco dias de viagem da cidade dos personagens até Avalon.

## A Viagem

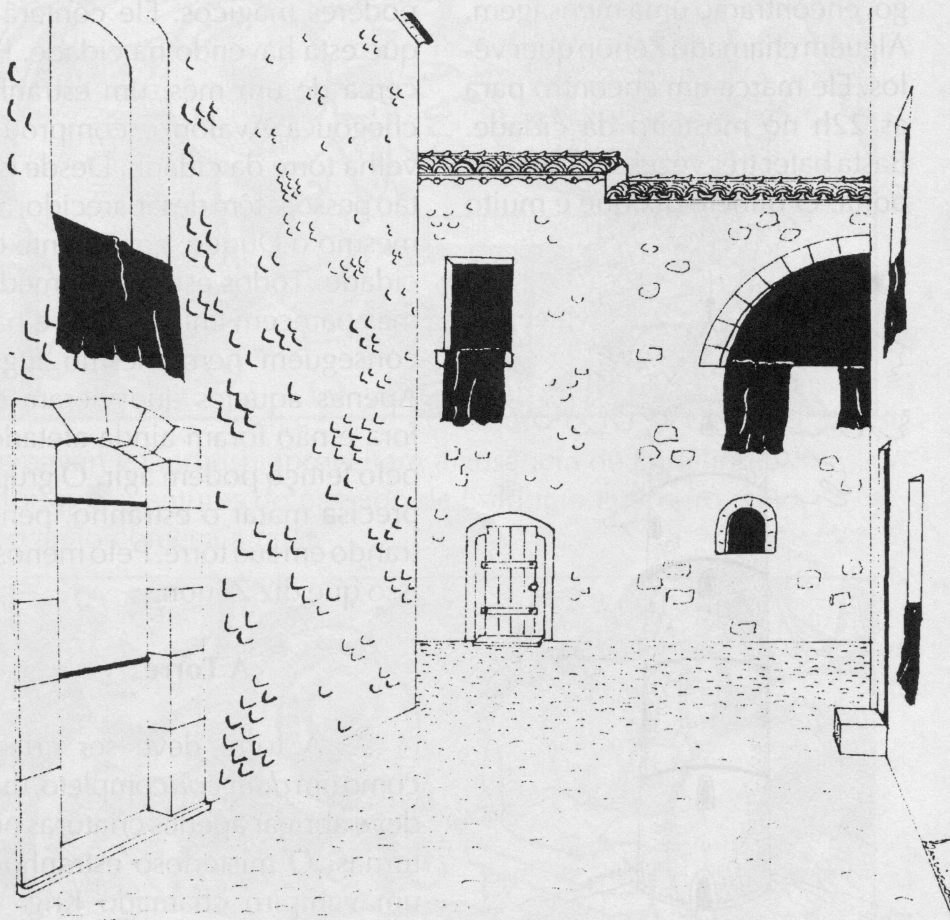
No meio de sua jornada rumo a Avalon, o grupo encontrará uma caravana de comerciantes. O líder conversará com os

personagens, dizendo que a caravana passou por uma rota próxima à cidade, não ousando se aproximar. Mesmo assim, os animais ficaram muito agitados. Ele aconselha cautela.

Na véspera de sua chegada, uma patrulha formada por cinco mortos-vivos (esqueletos, zumbis ou similares) atacará o acampamento dos personagens à noite.

## Na Cidade

O terreno em volta da cidade, onde antes havia um bosque, é agora um deserto. A bandeira está a meio pau e panos negros estão na maioria das janelas. Na casa de seu amigo, os personagens encontrarão apenas uma velha (a empregada). Ela dirá que ele foi apanhado no dia ante-



rior. Ela oferecerá a casa e avisará ao grupo para ter cuidado com a noite, mas ela não sabe o que está acontecendo.

A vida local continua, apesar de tudo. No entanto, os alimentos são poucos e custam muito caro. As pessoas conversam em sussurros e evitam o grupo, parecendo ter um medo mortal de estranhos. Nada informarão.

Os personagens irão perceber um estranho homem vestindo uma túnica vermelha que os observa atentamente. Se tentarem agredi-lo ou mesmo falar com ele, lobos aparecerão dos becos e poderão atacar o grupo, enquanto o homem desaparece nas sombras.

Retornando à casa do amigo, encontrarão uma mensagem. Alguém chamado Zênon quer vê-los. Ele marca um encontro para as 22h no mosteiro da cidade. Basta bater três vezes seguidas na porta. O bilhete diz que é muito

importante.

Se perguntarem à empregada, ela dirá que Zênon é um médico muito respeitado na cidade e dirige o hospital do mosteiro. Ela sempre o vê carregando livros, mas não tem idéia do que ele lê.

São apenas alguns quarteirões entre a casa e o mosteiro, mas os personagens possivelmente se encontrarão com uma patrulha. Ela será formada por criaturas como Ogros ou Trolls, mas em número inferior aos personagens.

No encontro, Zênon dirá aos personagens ser um estudioso da magia, embora não possua poderes mágicos. Ele contará o que está havendo na cidade. Há cerca de um mês, um estranho chegou a Avalon e comprou a velha torre da cidade. Desde então pessoas têm desaparecido, até mesmo o Duque, governante da cidade. Todos estão com medo, mas parecem enfeitiçados e não conseguem nem mesmo fugir. Apenas aqueles que vieram de fora e não foram ainda afetados pelo feitiço podem agir. O grupo precisa matar o estranho, penetrando em sua torre. Pelo menos é isso que diz Zênon.

## A Torre

A torre deve ser criada como um *dungeon* completo, mas deve abrigar apenas criaturas noturnas. O misterioso estranho é um vampiro chamado Krig. O homem de túnica vermelha é seu servo, o feiticeiro Giron.



Os desaparecidos estão mortos, mas alguns agora podem ser vampiros. O mestre pode até escrever uma aventura em busca de um talismã para libertar o amigo dos personagens da maldição.

O mestre pode criar Krig e Giron como quiser, mas os poderes de Krig não têm efeito contra aqueles que são bons, de modo que ele prefere atacar os personagens violentos, gananciosos, etc. Seu servo, embora menos poderoso, não tem essa limitação.

**Fim**

Uma vez que libertem a cidade, os personagens receberão uma festa em sua homenagem e talvez uma recompensa. Por outro lado, o mestre pode estimular os jogadores a fazer com que seus personagens continuem em Avalon, tentando criar uma cidade mais justa e menos corrompida. Questão de gosto.v

