



# BRASIL DRAGÃO 2000



**SPELLFIRE**  
Jogo de Cards  
em Português

**MAGE:  
THE ASCENSION**  
Magos Modernos  
em Busca de Evolução

**MARVEL  
SUPER HEROES**  
Agora em RPG

**CONTO:  
A MESA 137**  
Um RPGista em apuros

**RPG NO PC:**  
Detonando Dark Sun

**PURA  
AVENTURA:**

**A TURMA  
DA TAVERNA**  
A Taverna do Cão Caolho

**O MAGO  
DORMINHOCO**  
Mais Hero Quest

**NINJA,  
GUERREIRO  
MÍSTICO**  
Novos Personagens  
para D&D

## ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

O RPG mais popular do mundo!

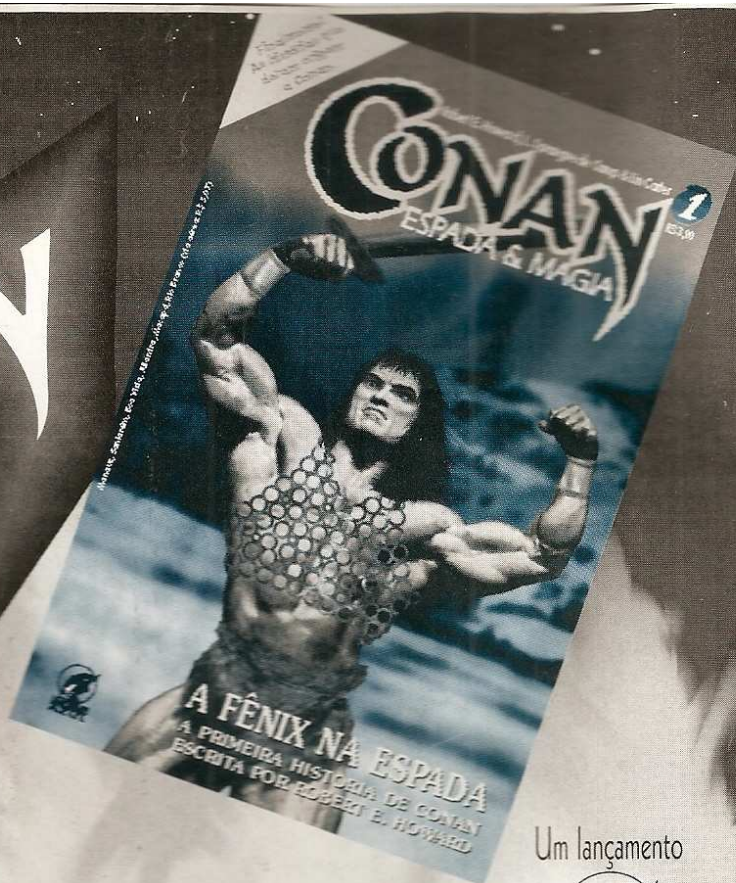
ANO 1 - NÚMERO 8 - PREÇO R\$ 4,00

Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém, Altamira (Via Aérea): R\$ 5,20



# CONAN

## ESPADA & MAGIA



Já nas bancas!

Finalmente, as histórias que deram origem a Conan!

Um lançamento



COLLECTIBLES  
STORE

# MEM



# RABILIA

**KITS — POSTERS — UNIFORMES — TRADINGS CARDS — BOTTONS  
JOGOS — LIVROS — CD'S — BRINQUEDOS E MUITO MAIS!!!**

Conheça hoje mesmo a primeira *collectible store* do Brasil.  
Memorabilia é o único lugar onde o colecionador de ficção científica,  
aventura, terror e quadrinhos vai encontrar tudo  
o que procurava ou nem pensava que existia.  
Visite-nos ou peça um catálogo grátis.

Rua Humberto I, nº877 - Vila Mariana (Próximo ao Metrô Ana Rosa)  
São Paulo - SP - CEP 04018-033  
Fone/fax : (011) 549-9960



# DRAGÃO



## BARALHOS

**SPELLFIRE: O PODER DA MAGIA.....pág. 6**  
Tudo sobre a versão traduzida do baralho da TSR



## AD&D

**RAVEN BLACKMOON.....pág. 30**  
Uma maga sensual que vai enfeitiçar os aventureiros

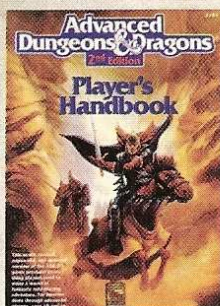


## RPG no PC

**DARK SUN.....pág. 58**  
Trocenas dicas para este computer game de AD&D

## ESPECIAL

**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.....pág. 8**  
Enquanto não chega a versão traduzida, conheça o RPG mais jogado do mundo



## GURPS

**A TURMA DA TAVERNA....pág. 36**  
Você encontra tipos bem estranhos na Taverna do Cão Caolho...



## LIVROS

**ESPADA DA GALÁXIA.....pág. 56**  
Muita surpresa e aventura neste lançamento



## STORYTELLER

**VAMPIROS RENEGADOS.....pág. 34**  
Aprenda a explorar melhor o potencial dos Caitiff



## MAGE: THE

**ASCENSION - pág. 50**  
A realidade nas mãos de Magos modernos



## QUADRINHOS

**HACKER.....pág. 44**  
O herói eletrônico prossegue em sua luta



## HERO QUEST

**O MAGO DORMINHOCO....pág. 12**  
Os Heróis precisam encontrar um chifre mágico e acordar a cidade



## CONTOS

**A MESA 137.....pág. 18**  
Os apuros de um RPGista durante uma partida bem peculiar



## D&D

**NINJA, GUERREIRO MÍSTICO.....pág. 24**  
Todas as regras para usar um legítimo Ninja em Dungeons & Dragons



## OUTROS SISTEMAS

**MARVEL SUPER HEROES.....pág. 52**  
Os super-heróis Marvel em RPG



## MINIATURAS

**LEGIÕES DE AÇO...pág. 54**  
É preciso deter as Máquinas antes que conquistem tudo!



**DRAGÃO-DE-AÇO...pág. 28**  
Um monstro artificial para apavorar os heróis mais durões!



## SEÇÕES

**NOTÍCIAS DO BARDO ..... PÁGS. 3 e 16**  
**DICAS DE MESTRE ..... PÁG. 17**  
**PERGAMINHOS DOS LEITORES ..... PÁG. 41**  
**BARRAQUINHA DO ORC ..... PÁG. 46**

Capa: Ilustração de André Valle



# QUEREM GUERRA? VÃO TER!

**É** isso aí. O dragão tornou-se poderoso, cresceu, ficou maior, e suas escamas ganharam novo colorido. Agora, em vez de apenas 16 páginas em cores, DRAGÃO BRASIL é muito mais colorida – com novo visual, e mantendo um menor preço por mais informação. Tudo graças a vocês, leitores, que têm recebido tão bem nosso trabalho. Somos gratos.

Mas vamos ao que interessa. Nesta edição vamos falar de *Advanced Dungeons & Dragons*, para que você fique conhecendo melhor esse fantástico RPG que vai desembarcar em nosso país muito em breve. Atendendo a pedidos, temos também matérias sobre *Mage: The Ascension* e *Marvel Super Heroes*. Entre as novidades em português destacam-se o baralho *Spellfire* e o jogo de miniaturas *Legiões de Aço* – sem falar no livro *Espada da Galáxia*, novo lançamento da Editora Trama. E, depois de anunciar produtos, hora de aventura! Tem de tudo: *Dragão-de-Aço* e *Ninja*, um novo monstro e uma nova Classe de Personagem para D&D; a *Taverna do Cão Caolho*, ponto de encontro para aventureiros de GURPS; o *Mago Dorminhoco*, nova ameaça para os *Heróis de Hero Quest*; e *Raven*, uma feiticeira sedutora para AD&D e D&D.

Não termina aí. Prosseguem as aventuras de *Hacker*, o herói do mundo virtual. Temos ainda o conto *A Mesa 137*, onde um RPGista se vê encrencado durante uma aventura; o computer game *Dark Sun*, com todas as dicas para chegar até o final; os serviços da *Barraquinha do Orc*, cada vez mais solicitados; o *Paladino* respondendo cartas em *Pergaminhos dos Leitores*; e os *Louse Slayers* apontando as mancadas – porque ninguém é perfeito!

E se, depois de tudo isso, você ainda preferir outra revista... então confesse, você é parente deles!

## BRASIL DRAGÃO

### REDAÇÃO:

#### DIRETORA EDITORIAL

Ethel Santaella

#### Editora Assistente:

Andrea Calmon

**Revisão:** Hebe Ester Lucas

**Pesquisa:** Iracema Braga

**Secretária Editorial:** Damaris Marcelino

#### Atendimento:

Luzia Begalli

#### Diretor de Arte:

Roberto Avelino

#### DTP:

Helton Fernandes

J. Ari Gomes

Marcelo Christian

Silvana Rosental

**Secretário Gráfico:** Alvaro Corrêa

#### Colaboradores:

Paladino, Grahal, Roberto Moraes, Di'Folkyer, Luigi, Sergio Fiore, Dawis Roos, Darius Roos, Roberto de Sousa Causo (textos); Marcelo Cassaro, André Valle, Roberto de Sousa Causo (ilustrações)

### DEPARTAMENTO COMERCIAL

#### DIRETOR

Ruy Pereira

**Assistente:** Luisa A. da Silva

**Contatos:** Magdalena Barbera, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

### ASSINATURAS E NÚMEROS

#### ATRASADOS

**Coordenador:** Antonio Marcos M. dos Santos

#### Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:

R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383

04508-010 São Paulo - SP

Tel: (011) 885-8879/885-5916

Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

**DINAP** - Distribuidora Nacional de Publicações

**Fotolito:** WM

**Impressão e acabamento:** W. Roth

**Foto da Capa:** Phil Jude/Science Photo Library/Stock Photos



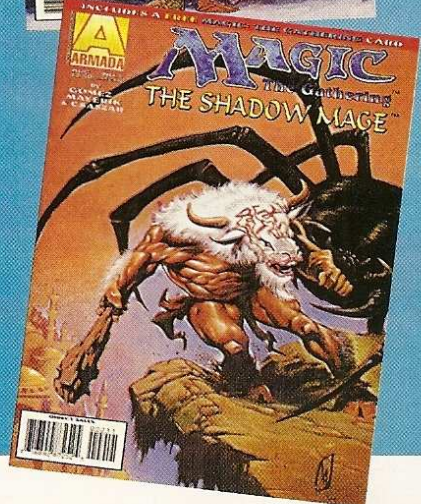


## NOTÍCIAS DO BARDO

**Luigi Sortudo está feliz da vida! Ganhou mais páginas para cantar suas histórias do mundo do RPG. Vamos ver o que ele nos conta hoje...**

### MAGIC EM QUADRINHOS

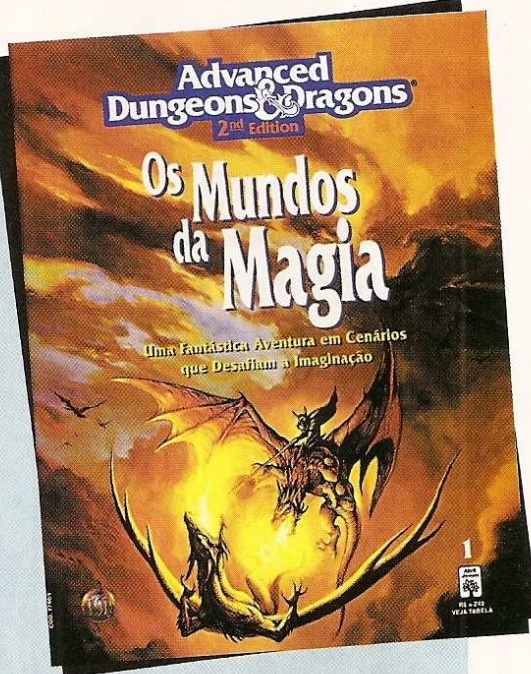
É o sucesso de *Magic* não termina. Depois de conquistar sua supremacia como o mais vendido jogo de cartas colecionáveis do mundo, *Magic: The Gathering* ganha uma versão em história em quadrinhos. Até agora são duas revistas mensais, *The Shadow Mage* e *Ice Age*, e já está a caminho a minissérie *Fallen Empires*. As revistas só existem em inglês, e podem ser encontradas em livrarias especializadas.



### OS MUNDOS DA MAGIA

A Abril Jovem matou dois Orcs com uma só cutelada, e levou às bancas de todo o Brasil a série *Os Mundos da Magia*. São quatro fascículos quinzenais, que contam um pouco sobre os mundos-universos de *Advanced Dungeons & Dragons*, com belíssimas gravuras. Na verdade, os fascículos são parte de *The Worlds of TSR* – um luxuoso livro só de ilustrações, que você conheceu em DRAGÃO BRASIL #3. O preço está um tanto salgado, mas um brinde especial faz a compra valer a pena: cada fascículo vem com 55 cards traduzidos do baralho *Spellfire*, o jogo de cartas colecionáveis da TSR (saiba mais sobre a versão traduzida de *Spellfire* ainda nesta edição). Melhor seria dizer que o fascículo é que vem de brinde com o baralho!

*Os Mundos da Magia* e *Spellfire* são apenas os primeiros produtos *Advanced Dungeons & Dragons* a serem traduzidos e lançados no Brasil pela Abril Jovem. O



próximo passo é a coleção *Você é o Herói* (*Endless Quest*), série de aventuras-solo da TSR. E, a seguir, virá o AD&D propriamente dito – o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* –, cujo lançamento foi adiado para o mês de agosto.

### BLOOD WARS

Depois do péssimo desempenho em vendas de seu baralho *Spellfire* nos EUA (feito às pressas para pegar carona no sucesso de *Magic: The Gathering*, dizem as más línguas), a TSR resolveu remediar a mancada – e está lançando *BLOOD WARS*, um novo jogo de cards colecionáveis, situado no mundo-universo de *Planescape*. *BLOOD WARS* baseia-se na conquista de diferentes planos e dimensões, através de intrigas e combates. O

destaque vai para a arte das cartas: ao contrário de *Spellfire*, que apenas reaproveitava antigas ilustrações de outros produtos da TSR, as cartas de *BLOOD WARS* trazem apenas trabalhos inéditos, assinados por Tony DiTerlizzi – o mesmo desenhista da história em quadrinhos do livro *Lobisomem: o Apocalipse*. As ilustrações são tão belas que já estão fazendo a cabeça dos colecionadores.





## BARALHOS

*Ora, viva! Temos  
nosso primeiro  
baralho de cards  
colecionáveis em  
versão traduzida*

*Spellfire: o Poder da  
Magia. Steve Winter,  
James M. Ward, Dave  
Cook, Tim Brown. Tradu-  
ção de Marcelo Cassaro,  
Editora Abril Jovem,  
1995, São Paulo. Caixa  
com 55 cartas.*

É isso aí. Depois de tanto se confun-  
dir com as cartas importadas de  
Magic, finalmente temos cards  
colecionáveis em português. A Editora Abril  
Jovem, tencionando abrir as portas para a  
chegada da versão brasileira de *Advanced  
Dungeons & Dragons*, resolveu fazer al-  
guns lançamentos preliminares. O primeiro  
deles, como você viu em Notícias do Bardo,  
é *Os Mundos da Magia* – quatro fascículos  
ricamente ilustrados, falando um pouco sobre  
RPG e os mundos-universos de AD&D. A  
grande surpresa é que cada fascículo traz como  
brinde um baralho *SPELLFIRE*... traduzido!

**SPELLFIRE: Master the Magic** virou  
**SPELLFIRE: o Poder da Magia**. É um  
jogo baseado em fantasia medieval – mais  
precisamente, nos mundos-universos de  
AD&D. Na primeira edição original, que  
corresponde à versão traduzida da Abril  
Jovem, existem cartas de *Forgotten Realms*,  
*Greyhawk*, *Dark Sun* e cartas genéricas de  
AD&D. Os mundos de *Ravenloft* e  
*Dragonlance* foram incluídos mais tarde no  
baralho americano, mas eles não são encon-  
trados na versão brasileira. *SPELLFIRE* não  
foi exatamente um sucesso de vendas nos  
EUA: apesar da força da TSR no mercado  
americano, foi um dos baralhos menos ven-  
didos (se bem que, com a supremacia de  
*Magic the Gathering*, nenhum outro jogo  
de cards chegou a emplacar). Mas para o  
público brasileiro, que só conhece as cartas

# SPELLFIRE: O PODER DA MAGIA



tradicionais e de “Super Trunfo”,  
*SPELLFIRE* é uma grande pedida!

### CARDS OU FIGURINHAS?

Um jogo de cards colecionáveis, para  
quem não sabe, é bem diferente de um  
baralho convencional. Um baralho (ou  
*Deck*) nunca é igual ao outro, pois o total  
de cartas diferentes é de várias centenas –  
como uma coleção de figurinhas. O segredo  
para se dar bem é ter muitas cartas,  
escolher as melhores ou mais adequadas, e  
reunir todas no chamado “baralho de jogo”  
– deixando de fora as cartas que restarem,  
talvez para troca. Sim, existe mais essa  
semelhança dos cards colecionáveis com  
as figurinhas: eles podem ser trocados li-  
vremente entre os jogadores, e existem até  
cards raros, as famosas “figurinhas difí-  
ceis”. Há aqueles que preferem colecionar  
as cartas a jogar com elas, pois geralmente  
trazem belas gravuras – e *SPELLFIRE* não  
é exceção.

As regras de *SPELLFIRE* destacam-se  
por sua elasticidade: o jogo pode ser dispu-  
tado de várias maneiras, com numerosas

regras opcionais, que podem simplificar ou  
enriquecer a partida ao gosto de cada joga-  
dor. Mas, em caso de torneios oficiais (da-  
qui a pouco vamos falar neles), existem  
certos regulamentos que não podem ser de-  
sobedecidos...

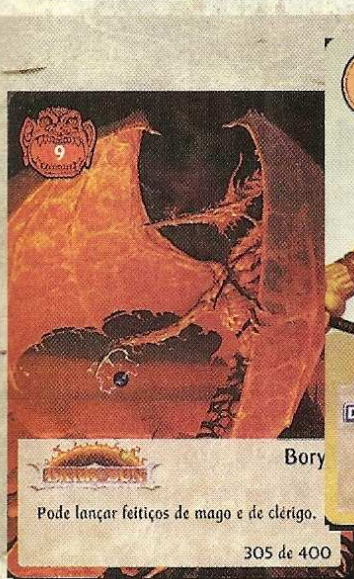
O baralho deve ter 55 cartas, nem mais  
nem menos. Essa é a quantidade exata de  
cartas encontrada em cada caixa que acom-  
panha *Os Mundos da Magia*, de modo que  
o baralho já está pronto para jogar (claro  
que o jogador pode substituir cartas, se  
quiser, desde que sejam sempre 55). A quan-  
tidade de cada tipo de carta obedece certos  
limites – não se pode usar mais de 15 reinos  
em um baralho, por exemplo. Nenhuma  
carta pode aparecer duas vezes no mesmo  
baralho.

Vence o jogo quem conquistar primeiro  
seis reinos, que são cartas com localidades  
dos mundos de AD&D. O jogador tem di-  
reito a colocar na mesa um reino em cada  
rodada. Então seria simples vencer o jogo  
em seis rodadas, se o adversário não tivesse  
meios de impedir isso: cada jogador deve  
atacar os reinos dos adversários com suas  
cartas de campeões – e, ao mesmo tempo,





*Cajado da Destruição: a carta traduzida e a importada*



defender seus próprios reinos contra ataques dos campeões inimigos. Os campeões são guerreiros, magos, clérigos e monstros – cada um com suas próprias habilidades especiais. Cartas adicionais podem ser usadas para aumentar o poder de seus campeões, como aliados, artefatos, itens mágicos e feitiços.

### BARALHOS MISTURADOS

Mesmo antes da chegada da versão traduzida, já existiam no Brasil numerosos jogadores e colecionadores de *SPELLFIRE* – e todos têm uma grande preocupação: as cartas traduzidas são compatíveis com as cartas originais? Sim, pelo menos a princípio. Não há diferenças nas regras, ilustrações ou numeração (são 400 cards normais e 25 especiais). Não fosse pelo texto, seria impossível saber a diferença – porque, na verdade, as cartas nacionais não são inteiramente “nacionais”: elas foram impressas nos EUA, pela própria TSR, levando apenas o texto brasileiro. Portanto, em termos de papel e impressão, a qualidade é abso-

lutamente fiel às cartas originais.

Então, posso acrescentar cartas nacionais ao meu baralho importado ou vice-versa? Melhor não tentar. Há um pequeno problema quanto a isso: o verso das cartas nacionais é diferente. Traz o texto em português em vez de inglês, com outra cor, e ainda o acréscimo do logotipo da Abril Jovem. É praticamente como usar cartas marcadas. Isso pode fazer pouca ou nenhuma diferença para a maioria dos jogadores, mas um “craque” (ou alguém que conheça o baralho adversário) pode tirar vantagem disso. Portanto, embora possível, não é recomendável que as cartas sejam misturadas. Mas nada impede que um baralho importado seja usado contra um adversário que tenha baralho nacional.

### O QUE SERÁ DE *SPELLFIRE*?

A publicação de *SPELLFIRE* em nosso país é uma atitude muito pioneira, já que o grande público sequer conhece os jogos de cards colecionáveis. Qual será seu futuro no Brasil? Não há pla-

## MINI-DICIONÁRIO *SPELLFIRE*

Para evitar confusões em partidas que misturam cartas nacionais e importadas, aqui vão ambas as versões dos principais termos técnicos utilizados no jogo:

Allie	– Aliado
Artifact	– Artefato
Attached Cards	– Cartas Unidas
Battle	– Batalha
Champion	– Campeão
Cleric	– Clérigo
Event	– Evento
Flyer	– Voador
Hero	– Herói
Holding	– Fortaleza
Level	– Nível
Magical Item	– Item Mágico
Monster	– Monstro
Pool	– Povo ou Mesa
Razed Realm	– Reino Destruido
Realm	– Reino
Spell	– Feitiço
Undead	– Morto-Vivo
Wizard	– Mago
World	– Mundo

nos definidos para a venda de cartas em *Booster Packs* – pacotinhos avulsos, como é feito com figurinhas. E o baralho, vendido com o fascículo, ficou muito mais caro se comparado à edição americana: você precisa desembolsar a módica quantia de R\$ 17,50 para a compra do kit *Os Mundos da Magia e SPELLFIRE: o Poder da Magia*.

De qualquer forma, a Abril Jovem luta pelo sucesso de seu baralho. Durante o III Encontro Internacional de RPG, realizado em maio deste ano, no Parque do Ibirapuera, São Paulo, tivemos o primeiro torneio oficial de *SPELLFIRE* em todo o mundo – sim, porque nem a própria TSR chegou a realizar campeonatos nos EUA. Organizado pela Camarilla, entidade já conhecida por seu ranking brasileiro de *Magic the Gathering*, o torneio contou com apoio da Abril Jovem e foi oficialmente reconhecido pela TSR. O negócio é desejar boa sorte ao *SPELLFIRE* abriliano, e que ele incentive a chegada de outros baralhos.

GRAHAL



ESPECIAL

Conheça melhor o  
RPG mais famoso do  
mundo, que vai pintar  
no Brasil a qualquer  
momento...

# ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

No princípio, Dave Arneson e sua turma criaram o D&D... "esse poderia ser o início do primeiro parágrafo da bíblia do RPG, em seu capítulo sobre a Gênese. Em 1974 surgiu *DUNGEONS & DRAGONS*, o primeiro *Role Playing Game* do mundo. Embora baseado na fantasia medieval de Tolkien e em jogos de tabuleiro como *Tunnels & Trolls*, o D&D era um revolucionário conceito de jogo: baseava-se na idéia de que os jogadores, em vez de competirem entre si, enfrentavam desafios em sua própria imaginação. *Dungeons & Dragons* ficou mais conhecido entre nós através do desenho animado de mesmo nome, chamado aqui de *Caverna do Dragão*.

Estreando na TV brasileira lá pelo início dos anos 80, *Caverna do Dragão* foi um grande sucesso – e, vez por outra os episódios são reprisados pela Rede Globo, para delírio dos fãs. O jogo, entretanto, demorou muito mais tempo para ficar conhecido no Brasil: no início eram poucos grupos de aficionados que jogavam com os produtos originais norte-americanos. Essa quantidade aumentou um pouco com o lançamento de uma versão traduzida em Português, trazida para cá por importadoras. Mas a grande invasão dos guerreiros e magos só começou há dois anos, quando a Grow lançou no Brasil a versão traduzida de *Dungeons & Dragons*.

A triste ironia é que, justamente quando D&D se espalhava em larga escala pelo Brasil, nos EUA ele caminhava rumo à extinção. O lançamento de novos produtos cessou pouco a pouco, e atualmente só existe a caixa básica, vendida como clássico. Que aconteceu? *Dungeons & Dragons* não agrada mais? Nada disso: o velho D&D apenas cedeu lugar a seu próximo passo na evolução, o *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS*.

## AD&D: A SUPREMACIA

*Advanced Dungeons & Dragons* é, hoje em dia, o RPG mais jogado que existe – e seu fabricante, a empresa TSR, tornou-se um império que domina o mercado norte-americano de RPG. A quantidade de produtos AD&D disponíveis nas prateleiras é imensa: vez por outra a TSR surge com uma nova linha de produtos – livros-suplementos, aventuras prontas, descrições de mundos, romances... a lista de títulos atinge a casa das centenas. Mas, para jogar AD&D, apenas alguns itens são realmente indispensáveis:

- Um *Player's Handbook* (Manual do Jogador), livro que traz as regras para construção de personagens, cujas regras os jogadores precisam conhecer. Descreve as características, raças, classes, equipamentos e feitiços diversos;

- Um *DM's Guide* (Guia do *Dungeon Master*), o livro do Mestre de Jogo, com conselhos para auxiliar o Mestre iniciante. Dicas para a condução das aventuras, criação de reinos, e catálogos de tesouros e objetos mágicos;

- Pelo menos um *Monstrous Compendium*. São catálogos de monstros e criaturas fantásticas, com detalhes sobre ecologia, alimentação, reprodução – tão completos que mais parecem livros de zoologia. Existem vários *Monstrous Compendium*, alguns específicos para um determinado mundo-universo. A dica é comprar o *Monstrous Manual*, o mais completo e abrangente.

- Um conjunto de dados especiais. Além do dado tradicional de 6 faces, exige-se também alguns dados mais peculiares: dados de 4, 8, 10, 12 e 20 faces. Será necessário pelo menos um de cada, mas quanto mais melhor;

- Lápis e papel, para anotar as características de seu personagem. Embora isso possa ser feito em qualquer folha em branco, existem *Character Sheets* (Fichas de Personagem) especialmente para isso, que devem ser compradas separadamente.

Partindo desse equipamento básico, o jogo pode ser enriquecido de várias formas – variando de acordo com a preferência ou poder aquisitivo dos jogadores: aventuras, miniaturas, mapas, manuais sobre assuntos específicos... e, se você torna-se um fanático, é possível gastar um bocado de dinheiro com produtos de apoio – talvez mais do que você consiga guardar, ou até mesmo usar!

## A TRANSMUTAÇÃO

O *Advanced* é um *Dungeons & Dragons* mais rico e sofisticado, mas basicamente com as mesmas regras. De fato, as diferenças são tão poucas que os jogadores de D&D não devem encontrar qualquer dificuldade em aprender o novo sistema.

### Características

São valores numéricos que dizem como o personagem é – forte, ágil, inteligente e tudo o mais. As regras do D&D para as seis características básicas (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) continuam valendo para o AD&D: todas são valores entre 3 e 18, resultado de três jogadas de um dado de seis faces – ou algum outro método adotado pelo DM. A diferença principal é que, no AD&D, os PJs podem ter características maiores que 18 – chegando até a 25! Mas uma característica superior a 18 é sobrehumana: uma Força de valor 19, por exemplo, é igual à de um Gigante da Colina. E não há como um ser humano ou semi-humano normal conseguir tamanha Força, exceto por meio de magia.



## Classes e Raças

A classe é a essência do personagem, algo como sua profissão ou natureza. No D&D tínhamos sete classes principais: Clérigo, Guerreiro, Mago, Ladrão e os chamados semi-humanos. No AD&D, entretanto, essa distinção muda radicalmente: não existem mais as classes Anão, Elfo e Halfling – pelo menos não como classes. Agora elas são raças, um outro tipo de classificação. Além dessas três temos ainda os Humanos, os Meio-Elfos e os Gnomos. As classes propriamente ditas tornaram-se quatro:

**Warrior (Guerreiro):** são os homens de armas, especialistas em combate. Podem ser *Fighters* (Lutadores), *Rangers* (guerreiros ligados à natureza) ou *Paladins* (paladinos, guerreiros sagrados). Os Rangers e Paladinos têm poderes especiais – podendo lançar feitiços de clérigo, entre outras coisas;

**Priest (Sacerdote, Padre):** são padres lutadores, mais ou menos como o Frei Tuck de Robin Hood. Os deuses concedem a seus Sacerdotes o poder de realizar milagres, que o jogo

chama um tanto erroneamente de “feitiços”. Esses feitiços clericais geralmente servem para de cura e proteção. A classe *Priest* divide-se em *Clerics* (Clérigos), *Druids* (Druídas) ou *Specialty Priests* (Sacerdotes Especialistas). Estes últimos são fervorosos seguidores de um único deus ou religião, e recebem poderes especiais por isso;

**Wizard (Feiticeiro):** personagens que manipulam forças mágicas arcanas, e com isso são capazes de lançar feitiços. Podem ser *Mages* (Magos) genéricos ou *Specialty Wizards* (Feiticeiros Especialistas), devotados estudiosos de uma específica escola de magia. Ao contrário dos feitiços clericais, os feitiços mágicos são mais ofensivos – tipo relâmpagos, flechas mágicas, bolas de fogo...

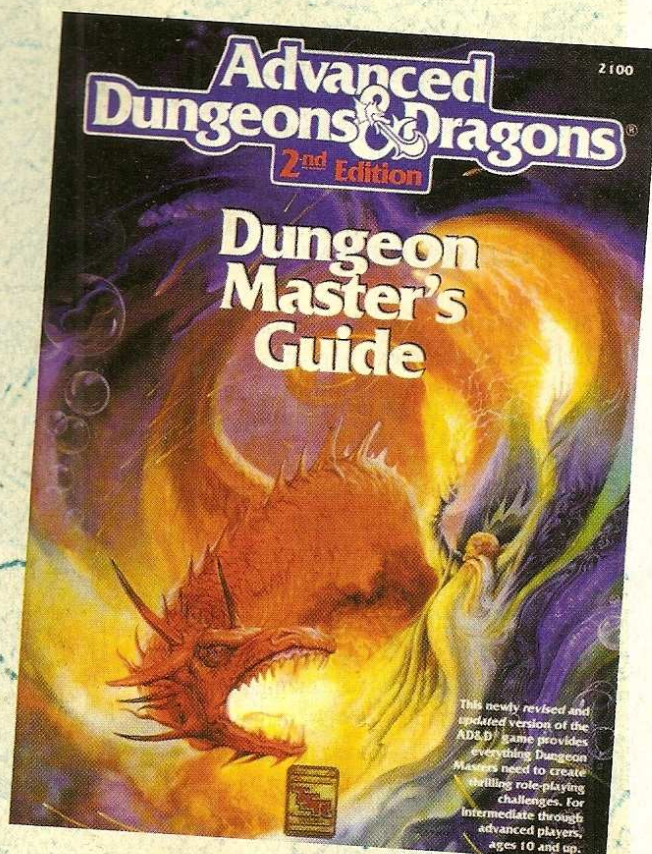
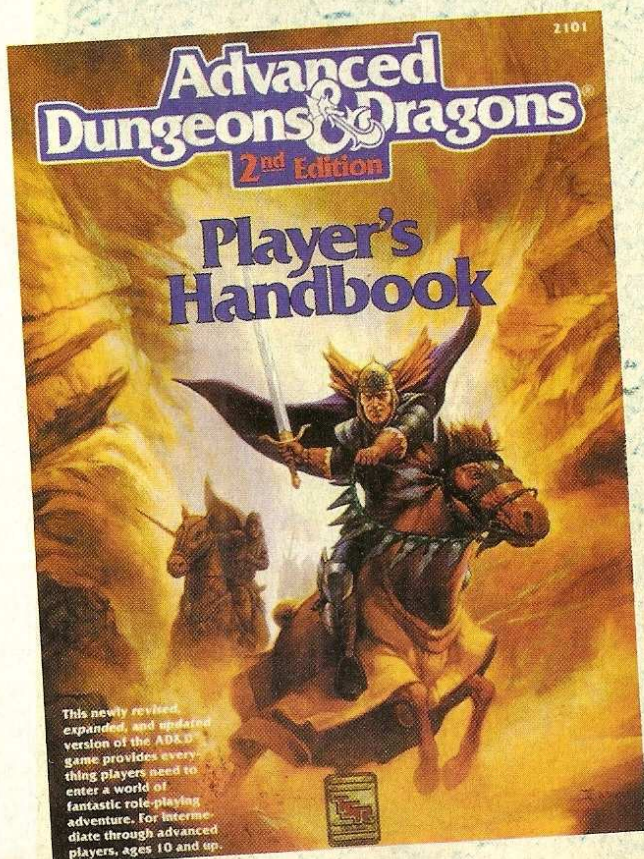
**Rogue (Vagabundo, Fascínora):** são os aventureiros que vivem à margem da sociedade, vítimas de preconceitos (nem sempre desmerecidos). Possuem habilidades especiais, como escalar paredes, forçar fechaduras e bater carteiras. Podem ser *Thieves* (Ladrões) ou *Bards* (Bardos, Menestréis).

Há ainda a possibilidade de combinar duas ou mais classes, criando os chamados *dual-class* ou *multi-class*. Esse novo sistema de classes e raças é mais realista. Embora existam excessões, a maioria das raças pode ser combinada com qualquer classe: Elfo Ranger, Anão Clérigo, Humano Paladino, Gnomo Ladrão...

## Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

### Monstrous Manual

Game Accessory







### Alinhamento

É a linha de conduta de um personagem, que nem sempre tem relação com a linha de conduta do jogador em si. Por isso dizemos que, em RPG, o jogador interpreta um papel: ele deve agir de acordo com o caráter do personagem, em vez do seu próprio.

Em D&D tínhamos o alinhamento *Lawful* (leal, ordeiro), aqueles que são sinceros e acreditam que uma ordem lógica rege o Universo; *Neutral* (neutro), os que até dizem a verdade, mas não se sua vida depender disso; e *Chaotic* (caótico), os mentirosos descarados. Não havia aqui uma distinção de Bem e Mal – um personagem Ordeiro não é necessariamente bom, e um Caótico não precisa ser mau.

Os alinhamentos Ordeiro, Neutro e Caótico do D&D continuam valendo no AD&D, mas desta vez o Bem e o Mal entram em cena. Temos agora um total de nove alinhamentos possíveis: *Lawful Good*, *Lawful Neutral*, *Lawful Evil*, *Neutral Good*, *True Neutral*, *Neutral Evil*, *Chaotic Good*, *Chaotic Neutral* e *Chaotic Evil*. Algumas classes de personagens são restritas a alinhamentos específicos – um Paladino, por exemplo, só pode pertencer ao alinhamento *Lawful Good*. Esse sistema ajuda o jogador a definir a conduta de seu personagem, mas, por outro lado, restringe um pouco a atuação do jogador – que deve seguir sempre seu alinhamento.

### FALHAS? DEPENDE...

Parece estranho dizer que há falhas no AD&D. Elas de fato existem, mas dependem do que você esteja disposto a chamar de “falha”. Uma das críticas mais ferrenhas ao AD&D é sua grande distância do realismo, pois certas coisas permitidas pelas regras jamais aconteceriam na vida real.

O sistema de feitiços, por exemplo: em AD&D, um mago esquece o feitiço assim que ele foi lançado – sendo incapaz de usá-lo outra vez. O mago é obrigado a estudar seus feitiços em um livro, pela manhã, como se a memória humana fosse algum depósito de munições, que precisa ser recarregado depois de cada uso. Se existissem magos no

mundo real, sem dúvidas seus poderes não seriam nada parecidos com isso!

Outro problema é que um herói poderoso, ainda que apenas humano, pode sobreviver aos mesmos danos que um dinossauro! Sim, o sujeito pode receber 13 flechadas, 7 estocadas de espada, 2 mordidas de crocodilo, 4 golpes de machado, 10 socos na cara... e, depois disso tudo, ele grita “Não doeu!” e continua lutando como se nada tivesse acontecido!

Ora, bem... É DIVERTIDO! Muitas regras podem parecer injustas – mas elas funcionam dentro do AD&D, e o fazem gostoso de ser jogado. Não é à toa que o AD&D seja tão popular. Que importa se o guerreiro leva setenta facadas antes de cair morto? Vale lembrar que este é um jogo heróico e fantástico, não realista. Para quem se incomoda com a falta de realismo, existe o GURPS e outros sistemas; mas, para os fãs de heroísmo e fantasia, o negócio é AD&D!

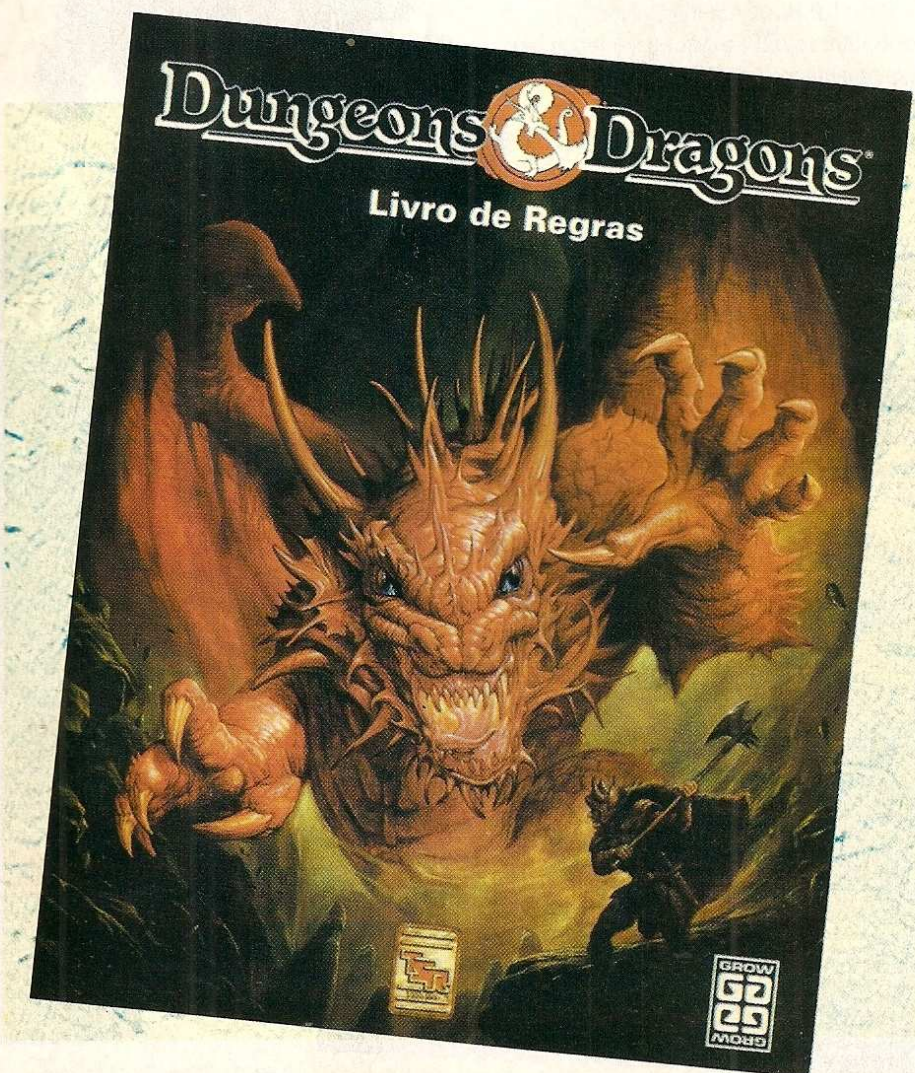
### AD&D NO BRASIL

Quando mal se ouvia falar em RPG no Brasil, já havia aqui jogadores de AD&D. No início eram pequenos grupos, geral-

mente universitários, que traziam seus livros do exterior. O acesso aos livros era difícil, de modo que, quando alguém colocava as mãos em um exemplar, tratava de distribuir fotocópias para os amigos – e daí vem o termo “geração xerox”, usado para designar os RPGistas mais antigos.

Hoje em dia, aproximadamente 10% dos RPGistas brasileiros são jogadores de AD&D. É o terceiro RPG mais jogado no país, perdendo apenas para D&D e GURPS – uma posição impressionante, principalmente por se tratar de um jogo que não existe em língua portuguesa ainda. Sim, “ainda”: não é mais segredo que a Editora Abril Jovem lançará no Brasil a versão traduzida de *Advanced Dungeons & Dragons*, juntamente com toda uma linha de suplementos e produtos de apoio. Os primeiros são a série *Os Mundos da Magia* e a coleção *Você é o Herói*, mas vem muito mais por aí. A maior editora do Brasil, aliada ao RPG mais famoso do mundo: esse pode vir a ser um verdadeiro divisor de águas, que tornará o RPG tão conhecido quanto os videogames. Vamos esperar para ver.

GRAHAL





# OS MUNDOS DE AD&D

Um “mundo”, ou mundo-universo, é um cenário específico para jogar RPG. Embora a maioria das partidas tenha como cenário os reinos medievais, o AD&D conta com numerosas variações desse tema – e cada uma delas acaba gerando toda uma nova linha de produtos. Estes são os mais conhecidos mundos-universos de AD&D:



**FORGOTTEN REALMS:** o maior, mais antigo e mais clássico dos mundos-universos. Um típico reino de fantasia medieval, nos moldes da Terra-média de Tolkien. É tão abrangente que engloba dentro de si outros mundos, como as mil-e-uma noites de Al-Qadin, o império azteca de Menzobezzanran, e o reino oriental de Kara-Tur. O mundo de Forgotten Realms será traduzido pela Abril Jovem;



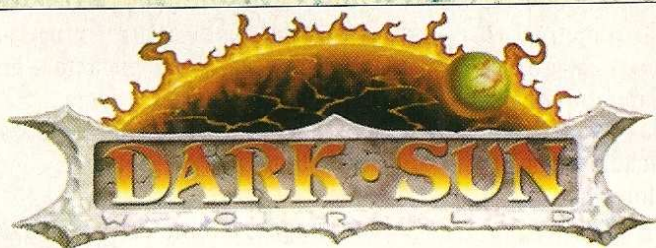
**RAVENLOFT:** este é um mundo-universo de horror gótico, uma dimensão diabólica onde o Mal predomina sobre o Bem. É governada por demônios, e infestada de vampiros, lobisomens e fantasmas. Ravenloft, como Forgotten Realms, também será lançado no Brasil;



**GREYHAWK:** é um mundo mais realista, baseado na Europa da Idade Média. O lugar está imerso em guerras sangrentas, com civilizações caindo e ressurgindo o tempo todo. Greyhawk está atualmente saindo de linha nos EUA;



**DRAGONLANCE:** o mais heróico de todos os mundos. Depois de um grande cataclisma, o mundo de Krynn enfrenta uma guerra entre dragões – e a única arma capaz de detê-los é a lendária lança DragonLance. O forte desta linha são os romances, a saga dos Heróis da Lança, bem ao estilo de O Senhor dos Anéis;



**DARK SUN:** apesar dos rumores de que este mundo seria extinto, Dark Sun continua firme no mercado norte-americano. Este é um cenário pós-apocalíptico de desolação e violência. Um planeta tórrido, desértico e corrupto, onde escravos gladiadores morrem nas arenas;

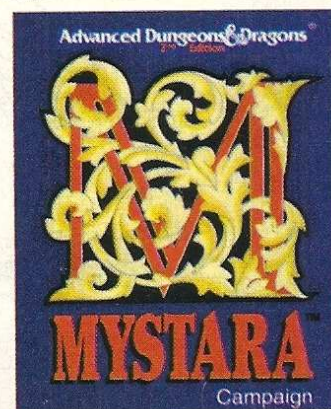


**PLANESCAPE:** este recente lançamento tem como base a encruzilhada dos mundos, a mistura de várias dimensões. As leis físicas e místicas se alteram, e personagens de universos diferentes se encontram;

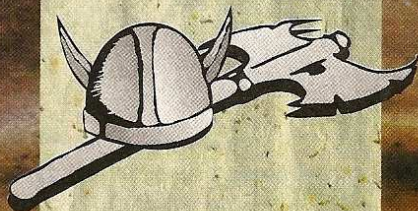


**SPELLJAMMER:** mistura de fantasia medieval e ficção científica. Aqui os heróis singram o espaço a bordo de navios mágicos, visitando outros planetas e enfrentando alienígenas. A linha Spelljammer não existe mais – mas um novo produto da TSR, a caixa Wild Space, busca ressuscitar seu conceito;

**MYSTARA:** um mundo-universo que pertencia originalmente ao D&D, e que foi adaptado para AD&D visando o público inexperiente. A linha Mystara se destaca pelos CDs interativos, com trilhas sonoras para serem usadas durante as aventuras. Mystara também ganhará sua versão traduzida pela Abril Jovem.







HERO QUEST

# ATAQUE AO MAGO DORMINHOCO

*Um sono mágico  
cai sobre a  
população do  
reino, e os Heróis  
precisam dar  
um jeito...*

**E** cá estamos nós com mais três novas Buscas para Hero Quest (sem mancadas desta vez, esperamos!). Como de costume, cada Busca da aventura é dividida em três partes: o Mapa da

Busca, que ilustra os

lugares no tabulei-

ro onde o joga-

dor Zargon deve

posicionar a mobí-

lia, os monstros e ar-

madilhas; o Texto do

Pergaminho, contendo a

história do desafio, que deve-

rá ser lido por Zargon para os

outros jogadores; e as Notas

da Busca, explicando acon-

tecimentos especiais que

ocorrem em determinadas

salas. Cada busca só será

completada quando os He-

róis alcançarem o objetivo pro-

posto por Zargon, e

retornarem ao ponto de

partida – que será sem-

pre a escada. Leia isto

para os jogadores:

*Depois de uma longa viagem, que durou várias semanas, vocês acabam de retornar ao reino. Logo percebem que algo está errado. Onde estão todos? As ruas estão completamente vazias. Que aconteceu com os mercadores, os fazendeiros, as crianças, os menestréis...? Vocês resolver ir à boa e velha taverna, em busca de esclarecimentos.*

*Ao entrarem, encontram silêncio completo – mas o lugar não está vazio. Os freqüentadores habituais da taverna estão ali, uns debruçados sobre as mesas, e outros caídos pelo chão. Estarão mortos?*

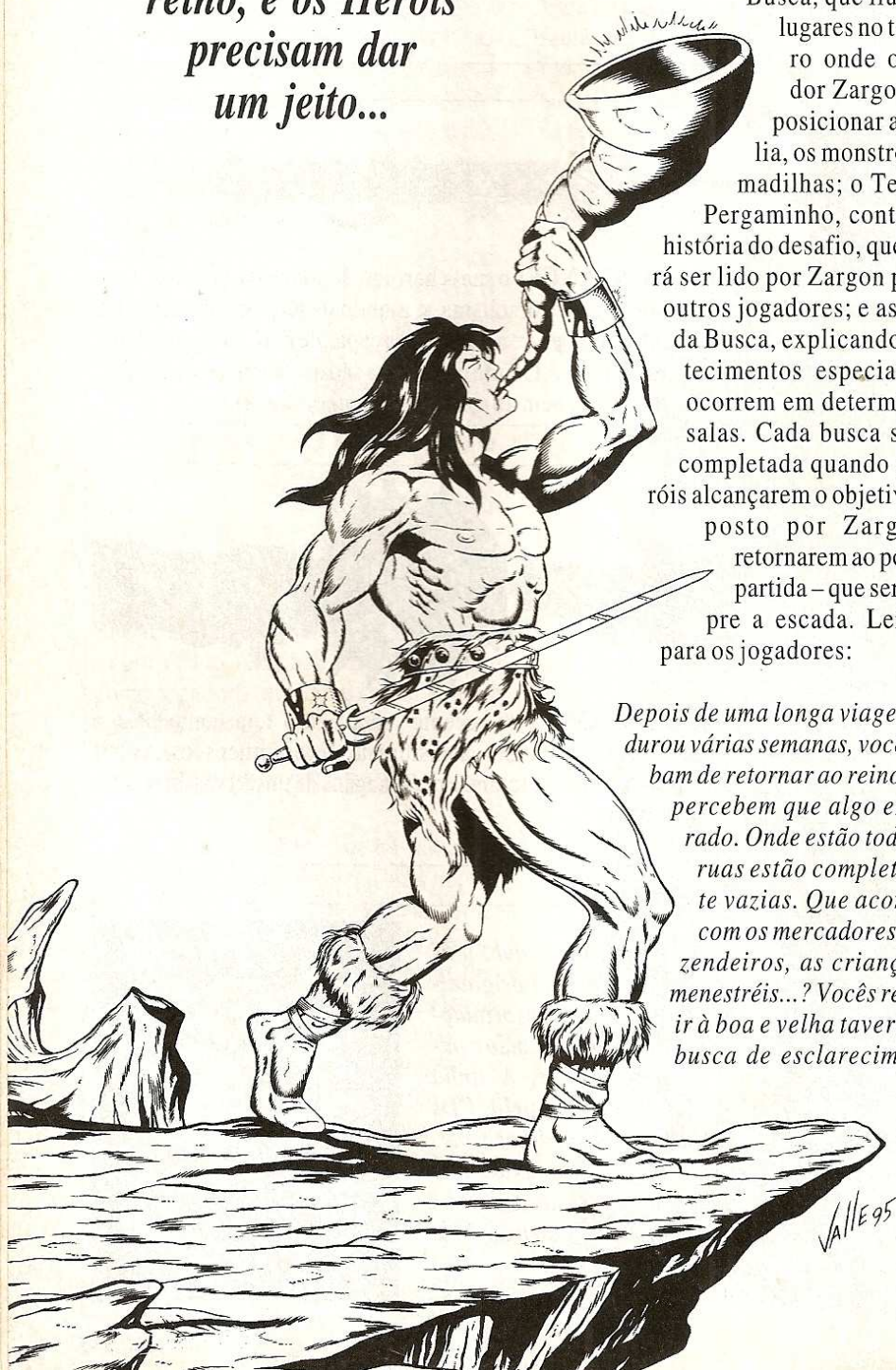
Embora isso não faça parte do jogo Hero Quest, neste ponto o jogador Zargon pode exigir um pouco de interpretação por parte dos outros jogadores. Pergunte a eles o que fariam em lugar dos Heróis. Se investigarem os corpos, revele que nenhum deles está morto – mas apenas caído em sono profundo. Verifique se tentam acordar alguém: nada do que possam fazer irá funcionar, mas será divertido vê-los tentar assim mesmo. Depois que achar suficiente, diga isto a eles:

Enquanto vocês procuram acordar seus amigos, algo estranho ocorre: o fogo da lareira acende como se por encanto, e um rosto surge em meio às chamas. Sua fisionomia é bem conhecida de vocês: trata-se do bom Mentor, e ele diz:

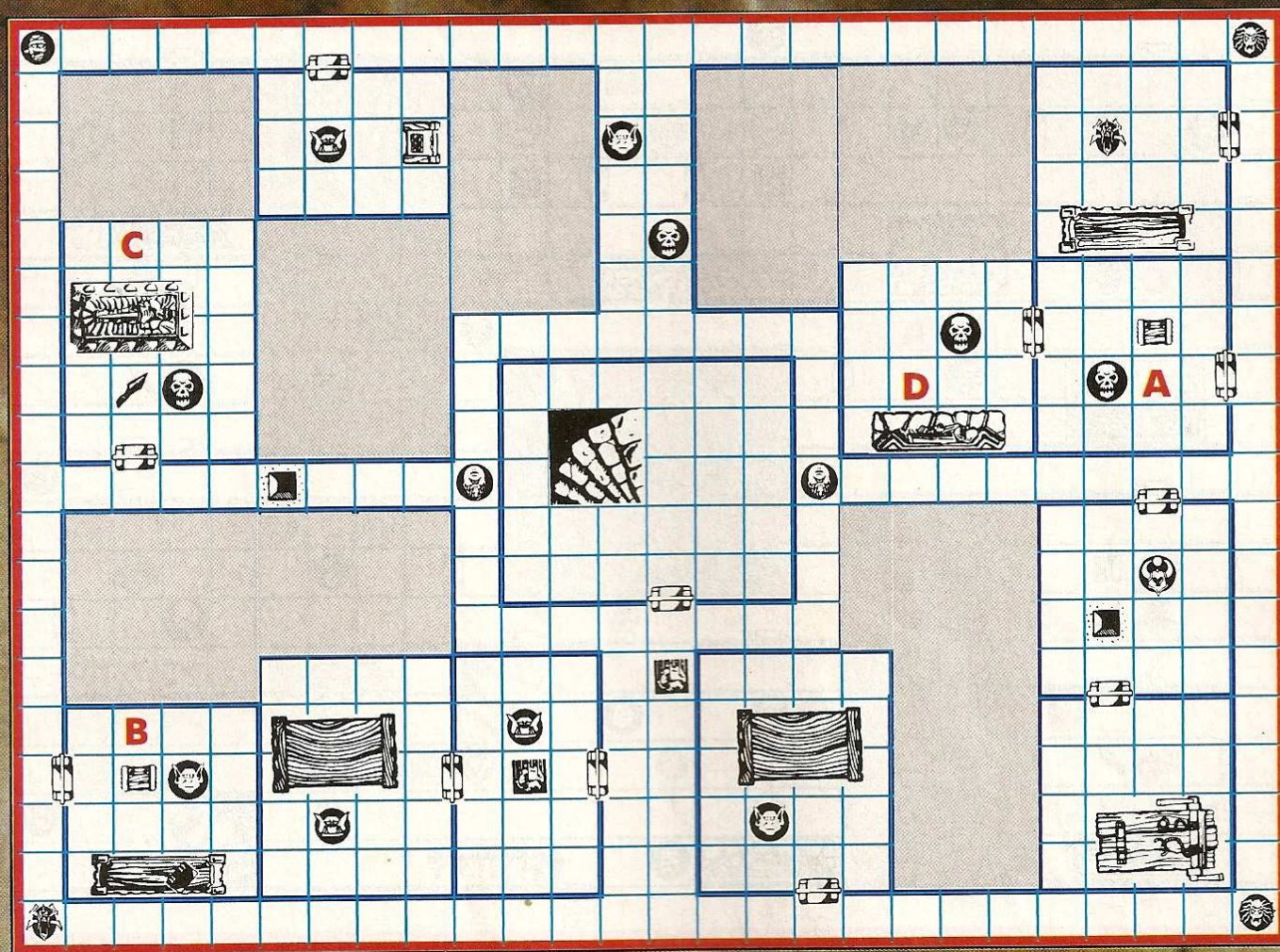
“Meus amigos, o reino caiu vítima de um terrível encantamento. Todos estão dormindo profundamente. Uma horrenda nuvem negra, como uma tempestade, cobriu toda a região – e, quando ela se dissipou, todos foram atacados por um sono mágico. Apenas aqueles que estavam fora no momento do encanto, como vocês, foram poupados.

“Isto é, com certeza, trabalho de Lengrati – um poderoso mago que serve Zargon. Vocês precisam quebrar o feitiço, e isso só será possível com ajuda do lendário Chifre Mágico. Ele está no esconderijo subterrâneo de Lengrati, em uma velha ruína, não muito distante daqui. Assim que o Chifre for soprado, todos despertarão. Partam sem demora, meus amigos.”

ROBERTO DE MORAES







## BUSCA 1 O RESGATE DA COROA

*“Sua primeira tarefa é recuperar a coroa do Rei, roubada pelos Goblins de Lengrati enquanto todos dormiam.”*

### Notas:

- A. A arca nesta sala contém 30 moedas de ouro.
- B. O Herói azarado que abrir esta arca será atacado por DOIS Monstros Errantes, em vez de um.
- C. Um Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará a coroa do Rei escondida no sarcófago.
- D. Esta sala contém uma lareira muito velha, perto de desmoronar: quando um Herói procurar tesouros nesta sala, uma pedra se soltará e lhe cairá na cabeça – causando a perda de 2 Pontos Físicos.

**Monstro errante nesta Busca: GOBLIN**





**Notas:**

**B.** As armas no suporte estão todas em péssimo estado, exceto uma – que é uma espada mágica: é igual a uma Espada Larga normal, mas é capaz de lançar o feitiço Tempestade, uma vez em cada Busca, mesmo que o usuário da espada não seja o Mago ou o Elfo.

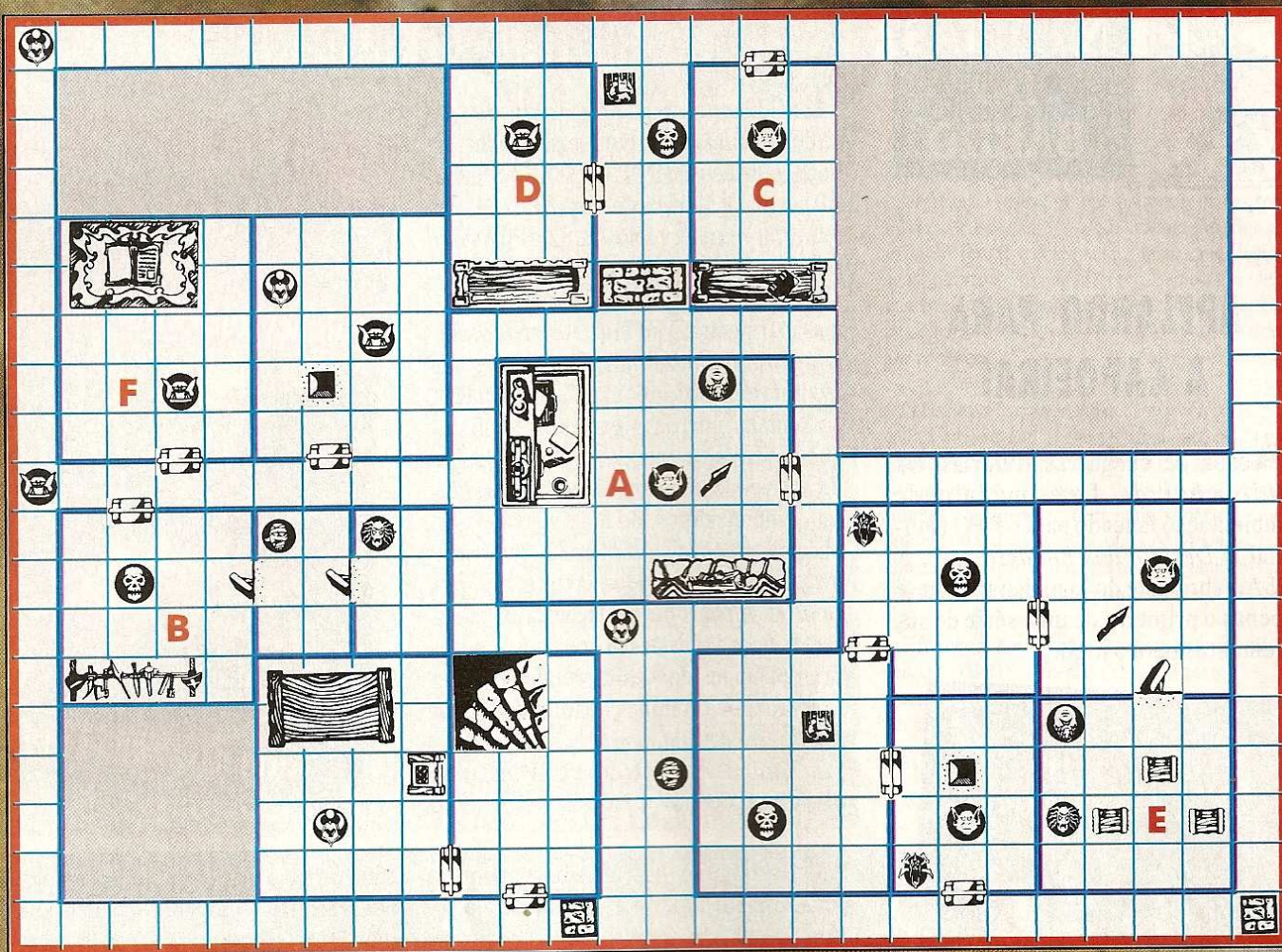
**D.** O Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará 50 moedas de ouro no armário.

F. Nesta sala está Lengrati, o “mago dorminhoco”. Lengrati é, na verdade, um transmorfo: ele pode se transformar em uma cópia idêntica de qualquer um dos Heróis, com os mesmos Dados de Ataque, Dados de Defesa, Pontos Físicos, Pontos Mentais, armas, armadura e demais características. Use a figura do Warlock para representá-lo.

Os Heróis não saberão exatamente quem é Lengrati e quem é seu companheiro. Sempre que alguém atacar Lengrati, deve jogar um dado de combate: se tirar o escudo negro, terá atingido o companheiro em vez de Lengrati. Por motivos óbvios, o Herói que foi copiado não precisa fazer esse teste.

## Monstro errante nesta Busca: GÁRGULA





## BUSCA 3 O CHIFRE MÁGICO

*“Lengrati foi vencido. Resta somente encontrar o Chifre Mágico, que acordará todo o reino, libertando-o do sono maléfico.”*

### Notas:

- A. Nesta sala, sobre a mesa do alquimista, está o Chifre Mágico.
- B. As armas no suporte estão gastas e enferrujadas.
- C. A estante parece conter apenas papéis velhos, mas um Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará uma pequena pedra preciosa – que vale 60 moedas de ouro.
- D. O armário desta sala é uma armadilha: se um Herói que procurar tesouros aqui, uma explosão mágica causará a perda de 2 Pontos Físicos a todos que estiverem dentro da sala.
- E. As arcas de tesouro nesta sala contém 50 moedas de ouro cada.
- F. Sobre a mesa do feiticeiro está um frasco de Poção de Força e outro de Poção Restauradora. Para maiores detalhes, veja as cartas correspondentes.

**Monstro errante nesta Busca: GÁRGULA**

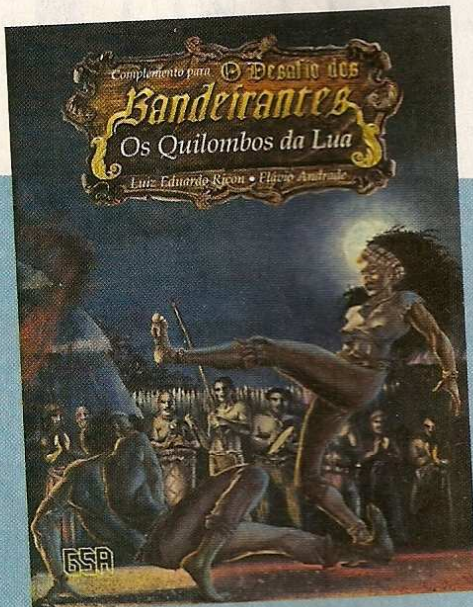




## NOTÍCIAS DO BARDO

### APELANDO PARA A CAPOEIRA!

Acaba de chegar às livrarias *Os Quilombos da Lua*, módulo de ambientação lançado para o RPG nacional *O Desafio dos Bandeirantes*. A GSA, fabricante do jogo, garante que é apenas o primeiro de uma série de suplementos para o jogo.

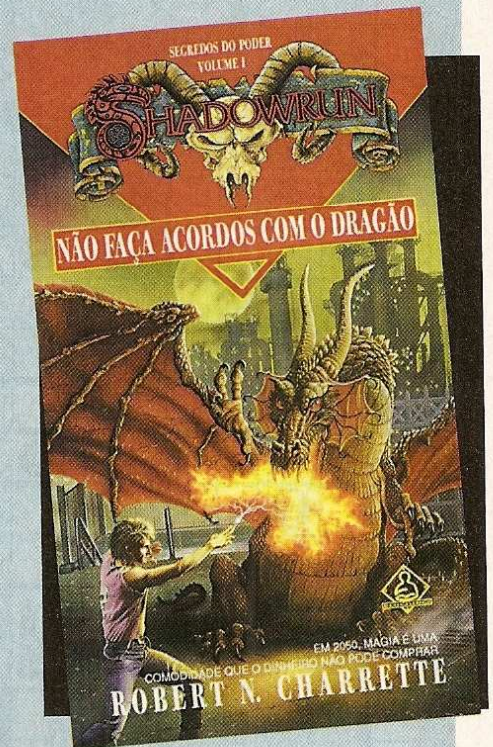


## HISTÓRIAS DE SHADOWRUN

E a Ediouro continua apostando no sucesso de seu *Shadowrun*, cuja versão traduzida você conheceu em DRAGÃO BRASIL #7. Já chegou às livrarias a saga *Segredos do Poder*, um romance colossais, que se passa no mundo mágico e tecnológico de *Shadowrun*.

*Segredos do Poder* compõe-se de três volumes: o primeiro, *Não Faça Acordos com o Dragão*, conta a história de Sam Verner – um modesto funcionário do grande conglomerado Renraku, uma das gigantescas empresas que governam o mundo de 2050. Com o desaparecimento da irmã, Sam descobre que seus empregadores são mais sujos do que imaginava, e envolve-se com os aventureiros mercenários conhecidos como *shadowrunners*. A partir daí começam as batalhas com feitiços, implantes cibernéticos, programas de computador – e dragões, lógico!

Os próximos volumes serão *Escolha seus Inimigos com Cuidado* e *Encontre sua Própria Verdade*. É aventura para RPGista nenhum botar defeito!



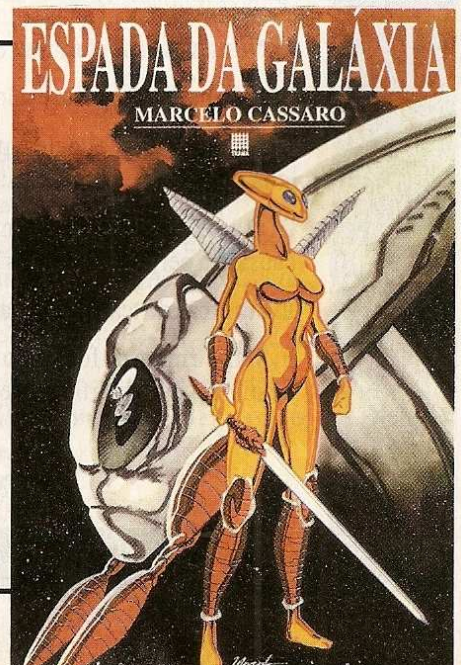
O livro não é uma aventura pronta, mas sim um suplemento contendo novas idéias e regras para enriquecer o jogo. O cenário é a Serra da Lua, onde correm boatos sobre um enorme quilombo escondido (um quilombo, para quem andou cochilando durante as aulas de História do Brasil, é um povoado fundado por escravos foragidos). Trata-se do Quilombo da Lua, uma sociedade livre para os negros, que reproduz as tribos nativas da África e suas crenças – mas esse pequeno paraíso afri-

cano é constantemente ameaçado pelos bandeirantes. Os jogadores podem escolher entre representar negros fugitivos, em sua desesperada tentativa de alcançar o Quilombo da Lua; ou então caçadores de escravos, perseguindo os fugitivos pela floresta.

Os destaques do livro vão para as regras opcionais para capoeira; e o Capitão do Mato, um nova classe de personagem. Os *Quilombos da Lua* é um suplemento que os jogadores de *O Desafio dos Bandeirantes* não podem perder.

## OS ALIENS CHEGARAM

Já chegou *Espada da Galáxia*, a maior aventura de ficção científica do momento (mais detalhes na seção Livros, pág. 56), a um preço especial de lançamento: apenas R\$ 10,00. Envie cheque nominal ou vale postal à TRAMA EDITORIAL LTDA. Caixa Postal 19.113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP







## A escolha do RPG adequado é muito importante para que você não se decepcione

**H**oje em dia, ao contrário de poucos anos atrás, temos muitos títulos disponíveis em português. Contudo, antes de sair por aí comprando qualquer coisa só porque está na moda, é preciso descobrir o que você procura em um RPG. É iniciante e quer aprender? Sente-se fascinado pela regras intrincadas e cheias de detalhes? Gosta de interpretar e prefere o aspecto teatral? Apenas pretende se divertir um bocadinho? As respostas dessas perguntas serão decisivas na escolha do que você vai comprar ou dar de presente. Para ajudá-lo, aqui vão os principais RPGs encontrados em língua portuguesa – e suas recomendações:

**Aventuras Fantásticas (Editora Marques Sa-raiva):** o primeiro RPG publicado no Brasil, em 1985. Embora mais conhecido por seus livros-jogos, conta também com um sistema para ser jogado em grupo, explicado nos livros *RPG - Aventuras Fantásticas*, *DUNGEONEER* e *BLACKSAND!* Por sua simplicidade e clareza, é perfeito para quem nunca teve contato com o RPG. Conta com bons produtos de apoio, como os livros *O Saqueador de Charadas*, *TITAN - o Atlas de Aventuras Fantásticas*, e *Out of the Pit - Saídos do Inferno*.

**Hero Quest (Estrela):** não é um RPG legítimo, mas sim um jogo de tabuleiro que introduz ao conceito de fantasia medieval – com magos, bárbaros, masmorras e monstros. Não chega a ser tão simples quanto *Aventuras Fantásticas*, mas seu tabuleiro e peças coloridas o fazem muito mais indicado para crianças. Os produtos de apoio ainda são poucos (apenas duas caixas com novas Buscas), mas há rumores de que a Estrela planeja para breve o lançamento de regras avançadas para *Hero Quest*.

**Dungeons & Dragons (Grow):** o primeiro RPG do mundo, e o mais jogado em nosso país (talvez perdendo para *Hero Quest*, mas este não é um RPG). O bom e velho D&D já tinha adeptos no Brasil antes mesmo de seu lançamento pela Grow, pois existia uma versão traduzida em Portugal e importada para

# O JOGO CERTO

cá. Ótimo sistema para iniciantes, com regras simples e atraentes. Seu maior inconveniente é a ausência de suplementos de apoio – pois, depois de lançar a caixa básica, em 93, a Grow não manifestou intenções de prosseguir com essa linha de produtos.

**Dragon Quest (Grow):** lançado pela Grow antes do D&D, e juntamente com o jogo de tabuleiro *Classic Dungeon*. Tem bonito visual e é recomendado para crianças, como *Hero Quest* – mas ao contrário deste, *Dragon Quest* é bem mais próximo de um RPG legítimo. Praticamente uma versão simplificada do D&D. Não há nenhum produto de apoio para o sistema.

**GURPS (Devir Livraria):** sigla de *Generic Universal RolePlaying System*. De todos os RPGs disponíveis em português, GURPS é o único que não se prende a um tema específico: o cenário pode ser tanto de fantasia medieval quanto ficção científica, espionagem, super-heróis... qualquer coisa. O ponto de honra no sistema GURPS é a proximidade do realismo, alcançado através de regras sofisticadas e cheias de minúcias. Essa complexibilidade costuma atrapalhar um pouco os iniciantes – mas certamente agradará quem gosta de lidar com regulamentos complicados. Muito bem servido de produtos de apoio: conta com os livros-suplemento *GURPS Fantasy*, *Magia*, *Cyberpunk*, *Viagem no Tempo*, *Supers* e o recente *GURPS Illuminati*.

**Tagmar (GSA):** jogo de fantasia medieval, o primeiro RPG criado por brasileiros e o terceiro publicado no Brasil. Esse pioneirismo garantiu que *Tagmar* conquistasse uma boa quantidade de adeptos, já que as opções em língua portuguesa eram escassas na época. Hoje, entretanto, ele enfrenta concorrentes de qualidade muito superior – e seu futuro não parece promissor. Conta com alguns produtos de apoio: as aventuras-prontas *O Arado de Ouro* e *A Fronteira*, e o *Livro de Criaturas*.

**O Desafio dos Bandeirantes (GSA):** o segundo RPG brasileiro, dos mesmos fabricantes de *Tagmar*. *O Desafio dos Bandeirantes* é um trabalho admirável, trazendo a fantasia medieval dos outros RPGs para um ambiente tupiniquim, inspirando-se no Brasil colônia. Seu sistema de regras é um pouco complexo demais para novatos, mas os professores de História do Brasil deveriam abrir os olhos para *O Desafio* – que tem tudo para ser um valioso instrumento pedagógico.

**DEMOS Corporation (Venture Editora):** o terceiro RPG criado no Brasil. Jogo de espionagem, com clima de filmes do James Bond. Busca realismo através de informações técnicas precisas sobre armas e veículos – mas, com isso, as regras acabam se tornando desnecessariamente complicadas. Vale como curiosidade, ou se você é estudante de engenharia e não se atrapalha com números.

**Vampiro: a Máscara (Devir Livraria):** aqui os jogadores fazem o papel de pessoas comuns, transformadas em vampiros, e com dificuldades para lidar com sua sede de sangue. Pode-se dizer que *Vampiro*

é o extremo oposto de GURPS, mais voltado para a interpretação teatral do que para as regras – sendo, talvez por isso, um RPG que fascina especialmente as mulheres. É recomendado apenas para adultos: seus personagens lidam com psicologia densa, depressão profunda, angústia e morte – coisas que pessoas muito jovens não conhecem (ou não deveriam conhecer).

**Lobisomem: o Apocalipse (Devir Livraria):** lançado ainda este ano, segue a mesma linha de *Vampiro* – sendo que aqui os personagens são lobisomens. O sistema de jogo é idêntico, versátil e razoavelmente simples de aprender. Tem mais violência e ação, diferente dos dramas emocionais de *Vampiro*, mas o clima de desespero e tragédia iminente também fazem este RPG pouco indicado para menores.

**Advanced Dungeons & Dragons (Abril Jovem):** o AD&D ainda não existe em português, mas sua chegada é iminente – e os jogadores já podem ir pensando nele. É razoável prever que haverá uma grande “fuga” de jogadores de D&D, famintos por novidades, que vão adotar o novo sistema avançado – sem achar dificuldades para isso, porque as regras são muito parecidas. O AD&D promete repetir aqui o sucesso e a dominação absoluta que exerce nos EUA e em outros países do mundo.

**Shadowrun (Ediouro):** a chegada da edição traduzida deste RPG foi uma agradável surpresa. *Shadowrun* descreve um mundo futurista onde a magia volta a fluir pelo mundo, proporcionando uma peculiar mistura de fantasia medieval e ficção cyberpunk. É um jogo complexo, com média facilidade de aprendizado – talvez equivalente ao AD&D nesse aspecto. Apesar de recente, já tem numerosos produtos de apoio: a aventura-pronta *Metagen*, o suplemento *Contatos* e o romance *Não Faça Acor-dos com o Dragão*.

Temos ainda três outros RPGs em português, mas que fogem bastante dos títulos mencionados acima. Todos são sátiras: **TWERPS**, pela Devir Livraria, jogo que tira um sarro dos outros RPGs; **Mulheres Machonas Armadas até os Dentes**, também pela Devir, onde os personagens são gatas gostosíssimas com pouca roupa e muitas armas; e **Defensores de Tóquio**, da Editora Trama, uma gozação com os super-heróis japoneses da TV. São todos manuais de poucas páginas e baixo preço. Certamente não servem para grandes campanhas, mas serão ótimos para uma ou duas tardes de boas risadas.

O leque de opções vai aumentar muito se você domina a língua inglesa e tem acesso a produtos importados: temos *Mage*, *Wraith*, *Street Fighter*, *Paranoia*, *Toon*, *Call of Cthulhu*, *Castle Falkenstein*, além dos numerosos suplementos de GURPS, AD&D, *Vampiro* e outros. E, se você não sabe inglês mas quer jogar um destes títulos... bem, não são raros os RPGistas que aprenderam o idioma apenas tentando ler os manuais importados. Não acredita? Ora, eu sou um deles!





# A MESA 137

*Marcelo Pirani*





---

## *Conselho do autor Marcelo Pirani: quando jogar uma partida de RPG, verifique se o Mestre não esconde o rosto sob um manto. Você pode descobrir, para seu horror, que a partida é muito mais real do que imaginava...*

---

Você se lembra bem de como começou. O que não é de estranhar, já que há poucas horas ainda estava escolhendo a mesa onde iria jogar, no III Encontro Internacional de RPG. Reconhece agora que escolheu mal, mas a aventura de horror da mesa 137 lhe pareceu muito boa na hora, principalmente porque não aceitava iniciantes – o que, a você, praticamente garantia um jogo ágil e de alto nível.

Assim, você marcou seu cartão e dirigiu-se à mesa 137... que mostrou-se um pouco difícil de achar, visto que ficava meio escondida atrás de um painel. Chegando lá, encontrou os outros três jogadores já sentados à espera do Mestre. Seus nomes eram Márcia, Adriana e Francisco, todos amigos entre si. Um pessoal muito simpático, e você logo se descontraíu com a espontaneidade deles. Ficaram algum tempo contando piadas e você passou a maior parte do tempo olhando para Adriana, a garota de cabelos castanhos-claros; ela tinha um sorriso encantador que, juntamente com seus óculos de aro de metal, lhe conferia um arzinho meio ingênuo que prendeu indisfarçavelmente a sua atenção.

O Mestre demorou, mas veio (você já estava pensando que ele faltaria, como aconteceu com outro mestre no último ano). Vocês acharam graça, pois ele usava um manto e um capuz que lhe cobria o rosto. Ele se sentou, arrumou seus materiais sobre a mesa, distribuiu as planilhas – fichas onde ficavam registradas as características de cada personagem – e iniciou o jogo.

A história por trás da aventura era interessante, embora pouco ainda permaneça em sua memória. Vocês estavam investigando uma grande mansão que, segundo boatos e algumas informações mais ou menos seguras, escondia alguma coisa muito estranha. Parecia muito comum, mas havia detalhes que a tornavam bastante intrigante. Mas esses detalhes foram varridos da sua mente após aquela cena horrível, da qual, em compensação, você se lembra claramente:

A certa altura, as deduções do grupo foram confirmadas de forma repentina – quando vocês se depararam com um bando de corpos parcialmente decompostos, absurdamente reanimados por alguma razão, que atacaram, meio desajeitados, mas sem dúvida perigosos. Na luta que se seguiu, o personagem de Francisco não teve sorte: foi ferido profundamente na garganta, e caiu inconsciente. Enquanto vocês estavam ocupados se defendendo dos outros, dois mortos-vivos mergulharam sobre ele, com voracidade. Um deles cravou os dentes na garganta ferida do detetive, sem deixar dúvidas quanto ao fim do personagem.

Foi então que aconteceu: no momento em que o Mestre

descrevia a cena, Francisco levantou-se da cadeira com uma expressão de agonia no rosto; agarrou a garganta com as duas mãos, emitiu um som estrangulado e caiu no chão, debatendo-se violentamente. O debater foi diminuindo aos poucos, até parar por completo.

Estava morto.

---

Você se levantou de um salto, quase por instinto. O Mestre virou-se para você e declarou calmamente: “Você sente uma mão fechar-se ao redor de seu tornozelo”. E você realmente sentiu uma mão segurando firme o seu tornozelo! Adriana e Márcia apenas olharam, emudecidas e, quando você sentou-se novamente, elas entenderam o que havia acontecido. Todos perceberam ao mesmo tempo a loucura em que haviam se envolvido, e Márcia soltou um grito sufocado. Adriana olhou para você, suplicante, como se pudesse explicar a ela o que acabara de acontecer – mas você desviou os olhos para o Mestre, tentando ver-lhe o rosto, olhá-lo nos olhos. Impossível.

Ele não lhes deu muito tempo para pensar, dizendo que os mortos-vivos continuavam atacando. Você sabia que precisava continuar jogando, ou morreria como Francisco. E tinha de permanecer vivo, se não por outro motivo, pelo menos para não dar ao assassino na cabeceira da mesa a satisfação de matá-lo. Adriana chegou à mesma conclusão que você, mas Márcia parecia abalada demais. Você pensou que ela não duraria muito; cruel, porém verdadeiro.

A luta contra os cadáveres acabou em pouco tempo; era fácil, Francisco apenas teve azar... Uma bola formou-se em sua garganta ao pensar nisso. Ao olhar para Márcia, após o término da luta, você pensou que a qualquer momento ela faria alguma besteira.

A confirmação de suas suspeitas veio logo em seguida, embora não da forma que você esperava. Você já estava começando a achar que Márcia, apesar de chocada, iria sobreviver até mesmo a você, tal a fleuma com que ela encarava o jogo. Parecia desconfortável, porém, sentada onde estava; ela e Francisco estavam próximos ao Mestre antes, e ser a única nessa situação agora parecia uma tortura.

Portanto, a você pareceu natural quando Márcia pediu ao Mestre para levantar-se e mudar de lugar, para a cabeceira oposta da mesa. O Mestre virou-se para ela e disse que tudo bem, pois ela sabia o que a esperava se fugisse. Nesse momento, você percebeu a mudança da inexpressividade do rosto da garota para uma máscara de terror insano, e



quando ela deu um grito agudo e saiu correndo, você soube que ela vira algo por baixo do capuz do Mestre – algo que rompeu a apatia que havia se apoderado dela após a morte do amigo. Você não consegue imaginar o que possa ter sido, mas tem a impressão de que é melhor não saber.

Assim que a menina começou a correr, o demônio sob o capuz decretou que o repórter interpretado por ela havia se desesperado da mesma forma – e tentando fugir correndo da casa, pelo gramado que a cercava. Acontece que o gramado escondia mais uma surpresa, que a você pareceu absurda: minas! O corpo da garota subindo repentinamente no chão, com um último grito tanto de dor quanto de medo, esperneando no ar e caindo de volta já sem vida, jamais sairá de sua memória... Se você sair vivo daqui...

Como é que ninguém lá fora via ou ouvia o que estava se passando aqui? Que ninguém notasse quando Francisco se foi pareceu natural, mas como a multidão deixou de perceber o corpo de Márcia voando a uma altura de dois metros? E por falar nisso, por que você não ouve os sons dos jogos nas outras mesas? Isso agora não lhe interessa nem um pouco, é a menor das loucuras a que você está exposto sentado nesta mesa. O melhor é prestar atenção ao jogo, sobreviver a ele. Se for possível.

Adriana está chorando, mas em silêncio. Você admira a coragem desta garota que acaba de perder dois amigos de maneira absurda, e ainda conserva o controle, apesar de obviamente abalada (quem não estaria?). Você suspeita que está se apaixonando... Tomara que ela se mantenha controlada até o fim.

Depois de se concentrar na história, vocês descobrem que há alguém escondido em algum lugar dessa casa. Aquele que criou os mortos-vivos, e que tem as respostas que vocês procuram. Agora só falta achar onde ele está escondido. O diário no qual vocês leram essas informações, escrito pelo ex-sócio do tal homem (ex-sócio este que vocês sabem ter sido assassinado, pois seu corpo foi encontrado há alguns dias), fala a respeito do laboratório que há sob a casa – mas não diz onde fica a entrada. Entretanto, há uma passagem cujo autor parece ter sido alguém sem juízo – diferente do resto do diário, obra de uma mente sã e muito culta.

A passagem é a seguinte: “é de estranhar que falte alguma coisa ao jogo. Mas tudo se explica ao se pensar por um ângulo diferente, de modo a preencher um buraco que de outro modo ficaria vazio. Então tudo se torna claro como cristal e a solução virá rolando.” Claro que é uma espécie de código, para tentar esconder a verdadeira intenção do escritor. Tem de ser a indicação da entrada para o laboratório! Parece óbvio para quem já sabe onde fica a tal entrada; você imagina que, se o homem que vocês procuram tivesse lido isso, o diário já teria sido queimado.

Apesar disso, para vocês o trecho parece totalmente obscuro. Se você pegasse o homem que escreveu isso, ele não precisaria se preocupar com seu ex-sócio – você mesmo o mataria! Afinal, ele deixou uma mensagem cifrada para vocês e uma mensagem clara para a última pessoa que deveria saber do que se tratava! Sabendo que a raiva e a frustração não adiantam

nada, você e Adriana começam a pensar sobre a passagem do diário. Não têm tempo suficiente, entretanto.

Alguém do lado de fora do escritório onde vocês se encontram está mexendo na fechadura! Como você pode ser estúpido o suficiente para não trancar a porta (para a qual vocês tinham a chave)? A maçaneta gira vagarosamente... Você e a psicóloga interpretada por Adriana preparam-se para a luta que provavelmente virá; seu mercenário saca a pistola .45 enquanto ela improvisa uma arma com um corta-papéis (nem mesmo uma arma adequada ela tem)... A porta se move, milímetro por milímetro... Você vê uma mão descarnada empurrando a porta...

E então, um corpo é empurrado sobre a porta, escancarando-a de uma vez! Outros cinco cadáveres tropeçam para dentro do escritório, enquanto aquele que caiu arrasta-se pelo chão. Você atira quase sem pensar, mas sem errar a mira. Um deles cai ao chão, a testa perfurada bem no centro. Quatro agora. Você mira no segundo, mas erra. Outra vez. Você se força a mirar com mais calma. Desta vez o tiro explode o olho direito da aberração. Os três restantes estão perigosamente próximos agora, mas ainda há tempo para abater mais um com uma bala, antes do inevitável corpo-a-corpo. Você faz pontaria... e seus pés são puxados com força. O morto-vivo que havia caído! Na confusão, você havia se esquecido dele! Você cai para trás, no momento em que seu revólver dispara para o alto, sem perigo para os monstros. Sua cabeça bate com violência na quina da mesa, e a última coisa que vê é a psicóloga lutando ferozmente, com a ajuda do corta-papéis. Seu mercenário perde os sentidos – e você, aqui no mundo real, cai sobre a mesa, espalhando alguns dados.

---

Você acorda, surpreso em estar ainda vivo. Seu mercenário constata que ainda está no escritório, tendo quatro corpos inanimados como companhia. Os dois outros mortos-vivos e a psicóloga sumiram. Você olha para Adriana: ela está olhando para algum ponto indefinido atrás de você. Você acena, mas ela não reage. Parece que está fora do jogo por enquanto, mas pelo menos está viva. Você se pergunta por que o Mestre não os matou, ou por que ele capturou apenas Adriana e não a você.

E então você percebe: achava que o Mestre não estava sendo justo (minas ao redor da casa?), mas a verdade é que ele joga limpo. Você se lembra que a morte de Francisco foi causada por pura falta de sorte nos dados, e que ninguém obrigou Márcia a sair correndo da mesa; ela fora avisada, e desesperou-se com algo que vira sob o capuz do Mestre. Ele está, sim, sendo justo. E mais: está lhes dando uma chance, mesmo que para isso precise “forçar” um pouco a realidade do jogo. Ele pôs em suas mãos a chance de salvar Adriana e sair vivo da casa (e da mesa 137) com ela. Você resolve não desperdiçar a chance.

Pensando assim, você tranca a porta para pensar no enigma do diário. E agora, sentado aqui e com mais esperanças de escapar, a resposta vem “rolando”, como dizia o diário. Era tão óbvio que você fica até envergonhado de não ter lembrado:



Quando vocês estiveram no salão de jogos – séculos atrás, ao que parece – Francisco fez uma observação casual que era, literalmente, a chave para o enigma que você encara agora: ele comentou como era estranho que todos os jogos da sala (dardos, pebolim...) estivessem completos, com exceção da mesa de sinuca, onde faltavam as bolas. Ora, por que alguém esconderia as bolas da mesa de sinuca? Você tem um palpite de que não é pelo fato de elas serem feitas de ouro... Você tem em suas mãos uma chave e um papel com números, cada um precedido pela letra “d” ou pela letra “e”: só pode ser a combinação de um cofre (esses itens também foram conseguidos quando sua vida era normal, antes da morte de Francisco). Pois bem, já que tudo nesta casa parece tão óbvio, o cofre só pode estar atrás do quadro que enfeita uma das paredes deste escritório. E você tem um palpite de que sabe o que haveria neste cofre (que canja para eventuais assaltantes; você imagina que isso é mais uma cortesia do Mestre), para o qual a combinação e a chave servem direitinho. E dentro dele, surpresa! Uma caixa com as bolas de sinuca.

O resto do enigma é ainda mais fácil, pois você se lembra de uma cristaleira que havia num dos corredores da casa. Pelas marcas de poeira no chão, ela estava um pouco deslocada de seu lugar original, e na parede atrás dela vocês puderam ver parte de um buraco perfeitamente redondo. Agora que sabe para que serve o buraco, seu personagem destranca a porta e corre para lá. Arrastando o armário, constata o que já havia deduzido: o buraco é do tamanho exato de uma bola de sinuca.

Você insere uma das bolas no buraco, e espera enquanto a ouve rolar por alguma canaleta oculta atrás da parede. O ruído some na distância, mas logo em seguida vem o som do mecanismo que abre a passagem na parede, onde você poderia jurar que não havia nada além do buraco. Por trás da passagem há uma escadaria que desce a perder de vista. Há um interruptor logo no início dessa escadaria. Você resolve não acender a luz, e desce tateando, tomando cuidado para não cair, pois seria uma morte ridícula a essa altura...

Lá embaixo há uma porta à sua esquerda, duas à direita e uma em frente. Uma rápida inspeção nas três primeiras resulta em: um quarto de dormir, bastante simples; uma pequena despensa; e uma grande sala praticamente vazia, a não ser por uma espécie de armário metálico que ocupa totalmente uma das paredes e uma mesa no centro. Um necrotério sob a casa.

Você volta para o corredor, assustado, e respira por um instante antes de abrir a porta que sabe ser a do laboratório. É um recinto enorme, com uma parafernália incrível, como algum filme antigo de Frankenstein ou o Médico e o Monstro. Na parede oposta àquela pela qual você entrou, há uma outra porta. Mas o que prende mesmo sua atenção é uma mesa quase no centro do laboratório. Ao olhar para lá, seu sangue parece ferver e gelar ao mesmo tempo.

Sobre a mesa está o corpo nu de uma mulher muito familiar... A psicóloga que os trouxe até esta casa! Quando você entra no recinto, ela se levanta da mesa... Ao mesmo tempo, aqui na mesa do mundo real, o rosto de Adriana volta-se para você sem expressão... Quando o Mestre decreta que a nova morta-viva

vem em sua direção, você sabe que não há outra saída. Horrorizado, o rosto em fogo, você se vira para Adriana – e, mesmo sabendo que ela não pode ouvi-lo, perde perdão com a voz trêmula. No laboratório, seu mercenário ergue a .45 e dispara entre os olhos da criatura à sua frente. Você não consegue fechar os olhos, não consegue evitar a visão de Adriana lançando os braços ao alto e tendo a cabeça jogada com violência para trás. O impacto é tão forte que ela desaba no chão, e sua cadeira metálica fecha-se e cai com um estrondo.

Você apóia a cabeça nas mãos, os cotovelos sobre a mesa, arrasado. Realmente gostava da garota; vendo-a caída no chão, entende o que havia passado a sentir por ela... Bem, isso agora não importa. Esqueça esse assunto, concentre-se em levantar-se vivo desta mesa. É insuportável pensar assim, mas você já a matou (você a matou!) e não pode fazer mais nada; na verdade, você lhe fez um favor... Ou não? Você não sabe o que o Mestre faria a ela depois... Deus do céu, será que... Será que ela tinha alguma chance que você tirou?!

O Mestre não lhe permite muitas reflexões, informando que uma pessoa acaba de entrar no laboratório pela porta no outro lado: é um homem encapuzado, alto e visivelmente magro, apesar do manto que cobre seu corpo. O homem que criou os mortos-vivos! Você ergue sua arma e prepara-se para disparar, quando ele diz: “eu não faria isso em seu lugar.” A essas palavras, dezenas de cadáveres começam a entrar no laboratório pela mesma porta que você usou, enquanto vários outros abandonam seus esconderijos atrás dos móveis e máquinas do laboratório. Onde o homem conseguiu tantos corpos?! Ele lhe assegura que, se atirar, sua morte será lenta e agonizante – mas que ele tem um acordo a lhe propor. Os corpos estão parados, esperando (como ele os controla?). Sabendo que não tem escolha, e que morto você não conseguirá mesmo parar este louco, você abaixa sua arma. Ele se aproxima e diz: “Muito bem! Você descobriu meu laboratório, já viu os resultados das minhas experiências. Provavelmente quer saber todos os detalhes do meu projeto. Devo começar mostrando-lhe quem sou!” Dizendo isso, ele retira o capuz.

Ao mesmo tempo, o Mestre também retira o seu capuz. E o que você vê faz algo estalar lá no fundo do seu cérebro. Ele não tem rosto, apenas um emaranhado de tentáculos rosados que se movem lentamente, sem parar. Você começa a rir, a gargalhar sem controle, enquanto sua razão despenca vertiginosamente no poço escuro e frio da insanidade.

---

E então você acorda, gritando!!!

Um sonho! Claro, como poderia ser outra coisa? Ainda um pouco nervoso, você toma um banho frio e relaxa. Apesar de bastante vívido, o sonho tem uma explicação muito simples: hoje é o primeiro dia do III Encontro Internacional de RPG. Após o banho, você se veste e corre para lá, a fim de pegar uma boa mesa.

Ao chegar no local do Encontro, resolve não arriscar. Chega de horror por hoje. Que tal a velha e boa fantasia medieval? Você escolhe uma aventura que não aceita iniciantes e corre para marcar seu cartão. Enquanto procura calmamente a mesa é que você se dá



conta do detalhe que havia esquecido: você escolheu a mesa 137!

Calma... Foi apenas coincidência. Afinal, aquilo foi um sonho, certo? Você sabe a diferença entre um sonho e realidade, certo? Ótimo, nada de paranóia. Você chega à mesa, onde os outros três jogadores já esperam pelo Mestre: um deles é baixo, com um pequeno cavanhaque; outra é loura com um nariz engraçado; e a terceira, uma garota de cabelos castanhos-claros e sorriso simpático. Todos os três usam óculos. Você os conhece!

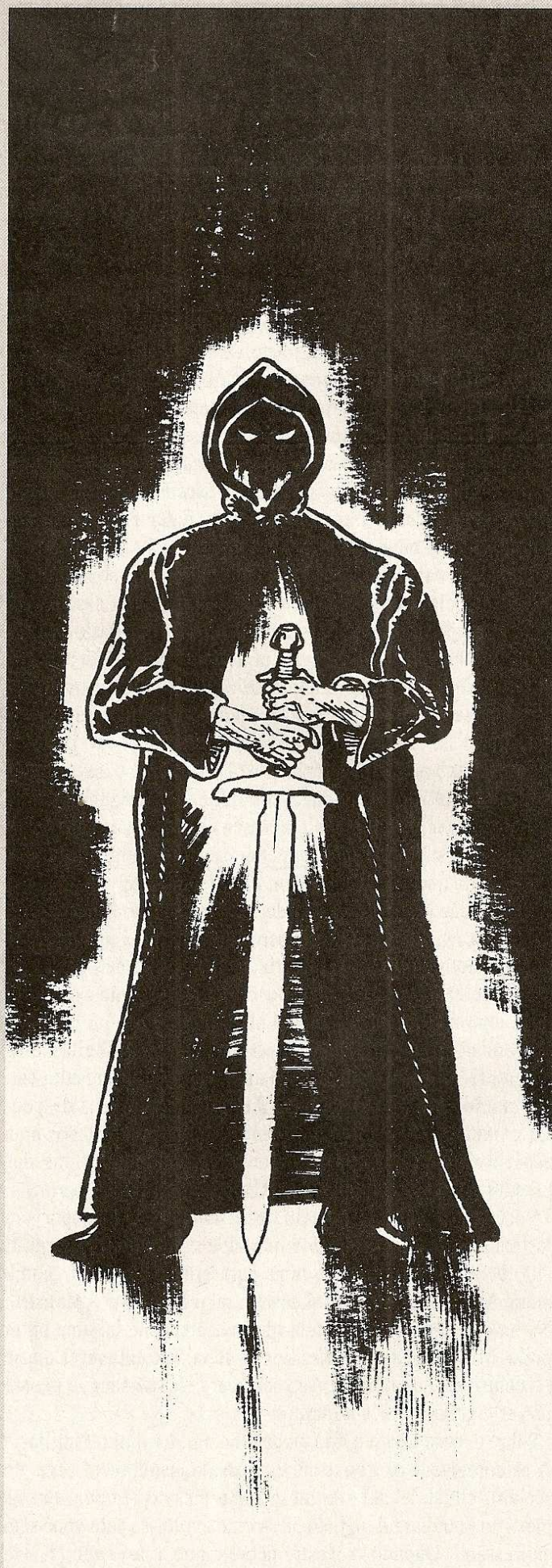
Francisco, Márcia e Adriana! Então eles existem? Cada detalhe em cada um deles é exatamente igual ao que ainda está gravado em seu cérebro, principalmente no que diz respeito à garota de cabelos castanhos-claros... Bem, aqui no mundo real ela parece até mais simpática e bonita. Ao se apresentar a eles (novamente?), você procura demonstrar a ela como também é simpático... E a familiaridade da cena o atinge como um soco no estômago. Ao que parece, você é o único que já os conhece – eles não se lembram de você. E por que deveriam? O sonho foi seu, não foi? Você se tranqüiliza, pensando que o fato de o sonho ter lhe mostrado pessoas que conheceria naquele dia não significava que o resto fosse acontecer; já teve alguns (raros) sonhos premonitórios antes, e geralmente eram pesadelos horríveis que anunciavam coisas boas. Ao pensar nisso, você olha atentamente para aquela garota sentada bem à sua frente. Ela parece também interessada em você. Será que...

Você não tem tempo para pensar, pois o Mestre já vem chegando. Ele usa um manto... Mas nada de capuz. Os outros três riem disfarçadamente da figura. Não é para menos: o sujeito parece ter saído de algum filme de humor negro. Seu rosto lembra vagamente o rosto do ator Robert Englund, sem a maquiagem de Freddy Krueger – ou com parte dela, já que as milhares de espinhas praticamente o desfiguram. Ele tem um nariz enorme, usa óculos de grossos aros de tartaruga e seus cabelos castanhos, curtos e enrolados, parecem duros como palha de aço. Ao chegar à mesa ele sorri, e você não pode deixar de pensar em como seria a aparência de um filhote de Robert Englund com um gnoll. A idéia é engraçada, mas você não ri.

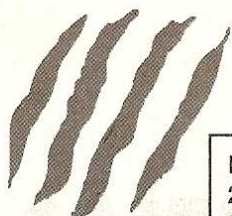
Ao invés disso, você se levanta bruscamente. Todos olham em sua direção, e então você se senta devagar. Não sabe que tipo de perigos terá pela frente agora (por que não escolheu uma aventura de horror?), mas tem algumas dicas que lhe foram dadas no sonho. Irá fazer o melhor que puder para sair vivo e, principalmente, para manter vivos os outros três jogadores. Você se lembra do olhar agonizante de Francisco, do vôo de Márcia e, acima de tudo, do impacto invisível na testa de Adriana arremessando sua cabeça para trás. Você dará o melhor de si para que isso não aconteça novamente, irá levar todos em segurança para a saída deste novo pesadelo. Pois você acredita que haja uma maneira de escapar do monstro sentado à cabeceira da mesa. E você sabe que, qualquer que seja essa maneira, terão que sobreviver à aventura para descobri-la. A resposta não é tão simples quanto levantar-se e sair do jogo à hora que quiser. O jogo é para valer, exatamente como no seu sonho. E só você sabe disso.

Porque quando se levantou, sentiu uma mão fria segurar seu tornozelo.

MARCELO PIRANI (colaboração de Jorge M. V. Caetano Júnior e André Luís Pavesi)







## LOBISOMEM

O APOCALIPSE ☐ 36,00

KIT LOBISOMEM: LIVRO BÁSICO +  
2 DADOS + CAPA PLÁSTICA + SCREEN  
IMPORTADO COM 3 AVENTURAS

☐ 50,00

### SUPLEMENTOS IMPORTADOS

Storytellers Handbook ..... 24,49 ( )  
Screen(Tabela)..... 13,60 ( )  
Players guide ..... 24,49 ( )

### TRIBEBOOKS

FIANA ..... 13,30 ( )  
BONE GNAWERS ..... 13,30 ( )  
BLACK FURIES ..... 13,30 ( )  
CHILDREN OF GAIA ..... 13,30 ( )

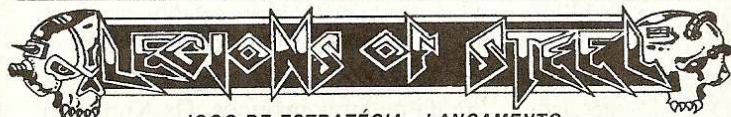
### KIT DE DADOS

Conjunto acrílico (4, 6, 10, 12 e 20 lados) ..... 6,00  
Conjunto opaco 10 unid. (10 lados)..... 10,00

## BATTLETECH

JOGO DE ESTRATÉGIA, ONDE GIGANTESCAS MÁQUINAS DE GUERRA  
COMBATEM PELA SOBREVIVÊNCIA NO SÉCULO 31.

☐ R\$ 32,00 (EM PORTUGUÊS; QUANTIDADE LIMITADA)



JOGO DE ESTRATÉGIA - LANÇAMENTO

Salve a humanidade do domínio de horrendas máquinas de guerra

☐ R\$ 45,00 (EM PORTUGUÊS; QUANTIDADE LIMITADA)

### CARD GAMES

STARTER DECK	QTD	BOOSTER PACK	QTD
Blood Wars .....	12,15 ( )	Blood Wars .....	3,40 ( )
# Illuminati .....	12,20 ( )	# Illuminati .....	3,70 ( )
# Magic .....	10,80 ( )	# Magic .....	3,40 ( )
On the Edge .....	14,35 ( )	On the Edge .....	4,25 ( )
Spellfire .....	12,80 ( )	Spellfire .....	3,40 ( )

# CONSULTAR DISPONIBILIDADE

## VAMPIRO: A MÁSCARA

KIT VAMPIRO: LIVRO BÁSICO  
+ 2 CLANBOOKS (IMPORTADOS)  
À SUA ESCOLHA

☐ 60,00

☐ 36,00

### SUPLEMENTOS IMPORTADOS

CLANBOOKS	Gangrel .....	13,60 ( )
Tremere .....	Malkavian .....	13,60 ( )
Nosferatu .....	Storytellers Handbook .....	24,49 ( )
Toreador .....	Screen(tabela p/ mestre) .....	13,60 ( )
Brujah .....	Handbook to Sabbat .....	24,49 ( )

## GURPS

GURPS PACK (Contém: módulo básico 2 ed. + tabela para mestre, capa  
plástica, e 01 dado de seis faces) ..... 30,00 ( )

GURPS Magia (Indispensável p/ personagens que utilizam magia nos mundos medievais.  
Guia completo sobre Elementais, Necromancia, alquimia) ..... 21,60 ( )

GURPS Cyberpunk (Intriga política, quebra de senhas, implantes biônicos e muito  
mais em instruções detalhadas para que você crie suas próprias  
aventuras no melhor estilo Blade Runner) ..... 21,60 ( )

GURPS Viagem no tempo (Esquemas completos para criação de aventuras  
onde passado e presente se encontram de forma nada casual) . 21,60 ( )

GURPS Supers (Sistema que permite criar personagens, ou mesmo representar  
os super-heróis e vilões de qualquer HQ) ..... 23,60 ( )

## TAGMAR

Tagmar (livro básico) ..... 22,00  
Livro de Criaturas ..... 10,00  
O Arado de Ouro (aventura) ..... 10,00  
A Fronteira (aventura) ..... 12,00  
Desafio dos Bandeirantes (livro básico) ..... 18,00  
O Engenho/A Floresta do Medo (aventura) ..... 10,00

## SHADOWRUN

LANÇAMENTOS EM PORTUGUÊS

SHADOWRUN (LIVRO BÁSICO) ..... 30,00 ( )  
CONTATOS (LIVRO DE APOIO) ..... 10,90 ( )  
METAGEN (LIVRO DE AVENTURA) ..... 9,70 ( )

### MINIATURAS

Dragão Dourado (1 peça) .....	4,80	Lobisomens (4 peças) .....	7,80
"Senhor dos Anéis" (9 peças) .....	9,60	Bárbaros (6 peças) .....	7,80
Heróis + Vilões (13 peças) .....	9,60	Heróis (9 peças) .....	7,80
Dragão Verde (1 peça) .....	4,80	Orcs (6 peças) .....	7,80
Cavalaria Orc Negro (10 peças) .....	9,60	Escola Goblin (9 peças) .....	7,80

TEMOS A MAIS COMPLETA LINHA DE JOGOS, LANÇAMENTOS E MINIATURAS PARA RPG.  
CONSULTE-NOS PELO FONE (011) 240-3213 OU VISITE UMA DE NOSSAS LOJAS.

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R\$2,90 no valor total da compra para despesas de postagem.

PORTE PAGO PARA COMPRAS ACIMA DE R\$49,90.

Assinale com um X os produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal ou  
depósito em conta corrente à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo  
correio, ou visite uma de nossas lojas: CHEQUE N°..... VALOR R\$.....

NOME..... END.....

CIDADE..... ESTADO..... CEP..... FONE.....

AV. IBIRAPUERA, 2473  
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)  
Fone: (011) 240-3213 São Paulo - SP

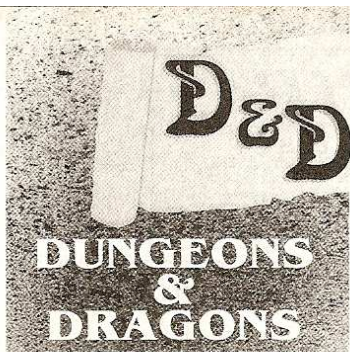
Rua Gabus Mendes-29, Lj 4  
(Trav. 7 de Abril-Centro)  
Fone: (011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPEIA NOBRE  
Rua Clélia - 33 Lj- 1  
(Ao lado do Sesc Pompéia)  
Fone: (011) 62-0468 São Paulo-SP

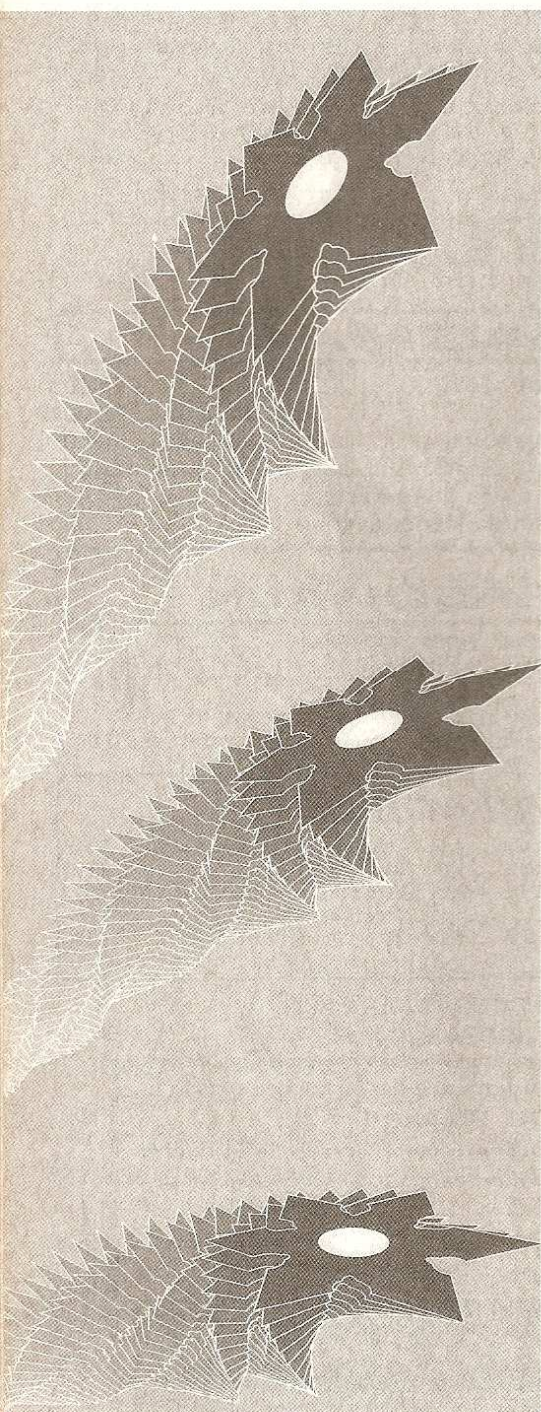
SHOPPING LA PLAGE-Lj 144  
Fone: (0132) 87-1025  
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET  
(011) 240-3213  
Informações sobre data do envio de pedidos  
via correio:  
Tel. e Fax: (011) 255-0959





*Seja um guerreiro  
das sombras no  
Dungeons & Dragons*



# NINJA, GUERREIRO MÍSTICO

Como? Ninja em cenários de fantasia medieval? Você pode achar a idéia meio absurda a princípio, pode achar que um guerreiro Ninja não tem qualquer relação com *Dungeons & Dragons*... mas está errado. Ao contrário do que possa parecer, um personagem Ninja é bastante adequado a uma aventura medieval – porque os Ninja surgiram no Japão feudal do século VI, dentro do mesmo mesmo contexto histórico que os cavaleiros da Idade Média. Portanto, apesar da grande distância que separa seus países de origem, a inclusão de um Ninja em um grupo de aventureiros “padrão” é bem possível.

A TSR também viu essa possibilidade, e lançou, em 1985, o livro-suplemento *Oriental Adventures* para AD&D: o livro descrevia *Kara-Tur*, um reino de fantasia que imitava o nosso Japão feudal e suas lendas, habitado por guerreiros Samurai, Ninja e Monges, e que fazia parte do mundo-universo de *Forgotten Realms*. Contudo, a linha *Kara-Tur* não emplacou, e hoje seus produtos não são mais encontrados nas prateleiras.

## A ORIGEM DOS NINJA

Assim como os cavaleiros medievais, os Ninja (um Ninja, dois Ninja: sem plural) realmente existiram. O Ninjitsu (arte marcial dos Ninja) surgiu durante a guerra entre o Príncipe Shotoku e Moriya, no território de Omio, Japão, no século VI. Naquele conflito, o guerreiro Otomo-no-Saajin contribuiu para a vitória do Príncipe Shotoku – atuando como espião, e obtendo valiosas informações a respeito das forças inimigas. Por esse motivo, Otomo foi recompensado com o título de *Shinobi* – que também significa Ninja.

Daí por diante surgiram os grandes clãs Ninja, que alguns afirmam continuarem em atividade até hoje (há rumores de que o atentado terrorista durante as olimpí-

das de Munique foi trabalho Ninja). O mais famoso clã é a família sediada na montanha sagrada Togakuri – e, se você achou o nome familiar, tem motivo para isso: os Ninja de Togakuri serviram de inspiração para o seriado japonês *Jiraya, o Incrível Ninja*. O ator que representa o personagem Tetsusan Yamashi, mestre de Jiraya, é na vida real um adepto da arte Ninja de Togakuri.

## O PERSONAGEM NINJA

O Ninja é um guerreiro místico. Um espião que domina as técnicas da espionagem e assassinato, através de intenso treinamento. Sua especialidade é entrar e sair de lugares ultra-secretos e bem vigiados, sem ser visto ou apanhado. Suas armas sorrateiras o tornam um inimigo perigoso, e um rígido controle da mente lhe dá poderes mágicos. Os Ninja são sempre humanos, homens ou mulheres (as mulheres Ninja chamam-se *Kunoichi*). Não existem anões, elfos ou halflings Ninja.

Em luta corporal direta, um Ninja não seria páreo para um Guerreiro, por exemplo. Os Ninja têm poucos pontos de vida e não usam armaduras de qualquer tipo, exceto a Cota de Malha Ninja (veja quadro). Por esses motivos, preferem técnicas de combate mais sorrateiras: fazem emboscadas, atacam à distância, ou usam feitiços. O Ninja usa a mesma Tabela de Ataque do Ladrão.

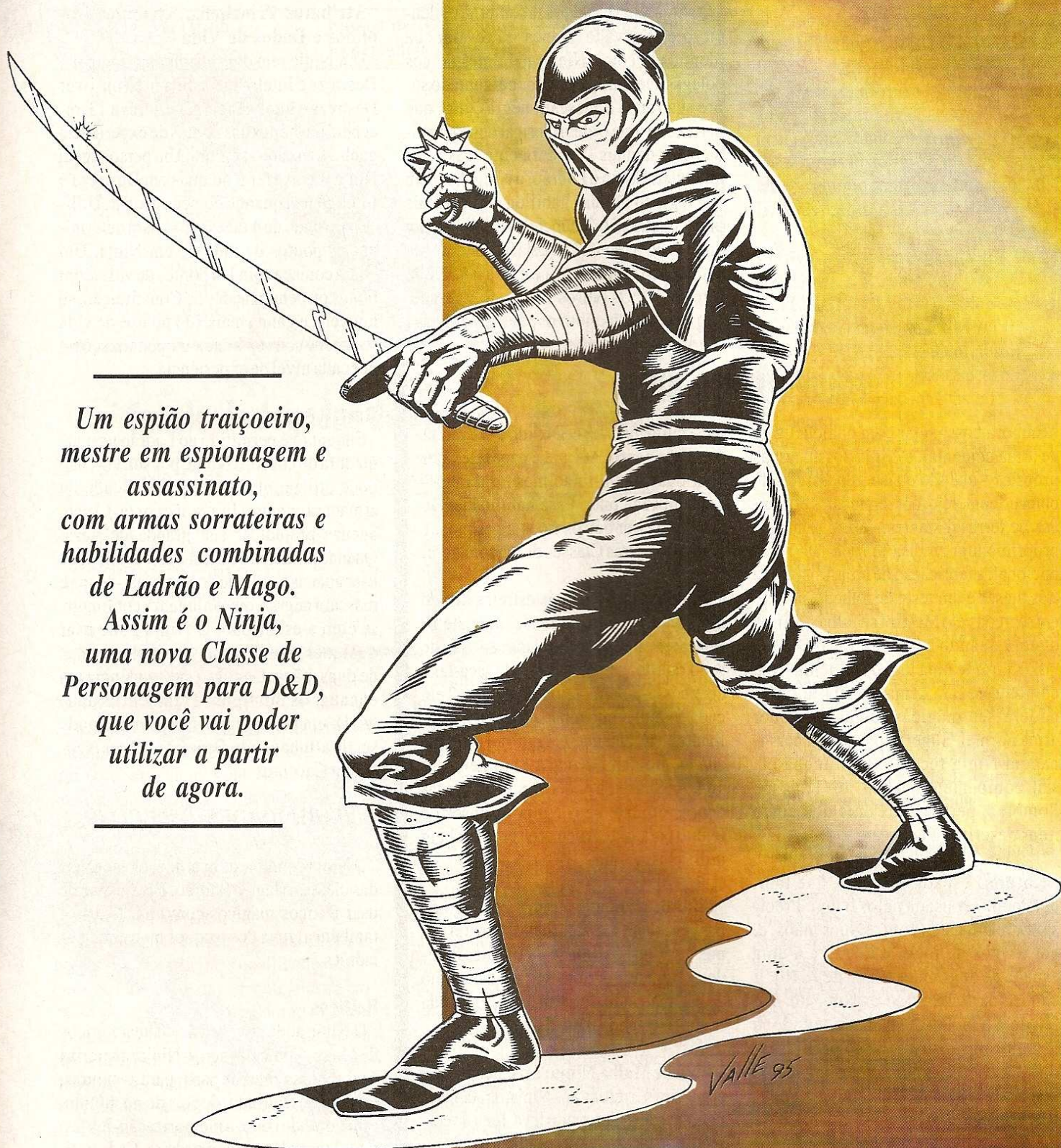
O Ninja é treinado durante toda a vida por seu Mestre, devendo a ele total obediência. O Mestre Ninja irá ocasionalmente enviar seu discípulo em missões, desde espionagem a roubo e assassinato. O Ninja pode pedir a seus colegas aventureiros que o ajudem em suas missões, talvez mentindo ou prometendo tesouros que não existem (um provérbio Ninja diz: “para enganar os inimigos, primeiro deve-se enganar os amigos”). Se o Ninja




---

*Um espião traiçoeiro,  
mestre em espionagem e  
assassinato,  
com armas sorrateiras e  
habilidades combinadas  
de Ladrão e Mago.  
Assim é o Ninja,  
uma nova Classe de  
Personagem para D&D,  
que você vai poder  
utilizar a partir  
de agora.*

---







desobedecer ou abandonar seu Mestre, torna-se um *Nukenin*, um Ninja fugitivo, e será caçado até a morte.

O Ninja, por sua natureza sombria, é silencioso e reservado. Nunca irá revelar sua identidade como Ninja, nem mesmo aos colegas aventureiros; se for perguntado sobre sua roupa e máscara negras, dirá que pertence a uma ordem clerical desconhecida pelos demais – ou dará outra desculpa qualquer. Como o Ladrão, o Ninja também faz segredo de suas habilidades especiais para que elas não denunciem sua verdadeira “profissão” (“Heim? Aquela fechadura? Ah, estava destrancada, você é que não olhou direito...”). Os outros PJs, por outro lado, não terão muitos motivos para acreditar que

seu colega é um Ninja – porque eles nem sabem que esse tipo de coisa existe!

### Atributos Principais, Atributos Mínimos e Dados de Vida

Um Ninja tem dois atributos principais: Destreza e Inteligência. Se um Ninja tiver Destreza e Inteligência superiores a 13, receberá um bônus nos pontos de experiência ganhos em cada aventura. Um personagem Ninja precisa ter 9 ou mais em Destreza e Inteligência quando começa a jogar. Utiliza-se o dado de 4 faces (1d4) para determinar os pontos de vida de um Ninja. Um Ninja começa com 1-4 pontos de vida (com bônus ou penalizações de Constituição, se houver), e ganha mais 1d4 pontos de vida (também com os bônus ou penalizações) por cada nível de experiência.

## EQUIPAMENTO NINJA

Embora possa lutar com qualquer tipo de arma ocidental, o Ninja possui armas próprias – que são quase impossíveis de obter no comércio, por serem raras e oriundas de terras distantes. Quase sempre o próprio Ninja precisa fabricá-las (regra opcional: a fabricação de uma arma exige três meses e um teste de Sabedoria feito em segredo pelo Mestre: se falhar, a arma quebra quando o jogador obtiver 1 em 1d20 durante uma jogada de ataque, em combate real). Armas Ninja também podem ser mágicas, como qualquer arma normal. Sugerimos que um personagem Ninja recém-criado tenha em seu equipamento, além do Traje de Sombras, pelo menos dois dos cinco itens descritos abaixo:

**Katana:** espada Samurai, que também pode ser usada pelos Ninja. Precisa ser manuseada com as duas mãos, e, em termos de jogo, é idêntica a uma espada de duas mãos (dano de 1d10). É conhecida por seu fino acabamento, que faz dela a melhor espada do mundo: a Katana tem um bônus de +1 para atacar ou +1 para ferir (há 10% de chance de que o bônus seja +1 para atacar e TAMBÉM ferir). Esse bônus, contudo, não é mágico: uma Katana normal é inútil contra criaturas que só possam ser feridas por armas mágicas.

**Ninja-to:** a espada Ninja, mais curta que a Katana. Em termos de jogo, é idêntica a uma espada normal (dano de 1d8),

mas muito mais leve. Devido a seu intenso treinamento, o Ninja é capaz de lutar com duas Ninja-to ao mesmo tempo – uma em cada mão. Essa habilidade não funciona com outros tipos de espada, e nem com outras Classes de Personagem.

**Shuriken:** as terríveis estrelas de aço dos Ninja. O Ninja pode esconder até 10 Shuriken em dobras e bolsos secretos de seu Traje de Sombras, podendo sacá-las e arremessá-las em rápida sucessão – 2 em cada round, como uma autêntica metralhadora. O alcance é igual ao de uma adaga, e o dano de cada Shuriken é de 1d4. As Shuriken podem ser recuperadas depois do uso, se o Ninja dispuser de tempo para isso. Apenas os Ninja sabem utilizar essa arma.

**Shuko:** manoplas com garras de aço para escalar. Quando usadas, dão um bônus de 5% à habilidade de Escalar Paredes. Também podem ser usadas como arma, atacando-se com uma em cada round, causando dano de 1d4.

**Cota de Malha Ninja:** é o único tipo de armadura permitida aos Ninja. Trata-se de uma cota de malha muito leve, feita de correntes finas, usada sobre o Traje de Sombras. Reduz a Classe de Armadura em 2 pontos (CA 7), sendo bem mais fraca que a cota de malha normal – mas muito mais leve que uma armadura de couro, praticamente sem peso. Pode ser usada por um Ladrão, e até por um Mago.

### Restrições

Enquanto é permitido ao Ladrão usar armadura de couro, o Ninja, por sua vez, não pode utilizar qualquer tipo de escudo ou armadura comum (Jiraya não conta!). Iriam apenas prejudicar sua grande destreza. Quando participa de aventuras, o Ninja pode usar apenas seu Traje de Sombras – roupa e máscara negras, que o ajudam a confundir-se com a escuridão. O Ninja pode usar qualquer tipo de arma, inclusive armas de duas mãos. Devido à sua tendência em enganar os inimigos (e também os amigos!), um personagem Ninja nunca pode ser de alinhamento Ordeiro: apenas Neutro ou Caótico.

### HABILIDADES ESPECIAIS

O Ninja combina as habilidades especiais das classes Mago e Ladrão. Ele é capaz de usar feitiços mágicos como um Mago, e também alguns dos truques matreiros dos ladrões.

#### Feitiços

O Ninja pode memorizar e lançar feitiços de Mago. Como o Mago, o Ninja memoriza seus feitiços antes de partir para aventuras, quando descansado, depois de no mínimo oito horas de sono; a memorização dos feitiços leva pelo menos uma hora. Cada feitiço fica gravado em sua mente, até o momento em que é utilizado, quando então desaparece. Para lançar feitiços, o Ninja deve ser capaz de gesticular (mas não precisa falar: o Ninja é silencioso) sem executar nenhuma outra ação, nem mesmo andar.

Ao contrário do Mago, o Ninja não preci-



## Tabela de Experiência dos Ninja

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida	Níveis/Feitiço 1º - 2º - 3º
1	Observador	0	1d4	0 - 0 - 0
2	Voluntário	2.000	2d4	0 - 0 - 0
3	Noviço	4.000	3d4	1 - 0 - 0
4	Aprendiz	8.000	4d4	2 - 0 - 0
5	Iniciado	16.000	5d4	2 - 1 - 0
6	Discípulo	30.000	6d4	2 - 2 - 0
7	Genin	60.000	7d4	2 - 2 - 1
8	Chunin	120.000	8d4	2 - 2 - 2
9	Jonin	240.000	9d4	3 - 2 - 2
10	Mestre Ninja	480.000	10d4	3 - 3 - 2

## Tabela de Jogadas de Proteção dos Ninja

Proteção Contra:	Níveis 1-5	Níveis 6-10
Raio Mortal ou Veneno	13	10
Hastes Mágicas	14	11
Paralisia ou Petrificação	13	10
Baforada de Dragão	16	13
Bastões/Cajados/Feitiços	15	11

sa de um Livro de Feitiços. Ele consegue seus poderes mágicos através de intensa concentração interior, canalizando sua energia espiritual. Uma vez que não depende de livros ou pergaminhos, um Ninja tem acesso a qualquer feitiço – como um Clérigo –, mas sua capacidade mística é bem mais limitada que a de um Mago ou Elfo; ele só começa a lançar feitiços a partir do 3º Nível.

### Habilidades de Ladrão

Além de lançar feitiços de Mago, o Ninja possui também algumas habilidades especiais de Ladrão. Suas porcentagens de sucesso são iguais às de um Ladrão de nível igual ao seu (exemplo: um Ladrão e um Ninja de Nível 3 têm ambos 25% de chance de Abrir Fechaduras, 30% de chance de Movimentar-se em Silêncio, e assim por diante), mas ele tem apenas cinco das nove habilidades especiais de um Ladrão:

**Abrir Fechaduras:** como o Ladrão, o Ninja pode abrir portas trancadas se dispor de ferramentas adequadas.

**Escalar Paredes:** o Ninja pode escalar superfícies íngremes ou inclinadas como paredes, penhascos e muralhas. O Mestre joga um d% para cada 30 metros escalados.

Se o resultado for maior que a pontuação do Ninja, ele cai durante a subida e sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 metros de queda (arredondado para cima).

**Mover-se em Silêncio:** o Ninja pode mover-se sem ruído, como o Ladrão. O Mestre não pode permitir que o jogador veja o resultado desta jogada, uma vez que o Ninja sempre acha que está em silêncio.

**Ocultar-se nas Sombras:** o Ninja pode tentar esconder-se em qualquer área escura. Ele pode movimentar-se enquanto estiver escondido, mas não pode atacar e permanecer oculto. Como no caso de Movimentar-se em Silêncio, o Mestre não deve permitir que o jogador conheça o resultado da jogada – porque ao Ninja sempre parecerá que conseguiu manter-se oculto.

**Emboscar:** se o Ninja conseguir atacar um personagem ou monstro pelas costas, sem ser percebido (o Mestre pode exigir uma jogada de Movimentar-se em Silêncio e/ou Ocultar-se nas Sombras), ele poderá fazer sua jogada de ataque com bônus de +4. Se acertar, inflige dano dobrado (multiplique o resultado da jogada por 2).

PALADINO

## OTOMO, O NINJA

O personagem Otomo foi publicado na matéria Heróis Diferentes, em DRAGÃO BRASIL #4, como uma variante de personagem Guerreiro. Agora vamos adaptá-lo para a nova Classe de Personagem, Ninja, e também fazer alguns acréscimos à sua história. Se você já estiver usando Otomo para jogar, faça as modificações necessárias.

**FORÇA:** 16 (+2 para atacar, ferir e abrir portas)

**INTELIGÊNCIA:** 14 (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro e Orc)

**SABEDORIA:** 11 (Nenhum ajuste)

**DESTREZA:** 17 (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)

**CONSTITUIÇÃO:** 10 (Nenhum ajuste)

**CARISMA:** 11 (Nenhum ajuste)

**Classe:** NINJA

**Alinhamento:** NEUTRO

**Classe de Armadura:** 5

**Dado de Vida:** d4

**Pontos de Vida:** 4

**Equipamento Inicial:** Traje de Sombras, Cota de Malha Ninja, Espada Katana (bônus de +1 para ferir), Adaga, Arco Longo, Aljava c/ 20 Flechas, Ferramentas de Ladrão, Mochila, Cantil, 1 Ração Comum, Lampião, 2 Frascos de Óleo, Pederneira, Corda de 15m, 2 Sacos Pequenos e 1 Saco Grande.

Otomo era um dos muitos agentes Ninja de um misterioso clã, cuja existência é conhecida apenas como lenda. Certa vez, Otomo foi ordenado por seu Mestre Ninja a assassinar uma princesa elfo. Fascinado pela beleza dela, o Ninja recusou-se a cumprir sua missão. Tornou-se Nukenin, um Ninja foragido. Otomo tentou fugir com sua amada, mas foi encontrado pelos outros Ninja do clã – e, enquanto lutava com eles, a princesa foi assassinada.

Otomo ainda é constantemente perseguido pelo antigo Mestre (um Ninja de 10º Nível) e seus outros discípulos. Ele planeja enfrentar muitos desafios e desenvolver sua técnica, conseguindo experiência e armas mágicas, até julgar-se capaz de derrotar seu antigo Mestre e vingar a morte da amada. Só então Otomo poderá viver em paz, livre de seu passado sangrento.



D&D

DUNGEONS  
&  
DRAGONS

# DRAGÃO-DE-AÇO

*Um monstro matador  
de dragões, e um  
inimigo quase  
invencível*

*Vocês queriam monstros poderosos para Dungeons & Dragons, não é? Pois aqui está, e não digam que não avisamos. Conheçam o terrível drole, o dragão artificial, e agüentem as consequências!*

A palavra “robô” surgiu há sessenta anos. Significa “operário” em tcheco, e foi inventada pelo teatrólogo tcheco Karel Capek, que a usou em sua peça R.U.R. Mas o conceito de criaturas artificiais é muito mais antigo: na mitologia grega, o deus ferreiro Hefesto (Vulcano, para os romanos) tinha como ajudantes duas encantadoras mocinhas de ouro; e, ainda nos mitos gregos, a Ilha de Creta era guardada por um gigante de bronze chamado Ta-





los, que patrulhava as costas à procura de invasores. Esses engenhos, entretanto, não eram chamados de robôs: eram golens.

Como toda criatura lendária de respeito, os golens também estão presentes nos RPGs de fantasia medieval – e, é claro, isso inclui *Dungeons & Dragons*. Um golem é uma estátua animada por magia, construída por magos ou clérigos muito poderosos. O Livro de Regras do D&D descreve quatro tipos de golem – de madeira, de osso, de âmbar e de bronze –, mas eles podem ser fabricados com muitos outros materiais: pedra, ferro, barro, palha, vidro e até carne humana – como o monstro de Frankenstein. Golens não são criaturas vivas e não têm inteligência: não sabem falar, e apenas conseguem seguir ordens simples de seus criadores. Pela mesma razão, são imunes a todos os feitiços que afetam a mente (Causar o Medo, Sono, Encantar Pessoas, Prender Pessoas...).

Golens normais já são adversários difíceis. Existe, contudo, um tipo especial de golem que é considerado praticamente invencível: o golem de dragão.

### **DROLEM, O DRAGÃO ARTIFICIAL**

O drolem apareceu pela primeira vez em *Dungeons & Dragons Companion*, um antigo e já extinto suplemento de D&D, para que os personagens atingissem níveis muito elevados (até o 25º Nível!). Naturalmente, o livro trazia também monstros extremamente poderosos – e o drolem era um deles.

O drolem é um tipo de golem construído com a forma de um dragão. São muito mais raros que os golens comuns: para construir um drolem é necessário um livro mágico especial e materiais exóticos que custam fortunas. São usados geralmente para guardar uma área proibida, ou vigiar um item mágico muito precioso. O drolem acabado pode ser idêntico a um dragão verdadeiro (à primeira vista é difícil notar a diferença), ou então um esqueleto de dragão. Sua anatomia também pode mudar: duas cabeças, duas caudas, seis patas, sem asas...

Drolens são muito, MUITO poderosos. As características de um drolem típico são: Classe de Armadura -3; 20 Dados de Vida; Movimentação 40 (12); Voando: 80 (36); Ataques com 2 Garras e 1 Mordida; Danos de 2d6/2d6/1d20+10; Proteção como Guerreiro 10+ especial; Moral 12; Tesouro Es-

pecial (um item mágico muito raro e precioso); Alinhamento Neutro; 7.750 XP.

Um drolem pode enxergar coisas invisíveis a até 20 metros e, como os golens, é imune a feitiços que afetem a mente. É imune também a todas as formas de frio, fogo, veneno e gases, mágicos ou não. Não pode ser afetado por nenhum feitiço abaixo de 5º Nível (portanto, é imune a feitiços de 1º, 2º, 3º e 4º Nível, sejam de mago ou de clérigo). Não pode ser ferido por armas normais ou de prata, e nem por armas mágicas “fracas” (+1 ou +2). As únicas armas poderosas o bastante para ferir um drolem são armas mágicas +3, no mínimo.

Em combate, drolens são terríveis: suas garras causam 2-12 (2d6) pontos de dano cada, e a mordida de suas enormes mandíbulas causa 11-30 (1d20+10) pontos de dano. O drolem, como um dragão, possui também uma arma de sopro: sua baforada forma uma nuvem venenosa medindo 6x6m. Todos dentro dessa nuvem devem conseguir uma jogada de proteção vs. Baforada de Dragão, ou sofrem morte instantânea. O drolem pode usar o sopro três vezes por dia.

### **MATA DRAGÕES POR PRAZER**

O drolem Dragão-de-Aço apareceu no conto “Vingador de Aço”, publicado em DRAGÃO BRASIL #7. Ele foi despertado acidentalmente pelo bárbaro Taskan Skylander, um paladino de Nível 8. Ao contrário dos drolens comuns, Dragão-de-Aço recebeu de seu desconhecido criador uma grande inteligência – e, sem saber o que fazer com ela, revoltou-se contra o bárbaro Taskan e começou a persegui-lo sem cessar. Na história, o monstro foi destruído com poucos golpes – porque o paladino contava com um machado sagrado, arma que, quando empunhada por paladinos, tem um bônus de +10 nos danos contra criaturas malignas. E, além de tudo, Taskan teve um bocado de sorte!

Dragão-de-Aço é diferente dos outros drolens: não tem asas e, portanto, não pode voar. Em compensação, possui oito patas – e pode atacar com até cinco garras de cada vez, enquanto se equilibra nas três restantes. Por ser dotado de inteligência, é vulnerável a feitiços que afetem a mente (mas continua imune a feitiços abaixo de Nível 5). Seu intelecto diabólico lhe confere também o poder de lançar feitiços de mago! Em “Vingador de Aço”, ele usou o feitiço Detectar Magia para verificar que Taskan por-

tava um machado mágico. Seus poderes são iguais aos de um Dragão Vermelho: 3 feitiços de 1º Nível, 3 de 2º, e 3 de 3º.

Dragão-de-Aço foi morto, mas isso não impede que o Mestre possa recuar no tempo e incluí-lo em uma aventura para apavorar seus jogadores – principalmente aqueles chatos convencidos, que já debulharam todas as criaturas do Livro de Regras. Contudo, o Mestre deve ter cuidado: Dragão-de-Aço é perigoso DEMAIS, pelo menos para os padrões de D&D. É pior que dois ou três Dragões Vermelhos juntos, e capaz de derrotá-los facilmente; na verdade, ele odeia o fato de ter sido construído sem asas – e um de seus poucos prazeres é matar dragões para arrancar-lhes as mesmas. Em sua busca pelo bárbaro que o despertou, Dragão-de-Aço arrasou muitas vilas e matou muitas pessoas. Se o grupo de aventureiros estiver em seu caminho, ou se souber qualquer pista sobre a localização de Taskan... que os deuses tenham piedade!

PALADINO

## **DRAGÃO-DE-AÇO**

- **Classe de Armadura:** -3
- **Dado de Vida:** 20\*\*\*\*\* (G)
- **Movimentação:** 40 (12)
- **Ataques:** 5 garras/1 mordida
- **Dano:** 2d6/2d6/2d6/2d6/1d20+10
- **Nº de Aparição:** 1(1)
- **Proteção Como:** Guerreiro 20 (+ especial): 5 vs. Veneno ou Raio Mortal; 6 vs. Vara Mágica; 6 vs. Petrificação ou Paralisa; 7 vs. Baforada de Dragão; 8 vs. Feitiços ou Cajas Mágicos.
- **Moral:** 11
- **Tipo de Tesouro:** Nenhum
- **Alinhamento:** Caótico
- **Valor de XP:** 7.750

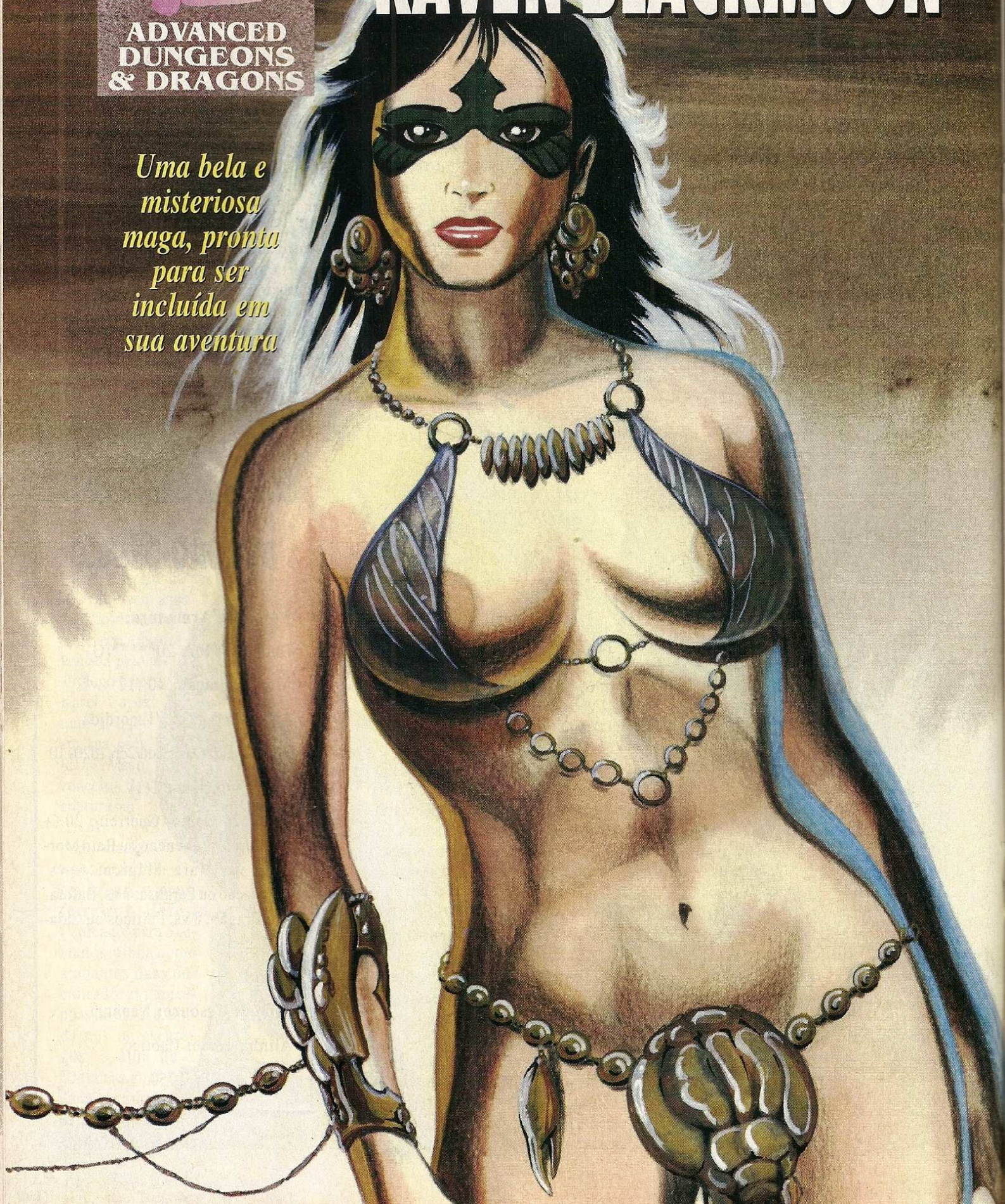


**A D & D**

**ADVANCED  
DUNGEONS  
& DRAGONS**

# RAVEN BLACKMOON

*Uma bela e  
misteriosa  
maga, pronta  
para ser  
incluída em  
sua aventura*





*Às vezes, uma figura de sonhos pode ser vista se esgueirando entre os becos do reino. Relances do corpo escultural e coberto de jóias podem ser vistos entre frestas do manto, e uma delicada tatuagem ornamenta seu lindo rosto. Toda essa beleza, contudo, esconde mistérios que vão muito além deste plano de existência...*

Pouca coisa se sabe sobre o passado da sombria feiticeira Raven Blackmoon. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em uma moradia discreta na parte velha da cidade. Construiu ali um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece – pois seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar dos tesouros mágicos que todos sabem existir em sua moradia, poucos ousam invadir o lugar – seja na presença da maga, seja em sua ausência: correm rumores de que o laboratório é protegido por um demônio sobrenatural, amante da bruxa, e que diversos gatunos encontraram a morte em suas garras.

A aparência da feiticeira, é no mínimo, fascinante. Apesar de seus 82 anos de idade, é jovem e saudável – consequência de seu parentesco élfico. Exibe longos cabelos negros, olhos castanhos-escuros, e uma tatuagem exótica à volta dos olhos. Durante as raras vezes em que é vista fora de seu laboratório, usa sobre o ombros um belo manto cinza-azulado que esvoaça ao vento. Sob o manto, veste finas jóias de ouro... e mais nada.

A beleza atordoante de Raven, contudo, não contribui para diminuir o temor que todos sentem a seu respeito. Poucas pessoas chegaram a ouvir sua voz, e nenhuma conhece suas reais intenções. Por vezes acompanha aventureiros em suas viagens: nas tavernas da cidade, quando um grupo de heróis planeja uma expedição, Raven pode sentar-se em sua mesa a qualquer momento e dizer “Partimos ao amanhecer. Estejam prontos.” Uma vez incluída no grupo, a maga irá ajudar os heróis em sua missão – mas sem revelar se faz isso por simples altruísmo ou visando interesses próprios.

Pouca coisa pode ser dita sobre Raven, mas algumas são certas: ela é bela, poderosa, controla forças sobrenaturais e enxerga mais longe do que os olhos alcançam.

## **BOLA DE FOGO? É PRA JÁ!**

A figura do mago misterioso, que acompanha o grupo de heróis com intenções desconhecidas, é uma das “armas secretas” do Mestre de Jogo. O feiticeiro pode fazer reviravoltas completas na aventura: teletransportar todos para o lugar certo se

não houver meios de chegar lá; fornecer informações que os aventureiros não conseguiram descobrir por si próprios; providenciar um feitiço específico que nenhum outro mago estudou; e, principalmente, lançar uma chuva de mísseis ou uma bola de fogo superpoderosa quando os heróis estão perdendo a briga.

Raven Blackmoon é uma maga que pode ser usada assim. Parece guiada por forças ou motivos além da compreensão humana, e ninguém sabe se é amiga ou inimiga. A verdade desconhecida por todos é esta: no passado, Raven fez um acordo com uma entidade sobrenatural do Plano Elemental do Ar. Recebeu dela condições para convocar um Elemental do Ar chamado Slinnn, um *Aerial Servant* (*Monstrous Manual*, pág. 101), que ela pode comandar livremente e sem risco de revolta. Em troca desse precioso servo, a entidade exige que Raven esteja à sua disposição para cumprir tarefas diversas no Plano Material – algo como encontrar itens mágicos ou derrotar inimigos. Slinnn geralmente protege o laboratório da maga durante suas jornadas, mas às vezes a acompanha. Raven e Slinnn não são amantes, como afirmam os boatos, mas sua amizade íntima é algo bem próximo disso.

## **TIRANDO UMA AVENTURA DA CARTOLA**

A função principal de Raven é servir como “ás na manga” para o Mestre, durante a aventura: ela apenas acompanha o grupo de heróis, aparentemente como observadora neutra, interferindo apenas quando achar conveniente. Mas claro que ela pode ser modificada pelo Mestre, ou usada de maneiras diferentes:

### **Assalto ao Laboratório**

Os personagens planejam roubar os tesouros mágicos escondidos no laboratório da maga. Claro que, ao invadir o lugar, eles terão que enfrentar muitas armadilhas mágicas, portas trancadas como por encanto, criaturas diversas, o Elemental do Ar Slinnn e a própria

## **A FICHA DA MAGA**

Raven Blackmoon, meio-elfa, com 1,70m de altura, 55 quilos, 82 anos de idade, cabelos negros e olhos castanhos-escuros, de aparência misteriosa e extremamente sensual. É uma Wizard 10 com 59 Hit Points, TACHO 17, Armor Class 3 (2 por Destreza, 5 por magia) e Alinhamento True Neutral. Suas Características são **STR: 13, DEX: 16, CON: 16, INT: 18, WIS: 17 e CAR: 15.**

**Weapon Proficiencies:** Dagger, Sling

**Nonweapon Proficiencies:** Ancient History, local (17), Astrology (18), Herbalism (16), Reading/Writing (19), Spellcraft (16)

**Magic Items:**

Ring of Elemental Command, Air (DM's Guide, pág. 148);

Ring of Telekinesis, 200 lbs. (DM's Guide, pág. 150);

Necklace of Missiles, 1/10, 2/8, 2/6, 4/4 (DM's Guide, pág. 175);

Robe of the Archmagi, gray (DM's Guide, pág. 177);

Água da Visão Negra (like Cristal Ball with clairaudience, DM's Guide, pág. 164)

**Spell Book\*:**

**Level 1:** Alarm, Cantrip, Charm Person, Detect Magic, Enlarge, Fist of Stone, Friends, Grease, Hypnotism, Magic Missile, **Metamorphose Liquids**, Protection from Evil, Read Magic, Sleep, Unseen Servant, Ventriloquism;

**Level 2:** Continual Light, Detect Evil, Detect Invisibility, ESP, Forget, Improved Phantasmal Force, Irritation, Levitate, **Maximilian's Earthen Grasp**, Melf's Acid Arrow, Spectral Hand, Web;

**Level 3:** Dispel Magic, Feign Death, Fireball, Hold Person, Invisibility 10' radius, Lightning Bolt, **Maximilian's Stony Grasp**, Protection from Normal Missiles, Spectral Force, Water Breathing, **Watery Double**;

**Level 4:** Charm Monster, Fear, **Greater Malison**, Hallucinatory Terrain, Remove Curse, Shadow Monster, Stoneskin, **Unluck**;

**Level 5:** *Conjure Elemental, Contact Other Plane, Domination, Hold Monster, Magic Staff, Passwall, Vortex*

\* Os feitiços em negrito constam somente no livro Tome of Magic



Raven. O Mestre é totalmente livre para criar a dungeon que fica sob a residência da maga.

### Pedindo Ajuda à Bruxa

Magos sempre são procurados para realizar um feitiço poderoso ou remover uma maldição de um dos aventureiros. Raven poderá fazer isso, por um alto pagamento em dinheiro (algo entre 5.000 e 30.000 p.o.), ou então em troca de uma tarefa. Os heróis terão que matar um inimigo da maga, obter um item raro, ou ajudá-la em uma missão que seu senhor Elemental designou-lhe. Se a maga vai acompanhar os heróis ou não, fica a critério do Mestre.

### Prestando Ajuda à Bruxa

Raven viu um perigo terrível em sua Água da Visão Negra – a invasão de um exército inimigo, o ataque de um dragão, uma maldição sendo rogada por um feiticeiro, ou um assassinato sendo tramado contra o Rei. Raven geralmente não se envolve em conflitos que não lhe dizem respeito, mas nada impede que avise outros heróis sobre isso.

### Salvamento

Um dos personagens do grupo sente-se fortemente atraído pela bela maga (coisa que provavelmente VAI acontecer quando o Mestre descrevê-la). De repente, descobre que ela foi raptada por algum vilão – e parte para salvá-la, convencendo seus colegas

aventureiros a ajudá-lo. Depois do resgate, pode até acontecer que Raven corresponda aos sentimentos de seu salvador. Dali por diante eles protegerão um ao outro, mas nem tudo serão rosas: nosso herói apaixonado terá de lidar com os ciúmes de Slinnn!

### Jogando com Raven

Em uma campanha com personagens de alto nível, nada impede que Raven seja usada como PJ (Personagem Jogador). Nesse caso, o Mestre terá de impor algumas limitações – principalmente quanto ao uso do Elemental Slinnn –, mas não deverá haver grandes problemas.

Di'FOLLKYER

## RAVEN no D&D

Há alguns problemas para adaptar a maga Raven ao *Dungeons & Dragons*. Em primeiro lugar, como ela é uma maga de Nível 10, será preciso usar as regras opcionais para personagens de alto nível – mostradas na matéria “Além do 5º Nível”, em DRAGÃO BRASIL #6. E, em segundo, ela usa muitos feitiços e itens mágicos que não existem no Livro de Regras – de modo que vamos substituir alguns e inventar outros:

**FORÇA: 13** (Nenhum ajuste)

**INTELIGÊNCIA: 18** (Fala, lê e escreve em idioma Comum, Neutro, Elfo, Elemental e Dragão)

**SABEDORIA: 17** (+2 nas jogadas de proteção contra magia)

**DESTREZA: 16** (+2 para atacar à distância, +2 de bônus na Classe de Armadura)

**CONSTITUIÇÃO: 16** (+2 pontos por dado de vida)

**CARISMA: 15** (bônus de +2 nas reações)

**Classe e Nível: MAGA 10**

**Alinhamento: NEUTRO**

**Classe de Armadura: 3**

**Dado de Vida: d4+2**

**Pontos de Vida: 59**

**Equipamento Pessoal (que carrega consigo):** Livro de Feitiços, manto cinzento (veja abaixo), jóias de ouro de uso pessoal (valor total: 5.600 p.o.), mochila, adaga, cantil, 1 ração concentrada, lampião, 2 frascos de óleo, pederneira, 2 sacos pequenos, 130 m.o.

### Livro de Feitiços:

**Nível 1:** Encantar Pessoas, Detectar Magia, Luz, Mísseis Mágicos, Ler Magia, Escudo; Proteção Contra o Mal;

**Nível 2:** Detectar o Mal, Detectar Invisibilidade, P.E.S., Imagem de Espelho, Força Ilusória, Teia, Trava de Feiticeiro;

**Nível 3:** Anular Magia, Bola de Fogo, Prender Pessoas, Relâmpago, Proteção Contra Mísseis Normais, Respirar Debaxo D'Água.

### Itens Mágicos:

**Anel de Controle Elemental do Ar:** à primeira vista, aparenta ser apenas um Anel de Invisibilidade (Livro de Regras, pág. 60), mas possui poderes muito maiores. Além do poder de Invisibilidade, o usuário do anel pode também convocar um Elemental do Ar de Objeto, descrito na pág. 42 do Livro de Regras (Classe de Armadura 0; 12 Dados de Vida; Movimentação 108 (36); Ataques 1 ou especial; Dano de 2d8 ou especial; Proteção como Guerreiro 12; Moral 10; Alinhamento Neutro; 1.100 XP);

**Anel de Telecinésia** (Livro de Regras, pág. 60);

**Manto da Arquimágica:** este manto mágico pode ser utilizado apenas por magos. Concede ao usuário Classe de Armadura 5 (+ bônus ou penalizações por Destreza, se houver), e um bônus de +1 em todas as jogadas de proteção. O usuário do manto recebe também um bônus de +4 nas jogadas de proteção contra os feitiços Encantar Pessoas e Prender Pessoas. Não pode ser combinado com outros itens mágicos de proteção;

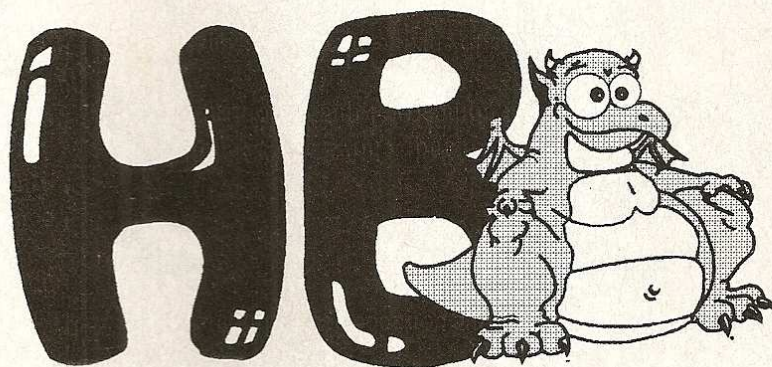
**Água da Visão Negra:** uma cuba de pedra, esculpida na forma de uma mão segurando uma bacia. Quando água é despejada dentro da cuba, ela se torna negra – e quem olhar seu reflexo verá qualquer lugar, pessoa ou objeto que deseje. Funciona exatamente como uma Bola de Cristal (Livro de Regras, pág. 61), sem limite de uso. Contudo, para ativar a Água, o usuário deve antes mergulhar nela a própria mão – o que causará 1 ponto de dano. É grande e pesada demais para ser transportada durante uma aventura, e precisa ser guardada em um porão ou outro lugar protegido de correntes de ar.



# DESCUBRA ESTE TESOURO!

Nós temos aquele RPG que você sempre quis  
com preços que detonam a concorrência.

Vampire (Imp).....	35,00
Clan Books.....	14,00
Werewolf (Imp).....	35,00
Ars Mágica .....	35,00
Booster Jyhad.....	3,00
Karamaikos c/ CD .....	42,00
First Quest c/ CD .....	42,00
Star Wars .....	35,00
Macross II .....	17,00
Elric I .....	28,00
Call of Cthulhu .....	31,00
Dungeons & Dragons .....	38,00
Dragon Quest .....	37,00



---

## HB - O RPG LEVADO A SÉRIO

---

Atendemos a todo o Brasil  
via fax, telefone e BBS.  
Não cobramos frete\*

Linha direta HB:  
seu plantão de dúvidas  
com os mestres profissionais  
da nossa equipe.

Acesse a nossa BBS  
das 18hs às 9hs.  
Vendas 24 horas.



## JOGOS E MODELISMO

ATENDEMOS TODO BRASIL  
24 HORAS

SCLN 307 - BLOCO E - LOJA 28 - ASA NORTE - TEL.: (061) 274-7522 - FAX: (061) 347-4128 - CEP 70746-550 - BRASÍLIA - DF

\* PARA COMPRAS ACIMA DE R\$ 50,00





# OS VAMPIROS RENEGADOS

*Os vampiros Caitiff podem ser a melhor alternativa para quem gosta de personagens diferentes e únicos*

*Conheça o drama do dr. Leonard McAllister, um renomado pesquisador cujo talento custou-lhe a vida mortal: escravizado por um vampiro doente, ele teve que desvendar os segredos do sangue vampírico para sobreviver*

Leonard McAllister era, em vida, um renomado médico. Uma das maiores autoridades do país em radiologia sanguínea. Abandonou uma bem-sucedida carreira em um grande hospital para viver isolado em seu laboratório nas montanhas, devotando a vida à descoberta da cura de doenças. Apreciava o isolamento, e era normal que passasse meses sem qualquer contato com outro ser humano.

Certa noite, quando saiu da cama para verificar porque os animais estavam tão agitados, Leonard foi atacado por um monstro. Era um vampiro, horrendo e disforme: tumores imensos cresciam sem controle sob sua pele. Estava sofrendo de alguma grave doença sanguínea, que lhe deformava seu corpo – sem, no entanto, conseguir matá-lo. Insano e desesperado, o vampiro procurou pelo professor Leonard para que o curasse. Encontrou um meio seguro de garantir sua colaboração: abraçou o cientista, transformando-o também em um vampiro contaminado – que teria um destino igualmente horrível se não encontrasse uma cura para a moléstia.

Mesmo chantageado e escravizado pelo vampiro, faltou a Leonard coragem para trair seu Juramento de Hipócrates. Deu início às pesquisas para tentar salvar seu senhor e a si próprio. Os dois viveram juntos durante quase um ano. Não faltou-lhes alimento, pois havia na casa numerosos cavalos e outros animais – que deveriam ter sido cobaias das experiências de Leonard. O cientista estudou profundamente a anatomia vampírica de seu



senhor, desvendando muitos de seus segredos. Descobriu, por exemplo, a origem científica do espantoso poder regenerador dos vampiros: todos eles parecem ser portadores de uma variedade desconhecida de leucemia, que funciona como uma forma de câncer controlado. Quando ferido, o organismo do vampiro envia esse sangue canceroso para a área atingida – contaminando os tecidos ao redor, e acelerando enormemente a multiplicação das células.

Esse parecia ser o problema do vampiro doente. Alguma disfunção em seu organismo fez com que a leucemia fugisse ao controle, comportando-se como câncer comum. E, exatamente como o câncer comum, não tinha cura em casos muito avançados. Leonard conseguiu curar a si mesmo, mas era tarde demais para seu mestre. Ele estava agora debilitado demais para escravizar alguém, reduzido a uma massa de tumores purulentos sobre uma cama.

Sozinho, Leonard deixou-se agarrar pelo desespero e vergonha do que se tornou. Em um ato impensado, incendiou o próprio laboratório e libertou as cobaias de suas jaulas e estábulos. Quase todos os animais fugiram para as montanhas, exceto Lisa, uma grande loba, que atacou o cientista. Não conseguiu matá-lo – mas, tendo provado o sangue vampírico sem que antes seu próprio sangue fosse sugado, tornou-se uma Carniçal. Agora transformada em uma serva fiel, Lisa deu a Leonard a companhia de que ele precisava para não enlouquecer. Ambos vagaram por muito tempo pelas montanhas, caçando juntos, criando lendas sobre lobisomens nas redondezas, até que Leonard encontrou coragem para retornar à metrópole.

Sua volta à sociedade foi recheada de mentiras, sobre um incêndio acidental em seu laboratório e meses vagando pelas montanhas. Retomou o antigo trabalho hospitalar, apenas para ter acesso não-autorizado ao banco de sangue. Gozando de razoáveis recursos financeiros, ele e sua mascote – que podia passar por um cão doméstico, ainda que um pouco grande – vivem atualmente em um apartamento de classe média-alta. Leonard orgulha-se de nunca ter atacado um ser humano para alimentar-se, e reza para que esse dia nunca chegue.

Leonard não sabe a que clã pertence, e sente-se inseguro sobre sua posição entre os vampiros. Como expert em anatomia vampírica, costuma estar sempre disposto a prestar serviços à família – mas teme revelar a verdade sobre seu passado e ser acusado de matar o próprio mestre, um crime imperdoá-

vel entre os Cainitas. Leonard não sabe lutar, e depende inteiramente de sua mascote para defender-se. É justo e piedoso, mas também um covarde total: o semblante frio e fechado não passa de uma fachada falsa, para sua própria proteção. Leonard é doce e meigo, ansioso por colaborar com todos que pedem sua ajuda. Fazer inimigos é a última coisa que deseja no mundo: ele já se encontra aterrorizado o bastante.

## INTIMIDADE DEMAIS

**Vampiro:** a *Máscara* é um RPG extremamente pessoal. Ele incentiva o jogador a se identificar com seu personagem de forma bastante íntima, talvez até demais (por isso o jogo não é muito indicado para menores, ou para pessoas sem uma boa infra-estrutura emocional). E, por ser um jogo pessoal, é pouco provável que os jogadores de *Vampiro* se interessem por “personagens prontos” – como este que acabamos de apresentar.

Mas pode ser que você tenha se interessado pela história do doutor McAllister e a loba Lisa, e pode até querer usá-lo como personagem ou NPC. Vai reparar, contudo, que ele não pertence a nenhum clã. Em *Vampiro* os jogadores podem escolher entre sete diferentes clãs de vampiros: os rebeldes **Brujah**, os rústicos **Gangrel**, os birutas **Malkavianos**, os horrendos **Nosferatu**, os artísticos **Toreador**, os místicos **Tremere** e os sofisticados **Ventrue**. Ao construir um personagem, a maioria dos jogadores tende a escolher um destes clãs para incluir seu vampiro. A editora White Wolf chegou mesmo a editar livros independentes para cada uma destas facções, os *Clanbooks*. Mas muitos se esquecem que existem ainda os **Caitiff**, vampiros renegados, que não fazem parte de nenhum clã.

## O VALOR DOS RENEGADOS

Um vampiro pode se tornar Caitiff quando é abandonado por seu senhor, ou quando é Abraçado (transformado em vampiro) por um vampiro foragido. Os Caitiff são desprezados pelos outros membros da sociedade vampírica, e não contam com os privilégios de pertencer a um grupo. Mas, embora não pareça, eles podem ser uma excelente escolha de personagem – principalmente se você não se identifica com nenhum dos outros clãs. Com criatividade é possível bolar um Caitiff extremamente complexo. O personagem Louis, de *Entrevista com o Vampiro*, é um ótimo exemplo de vampiro renegado – sem ligação com clãs, e obri-

gado a aprender sobre seus poderes com outro renegado, o sádico Lestat. E nosso bom doutor Leonard é outra prova viva (“morta-viva” seria mais adequado...) de que os Caitiff têm seu potencial.

Um grupo de personagens Caitiff também é adequado a jogadores principiantes, que não conheçam direito as características de cada clã. Um Narrador habilidoso pode fazer com que a crônica se desenrole em torno do aprendizado dos personagens, do modo como aprendem pouco a pouco sobre seus novos poderes e necessidades – geralmente da pior maneira!

PALADINO

## Dr. LEONARD McALLISTER

**Clã:** Caitiff

**Natureza:** Samaritano

**Comportamento:** Solitário

**Abraço:** 1981

**Idade Aparente:** começo da casa dos 40

**Geração:** 13

### ATRIBUTOS

**Físicos:** Força x2, Destreza x1, Vigor x3

**Sociais:** Carisma x3, Manipulação x1, Aparência x4

**Mentais:** Percepção x2, Inteligência x5, Raciocínio x3

### HABILIDADES

**Talentos:** Representação x1, Esquiva x1, Empatia x3

**Perícias:** Empatia com Animais x3, Etiqueta x1, Furtividade x2, Sobrevivência x3

**Conhecimentos:** Computador x1, Finanças x1, Lingüística x2, Medicina x5, Ciência x4

### VANTAGENS

**Disciplinas:** Animalismo x2, Ofuscação x2

**Antecedentes:** Rebanho x1 (banco de sangue), Recursos x3, Lacaio x1 (a loba Lisa)

**Virtudes:** Consciência x5, Autocontrole x4, Coragem x1

**Humanidade** x9

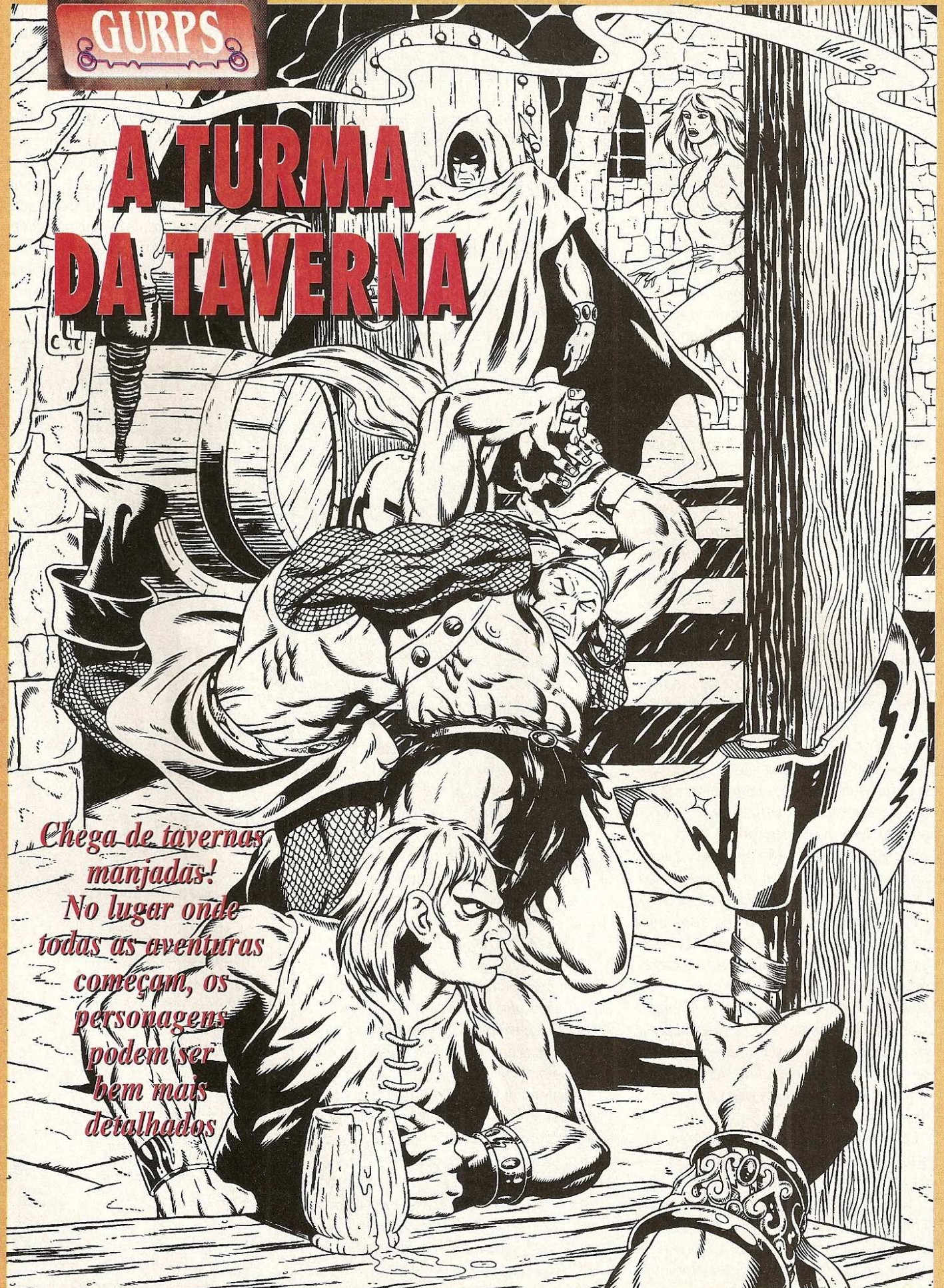
**Força de Vontade** x5



GURPS

# A TURMA DA TAVERNA

*Chega de tavernas  
manjadas!  
No lugar onde  
todas as aventuras  
começam, os  
personagens  
podem ser  
bem mais  
detalhados*





*Fundamental nas aventuras de fantasia medieval, a taverna merece alguma personalidade. Chega de chamar a taverna de "taverna", o taverneiro de "taverneiro" e as raparigas de "raparigas". Aprenda a dar um pouco de charme à sua taverna e seus freqüentadores.*

A boa e velha taverna. O ponto de partida para a maioria das aventuras, o lugar onde os heróis se reúnem para descolar informações, ouvir boatos sobre tesouros, encontrar contratadores, ou apenas beber e se divertir. A taverna pode chamar-se "Fulanu's", e estar situada em algum lugar obscuro próximo à constelação Orion – e, em vez de um goblin, seu dono pode ser um alienígena gosmento de uma raça pouco conhecida. O importante é "gancho" sempre muito utilizado pelos Mestres, seja para iniciar a aventura ou passar uma informação aos jogadores durante a mesma.

Uma taverna (ou taberna), você deve saber, é um estabelecimento muito popular nas histórias de fantasia medieval. É geralmente uma casa de madeira ou pedra, com dois andares. No andar de baixo fica o salão que serve de bar, com mesas redondas onde os freqüentadores se sentam em grupos – bem ao estilo das cervejarias do nosso mundo real. Os principais divertimentos das tavernas ficam por conta dos bardos que cantam histórias de heróis, as raparigas com seus decotes generosos, as brigas ocasionais (da qual os heróis quase sempre tomam parte...) e, é claro, a bebida! No andar de cima há quartos com camas ou esteiras de palha, onde um hóspede tem direito a dormir e receber uma refeição quente por algumas peças de ouro (o preço pode variar, e a temperatura da refeição também!). Nos fundos ficam a cozinha e os aposentos do taverneiro, e no porão, a adega.

Assim são as tavernas, e todo Mestre de RPG certamente já fez uso delas. Mas talvez você já esteja cansado dessa história de tavernas sem personalidade: a taverna sempre se chama "taverna", seu dono sempre se chama "taverneiro", e todas parecem iguais à Casa do Fausto (taverna que aparece na aventura-solo "Uma Noite de Trabalho", no Módulo Básico do GURPS). Vamos dar um basta às tavernas manjadas!

## A CARA DA TAVERNA

Aqui vão algumas dicas para que suas tavernas, cervejarias, espaçoportos ou hotéis pareçam mais convidativos:

Sempre dê ao taverneiro uma aparência e uma personalidade, mesmo que você não vá torná-lo um NPC (*Non-Player Character*,

Personagem Não-Jogador): João-Lenhador é alegre e receptivo, atende a todos com um sorriso, é honesto e manca da perna esquerda desde que uma árvore caiu-lhe em cima; Faca é grosseiro e ríspido, cheira a bife com cebola. Não parece ter muitos amigos e nem é de muita conversa – até que certa quantia em dinheiro apareça discretamente sobre o balcão, e nesse caso ele começa a dar com a língua nos dentes; Miudinho é um ogre dos mais parrudos, e mantém ao alcance da mão um porrete de sete quilos – que contribui imensamente para diminuir o índice de brigas.

Coloque na taverna alguns tipos bem "taverneiros", que sempre estarão ali quando os heróis aparecerem: um alegre menestrel que sempre consegue algumas moedas por suas histórias; um anão bêbado que gruda em algum membro do grupo de heróis, insistindo em chamá-lo de "meu amigo Sam"; uma linda donzela com voz de veludo, que arranca lágrimas dos guerreiros mais embrutecidos com suas belas canções; um mago misterioso que não fala com ninguém e parece surgir e sumir nas sombras; uma rapariga nada comportada, que debruça sobre a mesa exibindo seu decote exagerado, e revela ao mais simpático dos heróis que "larga o serviço à meia-noite"; um halfling ou gnomo ranzinza, que vive desafiando alguém para um duelo com sua vozinha de falsete, mas é sempre enxotado com humilhantes chutes no traseiro; uma bela e orgulhosa espadachim, constantemente assediada pelos freqüentadores do lugar (talvez até mesmo pelos heróis), mas que desencoraja qualquer investida com uma espada na garganta; um ilusionista que tenta se fazer passar por mago de verdade, com truques baratos de cartas; e, claro, o famoso "velho da taverna" – aquele que conta histórias absurdas sobre tesouros e dragões, nas quais ninguém acredita, mas que geralmente conduzem os heróis a uma boa aventura. Ah, e faça o favor de dar nomes para essa turma toda!

Finalmente, as tavernas, como seus donos, são diferentes entre si. Dê uma descrição do gênero. Limpa e vazia? A névoa dos cigarros confunde-se com a luz difusa no salão povoado de vagabundos? As pessoas comem vorazmente enquanto as garçonetes correm apressadas por entre as mesas? O lugar não é muito limpo, mas parece ser agradável?

## A TAVERNA DO CÃO CAOLHO

Aqui vai uma taverna medieval que você pode usar em sua aventura como quiser. Ela fica na Cidade do Fogo Adormecido, que pode ser colocada em algum lugar de Yrth, o mundo de fantasia descrito no livro-suplemento *GURPS Fantasy* – mas o Mestre é livre para situá-la em qualquer lugar que achar conveniente.

A Taverna do Cão Caolho (já mencionada na matéria "A Besta de Quatro Disparos", publicada em *DRAGÃO BRASIL* #6) seria apenas mais uma taverna medieval, não fosse o fato de estar localizada entre a Praça do Comércio e o porto da Cidade do Fogo Adormecido. Mas que tem isso de importante? É que Praça do Comércio, além de muito movimentada diariamente, também costuma ser o local tradicional de chegada ou partida das caravanas de todas as espécies – principalmente as de longo curso. Assim, a Taverna do Cão Caolho é freqüentada por todo tipo de aventureiros e viajantes, além dos moradores da própria cidade.

A Taverna também serve de ponto de encontro para a contratação de todo tipo de serviços. Para isso há um mural próximo à porta de entrada, onde os empregadores deixam avisos sobre possíveis trabalhos. Não é um método lá muito eficiente, já que poucos freqüentadores do lugar sabem ler! É mais comum que o interessado em contratar alguém apenas grite anunciando sua necessidade – ou faça uma aproximação mais discreta, convidando para uma bebida o homem que julga adequado ao trabalho. E, para os benfeitores e paladinos de plantão, sempre será possível encontrar ali um pobre moribundo que entra pela porta semi-morta, pedindo desesperadamente que qualquer um o ajude.

É, não parece uma taverna muito diferente à primeira vista. Mas basta conhecer de perto as pessoas singulares que podem ser encontradas ali para perceber que a Taverna do Cão Caolho é única. Você não terá de criar uma Ficha de Personagem completa para cada freqüentador da Taverna, a menos que esteja planejando incluí-los no grupo de aventureiros – ou mesmo usá-los como Personagens Jogadores, em vez de NPCs. Se for esse o caso, aqui vão alguns personagens que você pode usar.

Vamos ver quem está no saguão da taverna hoje?

GIOIELLI



## "CÃO CAOLHO", O TAVERNEIRO

**Aparência:** Goblin, 1,60m, 68 kg, verde, com orelhas pontiagudas, cabelo vermelho e olhos castanhos. Usa um tapa-olho no olho esquerdo.

**ST:** 08 (0 pontos); **DX:** 14 (30 pontos); **IQ:** 14 (30 pontos); **HT:** 10 (0 pontos)

**Velocidade:** 7; **Deslocamento:** 6; **Esquiva:** 6; **Aparar:** 9

**Dano Básico:** GDP 1D-3; Bal 1D-2

**Defesa Passiva:** 2; **Resistência a Dano:** 2

### Vantagens e Desvantagens:

Raça Globin (5 pontos): ST-2, DX+1 e IQ+1; Visão Noturna; Impulsividade

Carisma +1 (5 pontos)

Riqueza x20 (30 pontos)

Caolho (-15 pontos): DX-1 em combate ou perícias que envolvam coordenação; redutor de -3 no Nível de Habilidade com armas de projéteis

Pacifismo: Auto-defesa (-15 pontos)

Vício em Tabaco (-5 pontos)

Excesso de Peso (-5 pontos)

### Peculiaridades:

- Só deixa a taverna para fazer negócios
- É sempre amigável
- Nunca leva consigo muito dinheiro, a menos que tenha escolta
- Dorme apenas 6 horas por dia
- Pratica exercícios pela manhã

### Perícias:

Adestramento 12 (1 ponto); Carreiro 14 (2 pontos); Cavalgar 14 (2 pontos); Corrida 8 (1 ponto); Natação 14 (1 ponto); Boleadeira 14 (2 pontos); Bastão 13 (4 pontos); Chicote 13 (2 pontos); Idioma Globin 14 (nenhum custo); Idioma Élfico 13 (1 ponto); Idioma Comum 13 (1 ponto); Idioma Anão 13 (1 ponto); Idioma Reptante 12 (1 ponto); Dissimulação 14 (2 pontos); Boemia 8 (nenhum custo); Diplomacia 13 (2 pontos); Lábia 14 (2 pontos); Jogo 14 (2 pontos); Trato Social 14 (1 ponto); Detecção de Mentiras 14 (4 pontos); Comércio 17 (8 pontos); Administração 13 (nenhum custo)

### Pertences:

Loriga de Couro (DP 2; RD 2; 4,5 kg, \$ 100,00); Bastão (1D de concussão; 2kg; \$ 10,00); Chicote (1D-4 de concussão; 3m; 3kg; \$ 60); Boleadeira (1 kg; \$ 20,00); dois Cavalos de Tração (\$ 1.200,00 cada); Carroção para Dois Cavalos (\$ 700,00); Barraca para 4 pessoas (10kg; \$ 150,00); Taverna do Cão Caolho (\$ 12.000,00); \$ 4.285,00 em moedas

Vespúcio, o Goblin, era chamado de "Cão" por sua habilidade inata de farejar bons negócios – mas seu apelido de "Cão Caolho" só ficou completo depois de um assalto que sofreu, quando teve um dos globos oculares arrancados por um golpe de espada. Esse trágico evento fez com que Vespúcio resolvesse abandonar a vida errante, estabelecendo-se como comerciante. Hoje ele é proprietário da Taverna Cão Caolho, de onde raramente sai, exceto quando fareja um negócio muito lucrativo. Nesses casos, pode ser persuadido a acompanhar um grupo de aventureiros.

## KÁTIA, A LADRA

**Aparência:** Humana, 1,65m, 59 kg, ruiva, olhos castanhos e um sorriso angelical no rosto.

**ST:** 09 (-10 pontos); **DX:** 15 (60 pontos);

**IQ:** 11 (10 pontos); **HT:** 09 (-10 pontos)

**Velocidade:** 6; **Deslocamento:** 5;

**Esquiva:** 6; **Aparar:** 7; **Bloquear:** 7

**Dano Básico:** GDP 1D-2; Bal 1D-1

**Defesa Passiva:** 2; **Resistência a Dano:** 2

### Vantagens e Desvantagens:

Alfabetizada (10 pontos)

Intuição (15 pontos)

Visão Noturna (10 pontos)

Bom Senso (10 pontos)

Excesso de Confiança (-10 pontos)

Cobiça (-15 pontos)

Código de Honra dos Piratas (-5 pontos)

### Peculiaridades:

- Gosta de vestidos de festa, embora não use
- Não gosta de viver sozinha
- Toma banhos frequentes
- Prefere dormir em camas, não em esteiras
- Adora colares

### Perícias:

Cavalgar 14 (1 ponto); Acrobacia 15 (4 pontos); Corrida 8 (2 pontos); Natação 15 (1 ponto); Arremesso 14 (2 pontos); Briga 15 (1 ponto); Espada Curta 15 (2 pontos); Broquel 15 (1 ponto); Arco 15 (4 pontos); Chicote 15 (2 pontos); Joalheria 10 (2 pontos); Idioma Comum 11 (nenhum custo); Idioma Élfico 10 (1 ponto); Idioma Anão 10 (1 ponto); Escalada 14 (1 ponto); Dissimulação 11 (2 pontos); Lábia 11 (2 pontos); Comércio 11 (2 pontos); Sex-Appeal 9 (2 pontos); Furtividade 14 (1 ponto); Sombra 14 (1 ponto); Arrombamento 14 (2 pontos); Manha 11 (2 pontos); Armadilhas 15 (2 pontos); Punga 15 (2 pontos)

### Pertences:

Loriga de Couro (DP 2; RD 2; 10 kg; \$ 210,00); Chicote (1D-3 de concussão; 3m; 3 kg; \$ 60); \$ 725 em moedas

Kátia ficou órfã quando ainda era muito pequena. Aprendeu a sobreviver nas ruas, praticando pequenos roubos, sempre mudando de cidade para escapar à justiça local. Ela já está um pouco cansada desta vida. Assim, sempre que um emprego honesto aparece, ela procura se encaixar nele – mas seu espírito aventureiro só se sente feliz quando consegue um trabalho agitado e divertido, sem regras muito rígidas, porque ela normalmente não as cumpre!



## COMP, O FANFARRÃO

**Aparência:** Reptante, 1,83m, 90 kg, escamas verde-musgo e olhos negros.

**ST:** 13 (-10 pontos); **DX:** 13 (30 pontos);

**IQ:** 10 (10 pontos); **HT:** 11 (-10 pontos)

**Velocidade:** 6; **Deslocamento:** 4; **Esquiva:** 4;

**Aparar:** 8/10

**Dano Básico:** GDP 1D; Bal 2D-1

**Defesa Passiva:** 3; **Resistência a Dano:** 5

### Vantagens e Desvantagens:

Raça Reptante (75 pontos): ST+4, HT+2 e IQ -1; pele com RD 1 natural; Visão Periférica; e +2 nos danos provocados pelas garras; Má Reputação -3; Timidez Suave; Intolerância Ambidestria (10 pontos)

Riqueza x2 (10 pontos)

Compulsão para Jogar (-10 pontos)

Impulsividade (-10 pontos)

Fanfarronice (-10 pontos)

### Peculiaridades:

- Sempre insulta seu oponente
- Usa a manobra de Defesa Total até ser atingido pela primeira vez, e só então parte para o ataque.

### Perícias:

Idioma Reptante 10 (nenhum custo); Idioma Comum 10 (2 pontos); Natação 13 (1 ponto); Espada de Lâmina Larga 16 (16 pontos); Lâbia 11 (2 pontos); Marinhagem 10 (1 ponto); Briga 15 (4 pontos); Furtividade 12 (1 ponto)

### Pertences:

Duas Espadas Montante (2D de corte, 1D+2 de perfuração; 1,5 kg cada; \$ 600,00 cada); Loriga de Escamas (DP 3; RD 4; 25 Kg; \$ 750); \$ 250,00 em moedas

Composognato (ou apenas Comp, para aqueles que temem engasgar até a morte ao pronunciar seu nome) é um Reptante, raça de homens-lagarto descrita na pág. 122 do livro-suplemento *GURPS Fantasy*. Um autêntico fanfarrão profissional, sempre procura situações em que possa mostrar sua perícia em luta, oferecendo seus serviços como guarda-costas para as caravanas que passam. E, sempre que um novo grupo de aventureiros parte em busca de algum tesouro, ele “se convida” para participar dessa expedição.

## MORGRINALD, O ARMEIRO

**Aparência:** Anão, 1,37m, 125 kg, cabelos negros, barba negra bem cuidada e olhos castanhos.

**ST:** 13 (10 pontos); **DX:** 12 (20 pontos); **IQ:** 12 (20 pontos);

**HT:** 10 (0 pontos)

**Velocidade:** 5,5; **Deslocamento:** 3; **Esquiva:** 3;

**Aparar:** 5/7; **Bloqueio:** 5

**Dano Básico:** GDP 1D; Bal 2D-1

**Defesa Passiva:** 4/8; **Resistência a Dano:** 6

### Vantagens e Desvantagens:

Raça Anão (30 pontos): ST+2 e Fadiga+2; pele com RD 1 natural; Longevidade; Níveis de Carga 2,5, 5, 10, 15; redutor de -1 em Deslocamento

Senso de Direção (5 pontos)

Riqueza x5 (20 pontos)

Duro de Ouvido (-10 pontos): ouve com IQ-4 (IQ-7 com elmo)

Demofobia, medo de multidão (-15 pontos)

Cobiça (-15 pontos)

### Peculiaridades:

- Não gosta de e nem confia em Elfos e Ores
- Prefere lugares fechados
- Não gosta de fabricar arcos
- Prefere receber pagamento em ouro
- Sempre procura por novas jazidas de pedras preciosas
- Gosta de mulas
- Mantém sua armadura sempre brilhando

### Perícias:

Corrida 8 (1 ponto); Natação 13 (1 ponto); Briga 12 (1 ponto); Machado/Maça 11 (nenhum custo); Espada de Lâmina Larga 11 (2 pontos); Escudo 11 (1 ponto); Machado/Maça de Duas Mãos 12 (8 pontos); Idioma Comum 12 (2 pontos); Idioma dos Anões 12 (nenhum custo); Arquitetura 13 (4 pontos); Geologia 12 (4 pontos); Prospecção 12 (2 pontos); Sobrevivência em Montanhas 12 (2 pontos); Comércio 17 (2 pontos), especialista em armas (bônus de +5); Ferreiro 19 (bônus de +3; 10 pontos); Armeiro 16 (nenhum custo); Joalheiro 15 (nenhum custo).

### Pertences:

Armadura Mista (DP4; DR5; 35 kg; \$ 2.200,00; -1 no NH em combate); Escudo Grande (DP4; RD9/60; 12 kg; \$ 90,00); Martelo de Combate (2D+2 de perfuração; 3,5 kg; \$ 100,00); Espada Montante (2D de corte, 1D+2 de perfuração; 1,5 kg; \$ 650,00); Mula Pequena (ST: 30; DX: 10; IQ: 4; HT: 13; Deslocamento: 8; 370 kg; \$ 1.000,00); duas Mochilas Grandes (50 kg de capacidade cada; 5 kg cada; \$ 100,00 cada); Barraca para 2 pessoas (6 kg; \$ 80,00); Picareta (4 kg; \$ 16,00); Pá (3 kg; \$ 30,00); Martelo (2 kg; \$ 12,00); Ferramentas de Ferreiro (25 kg; \$ 300,00); Equipamento Básico de Grupo (10 kg; \$ 50,00); dois Odres Pequenos (\$ 20,00); Equipamento Básico Pessoal (\$ 5,00); três Cabos (1,5"; 24 kg; \$ 300,00); Machadinha (1 kg; \$ 20,00)

O Anão Morgrinald é um ferreiro dos bons. Deixou as cavernas e já se acostumou à vida urbana, vivendo no subúrbio da Cidade do Fogo Adormecido. Como diríamos aqui em nosso mundo, ele “bate o ponto” na Taverna do Cão Caolho – sendo visto lá com muita frequência, mandando boas quantidades de cerveja garganta abaixo. Um aventureiro sempre pode contar com o Anão para consertar sua arma ou armadura danificada, por um precinho camarada.



## HERMISON, O LAVRADOR

**Aparência:** Ogro, 2,40m, 460 kg, pele verde musgo, muito feio.

**ST:** 19 (-10 pontos); **DX:** 14 (20 pontos);

**IQ:** 9 (20 pontos); **HT:** 13 (10 pontos)

**Velocidade:** 8,25; **Deslocamento:** 8; **Esquiva:** 8;

**Aparar:** 9/8

**Dano Básico:** GDP 2D-1; Bal 3D+1

**Defesa Passiva:** 1; **Resistência a Dano:** 3

### Vantagens e Desvantagens:

Raça Ogro (86 pontos): ST+10, DX+2, IQ-3; HT+2; pele com RD 3 e DP 1 naturais; Hipoalergia; Visão Noturna; Perícia natural Briga (NH=DX); Feiúra; Má Reputação -3 Pobreza (-15 pontos)

Honestidade (-5 Pontos)

Senso de Dever, com todos que conhece pessoalmente (-10 pontos)

Talassofobia (-10 pontos)

### Peculiaridades:

- Só toma banho por acaso (quando chove, por exemplo)
- Devora qualquer planta comestível que encontrar pelo caminho, até saciar a fome
- Consome a comida no estado em que encontra (crua, suja, coberta de formigas...)
- Não usa cavalo para puxar o arado: ele mesmo fez isso!
- Gosta de esculturas

### Perícias:

Alvenaria 11 (2 pontos); Escultura 14 (2 pontos); Corrida 12 (2 pontos); Arremesso 14 (4 pontos); Briga 14 (nenhum custo); Machado/Maça de Duas Mãos 16 (8 pontos); Idioma Orc/Ogro 10 (nenhum custo); Idioma Comum 10 (2 pontos); Agronomia 10 (2 pontos); Jurisprudência 9 (2 pontos)

### Pertences:

Martelo de Combate (3D+4 de perfuração; 4 kg; \$ 100,00; não precisa preparar, devido à sua imensa força); Andrajos Sujos; Equipamento Básico Pessoal (\$ 5,00); Mochila Grande (50 kg de capacidade; 5 kg; \$ 100,00)

Hermison é um lavrador pacífico e honesto, que vive na periferia da Cidade do Fogo Adormecido, onde trabalha no campo. Fora das estações propícias à agricultura, vai à cidade em busca de emprego como guarda-costas ou pedreiro – mas, sempre que encontra alguma expedição de aventureiros, mostra interesse em participar. Para isso fica à espreita na Taverna do Cão Caolho, onde ajuda seu amigo Cão Caolho a “pacificar” as brigas ocasionais que ameaçam seu estabelecimento. Torna-se amigo fiel de quem tratá-lo com amizade e respeito.

## LUANA, A MAGA

**Aparência:** Elfa, 1,70m, 62kg, cabelos dourados, olhos castanhos e pele muito clara.

**ST:** 8 (-10 pontos); **DX:** 12 (10 pontos); **IQ:** 14 (30 pontos);

**HT:** 9 (-10 pontos)

**Velocidade:** 5; **Deslocamento:** 4; **Esquiva:** 5; **Aparar:** 9

**Dano Básico:** GDP 1D-3; Bal 1D-2

**Defesa Passiva:** 2; **Resistência a Dano:** 2

### Vantagens e Desvantagens:

Raça Elfo (40 pontos): ST-1, DX+1 e IQ+1; Aptidão Mágica +1; Carisma; Aparência +1; Reflexos em Combate; Longevidade; Talento Musical +2; Senso de Dever com a Natureza; Código de Honra: sempre portar-se com elegância e classe

Aptidão Mágica x3 (25 pontos)

Alfabetizada (10 pontos)

Pacifismo (-15 pontos)

Honestidade (-10 pontos)

Impulsividade (-10 pontos)

### Peculiaridades:

- Ajudar aos outros sempre que possível

### Perícias:

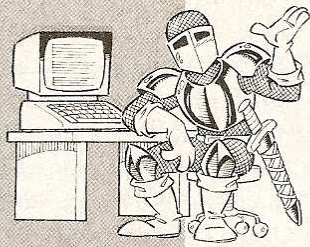
Cavalgar 11 (1 ponto); Poesia 13 (1 ponto); Natação 12 (1 ponto); Bastão 12 (4 pontos); Joalheria 13 (2 pontos); Diplomacia 12 (1 ponto); Purificar o Ar 15 (1 ponto); Criar Ar 15 (1 ponto); Moldar Ar 15 (1 ponto); Andar no Ar 15 (1 ponto); Chuva 15 (1 ponto); Previsão do Tempo 15 (1 ponto); Relâmpago 15 (1 ponto); Percepção de Vida 15 (1 ponto); Percepção de Inimigos 15 (1 ponto); Convocar Elemental 15 (1 ponto); Controlar Elemental 15 (1 ponto); Criar Elemental 15 (1 ponto); Dar ST 15 (1 ponto); Dar HT 15 (1 ponto); Percepção de Emoção ST 15 (1 ponto); Recuperar ST 15 (1 ponto); Despertar 15 (1 ponto); Cura Superficial 15 (1 ponto); Cura Profunda 15 (2 pontos); Percepção de Veracidade 15 (1 ponto); Leitura da Mente 15 (2 pontos); Regeneração 15 (2 pontos); Atear Fogo 15 (1 ponto); Criar Fogo 15 (1 ponto); Moldar Fogo 15 (1 ponto); Bola de Fogo 15 (1 ponto); Luz 15 (1 ponto); Idioma Élfico 14 (nenhum custo); Idioma Comum 13 (1 ponto)

### Pertences:

Loriga de Couro (DP 2; RD 2; 5 kg; \$ 210,00); Bastão (1D de concussão; 2 kg; \$ 10,00); \$ 780 em moedas

Luana, a Elfa, decidiu abandonar a vida pacata de sua vila e andar pelo mundo, ajudando os necessitados com seus dons mágicos. Não tem outras ambições, exceto fazer amigos enquanto aprende mais sobre as artes mágicas – e não irá mostrar grandes objeções em acompanhar um grupo de aventureiros, a menos que suspeite de más intenções por parte destes. A graciosa Luana se destaca bastante entre os frequentadores costumeiros da Taverna do Cão Caolho e, às vezes, se entretém em encantar os presentes com sua poesia.





## PERGAMINHOS DOS LEITORES

### PROTESTOS DOS LUPINOS

Saudações. Sou conhecido como Valberto filho, e jogo RPG há bastante tempo. Tempo suficiente para conhecer mais ou menos tudo que rola desde GURPS, passando por Hero Quest até Storytelling. Sou apaixonado por D&D e acho a DRAGÃO BRASIL fantástica. Mas, não apenas eu, como muitos leitores aqui em Fortaleza, estamos indignados com o tratamento que os Vampiros e Lupinos andam recebendo. Não que as matérias sejam poucas, ou que não seja dado a elas o brilho necessário... o fato é que vocês "forçam" alguns pontos.

No caso dos Cainitech (o clã opcional de vampiros biônicos, publicado em DRAGÃO BRASIL #4), a idéia principal era excelente e boa parte do que foi descrito sobre armas pode, de certa forma, funcionar em um futuro próximo (2.025 em diante); mas é impraticável da maneira como foi descrita, tanto a operação, quanto a manutenção de Kaila. Primeiro, que simples algemas de aço não deteriam uma vampira em pleno frenesi, por maior que fosse sua Força de Vontade. Segundo, porque assim que ela recuperasse seus Pontos de Sangue, tanto o olho, a placa peitoral, tudo, simplesmente seria cuspidos fora de seu corpo. Ferimentos vampíricos são totalmente recuperados quando os Pontos de Sangue estão cheios. O Grupo Avançado de Ficção Científica de Fortaleza chegou a um consenso, na pessoa de Eduardo (XED), de que isso só seria possível se houvesse uma junção de mágica e tecnologia. Técnica essa conhecida como tecnobruxaria (ver mini-série Inferno, parte 2, dos X-Men).

Outra coisa que não engolimos bem foi sobre a evolução dos vampiros no Brasil colonial, na revista SÓ AVENTURAS. A grande corrida para países do Terceiro Mundo só ocorreu com a vinda dos imigrantes italianos, japoneses e alemães. Ainda hoje, em plenos anos 90, não existem principados formais no Brasil – pois nem a Camarilla e nem o Sabah sabiam do potencial brasileiro. É possível que São Paulo e Rio de Janeiro possuam seus principados,

## Falta espaço para tantas cartas que chegam à redação. Mas o Paladino faz o possível (às vezes o impossível) para responder todo mundo

mas isso ainda não é conhecido por todo o país. Há ainda o fato de que os primeiros vampiros vindos da Europa foram aqueles que fugiam de perseguições. De novo, nossa primeira população estrangeira seria a de marginais, bandidos e excluídos.

Mas o que realmente causou ódio mortal (estilo entrar, destruir e sair) foi o conto sobre lobisomens, também na revista SÓ AVENTURAS. O texto foi super bem escrito, não há como negar isso, mas não é sua gramática que está em questão – e sim sua temática. O texto foi puramente uma descrição de todos os mitos estúpidos que regem a credence popular a respeito dos Lupinos. É como se a revista estivesse contradizendo a si própria, pois na reportagem sobre WEREWOLF publicada na edição #5 encontramos o que é realmente um texto sobre Lupinos. As tribos de Lupinos em Fortaleza são enormes, aconselho que acautelem-se no futuro.

Fora esses erros, não temos muito a acrescentar, exceto que o trabalho pioneiro de vocês será recompensado. A revista tem uma qualidade gráfica excelente, e é apreciada por muitos. Continuem com o bom trabalho.

Valberto Filho  
Fortaleza - CE

Nós, da DRAGÃO BRASIL, valorizamos muito mais as críticas que os elogios – não que elogios não sejam bem-vindos, mas são as críticas que nos permitem descobrir como estamos nos saindo e como melhorar nosso trabalho cada vez mais. Mas, neste caso, embora tenhamos apreciado suas observações, na verdade elas não têm muito fundamento. Calma, não vá pular na minha garganta! Vou chamar sua atenção para um determinado parágrafo do livro *Vampiro: a Máscara*, em sua página 29:

“No fim das contas, caberá a você mesmo decidir como é o mundo Punk-Gótico. As diferenças são tantas, ainda que sutis, que seria impossível fazer uma descrição completa neste livro. Cabe a você transmitir o clima do universo Punk-Gótico nas histórias

as que irá contar. Você pode fazer isso através de suas descrições; dos personagens com os quais jogar e das histórias que irá contar. Qualquer coisa que você desejar poderá ser acrescentada ao ambiente Punk-Gótico.”

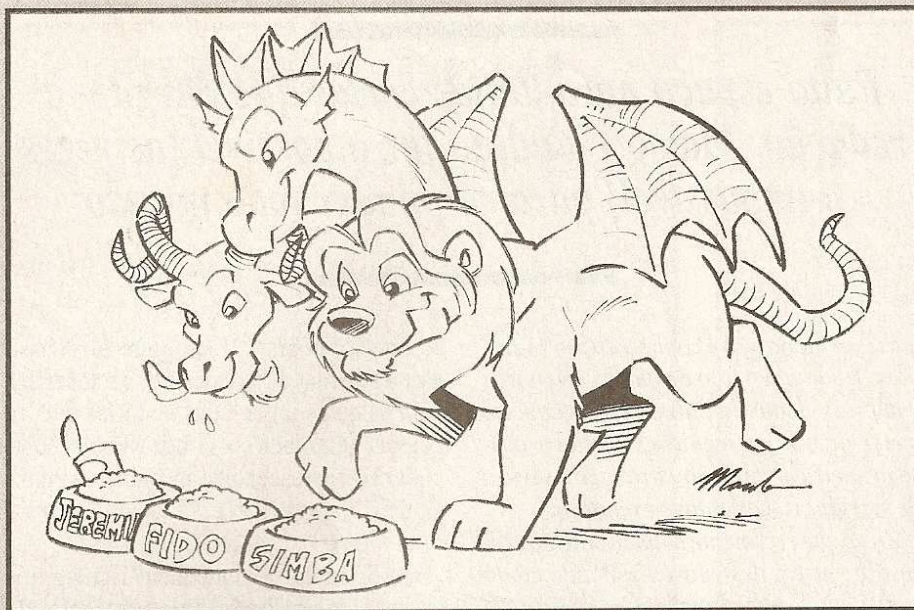
“Qualquer coisa”, entendeu? Isso significa que o mundo Punk-Gótico (que serve de cenário para os jogos *Vampiro* e *Lobisomem*), bem como qualquer outro cenário ficcional para RPG, pode ser alterado como se queira. Não é um manual técnico, nem um mapa de navegação, e muito menos um livro de escrituras sagradas – onde a mudança de uma única palavra ou algarismo pode resultar em desastre. É só imaginação, e na imaginação nada é obrigatório. Todas as nossas matérias com aventuras e suplementos não passam de sugestões, que os leitores são livres para decidir se aceitam ou não.

Mesmo assim, para que ninguém diga que estamos usando evasivas, vamos discutir suas críticas...

Sobre a tecnologia Cainitech: ela de fato não estaria disponível no mundo real, mas o mesmo não ocorre no mundo Punk-Gótico. Lá temos uma ciência bem mais avançada, ou não haveriam coisas como o laboratório ADN (descrito no livro *Lobisomem: o Apocalipse*), que persegue os Lobisomens para usar como cobaias em suas experiências genéticas. Além do mais, parece exagero “chutar” que as próteses biônicas só existirão daqui a três décadas, em 2.025, quando elas já existem hoje em dia (temos mãos, ouvidos e corações biônicos). Nunca se apresse em duvidar da engenhosidade humana!

Sobre as algemas: você deve ter imaginado aquelas algemas bem vagabundas, usadas por policiais. Prender um vampiro com tais brinquedos seria mesmo burrice! Claro que, no caso de Kaila, foram usadas algemas com várias polegadas de aço-boro – uma liga metálica cuja extraordinária dureza só é superada pela do diamante, e que existe no mundo real. Haja frenesi para quebrar uma dessas! Mas desculpe-nos, o





erro foi todo nosso em não esclarecer esse detalhe antes.

Sobre os implantes: já que estamos só especulando sobre coisas que não existem, vamos imaginar qual seria a origem científica do poder regenerador dos vampiros. Vamos supor que todos os vampiros sejam portadores de uma variedade desconhecida de leucemia, que funciona como uma forma de câncer controlado. Quando ferido, o organismo do vampiro envia esse sangue canceroso para a área atingida – contaminando os tecidos ao redor, e acelerando enormemente a multiplicação das células. Essa parece ser a explicação mais próxima do que a ciência pode aceitar. Bem, se houvesse um implante biônico no local ferido, as células não teriam como se multiplicar nessa região (dois corpos não ocupam o mesmo lugar no espaço, lembra?). A regeneração não aconteceria. Se fosse assim, uma estaca também seria “cuspada” fora do peito do vampiro – mas não é o que acontece, por motivos que o jogo não explica. Como vê, não precisamos apelar para “tecnobruxaria”; só precisamos de ciência pura e simples.

Sobre a chegada dos vampiros ao Brasil: os fatos que você descreveu talvez sejam verdadeiros na História oficial (digo “talvez” porque, honestamente, não entendo tanto de História do Brasil para afirmar com certeza); mas, mesmo que sejam, nada disso faz diferença. Tudo aqui é especulação, porque as coisas PODERIAM ter acontecido dessa maneira – e, devo lembrá-lo novamente, as histórias de Vampiro não se passam no mundo real: aqui é o mundo Punk-Gótico, um mundo virtual, que pode ser remodelado à vontade. A matéria “A Saga de Sangue” proporciona aos jogadores uma

hipótese para que o Brasil tenha representantes de todos os clãs de vampiros, com um passado de lutas e intrigas – um cenário mais rico e atraente do que a árida alternativa que você ofereceu.

E, finalmente, sobre os Lobisomens: o conto “Tekoa” não é uma aventura a ser utilizada no sistema *Lobisomem*. É um conto, uma obra de autor, e o autor tem liberdade total para decidir como será o lobisomem de sua história. Se ele quiser seguir lendas, pode fazê-lo. Se quiser criar algo totalmente novo, pode fazê-lo. E, se quiser basear-se na obra de Mark Rein-Hagen, também pode fazê-lo – mas de forma alguma é OBRIGADO a isso. Você fala como se o livro *Lobisomem: o Apocalipse* fosse um texto sagrado, uma espécie de “cartilha” oficial, e que todas as histórias de lobisomens escritas daqui por diante deveriam segui-la. Desculpe, mas isso é absurdo! O livro *Lobisomem* é pura fantasia, em nada diferente dos “mitos estúpidos que regem a credice popular”; um não é mais verdadeiro que o outro.

Portanto, os Lupinos de Fortaleza (que, aliás, não existem!) podem rosar até que suas gargantas apodreçam e caiam. Isso não vai mudar o fato de que RPG é só um jogo de faz-de-conta. Não é real, e nem deve ser encarado como coisa real – sob o risco de uma internação psiquiátrica!

### APAIXONADA PELO PALADINO

*Querido Paladino. Talvez tu fiques surpreso ao receber esta carta. Tume deixastes inquieta desde o momento em que eu, em meu castelo, recebi do mensageiro real de meu pai, o Rei Thormy, a revista DRAGÃO*

*BRASIL. Li todas as matérias escritas por ti, sem poder me dominar. Tive ímpetos de arrebatá-lo para mim. Sei que isso não será bem interpretado por ti. Julgar-me-á uma louca e, quanto menos, impetuosa. Então, sem saber exatamente o que fazer ou se agia certo ou errado, tomei a pena e principiei a escrever-te, gritando o quanto meu coração está apaixonado.*

*Quando li teus textos, foi como se um sol nascente dissipasse as trevas de minha vida. Senti incontinente que o amava. Não sei o porquê, mas, embora não te conheça, sinto como se já o conhecesse pessoalmente há anos. Uma vaga esperança alimento dentro do coração. Fico imaginando que, talvez, tu possas vir a gostar de mim. E tomei a iniciativa de declarar-me.*

*Eu o amo intensamente e gostaria que tu pudesses corresponder ao meu amor. Sei que de imediato é pedir muito, mas seria muita felicidade para mim se isso ocorresse. Apenas peço-te uma oportunidade, se não fores casado ou comprometido.*

*Caso tu interpretes como atrevimento de minha parte estas palavras, peço-te que me perdoe. E, por favor, meu amado Paladino, não deixes que nada de mal aconteça com a nossa tão amada DRAGÃO BRASIL. Pois sem ela, meu amor, não sei como sobreviverei neste meu reino, onde há tanta falta de informações, jogadores e Mestres de RPG.*

*Minha vida está em tuas mãos, meu amado.*

**Princesa Rhana  
Ilhéus - BA**

Hã... er... gasp... peraí, deixa eu recuperar o fôlego... ai, meus deuses! Este humilde paladino fica honrado com teus meigos sentimentos, princesa. Creia-me, não vejo como loucura ou atrevimento teu amor incontinente (essa eu tive que procurar no dicionário, e o que encontrei deixou-me ruborizado!). Pelo contrário, considero-o uma dádiva mais valiosa que o tesouro de mil dragões. Nada me agradaria mais que transpor os portões de teu castelo, seguir em teu encontro e repousar de tantas batalhas em teus braços. Temo, contudo, que tal coisa jamais aconteça.

Paladinos pagam um alto preço por seu status, princesa. Fazemos juras de devoção aos deuses, e entre elas inclui-se o voto de castidade: não nos é permitido envolvimento íntimo. Aqueles que quebram esses votos são punidos, privados de seus poderes divinos, e às vezes da própria sanidade mental. Portanto, ainda que tua carta tenha tocado meu coração (e outras regiões...), essas



emoções são proibidas a um paladino – e é com inominável tristeza que devo destruir tuas esperanças. Nada poderá haver entre nós. Procura um herói mais valoroso, um legítimo merecedor de teu precioso afeto, em vez deste indigno servo dos deuses. Tudo que posso fazer por ti é proteger-te com todas as minhas forças, como jurei proteger todos os RPGistas contra a falta de informação. Adeus, minha doce e romântica princesa.

(E que os deuses não me ouçam, mas nessas horas ser paladino é uma m...)

## QUERO JOGAR LIVE!

Oi, gente. Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pela revista, que é super. Por onde ando, as pessoas pedem para ver, perguntam, se interessam... tá mais que provado, RPG é um negócio fascinante.

Bom, mas o fax não é para fofocar. Sou RPGista há apenas seis meses. Comecei com "Dragon Quest" e agora jogo "Dungeons & Dragons", com alguns amigos em Caieiras (não se trata de nenhuma aldeia de outro mundo, mas sim uma cidade da Grande São Paulo, a apenas 40 minutos do Pacaembú!). Na edição #5 vocês falaram sobre "Live Action", e eu me apaixonei. É exatamente o que espero do RPG desde que comecei a jogar. Eu até pensei em organizar um (afinal, vocês publicaram uma "aula"), mas não gosto de organizar: prefiro participar!!! Gostaria de saber se existe algum grupo que costuma jogar "Live" periodicamente. (...)

Valeu! Desculpem a folga. Beijos.

**Adriana Duvall**  
Caieiras - SP

Somos gratos pelos parabéns e pelos beijos, gentil donzela. A matéria sobre Live Action publicada em DRAGÃO BRASIL #5 foi bastante elogiada, e muitos RPGistas estão se interessando por essa nova e sofisticada modalidade de jogo. Espero que você não tenha perdido os Lives do III Encontro Internacional de RPG, realizado no fim de maio deste ano. E, se quiser encontrar grupos de Live, fique de olho na Barraquinha do Orc.

## FALOU, SOBRINHO!

E aí, tio Palada? Tudo de boa? Vocês ficaram conhecendo a Jú, a Juliana Alves dos Santos, nos Pergaminhos dos Leitores

em DRAGÃO BRASIL #5. Ela é minha amigona e concordo com você, TIO: o que seria de nós, homens de peitos fortes e peludos, sem as lindas elfas e piratas?

Fiquei sabendo também que tem um carinho daqui de Teresina, o Jean Carlos G. Mourão, que é o cata-piolho oficial da DRAGÃO BRASIL. Eu gostaria de ter o endereço dele para me corresponder. (...) Abraço para o tio Grahal, tio Luigi, tio Di'Folkkyer, tio Sérgio, tio Marcelo, tio Elmer, tio André, tia Andrea, tia Hebe, tia Iracema, tia Bernadete, tia Luzia, tia Milena, tio Helton, tio Ari, tio Carlos Henrique, tio Ruy e especial para a titia Ethel.

**Igor Bento**  
Teresina - PI

É, o pessoal de Teresina só inventa moda. Primeiro o Louse Slayer Jean, depois a revoltada donzela Juliana, e agora você. Lamento, mas não podemos fornecer o endereço completo de um leitor – a não ser que ele próprio peça, como é o caso das cartas enviadas à Barraquinha do Orc. Se nosso Matador de Piolhos favorito autorizar, então revelaremos seu endereço para contato.

Toda a equipe da DRAGÃO BRASIL também manda um abraço, mas... só uma coisa: **TIO PALADA É A (&%#@)!**

## LAGARTOS DE ALTO NÍVEL

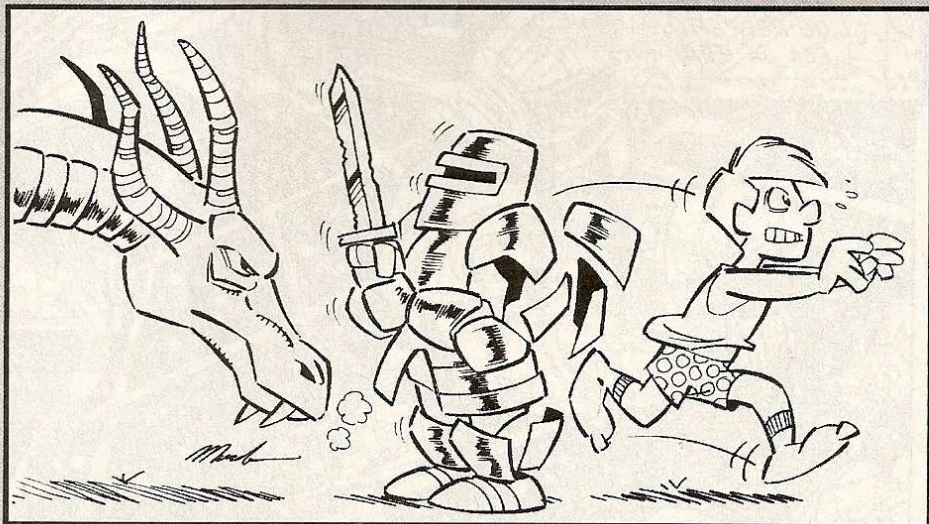
Que os deuses façam um raio cair sobre minha cabeça se a DRAGÃO BRASIL não está ótima! Todos os meses venho acompanhando suas matérias, desde a primeira edição. O nível de qualidade da revista está elevadíssimo. Mas o que mais me surpreendeu foi a revelação da verdadeira identidade do Paladino, na edição #6. (...) Você não

precisa se preocupar, Paladino, pois não vou revelar seu segredo a ninguém (apesar de que o país inteiro já deve ter lido as Notícias do Bardo). (...) Na edição #6 foram publicadas as tabelas para que os personagens possam ir além do Nível 5; e, na revista especial SÓ AVENTURAS, veio uma matéria sobre como transformar Homens-Lagarto em PJs – mas sua tabela de experiência só vai até Nível 5. Vocês não poderiam fazer para ele uma tabela de níveis superiores?(...) E uma pergunta ao Paladino: quem é seu deus, e o que você faz nas horas vagas, quando não está espalhando a Justiça por aí?

**Igor Mendes Luciano**  
Curitiba - PR

Cara, quando fiquei sabendo do sucesso da matéria Homens-Lagarto, tratei de bolar rapidinho outra Classe de PJs para D&D – a Classe Ninja, que vocês já viram nesta edição. Espero que goste. Quanto a Homens-Lagarto de níveis superiores, além de você, vários outros leitores pediram por isso. Não tem segredo: eles usam a mesma Tabela de Ataque, Tabela de Experiência, Dados de Vida e Jogadas de Proteção dos Guerreiros. Mudam apenas os títulos, que ficam assim: Nível 6 - **Rugidor**; Nível 7 - **Matador**; Nível 8 - **Carniceiro**; Nível 9 - **Sanguinário**; Nível 10 - **Rei**.

Quando eu pegar o bardo Luigi, ele não vai continuar tão "Sortudo": onde já se viu, sair espalhando minha identidade secreta por aí? Bem, respondendo à pergunta, pode-se dizer que meus deuses são os leitores (sem querer puxar o saco), a quem devo total lealdade, devoção e dedicação. Horas vagas? Quem disse que TENHO horas vagas?!



Mais Pergaminhos dos Leitores e Louse Slayers na página 48



ELA SE PREPARA PARA A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL ...

... MAS ANTES TEM QUE ME DESPISTAR.

COM A VELOCIDADE DO PENSAMENTO ELA TRAFEGA PELA INFOVIA SE CONECTANDO A MUSEUS, BIBLIOTECAS E INSTITUIÇÕES DO MUNDO TODO.

PIX SABE QUE ESTE É UM MOMENTO CRÍTICO. UM ÚNICO DESCUIDO E DESCUBRO QUEM ELA É.

CONTINUO RASTREANDO...

MAS DEIXO QUE ELA SE VÁ.


... E POR FALAR EM Oponente DE RESPEITO...

AGORA CHÉGA DE BRINCADEIRAS, HACKER...

EU VOU TE MOSTRAR QUE QUEM MANDA AQUI É O **LORDE CYBER!**

PIX É UM Oponente DE RESPEITO, MAS ELA JÁ ERA.





O ATAQUE DE PIX ME  
PEGOU DE SURPRESA...

MAS NÃO ESTOU  
CATANDO MILHO,  
AFINAL SOU UM  
ESPECIALISTA...

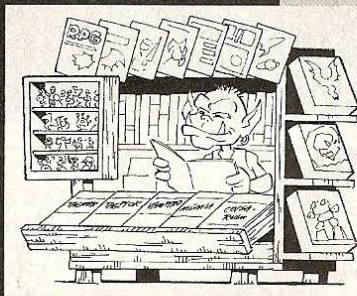
EU SOU  
**HACKER!**

PARA MINHA SURPRESA ELA  
ALTEROU SEU PROGRAMA  
ANTI-VIRUS.

ESSE QUASE ACABOU  
COMIGO...

O TEMPO EM QUE FICAMOS  
INTERLIGADOS FOI O SUFICIENTE  
PARA MEDIRMOS FORÇAS.





## **BARRAQUINHA DO ORC**

Quero anunciar a formação da Federação Baiana de RPG. Os RPGistas interessados devem escrever para:

**Federação Baiana de RPG**  
R. Amintas Jorge, 5, apto 201,  
Acupe de Brotas  
CEP 40290-300 - Salvador - BA

Vendo livros-jogos como Ladrão da Meia-Noite e A Cripta do Vampiro (R\$ 5,00); As Montanhas Shamutanti (R\$10,00); e RPG Avançado Dungeoneer (R\$ 18,00).

**Alexandre M. Sagadoy**  
R. Dr. Assis Moura, 138, apto 54, Vila Mariana  
CEP 04120-150 - São Paulo - SP  
Fone: (011) 523-1298

Vendo Vampiro: a Máscara autografado (R\$30,00); Clanbooks Gangrel, Nosferatu e Toreador (R\$ 12,00 cada); Street Fighter - The Storytelling Game (R\$ 20,00); e Secrets of Shadallo (R\$ 15,00). Tratar com Rafael.

**Rafael Camargo Fábio**  
R. José Vicente, 32, apto 603, Grajaú  
CEP 20540-330 - Rio de Janeiro - RJ  
Fone: (021) 288-9876

Vendo ou troco Vampiro: a Máscara, Gurps Cyberpunk, Dungeoneer e Magic. Todos em ótimo estado.

**Igor L. L. Malta**  
R. Osvaldo Cruz, 1766  
CEP 85801-320 - Cascavel - PR  
Fone: (045) 224-4698

Saudações, soteropolitanos. Convocamos jogadores de todos os sistemas para formar um clube integrado de RPG em Salvador.

**Psychodelic Wizards**  
Salvador - BA  
Fone: (031) 233-2177

**A revista mudou, mas o Orc não. Sua Barraquinha continua a mesma, sempre prestando serviços, servindo de ligação entre os RPGistas espalhados por todo o Brasil. E lá vão mais anúncios...**

Gostaria de me comunicar, trocar idéias e fazer novas amizades com jogadores de todo o Brasil. Escrevam-me.

**Rondineli Seba Salomão**  
R. da Palma, 127  
CEP 65010-440 - São Luís - MA

Compro cards de Mabic the Gathering em bom estado. Vendo Gurps Módulo Básico (R\$ 20,00) e Gurps Fantasy (R\$ 15,00). Também procuro grupo de Wraith: the Oblivion (dispostos a ensinar). Para todos dou preferência a moradores de Curitiba. Gostaria também de me corresponder com JOGADORAS de RPG, pois marmanjo já conheço de monte! Escrevam.

**Aristeu Mazuroshi Jr.**  
R. Cel Domingos Soares, 350, Bairro Alto  
CEP 82820-150 - Curitiba - PR

Procuro jogadores de JYHAD em todo o país, para trocar informações, bem como interessados nos sistemas da série Storyteller, da editora White Wolf. Procuro também traduções do jogo JYHAD, e aficcionados pelos livros-jogos da Marques Saraiva.

**André José Vieira Silva**  
Tv. Antônio Bueno, 455  
CEP 66085-050 - Belém - PA

Compro Dungeons & Dragons ou GURPS semi-novos. Preço a combinar.

**Quiroã Lopez Machado Dias**  
R. Lauzane, 1003, Vila Friburgo  
CEP 04782-011 - São Paulo - SP  
Fone: (011) 521-9619

Tenho Rules Cyclopedia, e quero trocar por Battletech. Ligue agora mesmo, estou desesperado!

**André de Albuquerque Sgarbi**  
R. Carlos de Sá, 61, Santa Amélia  
CEP 31550-200 - Belo Horizonte - MG  
Fone: (031) 443-4620

Sou um fanático jogador de RPG, mas não conheço ninguém que jogue também. Por isso gostaria de pedir, implorar por algum contato de alguém do Rio Grande do Sul que queira jogar comigo.

**Napoleão Schoguer de Azevedo**  
Av. Siqueira Campos, 1100/601  
CEP 90002-900 - Poá - RS

Sou Mestre de Dragonlance há 3 anos, e só não tenho o Atlas do Dragonlance. Se alguém quiser vender ou trocar, por favor entre em contato.

**Fábio Rocha Centoducato**  
R. do Riachuelo, 169/1304  
CEP 20230-010 - Rio de Janeiro - RJ

Procuro DMs e PJs de Dungeons & Dragons e GURPS para formar grupos de jogos nos finais de semanas. Liguem-me.

**Anderson Amarante de Liz**  
Av. Vidal Ramos Junior, 682,  
Itacília Costa  
CEP 88540-000 - Santa Catarina - SC  
Fone: (0452) 75-2471

Quero comprar traduções de RPGs importados como AD&D, seus mundos-universos, First Quest, entre outros. Também queria me comunicar com clubes e outros RPGistas para troca de informações.

**Evandro de Souza**  
R. Acílio T. da Cruz, 263  
CEP 88540-000 - Otacílio Costa - SC

Vendo livros da série Aventuras Fantásticas, além de um jogo Hero Quest semi-novo e o jogo Demos Corporation. Preço a combinar.

**Paulo S. Wolf**  
Av. São Bento, 135, Vila Rosália  
CEP 07070-000 - Guarulhos - SP  
Fone: (011) 209-1998



Depois que fui ao Rio de Janeiro e aprendi RPG, nunca mais consegui alguém para jogar. Procuro desesperadamente jogadores de RPG aqui em Poá.

**Otávio Gabrielli Jr.**  
R: Portugal, 33/12  
CEP 90520-310 - Poá - RS

Vendo GURPS Supers e GURPS Cyberpunk em português, e em ótimo estado (R\$ 18,00 cada).

**Diogo C. Vazzoler**  
R. João Carlos de Souza, 63,  
apto 402,  
Bairro Barro Vermelho  
CEP 29045-410 - Vitória - ES

Vendo os seguintes livros: Dungeoneer - RPG Avançado (R\$ 10,00); Blacksand - RRG Avançado (R\$ 12,00); RPG Aventuras Fantásticas (R\$ 6,00); Titan - O mundo de Aventuras Fantásticas (R\$ 11,00); As Cavernas da Feiticeira da Neve (R\$ 4,00); O Feiticeiro da Montanha de Fogo (R\$ 4,00); A Cidade dos Ladrões (R\$ 4,00); O Calabouço da Morte (R\$ 4,00); As Montanhas Shamutanti (R\$ 8,00); As Guerras de Trolltoth (R\$ 6,00). Ou troco pelos livros AD&D Player's Handbook, DM's Guide e Moustrous Manual.

**Hélio Angotti Neto**  
R. Freitas Lima, 93  
CEP 29000-380 - Vila Velha - ES  
Fone: (027) 229-4663

Procuro jogadores de RPG no Maranhão, e principalmente em São Luís. Interessados escrevam para:

**Carlos de Salles Soares Neto**  
Travessa do Jaú, 50  
CEP 65010-290 - São Luís - MA

Vendo Tagmar (com dados), Dragon Quest, livros-jogos da série Aventuras Fantásticas e o gibi Homem-Aranha #1 da editora Ebal no Brasil. Preços a combinar. Falar com Antônio (Fone (011) 815-7158) ou Fernando (Fone (011) 213-0251).

**Fernando Primerano**  
R. Carlos Mendonça, 31,  
Parque São Lucas  
CEP 03266-150 - São Paulo - SP

Tenho 15 anos e procuro pessoas interessadas em aprender RPG em grupo.

**Fabiano N. de Souza**  
R. Jovina, 18, Vila Mascote  
CEP 04363-080 - São Paulo - SP  
Fone: (011) 564-7154

Vendo Dungeon Master's Guide, Player's Handbook e Monstrous Manual, tudo em ótimo estado, por R\$ 65,00 – e ainda dou de brinde o livro Titan - O Mundo de Aventuras Fantásticas. Também troco tudo (excluindo o Monstrous Manual) por GURPS Módulo Básico + 1 livro-suplemento.

**Rafael Deróis Santos**  
R. Alzira Freitas Tacques, 128, Vila  
Petrópolis  
CEP 91260-030 - Porto Alegre - RS

Procuro DMs e PJs iniciantes em Dungeons & Dragons para trocar personagens e informações, aqui em Recife.

**Tiago Beltrão Lacerda**  
Av. Conselheiro Aguiar, 4405, apto  
402, Ed. Las Palmas  
CEP 51021-020 - Recife - PE

Troco cartucho The Magical Quest (Mickey) do Super Nintendo por GURPS Módulo Básico ou Desafio dos Bandeirantes + o livro de aventuras prontas.

**Marcus Vinícius de Sousa Lemes**  
R. Eletricista Guilherme, 507  
CEP 64049-530 - Teresina - PI

Gostaria de contatar jogadores experientes ou iniciantes de Magic the Gathering, que possam me ensinar a jogar.

**Diogo L. Jucá Costa**  
R. Cel. Moreira Cezar, 404, apto  
201B  
CEP 24230-065 - Niterói - RJ  
Fone: (021) 710-5963

Vendo Dragon Quest por R\$ 20,00, ou troco por Dungeons & Dragons em bom estado.

**Paulo André Ferreira**  
Av. José Geraldo B. de Menezes,  
322  
CEP 24340-010 - Niterói - RJ  
Fone: (021) 709-2511

Procuro jogadores de RPG para formar grupo, ou grupo em que possa ser aceito para jogar qualquer sistema. Pode ser da minha cidade ou cidades vizinhas, homens ou mulheres, com muita ou pouca experiência.

**Miguel M. R. Balazs**  
Caixa Postal 301  
CEP 11900-970 - Registro - SP

Vendo Hero Quest, sem uso (R\$ 30,00).

**Douglas Scotton**  
R. Caxirim, 87, Vila Califórnia, São  
Paulo - SP - CEP 03215-040  
Fone: 917-1248

Queremos contactar grupos de RPG por todo o Brasil para trocar aventuras, personagens, monstros, trilha sonora para fundo musical e todo tipo de informação para D&D e GURPS.

**Player's Lair**  
Bruno Abreu e Bruno Lopes  
R. Paraná, 269, apto 1101, Pituba  
Salvador - BA - CEP 41830-170

Gostaríamos de conhecer jogadores que morem na Zona Norte (Tucuruvi/Vila Gustavo) para montarmos um grupo de RPG. Interessados favor entrar em contato com Ricardo (202-3895) ou Fábio (202-2262).

**Ricardo Augusto Flauzino**  
Av. Roland Garros, 412, V. Gustavo  
São paulo - SP - CEP 02235-000

Vendo VAMPIRO: A Máscara, e o jogo Hero Quest. Preço a combinar.

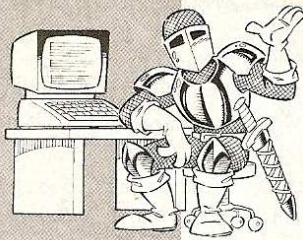
**Diego Juliano Stancatti**  
R. Ribeirão Branco, 546, Jd. Trevo  
Campinas - SP - CEP 13031-010  
Fone: (0192) 38-3890

Procuro Players e DMs de AD&D para jogar nos finais de semana. Também vendo o jogo First Quest (sem os dados), em bom estado, por apenas R\$ 38,00

**Marcos Fonseca Chialastri**  
R. do Calmas, Qd. 84 Lote 6, Privê  
Atlântico  
Goianã - GO - CEP 74343-150

Envie seu anúncio para revista  
**DRAGÃO BRASIL**  
seção Barraquinha do Orc  
Caixa Postal 19133, CEP 04599-970  
São Paulo - SP





PERGAMINHOS  
DOS LEITORES

## OS DOIS STEVE JACKSON

Caras, achei a revista o maior barato. As matérias são legais e bem divertidas de ler. (...) Sou ainda um pouco inexperiente em RPG. Tenho o GURPS Básico e o GURPS Fantasy, e leio mais do que jogo. Escrevo para que respondam-me algumas perguntas que, espero, estejam ao alcance de vocês – e para desejar vida longa à revista DRAGÃO BRASIL.

1) O Steve Jackson de GURPS é o mesmo que escreve as Aventuras Fantásticas?

2) O que é "Storyteller"?

3) Há algum livro que descreve Allansia, o mundo onde se passam a maioria das aventuras da série Aventuras Fantásticas?

André Imbuzeiro Portugal  
Rio de Janeiro - RJ

Vida longa pra você também, André. Aqui vão suas respostas:

1) Não. O Steve Jackson das Aventuras Fantásticas é inglês, enquanto o de GURPS é norte-americano, do Texas;

2) A tradução literal de Storyteller seria "Contador de Histórias", mas, no Brasil, usa-se a palavra Narrador. Esse é também o nome usado pela editora White Wolf para designar sua linha de jogos de interpretação – Vampire, Werewolf, Mage, Street Fighter e Wraith. Por algum motivo, eles evitam usar o termo RPG;

3) O livro que você procura é TITAN – o Mundo de Aventuras Fantásticas. Ele pode ser encontrado em grandes livrarias.

**AJUDE O PALADINO A FAZER  
PENITÊNCIA! ENVIE ELOGIOS,  
PERGUNTAS, CRÍTICAS E  
RECLAMAÇÕES PARA:**

REVISTA  
**BRASIL DRAGÃO**

CAIXA POSTAL 19113  
CEP 04599-970  
SÃO PAULO - SP

# LOUSE SLAYERS

Os Matadores de Piolhos continuam espertos! Vamos ver quais são as mancadas a serem remediadas...



Paladino, parabéns por suas matérias na revista DRAGÃO BRASIL. Mas notei uma falha em sua matéria sobre o GURPS Fantasy: o livro-suplemento GURPS Atomic Horror, na verdade, tem como tema os EUA quando comunistas e homens verdes do espaço tramavam conquistar a Terra – enfocando aquelas histórias estilo "Pulp Fiction" dos anos 50/60. Sucesso!

Silvio Martins - Devir Livraria  
São Paulo - SP

Valeu pelo toque, Silvío. Sucesso também a vocês da Devir.

Na edição #6 tive uma dúvida sobre a matéria "A Besta de Quatro Disparos" para GURPS. O quadro diz que seu dano é de 2d+1, mas o texto na página seguinte diz que é 1d+4. Qual é o dano verdadeiro da besta?

Marcelo da Silva  
Juiz de Fora - MG

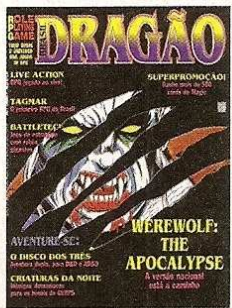
O dano correto é de 1d+4 para cada seta.

Na aventura para Hero Quest "O Resgate", publicada em DRAGÃO BRASIL #6, não consta o Monstro Errante na Busca 2. E, na matéria "O Ritual do Sangue Vivo", para Vampiro: a Máscara, diz-se que devo fazer uma jogada de Percepção+Alquimia – mas Alquimia não consta na Ficha de Personagem.

Tiago C. de A. Penna  
Curitiba - PR

O Monstro Errante na Busca 2 de "O Resgate" é o Goblin. Mas, quanto à Alquimia, não foi um erro. Ela realmente não está na planilha de personagem de Vampiro – assim como numerosas outras áreas do conhecimento humano, como Filosofia, Psicologia, História, Arqueologia... Em Vampiro: a Máscara um jogador pode acrescentar à ficha quaisquer Talentos, Perícias ou Conhecimentos que desejar – apenas obedecendo ao sistema de pontuação para cada Habilidade. Portanto, não há nada de errado em usar Alquimia como um Conhecimento. Se não quiser, use Ocultismo em seu lugar.





Se você deseja receber em sua casa alguma edição anterior da revista DRAGÃO BRASIL, envie cheque nominal ou vale postal, no valor do seu pedido. Envie tudo para TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 SÃO PAULO - SP e aguarde o seu pedido pelo correio, sem despesas nenhuma.

PREÇO DE CADA REVISTA R\$ 2,50

Aqui você encontra:



Atendemos em todo o Brasil

- RPG TODOS OS MUNDOS
- QUADRINHOS NACIONAIS - IMPORTADOS
- LIVROS
- CAMISETAS
- DADOS E CARDS
- ANIMAÇÃO JAPONESA
- PLASTMODELISMO
- MINIATURAS
- TINTAS, PINCÉIS E OUTROS ACESSÓRIOS

(031) 225.0694 - 221.2062

Av. Cristóvão Colombo, 167 - Savassi  
Av. Amazonas, 487 - 2ª and. Centro - Tel: (031) 226.4991  
Belo Horizonte - MG



## ALEX SOFT INFORMÁTICA

Fone /Fax : (011) 570-1478

Os Melhores R.P.G.'s para seu Micro Computador da Linha PC

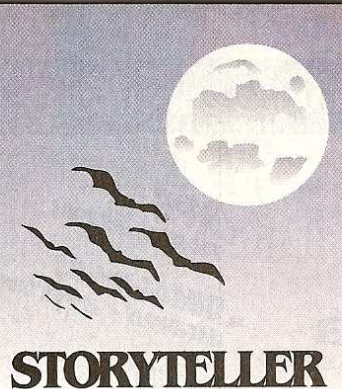
(A CONFIGURAÇÃO MÍNIMA PARA OS JOGOS ABAIXO É UM PC-386SX COM MONITOR VGA)

BLADE OF THE DESTINY .....	R\$ 06,00	THE DARK HALF .....	R\$ 08,00
CARMEN SAN DIEGO WHERE IN SPACE .....	R\$ 08,00	THE HORDE .....	R\$ 12,00
CARMEN SAN DIEGO WHERE IN THE TIME .....	R\$ 04,50	THE IMMORTAL .....	R\$ 03,00
CONQUEST OF THE CAMELOT .....	R\$ 08,00	ULTIMA UNDERWORLD .....	R\$ 08,00
COBRA MISSION .....	R\$ 10,00	ULTIMA UNDERWORLD II .....	R\$ 10,00
DRAKKHEN .....	R\$ 06,00	ULTIMA VIII - PAGAN .....	R\$ 16,00
ELVIRA .....	R\$ 08,00	ULTIMATE VI .....	R\$ 12,00
ELVIRA II .....	R\$ 06,00	WAR LORDS .....	R\$ 02,00
EYE OF THE BEHOLDER .....	R\$ 07,50	Temos também Jogos de outros Generos como:	
EYE OF THE BEHOLDER II .....	R\$ 06,00	ALADDIN .....	R\$ 04,00
EYE OF THE BEHOLDER III .....	R\$ 08,00	DARK FORCES (CD-ROM) .....	R\$ 75,00
GALLEONS OF GLORY .....	R\$ 02,00	DOOM II .....	R\$ 14,00
HEROES OF THE LANCE .....	R\$ 04,50	HERETIC .....	R\$ 10,00
LANDS OF LORE .....	R\$ 16,00	INDIANA JONES FATE OF THE ATLANTIS .....	R\$ 14,00
MIGHT & MAGIC - BOOK TWO .....	R\$ 03,00	INDY CAR RACING .....	R\$ 06,00
MIGHT & MAGIC - CLOUDS OF XEEN .....	R\$ 18,00	LEMMINGS III - THE CRONICLES .....	R\$ 08,00
MIGHT & MAGIC III .....	R\$ 06,00	LION KING .....	R\$ 06,00
POWER MONGES .....	R\$ 06,00	MANIAC MANSION II - DAY OF TENTACLE .....	R\$ 13,50
ROBINSON'S REQUIEM .....	R\$ 10,00	MORTAL KOMBAT II .....	R\$ 16,00
SHADOW CASTLE .....	R\$ 12,00	NASCAR RACING .....	R\$ 12,00
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY .....	R\$ 10,00	SIM CITY 2000 .....	R\$ 04,00
STAR TREK V - THE FINAL FRONTIER .....	R\$ 07,50	Tudo isso e Muito Mais, peça seu Catálogo Grátis !!!	

Pedidos por Correio adicione R\$ 1,50 à cada título escolhido e envie cheque nominal junto com a relação dos Jogos à:

R. PEDRO DE TOLEDO, 967 - CASA 2 - VILA MARIANA - SÃO PAULO/SP - CEP 04039-032





**STORYTELLER**

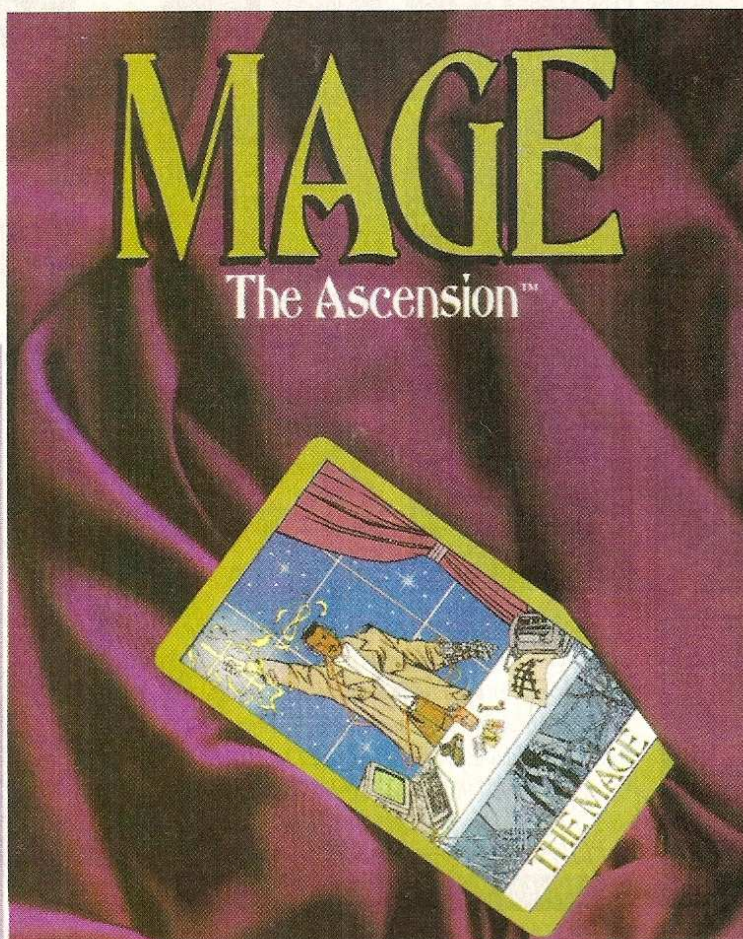
**Um RPG de  
magos modernos  
que lutam contra  
os dogmas da  
ciência**

*Você é um Mago. Você descobre que nada é real, e que o mundo pode ser alterado à vontade pela própria mente humana. Contudo, para usar seus poderes, precisa driblar a descrença de toda a população mundial – e isso não será muito fácil. Assim é MAGE, o terceiro título da linha Storyteller.*

*Mage: the Ascension, Stewart Wieck.  
White Wolf, USA, 1993, 310 páginas*

O grande destaque do mercado de RPG norte-americano são, sem dúvida, os produtos da editora White Wolf. O primeiro sucesso foi *VAMPIRE: The Masquerade*, um jogo que explora o lado humano dos vampiros – no estilo do filme *Entrevista com o Vampiro*; o segundo foi *WEREWOLF: The Apocalypse*, desta vez fazendo o mesmo com lobisomens. Os dois títulos já ganharam versões traduzidas para o português, respectivamente como *VAMPIRO: a Máscara* e *LOBISOMEM: o Apocalipse*. Esses, entretanto, não são os únicos jogos *Storyteller* (nome que a White Wolf deu à sua linha de RPGs) que existem. Há também *WRAITH: the Oblivion*, com fantasmas atormentados que buscam a paz eterna; e *STREET FIGHTER: the Storytelling Game*, versão em RPG do videogame mais famoso do mundo. Todos os jogos da linha você já conheceu nas edições anteriores da *DRAGÃO BRASIL*... exceto um.

*MAGE: The Ascension* é o terceiro



# MAGE: THE ASCENSION

título da série *Storyteller*. Aqui os personagens são magos modernos, bem diferentes dos feiticeiros de RPGs mais convencionais. Um feiticeiro de *MAGE* não é um bruxo como os que vemos em jogos de fantasia medieval, um sujeito superpoderoso, que exhibe suas habilidades lançando bolas de fogo pelas pontas dos dedos, a seu bel prazer. Bem, na verdade ele pode até lançar bolas de fogo... mas o preço é alto demais!

## O REAL NÃO É REAL!

Em *MAGE*, a magia tem uma origem bem peculiar: o jogo baseia-se no conceito de que a realidade nem sempre foi como é hoje. Na verdade, a realidade não existe – ela é apenas fruto da mente hu-

mana. Se quisermos, somos capazes de alterar a realidade com um simples pensamento. Contam-se histórias de épocas em que a magia fazia parte do cotidiano, quando ainda não haviam as leis científicas que conhecemos. Dragões voavam pelos céus, fadas e duendes caminhavam sobre a terra... e os magos lançavam bolas de fogo!

Mas não é o que acontece nos dias de hoje, porque nosso inconsciente coletivo assim deseja. Fomos levados a crer em uma realidade estática, condicionados pelos magos chamados *Technomancers*: tais magos buscaram edificar uma realidade estática e padronizada. Cada nova descoberta científica, cada nova lei física postulada, constitui um avanço dos *Technomancers* para tornar o



mundo imutável. Opondo-se a eles há os magos *Marauders*, que representam o caos e o dinamismo da realidade. Incapazes de conceber a idéia de ordem, os *Marauders* causam destruição por onde passam. De tão caóticos, não conseguem nem mesmo viver neste plano físico (e, quando aparecem por aqui, os *Technos* dão logo um “jeitinho” neles). Temos ainda os magos *Nephandi*, que fazem pactos com demônios e forças negras do Universo, visando a aniquilação de tudo que existe. São considerados pelos Garou (os lobisomens de *WEREWOLF*) como agentes da diabólica entidade Wyrn.

### A ASCENSÃO DO MAGO

Em meio ao tiroteio desses três grupos surge o Mago, uma pessoa consciente da verdadeira natureza da realidade. Muni-do de idéias próprias ou de sua ordem, ele sente-se um artista capaz de moldar o “real” como quiser – mas, por trás desta visão, busca um algo mais. Seu objetivo chama-se a Ascensão, e muda de indivíduo para indivíduo. Pouco se sabe sobre a Ascensão, ou mesmo se ela existe: aqueles que a atingiram (ou acredita-se que atingiram) não podem ser encontrados para confirmar coisa alguma. A única pista é que a Ascensão talvez deva ser alcançada com uma consciência muito elevada da realidade.

Contudo, muito antes de sonhar em chegar à Ascensão, o Mago deve lidar também com os Paradoxos. Um Paradoxo é quase tudo que altera a realidade de uma maneira inconcebível para nossos padrões. Você sabe que a realidade pode ser mudada, mas o resto da população mundial não sabe – e nem acredita. Quando tenta fazer um dinossauro surgir do nada bem no meio da cidade, o Mago está usando sua força de vontade e sua visão da realidade contra a de todo o resto do mundo. Pois é, o inconsciente coletivo de 5 bilhões de pessoas certamente vai querer se vingar de você... e isso será ruim para sua saúde!

Portanto, para usar sua magia, o Mago deve dirfarçá-la. Precisa fazer com que o resultado de seu feitiço pareça coincidência (e **EXPLICAR** porque seria uma coincidência). Por exemplo: o Mago Marcelo deseja apagar um incêndio em um prédio, diante de milhares de testemunhas. Se ele fizesse as chamas desaparecerem por encanto, os expectadores

não acreditariam – e isso iria gerar Paradoxo. Então, em vez de apenas sumir com o fogo, ele faz com que uma chuva torrencial caia *coincidentemente*. Um Mago que queira ganhar dinheiro poderia criar ouro do nada, mas, para evitar Paradoxo, é mais seguro ganhar *coincidentemente* na loteria. Os Magos parecem ser pessoas de muita sorte – autênticos adeptos da filosofia dos livros de Paulo Coelho, que dizem que “o Universo conspira a seu favor” (será que ele é um Mago de *MAGE*?). Mas atenção, este jogo não tem ligação com fatos reais: deputados que ganham centenas de vezes na loteria **NÃO** são Magos, e sim corruptos!

### MAGOS, VAMPIROS, LOBISOMENS...

Como *VAMPIRE*, *WEREWOLF* e *WRAITH*, também *MAGE* usa como cenário o mundo Punk-Gótico (*STREET FIGHTER* não está nessa categoria, pois é um caso à parte). Os quatro jogos usam as mesmas regras, e podem ser interligados livremente. Os Magos de *MAGE* poderiam chegar à Umbra, o mundo espiritual de *WEREWOLF* – bem como ter ligações com os Tremere, clã de vampiros feiticeiros de *VAMPIRE*. E, como estes, *MAGE* é um RPG pouco indicado para menores: embora um jogo de magos pareça bastante inocente, *MAGE* lida com conceitos um tanto fortes demais para mentes despreparadas – algo bem próximo do horror de Lovecraft e do RPG *Call of Cthulhu*.

O livro básico de *MAGE* tem bom tratamento gráfico, com detalhes dourados na capa e ilustrações de boa qualidade no miolo. Se a Devir Livraria pretende seguir a linha cronológica da White Wolf, então *MAGE* deverá ser o próximo jogo



*Storyteller* a ser traduzido para o português. Mas é melhor não esperar isso para breve – afinal, *LOBISOMEM: o Apocalipse* nem bem acabou de chegar!

GRAHAL



## OUTROS SISTEMAS

### *Marvel Super Heroes.*

TSR & Marvel Entertainment Group Inc, USA, 1985, 1991, caixa com dois livros de 64 páginas, dois mapas coloridos, 55 cartões de referência, miniaturas de papel cartonado e dois dados de dez faces

Nem só de *Advanced Dungeons & Dragons* vive a TSR, pois a mesma empresa já colocou no mercado vários outros jogos de interpretação. Uns são quase desconhecidos hoje em dia, como é o caso de *Booth Hills* – um clássico RPG de caubóis, e um dos primeiros baseados em um tema que não era a fantasia medieval. Outro, contudo, é bem mais famoso: em 1984 a TSR colocou no mercado um RPG onde os personagens podiam interpretar seus super-heróis favoritos das histórias em quadrinhos, o **MARVEL SUPER HEROES**.

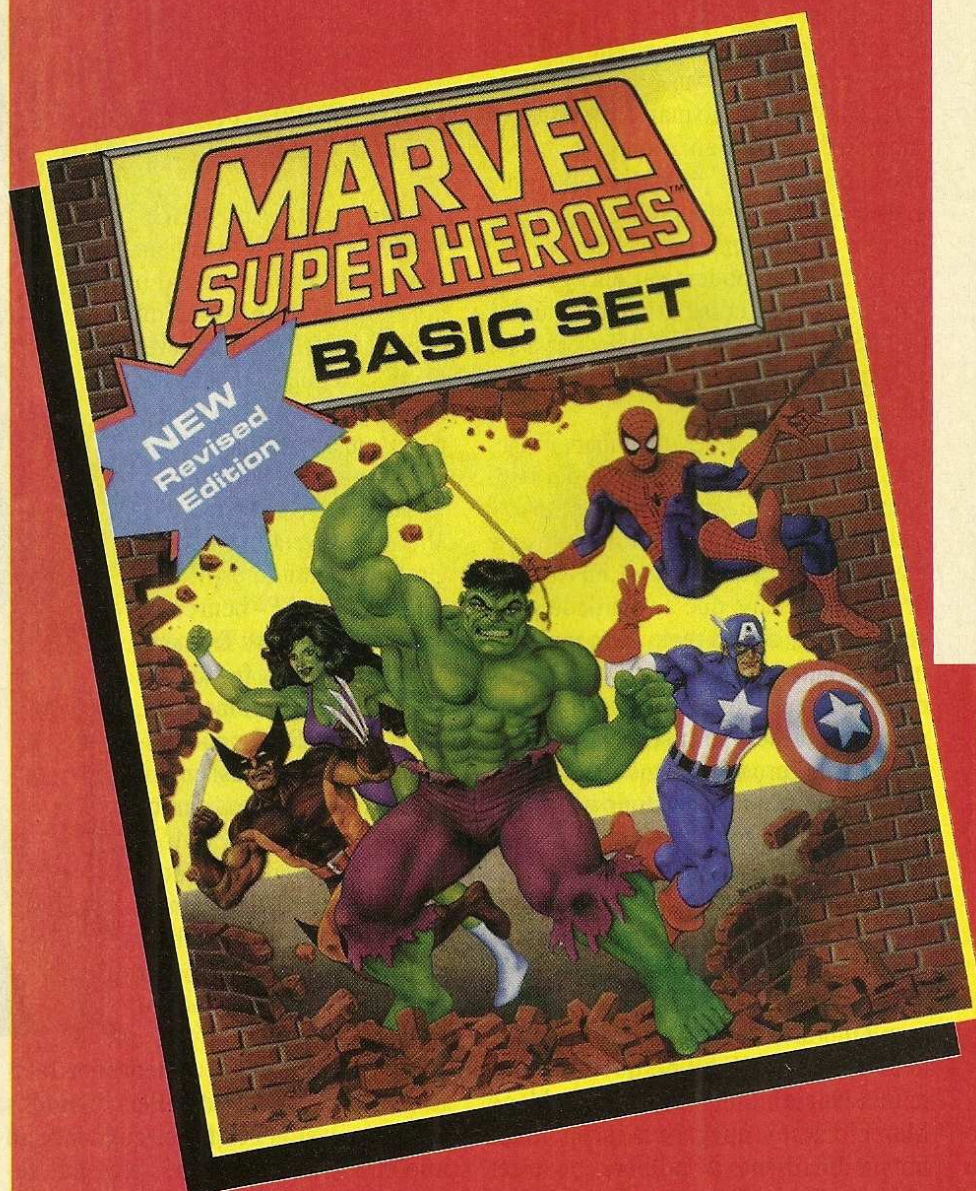
**MARVEL SUPER HEROES** é exatamente o que parece: um RPG onde os jogadores interpretam super-heróis dos quadrinhos da Marvel Comics. A caixa contém dois livros, o *Rule Book* (Livro de Regras) e o *Campaign Book* (Livro de Aventuras): o primeiro explica as regras, e o segundo é um monstruoso catálogo contendo os principais heróis e vilões do mundo Marvel – todos adaptados ao jogo.

### **DO QUE É FEITO UM SUPER-HERÓI**

Como em qualquer RPG, os personagens de **MARVEL SUPER HEROES** têm características – valores numéricos que determinam seus poderes e habilidades. Claro que todos os super-heróis são poderosos, mas uns são mais fortes, rápidos ou inteligentes que os outros. O Aranha poderia levantar um carro e atirá-lo do outro lado do quarteirão, mas o Hulk poderia fazer o mesmo com o PRÓPRIO quarteirão! Estas são as características básicas dos personagens:

# MARVEL SUPER HEROES

*Homem-Aranha, Hulk, Wolverine, Justiceiro... essa turma você já conhece. Agora conheça o RPG onde você pode entrar na pele deles*





Antes de mais nada, para não decepcionar ninguém, já vamos avisando que este jogo não existe mais. Ele e seu jogo-irmão, *DC Super Heroes*, saíram de circulação e dificilmente podem ser encontrados no mercado. Contudo, foram tantos os pedidos dos leitores que resolvemos falar nele assim mesmo.

**Fighting** (Luta), a habilidade de aplicar socos e chutes;

**Agility** (Agilidade), a destreza e coordenação motora;

**Strenght** (Força), quanto peso o herói pode levantar ou transportar;

**Endurance** (Resistência), as condições físicas e resistência a venenos;

**Reason** (Razão), a inteligência do herói. Não apenas a capacidade de pensamento, mas também a facilidade em lidar com aparelhos complicados;

**Intuition** (Intuição), a combinação de sabedoria, senso comum e de sobrevivência;

**Psyche** (Psique), a força de vontade usada em ataques mentais e místicos.

Além destes 7 atributos estáveis, temos outros quatro que costumam se alterar no decorrer do jogo: **Healt** (Saúde), o dano que o herói é capaz de sofrer; **Karma**, o controle do jogador sobre o destino do personagem; **Resources** (Recursos), a condição financeira do herói; e **Popularity** (Popularidade), que define a situação do herói perante a opinião pública.

A maioria desses índices vai variar entre 0 e 100, às vezes mais ou menos, dependendo de cada herói. Só para se ter uma idéia, vamos comparar o deus do trovão Thor com

o fraquinho X-Man Gambit ("fraquinho" pelos padrões dos super-heróis, claro!): Thor tem Luta 100, Agilidade 20, Força 75, Resistência 75, Razão 10, Intuição 10, Psique 30, Saúde 320, Karma 76, Recursos 20 e Popularidade 75; quanto ao pobre Gambit, ele tem Luta 30, Agilidade 40, Força 10, Resistência 30, Razão 20, Intuição 30, Psique 30, Saúde 110, Karma 80, Recursos 10 e Popularidade 0. Se os dois se enfrentassem, Gambit precisaria de um bocado de sorte nos dados para se safar dessa...

### HERÓIS VS. VILÕES

O sistema de jogo é muito parecido com o de Tagmar (aliás, parecido até demais): joga-se dois dados de dez faces para conseguir um número entre 0 e 100 (um dado para as dezenas e outro para as unidades). Depois, dependendo do resultado obtido e da característica testada, consulta-se uma grande tabela colorida para descobrir se a ação teve êxito. No caso de um resultado 92 em um soco aplicado pelo Hulk (Força 100), é melhor que você não esteja no caminho! Um herói dificilmente morre ou sofre ferimentos graves nos gibis, e no jogo também é assim: geralmente, o pior que acontece é um bom nocaute.

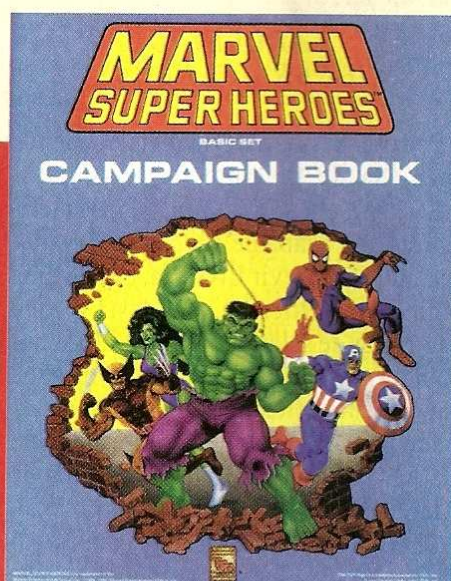
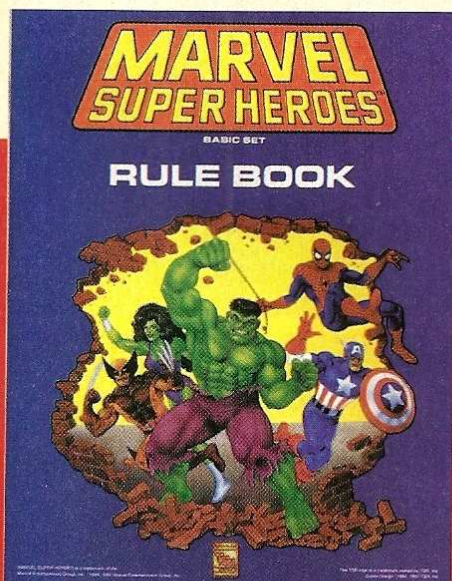
O livro *Campaign Book* traz montes de heróis, vilões e NPCs típicos (bandidos, policiais, bombeiros, e até animais). Ocorre, contudo, um problema com seus registros: o mundo Marvel vive em movimento, os heróis estão sempre mudando – e os personagens do livro, não. Eles foram concebidos como eram no momento em que o jogo foi lançado, em 1984. Mas houve uma nova edição atualizada em 91 (a de que falamos nesta matéria), em que a situação da maioria dos heróis coincide com os gibis Marvel da Abril Jovem atualmente – porque as histórias são publicadas no Brasil com grande atraso em relação aos EUA: o Hulk uniu suas três personalidades (Hulk Verde, Hulk Cinza e Bruce Banner) em um só ser; o Tocha Humana Original, que todos acreditavam ser o Visão, voltou à vida e faz parte dos Vingadores; Peter Parker, o Aranha, está casado com a ruiva Mary Jane Watson; e a formação dos X-Men é praticamente a mesma que conhecemos hoje – Ciclope, Wolverine, Gambit, Tempestade, Psylocke, Arcanjo...

### HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Uma aventura de *MARVEL SUPER HEROES* é praticamente idêntica a uma história em quadrinhos: uma aventura com ameaça ao mundo, um pequeno desenvolvimento de personagem, algum humor (principalmente se o Aranha estiver no meio), participações especiais, resgates inesperados, e um grande final – depois de uma tremenda luta, claro. O *Rule Book* vem com quatro aventuras prontas, direcionadas a Mestres inexperientes.

*MARVEL SUPER HEROES* é, claro, um ótimo RPG. Realmente uma pena ter saído de circulação. Atualmente, a única alternativa é usar o livro-suplemento *GURPS Supers* – que também dá condições de jogar com super-heróis conhecidos, embora seja um pouco mais trabalhoso construir o personagem. Mas fique de olho, talvez ainda exista alguma caixa de *MARVEL SUPER HEROES* esquecida na prateleira de sua livraria de RPG favorita. Se encontrar, agarre depressa! Você pode não ter essa chance nunca mais.

ROBERTO DE MORAES



Rule Book e Campaign Book: o livro de regras e o catálogo de personagens para a versão atualizada





# LEGIÕES DE AÇO

***Para impedir o avanço das Máquinas sobre nossa galáxia, os jogadores devem invadir seus terríveis labirintos***

*Legions of Steel, Clark Browning, Marco Pecota e Derrick Villeneuve. Global Games Company, Canadá, 1992. Tradução de Marcelo Calvitti Picoli, Devir Livraria, São Paulo, 1995, caixa com 48 peças de mapa desmontáveis, miniaturas cartonadas com suportes plásticos, marcadores coloridos, 2 dados, livro de regras e livro de cenários com 36 e 24 páginas.*

**L**á na periferia da galáxia, vindas da escuridão do espaço profundo, chegaram as Máquinas. Suas naves viaram em silêncio, sorradeiras, pousando em planetas longínquos, ricos em minérios. Elas se instalaram, construíram imensas indústrias, e começaram a produzir novos exércitos e frotas de naves. Dominaram rapidamente os planetas próximos, subjugando as formas de vida inteligente que iam encontrando. Quando as civilizações mais avançadas da galáxia descobriram a presença das Máquinas, seu maligno império metálico já havia se expandido.

Os habitantes nativos da galáxia tomaram conhecimento do perigo, e uniram-se contra o invasor. Antigos inimigos se uniram, formando a Liga Interestelar para a Defesa Mútua dos Mundos Contra os Extragalácticos. Mesmo as nações mais fracas foram recrutadas para a Liga. Uma delas foi a Terra: nosso planeta mobilizou-se para a guerra, e, com ajuda dos alienígenas, nossa tecnologia de armamentos e transportes espaciais avançou rapidamente. A Terra tornou-se conhecida por sua bravura e agressividade em combate. Apesar disso, durante os anos seguintes, ficou cada vez mais claro que a Liga lutava uma batalha perdida: as

batalhas eram titânicas, ambos os lados sofriam baixas aos bilhões – mas as Máquinas podiam fabricar soldados e naves rapidamente em suas linhas de produção. Era questão de tempo até que a galáxia fosse dominada.

A única saída era atacar diretamente os complexos industriais inimigos. O uso de armas de longo alcance era impossível, pois os sistemas de defesa repeliam qualquer ataque. Assim foi criada a Operação Tempestade Planetária, que consiste em pequenos grupos de soldados de elite superequipados, os Comandos. Sua missão é desembarcar no planeta, atravessar as defesas inimigas, invadir o labirinto de corredores e destruir o Computador Supremo que comanda o lugar. Para isso os Comandos contam com o Traje de Combate Paladino (gostei!), armaduras cibernéticas de aço laminado, armas de plasma e granadas de força. Mas as tropas inimigas não deixam por menos: há tropas de robôs Pesadelo G1, horrendas máquinas com aspecto de esqueleto, produzidas aos montes nas linhas de montagem; e o Flagelo do Inferno Mark I, uma monstruosidade mecânica com três metros de altura, menos numeroso, mas muito mais perigoso.

## **TABULEIRO QUEBRA-CABEÇAS**

Por trás dessa história mais ou menos manjada de domínio das máquinas, **LEGIONS OF STEEL** é um jogo de miniaturas que acaba de chegar ao Brasil – trazido pela Devir Livraria. Segue uma linha bem *Battletech*, mas desta vez em labirintos de salas e corredores. Está nas lojas especializadas desde abril, mas seu lançamento oficial no Brasil ficou marcado para o III Encontro Internacional de RPG, em maio, com a presença de Marco Pecota – um dos autores do jogo.

**LEGIONS OF STEEL** aceita dois jogadores (a caixa básica, pelo menos, não permite um número maior de participantes); um jogador controla os Comandos, enquanto outro fica com as Máquinas. Não existe um tabuleiro propriamente dito – e sim um conjunto de peças com







desenhos de salas e corredores, que se encaixam feito quebra-cabeças, criando assim um cenário diferente para cada partida (nem sempre as peças encaixam direito, e às vezes será exigido dos jogadores certa dose de boa vontade para chamar um quadrado de “quadrado”). Nesse tabuleiro, os jogadores vão posicionar suas tropas e movimentá-las em busca do objetivo – que vai variar em cada partida: fazer reconhecimento, salvar companheiros feridos, explodir o Computador Supremo, ou simplesmente debulhar o adversário.

### DIFÍCIL DE ENTENDER

É quase certo que *LEGIONS OF STEEL* confundirá os amantes dos jogos de miniaturas, que vão encontrá-lo na vitrine e se perguntar: “o jogo é importado ou é uma versão traduzida?” Bem, um pouco de ambos. Acontece que a caixa básica é a mesma vendida nos EUA – com todas as peças e tabuleiros originais –, mas os

manuals foram traduzidos e impressos no Brasil pela Devir Livraria. Da mesma forma, a caixa da Devir vem com miniaturas de papel cartonado – mas existem peças metálicas à venda no exterior, e que logo devem pintar também nas lojas daqui.

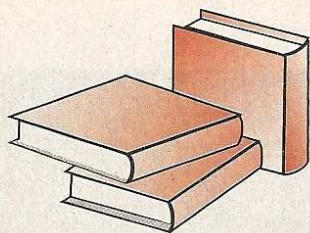
A iniciativa de trazer jogos estrangeiros para o Brasil é sempre elogiável, mas... *LEGIONS OF STEEL* tem seus probleminhas. A crítica principal que pode ser feita ao jogo fica por conta da falta de clareza nos manuais: o Livro de Regras é rico na descrição do ambiente, contando a história da invasão das Máquinas em minuciosos detalhes – mas as regras em si são mostradas de forma confusa. Não que o regulamento seja complicado (praticamente resume-se em jogar dados e comparar os resultados com tabelas), mas sim a maneira como é apresentado. Um jogador já habituado a *Battletech*, por exemplo, não deverá achar muita dificuldade em assimilar *LEGIONS OF STEEL*. Mas uma criança

de 12 anos (idade mínima recomendada na embalagem) vai precisar de muita leitura e releitura para entender o mecanismo do jogo, se é que conseguirá.

A ausência de clareza também aparece no Livro de Cenários: há vários quadros com informações técnicas adicionais, que estão ali apenas para criar clima, e terminam por confundir o jogador iniciante. Não parece ter havido erros de tradução, e, se o texto mostra-se confuso, é porque o próprio original americano devia estar assim. Quanto à qualidade das ilustrações dos manuais... bem, a Devir bem que podia ter repetido a estratégia usada nos livros de GURPS, substituindo todos os desenhos originais. Realmente uma pena, pois um bom jogo como *LEGIONS OF STEEL* não deveria ser prejudicado por manuais deficientes. Contudo, se você curte estratégia e está disposto a encarar... não deverá se arrepender.

PALADINO





## LIVROS

*Espada da Galáxia,*  
Marcelo Cassaro.

Editora Trama, São Paulo, 1995,  
com 288 páginas.  
Capa e ilustrações internas pelo autor.

O primeiro romance do escritor Marcelo Cassaro – vulgo Paladino, principal colaborador das revistas DRAGÃO BRASIL e SÓ AVENTURAS – surpreende em vários níveis. Primeiro, é uma história para jovens, que consegue evitar o paternalismo que marca boa parte da literatura infanto-juvenil brasileira. Depois, por ser um romance com um número de páginas muito acima do comum para esse campo, que sempre se baseia na idéia preconceituosa de que o leitor é “preguiçoso”. Trata-se de um verdadeiro romance, substancial, e não uma novela rasteira travestida de romance, outra tendência da área. E ainda outras surpresas nos aguardam...

A história começa no Brasil, com um casal de gêmeos, Alexandre e Stefanie, ainda crianças, que se deparam com um alienígena na fazenda do tio. A experiência foi tão marcante para eles que Alex – que já era fã de *Jornada nas Estrelas* – irá se tornar anos mais tarde um astronauta, enquanto Stefanie perseguirá a imagem da estranha alien – uma mulher de prata com sua longa espada indestrutível – tornando-se uma exímia praticante de kendô, a milenar arte da esgrima japonesa. Outra coisa espantosa no romance vem justamente dele não se prender à trajetória das crianças – que terão papel importante apenas anos mais tarde. Ao invés, a história nos apresenta um sem-número de novos personagens à cada página, e que vão se tornando conhecidos através de hábeis *flashbacks*. E a maioria dos personagens que detém o ponto-de-vista pelo qual a história se passa são – surpreendentemente – os alienígenas.

# ESPADA DA GALÁXIA

*Alienígenas com fraquezas humanas, monstros gigantes e naves incríveis em uma aventura espacial de tirar o fôlego*







## OS METALIANOS

Estamos falando dos metalianos, espécie de seres metálicos, evoluídos a partir de insetos de comportamento coletivo (como as abelhas). Alguns metalianos centrais são Slanet Starx, a bela aprendiz de exploradora espacial, que, ao contrário da maioria dos membros de sua espécie, tem a pele de ouro; e o capitão Cursor Krion, veterano explorador e lenda viva do planeta Metalian. Há ainda Daion, Kirov, Dryania, e Trahn – a mulher de prata que havia visitado os pequenos Alex e Stefanie.

Enquanto o romance se desenrola, sabemos que Cursor tem uma diferença com a Terra (entre outras coisas, ele seria responsável pela explosão do ônibus espacial *Challenger*), e com os robôs-biológicos do planeta Traktor. Uma força-tarefa de metalianos é enviada para a Terra, onde faz contato com Alexandre e Stefanie, para impedir Cursor de continuar sua guerra velada contra a Terra, auxiliado pela submissa Slanet. A seguir a narrativa habilmente salta dessa linha de ação para contar a história da encrenca de Krion com o mundo de Traktor, e de como isso mais tarde interfere em seu terrorismo contra nosso planeta.

*ESPADA DA GALÁXIA* está ainda repleto de novas maravilhas descritas com competência e imaginação – naves vivas e luminosas, em simbiose com sombrias criaturas capazes de destruir planetas inteiros; uma espécie de crustáceo inteligente abrigada nas estruturas mecânicas

dos robôs traktorianos; paisagens alienígenas e especulações científicas instigantes. Ele nos oferece imagens de grande clareza, um enredo movimentado e, acima de tudo, repleto de humor. Uma colorida aventura de tirar o fôlego, cujo enredo tortuoso se desenrola com surpreendente facilidade, assim como a prosa competente e o brilho de uma linguagem clara, que raramente soa forçada.

## FICÇÃO DE QUADRINHOS

Pesa sobre o romance apenas um excesso de humanização dos alienígenas, e algumas incorreções e licenças científicas (não há meio de uma espécie evoluída a partir de insetos assumir forma humana, com seios e tudo), e aquelas frequentes explosões emocionais comuns à nossa literatura infanto-juvenil, mas que em geral são dispensáveis. Mas o leitor atento perceberá que *ESPADA DA GALÁXIA* é um romance montado sobre a tradição da ficção científica vista nas telas do cinema e da televisão, e nas páginas das revistas em quadrinhos – onde sempre pesam mais as soluções visuais, sobre as literárias.

De fato, essa característica se converte em nova surpresa, por não prejudicar muito a sua leitura e apreciação. Não quer dizer, é claro, que o leitor mais tradicional de FC torcerá o nariz para os maltratos inflingidos à ciência e tecnologia, enquanto o leitor literário desprezará o tratamento superficial dado aos personagens. Aquele que entender que o romance não se sustenta tanto sobre essas tradições, mas sobre uma influência televisiva e cinematográfica de FC, terá diante de si uma leitura extremamente divertida e um comentário bem-humorado sobre essas fontes e influências. Não apenas à série *Jornada nas Estrelas*, mas às séries e mangás japoneses com seus robôs inteligentes, monstros maiores que edifícios, impérios galácticos, vilões de nomes estranhos ameaçando todo o planeta, heróis com um senso de dever absoluto, naves assombrosas, e o fetiche de máquinas e armas – principalmente espadas. Poucos jamais pensaram que isso pudesse ser material interessante para um romance efetivo. O romance chega mesmo a mencionar a Frota Estelar Brasileira, o famoso clube de *trekkers*, encaixando-o perfeitamente na trama. E lembramos ainda que o

livro possui ilustrações pelo mesmo Marcelo Cassaro, também pesadamente influenciadas pelo mangá japonês. (Cassaro foi artista dos estúdios Maurício de Souza, como assistente de design em desenho animados; na Editora Abril jovem, trabalhou justamente com roteiros e desenhos de HQs das séries de TV japonesas.)

Para os aficionados em RPG – e Cassaro certamente é um deles – o romance tem todos os elementos de apelo: raças alienígenas com seu *background* completo, com dados sobre conformação física, personalidade, poder de combate e evolução física e tecnológica; planetas e monstros plenamente descritos; *emuitos* artefatos de uso específico, como espadas, raios de transporte, comunicadores, etc. Tudo isso disperso na narrativa, é claro.

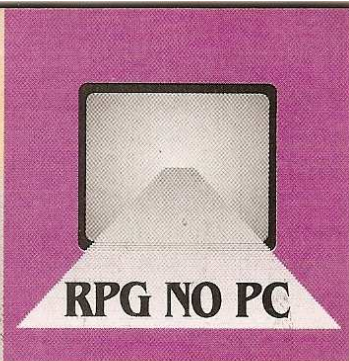
Para o leitor fiel de ficção científica, que anseia por uma FC brasileira sólida e interessante, este é um livro original. Realizado por alguém que, assim como eu e muitos outros, cresceu com a FC da televisão e dos gibis, e que foi capaz de fazer uso positivo dessa formação. *ESPADA DA GALÁXIA* é talvez a literatura de FC Brasil mais divertida a surgir nos últimos anos, e Marcelo Cassaro um escritor que merece atenção. Ele tem muito talento e muito a realizar ainda, especialmente se puder se aproximar mais da tradição literária da ficção científica.

ROBERTO DE SOUSA CAUSO

Roberto de Sousa Causo é escritor de ficção científica, tendo feito resenha de livros para a Isaac Asimov Magazine.







# DARK SUN: SHATTERED LANDS

*Neste mundo tórrido e brutal,  
apenas os mais fortes prevalecem*

*Este é DARK SUN: SHATTERED LANDS, um computer game oficialmente baseado no mundo-universo de DARK SUN para Advanced Dungeons & Dragons. As regras e ambientação são as mesmas para ambas as versões, seja RPG de mesa ou de computador. Portanto, se você já joga AD&D, não terá problemas com o computer game; e, se já tem a versão PC, eis sua chance de conhecer DARK SUN – o mais brutal mundo de AD&D...*

Athas era um local agradável como qualquer outro. Pelo menos até há alguns séculos, quando os Reis Magos (nada a ver com aqueles do presépio!) descobriram que podiam aumentar seu poder sugando a vitalidade do próprio planeta. Hoje, Athas é um mundo tórrido, castigado por um inclemente sol negro, que evaporou os oceanos e transformou o planeta em deserto desolado. A mineração é difícil, metais como ferro e aço são luxo para poucos. A água é escassa e muitas fontes estão envenenadas. As criaturas nativas foram vítimas da magia excessiva usada pelos Reis Magos, e sofreram mutações hediondas. Poderes mentais foram despertados. Hordas de monstros emergiram das profundezas para caçar os seres humanos. Poucos sobreviveram. Agora apenas uma minoria de humanos controla as cidades-estado, os “sacerdotes” – que na verdade não passam de uma fachada para manter o povo calmo, porque quem realmente está no poder são os tais Reis Magos! Esses Reis Magos são aclamados como deuses por organizações religiosas pertencentes aos sacerdotes do templo. Essas organizações, sem exceção, são formadas por fanáticos.

Para sobreviver em Athas, não se pode nem pensar em caprichos, moral ou justiça: apenas os mais fortes viverão. Quase toda a população de Athas é formada por escravos, cuja vida não tem mais valor que um punhado de areia (e aqui tem MUITA areia!). Alguns escravos conseguiram escapar do domínio dos Reis Magos, fundando pequenos vilarejos e cidadelas espalhadas pelo

planeta. Muitos são gladiadores, outros são magos, e alguns são anões folgados – uma vasta variedade. Mas a liberdade tem seu preço: a vida nesses vilarejos é muito precária, a pouca água traz consigo doenças e pestes, e os povoados são constantemente atacados por monstros e tropas dos Reis Magos. O destino de todos os prisioneiros é a escravidão.

Aí está! Assim é o mundo de *DARK SUN*, um PÉSSIMO lugar para se visitar!

## AS RAÇAS DE DARK SUN

Os adeptos do RPG *Advanced Dungeons & Dragons* certamente conhecem *DARK SUN*: um planeta árido, onde água vale tanto quanto ouro – bem ao estilo de *Duna*, a famosa série de ficção científica de Frank Herbert. Aqui não há vermes gigantes rastejando sob a areia, mas nem por isso as coisas são mais fáceis. Armas de aço são raríssimas, e o calor inclemente torna impossível usar armaduras. Logo, o único jeito de sobreviver em *DARK SUN* é sendo MUITO forte: heróis de *DARK SUN* costumam ter características muito superiores às dos personagens de outros mundos-universos.

O computer game *DARK SUN*:

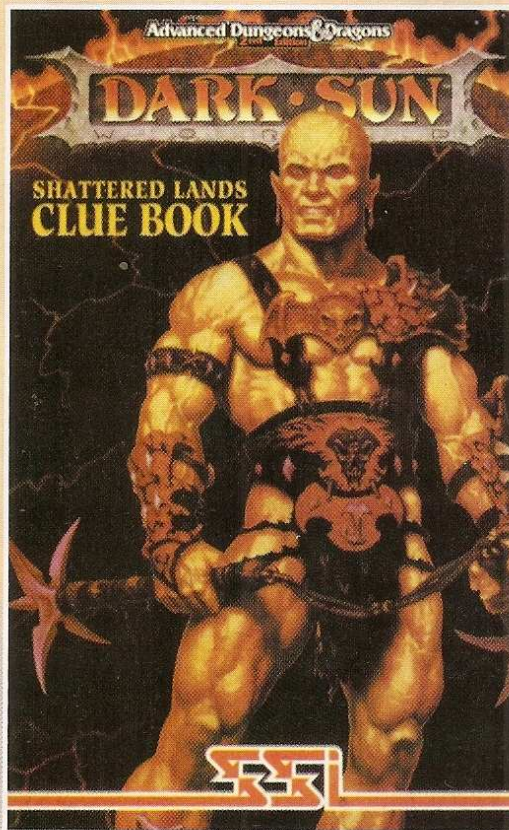
*SHATTERED LANDS* não é em nada diferente da versão em RPG de mesa. A aventura se passa nas *Shattered Lands* (“Terras Arrasadas”), nas proximidades das cidades-estado de Draj, governadas pelo Rei Mago Tectuktitlay (Difícil de pronunciar,

né?). Ao começar, o jogador precisa selecionar personagens para seu grupo de aventureiros, podendo escolher entre oito raças. Cada raça tem características próprias: uns são mais fortes, outros mais espertos, outros têm casca grossa... eis as raças que você pode escolher:

### Dwarves (Anões):

Os anões de Athas até que não são tão “anões” assim: medem entre 1,50 e 1,65m de altura, e pesam perto de 90 quilos! São muito

musculosos, e vivem até 250 anos. Não podem usar magia, exceto no caso de anões clérigos. Um anão pode pertencer a uma das seguintes classes: *Fighter* (Lutador), *Gladiator* (Gladiador), *Cleric* (Clérigo), *Thief* (Ladrão) e *Psionicist* (Psiônico, sujeito com poderes mentais). Um anão, assim como todos os outros personagens, pode ser um *dual-class* ou *multi-class* – combinando as habilidades de duas ou mais classes diferentes.





### Elves (Elfos):

Eu disse *Elves*, e não *Elvis*: estes caras não são topetudos e nem Reis do Rock. Os elfos de Athas também têm orelhas pontudas – mas, ao contrário daqueles elfos maricas de outros mundos, são fortões e medem entre 2,15 e 2,50m de altura. Um guerreiro elfo é condicionado a correr através de areia e pedra durante dias seguidos, sem descanso, sendo capazes de cobrir até 50 milhas por dia. Elfos não usam animais de carga para transportar pessoas, e consideram uma grande desonra locomover-se sem usar os próprios pés. O elfo pode ser um *Fighter*, *Gladiator*, *Ranger* (guerreiro ligado à natureza e aos animais), *Preserver* (Preservador), *Thief*, *Cleric* ou *Psionicist*, além de *dual-class* ou *multi-class*, como os demais.

### Half-Elves (Meio-Elfos):

São resultado do cruzamento entre humanos e elfos, e desprezados por ambas as raças. Esse preconceito generalizado deu aos meio-elfos a capacidade de sobreviver sem trabalho de equipe, fazendo-os bastante individualistas. Um meio-elfo mede entre 2 e 2,15m de altura, e pode ser *Fighter*, *Gladiator*, *Ranger*, *Preserver*, *Thief*, *Cleric*, *Druid* (espécie de clérigo da natureza) e *Psionicist*.

### Half-Giants (Meio-Gigantes):

Resultado do cruzamento entre humanos e gigantes (não nos perguntem COMO!). Sua aparência é a de um ser humano, embora maior e mais forte. Medem de 3,35 a 4m de altura, e pesam mais ou menos 700kg. O meio-gigante pode ser *Fighter*, *Gladiator*, *Ranger*, *Cleric* ou *Psionicist*.

### Halflings:

Em Athas até os *halflings* são maiores e mais fortinhos: medem até 1,15m e pesam por volta de 25 quilos. A musculatura é proporcional à de um ser humano, mas o rosto lembra o de uma bela e inteligente criança. O “pivetinho” pode ser *Fighter*, *Gladiator*, *Ranger*, *Thief*, *Druid* ou *Psionicist*.

### Humans (Humanos):

É a raça predominante em Athas, e mesmo os humanos de lá são bem maiores que a média: medem de 2 a 2,15m de altura e pesam entre 80 e 90 quilos. Mulheres são um pouco mais baixas (entre 1,80 e 2 metros, e 45 a 65 quilos). Um humano pode ser de qualquer classe: *Fighter*, *Gladiator*, *Ranger*, *Preserver*, *Thief*, *Cleric*, *Druid* ou *Psionicist*.

### Muls:

Resultado do cruzamento entre humanos e anões, combinando a estatura e aparência dos primeiros com a resistência e longevidade dos últimos. Existem apenas *muls* masculinos. Têm a mesma altura que os humanos, mas pesam muito mais – algo entre 110 e 135kg. Têm rosto severo, e muitos não apresentam cabelo ou barba. Pode ser *Fighter*, *Gladiator*, *Thief*, *Cleric*, *Psionicist* ou integrar mais de uma classe como os demais.

### Thri-Kreen:

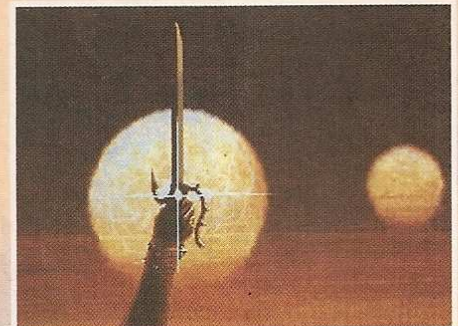
O Cri-Cri – quero dizer, *Thri-Kreen* – é a raça que menos se parece com os seres humanos. São grandes insetos inteligentes, medindo 2,30m, com seis patas, garras cortantes e exoesqueleto (esqueleto externo, espécie de carapaça) coberto de areia amarela. Têm grandes olhos, um par de antenas e pequenas mas poderosas mandíbulas. São sempre fêmeas. Não podem usar armaduras, elmos, cintos, botas ou anéis – porque esses itens são feitos para a anatomia humanóide. Em compensação, podem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. *Thri-Kreens* possuem uma arma peculiar, a *Chatkcha*, que pode ser arremessada a longas distâncias – retornando a seguir como um bumerangue.

Uma *Thri-Kreen* pode pertencer a uma das seguintes classes: *Fighter*, *Gladiator*, *Ranger*, *Cleric* e *Psionicist*.

O grupo de aventureiros deverá ter quatro personagens, e você vai formá-lo de acordo com sua preferência. Você não precisa necessariamente ter um personagem de cada raça. Eu, por exemplo, sou brigão e não gosto de muita conversa (tomo Sadol e Biotônico Fontoura todo dia), de modo que escolhi QUATRO meio-gigantes de uma vez. Eles são muito bons de briga, e com um time, deles consegui chegar ao final do jogo. Veja como foi:

### TUDO EM CIMA, ESCRAVO?

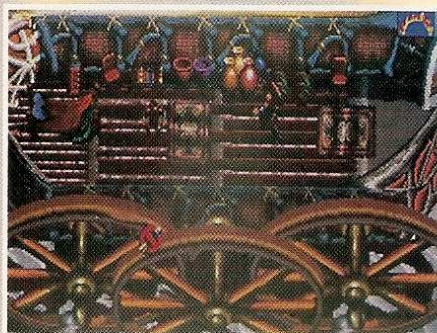
É isso mesmo. No início do jogo, os heróis não são mais do que escravos gladiadores. Arriscam suas vidas lutando, servindo como diversão aos oligarcas e latifundiários deste mundo corrupto. Você vai enfrentar magos, monstros, guerreiros, formigas e tudo mais – e esses combates serão bons para ir ganhando prática, assim como uma pequena quantia em dinheiro jogada ao chão pelos “manda-chuvas”.



**Arena:** aqui você corre perigo, não há fogueira para renovar a energia. Seja rápido pegando os itens, armas e tudo que achar pelo caminho. Quando os inimigos chegam concentre-se neles, mate rápido os magos e os bichos que usarem magia. Não esqueça de matar e pegar o urubu, que está nas estacas. Salve o homem dando-lhe água e mande-o esperar dentro do cercado, para que ele não morra.

**Masmorra:** aguarde o melhor momento para fugir da masmorra – ou seja, assim que tiver equipamentos, armas e supri-





mentos suficientes. Quando achar que é hora, saia detonando. Mas vá com calma, porque nem todos que encontrar pela frente são inimigos: alguns NPCs (*Non-Player Characters*) estão ali para ajudá-lo, e matar um deles por engano pode custar um conselho importante. O cozinheiro, por exemplo, é um amigo que pode ajudar a salvar a mocinha deitada sobre o feno. Mate apenas os soldados e seguidores do império, lembrando de atacar sempre em grupo, um adversário por vez (nada leal, mas eficiente). Pegue os sacos de trigo, e sempre reviste tudo – inclusive os corpos dos inimigos abatidos.

Tendo derrotado todos os inimigos – e nunca antes disso –, chega a hora de fugir da masmorra pelo esgoto. Depois de limpar a área você encontra uma porta secreta na parede, próxima a uma espécie de zumbi. Agora você também pode abrir aquelas portas com monstros gigantes estranhos, do lado esquerdo. E, antes de rumar para o esgoto, uma última revigorada na fogueira.

**De Olho nos Obeliscos:** às vezes você vai encontrar gemas grandes e coloridas. Não as venda de jeito nenhum! Elas devem ser encaixadas nos obeliscos e deixadas lá. Os obeliscos foram criados pelo poderoso Llod, servo do Rei Dwyer, e são na verdade teletransportadores. Cada obelisco funciona com uma respectiva gema.

**Esgotos:** COWABUNGA!! Bemvindo aos esgotos, lar das Tartarugas Ninja – digo, dos ratos. Como você vai descobrir em breve, aqui vivem pessoas meio doidas. São fanáticos religiosos. Cuidado com o que diz a eles: seja “puxa-saco”, e consiga o máximo de informação que puder. Logo de cara surgem uns roedores folgados, pedindo dinheiro. Não mate-os, apenas intimide-os com palavras. Procure por Churrr, o líder deles, e ofereça os sacos de trigo que você pegou na masmorra. Em troca ele empresta cin-

co capangas (quando eles perderem a utilidade, você pode matá-los mais tarde...).

Procure agora por Mikquetzl, um religioso doido. Acabe com ele e todos que o ajudarem. Pegue tudo que for possível e salve o garoto preso na cela, abrindo-a com o pedaço de osso quebrado. Leve o garoto para sua tribo e devolva-o ao pai. A seguir, salve novamente a tribo e defenda o templo. Em troca você ganha muitos pontos de experiência e um elmo poderoso. Entre depois no templo das caveiras e bata um papo com elas. Seja gentil para poder pegar os itens que estão próximos. Não esqueça de sempre procurar itens nas “janelas de vidro”, há passagens secretas nessa fase. Sempre que alguém pedir algum favor que você possa resolver facilmente – e sem matar ninguém –, aceite e receba sua recompensa. No final dos esgotos há criaturas verdes, e até uma vermelha, se você tiver “olho vivo”. A nordeste há cadáveres com anéis e jóias.

**Fazenda:** saindo dos esgotos você se depara com uma espécie de “fazendinha”. Há duas saídas: uma ao norte, pelo portão principal, e outra a sudeste, batendo no cercado. Acabe com todos os guardas e procure por habitantes escondidos nas árvores. Compre algumas frutas, mas guarde sempre uma grana razoável. Mesmo que use somente a passagem superior, abra a do cercado também para ganhar experiência. Ajude o velhinho que pediu socorro. No fim, use a passagem superior e vá embora.

## CAMPOS DE BATALHA

A fazenda que você encontra a seguir dá acesso a dois locais diferentes do deserto, e só agora começa a aventura de verdade. Há muito a ser feito aqui, mas haja páginas e mais páginas para descrever todas as tarefas tintim por tintim. Mas aqui vão as dicas principais:

**O Deserto do Velhinho:** acima da fa-

zenda você se depara com um homem moribundo. Não é hora de ser bonzinho! Deixe o trouxa morrer e pegue tudo que ele tinha (pergaminho, equipamento, etc...). Mais adiante há um acampamento com um velhinho: use a fogueira e fale com ele para descolar pistas. Ainda nesta região, há um lagarto gigante que vagueia por toda parte. Não lute, apenas converse com ele. Neste local será travada a última batalha do jogo – se você chegar lá, claro!

**Caravana Atacada:** à direita do milharal, uma caravana está sendo atacada pelo *Magera* – gigantes carecas e mal-humorados. Pau neles. Procure por itens nas caixinhas, use a fogueira e depois liberte o resto do pessoal que está mais ao norte. Quando acabar com todos os inimigos, converse com o pessoal e descubra uma pequena ponte. Perto dela há umas plantas coloridas nas paredes. Pegue-as para fazer uma corda: assim você pode ir até o centro da ponte e descer para o templo que está lá embaixo.

**Garimpendo Grana:** aqui você fará uma coisa muito importante: ganhar dinheiro! Converse com o cara que está no morro, e ele lhe dará várias missões. Cada vez que cumprir uma delas, será recompensado com grana. Fale também com o *Sage* (espécie de sábio). Mais ao sul há um enorme escorpião. Não ataque, ele é um NPC necessário: para conseguir o bichinho dele, você vai precisar de sal refinado.

**Deserto do Dragão:** prepare-se para muita briga, porque este lugar está repleto de bichinhos bem crescidinhos. Aqui há um saleiro... digo, um vendedor de sal. Compre sal dele, e pechinche! O furacão é inofensivo, e os carinhos solitários também: faça amizade com eles. Mais adiante será fundada uma tribo de lagartos (na verdade, são só dois!). Siga aquele que anda sem parar. Com isso, digamos que os heróis vão ficar mais relaxados.





**Cediltre:** este vilarejo está sendo sendo atacado por bandidos e *Wiverns*. Ajude os habitantes e acabe com a festa dos malandros. Depois puxe conversa com a galera. Em algum momento do jogo, quando você achar uma rosa, leve-a para o homem que cuida das plantas. Em troca ganhe um bastão especial. Nessa cidade há passagens para o templo (um buraco) e para a caverna das aranhas. Um pouco à direita da grande árvore situada ao norte, um carinha te mostra a passagem. Dê um *look* na árvore e acabe com os monstros que aparecerem.

**Caverna das Aranhas:** sob *Cediltre* fica esta caverna entupida de aranhas. As aranhas pequenas são gente boa, ajude-as e mate apenas as gigantes. A nordeste da caverna fica a estrada para o castelo escondido. Vá para lá apenas depois de resolver tudo que puder e fuçar em todo canto.

**Castelo Escondido:** saindo da caverna você se encontra dentro do pátio do castelo. Os “zumbis” são legais, converse com o chefe deles e pegue as *Serpent Boots*, usando-as para procurar uma passagem secreta no canto inferior direito do mapa. Lá você encontra uma espada poderosa. Depois suba as escadas até a torre do castelo. Lá em cima, a nordeste, está o druida dos ventos. Ele quer matar Tara. Ajude-o, pois você também quer! Reviste tudo e use as chaves que encontrar para abrir as portas. Não entre no aposento onde há uma mulher: é Tara. Antes fale com o druida, e só depois mate-a. Depois use o pote que o druida lhe deu, caso contrário ela voltará à vida. Fale mais uma vez com o druida para poder sair tranquilo. No pátio, use o pote do druida para libertar os zumbis de sua maldição.

**Oásis do Druida:** marginais ocuparam um oásis, e não deixam o legítimo dono voltar ao local. Ajude o druida da água a destruir os sacanas. Vai ser uma

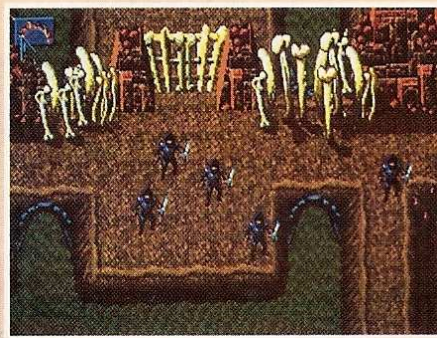


briga dura, porque os inimigos estão bem espalhados – e talvez a melhor estratégia seja dispersar seu grupo também. Apenas cuide para que um herói fraco não fique sozinho. Depois de libertar o oásis, o druida revela a localização de um tesouro valioso.

**Teaquetzl:** quem diria? Nesta cidade você tem sua própria casa e tudo o mais, com todo o conforto da vida moderna (fogueira, baú, flechas, tudo que é tralha). Acredite no vidente, pois, apesar dos boatos, ele não diz besteira – ainda que o sol tenha fritado seu cérebro! Compre o que quiser nas barracas dos vendedores. Pegue todos os itens que puder, e descubra o que pode fazer pela cidade. Aceite todas as tarefas, por mais difíceis que pareçam – só assim você chega ao final do jogo. Esta cidade será o principal foco de resistência contra os Reis Magos.

**Oásis da Formiga:** aqui você pode descolar as asas de borboleta que o vendedor lhe pede. Há duas maneiras de conseguir isso, e uma delas é pedindo à formiga. Se não achá-la, procure algumas sementes ao lado do oásis e plante-as. Se ainda assim não achar a formiga, então o negócio é usar a segunda maneira: detone a borboleta de uma vez – e, se a formiga aparecer para reclamar, peça desculpas e prometa que não fará mais isso. O melhor é levar tudo na conversa.

**Deserto da Caveira:** aqui, inimigos chatos: uma tribo, dois malucos que ficam correndo para lá e para cá, um anel poderoso no meio de um bando de sombras, e um monte daqueles *Mageras* protegendo a entrada da caverna da caveira. Deixe apenas os malucos, e acabe com os outros. Mas tome cuidado, só enfrente essa multidão se estiver preparado (força, energia, boas armas...). A entrada para a caverna fica ao norte, protegida por *Mageras*.



**Caverna da Caveira:** estes escravos não podem falar, pois estão sem língua. Todos temem um mago poderoso. Procure pelo escravo cego que está a oeste, vá então para sudeste e fale com Tanelyv, o sacerdote sombra. Leve *Blind One* para se recuperar e então volte para junto dos outros escravos. Deixe que todos se recuperem, e então Balkazar surgirá deixando alguns monstros. Fique calmo, os escravos ajudarão. Volte então para Tanelyv, pegue sua recompensa e renove-se.

**Sagrada Maldição:** à direita da caverna da caveira está o reduto do mago Balkazar. Ele é imortal, não tente atacá-lo. Mexa em tudo que puder sem incomodar o homem, mate todos, e procure em meio aos teletransportadores por uma espada mágica. Depois de tudo isso, vá então de encontro a Balkazar e diga que quer se juntar a ele – mas, quando ele perguntar novamente se você quer continuar, diga que não e solte uma nuvem de fumaça. Pernas pra que te quero! Corra o mais rápido que puder, destruindo os pássaros à direita e pegando todos os itens que achar. Volte sempre pela nuvem e fuja de Balkazar. Se necessário, solte mais de uma nuvem.

**Deserto do Pedregulho:** mais escravos fazendo trabalho forçado. Liberte-os das garras dos mandões e roube tudo que puder dos inimigos. Existem alguns soldados por trás de alguns cristais, mas, no início do jogo, eles não aparecem quase nunca.

**Deserto sem Alma:** neste fim-de-mundo não há nada, só alguns inimigos. Se você tiver azar, acaba encontrando muitos inimigos poderosos. Evite-os, pelo menos enquanto seus personagens estiverem fracos. Esse deserto faz a ligação entre o pedregulho, o vale dos monstros e o acampamento militar.



**Acampamento Militar:** agora um desafio de lascar: um batalhão imperial completo, com acampamento e tudo mais. Chegando próximo aos soldados, eles falam com você – e, dependendo da conversa levam os aventureiros a seu chefe. Você pode fazer isso para matar o manda-chuva direto ou, se preferir, ir arregaçando logo de cara os soldados, sem nenhum papo. Destruindo a galera, vá libertar os presos – anunciando seu plano de destruir o império do mal. Assim eles serão seus aliados.

**Caravana:** enfim, um lugar sossegado para repousar! Cuidado com o vendedor de vinho, pois você será enganado: aceitando o vinho oferecido, os heróis vão acordar no meio do deserto sem nenhuma arma ou item (peladões!), e terão que enfrentar um batalhão de soldados só com as mãos! Volte para acertar contas com o vendedor pilantra: os itens roubados estarão espalhados pelo chão. Ele jura que não fez por mal, que foi obrigado a isso, coisa e tal... tadinho! Decida você o que fará com ele.

Aqui há uma fogueira ao norte, uma visionária burra e dois vendedores legais – além do mestre da caravana. Ajude todos e você será sempre bem-vindo. Depois de uma grande jornada, volte de vez em quando para a fogueira da caravana. Essa fogueira é diferente das outras, pois às vezes você encontra lá viajantes com informações importantes.

**Gedron:** a cidade mais forte formada por fugitivos do império. Pena que você não consegue convencê-los a unir forças com Teaquetzl para a batalha final. Mesmo assim, é melhor ajudá-los. Todos os habitantes estão enfeitiçados, exceto a menina a nordeste da cidade. Além disso, todos os soldados foram presos e levados para a prisão militar mais ao norte. Sua tarefa será libertá-los e ajudar a reconstruir a cidade. Há também uma passagem para o templo, no poço d'água. Só para se ter uma idéia da loucura do pessoal, há um habitante que tem a maior coleção de vasos quebrados do deserto, e acha isso o máximo (você tem algum vaso quebrado para vender a ele?). No centro da cidade há uma estátua sem cabeça, e você precisa encontrar por aí os pedaços para reconstruí-la. Depois, quebre de novo. Acabe com todos que fizeram

mal aos cidadãos. Você encontra outra passagem secreta ao norte, atrás de uma cortina na parede. Lá, procure por uma alçapão sob o tapete.

**Vale dos Monstros:** monstros surgem em grande número neste local, todos vindos do além. Procure por coisas nos buracos dos passarinhos (sem malícia!). Ao norte há um buraco no banco de areia: desça e consiga o ferrão do escorpião. Leve ao vendedor. A sudoeste você encontra uns caras maus, mate todos e pegue uma parte da estátua.

**Prisão Militar:** mais briga! Outro acampamento militar, lotado de inimigos. Desta vez converse com os soldados para que eles o levem ao líder: lá, mostre sua cara e acabe com a festa deles. Depois fale com o chefe dos prisioneiros, anunciando que estão livres. Agora, com mais aliados, Gedron começa a crescer novamente.

**Tribo da Macumba:** toque a “corne-ta” para atazanar a galera. Quando o pessoal estiver reclamando, é só cair de pau. Para atravessar a ponte quebrada, você vai precisar de uma espécie de gancho. Depois salve a garota que está presa nas rochas e destrua o polvo gigante. Pinta um mago: acabe com ele, e tudo estará resolvido. Não se esqueça de sempre fuçar tudo.

**Templos:** são o refúgio das boas sombras nos últimos tempos, mas mesmo assim há aquelas não amigáveis. Ajude todos os mortos-vivos que puder. Há mais de uma entrada para os templos, e há locais onde só encontrando essas entradas você pode chegar.

## A REVOLTA CONTRA O IMPÉRIO

Se você fez tudo direito, deve ter vencido todas as cidades e vilarejos – exceto Gedron – a lutar contra o império de Draji. Se ainda não conseguiu, bata um papo com os líderes dessas cidades e convença-os. Não entre em Teaquetzl, pois essa deve ser sua última parada. Após ter certeza de que já fez de tudo, só então vá para Teaquetzl. Todos os chefes das cidades estarão lá, reunidos em uma grande casa. Quando você sair da cidade, o vidente aparece: fale com ele e descubra o que puder.

Tempestade de areia! Você aparece

dentro de uma cidade estranha, cheia de sangue no chão. Aumente esse pântano matando todos os soldados-sombra. Vá ao rei deles e tente subir em seu trono. Mate-o e pegue seus itens. Ao norte há uma sombra próxima aos túmulos, fale com ela e ajude-a. Os *Purlons* são criaturas inteligentes, quase em extinção – mas têm instinto de caçador e são seus inimigos, de modo que você tará que lutar. Cumprida a missão, leve o corpo ao túmulo central e coloque-o lá. A sombra irá ajudá-lo e lhe dará um gênio. Você terá três desejos.

Depois de matar todos os inimigos e pegar todos os itens (pergaminhos, armas, gemas...), vá para a frente da cidade – mas não saia. Chame pelo gênio e deseje que ele revitalize o grupo. Peça também para que ele ajude (se não o fizer, mais monstros aparecerão quando sair da cidade). Ainda lhe resta um desejo, o melhor: peça para que ele crie uma cópia da arma mais poderosa que você tiver. Você poderia pedir para ficar rico, mas realmente não é necessário. Depois, diga ao gênio que está pronto para sair.

## BATALHA DE LASCAR!

Alguns guerreiros, amigos seus, surgem para ajudá-lo. São michurucas, mas até que dão uma forcinha. Logo de saída, solte uma nuvem para não ser atingido por magias. Melhor será soltar também a magia *Quicksand* juntamente com a nuvem de fumaça. Ataque em grupo, um inimigo por vez, e não saia da proteção da nuvem. A briga será dura: depois de derrotar muitos inimigos, surge mais um “arrastão” deles – mas, desta vez, muito mais poderosos. Use a mesma estratégia. Se for o caso, coma frutas mágicas antes de cada luta. E, a cada inimigo vencido, examine seu cadáver em busca de mais itens.

Ei! Tem alguém aí ainda?

Se tiver, então parabéns! Os aventureiros são heróis. Salvaram todos, acabaram com as tropas de Draji e tudo mais. Agora podem ir pra casa e curtir uma lareira e um copo de água fresca ao lado de uma bela *Thri-Kreen*... Espere! Ainda não! Você não derrotou nenhum dos Reis Magos, apenas seus capangas. Quem sabe na próxima DRA-GÃO BRASIL?

DARIUS ROOS



Aventure-se numa viagem fantástica, visitando paisagens que ultrapassam as fronteiras da imaginação.

# Os Mundos da Magia

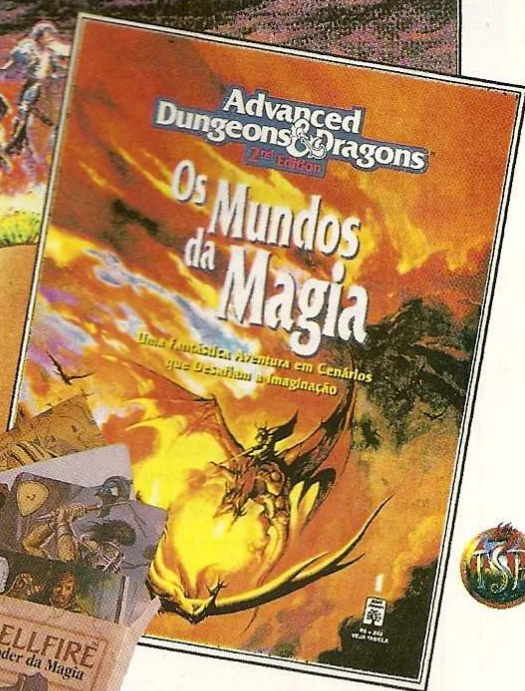
© 1995 TSR INC.

Bem-vindo aos Mundos da Magia! Uma coleção estonteante, reunindo obras-primas de artistas como Jeff Easley, Larry Elmore e Clyde Caldwell, verdadeiros arquitetos da imaginação que alimentam a fantasia de milhões de leitores e jogadores de AD&D™ com imagens únicas e muito especiais.

A cada edição, maravilhosas ilustrações coloridas e informações sobre os mundos, reinos e personagens do Advanced Dungeons & Dragons.™

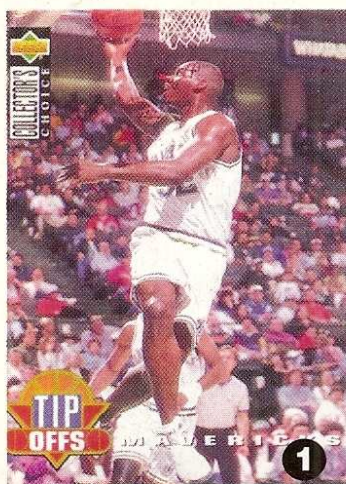
- 4 edições magníficas
- Acabamento de luxo
- Lançamento quinzenal

**GRÁTIS**  
em cada edição  
**55 CARDS**  
**SPELLFIRE**



À venda em bancas, livrarias e lojas especializadas.

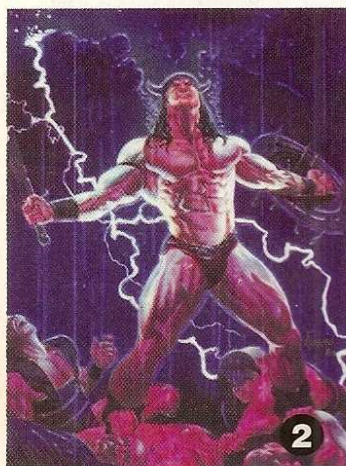




# NOVIDADES

A Forbidden Planet apresenta os  
"top best selling" cards do Brasil.

Faça você também a sua coleção preferida!



Preço (por envelope)	Qtdd	Preço (por envelope)	Qtdd
1) Basket (Upper Deck) 94/95 (12 cards) 3.50	( )	6) Spiderman ..... (8 cards) 4.00	( )
2) Conan II (Cromados) ..... (7 cards) 4.50	( )	7) Marvel Ultra-Flair 95 .. (10 cards) 7.50	( )
3) Lady Death (Cromados) . (8 cards) 4.50	( )	8) Wild Cats (Cromados) ..... (6 cards) 5.00	( )
4) Marvel Masterpieces 94 ... (10 cards) 4.50	( )	9) Vertigo ..... (6 cards) 4.50	( )
5) X-men 95 ..... (10 cards) 4.50	( )	<b>SNAP-PACK (P/32 cards) ..... 4.50</b>	( )

**Atenção:** Para que sua coleção não fique incompleta, promovemos a tarde dos "TRADER'S", onde você pode trocar seus cards repetidos com a loja e outros colecionadores.  
**Forbidden Planet Ibirapuera / Quartas das 16:00 às 19:00**  
**Forbidden Planet Pompéia / Sextas das 16:00 às 19:00**  
**Forbidden Planet Centro / Sábados das 10:00 às 13:00**

Pedidos via correio, some R\$2,90 no valor total da compra para despesas de postagem. PORTE PAGO PARA COMPRAS ACIMA DE R\$49,90.

Envie seu pedido junto com o cheque nominal ou vale postal à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP, e aguarde o envio pelo correio, ou visite uma de nossas lojas:

VALE POSTAL N°.....CHEQUE N°.....VALOR R\$.....

NOME.....END.....

CIDADE.....ESTADO.....CEP.....FONE:.....

AV. IBIRAPUERA, 2473  
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)  
Fone: (011) 240-3213 São Paulo - SP  
  
Rua Gabus Mendes-29, Lj 4  
(Trav. 7 de Abril-Centro)  
Fone: (011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPEIA NOBRE  
Rua Clélia - 33 Lj- 1  
(Ao lado do Sesc Pompéia)  
Fone: (011) 62-0468 São Paulo-SP  
  
SHOPPING LA PLAGE-Lj 144  
Fone: (0132) 87-1025  
Pitangueiras- Guarujá- SP

**DISQUE FORBIDDEN PLANET**  
**(011) 240-3213**

Informações sobre data do envio de pedidos  
via correio:  
Tel. e Fax: (011) 255-0959

VALE XEROX

CONSULTAR DISPONIBILIDADE E  
PREÇO APÓS 30 JUNHO 95