

Caderno RPG

GURPS: Duas visões

página 2

Quando os dados rolam...

página 10

Arquivo do mestre

página 13

Nova geração

página 16

Correio RPG

página 19

Aventura pronta

página 23

Dose Dupla

Já faz tempo que chove cartas pedindo para nós falarmos do GURPS, que por ser o primeiro RPG editado no Brasil, se tornou muito difundido entre os jogadores brasileiros, apesar de não ser um jogo propriamente para iniciantes. Isso fez com que alterássemos nossos planos e falássemos do GURPS antes dos jogos da White Wolf.

Ao tomar esta decisão e procurar a pessoa mais adequada para escrever sobre o jogo, nos deparamos com uma diversidade de opiniões e posturas em relação ao jogo. Não é um caso de amor ou ódio como o Rolemaster. É mais complexo, talvez pela própria complexidade da proposta: um sistema genérico.

Desta forma chegamos a conclusão de que apenas uma resenha não daria conta do recado e resolvemos publicar duas visões diferentes do jogo, de duas pessoas que jogam GURPS. Com isso, creio que conseguimos abordar os principais pontos do sistema e satisfazer seus fãs.

É isso aí. Nos encontramos no número 6 com o mais estapafúrdio flagelo do RPG: o GURPS Smurfs! Aguardem.

O Editor

Caderno RPG

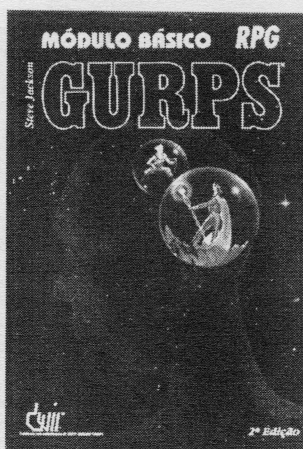
Editor: Flávio Andrade

Sub-editor: Luiz Eduardo Ricon de Freitas

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

Colaboradores: Carlos Eduardo Klimick Pereira, Frederico Augusto de Castro Furtado, Mauro Lima e Paulo José Resede (texto); Sílvia Ferreira (ilustração).

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



GURPS

Prós e contras de um sistema genérico.

Frederico Augusto de
Castro Furtado

Introdução

GURPS (Generic Universal Role-Playing System) foi criado por Steve Jackson para ser um sistema no qual os jogadores pudessem desenvolver qualquer estilo de aventura, nas mais variadas ambientações possíveis. Daí o *Generic* e *Universal* do nome; sendo o *Role-Playing* devido à ênfase à interação, e o *System* por causa da abrangência das regras.

Muito bonito. Mas e daí?

Segundo Mr. Jackson, a idéia era criar um RPG que possuísse as seguintes qualidades: flexibilidade, organização e facilidade de jogo. Vamos analisar cada uma separadamente. Logo em seguida, vamos explorar outros pontos da linha **GURPS**.

Flexibilidade

Esta é sem dúvida a principal característica do **GURPS**. Ele permite que você possa jogar em diferentes ambientações sem ter que aprender um grupo de regras

diferentes para cada uma delas. Um único sistema de regras cobre tudo desde fantasia até ficção-científica, passando por super-heróis, espionagem, horror, etc. A "sintonia fina" dessas regras é feita por suplementos voltados especificamente para cada um desses temas.

Humm... Isso quer dizer que pode haver, por exemplo, um grupo de personagens formados por um cowboy do velho oeste, um vampiro renascentista, um elfo ciborgue do século XXI e um super-herói andróide?

Exatamente (para falar a verdade, eu mestrou uma campanha tão louca como essa há alguns anos, com o sistema de **GURPS**). Inclusive, isto nos leva a uma outra qualidade do **GURPS**, o sistema de geração de personagens. Ele utiliza um esquema de pontos onde você constrói o personagem. Logo, ao contrário de outros sistemas, você joga com o personagem que você realmente desejou; e não com um conjunto de rolamentos que, provavelmente, não refletem o que você queria.

Além disso, todo jogador já deve ter tido, uma vez ou outra,

a sensação de que tirando a "casaca" do seu personagem (imagem, modo de falar, etc.) e deixando apenas habilidades, vantagens e desvantagens, ele se parece muito com o personagem do seu amigo. Pois bem, no **GURPS**, a chance disso acontecer é extremamente baixa devido à abrangência da geração. Você consegue realmente individualizar o seu personagem.

O lado negativo do sistema de geração é justamente essa sua profundidade. Por oferecer muitas opções para o jogador, gerar um personagem pode levar um tempo razoável. Entretanto, conforme vai se ficando mais familiarizado com as regras, esse tempo vai se reduzindo.

Concluindo, em termos de flexibilidade, acho que o **GURPS** consegue atingir o objetivo a que se propôs; embora haja algumas dificuldades provocadas pelo estilo realista das regras (que serão discutidos mais adiante).

Organização

O índice remissivo é uma das maiores invenções do meio literário. Fato facilmente compro-

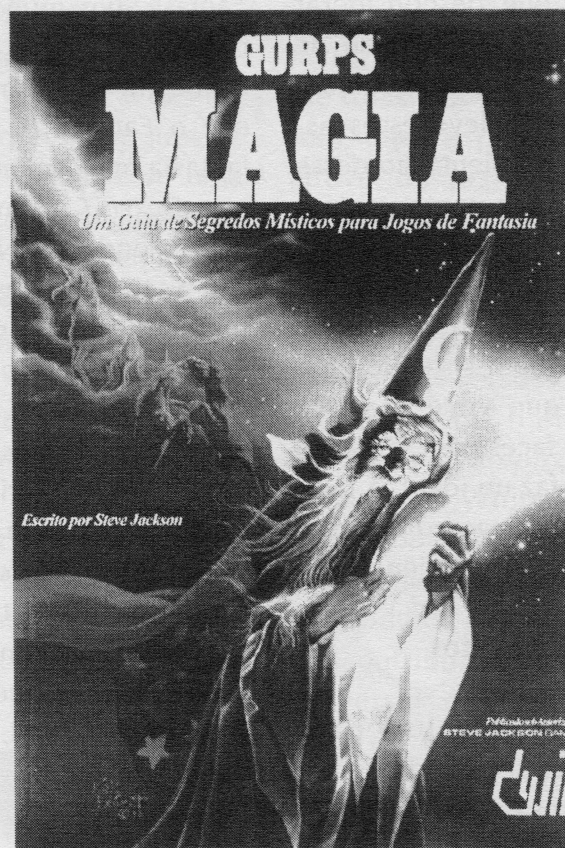
vado quando se tem nas mãos um livro de regras de RPG com mais de 250 páginas. Mesmo assim, ainda se encontra livros onde a única maneira de se achar alguma coisa é com uma tábua de *ouija*. Todos nós sabemos que não há nada mais chato do que ver o mestre freneticamente virando páginas a procura de alguma regra obscura. Não que isso não aconteça em **GURPS**, mas, pelo menos, tem-se a certeza de que ele sabe para qual página está indo. Há também uma seqüência lógica dos capítulos, outra coisa que facilita a navegação dos livros.

E não é só o livro básico que tem esse grau de organização, os suplementos também são bastante trabalhados nessa área. Se eles mencionam alguma regra de outro livro, ela vem acompanhada do nome do livro e das respectivas páginas onde pode ser encontrada.

Nesse quesito, **GURPS** também consegue atingir seus objetivos.

Facilidade de Jogo

Este é um quesito complexo. Pode-se dizer que **GURPS** é fácil de se jogar - se você já tem experiência em RPG. Não é que as regras sejam assim tão difíceis, mas como o jogo se propõe a emular a realidade de maneira extremamente fiel e, ainda por cima, tem que cobrir vários temas como magia, psiônicos, etc, a quantidade de regras se torna razoável (lembrem-se de que o li-



vro básico tem 256 páginas!). Um jogador ou mestre iniciante pode acabar se afogando nas regras. Por isso é bom que você já tenha jogado outros jogos antes de se aventurar por **GURPS**.

Outro aspecto complexo é o do realismo. O desenvolvimento do jogo foi norteador por uma busca de realismo. Segundo o próprio Jackson, ele tentou fazer de **GURPS** um sistema ágil e realista ao mesmo tempo. Numa boa parte das ambientações ele conseguiu. O problema começa a surgir quando o realismo está "real" demais ou então ele está sendo imposto em algo que não o pede.

Por exemplo, suponhamos que você está mestrando um aventura em que os jogadores são um

grupo de forças especiais do exército americano; todos armados com submetralhadoras ou rifles automáticos. Numa determinada parte da aventura, eles encontram um grupo de terroristas, também portando armas automáticas. Obviamente, irrompe o combate... para sua infelicidade e de seus jogadores. O "realismo" das armas faz com que vocês tenham que fazer "quilos" de rolamentos para saber quantas balas de cada rajada atingiram e, depois, o dano de cada uma delas. Como vocês podem ver, a aventura provavelmente vai acabar no dia seguinte.

Outro exemplo similar é uma aventura ou campanha onde os jogadores são super-heróis de poder extremamente alto (500+

pontos). Uma campanha desse gênero TEM que desconsiderar certos aspectos da realidade de modo a ser "jogável". Infelizmente, **GURPS** não releva esses aspectos e uma ambientação desse tipo se torna um tanto quanto inviável.

Mesmo com os problemas descritos acima, eu diria que **GURPS** é um bom sistema (uma vantagem é que você usa três dados de seis faces para 90% das coisas que se faz no jogo). A facilidade e fluidez, acredito, vem com o tempo e a experiência.

Suplementos

Os suplementos para **GURPS** podem ser divididos em três tipos: livros de ambientação, livros para ampliação de regras e livros de aventuras. Cada um tem um tratamento específico, embora haja uma certa superposição entre eles.

Os livros de ambientação descrevem lugares para campanhas, dando dados de geografia, história, política, fichas de personagens, etc. Em alguns livros são dadas várias versões da ambientação (cinemática, histórica, etc). Você também encontra regras nestes livros; geralmente elas se referem às características específicas do mundo, sendo totalmente novas ou então ampliando regras já existentes.

Os livros podem ser baseados em conceitos originais, adaptações de livros de ficção-científica, fantasia ou horror e situações históricas. Alguns exemplos

de conceitos originais são o *Fantasy*, um mundo de fantasia com elfos, anões, orcos, cristianismo (!), islamismo, templários, etc; o *Fantasy II*, um mundo de fantasia mais voltado para o lado negro, e o *IST*, um mundo de super-heróis onde as Nações Unidas tem o seu próprio grupo de super-heróis (este livro precedeu a *Liga de Justiça Internacional* da DC Comics).

Adaptações de livro incluem: *Uplift*, da série de livros de David Brin; *Lensman*, de E.E. Doc Smith; e *Riverworld*, de Philip Jose Farmer. Entre as situações históricas já representadas temos *Swashbucklers*, que trata de capa-espada em geral, principalmente pirataria e mosqueteiros; *Camelot*, que fala da corte do Rei Arthur (este é um dos livros que traz várias versões da mesma ambientação) e *Old West*, que descreve o Velho Oeste.

Os livros de ampliação de regras desenvolvem com maior profundidade aspectos já existentes do jogo. Eles geralmente expandem as regras que cobriam aquele assunto, dando novas variações e dicas para você personalizá-las. Alguns trazem informações históricas como complementação e sugestões para campanhas, incluindo, às vezes, mini-ambotações.

Uma das qualidades desses livros é a profunda pesquisa conduzida pelos autores, algo que os enriquece sensivelmente. Na maioria deles você pode encontrar uma bibliografia extensiva que cobre livros, filmes, séries de TV e

quadrinhos.

Exemplos: *Martial Arts*, livro que expande as artes marciais, trazendo vários estilos, novas vantagens, desvantagens e habilidades; *Time Travel*, tudo a respeito de viagem no tempo, desde meios para se fazê-la até as consequências de se mudar o tempo; e o *Supers*, habilidades, poderes e tudo o mais para se fazer uma campanha de super-heróis (se bem que para uma campanha de poder alto eu sugeriria o *Champions*, um jogo que, segundo o próprio Jackson, foi uma forte influência para o **GURPS**).

Os livros de aventura trazem... bem... aventuras. Originalmente eles eram livros mais finos com uma única aventura. Porém, de um tempo para cá, a Steve Jackson Games começou a publicar livros no formato padrão deles (128 páginas), trazendo em média quatro aventuras com a mesma linha temática. Esses livros geralmente utilizam mundos já descritos em outros suplementos, mas as aventuras podem ser facilmente reconfiguradas para sua própria campanha. Por exemplo: há o *Time Travel Adventures*, que traz aventuras de viagens no tempo e entre as dimensões; o *Martial Arts Adventures*, aventuras de artes marciais; e o *Cyberpunk Adventures*, com aventuras num depressivo futuro próximo.

Traduções

Já se encontra no mercado traduções de alguns dos livros de **GURPS**. São eles o *Básico*, o

Cyberpunk, o *Fantasia*, o *Magia*, o *Viagem no Tempo* e o *Super*.

Uma crítica que foi feita quando do lançamento do *Básico*, era de que a tradução do texto poderia ter sido melhor. Certos termos, como "perícias" que foi usado como tradução para *skills*, eram inadequados considerando a existência de outros mais apropriados, como, por exemplo, habilidades. Mas isso não parece afetar a compreensão geral do livro.

Um ponto positivo é a arte. Geralmente fraca nos livros originais, a arte das traduções brasileiras conta com o reforço de ar-

tistas nacionais, elevando, assim, o nível das publicações.

Extras

Os jogadores e mestres de **GURPS** contam ainda com uma publicação voltada principalmente para eles. Originalmente chamada de *Roleplayer*, a revista aumentou de tamanho, ganhou cores, diversificou as matérias e mudou de nome, sendo chamada agora de *Pyramid*. Ela tem matérias sobre vários jogos, embora dê ênfase aqueles produzidos pela Steve Jackson Games. A programação da revista é boa, fazendo dela um produto de qualidade que

vale a pena acompanhar.

Há algum tempo a Steve Jackson Games, a Wizards of the Coast e a White Wolf formaram uma espécie de aliança através da qual uma companhia poderia produzir suplementos para seus jogos usando como base os jogos da outra. O exemplo mais visível disso foi o lançamento de versões para **GURPS** dos jogos da linha *World of Darkness* (*Vampire*, *Werewolf* e *Mage*), da White Wolf. A princípio pode não parecer grande coisa, mas além de diversificar os produtos das três companhias (contribuindo para o caráter universal do **GURPS**), poupa você do trabalho de converter um jogo para o outro; caso você queira usar o mundo, mas não as regras.



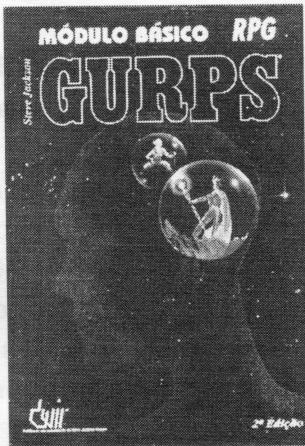
Finalizando

Bom, tentei dar uma idéia do **GURPS**, falando mais no âmbito geral do que me atendo a detalhes. Espero que potenciais jogadores e mestres de **GURPS** achem esta matéria útil e resolvam experimentar o sistema. No mínimo para desenvolverem suas próprias opiniões, pois, por mais imparcial que eu tenha tentado ser, ainda assim essas são opiniões pessoais minhas.

Obrigado e até a próxima!

Avaliação

Ambientação	☹
Regras	☺
Compreensão	☹
Visual	☹
☺ excelente	☹ pode melhorar
☺ bom	☹ péssimo



GURPS

Contras e prós de um sistema genérico.

Paulo José Resende

Atualmente, há uma certa discussão em torno do **Generic Universal Role-Playing System (GURPS)**. Apesar de seu sucesso no Brasil (grande o bastante para trazer Steve Jackson de novo ao Brasil este ano), não são poucos os jogadores que formam uma opinião contrária ao sistema.

Isso está ocorrendo porque o **GURPS** não é exatamente o milagre que todos esperavam; não se mostrou capaz de conciliar todos os tipos de ambientações, tampouco substitui os outros sistemas (o que poderia se esperar de um sistema que abrangeria todas as possibilidades).

Não se pode negar que a teoria de unificar todos os ambientes de jogo é maravilhosa, mas na prática o efeito é bem menor que o esperado.

Ao longo desta resenha, vocês verão os prós e os contras do sistema e da edição nacional, lançada pela editora Devir.

A segunda edição nacional já apresenta uma grande melhoria em relação à anterior: a capa, que retira de cena aquela cabeça cor-de-rosa, apresentan-

do uma mistura entre as capas nacional e estrangeira. O módulo básico apresenta ainda um kit contendo um escudo (*screen*) para o mestre de jogo e um d6 (o sistema utiliza 3d6). O escudo, que lembra os *screens* do *Advanced Dungeons & Dragons*, traz as tabelas e as regras básicas, visando simplificar a vida do mestre.

Mas o feitiço logo entra em desencanto quando o leitor abre o módulo básico no prefácio. A afirmação de que o **GURPS** é o sistema mais realista da atualidade (contida no último parágrafo do texto) nada mais é do que enrolação. Todo bom jogador de RPG sabe que é o mestre que faz um sistema ser realista ou não. Essa última afirmação é tão verdadeira que justifica o enorme sucesso dos RPG's como *Vampiro*, baseado no *storytelling* (o mestre é a base do jogo, não o livro). Afinal, o cérebro possui respostas para questões sequer levantadas pelo livro de regras de qualquer sistema.

A Devir tomou a iniciativa de incluir regras não contidas no módulo básico americano, como magias e vantagens/desvantagens trazidas de outros complementos.

Mas deviam ter mais cuidado ao fazê-lo para que não ocorressem mais equívocos como o encontrado na página 159 do livro. Uma das magias de água, "Dissipar água", traz a seguinte nota: "...esta magia não pode ser usada como ataque. Para isso, leia a próxima magia". A magia seguinte, "Moldar água", não possui nenhuma relação com a anterior, assim como não é uma magia de ataque. Recomenda-se uma revisão no texto para o caso de uma terceira edição.

Suplementos lançados

O **GURPS** apresenta algumas dezenas de suplementos já editados nos EUA, por isso é impossível falar do sistema ignorando os mesmos.

GURPS Space: um dos poucos suplementos realmente indispensáveis se você deseja se aventurar em épocas futuras. Destaques são o sistema de construção de naves e o método de geração de planetas, útil até em outras ambientações.

GURPS Vampire, the Masquerade: ao contrário do *Space*, não é tão bom, nem mes-

mo indispensável. Apesar de ser um sistema de enorme sucesso, o Vampire não ficou ileso quando foi adaptado para o **GURPS**, assim como o *Werewolf* e o *Mage*. O **GURPS** não possui regras flexíveis, assim como não consegue transmitir a atmosfera encontrada nos livros da White Wolf. Só agradou a quem gosta do **GURPS** e não se importa com o excesso de regras contidas no livro, marca encontrada nos livros da Steve Jackson Games (editora americana do **GURPS**).

GURPS Cyberpunk: outro exemplo de complemento bom. Num futuro não muito distante, violentas gangues dominam as ruas. Muito sangue e implantes cibernéticos são a base das aventuras nessa ambientação. Ótimo para se jogar ouvindo músicas *heavy metal*.

GURPS Supers: este suplemento parece ser o de maior aceitação entre os jogadores brasileiros. A Devir acertou substituindo a maioria das ilustrações do original americano por ilustrações de artistas nacionais de ótima qualidade. Mas, apesar de ter agradado a uma legião de jogadores, fontes seguras e confiáveis contam que o *Supers* nada mais é que uma adaptação do sistema *Champions*, editado há alguns anos nos EUA (anterior ao **GURPS**), sem a autorização dos autores do sistema. Quem duvida da livre inspiração, pegue o *Supers* e o *Champions* e compare. Qualquer semelhança pode não ser uma mera coincidência. O *Supers* traz também o material do **GURPS**

Wild Cards, que virou revista em quadrinhos.

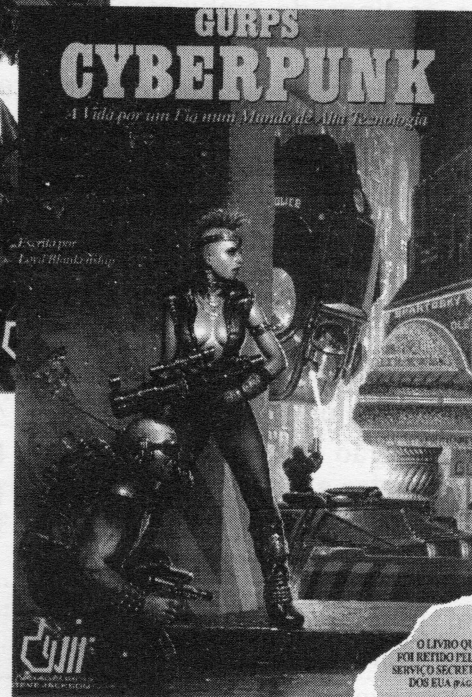
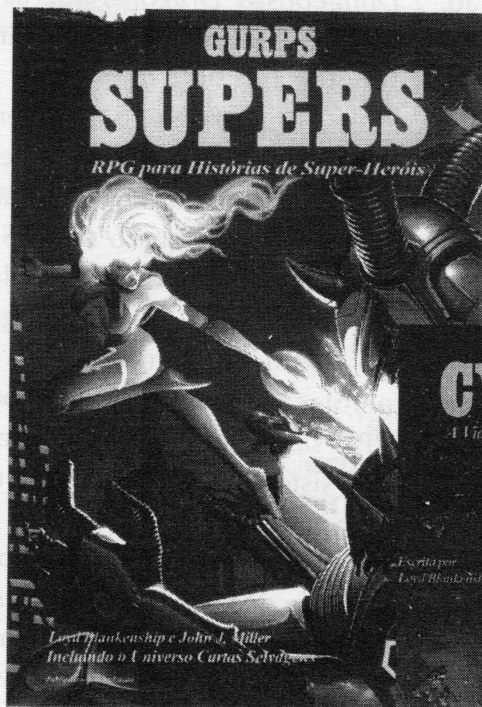
GURPS Conan: um dos suplementos injustiçados do **GURPS**. Apesar de apresentar material bem melhor que o contido no *GURPS Fantasy*, é muito pouco conhecido. Com ele, você pode ser um aventureiro da Era Hiboriana, universo ficcional criado por Robert E. Howard.

O **GURPS** apresenta agora um problema: falta de novidades. Talvez o sistema tenha corrido em tantas direções que não tem material novo. À exceção do suplemento de religião, todos os outros lançamentos têm sido fei-

tos sobre o sucesso de outras editoras (White Wolf que o diga). Informantes me garantem que o parasitismo não acabou ainda. Quem não acredita corre o risco de ver *GURPS Call of Cthulhu* (o melhor sistema já feito em termos de terror) ou *GURPS Star Wars* dentro de alguns meses. É ver pra crer.

Avaliação

Ambientação	☹
Regras	☹
Compreensão	☹
Visual	☹
☺ excelente	☹ pode melhorar
☺ bom	☹ péssimo



Quando os dados rolam...

Mestre nível 1

Um de nossos novos integrantes ficou entusiasmado com a idéia de ser mestre. Pena que ele ainda não compreendia totalmente as regras, mas ele estava doido para colocar um dragão vermelho na aventura. (Obs: os personagens eram do segundo nível).

O grupo (de D&D) já tinha se aventurado bastante e agora se encontrava numa grande caverna (provavelmente clara, pois ninguém usava tocha). Já no fim do covil se deparam com um grande ser vermelho. É o dragão, imenso (adulto, provavelmente). Este, por sua vez, olha para o grupo, dá uma grande inspirada e... tosse! Os olhos do grande ser estavam vermelhos e lacrimejando. O dragão estava resfriado! O mestre (desculpem-me mestres de verdade) tinha aumentado o thaco do bichão e sua CA, pois o dragão estava... doente! O grupo, após passado o terror, facilmente matou o ser e, satisfeitos, correram para os espólios, encontrando apenas uma arca média em toda a grandiosa caverna. Dentro da arca, o item mais importante era uma poção. Começa a óbvia discussão, nisso, o ladrão corre e bebe todo o conteúdo do frasco. Todos se calam. O mestre (desculpem-me) vira para esse jogador e fala:

- Tá imortal!

Este mesmo mestre (foi mal) já conseguiu explodir um portal mágico e fazer os **cacos** machucarem um personagem. Ele foi afastado do posto, os jogadores acharam fantasia demais.

*Leonardo Rozzino de Campos
São Paulo-SP*

O poder do intelecto

Aquela era a primeira vez que ele jogava RPG, e estávamos todos preocupados com o que poderia acontecer naquela campanha, pois nós mal tínhamos acabado de fazer os personagens e o mais forte era um ladrão com um ajuste de agilidade + 1. Então ele fez um mago, acho que se tivesse trazido os dados de casa não se sairia melhor. O menor ajuste que conseguiu foi um + 2 em força e durante quase toda a campanha ficou se gabando do seu intelecto + 6.

Foi quando, fugindo de um mastim infernal, entramos na Cidade Maldita. Depois de ter enfrentado centenas de mortos-vivos, nos deparamos com um beco sem-saída. E o mago, com o seu intelecto maravilhoso, concluiu, sozinho, que poderia haver uma passagem. O sacerdote acionou o mecanismo que, além de abrir

uma passagem à frente, abriu outra sob os seus pés, e em meio ao nervosismo e ao susto:

Guerreiro: Segura ele!

Mago: O que?

Sacerdote: Aaaaaaa!

Ladrão: Não deu, ele caiu.

Rastreador: Droga, mago, faz alguma coisa!

Mago: Eu?

Barda: Use sua manipulação de luz.

Guerreiro: Ilumine o buraco, rápido!

Mago: O alcance é pequeno, não vejo nada!

Guerreiro e barda: Pula!

Mago (pulou): Aaaaaaaa!

E só o que se viu foi uma bola de luz sumir na escuridão.

*Itamar Gonçalves Júnior
Rio de Janeiro-RJ*

Era uma vez um kraken...

Típica situação de dungeon. O grupo perdido naquele castelo aparentemente abandonado procurando uma saída. Estávamos lá pelos calabouços. Ao abrir uma porta, nos deparamos com uma enorme câmara por onde corria um rio subterrâneo e do outro lado havia algo parecido com uma ponte. Um dos jogadores alertou: "Deve ter um monstro aí."

O aviso fazia sentido, mas não sabíamos como comprovar. Então um dos personagens esti-

cou o pescoço pra dentro e gritou: "Tem algum monstro aí?"

O mestre, surpreso, ficou sem ação. Ante tão inusitada ação, resolveu consultar a ficha do Kraken que havia colocado dentro do rio. Inteligência quase zero. Honestamente, fez o monstro se erguer das águas soltando o típico urro de monstro, ao qual o grupo respondeu: "Tá bom, obrigado", e fechamos a porta.

Flávio Andrade

O sexo das águas

O grupo (de *D&D*) estava perdido numa dungeon que era uma espécie de túnel do tempo. Toda hora aparecia um bicho caolho pra gente enfrentar. Entramos numa sala toda sinistra e junto à porta de saída demos de cara com um elemental da água. Lutamos, lutamos e acabamos matando o monstro.

O pessoal já tava bastante assustado, e o aspecto da sala não ajudava em nada. Todo mundo queria ir embora, mas um personagem, que carregava um livro mágico, queria ficar para ver se encontrava uma saída daquela dungeon. Os outros ficavam chamando: "Vamos, Marie!" E nada dele ir. Até que finalmente um falou:

- Cara, vamos embora. Esse elemental pode ser apenas o primeiro, ele pode ter filhotes!

O outro, às gargalhadas, respondeu:

- É mesmo? Que interessante, você sabe como eles se

reproduzem?

E ficou uma hora discursando sobre a reprodução sexual da água.

*Gabriela Werneck
Rio de Janeiro-RJ*

Hora do lanche, que hora tão feliz

Não é jogo, mas não há jogo sem ele. Estou falando do lanche. O que seriam das sessões de RPG sem a boa e tradicional hora do lanche. O refrigerante derramado sobre as fichas dos personagens, os biscoitos devorados em micro segundos, verdadeiras cenas de animalismo. Assim como as aventuras, o lanche também produz boas cenas para o folclore do RPG.

Para início de conversa, posso citar o Fred, que escreve a primeira resenha do GURPS. Ao tentar rolar um dado enquanto comia um fandango, acabou rolando o fandango e colocando o dado na boca.

Tem também o problema de um certo mestre de jogo com o guaraná. Durante uma sessão, no role playing entre dois jogadores, um deles acabou soltando uma piada... na mesma hora que o mestre dava um gole em seu guaraná. O resultado foi um jato de guaraná saindo em direção ao autor da piada, que só teve o justo tempo de se abaixar. O problema ficou crônico. Daí em diante, o mesmo jogador sempre soltava uma piada quando o mestre levava o copo à boca. Mas desta vez tomando o cuidado de não sentar à sua frente.

Teve um jogador que ousou tomar das mãos do mestre a última batata frita. Não se sabe se foi um ato de coragem ou loucura, mas creio que é desnecessário dizer o que aconteceu com o seu personagem.

Flávio Andrade

Super alimentação

Foi numa sessão de *Desafio dos Bandeirantes*. Estávamos em terras castelanas, junto às cordilheiras, e fugindo da prisão. Estava muito frio, era de noite e tínhamos **muita** fome. Avistamos uma casinha nas montanhas e uma patrulha nos seguia. O grupo era de doze pessoas, e minha personagem era uma feiticeira negra, mulata, a mais nova do grupo. Havia ainda um negro, outra mulata, uma mestiça, uma índia e sete homens brancos.

Desconfiávamos de tudo e de todos, e ninguém queria bater na casa. Como eu e a mestiça éramos as únicas que falavam castelano, fomos lá. Atendeu uma velhinha muito estranha que agia de forma mais estranha ainda. Acabou que ela nos deu comida. Aí eu falei: "A senhora pode me dar mais comida, é que meus filhos estão passando fome". Ela olhou pra onde o grupo tentava se esconder: "Aqueles ali?!" "Todos eles", respondi. "Meu Deus! Me diz o que você dá pra eles tomarem pra eu dar pros meus também!"

Gabriela Werneck

Princesa dos Mares

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Na Idade Média faziam-se muitas viagens por mar, como da Inglaterra para França, da França para o norte da Rússia (no verão, obviamente). Os marinheiros de então sempre tinham a terra à vista e um grande risco eram os nevoeiros que poderiam fazer um barco perder seu rumo ou naufragar num recife. Além dos perigos sobrenaturais do mar, os bons e velhos piratas já existiam e infestavam algumas rotas, apesar de não terem o colorido do século XVII. À seguir, damos um exemplo de um navio para um mundo de Fantasia Medieval.

Princesa dos Mares

O "Princesa dos Mares" é um navio mercante de grande porte e pertence à guilda comercial que melhor aprover ao mestre do jogo. O Princesa tem um único mastro com uma grande vela quadrangular e possui remos para uma emergência. No andar de cima ficam os aposentos do capitão, imediato e passageiros importantes.

Nos aposentos do capitão há uma cama de palha trançada, diversos mapas pregados pelas paredes, uma mesa com

uma lamparina e artigos para escrever, duas cadeiras, um baú com roupas, outra cama de palha trançada para o imediato, uma garrafa de vinho, uma moringa de água e três copos.

No quarto de hóspedes há quatro camas de palha trançada, duas esteiras de palha, um baú com cobertas, uma mesa, duas cadeiras, uma moringa de água e três copos. Este aposento destina-se a hóspedes nobres, religiosos ou que paguem muito bem. No andar de baixo ficam os bancos para os remos e os porões para a carga. Os marinheiros dormem no convés ou junto aos bancos dos remos, de acordo com o tempo.

A tripulação constitui-se do capitão, imediato e doze marinheiros. É comum estar à bordo do navio um sacerdote ou curandeiro, que tem passagem gratuita, mas cujas habilidades podem ser solicitadas a qualquer momento.

Jerome Candster

É o capitão do navio há doze anos. Começou como marinheiro e foi subindo através de sua competência e determinação. Jerome é um homem forte, de estatura mediana, voz grossa, cabelos e barbas brancos e o ros-

to marcado pelo tempo. O capitão tem um temperamento difícil e está sempre praguejando. É um homem duro e corajoso, mas, no fundo, de bom coração. Jerome tem 48 anos de vida, 34 deles passados em navios. O mar tem poucos mistérios dos quais ele não tenha, ao menos, ouvido falar.

Jerome possui atributos físicos medianos devido à idade, atributos mentais bons e, apesar do mau humor, tem a lealdade de seus comandados. Seus conhecimentos sobre o mar e seus mistérios são enormes, assim como sobre as leis, políticas e costumes das diferentes cidades nas quais o Princesa aporta. O capitão Jerome é apaixonado por seu navio e afundará com ele se preciso.

Luciano Aride

Luciano é o imediato do "Princesa dos Mares" há cinco anos. Um homem resoluto de 32 anos, 14 dos quais passados no mar. Tem orgulho da posição que alcançou. Apesar de ser um bom homem e admirar o capitão Jerome, Luciano gostaria de ser o capitão de um navio e já comunicou seu pedido à Guilda, que prometeu considerá-lo.

Luciano é alto, forte, tem

cabelos negros e barba cerrada. Tem uma personalidade mais afável que a do capitão, mas é igualmente corajoso e determinado.

Luciano tem atributos físicos, mentais e sociais bons. É um grande navegador, marinheiro e um razoável combatente com os punhos ou uma espada. Seus conhecimentos do mar e da política da Guilda são ótimos.

Gethrei Northimer

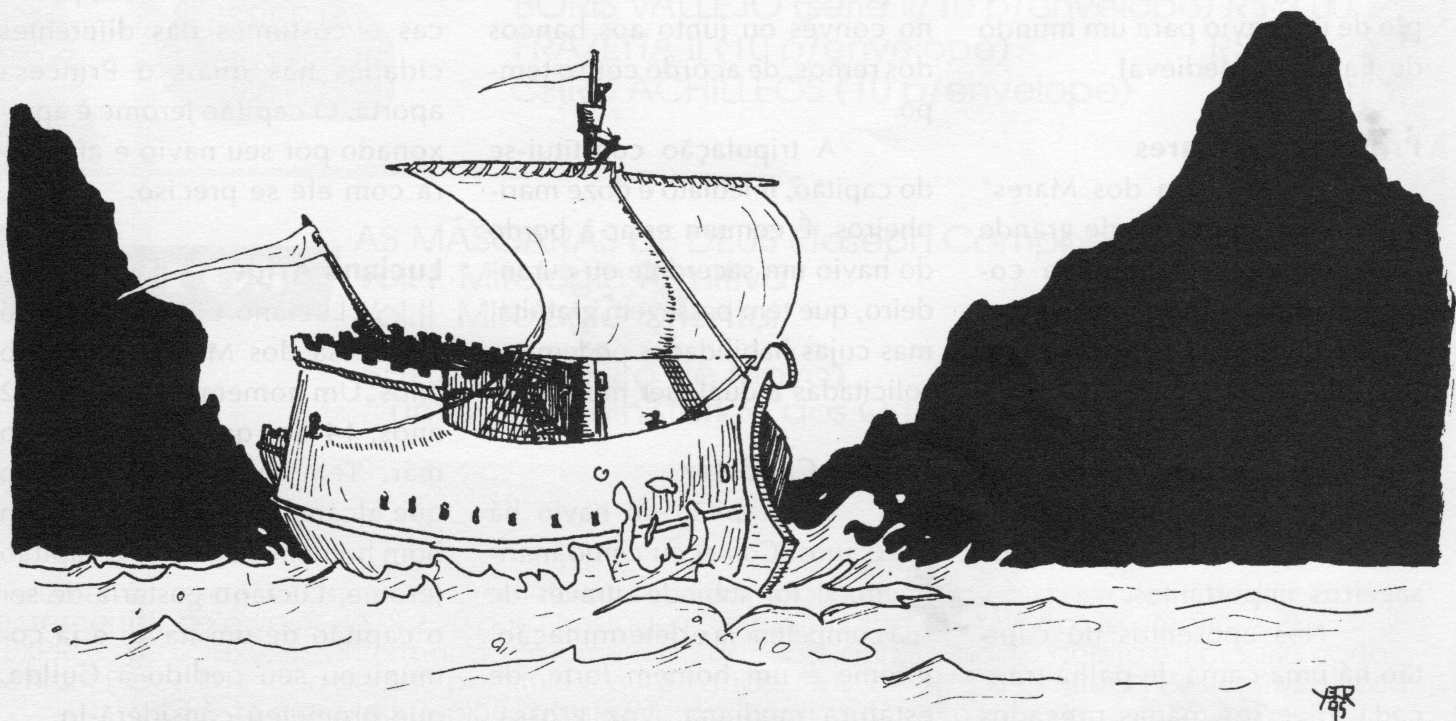
Gethrei é o ajudante de ordens de Luciano e sonha em ser o seu imediato quando este for capitão. Gethrei, porém, sofre a maldição dos primogênitos de sua família e nas noites de lua cheia se transforma em uma

fera terrível (lobisomem, werewolf, wolfwere, wolfen, capelobo, etc.). Em suas andanças, Gethrei encontrou uma bruxa que lhe ensinou um antigo ritual que impede a transformação. O jovem ajudante de ordens tem conseguido fazer o ritual nas noites de lua cheia fingindo estar rezando, mas se algo (uma tempestade?) ou alguém (os players?) o interromper, Gethrei se transformará e terá de enfrentar sua maldição.

Gethrei é um rapaz de 21 anos, cinco como marinheiro, magro, estatura mediana e cabelos castanhos. Possui atributos sociais, mentais e físicos medianos na forma humana. Na for-

ma monstruosa tem atributos físicos sobrenaturais, sentidos apurados e atributos mentais de uma fera. Seus conhecimentos do mundo e do oculto são razoáveis.

Os demais tripulantes têm atributos medianos e são marinheiros experientes. Diversos eventos podem tornar a viagem interessante para os players. Uma violenta tempestade, um ataque pirata, uma carga sinistra que está matando os marinheiros (Gethrei não seria o culpado, mas nem ele, nem os players sabem disso) noite após noite (um/a vampiro/a, uma estátua que se transforma numa súcubo à noite, uma múmia, etc.).



Profissão: Mestre do Jogo

Mauro Lima

Saiba a hora de parar

Mestres iniciantes geralmente transparecem uma enorme energia, uma vontade e êxtase tão grande por estar criando algo do nada, que contagia seus jogadores e mantém o interesse no jogo. Mas também pode se tornar perigoso. Há jogadores que se empolgam tanto que a aventura sai do controle.

Exemplo: segundo o cálculo dos mestres, os players deveriam avançar só até a entrada da casa do prefeito da cidade. Mas os players querem mais, argumentam que ainda é cedo, ninguém fará nada no dia seguinte, etc. "Só mais um pouquinho!", pedem em uníssono. E o mestre continua mais um pouquinho, e mais um pouquinho...

Consequências

De experiência própria, isso acarreta alguns resultados. Primeiro: você pode ter bolado apenas até um determinado ponto do jogo, e ali é o momento de parar. Mas se os players insistem e você continua, não somente você articulará as coisas de improviso - sujeito a erros, portanto - como começará a so-

frer desgaste físico e mental.

Houveram sessões, no meu caso, que comecei o jogo às 14h e fui terminá-lo às 24h. Como consequência, tive pesadelos do tipo "três que vai a dez pelo ajuste x, mais um pelo bônus y, que vai..." e, mesmo ao acordar desse sono nada restaurador, minha mente só deixou de articular RPG 18h depois do término da sessão! Considerando que você entra em clima de jogo cerca de duas horas antes, você respirou RPG durante 30 horas consecutivas. Não há mente que resista.

Outro fator importante é a continuidade da história. Com o desgaste, você pode estar sujeito a fazer cenas que talvez se arrependa depois, ou então não consiga trazer a história de volta ao ponto que queria. Não deixe isso acontecer, pois talvez você perca uma campanha com isso, ou pior, seu crédito junto aos players.

Preparando-se

Jamais prepare aventura de véspera. O tempo que você gastar pode vir a ser adicionado ao cálculo de desgaste, e você pode fazer coisas piores ainda. Outra vantagem de fazer antes é que você terá controle quase

absoluto da cena, deixando os players à vontade para exercerem seu papel nela, sem aumentar ou diminuir a importância deles.

Uma vez programado, esqueça RPG. Vá ao cinema, jogue bola ou até mesmo durma. Ser mestre do jogo, acredite, é uma das profissões não remuneradas mais desgastantes desde a revolução industrial. Assim sendo, dê-se a si mesmo férias de vez em quando.

Durante o jogo

Jamais se deixe levar pela emoção quando estiver jogando. Emoção é para os players, que são os atores. Você é o diretor que tem que cuidar para que nada saia de errado na história. O tempo exato de fazerem algo, o tempo exato de aparecer alguém ou alguma coisa, não antecipar nenhuma espécie de surpresa, e por aí vai. Seu jogo só será marcante se você puder cumprir o roteiro que você pré-estabeleceu em noventa por cento.

Você é o mestre

Lembre-se que você é o mestre e a você cabe a palavra final em quase tudo. Se os jogadores quiserem continuar o jogo, será por seu próprio risco, não

deles. Pense o seguinte nessas horas: você está bem fisicamente? E sua mente? Ela aguentará por quanto mais tempo? E a aventura, ela poderá continuar só mais um pouquinho? Ou será que é hora de parar para não

prejudicar nada?

Mesmo que os players insistam indignados, lembre-se que é melhor parar por cima do que terminar sem nenhuma possibilidade de continuá-lo futuramente.

Descanse!

E, acima de tudo, coma bem, durma muitíssimo. E, de tempos em tempos, suspenda os jogos e esqueça os livros. Você dará o primeiro passo para se tornar um grande diretor de cinema.



Correio RPG

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

Olá amigos da Dragão Dourado! Eu sou Rodrigo, tenho 11 anos, gostei muito da terceira edição da revista. Sou um novato ainda no RPG, pois tenho muitos amigos que conhecem o jogo. Pena que não consegui a primeira edição e nem a segunda. Queria dar uma sugestão de história pois não vai ser melhor do que a sua. Esta história é em homenagem a Baldur.

As sete faces do Dragão Dourado.

Tudo começou numa segunda feira. O rei de GURPS queria a armadura do Dragão Dourado. Então, ele raptou a irmã do melhor guerreiro de GURPS, que é o Baldur. Então ele resolveu ir ao Dragão Dourado que fica na caverna Dourada. Antes de ir, ele foi ao rei e pediu 3 desejos. Ele queria uma armadura, comida e bebida. Quando o guerreiro chega a caverna, ele vê tudo de ouro. Mas existe um Dragão com sete faces. Uma face solta fogo, a outra gelo, a outra água, a outra pedras, a outra ouro, a outra doença e a última cegueira. Eles dão golpe de cá, golpe de lá, até que o Baldur tem uma idéia. Ele corre para baixo do Dragão. Então ele cai de bunda, e joga seu machado que pega numa estalaquitite e atinge o coração do Dragão. Ele então volta com a armadura do Dragão Dourado mas o rei não cumpre sua promessa. Baldur então joga seu machado e mata o rei. Depois ele começa a reinar em GURPS com a armadura do Dragão Dourado.

Rodrigo Ryon Sano

Rua Mandirobas 493, São Paulo,

CEP 04349-030



Rodrigo, todos aqui acharam sua estória o máximo. Aliás, bem do nível das estórias da DD. O final, em particular, tem tudo a ver com o espírito do Baldur. Foi uma bela homenagem. Valeu!

Em primeiro lugar, eu quero parabenizá-los pela intenção, foi a melhor, mas, sinto muito em dizer, o trabalho, embora muito bom, não esteja no ponto. Eu sempre considerei vocês mais humanos que os outros concorrentes (nota: embora esteja escrevendo para uma revista de RPG, eu não estou me referindo a elfos, anões, etc...), mas humanidade não basta. A *Dragão Brasil* tem 50 páginas só sobre RPG, ao passo que vocês só têm 24 (26 páginas fazem uma grande diferença). Está certo que os quadrinhos são importantes, e eu sou fissurado em HQs, mas eles ocupam mais espaço na revista do que o RPG, o assunto principal da revista, creio eu. Fora isso, vocês evoluíram bastante (fugindo do sério; uns três níveis), aumentando a quantidade de jogos, melhorando a qualidade da capa (espero que ela continue assim), e assim por diante.(...) Voltando aos quadrinhos. Como vocês puderam publicar a história de Baldur no momento mais emocionante da grande saga élfica? Foi isso a única coisa que me irou na DD 4. A propósito, a "aventura" pronta não estava na verdade pronta, mas era a base para uma aventura, o que eu gostei muito. Acho que todas as suas aventuras deviam ser publicadas assim (...) Falando de jogos, vocês disseram que o *MERP* seria publicado por uma editora grande no fim do ano... passado. Que editora foi essa; pois estou muito interessado no livro. Gostaria também de saber se o *AD&D* será publicado aqui, em português, pois alvejei comprá-lo, e se for sair em português eu irei esperá-lo um pouco mais (a propósito,

estou familiarizado com os sistemas *GURPS*, *D&D*, *Tagmar*, *storytelling* e *Dungeoneer*). Estou escrevendo um sistema que será (creio eu) o primeiro RPG genérico nacional.(...)Quem quiser se corresponder comigo ou com a **Sorcerers' Secret Society**, veja o endereço abaixo.

Jefferson Zeferino dos Santos

Sorcerers' Secret Society

Rua Senhora 210 - Campo Grande

23085-550 - Rio de Janeiro - RJ

A saga élfica realmente parece acabar de repente, mas é que não ficou bem explicado: a história de Delvinakion acontece quando eles partem à procura de Morthog. Não tivemos mais notícias do MERP, mas é praticamente certo o lançamento do AD&D pela Abril, só não há data certa. Boa sorte com seu sistema, o RPG nacional precisa mostrar a sua força e derrubar de vez o complexo de inferioridade tupiniquim.



Apesar de só ter em mãos, até agora, os três primeiros números da revista, devo admitir: é um número melhor do que o outro.(...) Porque vocês dão crédito à opinião do leitor, valorizando-a e considerando-a. Isso é ótimo (para todos). As mudanças nas narrativas foram de 100%.(...) Quanto ao desenho, está bom, mas não é o suficiente. Há 30 anos atrás, ele seria razoável. Imagine hoje! Não estou pedindo um Roger Cruz, mas, pelo menos, melhorem o desenho. Não dá pra engolir.

Outra coisa, há quadrinhos antes e depois. Ambos são medievais. Porque não utilizar um deles para um outro gênero?(...) Adorei a entrevista que fizeram com Mark Rein Hagen e concordo plenamente com a opinião dele sobre RPG. Role Playing-Game, como o nome já diz, são jogos de representação, onde você encarna uma outra pessoa e passa a assumir suas atitudes.(...) Essa é a diferença básica do RPG para os outros jogos: você agir com realismo, só que sem ser você realmente.(...) Aposto que nenhum de vocês jogou uma campanha, na época atual, com uma personagem feminina e se preocupou com seu ciclo menstrual ou seu tipo de pele. Absurdo? Ridículo? Perda de tempo? Não, isso eu garanto. Tais detalhes podem ajudar e muito. O RPG verdadeiro é sinônimo de realismo. Se eu quisesse jogar RPG sem realismo, iria jogar ludo, onde me divertiria muito mais.(...) Aproveito para divulgar o nosso clube de RPG de Jaú, a **Ordem do Pendragon**, pioneiros do RPG na cidade. Por enquanto, apenas promovemos jogos e iniciamos novos jogadores, mas pretendemos expandir (nosso fanzine está quase saindo) e, futuramente, promover um encontro de RPGistas na cidade.

Matheus Leonel

Rua José Garcia Fernandes 215

17203 - Jaú - SP

O realismo pode dar um toque especial ao RPG, Matheus, mas não se esqueça de outros importantes ingredientes: criatividade e imaginação, que você não encontrará jogando ludo. Interessante a idéia da mulher, mas por que só na época atual? Na Idade Média deve ser bem mais interessante.

(...) Aqui vão algumas sugestões e perguntas: (1) Gostaria de me corresponder

com jogadores de AD&D. (2) Sugiro a vocês que façam uma matéria sobre *Marvel* e *DC Super Heroes* e sobre o *RPG Demos Corporation*. E ao invés daquelas carinhas na avaliação, usem notas de 1 a 10. (3) Não levem a sério as críticas e continuem a seção de HQs. (4) Gostaria de saber o porquê do excessivo atraso da revista em chegar aqui. A edição de Natal só foi chegar aqui em final de janeiro! (5) Quais miniaturas serão publicadas após os personagens principais? (6) Por que a revista não vira mensal? (7) Por que vocês não fazem uma seção de jogos de computador de RPG? Bem, no mais, parabéns pela revista e pelo excelente papel (material de primeira!)

Maurício Braz Pessanha

Rua Mem de Sá 163 / ap. 1404

24220-260 - Niterói - RJ

Puxa, finalmente alguém elogiou o papel! Bem, vamos lá: (2) Realmente estamos em dívida com o pessoal da Demos. Gostaria de conhecer um grupo de Demos aqui no Rio. Quanto às carinhas, peço aos leitores que escrevam opinando. (3) A gente leva a sério todas as críticas. Mas fique tranquilo, ninguém até hoje pediu pra gente acabar com as HQs. (4) Simples, deu tudo errado. (5) Possivelmente os vilões, mas não é certo. (6) Se não conseguimos manter uma periodicidade regular bimestral, imagine mensal. (7) Uma seção não digo, mas uma matéria graúda sobre o assunto está em nossos planos.

(...) Jogo AD&D, *Vampire* e *Desafio dos Bandeirantes*, mas não pensem que minha vida é só RPG, pois jogo de 15 em 15 dias com um grupo de quatro amigos, já que sou casado e jogar mais daria confusão. Me amarrei na DD 3, Já deu pra notar que a seção "Quando os dados rolam" vai

dar o que falar com coisas estranhas e engraçadas pra contar. A história do anão foi demais, imagina todo mundo *lawfull good!* A matéria sobre a mulherada foi muito bem abordada. E é isso mesmo, RPG não tem sexo, nem idade, é pura diversão, com muita criatividade e ação. A aventura pronta já vou usar na próxima sessão de Desafio. Afinal, uma esmeralda mágica tem tudo a ver.(...) Por que algumas matérias são tão parecidas com as da revista *Dragon* (N do E: atual *Dragão Brasil*)? Quem tá espionando quem?

Jaylei M. Gonçalves

Rua Almirante Gavião 55 - Tijuca

20260-200 - Rio de Janeiro - RJ

De 15 em 15 dias, casado... e ainda quer convencer a gente que não é viciado? Sei. Você acertou, "Quando os dados rolam" é um sucesso, e a mais comentada está sendo a história do Peter Potamus, da DD 4. Você definiu bem o jogo - diversão com criatividade e ação. Por falar em criatividade, fiquei curioso pra saber como você adaptou aquela Ordem da Esmeralda pra Desafio dos Bandeirantes. Bem, Jaylei, não há espionagem. Primeiro que nós somos do Rio e eles de São Paulo, e as matérias citadas saíram na mesma época. Segundo que ambas têm um forte caráter jornalístico, e o mercado de RPG no Brasil não é tão amplo assim. Portanto, se a febre do momento é o Magic, qualquer revista de RPG vai falar sobre jogos de cartas. Assim como não tem como publicar uma revista de RPG sem falar dos jogos nacionais. Ou como o Mark Rein Hagen vir ao Brasil e não entrevistá-lo (no caso, a Dragão Brasil não existia, mas outras revistas, e até jornais, o entrevistaram). Portanto, não se trata de espionagem, mas de jornalismo.



(...) Tenho 20 anos e jogo RPG há 4 anos. Comecei aqui em Interlagos com 5 pessoas (tive que caçá-los), e jogamos a 2 anos juntos. Hoje me alegro em dizer que no meu condomínio, Portal do Brooklin, e no Marajoara Sol temos mais de 25 adeptos. O RPG veio para ficar!(...)

1) Como tornar nosso grupo "oficial", como o IMPS-RPG-Clan ou o Darkness RPG Clan? É só ter um nome ou devemos procurar um tabelião? 2) É de meu conhecimento que a série *Aventuras Fantásticas* sai em Portugal (...) e são muitos. Por que aqui temos tão poucos? 3) Esses livros são ótimos para se tirar idéias de aventuras. A IDD faz miniaturas para pessoas particulares?(...) Agradeço a todos a oportunidade que estão dando a divulgação do RPG. Aqui em SP a revista não fica parada na banca, acreditam.

Leonardo Rozzino de Campos

Av. Sarg. Geraldo Santana 1100 / ap. 74 / bloco 15

04674-000 - São Paulo - SP

(1) Para montar um grupo não precisa muito, apenas de um grupo bastante interessado de jogadores e o mínimo de organização. Dependendo das intenções do grupo, é aconselhável registrar o nome.(2) A série *Aventuras Fantásticas* existe há tempos em Portugal, mas há pouco tempo que a editora Marques Saraiva vem publicando no

Brasil. Mas um dia a gente chega lá. Pelo menos temos a opção de comprar as edições portuguesas.(3) Não.

(...) Gostaria de convidar os RPGistas de todo o Brasil que se interessem também por bruxaria, cultos proibidos, *Cthulhu Mythos* e por *Lovercraft* a escreverem para o seguinte endereço:

The Society of the Beast

Caixa Postal 418

20001-970 - Rio de Janeiro - RJ

Aí está o parágrafo publicado. Mas afinal, o que havia de tão urgente?

Quero parabenizá-los pela entrevista com Mark Rein Hagen (...). Espero que mais entrevistas sejam feitas, não só com criadores de novos sistemas, mas com os melhores jogadores e mestres espalhados pelo Brasil.(...) Notei que está havendo uma certa polêmica entre os jogadores que escrevem para a revista. Alguns dizem que o *AD&D*, o gênero de fantasia, está esgotado e perde ante os outros sistemas, enquanto outros o defendem.(...) Não concordo que o gênero fantasia esteja esvaziado, ou gasto, como dizem alguns. Ele não perde em nada a outros gêneros de RPG, como, por exemplo, ficção científica. Ele permite uma infinidade de histórias, uma infinidade de situações que podem ser direcionadas tanto a historinhas "contos de fada", como a histórias mais sombrias e adultas que nada devem aos gêneros "realistas". Tudo dependerá da cabeça do DM e dos jogadores. Conheço histórias incríveis de fantasia com tramas religiosas bem elaboradas,(...) onde os jogadores não apenas dependem das características de ataque e defesa de

seus personagens, e sim da inteligência e interpretação correta das maneiras como eles pensam ou agem. Prefeitos corruptos? Inquisições forjadas para caçar inocentes? Traições inesperadas? Tramas feitas com o passado dos personagens? Campanha ou aventura solo, não é preciso pensar muito para escrever boas histórias. A variedade de raças, classes e armas, itens mágicos. E também os diferentes planos: *Dragonlance*, *Forgotten Realms*, *Greyhawk*, *Ravenloft*. Cada um com suas diferentes características geram, para quem souber utilizar, situações intermináveis que tornam o *AD&D* um sistema único que dificilmente será superado.

Paulo Henrique de Moraes

Rua Argentina 98

18140-000 - Ibiúna - SP

Muito boa sua argumentação, Paulo. Concordo com quase tudo. Sem dúvida, quem faz o jogo é o mestre. O Mauro, que escreve na seção Nova Geração, por exemplo, faz storytelling com D&D, o sistema mais antigo. Qualquer sistema permite abordagens distintas. Até mesmo o Vampire, feito para ser um jogo adulto e sombrio, pode se transformar em um jogo de "ataque e defesa". O que gera essas críticas ao AD&D talvez seja a imagem que a própria TSR impôs ao produto e o fato de que foi o único jogo de muita gente por muito tempo. Isso pode enjoar. A própria editora direcionou o jogo para um enfoque "vá lá e mate o monstro", assim como o Vampire foi direcionado para a interpretação. Infelizmente, boa parte dos jogadores se deixam limitar pela "orientação editorial" e não percebem que quase qualquer jogo pode se encaixar no estilo do

seu grupo. Quanto aos seus desenhos, não publicaremos nesta edição por falta de espaço. Fica pro próximo número.

Essa é para a galera que se amarra, além de RPG, em videogame e Japanimation. Senhores do Caos é o clube de RPG que tem isso e muito mais. Jogamos vários sistemas, *D&D*, *Abismo*, *Vampire*, *Tagmar*, *GURPS*, e estamos comprando outros sistemas como *Werewolf* e *Jyhad*. Se você mora perto, apareça na quadra de voley do Village Pavuna a partir das 20h, senão, escreva.

Senhores do Caos

Praça Belo Monte 63 / ap.408 / Bloco 1

23078-270 - Rio de Janeiro - RJ

Estou interessado em me comunicar com pessoas, numa faixa de idade dos 12 ao 25, que desejem formar um grupo (de preferência de *Tagmar*). O meu atual grupo, que é de quatro componentes, possui apenas uma, eu disse uma mulher!!! Acho interessante um certo equilíbrio no grupo, portanto, vocês mulheres são bem vindas. Obs: não é preciso experiência, ou até mesmo saber jogar, se for o caso nós ensinaremos.

Estou interessado em vender ou trocar o RPG *Vampiro-A máscara*, em perfeito estado e completo (dados, capa e poster). Preço a negociar! Obs: no caso de troca, dou preferência ao RPG *Demos Corporation*, desde que o mesmo esteja em perfeito estado e completo. **Telefone: 359-0175.**

Fábio Rodrigues Gil

Rua Cândido Benício 1201 / ap. 604b

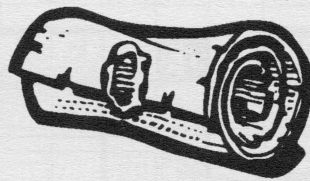
21312-800 - Rio de Janeiro -RJ

E pensar que há dois grupos de mulheres em Jacarepaguá (um deles tá na DD 3). Liguem pro Fábio!

AVENTURA PRONTA

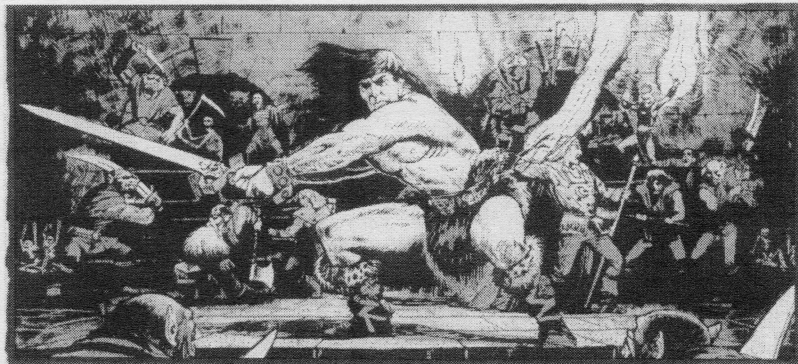
HERO QUEST®

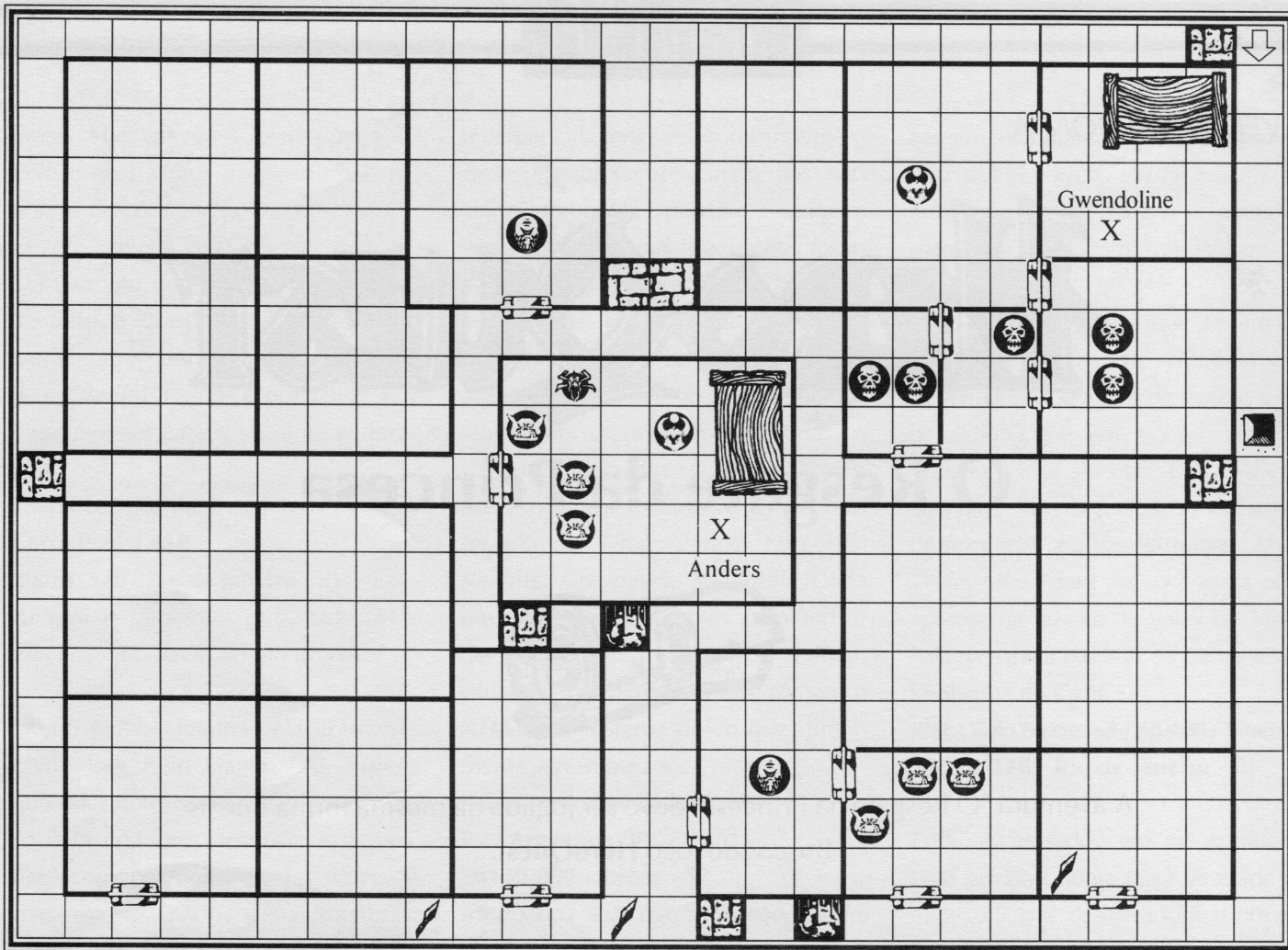
O Resgate da Princesa



A aventura "O Resgate da Princesa" deve ser jogada da mesma forma que as Buscas do jogo **HeroQuest**.

Hero Quest é um jogo de aventura fantástica que se passa dentro de um labirinto secreto de pedra. Esse labirinto de salas e corredores subterrâneos é controlado pelo feiticeiro maligno Zargon e suas tropas do Caos. Quatro valentes Heróis foram convocados pelo bom e velho sábio Mentor para combater o Caos. A eles está delegado o desafio heróico e derradeiro - penetrar no traiçoeiro mundo do desconhecido e restaurar a honra do Império. Destruir as tropas malignas do Caos! Comprometidos por sua lealdade ao Império, os bravos heróis se unem. Seguindo com todo cuidado, eles ingressam cada vez mais fundo dentro do escuro e secreto mundo...





O Resgate da Princesa

O Império se encontra sob grande pesar. **Gwendoline**, a bela princesa, filha do Imperador, foi aprisionada pelo feiticeiro maligno **Zargon**. Seu resgate deve ser rápido, pois existem razões para acreditar que ela será sacrificada em uma grande cerimônia conduzida no templo profano

de **BANGOR SWANN**. Este templo é conhecido como sendo o refúgio de um terrível clérigo do Caos, o irascível **Anders**. O Imperador será magnânimo com aquele que trouxer sua querida **Gwendoline** de volta. Uma recompensa de 500 moedas de ouro espera o felizardo.

Notas da busca:

Use a figura do Warlock para representar Anders e uma outra figura qualquer para representar a princesa.

A Princesa é mantida cativa em uma sala aguardando a hora da cerimônia de sacrifício. Ao ser libertada, ela passa a lutar ao lado dos heróis como uma guerreira. De fato, Gwendoline é uma exímia espadachim, possuindo as seguintes características:

MOVIMENTO 10, ATAQUE 4, DEFESA 4,
PONTOS FÍSICOS 8, PONTOS MENTAIS 9.

Anders se encontra no Templo preparando a cerimônia. Ele possui as seguintes magias: Invocação dos Orcs, Medo e Fuga, Bola de Fogo (2 vezes), Tempestade de Fogo. Nenhuma magia do fogo pode ferir Anders. Ele possui as seguintes características: MOVIMENTO 8, ATAQUE 3, DEFESA 6, PONTOS FÍSICOS 5, PONTOS MENTAIS 9.