

Tragédia e sangue para os Jogadores.

Os vampiros sempre foram parte importante do imaginário de grande parte das culturas humanas. Transformar-se em névoa e entrar no quarto da vítima pelas frestas da janela. Comandar qualquer um com um simples olhar. Estar vivo ao apagar da última estrela. O terror não é nada comparado com a fascinação que eles nos causam. Imortalidade, poderes mágicos e a sensualidade inerente ao ato de sugar sangue, sempre foram fortes atrativos para a nossa alma mortal.

Em *Vampiro – a Máscara*, você tem a chance de encarnar um destes seres que renunciam à vida para alcançar a imortalidade. Mas ao contrário do possa se pensar, aqui o jogador não vai ser um vampiro atrás do sangue de virgens vitorianas, que volta e meia tem que esfaquear alguns enfadonhos caçadores de vampiros. O jogo vai muito além disso. A ambientação (que é um dos seus pontos fortes) coloca o personagem num mundo de intrigas, ódios e amores tão profundos e velhos quanto o próprio tempo.

O “Mundo das Trevas” e seus vampiros

O jogo se passa em uma versão gothic-punk! do nosso mundo, ou seja, tudo que tem aqui, tem lá, mas como uma caricatura sombria e decadente. Lá as cidades são sinistras e escuras, com seus prédios e becos ominosos que ameaçam engolir seus habitantes. Violência, corrupção e crime são tão comuns como o ar que se respira e a inocência é apenas uma palavra no dicionário. Toda esta ambientação serve para dar ao jogo uma atmosfera de desesperança e perdição onde a esperança e a salvação podem significar mais que a vida (ou a não-vida).

Mark ReinHagen, o criador do jogo, montou uma complexa sociedade de vampiros inspirada, em vários pontos, nos livros de Anne Rice, o que fornece ao mestre (chamado de Storyteller) inúmeras possibilidades para aventuras e campanhas (chamadas histórias e crônicas). Os vampiros parecem ter a sua origem em Caim², filho de Adão e Eva, que, após matar seu irmão Abel, foi amaldiçoado por Deus. Ao longo da história Caim teria vampirizado três outros humanos, quer por sua vez também vampirizaram doze outros.

Estes doze foram os fundadores dos doze clãs de vampiros que existem hoje. Estes clãs são como raças, cada um possui poderes (chamados de Disciplinas), fraquezas e modos de não-vida diferentes. Estes vampiros se dispersaram e criaram a sua prole de vampiros, que veio se enfrentando numa sutil e infundável batalha, o Jyhad, na qual a humanidade vem sendo manipulada como peças de xadrez ao longo da História. A História do Mundo das Trevas é uma paródia da nossa própria, na qual a maioria dos eventos importantes foi resultado das sórdidas manipulações dos vampiros. Durante a Inquisição na Idade Média, houve uma revolta na sociedade dos Vampiros que deu origem a duas seitas inimigas, a Camarilla e o Sabá. A Camarilla é a maior e é composta por vampiros que se misturam com os mortais, não se rendem completamente à sua natureza monstruosa e nem revelam a sua condição vampírica, mantendo uma certa aparência de humanidade, a chamada Máscara. Para o vampiro da Camarilla manter a Máscara não é apenas lei mas também a única maneira de preservar a sanidade. No livro *Vampiro – A Máscara*, apenas a Camarilla e seus sete clãs (Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue, além dos Caitiff, que são os vampiros sem clã) são abordados. Outros três clãs e outras linhagens menores de vampiros são tratados no suplemento *Players Guide*.

A Camarilla possui uma organização hierárquica muito rígida. Cada cidade controlada por ela possui um regente, intitulado Príncipe (seja homem ou mulher). O Príncipe não é necessariamente o vampiro mais velho, mas sim o mais influente politicamente. Além dele, existem os Primogênitos, que funcionam como conselheiros e reguladores do poder do Príncipe. Apesar da função teórica deles ser a de proteger a cidade contra ataques do Sabá e promover o bem estar de todos os vampiros, eles passam a maior parte do tempo em conspirações políticas, tentando derrubar uns aos outros e conseguir mais poder para si. Neste jogo, a sociedade mortal tem um papel muito importante já que ela serve como instrumento e meio para um vampiro realizar seus planos. Podemos comparar estes vampiros a políticos ou empresários que manipulam o seu meio para atingir a suas metas, mas que tiveram séculos de aprendizado na arte de manipular.

O Sabá e os dois clãs que lhe são exclusivos são tratados em dois suplementos ainda não lançados no Brasil: *The Players Guide to the Sabbat* e *The Storyteller's Guide to the Sabbat*. Esta seita é formada por vampiros que abandonaram completamente sua natureza humana e abraçam completamente o vampirismo. O Sábá tem a liberdade e a sobrevida da mais forte como lemas. Para o Sabá, os vampiros da Camarilla não passam de patéticas criaturas, que desconhecem a verdade sobre a sua natureza e que devem ser destruídos a todo custo.

Este ódio tem sua origem na revolta que ocorreu na Idade Média. Durante a inquisição, os vampiros, assim como vários outros seres místicos, foram duramente perseguidos, e os vampiros mais velhos mandavam a sua prole, geralmente dominada por Laços de Sangue, enfrentar os inquisidores, enquanto eles mesmo fugiam em segurança. Isto tudo mudou quando alguns vampiros descobriram uma forma de quebrar os Laços de Sangue e puderam se revoltar contra seus mestres. A guerra que se seguiu foi longa e sangrenta, mas os revoltosos acabaram se rendendo. No entanto, alguns se recusaram a capitular e fundaram o Sabá. Os vampiros do Sabá são mais violentos, já que não

possuem o menor resquício de humanidade, e extremamente leais à seita e uns aos outros. E isto vem permitindo ao Sabá continuar a guerra contra a Camarilla durante mais de 500 anos, apesar de sua grande inferioridade numérica.

O jogadores, geralmente, começam como vampiros neonatos, ou seja, que carregam a maldição de Caim há menos de 100 anos. E é bem complicado para eles (jogadores e neonatos) entender o que se passa nesse mundo de intrigas dos vampiros mais velhos e que eles próprios fazem parte desta intriga, mas isso faz parte do jogo.

Outro ponto interessante é a batalha interior de cada vampiro, entre a Besta (os instintos assassinos do vampiro) e sua humanidade, no qual o ato de sugar sangue esta intimamente ligado. É deste conflito que vem um dos motes do livro "Um monstro, eu sou para que um monstro eu não me torne." ("A beast I am lest a beast I become"), e que deve dar um tom de tragédia às histórias. Inevitavelmente, a cada mordida, o vampiro se afasta mais de sua humanidade. Segundo Hein Ragen, esta seria uma metáfora para a luta que todos nós temos para enfrentar os próprios medos.

Em tese esta proposta seria muito interessante. No entanto, os jogadores que tenho encontrado não dão muita importância para este aspecto, se preocupam mais em seduzir os pobres mortais e sugar o sangue de virgens do que qualquer outra coisa. É bem verdade que a maioria prefere ter o RPG como um divertimento, e de fato poderia ser sacal transformar a sessão de jogo em uma sessão de análise, em que todos os jogadores comessem a dissecar suas agonias. Mas ainda assim eu acredito que todos poderíamos aproveitar a oportunidade para um pouco de reflexão.

O Storyteller Game System

Este sistema é o mesmo usado em todos os jogos ambientados no Mundo da Trevas. Aqui no Brasil já foram lançados dois pela Devir: *Vampiro – A Máscara e Lobisomem – O Apocalipse*; mas existem mais cinco: *Mage – The Assension* (sobre magos), *Mummy* (sobre múmias), *Wraith – The Oblivion* (sobre almas penadas) e

Changelings (sobre as fadas, ainda a ser lançado).

O sistema é relativamente simples, utiliza-se o dado de 10 faces e os atributos e habilidades se baseiam no número de dados que se tem em cada uma (geralmente entre 0 e 5 dados). A resolução de uma ação se dá através de um valor de dificuldade (pode ser entre 2 e 10, na maioria dos casos é 6) e o número de sucessos necessários (que tenta simular a complexidade da ação) para se realizá-la. A dificuldade só pode variar entre 2 e 10 já que o 1 é sempre falha e corta um sucesso, no entanto o 10 lhe dá direito de rolar um dado extra para tentar um outro sucesso.

Trocando em miúdos: vampiro quer acertar o pequeno mecanismo detonador que está na boca do seu companheiro e a menos de 1 centímetro de um garrafão com 12 litros de nitroglicerina. A ação é simples, basta mirar e puxar o gatilho, um sucesso é suficiente, mas é difícil para cachorro, a dificuldade é pelo menos 9. Então basta ele pegar o valor do seu atributo Percepção e somar com o valor de sua habilidade Armas de Fogo, este é o número de dados que se deve rolar. Outro exemplo: o seu vampiro quer agora dar alguma boa explicação por ter sido apanhado caçando no território do Príncipe da cidade, isto vai exigir pelo menos uns três sucessos (é complicado enrolar um vampiro com mais de 500 anos de idade) de dificuldade 8 (já que as desculpas devem ser boas!).

O sistema de combate não é o melhor que eu já vi, é um pouco complicado e pode se tornar bem lento. As rodadas são resolvidas com iniciativas individuais. A dificuldade básica para se acertar um golpe ou tiro é 6 mas podem haver modificadores de visibilidade, posicionamento e distância, no caso de tiro. O oponente pode tentar bloquear ou se esquivar, a dificuldade também varia dependendo se o combate é corpo a corpo ou à distância e também das condições. Caso você tenha acertado, você rola o dano sendo o número de dados determinado pela sua força ou potência da arma. Os sucessos determinam a quantidade de dano infligida. Se o dano não for agravado, a vítima do golpe pode "absorver" este dano rolando o seu Vigor. O dano que

sobra é contabilizado numa tabela com 7 Níveis de Vitalidade, desde Escoriado até Incapacitado.

Na hora de fazer o personagem não há muitas opções para individualizá-los, já que o sistema é bem rígido e tende a criar estereótipos. O personagem tem nove atributos divididos em três grupos: Físicos (tudo que diz respeito a seu corpo), Sociais (que você usa para interagir com outras pessoas) e Mentais (que dizem tudo a respeito do seu cérebro). As habilidades também são divididas em três grupos: Talentos (que geralmente dependem de um dom do personagem), Perícias (que requerem algum treinamento mas não muito) e Conhecimentos (só sabe aquele que estudou). Todas estas características são “compradas” com pontos, que tem que ser distribuídos seguindo a ordem de prioridade do jogador. Existem outras características, tais como Disciplinas, Virtudes e Antecedentes, que também são compradas, e outras que são calculadas a partir de outras características, tais como: Pontos de Sangue (que depende da sua geração) e Determinação e Humanidade (que dependem das Virtudes). Para dar os retoques finais no seu personagem, o jogador recebe 15 Pontos de Bônus para converter em quaisquer características seguindo uma tabela de conversão. Ainda assim os personagens tendem a seguir alguns padrões. Isso melhora um pouco quando se tem The Players Guide, um suplemento que traz regras para se incluir vantagens e desvantagens (merits and flaws) e 77 novas habilidades secundárias. Apesar de ainda não ter sido lançado em português, se encontra facilmente nas livrarias de RPG.

O Storyteller Game System é um sistema simples e generalizado em sua concepção e não é tão abrangente para situações muito específicas. Mas isso parece ter sido proposital. Todos os jogos do Storyteller Game System dão muito mais ênfase ao role-playing do que à simulação. Isto tanto na parte do jogador, que é estimulado a individualizar o seu personagem no role-playing e não na ficha, quanto do mestre, que é aconselhado a não deixar que as regras interfiram com o drama e o desenrolar de uma história. A White Wolf foi uma das editoras que levou este conceito ao seu máximo em RPGs chamados de Live-Action (Ação

ao Vivo). Ela lançou a linha chamada Mind's Eye Theater (Teatro do Olho da Mente), no qual não há mesa nem dados, tudo se resolve através de interação e alguns princípios gerais de resolução de ações.

Isto pode parecer estranho e até absurdo para aqueles que estão acostumados com sistemas mais “regulados” como GURPS e AD&D. Mas quem foi à RPG Rio de agosto de 94 e teve a chance de assistir às conferências do Mark ReinHagen, se lembra que para ele o RPG esta ressuscitando uma das tradições mais antigas da humanidade, que é a de contar histórias. E o que ele talvez esteja tentando fazer é dar ao RPG uma dimensão mais profunda, tornando o personagem em algo mais que uma simples folha cheia de números, no qual possamos expressar nossa criatividade e aprender algo sobre nós mesmos. Isto vale para qualquer sistema de RPG.

Os Suplementos
Apesar desta visão bonita do RPG, a White Wolf não se esqueceu do contexto capitalista na qual foi criada e vem lançando febrilmente suplementos para os seus jogos (aqui no Brasil ainda não foram lançados, mas são encontrados nas boas lojas). Alguns deles são muito bons e úteis, como o Player's Guide, e a maioria dos suplementos que falam das cidades (Chicago by Night, Los Angeles by Night, Rio b... opa, quer dizer... e outras cidades por aí, que fornecem a ambientação completa para se jogar nesta cidade e geralmente trazem uma aventura pronta). O Storyteller's Guide tem algumas informações e dicas úteis, mas se você não tiver com

dinheiro sobrando guarde-o para comprar o Player's ou algum suplemento de cidade. Existe o Book of Nod, que seria como a Bíblia em versos dos vampiros – além de belíssimo (por fora e por dentro), pode dar um tempero especial às aventuras. Agora, os livros que falam dos clãs do vampiros, Clan Books, são tremendos caça-níqueis. São uns livrinhos de 70 e poucas páginas cuja informação neles contida, com poucas exceções, é inútil. E eles ainda enchem quase metade do livro com personagens prontos que ocupam duas páginas cada um (Nota do Editor: e incrivelmente mal contrufidos). Depois vem um capítulo sobre membros importantes do clã, no

entanto a maioria destes são tratados com mais detalhes em suplementos sobre cidades. E a produção gráfica de alguns deixa a desejar, dá impressão que na pressa de lançar eles ficaram desleixados. Mas não vamos arrasá-los completamente, alguns livros como os do Brujah, Nosferatu, Toreador e Ventrue, tem históricos interessantes sobre o clã, mas ainda assim não chega a valer a pena.

Mas ninguém realmente precisa de nenhum destes livros, como o próprio nome “suplemento” sugere. Para explorar esta faceta mais sombria do RPG e se tornar um predador da noite, basta a você o Vampiro – A Máscara e muita sede de sangue.

↑ A tribo “gothic-punk” é conhecida por aqui como “dark”. Esse pessoal é conhecido por possuir uma estética diferente, meio soturna, que se expressa em sua moda (geralmente roupas pretas com grandes cruzes e jóias de prata), em sua música (que nunca toca nas rádios pop) e em uma atitude platônica-nihilista em relação à vida.

*Por isso os vampiros também se referem como Cainitas.

Avaliação

Ambientação EXCELENTE

Regras BOAS

Compreensão BOA

Visual EXCELENTE

RPG

também é cultura

Por Flávio Andrade

A temporada de eventos de RPG em 95 não esperou muito para começar. Já em março/abril, no Rio de Janeiro, ocorreram dois, cada um com uma particularidade especial que os diferenciam das convenções tradicionais.



Barrashopping?!

O primeiro foi no Barrashopping (para quem não conhece, um gigantesco shopping center do Rio), último lugar onde, há pouco tempo, alguém imaginaria topar com mesas de jogos e enormes cartazes com a sigla "RPG". Para tornar a coisa mais incrível, o evento, que durou uma semana, foi anunciado na Rádio Transamérica. Lembrando que na III RPG Rio, com presença do Steve Jackson e atraindo mais de 3 mil pessoas à Uerj, não saiu uma linhazinha sequer na imprensa, tanta badalação era de causar estranheza nos mais antigos jogadores.

Mas para tudo há uma explicação: o evento marcava a estréia da Ediouro no mercado de RPG, com o lançamento do *Shadowrun* (que vinha sendo anunciado há dois anos) e mais duas revistas: *The Universe of RPG* e *Animação*. Isso é apenas uma amostra do que a entrada da Ediouro e da Abril no mercado representa para o RPG brasileiro.

No evento havia poucas mesas, é verdade, mas também contava com exposição de miniaturas, exibição de vídeos de animação e pessoas fantasiadas explicando aos leigos o que significava aquela loucura toda. Os mestres, pelo menos, se divertiram muito, principalmente com o grupo de funkeiros em *AD&D* cantando o "rap da floresta".

Quanto às revistas (ambas coloridas), a *The Universe of RPG* (puxa, não dava pra ser "O Universo do...", não?) é uma metamorfose da finada *RPG Magazine*, antes vendida apenas

em gibiterias, que, como a nossa, é feita por aficcionados. Portanto, até o lançamento da verdadeira *Dragon* pela Abril, continuamos com três revistas de RPG no mercado.

Já a *Animação* é especializada em... animação, e conta com um importante trunfo: é feita pelo pessoal da *Japanimation*, que sempre exhibe vídeos de animação japonesa nos eventos e é a maior autoridade no assunto no Brasil (se as TVs os escutassem...). Seu editor, Antônio Nogueira Jr., pretende muito mais do que aproveitar a febre Cavaleiros do Zodíaco. A revista deve mostrar ao público brasileiro desenhos ainda desconhecidos ou já esquecidos, popularizar outras séries de qualidade e nos manter informados sobre a produção de novos desenhos.

Outra proposta é criar uma ponte entre animação e HQs. Antônio acredita que as séries de animação podem aprimorar a leitura de HQs, com maior compreensão do roteiro e da história. Isso abriria caminho para as HQs mais sofisticadas. Ele aponta como uma das principais causas da apatia do mercado de HQ brasileiro o fato de Marvel e DC, grandes rivais nos EUA, serem publicados pela mesma editora, não havendo concorrência. Já no mercado de animação há competição, e o objetivo da revista é estimulá-la.

RPG & Arte

O segundo evento foi mais atípico. Durou mais de um mês e as sessões de jogos foram simples detalhes.

Aconteceu no Centro Cultural Banco do Brasil, principal espaço cultural do Rio de Janeiro, mostrando que o RPG está saindo de vez do *underground*. O evento, RPG & Arte, consistia de sessões de jogos nas manhãs de sábado, palestras e debates às terças e quintas, e o lançamento do CD ROM *RPG & Arte*.

A principal atração acabou sendo as palestras. Pouca gente acreditava que

alguém ia se interessar em ir ao centro da cidade, numa tarde quente de terça-feira, ouvir falarem de RPG. Pois é, mas quem chegava atrasado tinha que sentar no chão (eu que o diga...). Por outro lado, os palestrantes não foram lá falar de RPG. 80% deles nem sabia o que era isso! A proposta, baseada na tese de doutorado em literatura da escritora Sônia Motta, organizadora do evento, era mostrar como o RPG se aproxima das diferentes formas de arte, podendo ser o jogo também uma expressão artística.

Foram chamadas pessoas de cinema, teatro e literatura (a ausência das artes plásticas foi sentida). Pelo menos a uma conclusão eu cheguei: o cinema é, disparado, a arte que mais tem a ver com o jogo. Bem que dizem que o cinema é o brinquedo mais completo que se pode oferecer a alguém - e o RPG não fica atrás. Mesmo quando o palestrante era um total ignorante no assunto (Suzana Schild, crítica de cinema do Jornal do Brasil e mãe de jogador, só sabia que os dados eram caros), não havia problema de comunicação com a platéia (maioria de jogadores) - falando só de cinema, eles falavam a mesma língua. O palestrante falava de cinema, a platéia de RPG, e todo mundo se entendia. Se você conhece cinema, pode falar de RPG sem saber. Aliás, autor de RPG é no fundo um cineasta frustrado (bem, pelo menos o Mark Rein-Hagen concorda comigo).

A mesma sinergia já não ocorria com a literatura. Quando o papo caía em aspectos essencialmente literários, a palestra dava uma esfriada. Era necessário que o palestrante ou alguém da platéia criasse a ponte com o RPG, o que no cinema ocorria naturalmente. A situação já mudava quando o assunto era estruturação de roteiro e construção de ambientação, que tem tudo a ver com RPG (e cinema) e interessa a qualquer mestre de jogo. O

principal papel da literatura no jogo é o de fonte de inspiração, como os livros de Lovecraft e Anne Rice, mas ela pouco participa dos mecanismos e da linguagem do RPG.

Curioso foi o desempenho do único representante da área teatral, Hamilton Vaz Pereira. A primeira coisa que disse foi desconhecer completamente o que era RPG. Mesmo assim, conseguiu manter a atenção da platéia o tempo inteiro (como um bom mestre de jogo), falando sobre a *Ilíada* e a *Odisséia*. Não falava de RPG, mas sobre fábulas, mitologia, personagens, apresentar uma história, interpretar um personagem... O tempo todo enalteceu o contador de histórias, criticando um pouco as amarras da escrita. "A gente tem a experiência de uma viagem, uma bela viagem, mas tudo parece incompleto se a gente não transmitir isso às pessoas. O que importa é o momento de contar". E precisava falar de RPG? Hamilton é sem dúvida um contador de histórias.

Temas e Teorias

Destas palestras saíram algumas teorias interessantes, como ter sido Balzac, e não Tolkien, o precursor do RPG. E que o *Sítio do Pica-pau Amarelo* é uma imensa sessão de jogo, onde a Dona Benta seria o mestre do jogo. Neste caso, a Tia Nastácia seria a pausa pro lanche. Mas, pensando bem, a turma do sítio interage o tempo todo com lendas, fábulas e a própria História, como num RPG.

Outra boa discussão foi sobre terror explícito x terror implícito. Enquanto o explícito causa náusea, nojo, horror estético, o implícito causa o verdadeiro terror, capaz de enlouquecer e apovar a alma humana. O homem tem mais medo do desconhecido, do que é sugerido e não é mostrado, deixando por conta da imaginação. A imaginação ganha de qualquer efeito especial do George Lucas. Muito útil aos mestres foi a

apresentação do universo de Indiana Jones, dos filmes aos jogos. Mostrou como suas aventuras foram retiradas da História, dos fatos reais; como a realidade pode prover um rico material para a construção de um mundo ficcional.

Outro ponto levantado foi que o mais importante na criação de um mundo, na estruturação de um roteiro, ao contar uma história, é a coerência. Você pode viajar alucinadamente, mas seus elementos têm que ter absoluta coerência dentro da sua história, dentro do seu mundo.

Pra quem não pôde estar lá, uma boa notícia: as palestras foram gravadas e vão virar livro. Portanto, aqueles que estavam na platéia e foram lá no microfone pagar mico podem desistir de cair no esquecimento.

CD ROM

O objetivo do CD *RPG & Arte* é o mesmo das palestras, porém com menos sucesso. Há alguns problemas de conteúdo e organização. Muito superficial para quem joga e muito vago para quem não conhece o jogo. Talvez por causa da pressa com que foi feito para que pudesse ser lançado no evento. Se não, como explicar vários livros e jogos sem capa, como no caso do *MERP* e *Castle Falkenstein*? Só entre os RPGs, foram dez jogos sem capa, tendo no lugar a capa do CD (muito bonita, por sinal). Pra não falar nos jogos que não vinham com o nome da editora.

O CD apresenta informações sobre RPGs e livros-jogos disponíveis no mercado (com um pequeno resumo explicativo de cada um) e endereços de várias livrarias em todo o país. Depois uma parte sobre o jogo em si, falando de dados, personagens, atributos, habilidades, armas... mas na verdade, em cada um, há apenas referências literárias e de pinturas relativas ao tema em questão - e uma locução curta que nada explica. Porém, mesmo as referências são bastante confusas,

carecendo um pouco de lógica e de utilidade duvidosa. O que a pintura *Os Leprosos*, de Brueghel, tem a ver com "Criaturas de ficção"? Soa politicamente um tanto incorreto. E *Cristo com a cruz*, de Bosch, na mesma opção?! E são as duas únicas referências de "Criaturas de ficção". E *A tentação de Santo Antônio*, de Bosch, em "Cenário de futuro"? Infelizmente, o resto não fica muito atrás. Salva-se, com louvor, os livros de referência de "Atributos e Características".

Incrível como *Shadowrun* aparece como fonte literária de alguns temas, como em "Cenário de futuro", ao lado de Isaac Asimov e Conan Doyle. Aí vem a parte de referências propriamente dita. Os temas são História, Mitologia, Religião, Literatura e Cinema. Mitologia está bastante coerente, mas muito pouco para um tema tão rico. História, com quatro referências literárias apenas. Literatura possui a lista mais extensa de referências, superior até aos de RPG. Mas soa estranho que toda a coleção nacional de *Jornadas nas Estrelas* esteja nela. Por que não em "Cenário de futuro", ou coisa do tipo? A escolha dos livros parece aleatória, ou dirigida por interesses ou desinteresses editoriais (algumas editoras se recusaram a participar do projeto).

Por fim, aparecem ilustrações de artistas nacionais que trabalham em RPG, porém faltou colocar em que e como eles participam, em quais publicações. Como resultado da pressa (os artistas cariocas foram avisados sobre o CD a menos de uma semana do prazo de entrega dos trabalhos), alguns nem ficaram sabendo. Apesar das críticas, é um trabalho interessante e de grande valor. A iniciativa de fazer o primeiro produto do gênero é admirável. O visual e o trabalho de multimídia estão excelentes. Talvez seja o caso de fazer

uma nova edição, sem tanta pressa, e mais criteriosa. As palestras conseguiram o que o CD tentou fazer: mostrar as diversas fontes e inspirações do RPG e suas ligações com a arte.

Novidades

As editoras estão cheias de munição. A Abril está lançando o *AD&D*, a revista *Dragon*, o *Spellfire* e os livros-jogos da TSR. A Ediouro, depois do *Shadowrun*, promete *O Senhor dos Anéis*. Para os fãs de GURPS, no CD ROM os suplementos *Space*, *Martial Arts*, *Magical Items*, *Fantasy Bestiary* e *Roman Empire* já constam como publicações da Devir - portanto, já sabem o que esperar por aí. O livro-jogo *A Vingança de Mag Mor*, da GSA, após inúmeros problemas de gráfica, finalmente foi lançado. E o *Millenia*, também da GSA, primeiro RPG nacional de ficção científica, só deve aparecer pra julho. *Os Quilombos da Lua*, primeiro complemento de ambientação do *Desafio dos Bandeirantes*, já circula nas livrarias desde março.

No próximo número falaremos do III Encontro Internacional de RPG de São Paulo, com os autores de *GURPS* e *D&D*, e da VII RPG Rio, que ocorreram no final de maio, depois do fechamento desta edição. Na verdade, até então a RPG Rio não estava confirmada (por estranha falta de patrocínio). Mas espero que enquanto estiverem lendo estas linhas, eu esteja escrevendo sobre ela, pois é o mais tradicional evento de RPG do Rio (e primeiro do Brasil) e a participação dos jogadores em sua organização é o seu grande charme. Por tudo que tem feito ao RPG, a Esther, organizadora do evento, já fez por merecer não precisar passar por tanta tensão e correria nas semanas que precedem uma RPG Rio.



Deixando a Caverna

Por: Mauro Lima

Uma das formas mais simples de iniciar jogos de fantasia é utilizar o velho recurso de explorar os velhos *dungeons* (ou masmorras, como preferirem). Ali, o mestre exercita não somente suas capacidades mais básicas, como o clima de suspense e ação, bem como os jogadores aprendem a importância do combate e sobrevivência. Contudo, tudo tem um limite, e após várias e sucessivas explorações de incontáveis *dungeons*, os *players* podem cair em marasmo: é só isso que existe no RPG de fantasia? Claro que não. Mas se o mestre não tem nenhum livro que descreva cidade alguma, a coisa se complica um pouco, já que ele deve fazer tudo. Mas sabendo o que fazer a coisa não fica tão difícil assim. Vamos a alguns detalhes.

We're going downtown!

Crie uma cidade, de preferência pequena. Escolha algumas características, tais como importância política, atividades comerciais, fatos históricos, personalidades importantes, etc. Isso é suficiente para que você tenha o mínimo de informação tanto para sua própria criação de aventuras quanto para transmitir aos *players* quando necessário. A função básica da cidade é quase tão importante quanto a descrição de uma cena.

O passo a seguir é completamente de interesse do mestre: de que forma esta nova cidade se encaixa na sua aventura? Será que um inimigo atual ou futuro reside nela? Ou teria ele interesse em alguém da cidade? Aqui vale ressaltar que não é interessante citar pessoas ou situações em demasia. Detenha-se primeiramente em desenvolver o mínimo para criar uma aventura., ou quem sabe até mesmo duas. Levando-se em conta o

tempo que você terá para desenvolver aventuras posteriores, detalhes adicionais você dará aos poucos. Quando menos esperar, terá um lugar completamente detalhado.

Mantenha-os por perto

Afinal de contas, depois de tanto trabalho em criar um lugar, não é interessante que os *players* deixem o local, pelo menos não a princípio. As tramas que você criar lhe darão tempo para desenvolver outras cidades e, quem sabe, até o país inteiro.

Sugestões: conflitos religiosos funcionam bem nessas ocasiões, visto que isso trará intriga e espionagem à aventura, bem como batalhas pelos arredores da cidade - eles não precisam ficar no centro dela, mas também não devem se afastar demais. Ou, quem sabe, um mago de relativa influência atrai a atenção dos *players*, obrigando-os a procurá-lo em todos os locais. Um dos objetivos é fazê-los conhecer o lugar onde estão, e para isso cabe ao mestre do jogo conduzi-los até eles.

Contatos

Nem tudo pode ser contra os *players*. Eles precisam de alguém para confiar, ou até mesmo abrigá-los e alimentá-los em épocas de necessidade. Pessoas simples como camponeses, lavradores, carpinteiros e ferreiros são excelentes contatos. Lembrando que eles são heróis e devem ser tratados como tal. Amigos, professores e pretendentes a casamento dão um toque de drama e romance à trama, não tornando a aventura excessivamente uma batalha só. Contatos também são ótimos para procurar ou transmitir informações valiosas aos *players*. De vez em quando, um ou outro guerreiro ou mago podem surgir como

contato; nunca se sabe quando o grupo pode precisar de ajuda prática.

Fora os contatos familiares, ainda há aqueles que podem interagir como informantes: policiais, guardas de palácio, criados, taberneiros - até mesmo meretrizes - e por aí vai. Um jogo bom difere dos demais justamente pela preocupação do mestre em cuidar de tão pequeninos detalhes. Ambientação é feita por detalhes simples.

Indo além

Da mesma forma que uma cidade foi construída, outras podem tomar forma usando os mesmos princípios de criação. A aventura ainda deve ser a razão principal, de forma a estimular os *players* a desvendar a trama que você criou.

Histórias em campo aberto - fora de centros populacionais - também são interessantes. Caravanas mercantis, cruzadas, expedições são ótimos acumuladores de riquezas para *players*. Tribos selvagens, cidadelas perdidas, caça a algum artefato religioso ou de poder, tudo pode servir como um excelente ponto de partida para uma aventura. Depende da imaginação e interesse do mestre.

Histórias marítimas costumam ser difíceis de planejar, mas são muito gratificantes. Se os *players* forem piratas, há grandes oportunidades de aventuras em saques a barcos comerciais, fugas de barcos imperiais, exploração a terras distantes e misteriosas. Ou, se forem militares, podem partir em missões exploratórias ou missões de espionagem. Apenas mantenha a situação sob controle; crie primeiro o necessário. Depois enfeite conforme o gosto.

GURPS Smurfs

Aconteceu na III RPG Rio, na Uerj. Era um feriado chuvoso de junho, estava eu no auditório onde rolavam os debates, palestras, leilões de jogos e inscrição para as mesas. De repente ouvi alguém gritar: “Abriu uma mesa de GURPS Smurfs!” Meus olhos ficaram parecendo desenho japonês de tão arregalados. Quem teria a coragem de cometer tamanha atrocidade?

Pouco depois descobri: Bruno McCord, um dos organizadores e o mais alucinado mestre que o RPG já conheceu. Entre outras criações, consta de seu currículo as seguintes aventuras: *O werewolf mau e os 3 orquinhos* e *Os aventureiros no pé de feijão*. Sim, só podia ser o Bruno. Sua ousadia era tanta que fez questão de contar pessoalmente ao Steve Jackson, que participava do evento.

É claro que eu não podia perder este acontecimento. Afinal, no futuro eu poderia ser editor de um caderno de RPG e precisar contar histórias malucas para os leitores. Me inscrevi. A mesa tinha 15 jogadores e 3 mestres para organizar a turba. Os personagens eram sorteados e sobrou pra mim o smurf poeta.

O mico começou ainda no corredor, pois todos tinham que entrar na sala de jogos em fila cantando aquela musiquinha do “ná-ná-nará-ná-ná...” Pelo menos não tivemos que nos vestir de azul e usar um gorrinho branco. No início ainda havia um certo cuidado com o *roleplaying*, mas logo a anarquia de 15 jogadores (todos homens) sobrepujou a dos três mestres, atolados em seus acessos de riso.

Iniciado o motim, a primeira vítima foi o Papai Smurf (se não me engano, era NPC), iniciando-se uma luta pelo poder. Foi nesta altura que o meu personagem dançou. A receptividade às minhas poesias era rolada no dado... e eu tive um péssimo rolamento. Mas logo o poder também foi esquecido. Basta dizer que a aventura terminou com o que restou da aldeia fazendo fila na cabana da Smurfete.

O mais incrível foi ver, meses depois, na *Pyramid* (revista de RPG da Steve Jackson Games, editora do *GURPS*), uma nota sobre o jogo.

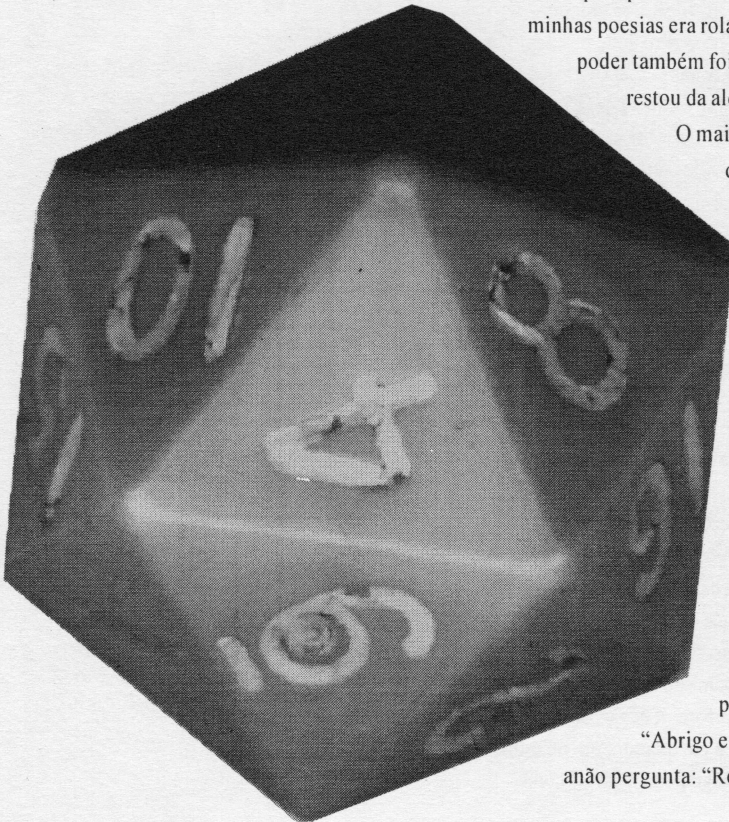
Flávio Andrade

Resposta Rápido

Havia entre o nosso grupo uma louca teoria, talvez saída do *Agente 86*, não sei. Ela dizia que se fizermos uma pergunta de sopetão, uma pessoa não terá tempo de mentir, o que criou uma ótima forma de interrogar NPCs, e que nos rendeu boas gargalhadas. O pior foi quando a teoria se comprovou na prática.

Situação: entrada de uma vila de anões mais do que desconfiados. Para não causar impacto e para a segurança do grupo, o guerreiro foi até lá acompanhado apenas da maga elfa. Ele bate no portão e, de uma portinhola, um anão pergunta o que eles querem.

“Abrigo e comida”, ele responde, piscando para o grupo. De sopetão, o anão pergunta: “Resposta rápido: vocês estão sozinhos?”



“Não...! Quer dizer... sim!”, se atrapalha o distraído guerreiro delatando o grupo. Risada geral. O grupo diz que não valeu e o mestre dá outra chance ao guerreiro. A elfa tratou de lembrar: “Já sabe, né? É pra responder ‘sim’.” E o mestre, malandro, dispara:

- Tá bem, vamos de novo: tem alguém com vocês?

- Claro!

Pano rápido.

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Mestre Solidário

Em meados de 1993, havia no Rio de Janeiro um *game master* chamado André que sempre participava das aventuras de *MERP*, por ele mesmo mestradas, com um NPC seu. No entanto, sempre que os jogadores se davam mal e morriam, ele arranjava um jeito de matar seu próprio NPC (para não dar bandeira). Certo dia, em uma aventura (os personagens já em nível 4 e 5), o grupo todo é eliminado por dois Olog-Hi (que também morreram devido aos golpes recebidos) em uma fortaleza orc. O único que sobra é o NPC do *game master* (um hobbit), invisível dentro da sala do tesouro. Mais que depressa, o André se vira para um jogador e diz: “Agora você controla a ação do meu personagem”. Ok! Ao remexer todo o tesouro, o hobbit encontra uma belíssima luneta de ouro toda cravejada de brilhantes. *Game master*: “O que você faz?” Hobbit: “Olho pela luneta”. *Game master*: “Você vê tudo embaçado”. Hobbit: “Então eu mexo no foco”. *Game master*: “Ahh! Você acaba de acionar uma armadilha e matar meu hobbit! Uma seta envenenada atingiu seu olho saindo de dentro da luneta!”

Victor Luiz Barone Jr.

Rio de Janeiro-RJ

Dragon Fighter X Dragon Thief

Este é um dos maiores clássicos do RPG. Sua história já foi contada e recontada em todas as convenções cariocas. E finalmente será contada para todo o Brasil. Contarei a vocês o que me foi relatado pelo Bruno

McCord e pelo Alexandre Cabral (claro, tinha que citá-los, não assumiria nunca sozinho a responsabilidade de colocar esta lendária história no papel).

Tudo começou quando um jogador manifestou para o grupo o desejo de mestrar. Nada mais natural, sempre acontece. O pessoal até gostou da idéia, pois mais um mestre aumentaria o dinamismo do grupo. A sessão foi marcada.

Lá estavam os aventureiros caminhando pela estrada afora, e o sol declinava no horizonte. Logo procuraram um lugar para acampar e passaram a noite. Foi então que se ouviu o terrível som de asas, grandes e poderosas asas. Quando se viram, eis que surge um dragão azul. Claro, todos entraram em pânico e foram logo botando a mão nas armas (embora pouco acreditassem na eficácia disso). Então o dragão falou: “Olá, amigos!” Amigos? Os jogadores se entreolharam sem saber o que pensar, mas tudo bem, melhor assim. E não é que o dragão queria passar a noite junto com eles porque a floresta era muito perigosa?! E mais, perguntou se podia chamar seus amigos, mais cinco dragões azuis!!! É claro que ninguém falou nada, todo muito quieto achando tudo muito estranho. O que o mestre estaria tramando? Lá estavam eles no meio de seis dragões azuis. Fazer o quê? E na hora dos turnos de guarda, os dragões falaram que ficava por conta deles. Poderia ser um truque, mas como nenhuma chance teria contra aqueles dragões, foram dormir.

Durante a noite, o grupo é atacado por 6 dragões vermelhos. E agora? Seis dragões azuis dificilmente dariam conta de seis dragões vermelhos, mais poderosos. E com certeza os aventureiros fariam pouca (ou nenhuma) diferença. Os minutos seguintes se passaram com o mestre rolando alucinadamente os dados por trás do *screen*. No final, os dragões azuis conseguiram derrotar os vermelhos. Parece que um dragão azul morreu.

Na manhã seguinte, os dragões azuis agradeceram a companhia e seguiram seu rumo. O grupo, atordoado, também botou o pé na estrada. Seguiram caminhando até se

depararem com um... dragão verde, que fechava a passagem. Assustados (não se sabe se com o dragão verde ou com o que o mestre seria capaz de fazer), se prepararam para um possível confronto (pelo menos um verde já era possível encarar).

- O que vocês querem? - perguntou o dragão.

- Estamos apenas de passagem, somos viajantes - responderam respeitosamente.

- Esta floresta é minha...! - respondeu gravemente o dragão. O grupo vibrou; finalmente teriam ação de verdade! Mas o dragão verde continuou:

- ...É sua, é de todos nós!

E assim, frustrados, o grupo passou pelo bondoso dragão. Mas foi só ele virar as costas que o grupo o atacou furiosamente. E o mataram.

Após a sessão, veio a famosa pergunta do mestre:

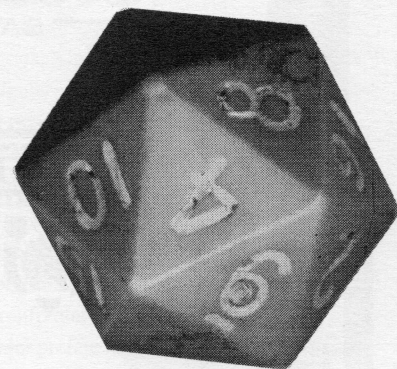
- E então, o que acharam da aventura?

Ninguém quis fazer críticas muito severas, mas fizeram questão de saber como os dragões azuis derrotaram os dragões vermelhos.

- Eram mais experientes? - arriscou um jogador.

- Vocês *players* não sabem de nada mesmo - respondeu o mestre - É que os dragões azuis eram *fighters* (guerreiros), e os dragões vermelhos eram *thieves* (ladrões).

Flávio Andrade



A S C I D A D E S C O M E R C I A I S D E

A N D U R

Por: Luciana Werneck Werberich

Introdução

Esta é uma aventura para fantasia medieval e pode ser utilizada em qualquer sistema. É preferível que os personagens dos jogadores já se conheçam e formem um grupo, mas pode ser usada numa primeira aventura com pequenas adaptações feitas de acordo com as necessidades do mestre.

As Cinco Cidades Comerciais

As Cinco Cidades Comerciais ficam na região de Andur, ao norte da capital do reino (que pode ser qualquer um, à escolha do mestre), formando um famoso complexo comercial. As cidades são:

Taymon: a maior e mais importante das Cinco Cidades, aonde moram as autoridades da região de Andur e onde são realizados grandes negócios.

Muritar: cidade exótica. Famosa por suas variadas danças e especiarias finas. Lugar de grandes noitadas. Principal caminho entre Taymon e a capital.

Naydern: cidade voltada para artigos de guerra. Dizem que as melhores espadas são comercializadas lá.

Beyroc: a mais obscura das Cinco Cidades. Dizem que lá pode-se comprar artigos proibidos pelo governante da capital.

Isluir: a menor e menos importante cidade do complexo comercial. É daqui que a aventura começa...

A Aventura

Os personagens chegam em Isluir e se instalam. Depois de um pequeno descanso, vão conhecer o Grande Mercado, que fica na praça

principal da cidade. Apesar de Isluir ser a menor e menos importante das Cinco Cidades, o seu Grande Mercado é bastante vasto, tornando-se um interessante espetáculo para os forasteiros. Lá se vende quase tudo. Os personagens poderão circular livremente e fazer compras (ou até vendas, quem sabe?). Os comerciantes gastarão toda a sua lábia para que os personagens comprem os seus produtos (principalmente se acharem que um deles possui dinheiro).

De repente, no meio deste clima festivo, começa a acontecer um alvoroço relativamente perto dos personagens. Uma bela garotinha, de aproximadamente 10 anos, com as vestes sujas e ligeiramente rasgadas, corre em direção aos personagens. Ela está bastante assustada e grita por ajuda. Algumas pessoas correm atrás dela. Na correria, ela derruba alguns produtos aumentando a confusão. Exausta, abraçará a cintura do personagem mais carismático do grupo e, chorando, pedirá ajuda a ele. Quando as pessoas que a perseguem chegarem, ela se esconderá atrás do personagem mas sem soltá-lo. Os perseguidores são mercadores irritados com o prejuízo que a menina deu ao quebrar seus produtos durante a correria. Eles querem dinheiro e cobrarão dos personagens. Não desistirão fácil, mas não se atreverão a enfrentar uma luta armada.

O verdadeiro perseguidor prefere não chamar mais atenção do que a menina já chamou, por isso observará a cena de longe e irá embora desistindo de capturá-la. Ele é um guerreiro mercenário que veste um capuz cinza.

Passada a confusão, a menina se acalmará e contará o que aconteceu.

comunicação, o grupo poderá conseguir alguém que se disponha a ser um guia. Caso contrário, receberão indicações de um caminho bastante confuso.

O mestre pode aproveitar esta parte para colocar o grupo em algumas furadas. E pode até mesmo usar o guerreiro de capuz cinza que os estava observando em Isluir. Desde que não estrague a próxima cena.

O Mercado Negro

Depois de passarem por vielas e ruelas estranhas e sinistras, onde circulam pessoas suspeitas, chegarão a um pátio secreto. É lá que acontece o famoso Mercado Negro de Beyroc. Vários produtos estranhos e proibidos são negociados ali.

Ao circularem um pouco, avistarão logo o que procuravam: vários palcos aonde os futuros escravos são apresentados para o público. Ao se aproximarem, perceberão que em um deles estão oferecendo jovens donzelas. Nuary reconhece a irmã e os seqüestradores. Se o grupo for bem discreto, os seqüestradores não verão a menina, e os personagens terão tempo para bolar um plano. Se não, um deles olhará para o grupo, reconhecerá Nuary e avisará aos demais, que partirão imediatamente para a briga. O número de seqüestradores e o nível de habilidade deles devem ser calculados de acordo com o dos personagens, mantendo um certo equilíbrio. Todos eles são guerreiros mercenários, mas, se o mestre achar interessante, o líder poderá ser um mago. Os demais mercadores e compradores que estiverem no pátio fugirão ou assistirão o combate de longe (são egoístas o suficiente para não se meterem em brigas que não são deles).

Mesmo se os personagens quiserem interrogar os sobreviventes (se houver), não haverá maiores informações (a não ser que o mestre aproveite a oportunidade para associar um dos raptos a um vilão de uma outra aventura ou a um bandido famoso na capital ou de alguma outra cidade). O grupo de seqüestradores é formado por mercenários que ganhavam bem vendendo meninas como escravas.

As meninas ficarão muito agradecidas e pedirão que as levem de volta para os pais. Cada uma mora numa cidade diferente (o número de meninas e suas cidades de origem ficam a critério do mestre).

No meio desta confusão, alguém avisará que

Seu nome é Nuary, tem 11 anos e mora com os pais na cidade de Harpago, a oeste de Isluir, fora do complexo comercial. Ela e a irmã mais velha, Mirlay, de 13 anos, foram raptadas por dois guerreiros, que usavam capuzes cinza, enquanto brincavam perto da floresta. Ela e Mirlay foram presas com outras meninas de idades aproximadas e estavam sendo levadas para Beyroc, onde há o Mercado de Escravos. No caminho, os raptos pararam em Isluir para descansar. Foi quando Nuary conseguiu escapar.

Infelizmente, as outras meninas não tiveram a mesma sorte. Nuary, apelando para o lado sentimental dos personagens (espera-se que eles tenham um), pedirá para que salvem Mirlay. Se algum personagem perguntar por recompensa, ela dirá que o pai pagará bem se levarem as duas com vida (a menina não estará mentindo, mas o valor do “pagar bem” fica a critério do mestre, que decidirá a classe social da família da menina).

Busca em Beyroc

Beyroc fica a um dia de viagem de Isluir. A estrada é grande e bastante movimentada e há pensões ao longo dela, mas alguns viajantes preferem acampar na beira da estrada. A viagem será tranquila e não haverá nenhum sinal dos raptos nem das meninas (é claro que o mestre pode pensar o contrário e criar algumas distrações paralelas à trama).

Beyroc é bem maior que Isluir e muito mais movimentada. Logo que se chega na cidade é fácil avistar o Grande Mercado de Beyroc, que, como o de Isluir, fica na praça principal. Mas, sem dúvida, é muito maior e possui produtos ainda mais variados. Mesmo assim, os personagens não conseguirão encontrar o Mercado de Escravos sozinhos. Eles precisarão de informações de moradores (a maioria mercadores), que não os darão de maneira fácil, pois só são cordiais na hora de vender (podem até dar informações falsas por maldade). Os personagens terão que usar a lábia e o carisma (e, quem sabe, algum dinheiro ou poder mágico) para conseguir tais informações. Dependendo do sucesso da

a guarda local está chegando e a punição para quem mata mercadores locais é a morte. E não adianta tentar explicar que eles vendiam crianças como escravas (ou você acha que eles não sabem disso?). Se os personagens agüentarem mais um combate, alguns guardas podem chegar na frente e iniciar uma nova briga. Os personagens deverão fugir rápido, pois não terão chances de vencer a tropa toda. É recomendável que comprem ou roubem uma carroça para uma fuga mais rápida. Por sorte, Mirlay lembra com exatidão do caminho em que veio, diferente do feito pelos personagens. Um caminho bem mais curto e com ruas mais largas.

Se forem rápidos, os personagens e as meninas sairão da cidade sem maiores problemas.

Conclusão

Ao devolverem as meninas aos seus pais, receberão recompensas variadas. Podendo ser em dinheiro, bens ou serviços. Enfim, fica a encargo do mestre decidir de quem as meninas são filhas e de que os pais dispõem para dar ao grupo.

Uma delas pode ser filha de um mago poderoso, que presenteará os personagens com armas mágicas ou itens mágicos. Outra poderá ser filha de um pobre ferreiro, que não possui dinheiro mas fará questão de consertar as armaduras e forjar espadas mais resistentes para os personagens. Além, é claro, da gratidão que as famílias terão para com o grupo, que poderá ser aproveitada numa aventura futura. Por falar em aventura futura, o mestre pode usar a ambientação das Cinco Cidades para dar continuidade nas aventuras do grupo, se inspirando em suas descrições. O gancho pra próxima sessão pode ocorrer nesta aventura, durante a busca em Beyroc ou mesmo na viagem para lá. Pode ser, ainda, que os personagens suspeitem que há muito mais coisa por trás do seqüestro das meninas. Bem, você é o mestre do jogo, você decide.

Carta ao leitor

Não percam no próximo número uma ambientação completamente nova para o World of Darkness (Mundo das Trevas), inteiramente criado por autores nacionais. Infelizmente o material completo, exclusivo para o Caderno RPG, não chegou a tempo para esta edição. É a maior criação do RPG nacional depois do GURPS Smurfs.

O Editor

*E s c r e v a p / C a d e r n o R P G
C a i x a P o s t a l 3 4 0 2 5
R i o d e J a n e i r o - R J
C E P : 2 2 4 6 2 - 9 7 0*

(...) Vocês estão de parabéns! Só o fato de serem os pioneiros já os coloca à frente das outras (...), vocês ganham disparado: o texto flui melhor, parece que ao lermos estamos numa roda de amigos. O fato da revista ser em preto e branco não tira o seu charme - pelo contrário, só realça o clima gótico-medieval das histórias. Quanto às capas, bem... O Diucênio é fera, mas não sei por que motivo dá uma bobeada nas capas. Talvez ele esteja sobrecarregado, afinal de contas desenhar vinte páginas de HQ naquele seu estilo rebuscado e ainda fazer uma capa a cores decente não é pra qualquer um. Por que vocês não contratam outra pessoa pra fazer somente as capas? A Thais de Linhares, da extinta Grimoire tem um traço maravilhoso e que tem tudo a ver com o mundo do RPG.

(...) Se houver outros concursos, peço para que atentem a esse fato: especificações técnicas (...) considero válidas, mas limitar o tamanho dos trabalhos a meros 19x24cm é restringir em excesso a capacidade criativa dos concorrentes. Qual o problema em mandar trabalhos em tamanhos maiores? (...) Por que vocês não criam um espaço para a publicação dos melhores trabalhos concorrentes **que não** ganharam o prêmio principal? Uma espécie de galeria de "menções honrosas"? (...)

Eduardo de Souza Pacheco

Rua São Francisco Xavier 43/ap. 506

Tijuca - Rio de Janeiro - RJ

Antes de mais nada, gostaria de explicar que não costumamos publicar críticas às outras revistas (não é muito ético), por isso o início da sua carta ficou meio picotada, mas é que achei importante ressaltar um ponto abordado por você: você pegou o espírito da coisa. Nosso objetivo com o Caderno RPG é criar um espaço aberto, onde os leitores e colaboradores se sintam à vontade, como num papo na gibiteria ou na mesma de um bar. Resgatar o mesmo clima que rola quando mais de dois jogadores se encontram. Também aprovo o trabalho da Thais, você tem bom gosto. Quanto ao tamanho, não sei, creio que o concurso fica mais democrático (pode parecer contraditório, mas é verdade). De resto, você acertou em cheio: é isso mesmo que a gente vai fazer com os trabalhos que se destacaram. Infelizmente só um pode ganhar, pois recebemos trabalhos maravilhosos. Difícil vai ser arranjar espaço pros contos, mas a gente dá um jeito.

(...) Moro naquele que é considerado o estado mais pobre do país. Ou seja, todas as coisas quando chegam aqui (se chegam) vêm com muito atraso. No caso dos RPGs é muito pior. RPG é completamente desconhecido por estas bandas. Não há nenhum tipo de divulgação, seja por livros, jornais ou revistas locais, de forma que aqueles poucos como eu, que conhecem e jogam, ficam completamente desatualizados sobre o que acontece com os RPGs pelo Brasil e pelo mundo afora.

Chego a pensar que talvez eu tenha sido a primeira pessoa a trazer este tipo de jogo para a minha cidade. (...) Além de mim e meus amigos, não sei se existe mais alguém que conheça RPG por aqui. É por isso que, um certo dia, quando passava por uma banca de revistas, qual não foi minha surpresa ao ver uma revista chamada **Dragão Dourado**, sobre RPG. (...) Os quadrinhos, na minha opinião, fornecem informações sobre vários tipos de personagens, informações estas que podem ser utilizadas pelos jogadores para compor seus próprios personagens. (...) Também acho bastante importante a análise feita a cada edição sobre um jogo específico. Isso serve para divulgá-los, fazendo com que os jogadores tenham mais opções dentre as quais escolher seus jogos.

Particularmente úteis são as aventuras prontas. Para aqueles que não dispõem de tempo ou mesmo experiência suficiente (que é o meu caso) para criar suas próprias aventuras, nada melhor que usar as aventuras da revista, que além de já estarem prontas, são também bastante simples e fáceis de se jogar. Sem dúvida um grande auxílio.(...)

Jean Carlos G. Mourão

Rua Ceará 2393 - Vila Operária

64003-400 - Teresina - PI

Valeu, Jean. A gente sempre procura mostrar este lado heróico dos jogadores espalhados pelo país. Que nunca desistem de procurar, pesquisar, se informar sobre os jogos. Espero que um dia isso vire apenas lenda, como a famosa Geração Xerox.

(...) É chato que uma revista do porte da DD se dê ao luxo de atrasar um mês, ou até mais, no próprio estado. Mas quanto ao conteúdo tem sido no mínimo excelente! As matérias são bem escritas e os quadrinhos são ótimos. (...) O próximo pôster que fizerem façam da Faheria. Estou disposto a trabalhar com prazer para a DD como escritor de aventuras, contista ou até mesmo fazendo matérias.

Flávio Fraga Watson

Rua Barão de Mesquita 663/ap. 1301

Tijuca - Rio de Janeiro - RJ

Concordo com você, é muito chato. E acredite: mais chato ainda pra gente. O Mauro Lima chegou a me perguntar se a revista tinha acabado. Eu respondi que não só não havia acabado, como ele tinha que me entregar a matéria pra DD 6. Mas isso um dia acaba, espero que muito em breve. Vou me unir a você: pô, façam um pôster da Faheria pra gente! Pra mandar aventuras não precisa pedir, Flávio, basta mandar. Quanto às matérias, o ideal é mandar uma sugestão de pauta, e a maneira como pretende abordar o assunto (não quer dizer que não possa mandar uma já escrita). Isso vale pra qualquer um. A Sílvia Vieira a gente conheceu no "Correio RPG".

(...) Meus mais sinceros parabéns pelas boas matérias da revista (em especial as matérias sobre *Indiana Jones e Hero System*). Sugiro a vocês que acabem com aquelas carinhas usadas como critério de avaliação dos jogos. Usem um sistema de notas (de 1 a 10). (...) Eu gostaria também que a sessão de RPG aumentasse ainda mais (não que os quadrinhos sejam ruins, mas uma história por edição já é mais do que suficiente). Sugiro que nas matérias sobre os jogos haja uma parte descritiva (onde o cara que faz a matéria explique e descreva o jogo) e uma parte crítica (onde um cara especializado em RPG diga os pontos altos e baixos do jogo). Eu sei que há muitos leitores que gostam só das HQs, e outros que gostam só dos RPGs, por que então vocês não dividem a revista em DD HQs e em DD RPG? (...)

Gostaria de anunciar que quero adquirir os jogos: *Marvel Super Heroes* e *DC Super Heroes*. Posso envolver livros de *AD&D* na troca e/ou venda.

Maurício Pessanha

Rua Mem de Sá 163/ap. 1404

24220-260 - Niterói - RJ

Olha só, é mais um que pede pra mudar as carinhas. Espero que a matéria do Vampire esteja mais de acordo com a sua sugestão. Duas revistas é inviável, Mauricio. Quanto ao aumento do RPG, devo lembrar que a DD é uma revista de HQ que fala de RPG, não o contrário.

(...) Gostei muito da análise dos RPGs naquele estilo (na DD 4), e apesar de estar na posição central, entre dois RPGs de peso, sem querer babar vocês, foi a do *Tagmar* que gostei. Aliás, em relação às reportagens sobre jogos brasileiros e da GSA sempre

tenho gostado. (...) Eu achava triste vocês da DD não falarem dos jogos da GSA, vivia louco para conhecer, contentando-me com as poucas notas e chamadas, e infelizmente tenho que falar sobre elas.

Uma das primeiras vezes que li sobre o *Tagmar* foi numa revista de videogame, que trazia uma reportagem com o criador do *GURPS*. Ao falar sobre o *Tagmar*, soltou "não passa de uma cópia do *D&D*", e graças à mídia, isso se espalhou. Eu já não adorava o barbudinho e isso aumentou a coisa. Encaro que todos julguem as coisas como bem quiserem, mas isso não lhes dá o direito de difundir idéias, porque hoje em dia poucos não são afetados por elas. Por exemplo, aqueles que criaram o *Tagmar* e os poucos e bons que sabem o que eles queriam com isso: fazer um RPG simplesmente. Portanto, não liguem para "cópia do *D&D*", porque logo os requintes do *Tagmar* irão desabrochar e mostrar o que ele realmente é: *Tagmar*.

(...) "Quando os dados rolam...", sem comentários, realmente incrível, gostei muito. Quanto às novas seções, não achei que demorariam para introduzi-las, ficou muito bom. O visual da revista está demais e as histórias no mesmo pique, porém pisei em cascalhos em relação à primeira, mas no segundo round, com Baldur, encontrei o que esperava. Parabéns também aos colaboradores de talento (...), acho legal a DD dar ao pessoal estas oportunidades (de ouro, devem ser disputadas até em duelos secretos). (...)

Jefferson de Oliveira

Rua Dr. Mauriti dos Santos 826

25545-140 - São João de Meriti - RJ

É isso aí, Jefferson, o preconceito com o produto nacional é muito grande. Tem gente que se recusa a jogar até os jogos traduzidos, dizendo que o inglês é mais poético. Guimarães Rosa, Drummond de Andrade e Machado de Assis que rolem em seus túmulos. Que bom que tenha gostado das seções. Infelizmente o pouco espaço não nos permite criarmos outras, como uma só sobre jogos de cartas (com dicas e estratégias) e outra sobre RPG em computador. Talvez a saída seja fazer rodízio de seção. Também achei a do Baldur uma das melhores já publicadas.

(...) Gostaria de dar parabéns pela revista que fizeram, está excelente. Supera todas as outras em qualidade, originalidade e criatividade. A matéria "Mulheres no RPG" e a seção "Quando os dados rolam..." são maravilhosas, superando todas as minhas expectativas. Achei 24 páginas para RPG bom (para não dizer ideal). (...) Adorei os quadrinhos, as ilustrações do Diucênio e da Sílvia Vieira, que achei bárbaras. E por falar nisso, em vez de me apaixonar pela Fähleria,

fiquei apaixonadão pela Nahemah.

(...) Adorei a nova capa (DD 4), o pôster e achei genial as novas matérias (meus elogios especiais para o Mauro Lima). Bom, vem aí o II Encontro Mineiro de RPG. Por que vocês furaram o primeiro? Espero que venham neste. (...) Meu telefone é 223-1037. Estou a fim de me contactar com jogadores de BH. (...)

Thiago Heller Lucas

Rua Capivari 410 - Serra

30220-400 - Belo Horizonte - MG

Que é isso, Thiago, aposto como você diz isso pra todas as revistas... Agora sério, que bom que tenha gostado das novidades. Eu também achava 24 páginas ideal. Já saquei o seu truque: foi atrás da Nahemah pra escapar da concorrência, né? Bem, aos mineiros aí está o aviso. Não chegamos a furar, só não foi todo mundo. Mas o Átila esteve por aí.

(...) Sou carioca, jornalista, tenho 27 anos de idade, jogo RPG desde 91 e posso me considerar um leitor assíduo da revista. Sou do time daqueles que consideram importante um espaço destacado para o Caderno RPG (no mínimo meio a meio com os quadrinhos). Mas considero os quadrinhos publicados de bom nível. (...) Vocês iniciaram um bom trabalho para os iniciantes com as colunas "Arquivo do Mestre" e "Aventuras Prontas", mas a minha sugestão diz respeito a outro aspecto que até os mais antigos já não têm tanta paciência/tempo para fazer: layouts detalhados de cavernas, tavernas, castelos, cidades, fortalezas, aldeias, etc... (...)

Victor Luiz Barone Junior

Rua Prof. Fausto Moreira 406/ap. 1109

Barra da Tijuca - Rio de Janeiro - RJ

Pra falar a verdade, a sua sugestão faz parte da seção "Arquivo do Mestre". É bem verdade que ficamos devendo um layout da taverna. Você já deve ter visto a sua história publicada no "Quando os dados rolam..." Essas coisas acontecem: pior é ter um mestre que sempre põe um NPC casca grossa pra resolver a parada.

Vocês estão de parabéns por essa revista maravilhosa. Eu adoro as miniaturas, a história em quadrinhos e mais ainda do *Caderno RPG*. Eu gostaria de formar um grupo de RPG de 5 a 6 pessoas de 11 a 15 anos. Jogo qualquer sistema.

Marcos Marcel M. Capiberibe

Av. João de Barros 1373/ap. 104

52021-180 - Recife - PE

Puxa, fomos quase vizinhos durante o carnaval. Como estive aí, fiquei sabendo da rivalidade que existe entre os grupos. Imagino que seja difícil formar um. Mas já

experimentou freqüentar aquela loja na Marquês de São Vicente? As vezes ajuda. Não fiquei sabendo de outra loja de RPG aí em Recife. Mas soube que há um jogador veterano querendo organizar um evento, o que poderá ser uma ótima chance.

Antes de mais nada gostaria de parabenizá-los pelo trabalho desenvolvido para divulgação do RPG no Brasil. Mando, em especial, um abraço ao Diucênio Rangel, cujos trabalhos têm melhorado muito desde a época da revista "História em Quadrinhos" (acho que era esse o nome).

(...) RPGista iniciante, de 25 anos, procura mestre / grupo interessado, em princípio, em RPGs de terror (*Vampiro, Lobisomem...*). A "bagagem" que tenho e o caminho que gostaria de seguir no RPG passam pelas seguintes referências: 1) Musicais: Sisters, Fields, DCD, Cocteau Twins, OES, etc... 2) Literárias: Hesse, Lovecraft, Rice, Poe, Camus, etc... 3) Quadrinhos: Alan Moore, Kent Williams, John J. Muth, Bolland, Jim Lee, Neil Gaiman, etc... 4) Diversos: Grupo Teatro da Vertigem, Giper, Ken Russell, Crepax, Mc.Boris, etc. Se os interessados morarem na Zona Leste de São Paulo, tanto melhor.

Carlos Alberto Maximo

Rua Airi 92 (antigo 28)

03310-010 - São Paulo - SP

Atenção, *AD&D* maníacos! Vendo em perfeito estado:

Veiled Alliance (Dark Sun); *Van Richten's Guide to Werebeasts* (Ravenloft); *Van Richten's Guide to Ghosts* (Ravenloft); *Islands of Terror* (Ravenloft); *House of Terror* (Ravenloft); *House of Strahd* (Aventura - Ravenloft) - R\$10,00 cada.

Campaign Sourcebook (Catacombs Guide); *Dragonlance Adventures 1st edition*; *Complete Books: Dwarves, Elves, Gnomes & Halflings, Fighter's, Wizard's, Thief's* - R\$15,00 cada.

Forbidden Lore (Ravenloft) - R\$18,00.

Caixa *Planescape*; *Planes of Chaos* (Planescape) - R\$25,00 cada.

Dragon Magazines (vários números) - R\$2,00 cada.

Telefone: (021) 265-9429

Eduardo Hugo Frota Neto

Rua Prof. Ortiz Monteiro 276 / 404-A

22245-100 - Rio de Janeiro - RJ

Eu sou mestre de *Dragonlance* e preciso do *Atlas do Dragonlance*. Se alguém tiver, eu compro e troco. *Help!*

Fábio Rocha Centoducato

Rua do Riachuelo 169 / ap. 1304

20230-010 - Rio de Janeiro - RJ