

D&D - GURPS - AD&D - VAMPIRO - HERO QUEST - E MAIS!

**ROLE
PLAYING
GAME**

O UNIVERSO
DOS JOGOS
DE RPG

BRASIL DRAGÃO

AGORA COM
64
PÁGINAS

LOBISOMEM: O APOCALIPSE

RPG animal, agora em português!



RPG no PC: O RETORNO

A Solução Completa
de Clouds of Xeen

OGRE MINIATURES

Guerra entre supertanques do futuro

O SENHOR DOS ANÉIS

Conheça a nova edição deste épico

CONTO: NÃO É HUMANO

Terror ao estilo Lovecraft

A AVENTURA CONTINUA:

O DISCO DOS TRÊS SEGUNDA PARTE

A Conclusão da Aventura Dupla

ALÉM DO 5º NÍVEL

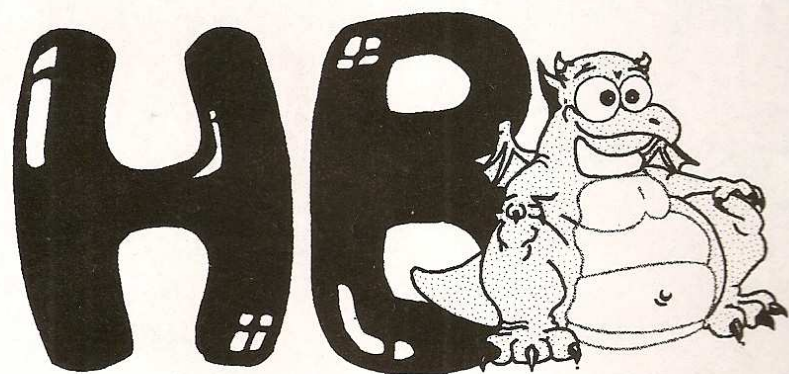
Personagens de alto nível no D&D

PTERODRACO

Dê asas a seu herói de GURPS

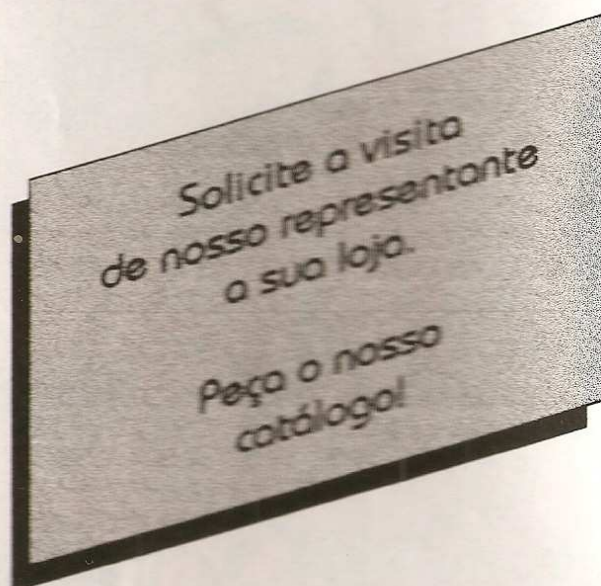
LEVE A SUA LOJA AO FUTURO!

ROLEPLAYING GAMES, DADOS, REVISTAS,
ACESSÓRIOS PARA JOGOS, TINTAS, MINIATURAS,
STAR TREK, WAR GAMES, LIVROS DE FICÇÃO
E MUITO MAIS...



DISTRIBUIDORA

HB - O RPG LEVADO A SÉRIO



- ✓ Menor preço.
- ✓ Sem compra mínima.
- ✓ Envio diário de mercadorias.
- ✓ Aceitamos todos os Cartões de Crédito.

HB DISTRIBUIDORA

REGIÃO NORTE, NORDESTE E CENTRO-OESTE:

SCLN 307 BLOCO "E" LOJA 28 - FONE (061) 274-7522 - FAX (061) 347-4128 - BRASÍLIA - DF - CEP 70748-050

SCRN 714 / 715 BLOCO "F" SOBRELOJA 02 - FONE (061) 273-3536 - BRASÍLIA - DF - CEP 70760-795

REGIÃO SUL E SUDESTE:

FONE (021) 240-4884 - RIO DE JANEIRO - RJ

BRASIL DRAGÃO



BARALHOS

ILLUMINATI pág. 8
A Steve Jackson Games
lança seu jogo de
cartas colecionáveis

STORYTELLER

**LOBISOMEM:
O APOCALIPSE** pág. 10
Enfim, a esperada edição
traduzida de Werewolf



O RITUAL DO SANGUE VIVO pág. 14
Os vampiros Tremere descobrem
um novo ritual

HERO QUEST

O RESGATE pág. 16
Três Buscas
em uma missão
de salvamento



D&D



ALÉM DO 5º NÍVEL ... pág. 20
Atendendo a pedidos,
as tabelas para
PJs acima do Nível 5

D&D - AD&D

**O DISCO DOS TRÊS
2ª PARTE** pág. 22
A conclusão da saga
para deter os planos de Sartan



AD&D

**COUNCIL OF
WYRMS** pág. 30
Novo produto da TSR, para
jogar com dragões



RED STEEL pág. 32
Um reino contaminado pela Maldição
Vermelha, ao som de CD

GURPS

GURPS FANTASY pág. 34
Um cenário de fantasia
medieval completo



A BESTA DE 4 DISPAROS pág. 36
Seu herói vai debulhar os inimigos com esta
arma!

PTERODRACO pág. 38
Depois da Bioarmadura, uma nova forma
de vida simbiote



OUTROS SISTEMAS

BLACKSAND! pág. 42
Mais Aventuras
Fantásticas, agora na cidade
grande

MINIATURAS

**OGRE
MINIATURES** pág. 44
Jogo de estratégia com
gigantescas máquinas de guerra



RPG no PC



**CLOUDS
OF XEEN** pág. 46
Todas as dicas
para terminar Might &
Magic 4

LIVROS

**O SENHOR
DOS ANÉIS** pág. 58
Conheça a maior
aventura de todos os
tempos!



CONTOS

**NÃO É
HUMANO** pág. 60
Uma história
de horror sobre o mito de
Cthulhu



SEÇÕES

NOTÍCIAS DO BARDO PÁG. 5
DICAS DE MESTRE PÁG. 6
PERGAMINHOS DOS LEITORES PÁG. 52
BARRAQUINHA DO ORC PÁG. 56



Capa:
Ilustração de André Valle

OK, VOCÊS VENCERAM!

E stá feito. Vocês insistiram, vocês enviaram trocentas cartas - e vocês conseguiram. DRAGÃO BRASIL ficou maior, e tem agora 64 páginas. Mais sistemas, mais matérias, mais mancadas (ops!). Outra boa notícia é o retorno magistral da seção RPG no PC: sim, porque, embora tenhamos recebido muitas cartas pedindo seu cancelamento, chegaram MUITO MAIS cartas para trazê-la de volta! Então, aqui está ela, com a solução completa de MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN, um dos RPGs mais longos e difíceis dos micros PC. As novidades não terminam aí: estréia a seção Livros, para falar da literatura ligada ao RPG - e não podíamos deixar de lado O Senhor dos Anéis, a obra que inspirou todos os RPGs de fantasia medieval; e tem ainda a III Superpromoção DRAGÃO, com livros LOBISOMEM: O Apocalipse para os vencedores.

Como é? Melhorou?

BRASIL DRAGÃO

REDAÇÃO:

DIRETORA EDITORIAL

Ethel Santaella

Editora Assistente:

Andrea Calmon

Revisão: Hebe Ester Lucas

Pesquisa: Iracema Braga

Secretária Editorial: Bernadete Salles

Atendimento:

Luzia Begalli

Diretora de Arte:

Milena Stocco

DTP:

Helton Fernandes

Suely Cristina Haddad

J. Ari Gomes

Secretário Gráfico: Carlos Henrique Meister

Colaboradores:

Paladino, Grahal, Roberto de Moraes, Di'Folkkyer, Luigi, Gioielli, G.C.A., Finisia Fideli, Miguel Carqueija (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: Bandeirantes Bureau

Impressão e acabamento:
W. Roth

Luigi Sortudo, o menestrel do RPG, continua com a cantoria...

AD&D EM PORTUGUÊS

Bomba! Bomba! A Editora Abril Jovem planeja ingressar com força total no mundo do RPG, e vai publicar a versão traduzida do *Advanced Dungeons & Dragons*. O plano inicial é lançar o *Player's Handbook*, o *DM's Guide* e o *Monstrous Manual* - os três livros que compõem o núcleo central do AD&D. E depois, como reforço, a Abril pretende publicar também os vários mundos-universos de AD&D (como *Mystara*, *Forgotten Realms*, *Dark Sun*, *Ravenloft* e *Dragon Lance*), bem como outros produtos da TSR, como o baralho *Spellfire* e a revista *Dragon Magazine* (ops! lá vem concorrência...). O lançamento dos três primeiros livros está previsto inicialmente para o próximo mês de abril. Vamos torcer!

ESPADA DA GALÁXIA

A Trama Editorial estará lançando em breve o livro *Espada da Galáxia*. Não é RPG: trata-se de um romance de ficção científica. *Espada da Galáxia* conta a história dos *metalianos*, uma raça de seres metálicos quase indestrutíveis, que enviam exploradores espaciais por toda a Galáxia. Um destes exploradores, o capitão Cursor, encontra um mundo hostil, cujos habitantes matam visitantes alienígenas sem piedade. Cursor resolve declarar uma guerra particular contra o planeta, matando seus astronautas, sabotando seu programa espa-

SÓ AVENTURAS!

Já está nas bancas a revista SÓ AVENTURAS, a primeira edição especial da revista DRAGÃO BRASIL. SÓ AVENTURAS não traz artigos sobre lançamentos ou sistemas - apenas aventuras, monstros e regras opcionais. Entre as atrações de SÓ AVENTURAS, estão: uma aventura-solo exclusiva, pronta para jogar; três Buscas inéditas para Hero Quest; novos anéis mágicos, homens-lagartos PJs e uma aventura pronta para D&D; regras para adaptar os lutadores de Street Fighter para o sistema GURPS; novos golens, monstros artificiais, para AD&D; um cenário opcional para VAMPIRO: a Máscara, adaptando o sistema à história do Brasil; uma resenha do livro ENTREVISTA COM O VAMPIRO; e o conto TEKOA, uma história de lobos e lobisomens. Não perca!



OS CAMPEÕES

Esta é a relação mais recente dos primeiros colocados no ranking nacional de *Magic the Gathering*. Quem quiser mais informações sobre torneios oficiais e eventos de RPG, escreva para: C.P. 19.053 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP.

- 1) Alexander de Almeida Filó
- 2) Michel Salim S. Neto
- 3) Marcelo Naufel
- 4) Daniel Bittencour O. Costa
- 5) Boris Battestin e Cecil Mitsuzawa (empate)
- 7) Allan Benatti e Luiz KUKO (empate)

NOVAS MINIATURAS

A versão traduzida do jogo de estratégia *Battletech*, editada em Portugal pela Imperium Jogos Lda., vem agora com uma novidade: são 14 miniaturas plásticas dos *Mechs*, os robôs utilizados no jogo. Antes a caixa continha apenas miniaturas de papel cartonado, e os jogadores que quisessem mais realismo em suas partidas eram obrigados a recorrer às miniaturas de chumbo, vendidas separadamente. *Battletech* pode ser encontrado nas casas especializadas.

cial e impedindo seu acesso ao espaço. E esse planeta... bem, é a Terra!

O autor do livro é Marcelo Cassaro, conhecido desenhista e roteirista de quadrinhos. Trabalhou em publicações da Editora Abril Jovem, como a revista *Heróis da TV* (com histórias do *Jaspion*, *Changeman*, *Black Kamen Rider* e outros heróis nipônicos), entre outras. Recebeu várias vezes o Prêmio Abril de Jornalismo, sendo a mais recente pela história *A Ilha dos Dinossauros*, a primeira aventura-solo em quadrinhos feita no Brasil. E, para quem não sabe, Marcelo Cassaro também escreve artigos para a DRAGÃO BRASIL usando o pseudônimo Paladino.



QUEBRANDO REGRAS

Saiba como e quando mudar as regras de seu RPG

Como todos já sabemos, RPG quer dizer *Role Playing Game* - ou Jogo de Interpretação de Papéis. Os jogadores participam como personagens de uma história fantástica que se desenrola em sua imaginação. Os jogadores são protagonistas de um filme interativo, atores de uma peça teatral improvisada, heróis de uma história que vai sendo escrita à medida que acontece. Uma espécie de "Realidade Virtual" sem computador.

O fundamento do RPG não é nada revolucionário. Já existia há milhares de anos, antes mesmo da linguagem falada, quando homens-das-cavernas simulavam caçadas dançando à volta de suas fogueiras. Podemos recuar mais ainda no tempo, quando sequer existiam seres humanos - e os filhotes de *cinodite*, o ancestral pré-histórico do cão doméstico, simulavam lutas de brincadeira para aperfeiçoarem-se para as caçadas que viriam. E, ao contrário do que se pode pensar, o costume perdura até os dias hoje: as brincadeiras de "caubói-e-índio", "polícia-e-ladrão", e até de "casinha" estão aí para provar. Fazer-de-conta é parte integrante de nossa vida, nosso crescimento, nossa preparação para as dificuldades do futuro.

Então, qual a diferença entre o sofisticado RPG e o simples faz-de-conta? São as regras. Nas brincadeiras de polícia-e-ladrão, são comuns as discussões do tipo: "Eu acertei o tiro! Você tá morto, tira!"; "Não acertou, seu verme! Eu estava atrás do poste!"; "Eu atirei quando você espiou!"; "Mas eu estava usando colete à prova de bala!", e por aí vai. Sem regras específicas, não há como evitar esse tipo de confusão. Por isso precisamos dos sistemas de RPG e dos regulamentos que eles trazem: para evitar apelações. Em um RPG, não haveria dúvidas sobre a existência de um colete à prova de balas - pois ele estaria registrado na Ficha ou Planilha de Personagem. E o tiro do ladrão seria resolvido com uma mera jogada de dados, computando os eventuais modificadores do poste e do colete. Sem problemas!

AS REGRAS OPCIONAIS

As regras de um RPG, contudo, não são sagradas ou invioláveis. Elas apenas servem como base de apoio, e podem ser mudadas. É aí que entram as chamadas **regras opcionais**, aque-

las que o grupo adota apenas se quiser. Elas não são absolutamente necessárias ao jogo, servem apenas para dar-lhe um sabor especial. Para adotar uma regra opcional, o ideal é que os jogadores e o Mestre concordem com ela. Claro que um Mestre pode impor uma regra pela força, mas, geralmente, um sujeito desses não consegue mestrar por muito tempo: os jogadores ficam chateados e abandonam o grupo - ou, digamos, solicitam o *impeachment* do Mestre!

Alguns RPGs já vêm com regras opcionais. No AD&D, por exemplo, existe a regra opcional chamada *Proficiências* (Proficiências, Perícias): sem *Proficiências*, um personagem sabe usar qualquer tipo de arma e consegue executar qualquer ação comum - como andar a cavalo, caçar, nadar, cozinhar, dar nós, se disfarçar, etc. Isso não é muito realista, já que nem todo mundo saber fazer de tudo, feito *MacGyver*. Contudo, usando *Proficiências*, cada personagem só sabe usar determinados tipos de armas - e deve escolher em uma lista as coisas "comuns" que sabe fazer. Com isso, a construção de personagens torna-se mais difícil, mas o jogo fica mais convincente.

Nem sempre, entretanto, uma regra opcional precisa vir pronta nos livros. Elas podem ser inventadas à vontade. Entre os jogadores de D&D, por exemplo, as regras opcionais mais comuns são referentes aos Pontos de Vida. O regulamento oficial decreta que, quando um personagem atinge 0 (zero) Pontos de Vida, ele está morto - mas muitos Mestres, por sua própria conta, escolhem modificar essa regra de várias maneiras:

- Um personagem com 0 Pontos de Vida ou menos não morre imediatamente, mas morrerá logo se não receber tratamento dentro de um prazo pré-estipulado (como um ou dois turnos);
- Um personagem com 0 Pontos de Vida não está morto, apenas desacordado, e voltará à consciência quando recuperar pelo menos 1 Ponto de Vida;
- Um personagem com 0 Pontos de Vida ou menos não morre imediatamente, mas deve fazer constantes testes de Constituição para continuar vivo.

REGRAS QUE ATRAPALHAM

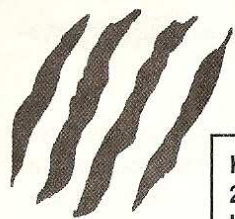
Assim, as regras opcionais servem para enriquecer o jogo. Mas, por vezes, também pode acontecer o contrário: uma regra excessivamente complexa pode ser simplificada, ou então ignorada completamente - mesmo que não seja uma regra opcional.

Vamos tomar como exemplo o GURPS. Neste sistema, cada tipo de arma pode ter mais de dez informações referentes a ela. Veja o caso de uma pistola laser, por exemplo: dano tipo perfurante; dano de 1d; parâmetro de tiro rápido 9; precisão 7; alcance médio de 400 metros; alcance máximo de 500 metros; 1 quilo de peso; 4 tiros por turno; 20 tiros por célula de energia; sem recuo; custo de US 1.000,00; disponível em Nível Tecnológico 8. São informações completas, que tornam o jogo bem realista - e o realismo é coisa muito valorizada no sistema GURPS. Mas as coisas podem complicar se cada personagem do grupo tiver uma arma diferente, e se todas essas informações tiverem que ser checadas cada vez que alguém dá um tiro. Pelo menos três ou quatro desses dados podem ser ignorados, sacrificando o realismo, mas tornando o jogo mais simples e rápido. O próprio Manual Básico do GURPS recomenda que algumas regras sejam abandonadas para uma partida mais movimentada, ou quando jogam muitas pessoas ao mesmo tempo. Isso, claro, vai depender de cada grupo de jogo.

Outro exemplo: no sistema *Storyteller* (*Vampire, Werewolf...*), para que um personagem dê um soco, as regras dizem que o jogador deve fazer uma jogada de Destreza + Briga (dificuldade 7) para descobrir se o soco atinge o alvo; e, depois, uma jogada de Força+1 (dificuldade 6) para calcular o dano. Essa regra já é simples por si só, mas ainda assim pode ser alterada - resumindo as duas jogadas de dados em uma única: basta jogar Força + Briga (dificuldade 7), sendo que o golpe atinge automaticamente - e o número de sucessos determina o dano. Este exemplo foi citado na matéria sobre o jogo *WRAITH: The Oblivion*, publicada em DRAGÃO BRASIL #3, e alguns leitores pensaram tratar-se de uma falha. Não era! No início de seu capítulo 9, o livro *LOBISOMEM: O Apocalipse* diz que as regras explicadas ali são apenas exemplos - e só devem ser usadas em caso de real necessidade.

Portanto, agora você já sabe: os regulamentos de um RPG são tão elásticos e variáveis quanto o próprio jogo. Se uma regra agrada você, use-a. Se não agrada, mude-a ou jogue fora. Não é proibido.

PALADINO



LOBISOMEM

O APOCALIPSE ☐ 36,00

KIT LOBISOMEM C/ LIVRO BÁSICO,
2 DADOS + CAPA PLÁSTICA + SCREEN
IMPORTADO COM 3 AVENTURAS

☐ 50,00

SUPLEMENTOS IMPORTADOS

SUGESTÃO DE SEQUÊNCIA PARA COMPRA

MESTRES

JOGADORES

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

Players guide 24,49 ()

AVENTURAS & AMBIENTAÇÕES

Rage across New York. 13,60 ()
Rage across Amazon .. 20,40 ()
Rage across Russia 20,40 ()
Rage across Australia 20,40 ()
Under a blood red moon ... 16,33 ()

TRIBEBOOKS

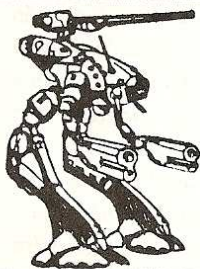
FIANA 13,30 ()
BONE GNAWERS 13,30 ()
BLACK FURIES 13,30 ()
CHILDREN OF GAIA 13,30 ()

Kit de dados 10 faces (10 unid.) 8,50 ()

Book of Wyrms 20,40 ()

Umbra: The velvet shadow 20,41 ()

BATTLETECH



R\$ 32,00 (EM PORTUGUÊS)

(QUANTIDADE LIMITADA)

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

SUPLEMENTOS IMPORTADOS

SUGESTÃO DE SEQUÊNCIA PARA COMPRA

M A P A S

SET#2 20,70 ()

SET#3 20,70 ()

SET#4 20,70 ()

FICHAS PARA COMPLETAR

1-LIGHT MECHS 11,00 ()

2-MEDIUM MECHS 11,00 ()

3-HEAVY MECHS 11,00 ()

EXPANSÕES

REINFORCEMENTS ... 27,60 ()

CITYTECH 35,50 ()

AEROTECH 26,60 ()

COMPENDIUM 27,60 ()

BATTLETECH RPG

MECHWARRIOR 27,60 ()

VAMPIRO:

A MÁSCARA

☐ 36,00

KIT VAMPIRO C/ LIVRO BÁSICO
+ 2 CLANBOOKS

(A SUA ESCOLHA) ☐ 60,00

SUPLEMENTOS IMPORTADOS

SUGESTÃO DE SEQUÊNCIA PARA COMPRA

MESTRES

JOGADORES

Storytellers Handbook. 24,49 ()

Screen (tabela p/ mestre) 13,60 ()

Handbook to Sabbat 24,49 ()

AVENTURAS

New Orleans by Night .. 24,49 ()

Chicago by Night 24,49 ()

Berlim by Night 20,40 ()

Los Angeles by Night .. 29,49 ()

Kit de dados (10 unid. D 10) 8,50 ()

Players Guide to Vampire 29,30 ()

Guide to Sabbat 20,49 ()

CLANBOOKS

Tremere 13,60 ()

Nosferatu 13,60 ()

Toreador 13,60 ()

Brujah 13,60 ()

Gangrel 13,60 ()

Malkavian 13,60 ()

GURPS

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

GURPS Fantasy (Ambiente idade média para criação de aventuras com
dragões, elfos e magos) 21,60 ()

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 ()

SUPLEMENTOS IMPORTADOS

GURPS HORROR 23,00 ()

GURPS PSIONICS 23,00 ()

GURPS HI-TECH 23,00 ()

GURPS ULTRA-TECH 23,00 ()

GURPS BESTIARY 23,00 ()

GURPS GRIMOIRE 23,00 ()

GURPS VAMPIRE 27,00 ()

GURPS WEREWOLF 27,00 ()

GURPS CONAN 23,00 ()

GURPS ESPIONAGE 23,00 ()

SHADOWRUN

LANÇAMENTOS EM PORTUGUÊS

SHADOWRUN (LIVRO BÁSICO) 30,00 ()

CONTATOS (LIVRO DE APOIO) 10,90 ()

METAGEM (LIVRO DE AVENTURA) 9,70 ()

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 vale postal 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: 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

CONSULTE DISPONIBILIDADE E
PREÇO APÓS 30 / 05 / 95



Altas conspirações, controle de países e indústrias, manipulação de governantes... e a conquista do mundo!

ILLUMINATI: New World Order - Limited Edition Starter Set. Steve Jackson Games, 1994, USA. Duas caixas com 55 cartas cada; Booster Packs com 15 cartas cada.

Parece que Steve Jackson, o criador de GURPS, não quer perder seu filão na onda das cartas colecionáveis. *ILLUMINATI: New World Order* é o novo lançamento da Steve Jackson Games, um jogo de cartas baseado no RPG de mesmo nome. No RPG, a idéia é a de que existem no mundo numerosas facções secretas - e elas visam o domínio global através do controle de pessoas, instituições e governos. Nada é imoral, e praticamente tudo pode ser encarado como verdade, desde naves extraterrestres que pousam na Terra, ocultistas do conhecimento público, até mensagens subliminares transmitidas pela mídia para controlar as mentes dos cidadãos. Aqui, qualquer coisa que você tenha ouvido falar na imprensa sensacionalista pode ser verdade. Liberte toda a sua paranóia; isto é *ILLUMINATI*.

No jogo de cartas colecionáveis, o conceito é o mesmo. Como jogador, você controla um *ILLUMINATI* - uma entidade com imenso poder nas mãos, como um feiticeiro de *Magic The Gathering* ou um Methuselah de *Jyhad*. Entre alguns *ILLUMINATI* conhecidos estão o *Servants of Cthulhu*, o *UFOs*, o *Shangri-la*, *The Network*, entre outros. Seu *ILLUMINATI* controla outras pessoas, grupos, empresas ou

nações: podem ser o FBI, a NASA, o Pentágono, Saddam Hussein, o Príncipe Charles, o Vaticano, os jogadores de videogame, e até o Brasil. O poder de seu *ILLUMINATI* e dos grupos que ele comanda determina a vitória sobre seus adversários, e o conseqüente domínio do mundo. Essa meta pode ser alcançada de várias maneiras: controlando vários grupos, atingindo um objetivo específico de seu *ILLUMINATI*, atingindo um objetivo secreto - ou, então, eliminando completamente os oponentes.

CONTROLE OU DESTRUÇÃO

ILLUMINATI pode ser disputado entre dois jogadores, um-contra-um, ou com até seis participantes. Partidas com maior número de jogadores são mais emocionantes, pois podem ser feitas alianças e pactos. Claro que as alianças podem ser quebradas, e, com certeza, todos se voltarão contra você quando estiver muito perto de vencer!

A carta principal na mesa é seu *ILLUMINATI*, o centro de sua estrutura de poder. As cartas dos grupos controlados por ele são colocadas à sua volta, feito jogo de dominó, obedecendo às indicações das setas nas bordas das cartas. Quanto mais próximo um grupo estiver de seu *ILLUMINATI*, maior será seu poder - e mais difícil será controlá-lo ou destruí-lo. Nada impede que vários jogadores tenham *ILLUMINATI*s iguais, representando assim várias facções do mesmo poder - mas cada jogador tem apenas

UM *ILLUMINATI*. Ele não pode ser controlado ou destruído, a menos que sejam destruídos ou tomados todos os grupos que ele comanda. Se isso acontecer, o jogador está fora da partida.

Para atrapalhar seus adversários, você deve destruir ou controlar seus grupos. A destruição de um grupo resulta da disputa de *Power* (Poder) entre o atacante e o defensor. Se o grupo defensor perde, ele é destruído e retirado da mesa - a menos que alguma outra carta impeça. Vamos supor, por exemplo, que você controla as cartas *Bill Clinton* e *Clone Arrangers*. Se Clinton é atacado e vai ser destruído, você pode usar o *Clone Arrangers* para fabricar um clone de Clinton (uma cópia biológica) e mantê-lo "vivo" no jogo - mesmo que ele seja assassinado.

Controlar um grupo é diferente: o *Power* do atacante e sua ajuda é subtraída da *Resistance* (Resistência) do defensor e seus aliados na ação. O resultado final é o valor do ataque; o atacante deve jogar dois dados de seis faces e conseguir um resultado igual ou menor que este valor (o uso de dados é uma grande diferença entre *ILLUMINATI* e jogos como *Magic*, *Spellfire*, *Jyhad*; embora os dados não façam tanta diferença em um ataque prudente, sempre há o risco de falha). Se o atacante consegue o controle do grupo, ele é removido de onde está e colocado em sua própria estrutura de poder (claro que a carta deve ser devolvida no final da partida!). Isso enfraquece o adversário, e pode fortalecer você. Além dos ataques com grupos, é possível também fazer com que o oponente perca seus grupos através de cartas especiais - como assassinatos e desastres.

TIPOS DE CARTAS

Em número de cartas, o baralho pode ser de qualquer tamanho - mas o jogo recomenda o uso de 45 cartas, e todos os jogadores devem ter no baralho a mesma quantidade delas. Há dois tipos básicos de cartas, as *Plot Cards* (de verso azul) e as *Group Cards* (de verso alaranjado). Antes do jogo, elas são arrumadas diante do jogador em duas pilhas separadas. As *Plot Cards* são traduzidas, literalmente, como Cartas de Trama: são cartas que você usa para tramar algo contra seus oponentes, defender-se ou atacá-los. Essas cartas devem ser descartadas depois do uso, ainda que seus efeitos possam perdurar.

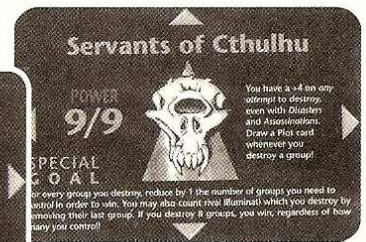
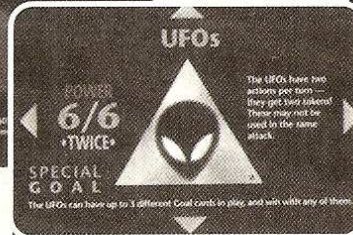
As *Group Cards*, ou Cartas de Grupos, são

BARALHOS

os grupos que você pretende controlar e os recursos que podem ajudá-lo em seus objetivos. Esses recursos podem ser ir desde esquadões suicidas até o Santo Graal, o Cálice de Cristo. Cada grupo controlado tem uma ação ou turno, que deve ser marcado com *counters* ("contadores", pequenas peças de plástico, ou mesmo feijões) colocados sobre a carta. Um grupo pode gastar sua ação em seu turno para tentar controlar outros grupos, destruí-los, usar uma habilidade especial ou defender-se.

Cada grupo pode ter um ou mais alinhamentos, que determinam seus objetivos: os *Boy Sprouts*, por exemplo, são escoteiros bonzinhos que preservam a natureza - enquanto os *South American Nazis* são nazistas violentos e conservadores. Os possíveis alinhamentos são:

- **Government:** o grupo faz parte de um governo. É o oposto de *Corporate*;
- **Corporate:** empresas e corporações financeiras. É o oposto de *Government*;
- **Liberal:** politicamente à esquerda. É o oposto de *Conservative*;
- **Conservative:** politicamente à direita. É o oposto de *Liberal*;
- **Peaceful:** se opõe ao uso da força. É o oposto de *Violent*;
- **Violent:** armado e/ou perigoso. É o oposto de *Peaceful*;
- **Straight:** certinho, dentro dos padrões. É o oposto de *Weird*;
- **Weird:** exótico, diferente de tudo. É o oposto de *Straight*;
- **Criminal:** criminoso, trabalha na ilegalidade. Não tem oposto;
- **Fanatic:** para ele suas crenças são as únicas corretas. É oposto de *Fanatic*.



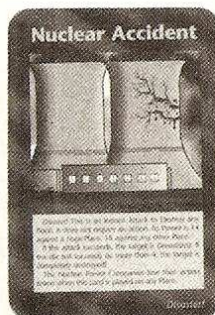
Nem todas as cartas têm um alinhamento, ou o mesmo número de alinhamentos. O alinhamento serve para as tentativas de destruição e controle de grupos; grupos de alinhamentos iguais são mais difíceis de destruir, enquanto que grupos de alinhamentos opostos são mais difíceis de controlar. Imagine o Vaticano querendo destruir o grupo dos escoteiros, ou os fãs de ficção científica tentando controlar os evangelistas da televisão! Além do alinhamento, cada grupo pode também ter alguns atributos - que servirão para determinar se certas cartas podem agir sobre eles. A NASA é espacial, enquanto os druidas são mágicos e verdes (ligados à natureza).

A variedade de cartas é grande (409, ao todo), e cada uma faz algo diferente, proporcionando muitas combinações surpreendentes. A maior parte das regras está nas próprias cartas, pois estas mudam o jogo completamente, alterando até mesmo as regras oficiais. As ilus-

trações são de qualidade mediana, a traço, em um estilo mais caricato e menos clássico que as de *Magic*, *Spellfire* e *Jyhad*; alguns trabalhos são bons e outros ruins, mas conseguem ilustrar bem a idéia das cartas.

O *Starter Set* (conjunto inicial) vem com dois baralhos de 55 cartas cada, e os *Booster Packs* contém 15 cartas. As cartas são plastificadas, mais resistentes e duráveis. O jogo é em inglês e, até o momento, não há notícias de uma eventual versão traduzida. *ILLUMINATI: New World Order* é uma ótima opção para os fãs da versão em RPG, ou para aqueles que anseiam por um jogo de cartas diferente.

GRAHAL



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, PINCEIS E OUTROS ACESSÓRIOS

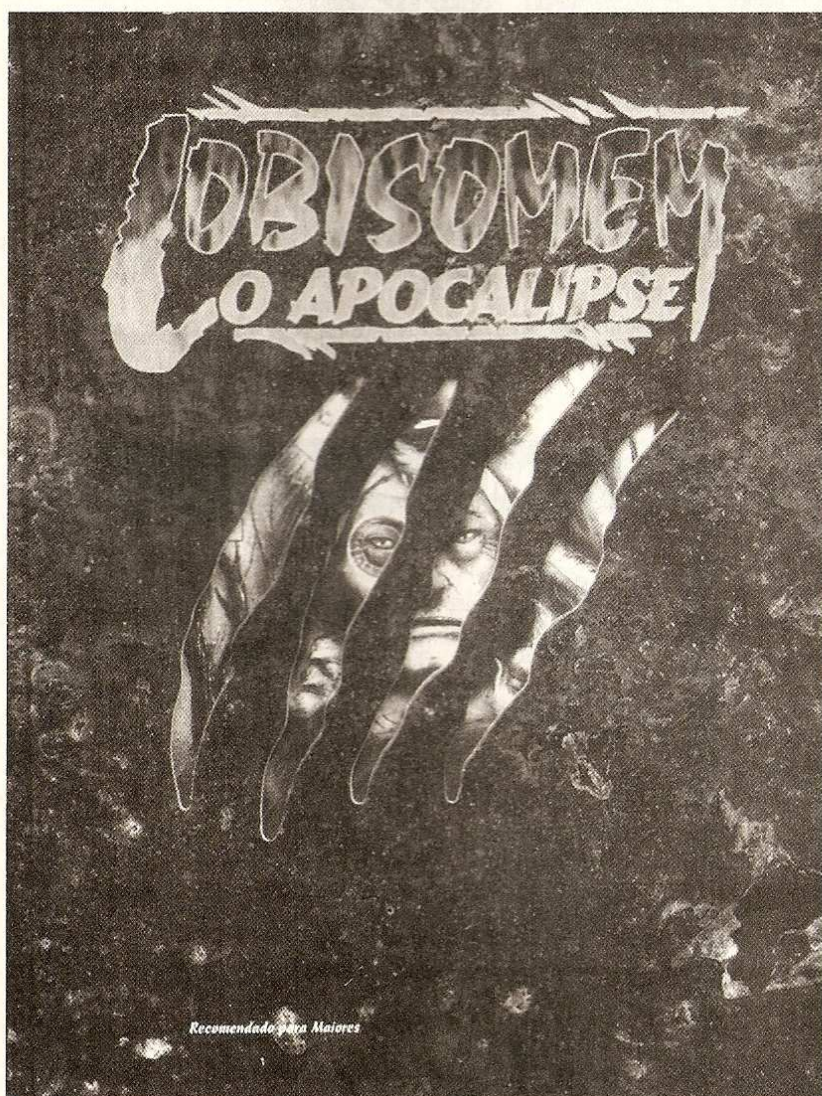
(031) 225.0694 - 221.2062

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

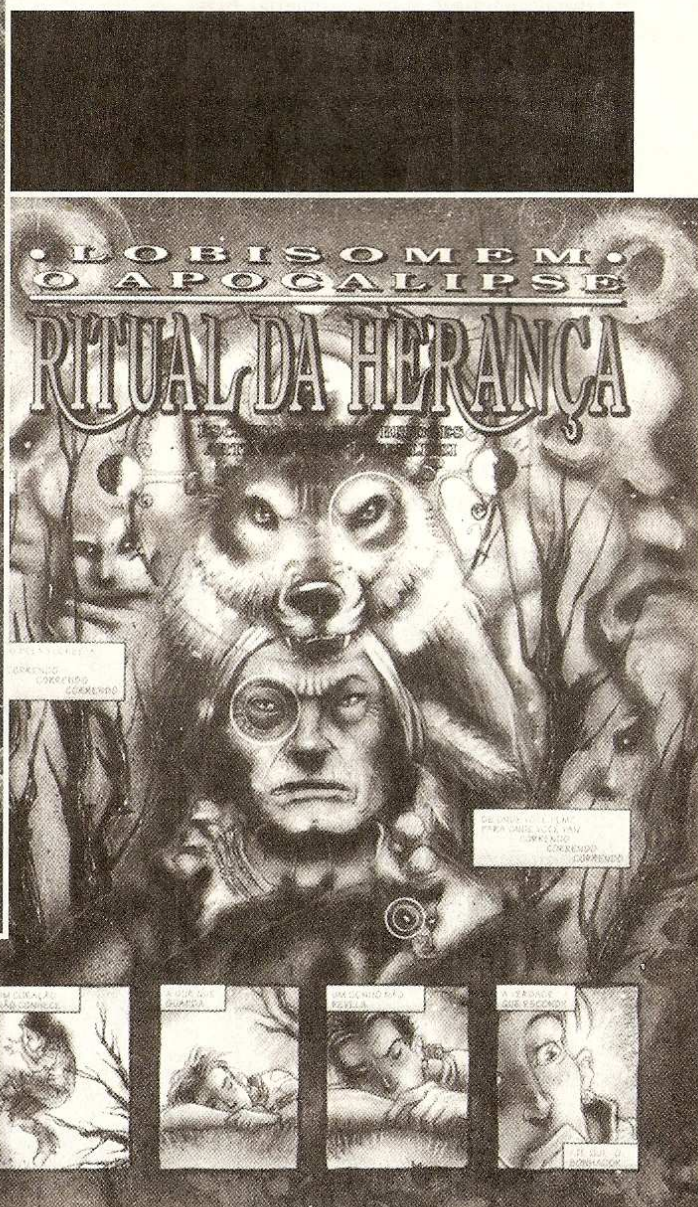


LOBISOMEM: O APOCALIPSE

Afinal, chega às livrarias a esperada versão brasileira de
Werewolf: the Apocalypse



LobisOMEM: o Apocalypse, Mark Rein-Hagen. Tradução de Sylvio Gonçalves, Devir Livraria, São Paulo, 1995, 294 páginas



A capa de LobisOMEM:
buracos de garras mostrando a história
em quadrinhos da página seguinte.

Em DRAGÃO BRASIL #5 você ficou conhecendo o jogo *WEREWOLF: the Apocalypse*. Neste RPG o jogador faz o papel de um Garou, um integrante da raça dos lobisomens - mas não desses que o público está habituado a ver em filmes e desenhos animados. Este é um jogo ecológico, heróico e de muita luta.

Para começar, ninguém "vira" lobisomem: em vez de ser causada por mordidas ou maldições, aqui a licantrópia é genética - se você não nasce lobisomem, nunca será um. Os lobisomens não se reproduzem entre si (quando o fazem, a prole resultante será um Impuro, deformado e estéril), e preferem acasalar com humanos ou lobos. Aliás, para pertencer aos Garou, você não precisa necessariamente ter nascido humano: um lobo que viva em uma floresta, planície ou jardim zoológico também pode ser um lobisomem. O Garou não se transforma contra a própria vontade, com a simples chegada da lua cheia; ele escolhe quando deseja se transformar, podendo optar por cinco formas: **Hominídeo**, a forma humana; **Glabro**, uma forma muito musculosa e peluda, mas que pode passar por um ser humano; **Crinos**, o homem-lobo, uma fera medonha com mais de dois metros de altura; **Hispo**, um grande animal quadrúpede, semelhante a um lobo pré-histórico; e **Lupus**, a forma de um lobo normal.

Um Garou também não é uma fera sem mente, faminta por carne humana (pode até ser, mas não é a regra geral), mas sim um soldado espiritual. Ele é um guerreiro de Gaia, a Mãe-Natureza, e lutará por ela até a morte. Poucos lobisomens sobrevivem no mundo de hoje, pois o gene da licantrópia é recessivo - e eles estão sendo perseguidos e dizimados pelos agentes de Wyrms, a entidade maligna que busca a destruição de Gaia. Mesmo os Garou que restam às vezes esquecem-se de suas raízes e perdem o respeito pelos anciões, corrompendo-se cada vez mais. É chegada a hora do Apocalipse, a morte de Gaia e a supremacia total de Wyrms, trazendo o fim de todos os lobisomens e da vida na Terra como conhecemos.

WEREWOLF: the Apocalypse foi o 2º jogo da série *Storyteller*, da editora White Wolf. O primeiro, *VAMPIRE: the Masquerade*, teve uma versão traduzida pela Devir Livraria e lançada em maio de 94,

durante o II Encontro Internacional de RPG - e os RPGistas brasileiros ganharam o livro *VAMPIRO: a Máscara*. Bem... adivinhem quem seria o próximo?

A SEGUNDA EDIÇÃO

LOBISOMEM: o *Apocalipse* é uma versão traduzida da segunda edição original de *WEREWOLF* - que teve muitas melhorias se comparada à primeira edição, de 1991. A segunda edição é mais rica nos detalhes da cultura e modo de vida dos Garou, além de maiores explicações sobre a Umbra, o mundo espiritual. O jogo ganhou novas possibilidades para a interpretação de personagens, e passa uma idéia melhor sobre o modo de vida dos Garou.

Boa parte do enredo do jogo não é explicado com frias descrições e regulamentos, e sim através de poesias e relatos de lendas. Isso dá mais cor e realismo ao jogo, fazendo parecer que a cultura Garou efetivamente existe no mundo real. Contudo, esse estilo de explicar o jogo com histórias atrapalha um pouco: o livro foi planejado para ser lido de forma linear, do início ao fim, como um verdadeiro romance de terror. Claro que a leitura informal fica muito mais agradável, mas, na hora de jogar, torna-se difícil encontrar certas informações que deveriam estar organizadas em tabelas. Essa é uma das poucas críticas que podem ser feitas aos jogos da linha *Storyteller*, de modo geral.

O livro descreve melhor as treze tribos Garou (veja quadro), com o acréscimo do símbolo de cada tribo - uma espécie de hieróglifo - ao fundo das páginas. São citadas ainda as três tribos perdidas, que não mais existem: os **Croatam**, que desapareceram para banir uma besta de Wyrms; os **Bunyip**, chacinados pelos próprios irmãos Garou em tempos antigos; e os **Uivadores Brancos**, que foram corrompidos pela Wyrms e tornaram-se Dançarinos da Espiral Negra - perigosos inimigos dos outros lobisomens, e também sua maior vergonha. A segunda edição de *WEREWOLF* também delega uma boa importância ao mundo espiritual, a Umbra, detalhando sua ligação com o mundo material e as visões dos lobisomens em relação a ele. A relação dos lobisomens com o mundo espiritual é muito mais forte do que acontece

com os humanos, por sua natureza e o triunfo de sua tecnologia contra a espiritualidade, e esta é também uma das grandes vitórias de Wyrms contra Gaia. É verdade que alguns humanos, como os magos, conseguem penetrar na Umbra através de rituais mágicos - mas os lobisomens o fazem naturalmente, precisando apenas olhar para um espelho, água parada ou outra superfície refletora. Em Umbra, um lobisomem pode encontrar os totens espirituais, receber grandes dádivas - ou então enfrentar espíritos malignos, que são muito mais poderosos ali; Umbra é habitada pelas criaturas que servem a Wyrms, Weaver e Wyld, a tríade que deveria manter o controle sobre a eternidade, e que agora se descontrola de forma insana.

Outra grande mudança da segunda edição é o método de aquisição de Renome - uma medida de status na sociedade Garou. Cifras exageradas como 1000 e 2000 pontos, que parecem coisa de AD&D, foram substituídas por números mais modestos. O livro vem com uma grande tabela de atos que podem conceder ou remover pontos de Honra, Glória e Sabedoria. Grande parte das ações realizadas no jogo e no dia-a-dia constam nessa tabela, e mesmo os atos mais insignificantes (até mesmo fazer fofoca) podem alterar o Renome.

FICOU CAPRICHADO!

LOBISOMEM: o *Apocalipse* é inteiramente compatível com os outros jogos da série *Storyteller*, incluindo *VAMPIRO*. Ambos usam como cenário o mesmo mundo punk-gótico, e personagens vampiros podem se encontrar e participar de aventuras com lobisomens - mas dificilmente como parceiros: vampiros são considerados pelos Garou como servos de Wyrms, e feitos em mil pedacinhos assim que são farejados!

A chegada às livrarias de *LOBISOMEM: o Apocalipse* vinha sendo esperada com ansiedade. O lançamento do livro, previsto inicialmente para 22 de dezembro de 94, sofreu atrasos sucessivos (chegou a ser marcado, brincando, para "a primeira lua cheia do ano") e só apareceu nas prateleiras em fevereiro. Mas basta uma olhadela no livro para perdoar qualquer atraso: vem encadernado em luxuosa capa dura, com sulcos de garras



Algumas ilustrações originais foram substituídas por trabalhos de brasileiros, mas as melhores gravuras foram preservadas - sobretudo a belíssima arte de Brian LeBlanc

atravessando o papel e mostrando a página seguinte - a primeira de uma história em quadrinhos com 28 páginas, com roteiro de Bill Bridges e excelente arte de Tony Diterlizzi. Os quadrinhos são coloridos e impressos em papel "couché" especial, ficando o restante do livro em preto e branco e papel comum - absolutamente idêntico à segunda edição norte-americana.

No miolo, a edição nacional não é tão fiel:

parte das ilustrações originais foram substituídas por trabalhos de autores brasileiros, e engana-se quem acha que isso foi feito para prestigiar os desenhistas nacionais. A verdade é que, quando a editora White Wolf concede direitos de tradução e publicação de seus produtos, as ilustrações devem ser negociadas em separado - e trocar algumas figuras foi economicamente mais vantajoso para a Devir. Isso, contudo, não é motivo para torcer o

nariz para a versão brasileira: as melhores gravuras do original americano foram conservadas, sobretudo as belíssimas artes de Brian LeBlanc; e, entre os desenhos brasileiros, estão trabalhos do premiado Lourenço Mutarelli e de Álvaro Omine - já conhecido por ilustrar as versões nacionais de *GURPS Supers* e *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes*.

Quanto ao conteúdo, o livro nacional também não decepciona. A tradução foi mais cuidadosa, ao contrário do que aconteceu com *VAMPIRO* - pois, na época, havia pressa de lançar o livro durante o II Encontro Internacional de RPG, com a presença do autor Mark Rein-Hagen. *LOBISOMEM* não saiu com tantas falhas de tradução e edição - mas elas existem, infelizmente: algumas são perdoáveis e até engraçadas (os Dançarinos da Espiral Negra são freqüentemente chamados de "Dançadorinos"), mas outras interferem no regulamento do jogo (veja quadro). Há ainda um infeliz erro de impressão, onde as páginas 211 e 215 foram trocadas: isso não seria tão ruim se tivesse acontecido em qualquer outra parte do livro - mas justamente essas páginas faziam parte de uma bonita seqüência de ilustrações, mostrando uma luta pra lá de sangrenta entre dois lobisomens. Com a troca das páginas, a seqüência foi quebrada. Muito azar!

Mesmo com tudo isso, ninguém pode negar que, em termos de visual e trabalho gráfico, *LOBISOMEM* é, sem dúvida o melhor RPG até agora lançado no Brasil. Aliás, por um trabalho de tal qualidade, o preço está surpreendentemente baixo: R\$ 36,00 pelo livro isolado, ou R\$ 38,00 pelo kit com livro, plástico protetor e dois dados de dez faces. Os editores da White Wolf garantem ainda que 3% do lucro total são doados para fundos de auxílio à preservação dos lobos selvagens do Alasca. Mais ecológico que isso, impossível!

E agora, quem virá? A seqüência lógica seria *MAGE: the Ascension*, o terceiro título *Storyteller* - mas o jogo *STREETFIGHTER - the Storytelling Game* é aguardado com muito mais ansiedade pelo público brasileiro. Vamos esperar para ver.

GRAHAL

AS TRIBOS

Enquanto os vampiros de **VAMPIRO: a Máscara** classificam-se em clãs, os personagens de **LOBISOMEM** também têm suas divisões. Eles organizam-se em grandes tribos-nações, mais ou menos como os índios norte-americanos. São elas:

- ▲ **Fúrias Negras (Black Furies):** uma tribo composta quase inteiramente por mulheres, combativas e vingadoras, como as guerreiras amazonas;
- ▲ **Roedores de Ossos (Bone Gnawers):** são, literalmente, os lobisomens "vira-latas". Vivem nas grandes metrópoles, em meio aos restos da sujeira humana;
- ▲ **Filhos de Gaia (Children of Gaia):** são pacifistas fervorosos. Acreditam firmemente que todos os lobisomens devem se unir na defesa de Gaia, e nunca lutar entre si;
- ▲ **Fianna:** são bardos de tradição céltica, orgulhosos menestréis que cantam as histórias de grandes batalhas - mas que também sabem ser muito violentos;
- ▲ **Cria de Fenris (Get of Fenris):** a mais sanguinária tribo de lobisomens. São guerreiros furiosos, amantes da guerra, e preferem morrer a abandonar uma batalha;
- ▲ **Andarilhos do Asfalto (Glass Walkers):** estes lobisomens são melhor adaptados à civilização humana. A maioria sabe operar computadores e entende de finanças;
- ▲ **Garras Vermelhas (Red Talons):** desprezam e odeiam os seres humanos, cujas cidades avançam pelo mundo e destroem a natureza. Aham que um humano bom é um humano morto;
- ▲ **Senhores das Sombras (Shadow Lords):** são conspiradores maliciosos, furtivos, que buscam a liderança de todos os lobisomens;
- ▲ **Peregrinos Silenciosos (Silent Striders):** estes viajantes são cheios de mistérios, quase sempre portadores de segredos e notícias importantes;
- ▲ **Presas de Prata (Silver Fangs):** são heróis valorosos, guerreiros de grande honra e reputação, que lideram os outros lobisomens;
- ▲ **Portadores da Luz (Stargazers):** intelectuais que buscam conhecimento e verdade;
- ▲ **Úktena:** são lobisomens magos. Os outros Garou desconfiam deles;
- ▲ **Wendigo:** originários das montanhas do Canadá, estes lobisomens são mais ligados aos índios e seguem as mesmas tradições.
- ▲ **Dançarinos da Espiral Negra (Black Spiral Dancers):** lobisomens vilões, corruptos e traidores, corrompidos pela Wyrms. São odiados pelas outras tribos com todas as forças.

CONSERVANDO

Apesar do evidente capricho na tradução de **WEREWOLF**, o livro **LOBISOMEM** traz algumas falhas que realmente atrapalham. Aqui estão as que pudemos detectar, e suas respectivas correções:

- Pág. 194: O renome inicial de Philodox é Honra 3, e não Glória 2, Sabedoria 1; e o renome inicial de Galliard é Glória 2, Sabedoria 1, e não Glória 2, Honra 1;
- Pág. 127: O nível do dom Odor Repugnante, da tribo Roedores de Ossos, não está indicado. É um dom de nível dois;
- Pág. 130: O nível do dom Sentidos Cibernéticos, da tribo Andarilhos do Asfalto, não está indicado. É um dom de nível dois;
- Pág. 150: O nível do Ritual do Novo Despertar, que também não está indicado, é dois.



O RITUAL DO SANGUE VIVO

Em sua incansável busca pelo completo domínio da Taumaturgia, os vampiros Tremere descobrem uma nova prática mística

No RPG *Vampiro: A Máscara*, existe uma organização chamada Camarilla. Embora os vampiros existam desde o princípio dos tempos, esta organização só foi criada no século XV (época em que o movimento religioso conhecido como "A Inquisição" começava), com a finalidade de proteger seus membros da implacável perseguição dos caçadores de vampiros e da odiosa ação dos diabolistas (vampiros que alimentam-se de outros vampiros). Para garantir que seus objetivos fossem alcançados, a Camarilla instituiu as Leis da Máscara e seus membros trabalharam incansavelmente para levar a ardorosa crença que os humanos tinham na existência dos vampiros à condição de fábula.

A Camarilla foi criada com a reunião de sete clãs: Brujah, Toreador, Malkavianos, Gangrel, Ventrue, Nosferatu e Tremere. Com exceção deste último, todos os outros clãs têm sua origem ligada diretamente à história do vampiro original - descrita no livro de NOD (publicação fictícia que narra a saga dos vampiros no início dos tempos). Os Tremere eram magos ligados à casa da Ordem de Hermes, organização que congregava os magos e alquimistas por toda Europa. Foi durante a Idade Média que um Tremere, preocupado com a decadência das artes mágicas e procurando um meio de alcançar a vida eterna, ordenou a seus discípulos que procurassem uma solução ou alternativa para resolver o problema. Os discípulos encontraram por acaso o covil de um vampiro muito poderoso e o fizeram prisioneiro. Com o conhecimen-

to arrancado deste vampiro, teve início o estudo do sangue sistemático dos poderes vampíricos.

Quando o líder Tremere foi chamado para tomar conhecimento dos fatos e dos novos conhecimentos obtidos, a decisão foi tomada: primeiro dois Magos foram transformados em vampiros para que pudessem destruir Tzimisce, o vampiro capturado, poderoso demais para ser subjugado além deste ponto; então, os dois novos e inexperientes vampiros foram submetidos a experiências e rituais, até serem finalmente destruídos para que o próprio líder Tremere e sete de seus mais fervorosos seguidores se tornassem vampiros.

Com sua transformação dos antigos magos em vampiros, os Tremere perderam muito do seu antigo poder, pois sua nova natureza sobrenatural mostrou-se incompatível com a magia tradicional com a qual estavam habituados. Diante desse fato, entregaram-se completamente ao estudo do sangue e de seu poder intrínseco de canalizar a Quintessência (energia mística necessária à realização de magias). Surgiu então, uma ciência que ficou conhecida como Taumaturgia - um segredo meticulosamente guardado pelos magos da casa Tremere. A Taumaturgia é uma disciplina exclusiva do clã Tremere. Seu conhecimento só pode ser adquirido através do estudo nas Capelas - ou Chantry -, onde os Tremere vivem, ensinam sua prole e praticam seus rituais. Por fim chegamos aos rituais, que são poderosos encantamentos feitos individualmente ou em grupo.

O NOVO RITUAL

Para um vampiro, o sangue bebido diretamente de sua fonte é como o ar puro, agradável e revigorante; por outro lado, quando retirado da fonte, o sangue esfria e torna-se ruim - como o ar poluído, ainda indispensável, mas desagradável. Pensando em solucionar este problema, foi criado o Ritual do Sangue Vivo, que consiste em manter o sangue indefinidamente vivo e fresco quando retirado de sua fonte.

Com o uso deste ritual, o sangue não apenas permanece vivo fora do corpo - como também transforma-se em uma poção que conserva a própria essência da vida ligada à poção resultante. O alvo do ritual permanece vivo enquanto a poção existir em sua maioria (pelo menos 80%), não importando se o corpo é totalmente destruído; o espírito continua ligado à poção, de modo que o ritual pode ser revertido - trazendo o alvo de volta à vida, mesmo que anos ou séculos tenham se passado. O alvo do ritual nunca estará realmente morto, a não ser que a própria poção seja destruída - e, neste caso, seu espírito culpará o destruidor da poção por sua morte.

A poção se manterá íntegra enquanto permanecer na urna em que foi colocada quando o ritual foi executado - uma caixa de madeira, com inscrições na parte externa. A finalidade da urna é proteger o frasco de poção, que tem aproximadamente dois litros de capacidade. Caso a poção venha a ser removida da urna, ingerida ou destruída, o alvo do ritual será imediatamente morto.

Sistema: Embora o poção tenha apenas dois litros, equivale ao número total de Pontos de Sangue do alvo. Se for um humano, por exemplo, a poção vai equivaler a seus dez Pontos de Sangue; se for um vampiro, a poção equivalerá ao total de Pontos de Sangue correspondente à sua geração.

Para que o ritual possa ser executado por um jogador, são necessários Taumaturgia em Nível 3 (Potência do Sangue) e um único sucesso em cada uma das três seguintes jogadas: Percepção + Ocultismo (dificuldade 7); Inteligência + Medicina (dificuldade 6); e Taumaturgia + Manipulação (dificuldade 8). No caso de falha em qualquer das jogadas, o ritual fracassa. Para reverter, ainda é necessário o conhecimento do ritual e um único sucesso em cada uma das seguintes jogadas: Percepção + Ocultismo (dificuldade 7); e Inteligência + Medicina (dificuldade 6).

Vampiros de outros clãs e personagens humanos não têm acesso à disciplina da Taumaturgia, mas mesmo assim podem usar o Ritual do Sangue Vivo - e principalmente revertê-lo - se tiverem conhecimentos excepcionalmente altos em Ocultismo e Alquimia (x8, no mínimo). Para executar o ritual, devem conseguir pelo menos um sucesso em cada uma destas jogadas: Percepção + Ocultismo (dificuldade 8); Inteligência + Medicina (dificuldade 8); e Percepção + Alquimia (dificuldade 10). Para reverter, as jogadas são: Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) e Inteligência + Medicina (dificuldade 8).

EM LIVE ACTION

O Ritual do Sangue Vivo pode ser utilizado em partidas de *Live Action*. Será considerado como um ritual avançado, sendo necessários 90 minutos para ser realizado ou revertido. O teste deve ser feito contra um Narrador. Cada personagem presente no ritual terá direito a um teste, desde que satisfaça os requisitos requeridos. É necessário que apenas um dos presentes seja bem-sucedido em cada teste.

1) Teste mental contra o Narrador (requisito: conhecimento do Ritual e de Ocultismo);

2) Teste mental contra o Narrador (requisito: conhecimento de Medicina);

3) Teste mental contra o Narrador (requisito: Taumaturgia x3 - Potência do Sangue).

Regra Opcional: ignorar os testes anteriores e vencer três testes mentais contra o Narrador (requisito: conhecimento de Alquimia, Ocultismo e do Ritual).

GIOIELLI



O RESGATE

O antigo mestre do Anão está em maus lençóis, e cabe aos Heróis salvá-lo

Chegam à redação da DRAGÃO BRASIL muitas cartas de leitores indignados com a presença de *HERO QUEST* na revista: todos argumentam que o jogo não deveria constar em nossas páginas, pois nem mesmo é um RPG. Será mesmo que não? Ora, isso depende de como os jogadores estão dispostos a encarar o desafio. Por esse motivo, a aventura que apresentamos aqui traz algumas chances de interpretação para os Heróis - ou, pelo menos, para um deles.

A aventura compreende três Buscas, que, como de costume, dividem-se em três partes: o **Mapa da Busca**, que mostra os lugares do labirinto de pedra onde Zargon deve posicionar a mobília, os monstros e armadilhas; o **Texto do Pergaminho**, contendo o desafio que deve ser lido aos outros jogadores por

Zargon; e as **Notas da Busca**, que explicam determinados acontecimentos especiais. Cada Busca somente será completada com sucesso quando os heróis tiverem alcançado o objetivo proposto por Zargon, e retornarem para o ponto de partida - que sempre será a escada.

O ANÃO EM CONFUSÃO

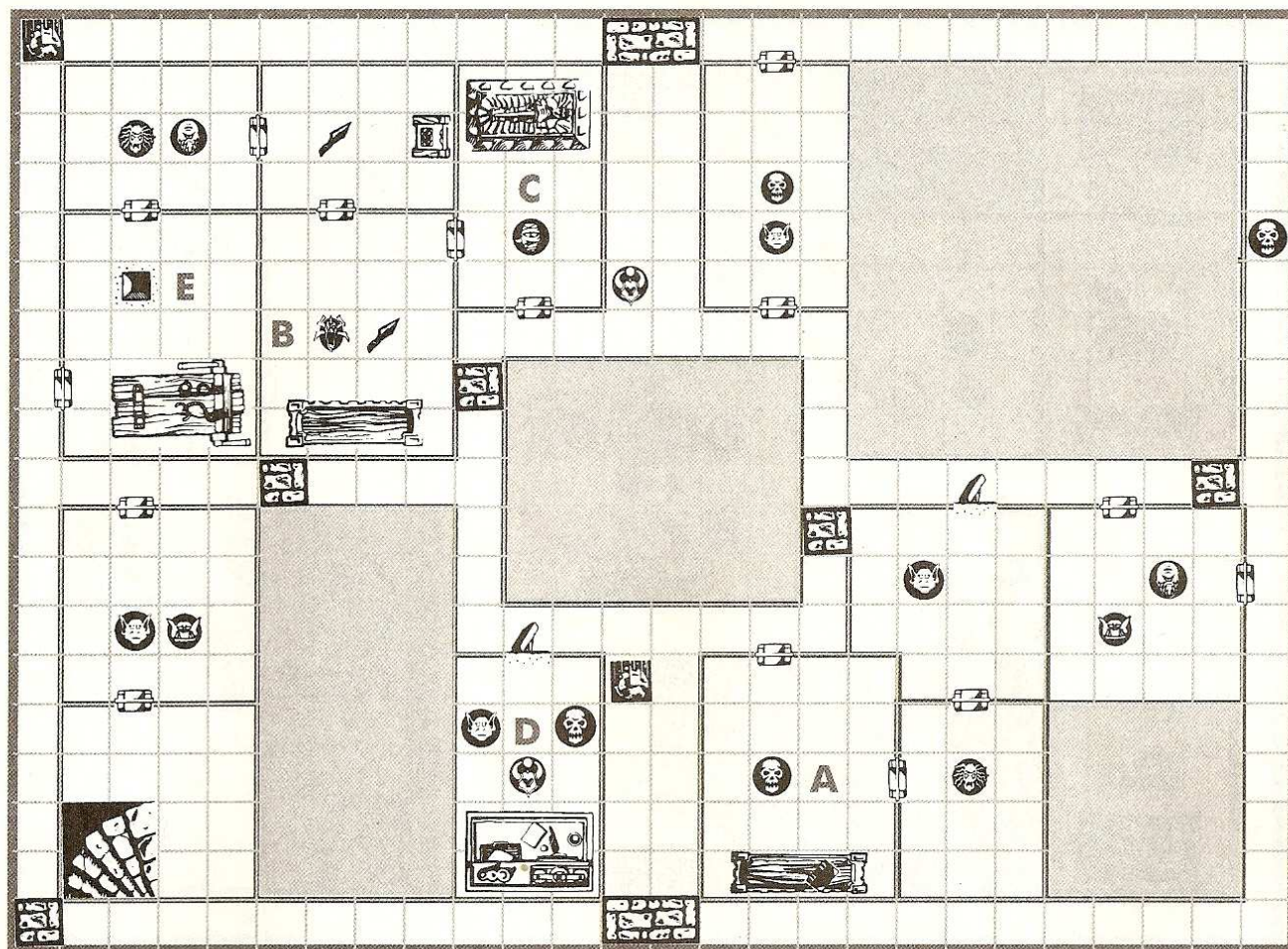
Desta vez os Heróis devem resgatar Kerg, um grande guerreiro dos Anões que conseguiu repelir a invasão de sua vila pelo maligno Comandante Chups, um velho inimigo do reino. Agora Chups conseguiu capturar o veterano, e planeja mantê-lo prisioneiro em seu castelo enquanto arrasa sua vila e rouba

seus tesouros. Kerg foi também o mestre do Anão do grupo de Heróis, tendo treinado-o para o combate; o Anão não permitirá que seu antigo mestre seja mantido prisioneiro, e nem que sua vila seja invadida!

Você, Zargon, deve chamar de lado o jogador que irá jogar com o Anão - e explicar que um mensageiro bateu à sua porta, entregando-lhe uma carta do Mentor. A carta coloca o Anão a par do ocorrido com seu antigo mestre Kerg. Depois, diga a ele para marcar um encontro com os outros Heróis na taverna, e deixe que ele mesmo conte a história a eles. Aqui está uma chance para que o jogador faça seu papel de "baixinho invocado", furioso e talvez bêbado de cerveja - gritando e prometendo que irá fazer esse tal Comandante Chups em mil pedacinhos. Já informados, os Heróis podem partir imediatamente para o castelo.

Di'FOLLKYER





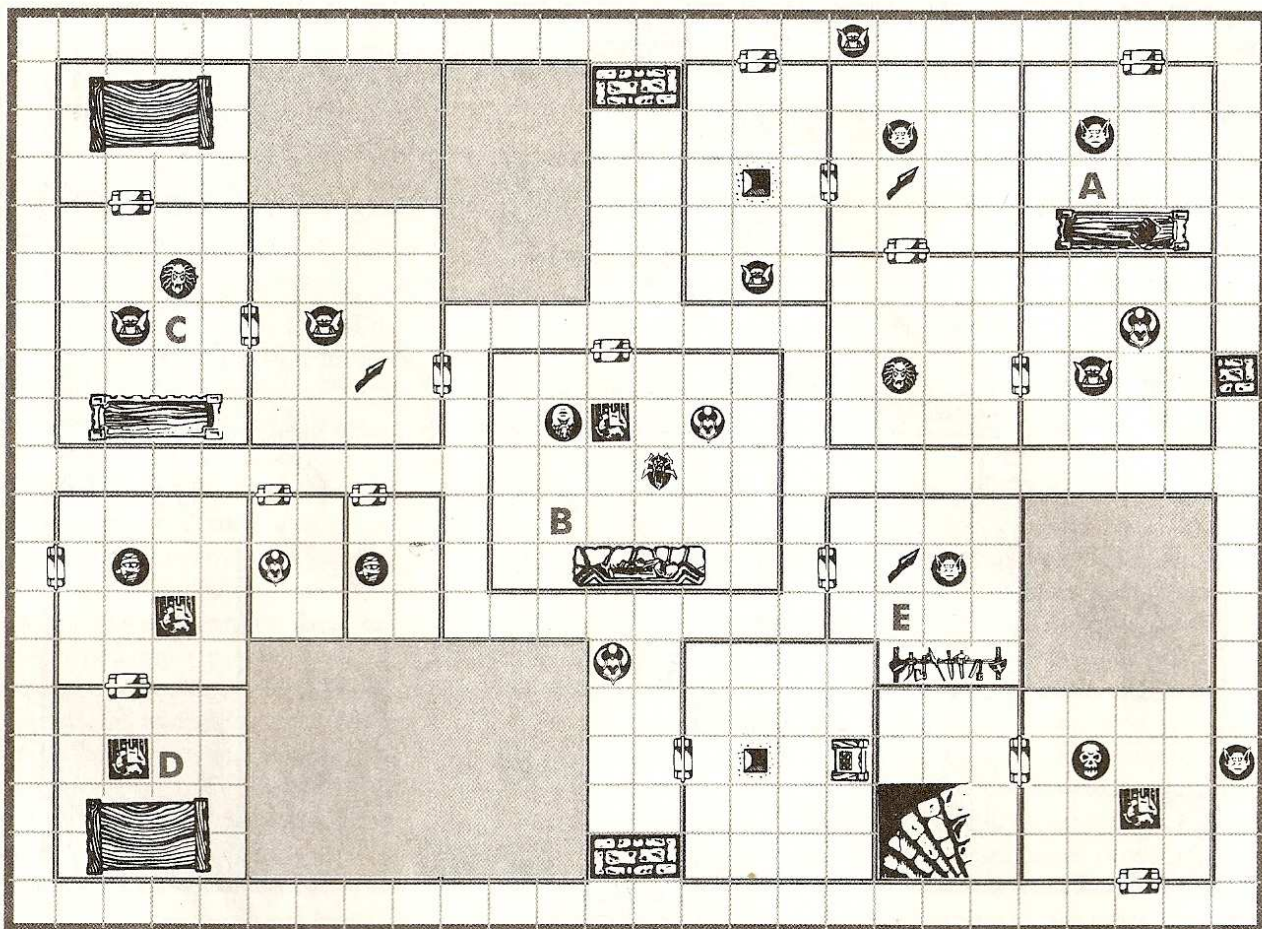
BUSCA 1 A CHAVE DE OSSO

"Nesta Busca, vocês terão que encontrar a chave que libertará o prisioneiro Kerg das garras de Chups."

Notas:

- A. O primeiro Herói que procurar por tesouros aqui encontrará 50 moedas de ouro e um frasco com a Poção Restauradora no armário. A poção irá restaurar até quatro Pontos Físicos quando ingerida.
- B. O primeiro Herói que procurar por um tesouro aqui será atacado por um Monstro Errante, que saltará de dentro do armário. No armário há também uma chave de metal; não é a chave que os Heróis procuram, mas não diga isso a eles!
- C. Escondida no interior da tumba, uma pequena garrafa com um líquido aperolado. Esta garrafinha contém o Elixir da Vida e a descrição completa está na carta correspondente de Artefatos.
- D. Nesta sala secreta, sobre a mesa, há uma chave feita de osso; é a chave que abre a câmara onde o mestre do Anão está sendo torturado.
- E. Esta sala contém uma mesa de tortura, e nela há um Anão preso. Assim que os Heróis entrarem na sala, ele começará a gritar para que o libertem - o que atrairá um Monstro Errante. Se os Heróis libertarem o prisioneiro, ele dirá que foi capturado com Kerg - mas ele foi levado pelos monstros para um local que ele desconhece. Depois, irá embora.

Monstro Errante nesta Busca: FIMIR



BUSCA 2 BATALHA CONTRA CHUPS

"Nesta Busca nossos heróis têm que encontrar o famigerado Comandante Chups, um velho inimigo dos Anões."

Notas:

- A. O primeiro Herói que procurar por um tesouro encontrará no armário uma armadilha mágica, que fará sumir todos os objetos que carrega. Na verdade, eles serão magicamente transportados para a área D.
- B. Aqui está o perverso Comandante Chups. Utilize a figura do Warlork para representá-lo. Lembre-se que Chups é um inimigo ferrenho dos Anões, e irá se empenhar em destruir primeiro o Anão do grupo - a menos que os outros Heróis dêem muito trabalho.

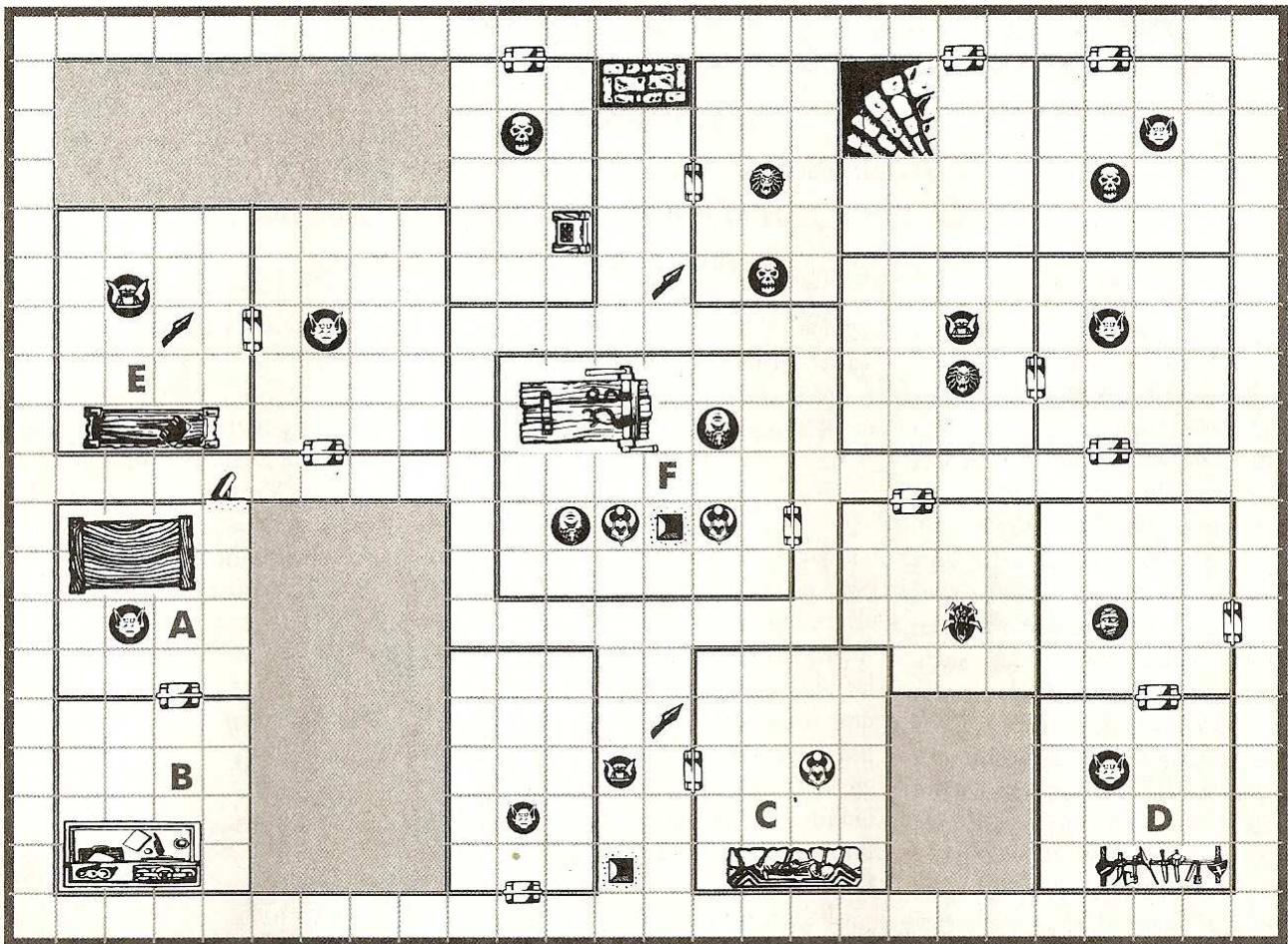
COMANDANTE CHUPS: MOVIMENTO 10; ATAQUE 5; DEFESA 7; FÍSICO 8; MENTAL 5

Depois de derrotarem Chups, os Heróis podem procurar tesouros na sala. Na lareira, escondida entre as cinzas, está uma Varinha Mágica. A descrição completa está na Carta de Artefatos correspondente.

C. Quando um dos Heróis abrir este armário, notará que ele não tem fundo. Parece um longo corredor escuro, que é, na verdade, um atalho mágico para outras partes do castelo. Cada vez que um Herói entrar no armário, deve jogar um dado para descobrir onde foi parar: se cair 1 ou 2, ele surgirá na área A; 3 ou 4, surgirá na área B; e, se for 5 ou 6, surgirá na área D. Cada Herói deve jogar separadamente.

D. Nesta sala, sobre a mesa, estarão todos os objetos do Herói que tenha perdido seus pertences na área A.

E. As armas neste suporte de armas estão gastas, enferrujadas e quebradas. Não há nada de valor nesta sala.



BUSCA 3 O CALABOUÇO

"Agora vocês devem encontrar o local onde o Anão Kerg está sendo mantido prisioneiro, e salvá-lo."

Notas:

- A. Nesta área, sobre a mesa, há dois pergaminhos com as seguintes magias: Véu de Neblina, Bola de Fogo.
- B. Sobre a mesa existe uma garrafinha com um líquido aperolado; parece Elixir da Vida, mas na verdade é veneno - e o Herói que beber este líquido perderá 2 Pontos Físicos.
- C. O primeiro herói que procurar por um tesouro neste local será atacado pelas costas por um Monstro Errante.
- D. Este suporte de armas contém os seguintes itens: um Elmo, uma Adaga e um Escudo.
- E. Dentro deste armário há dois frascos - um de Poção Restauradora e outro de Poção de Força.
- F. Nesta sala está o mestre Kerg, sendo torturado. A porta da sala só pode ser aberta com a chave certa, feita de osso, e não com a chave de Metal. Se os Heróis não a tiverem, terão que voltar à escada e recomençar a primeira Busca até encontrá-la. Depois poderão voltar diretamente para a terceira Busca, sem passar pela segunda.

Monstro Errante nesta Busca: MÚMIA

ALÉM DO 5º NÍVEL

Finalmente, a chance de elevar os Níveis de Experiência dos heróis de D&D!

Muitas e muitas cartas chegam à redação da revista DRAGÃO BRASIL, com a seguinte pergunta: no *Dungeons & Dragons* da Grow, como um personagem pode ir além do Nível 5? A resposta é: não pode.

Antigamente, lá pelo início da década de 80, o *Dungeons & Dragons* era separado em várias caixas que progrediam de acordo com o nível dos personagens. Cada caixa trazia novas regras, novos feitiços, novos monstros (mais poderosos) e instruções para que os PJs alcançassem níveis mais elevados. Era assim: na caixa *D&D Basic*, os personagens podiam ir apenas até o Nível 3; na caixa *D&D Expert*, os PJs podiam chegar até o Nível 14 - dependendo da classe do personagem; e, na caixa, *D&D Companion*, os personagens iam do Nível 15 ao 25. Além destes, para personagens de níveis excepcionalmente altos, havia também o *D&D Master* e o *D&D Immortal*. Mais tarde, a TSR unificou todas essas caixas no livro *Rules Cyclopedia*.

Atualmente, nem as caixas e nem o *Rules Cyclopedia* podem ser encontrados no mercado - porque o D&D já saiu de linha nos EUA, restando apenas o AD&D. O *Dungeons & Dragons*, lançado no Brasil pela Grow é uma espécie de mistura entre o *D&D Basic* e o *Expert*, misturando elementos de ambos, principalmente os monstros e feitiços. Os personagens, infelizmente, só podem chegar até o Nível 5. Por algum tempo correram boatos de que a Grow traduziria o *Rules Cyclopedia*, para dar seqüência ao jogo e atender às súplicas dos

jogadores. Mas infelizmente, pelo menos até agora, a suposta tradução do *Rules Cyclopedia* não passou mesmo de um boato - e os jogadores de D&D continuam paralisados no Nível 5.

INDO ADIANTE

O que vamos propor agora são regras opcionais para que personagens de D&D possam ir além do Nível 5, chegando até o Nível 10.

Atenção: estas não são tabelas oficiais, mas apenas uma opção para que os personagens possam progredir. Se a Grow ou outra indústria eventualmente lançar versões avançadas do D&D (não do AD&D), as tabelas contidas aqui ficam invalidadas.

Seria impossível reproduzir aqui todos os detalhes oficiais para criar personagens de nível superior. Os feitiços, por exemplo: de acordo com o *D&D Expert*, um mago ou elfo de Nível 7 deveria ser capaz de memorizar pelo menos um feitiço de Nível 4 - mas não há feitiços de Nível 4 no Livro de Regras. Teríamos que publi-

car aqui toda uma lista de novos feitiços. Por enquanto, vamos nos conformar com o fato de que clérigos, magos e elfos de níveis elevados poderão memorizar apenas os feitiços de sempre - ainda que em maior número. Mesmo assim, os heróis vão ficar bem mais poderosos: portanto, se você tem milhares e milhares de XPs acumulados, agora já pode gastar!

PALADINO

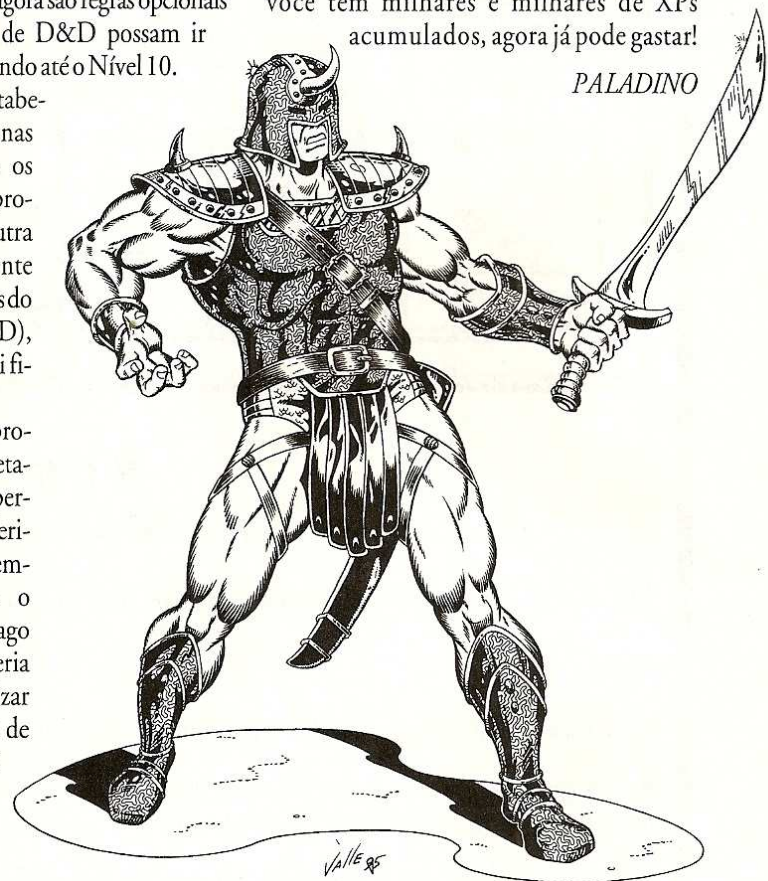


Tabela de Experiência dos Clérigos					Tabela de Experiência dos Guerreiros			
Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida	Níveis/Feitiço 1º - 2º	Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
6	Ancião	25.000	6d6	2 - 2	6	Combatente	32.000	6d8
7	Bispo	50.000	7d6	3 - 2	7	Campeão	64.000	7d8
8	Lama	100.000	8d6	3 - 3	8	Super-Herói	120.000	8d8
9	Patriarca	200.000	9d6	4 - 3	9	Cavaleiro	240.000	9d8
10	Arcebispo	300.000	10d6	4 - 4	10	Lorde	360.000	10d8

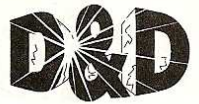


Tabela de Experiência dos Magos					Tabela de Experiência dos Ladrões			
Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida	Níveis/Feitiço 1º - 2º - 3º	Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
6	Ilusionista	40.000	6d4	3 - 2 - 2	6	Capanga	20.000	6d4
7	Feiticeiro	80.000	7d4	3 - 3 - 2	7	Bandido	40.000	7d4
8	Necromântico	150.000	8d4	4 - 3 - 2	8	Espião	80.000	8d4
9	Bruxo	300.000	9d4	4 - 3 - 3	9	Professor	160.000	9d4
10	Mestre	450.000	10d4	4 - 4 - 3	10	Chefão	280.000	10d4

Tabela de Habilidades dos Ladrões							
Nível	Abrir Fechaduras	Achar/Desarmar Armadilhas	Bater Carteiras	Mover-se em Silêncio	Escalar Paredes	Ocultar-se nas Sombras	Ouvir Ruídos
6	40	35	45	44	92	32	54
7	45	40	50	48	93	35	58
8	50	45	55	52	94	38	62
9	54	50	60	55	95	41	66
10	58	54	65	58	96	44	70

Tabela de Experiência dos Anões			
Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
6	Anão Combatente	35.000	6d8
7	Anão Campeão	70.000	7d8
8	Anão Super-Herói	140.000	8d8
9	Anão Cavaleiro	270.000	9d8
10	Anão Lorde	400.000	10d8

Atenção: a Tabela de Experiência dos Anões mostrada na página 10 do Livro de Regras está errada. A tabela correta está nas Tabelas do Dungeon Master, na caixa do fichário: 2.200 XP para Nível 2; 4.400 XP para Nível 3; 8.800 XP para Nível 4; e 17.000 XP para Nível 5.

Tabela de Experiência dos Elfos				
Nível Título		Pontos de Experiência	Dados de Vida	Níveis/Feitiço 1º - 2º - 3º
6	Combatente Ilusionista	64.000	6d6	3 - 2 - 2
7	Campeão Feiticeiro	120.000	7d6	3 - 3 - 2
8	Super-Herói Necromântico	250.000	8d6	4 - 3 - 2
9	Cavaleiro Bruxo	400.000	9d6	4 - 3 - 3
10	Lorde Mestre	600.000	10d6	4 - 4 - 3

Tabela de Experiência dos Halflings			
Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
6	Halfling Combatente	32.000	6d6
7	Halfling Campeão	64.000	7d6
8	Xerife	128.000	8d6

Obs: Halflings nunca vão além do Nível 8.

Tabela para Afastar Mortos-Vivos					
Morto-Vivo	Nível do Clérigo				
	6	7	8	9	10
Esqueleto, Zumbi e Ghoul	D	D	D	D	D
Wight	T	D	D	D	D
Wraith	T	T	D	D	D
Múmia	7	T	T	D	D
Espectro	9	7	T	T	D
Vampiro	11	9	7	T	T

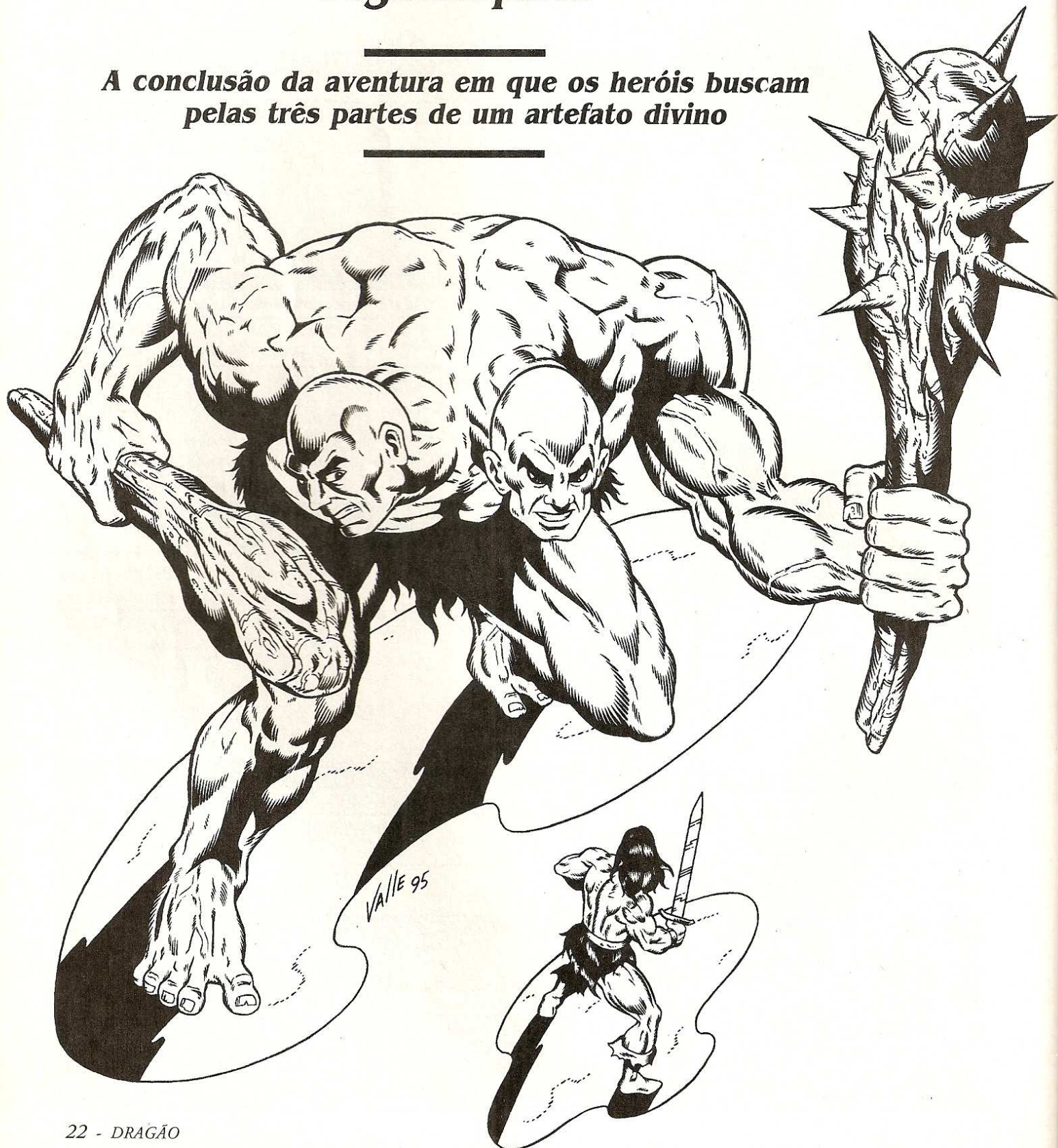
Tabela de Jogadas de Ataque (Níveis 6-10)													
C.A. DO ALVO													
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	
Guerreiros, Anões, Elfos e Halflings	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Clérigos, Ladrões e Magos	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	

Tabela de Jogadas de Proteção (Níveis 6-10)							
Proteção Contra:	Guerreiro	Clérigo	Mago	Ladrão	Anão	Elfo	Halfling
Raio Mortal ou Veneno	8	8	11	10	4	4	2
Hastes Mágicas	9	9	12	11	5	7	3
Paralisia ou Petrificação	10	11	11	10	6	7	4
Baforada de Dragão	11	13	14	13	7	7	5
Bastões/Cajados/Feitiços	12	12	12	12	6	7	4

O DISCO DOS TRÊS

Segunda parte

*A conclusão da aventura em que os heróis buscam
pelas três partes de um artefato divino*



Em DRAGÃO BRASIL #5, apresentamos a primeira parte desta aventura: os heróis foram convocados por um Avatar, um deus que caminha pela terra, para recuperar o **Disco do Três** - um artefato criado pelos deuses do Bem, do Mal e da Neutralidade. Apenas esse artefato pode impedir que o maligno deus Sartan volte a perambular pelo mundo, causando guerra, fome e doenças. Os heróis navegaram pelo Mar das Trevas, exploraram a Ilha da Caveira e - esperamos! - conseguiram encontrar a primeira parte do Disco. É a parte ligada à Neutralidade. Resta agora conseguir as outras duas partes: a parte do Bem e a parte do Mal.

Como antes, esta é uma aventura para D&D e AD&D - sendo que a diferença principal está nas estatísticas dos monstros. Os jogadores podem notar que alguns monstros estão diferentes daqueles encontrados no Livro de Regras ou no *Monstrous Manual*. Isso não interfere com as regras do jogo, já que quaisquer criaturas podem mostrar poderes ou habilidades diferentes do normal (que tal um dragão que dá rasteira em vez de cuspir fogo?). E isso serve também para surpreender aqueles jogadores chatos, que decoraram o catálogo de criaturas e sabem de antemão todos os poderes de todos os monstros. Quem quiser, contudo, pode mudar os monstros e conservá-los do jeito que os conhece.

A aventura recomeça com o retorno dos heróis à cidade costeira de Malpetrim. Aqui está sendo realizada a Grande Feira, onde os heróis podem gastar os eventuais tesouros que tenham achado - ou vender coisas de que não precisem mais, como a caravela usada na viagem. Se algum herói morreu, neste ponto os jogadores podem introduzir no grupo personagens novos - mas o DM não deve permitir que nenhum herói abandone o grupo: quem fizer isso será amaldiçoado pelos deuses, e provavelmente um raio lhe cairá na cabeça antes que chegue à próxima esquina!

Daqui, os heróis devem consultar o mapa entregue pelo Avatar (pág. 18 da DRAGÃO BRASIL #5) e decidir qual será seu próximo objetivo: a Ilha da Caveira (se é que ainda não a visitaram), a Tumba Sagrada ou as Cavernas Escuras.

A TUMBA SAGRADA

A Tumba Sagrada é o local de descanso de um guerreiro, escolhido anteriormente pelos Deuses para deter Sartan e restaurar o equilíbrio da balança entre o Bem e o

Mal. Lá se encontra a segunda parte do Disco. A Tumba fica ao norte de Malpetrim, a três dias de viagem a cavalo - ou seis dias a pé. É uma viagem tranquila, através de planícies e matas esparsas, mas o DM pode usar os encontros abaixo para que os heróis não criem "teias de aranha":

1) **Gigante**: da colina ao longe os heróis vêem um gigante se aproximando. Quando ele chega mais perto, percebem que ele tem duas cabeças! Trate-o como se fosse uma Hidra, com 30 Pontos de Vida na cabeça da esquerda e 20 na da direita. Ele segura duas clavas, sendo a clava da esquerda bem maior. Quando a cabeça de um lado morrer, o braço correspondente deixará de lutar.

GIGANTE DE DUAS CABEÇAS (AD&D): Int 5-7; AL CE; AC 3; MV 12; HD 10; hp 50; THAC0 10; #AT 2; Dmg 2d12/1d10; SZ H; ML 14; XP 3000

GIGANTE DE DUAS CABEÇAS (D&D): Classe de Armadura 4; Dados de Vida 8*; Movimento 36; Ataques 2 clavas; Danos 2d8/1d10; Proteção como Guerreiro 8; Moral 8; Pontos de vida 50; Alinhamento Caótico; 800 XP

2) **A maldição**: os personagens são atacados durante a noite por um bando de 1d4 lobisomens.

LOBISOMENS (AD&D): Int 8-10; AL CE; AC 5; MV 15; HD 4+3; hp 20; THAC0 15; #AT 1; Dmg 2d4; SZ M; ML 12; XP 420 each

LOBISOMENS (D&D): Classe de Armadura: 5(9)+; Dados de Vida 4*; Movimento 54; Ataques 1 mordida; Danos 2d4; Proteção como Guerreiro 4; Moral 8; Pontos de vida 20; Alinhamento Caótico; 125 XP cada

3) **O Ataque da Estátua**: durante a travessia de uma mata, surge no meio do caminho uma estátua de pedra coberta de trepadeiras. É a estátua de um guerreiro que empunha uma espada de duas mãos. Quando os heróis se aproximarem, ela atacará.

ESTÁTUA VIVA (AD&D): Int 0; AL N; AC 3; MV 8; HD 9; hp 40; THAC0 11; #AT 1; Dmg by weapon; SZ L; ML 19-20; XP 2000

ESTÁTUA VIVA (D&D): Classe de Armadura 4; Dados de Vida 5; Movimento 20; Ataques 1; Danos com arma; Proteção como Guerreiro 5; Moral 11; Pontos de vida 30; Alinhamento Caótico; 300 XP

Depois da viagem, os heróis chegam à Tumba, que foi escavada diretamente na base de uma montanha rochosa - lembrando a entrada do santuário da Neutralidade, na Ilha da Caveira. Apenas uma entrada é visível pelo lado de fora. O interior está escuro, e os aventureiros devem providenciar alguma fonte de luz.

1-**Entrada**: este sinuoso corredor, esculpido na pedra bruta, levará os personagens até o interior do templo. No final do túnel há uma grande porta dupla, gravada com desenhos parecidos com aqueles vistos no santuário da Ilha da Caveira: eles representam a luta sem fim entre os Deuses do Bem e do Mal, com os Deuses da Neutralidade tentando manter o equilíbrio da balança.

A porta não está trancada, mas ficou fechada durante séculos e está emperrada. Será necessária a força de várias pessoas para abri-la: três heróis devem ter sucesso simultâneo em seus testes de *Open Doors* (no AD&D) ou *Abrir Portas* (no D&D). Assim que a porta se abrir, será liberado no corredor um gás de fedor indescritível. Todos os heróis devem conseguir uma Jogada de Proteção contra Venenos: aqueles que falharem serão atacados por fortes tonturas e ânsias de vômito, sofrendo penalização de -2 nos ataques pelas próximas 1d4 horas.

2-**Sala de Entrada**: esta grande sala está totalmente vazia, exceto pelas sempre presentes gravuras nas paredes. Há uma única porta na parede norte, que pode ser aberta sem problemas - mas a porta da porta aciona uma armadilha! Uma explosão de fogo mágico detonará no centro do aposento, como uma bola de fogo, causando 3d6 pontos de dano a todos os ocupantes da sala. O dano pode ser reduzido à metade com uma Jogada de Proteção contra Feitiços bem-sucedida.

3-**Câmara da Estátua**: este grande aposento é a câmara principal da tumba. Todas as portas estão emperradas, mas aqui só é necessária a força de um único persona-

gem para abri-las. Uma vez nesta sala, o medalhão mágico entregue pelo Avatar começará a brilhar - indicando que a próxima parte de Disco está por perto.

No centro da sala há uma estátua de pedra: as inscrições no pedestal dizem que ela pertence ao guerreiro que descansa neste local. Quando alguém se aproximar da estátua, ela ganhará vida e atacará com uma espada longa.

A ESTATUA DO GUERREIRO

(AD&D): Int 0; AL N; AC 3; MV 8; HD 9; hp 40; THAC0 11; #AT 1; Dmg by weapon; SZ L; ML 19-20; XP 2000

A ESTATUA DO GUERREIRO (D&D):

Classe de Armadura 4; Dados de Vida 5; Movimento 20; Ataques 1 arma; Danos com arma; Proteção como Guerreiro 5; Moral 11; Pontos de vida 30; Alinhamento Neutro; 300 XP

4-Covil das Serpentes: esta porta emana um constante chiado, parecido com o de uma cachoeira. Assim que a porta for aberta, contudo, irá revelar uma massa rastejante de enormes cascavéis. Centenas! Milhares! 1d6 serpentes sibilantes escapam da sala durante cada round em que a porta permanece aberta, e atacam os heróis. Se ninguém tiver a boa idéia de fechar a porta... *Adiós, muchachos!*

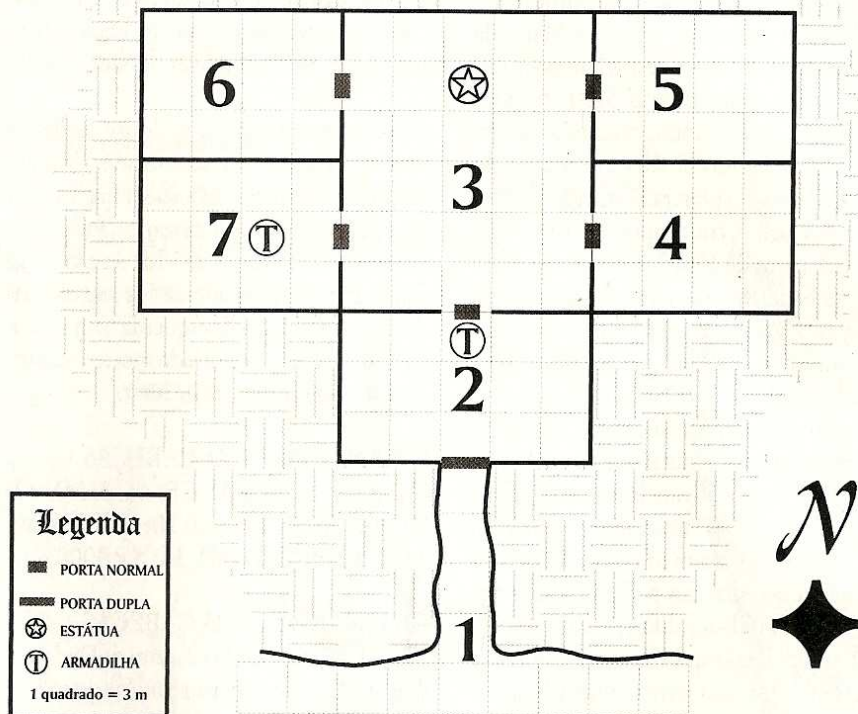
CASCAVÉIS (AD&D): AL N; AC 5; MV 15; HD 4+2; hp 18; THAC0 17; #AT 2; Dmg 1-3/1d3 + poison; SZ M; ML 9; XP 420 each

CASCAVÉIS (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 4*; Movimento 36; Ataques 2 picadas; Danos 1d4/1d4 + veneno; Proteção como Guerreiro 2; Moral 8; Pontos de vida 18; Alinhamento Neutro; 125 XP cada

5-Sarcófago Maldito: um esquife descansa no centro desta sala. Sua tampa é pesada, e um personagem deve fazer um teste de Força para removê-la. No interior do sarcófago está um cadáver mumificado, com roupas de servo: é o criado pessoal do guerreiro.

A múmia irá se levantar assim que a tampa for aberta. Ela é um inimigo terrível: sua simples visão provoca grande pânico.

TUMBA SAGRADA



co e todos os heróis que virem a múmia devem ter sucesso em uma Jogada de Proteção contra Feitiços, ou fugirão durante 2d4 rounds. E seus ataques, além de causarem dano, provocam uma doença mágica que retarda em 10% a velocidade de cura dos ferimentos.

MÚMIA (AD&D): AL LE; AC 3; MV 6; HD 6+3; hp 20; THAC0 13; #AT 1; Dmg 1d12 + special; ML 15; XP 3000

MÚMIA (D&D): Classe de Armadura 3; Dados de Vida 5+1**; Movimento 18; Ataques 1 toque; Danos 1d12 + doença; Proteção como Guerreiro 5; Moral 12; Pontos de vida 20; Alinhamento Caótico; 575 XP

6-A Sala do Guardião: nesta sala, sentado em uma grande cadeira, está o cavaleiro da Tumba - que, para o espanto dos personagens, não está morto! Parece bem vivo, e igualmente ameaçador. Assim que os heróis entrarem, ele saltará da cadeira para lutar, dizendo:

"Ah! Emissários do Deus do Mal! Vocês não conseguirão me iludir, pois conheço

todos os seus truques. Preparem-se para serem enviados para junto de seu Deus! Morte aos seguidores de Sartan!!!"

Os heróis podem tentar convencer o guerreiro de que não são emissários de Sartan, mas isso será muito difícil. Se eles mostrarem o medalhão entregue pelo Avatar, o guerreiro simplesmente não o reconhecerá. Caso os heróis sejam extremamente convincentes, o guardião se acalmará por algum tempo - mas apenas a presença de um personagem Paladino (do AD&D) poderá convencê-lo de uma vez por todas. O mais provável é que aconteça uma luta - e o guardião, um guerreiro de Nível 9 com uma espada longa +5, é um adversário duro de vencer:

O SEGUNDO GUARDIÃO - Fighter 9 (AD&D): AL LG; AC 3; MV 12; HD 9; hp 52; THAC0 5; #AT 1; Dmg 1d8+8; SZ: L; ML 18; XP 3000 STR 18/50; DEX 14; CON 15; INT 14; WIS 13; CAR 13

O SEGUNDO GUARDIÃO - Guerreiro 9 (D&D): Classe de Armadura 3; Dados de

Vida 9; Movimento 12; Ataques 1 espada+5; Danos 1d8+8; Proteção como Guerreiro 9; Moral 10; Pontos de vida 52; Alinhamento Ordeiro; 750 XP
Força 18; Inteligência 14; Sabedoria 12; Destreza 14; Constituição 16; Carisma 16

Se os heróis tiverem vencido ou convencido o Guardião, eles poderão pegar sobre sua mesa a segunda parte do Disco. Esta parte foi criada pelos Deuses do Bem, e só poderá ser tocada por um personagem de alinhamento *Good* (ou Ordeiro). Se algum personagem de alinhamento errado tocar o Disco, sofrerá um choque violento que causará 6d6 pontos de dano (com direito a uma Jogada de Proteção contra Feitiços para reduzir esse dano à metade).

Quando um personagem de alinhamento correto pegar o disco, o Guardião falará - esteja ele ainda de pé ou estrebuchado no chão, depois da batalha:

"Então era verdade! Vocês não são emissários do Mal! Louvados sejam os Deuses do Bem, por me pouparem da guarda do Disco. Agora posso descansar..."

E o Guardião, bem como todos os seus pertences, se desmanchará em um punhado de cinzas. Azar de que achou que ficaria com sua espada mágica!

7-Sala do Tesouro: esta sala está abarrotada de moedas de ouro, jóias e alguns objetos como espadas e escudos. O único detalhe é que, logo à frente da porta, há uma armadilha no chão: os heróis que entrarem na sala vão acionar um mecanismo que dispara 1d4 dardos envenenados para cada personagem dentro da sala. Considere o disparo de cada dardo como o ataque de uma criatura com 1 Dado de Vida. Para cada ataque bem-sucedido, o herói deve conseguir uma Jogada de Proteção contra Veneno para não ficar paralisado durante 3d4 horas - ou até que seja curado de alguma forma.

Todas as moedas na sala são de ouro. A quantidade total é de 10.000 peças de ouro, e o valor das jóias é de 6.000 peças de ouro. As armas contidas na sala são: 3 arcos longos; 2 espadas longas (uma delas é uma espada +1); 1 espada curta; um escudo +2; um anel de proteção +1; uma adaga maldita -1.

Com a segunda parte do Disco, os heróis

já podem retornar à cidade para descansar e tratar de seus ferimentos - ou então partir diretamente para as Cavernas Escuras, onde está o Terceiro Guardião, e a terceira parte do Disco dos Três.

CAVERNAS ESCURAS

A viagem para as Cavernas Escuras leva quatro dias a cavalo ou oito dias a pé, indo para leste, não importando se o ponto de origem é Malpetrim ou a Tumba Sagrada, pois a distância é a mesma. E, em ambos os trajetos, os heróis terão que atravessar as terríveis Montanhas Uivantes. A travessia das montanhas levará metade do tempo total da viagem, seja feita a pé ou a cavalo.

As Montanhas Uivantes receberam este nome devido a um misterioso vento gelado, que sopra na região durante o ano todo. Esse vento torna o clima das montanhas verdadeiramente glacial, com gelo e neve por toda parte. Mas o DM pode esquentar um pouco as coisas com os encontros abaixo:

1) Lobos-da-Neve: durante a noite, enquanto os personagens descansam, eles serão atacados por uma matilha de 1d4 lobos brancos. São lobos-da-neve, um tipo raro de criatura: eles atacam com um sopro de ar gelado, semelhante à baforada dos dragões brancos, que causa 6d4 pontos de dano - ou metade, se a vítima conseguir uma Jogada de Proteção contra Baforada de Dragão. Quando em boas condições, a valiosa pele desse animal pode ser vendida por 5.000 peças de ouro.

LOBOS-DA-NEVE (AD&D): INT 8-10; AL N; AC 5; MV 18; HD 6; hp 30; THAC0 15; #AT 1; Dmg 2d4 or special; SZ S; ML 10; XP 120 each

LOBOS-DA-NEVE (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 5*; Movimento 34; Ataques 1 mordida ou especial; Danos 2d4 ou 6d4; Proteção como Guerreiro 4; Moral 5; Pontos de vida 30; Alinhamento Neutro; 400 XP cada

2) Urso Polar: durante a travessia das montanhas, os personagens serão atacados por um casal de ursos polares.

URSO POLAR (AD&D): AL N; AC 6; MV 12; HD 8+8; hp 50; THAC0 11;

#AT 3; Dmg 1d10/1d10/2d6; SZ H; ML 8-10; XP 1400 each

URSO POLAR (D&D): Classe de Armadura 6; Dados de Vida 6*; Movimento 36; Ataques 2 Garras / 1 Mordida; Danos 1d4x2/1d8; Proteção como Guerreiro 3; Moral 10; Pontos de vida 30; Alinhamento Neutro; 500 XP cada

3) Homem-das-Neves: os personagens são atacados por um abominável homem-das-neves.

HOMEM-DAS-NEVES (AD&D): INT 6; AL N; AC 5; MV 9; HD 8; hp 44; THAC0 13; #AT 2; Dmg 2d4/2d4; SZ L; ML 10; XP 2000 each

HOMEM-DAS-NEVES (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 7; Movimento 36; Ataques 2 garras; Danos: 2d4x2; Proteção como Guerreiro 5; Moral 5; Pontos de vida 32; Alinhamento Neutro; 900 XP cada

Depois da travessia das Montanhas Uivantes, os heróis chegam à entrada das Cavernas Escuras - que, como as outras, fica na base de uma montanha. Como o nome diz, a caverna está imersa em escuridão: os heróis terão que providenciar tochas, lampiões ou outras fontes de iluminação. Lembre-se de que o amuleto mágico brilhará quando eles estiverem próximos do objetivo - mas cabe ao DM decidir essa proximidade.

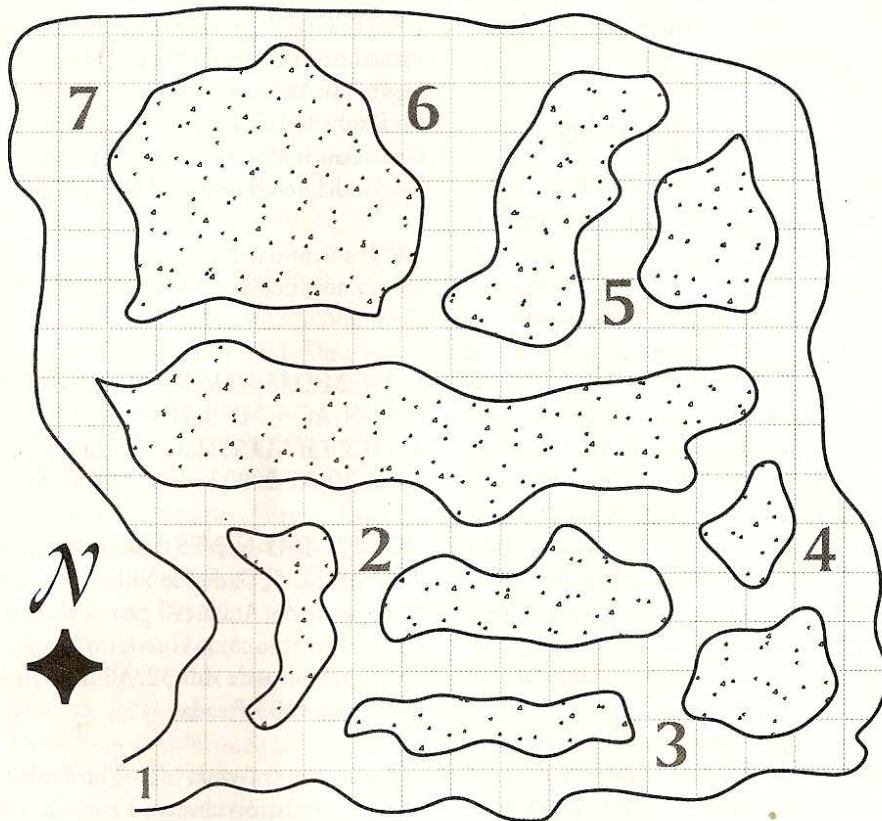
1-Entrada: a passagem desce, levando os heróis para as profundezas da caverna. As gravuras com histórias da batalha entre os Deuses do Bem e do Mal também estão presentes ali - mas, desta vez, parecem pinturas feitas por homens-das-cavernas.

2-Morcegos Gigantes: nesta área os personagens serão atacados por um bando de 3d6 morcegos gigantes.

MORCEGOS GIGANTES (AD&D): AL N; AC 8; MV 3 - Fl 18; HD 1; hp 4; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M; ML 5-7; XP 35 each

MORCEGOS GIGANTES (D&D): Classe de Armadura 6; Dados de Vida

CAVERNAS ESCURAS



2*; Movimento 54 (voando); Ataques 1 Mordida; Danos 1d4; Proteção como Guerreiro 1; Moral 8; Pontos de vida 12; Alinhamento Neutro; 20 XP cada

3-Cubo Gelatinoso: por esta área perambula um imenso cubo gelatinoso, muito maior que qualquer outro já visto pelos heróis. A ameaça rastejante atacará os heróis assim que os encontrar, provavelmente surpreendendo-os (1-4 em 1d6). Seu ataque paralisa a vítima, a menos que ela consiga uma Jogada de Proteção contra Paralisia com penalização de -2 (devido ao grande tamanho do monstro). O cubo gelatinoso carrega dentro de si 10d4 peças de prata, e um item mágico metálico à escolha do DM.

CUBO GELATINOSO GIGANTE
(AD&D): AL N; AC 8; MV 6; HD 8; hp 50; THAC0 14; #AT 1 + special; Dmg 4d4; SZ L; ML 10; XP 2000

CUBO GELATINOSO GIGANTE (1):
Classe de Armadura 8; Dados de Vida 8*; Movimento 18; Ataques 1; Danos: 4d4 + especial; Proteção como Guerreiro

2; Moral 12; Pontos de vida 50; Alinhamento Neutro; 600 XP

4-Esqueletos: espalhados pelo chão há 2d4 esqueletos de aventureiros, vítimas das criaturas que infestam as cavernas. Tendo morrido neste lugar maligno, todos tornaram-se mortos-vivos - e levantam-se para lutar assim que os heróis chegam perto. Todos estão armados com espadas normais, e um deles veste uma armadura de placas de aço +1. Outro deles carrega um frasco de *Poção de Cura Extraordinária*, que restaura 3d8 pontos de dano.

ESQUELETOS (AD&D): AL N; AC 7; MV 12; HD 1; hp 6; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d8; ML 12; 65 XP each

ESQUELETOS (AD&D): Classe de Armadura 7; Dados de Vida 1; Movimento 20; Ataques 1 espada; Danos 1d8; Proteção como Guerreiro 1; Moral 12; Pontos de vida 6; Alinhamento Caótico 10 XP cada

5-Covil da Gárgula: neste local os heróis encontrarão o que parece ser uma estátua

de aspecto diabólico. Na verdade, é uma gárgula que atacará os aventureiros.

GÁRGULA (AD&D): AL CE; AC 5; MV 9 - Fl 15; HD 4+4; hp 12; THAC0 15; #AT 4; Dmg 1d3/1d3/1d6/1d4; SZ M; ML 11; XP 420.

GÁRGULA (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 4*; Movimento 30 (voando 45); Ataques 2 garras/1 denta-da/1 chifre; Danos 1d3/1d3/1d6/1d4; Proteção como Guerreiro 8; Moral 11; Pontos de vida 15; Alinhamento Caótico; 175 XP

6-A Câmara do Guardião: este é o local onde repousa a terceira parte do Disco dos Três. Ela está sobre um altar demoníaco, feito de ossos e crânios humanos. Mas, para chegar ao altar, os heróis terão que passar pelo Terceiro Guardião...

O Terceiro Guardião é o monstro mágico conhecido como Quimera, uma fera de três cabeças, parte leão, parte bode e parte dragão - mas sem asas. A cabeça de dragão pode disparar uma baforada de fogo, em formato de cone, com 15m de comprimento. No AD&D o dano da baforada é de 3d8 pontos, e ela pode ser usada a cada 3 rounds; no D&D o dano é de 3d6 pontos, e ela só pode ser usada 3 vezes por dia. Em ambos os casos, o dano pode ser reduzido à metade se a vítima conseguir uma Jogada de Proteção contra Baforada de Dragão.

O TERCEIRO GUARDIÃO (AD&D):
Int 2-4; AL CE; AC 6/5/2; MV 9; HD 9; hp 50; THAC0 11; #AT 5; Dmg 1d3/1d3/1d4/2d4/3d4 or special; SZ L; ML 13-14; XP 5000

O TERCEIRO GUARDIÃO (D&D):
Classe de Armadura 4; Dados de Vida 9*; Movimento 36; Ataques 2 garras/2 mordidas/1 marrada ou baforada; Danos 1d3x2/2d4/1d10/3d4 ou 3d6; Proteção como Guerreiro 9; Moral 9; 0 Pontos de vida 30; Alinhamento Caótico; 2300 XP

Vencendo o Terceiro Guardião, os heróis poderão pegar a última parte do Disco. Este pedaço foi criado pelos Deuses do Mal, e só pode ser tocado por um personagem com alinhamento *Evil* (ou Caótico),

senão já sabe: choque violento, 6d6 pontos de dano, Jogada de Proteção, etc...

7-Armadilhas de Pedra: role 1d4. Se o resultado obtido for 1 ou 2, um punhado de pedras cai do teto e causa 2d8 pontos de dano em um personagem, escolhido aleatoriamente. Se o resultado for 3-4, a quantidade de pedras será maior - e **TODOS** os heróis sofrem 2d8 pontos de dano.

Se as aventuras foram jogadas na ordem em que foram apresentadas, os heróis devem ter agora todas as partes do Disco dos Três. Claro que alguém no grupo terá a "brilhante idéia" de unir as três partes do disco para ver o que acontece: se tentarem isso, diga apenas que uma estranha força magnética impede que os pedaços se toquem.

Verifique se os jogadores lembram-se das instruções do Avatar: eles deveriam retornar a Malpetrim e procurar pelo clérigo Gesry, que os guiaria na luta final para manter o equilíbrio da balança. Luta final, sim senhor! Pensou que tinha acabado?

A LUTA FINAL

Quando os heróis retornarem, a Grande Feira terá terminado, pois muitos dias terão se passado desde o início da aventura. Mais de um mês, talvez. O clima estará muito diferente, com ameaçadoras nuvens de tempestade rolando no céu, prenunciando a chegada de Sartan. Os heróis devem vasculhar Malpetrim em busca do clérigo. Se tentaram fazer isso antes de obterem as três partes do Disco, não terão conseguido - pois o medalhão não funcionará, e nenhum habitante da cidade terá ouvido falar do tal sacerdote.

Gesry estará na praça da cidade, perto daquela fonte. Ele aparenta ser um humano com seus 30 anos de idade, e veste-se como um clérigo dos Deuses da Neutralidade. Na verdade, ele parece bem familiar: é exatamente igual ao outro sacerdote, mas bem mais jovem. Como os heróis não sabem que falam com um Avatar, talvez pensem que se trata da mesma pessoa. Quando os heróis se aproximarem, o medalhão começará a brilhar - e o mesmo acontece com um medalhão

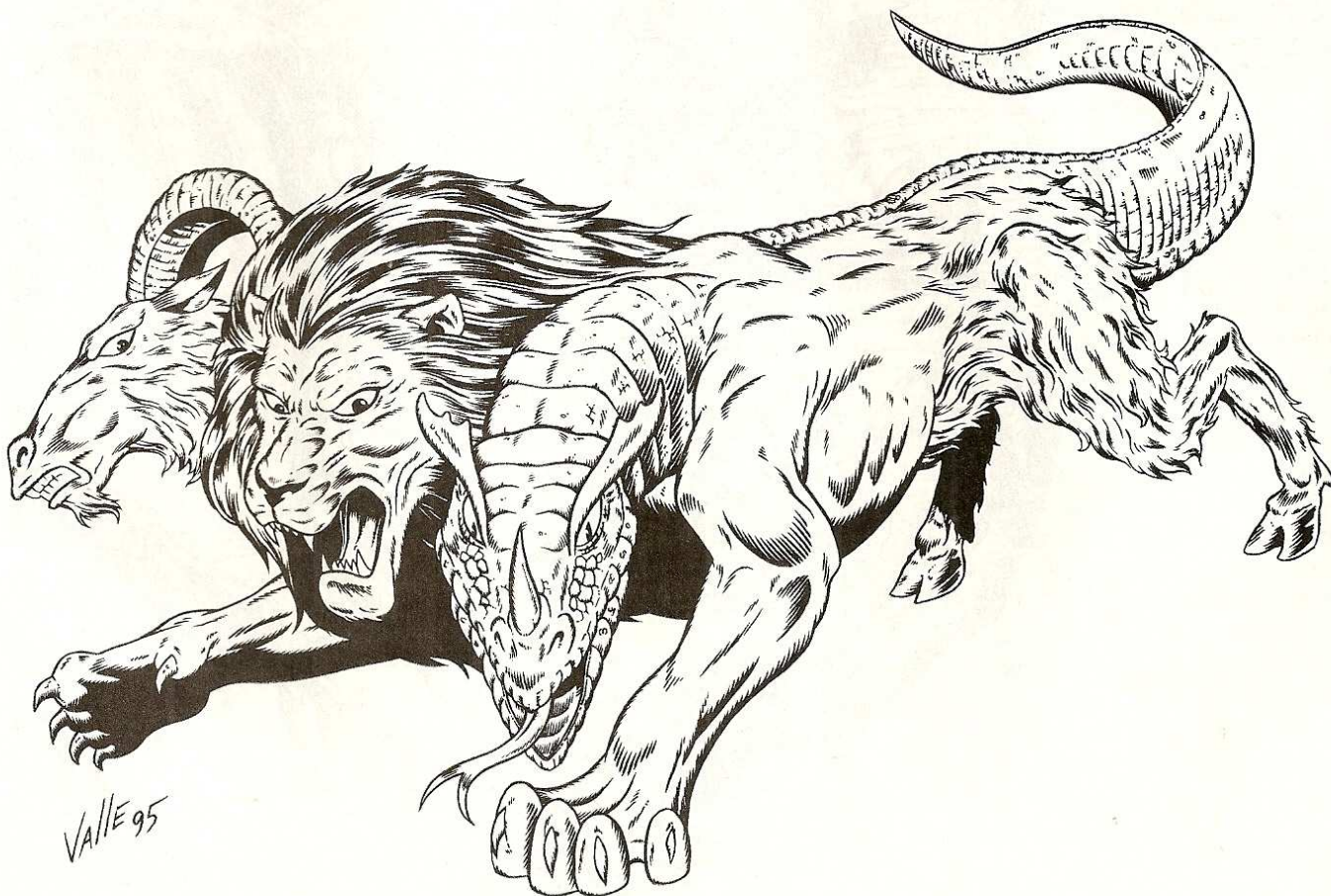
idêntico, usado pelo clérigo. Surpreso com a chegada dos heróis, e vendo o medalhão que carregam, cairá de joelhos dizendo:

"Finalmente a profecia se cumpriu! Agora poderei provar aos Deuses o meu amor e minha devoção! Vocês trouxeram as partes do disco?"

Talvez os heróis desconfiem do clérigo e não respondam de imediato. Se fizerem isso, Gesry irá choramingar coisas como *"Oh, não! Tudo está perdido! Sartan destruirá o mundo!"*

Contudo, se a resposta for sim, Gesry se levantará para abraçar efusivamente os heróis (faça com que isso lhes pareça bastante embaraçoso). Se estiverem feridos, ele poderá curá-los com seus poderes (o DM pode escolher à vontade o Nível e os feitiços de Gesry). Depois dirá:

"Devemos nos apressar! Sartan ainda não interferiu em nossa missão, deixando o trabalho difícil para vocês - mas agora ele ordenará a seus seguidores que nos destruam o quanto antes. Venham comigo."

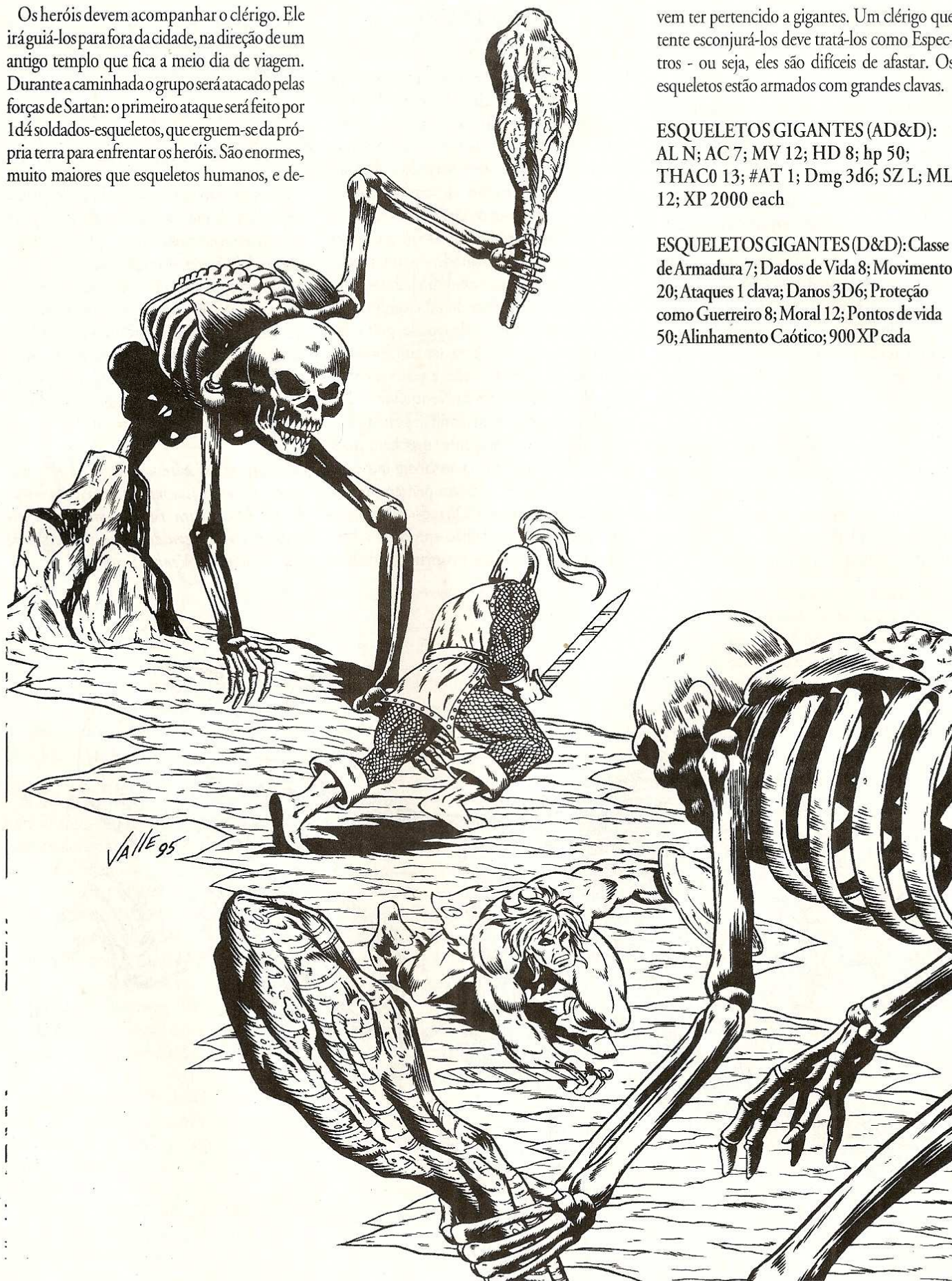


Os heróis devem acompanhar o clérigo. Ele irá guiá-los para fora da cidade, na direção de um antigo templo que fica a meio dia de viagem. Durante a caminhada o grupo será atacado pelas forças de Sartan: o primeiro ataque será feito por 1d4 soldados-esqueletos, que erguem-se da própria terra para enfrentar os heróis. São enormes, muito maiores que esqueletos humanos, e de-

vem ter pertencido a gigantes. Um clérigo que tente conjurá-los deve tratá-los como Espectros - ou seja, eles são difíceis de afastar. Os esqueletos estão armados com grandes clavas.

ESQUELETOS GIGANTES (AD&D):
AL N; AC 7; MV 12; HD 8; hp 50;
THAC0 13; #AT 1; Dmg 3d6; SZ L; ML 12; XP 2000 each

ESQUELETOS GIGANTES (D&D): Classe de Armadura 7; Dados de Vida 8; Movimento 20; Ataques 1 clava; Danos 3D6; Proteção como Guerreiro 8; Moral 12; Pontos de vida 50; Alinhamento Caótico; 900 XP cada



Após os heróis derrotarem os primeiros enviados, eles poderão continuar a viagem sem maiores problemas. Os heróis chegam ao local indicado pelo clérigo, e tudo que podem ver é um grande descampado. Mas então, diante de seus olhos, o ar começa a tremular - e um grande templo surge do nada. Gesry ajoelha-se para agradecer aos Deuses pelo milagre, e você se aproximam. Os clérigos do grupo perceberão algo estranho nesse templo: suas gravuras indicam que essa casa de adoração tem estima para com todos os Deuses, sejam do Bem, do Mal ou da Neutralidade.

O interior do templo ostenta uma única e gigantesca sala circular, com quadros de todos os Deuses. Parecem haver aqui tantos quadros quanto estrelas no céu! Então, distraídos pela infinitude das pinturas, só pouco depois você notam que um clérigo vestido de negro está orando junto a um altar central. Ele fala em uma língua estranha, faz gestos estranhos com as mãos, e um grande círculo de luz começa a se formar no alto. Gesry se alarma e diz:

"É um clérigo de Sartan! Está abrindo um portal para que Ele chegue a este mundo. Temos que detê-lo!"

Mas, antes que os aventureiros possam fazer qualquer coisa, 3d6 pessoas encapuzadas surgem às suas costas. Todos são guerreiros de Nível 2, empunhando espadas e usando cotas de malha por baixo dos mantos negros. Antes de atacar, o líder deles grita:

"Destruam o Disco! Morte a todos os inimigos de Sartan!"

SEGUIDORES DE SARTAN - Fighters 2 (AD&D): AL LE; AC 5; MV 12; HD 2; hp 10; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d8; ML 12; XP 65 each

SEGUIDORES DE SARTAN (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2; Movimento 36; Ataques 1 espada normal; Danos 1d8; Proteção como Guerreiro 2; Moral 12; Pontos de vida 10; Alinhamento Caótico; 15 XP cada

O líder é um guerreiro de Nível 4, vestindo armadura de placas de aço e armado com uma maça +3.

LÍDER DOS SEGUIDORES - Fighter 4 (AD&D): AL LE; AC 3; MV 12; HD 4; hp

30; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d6+4; ML 18; XP 200
STR 17; DEX 13; CON 12; INT 12; WIS 14; CAR 10

LÍDER DOS SEGUIDORES (D&D): Classe de Armadura 3; Dados de Vida 4; Movimento 12; Ataques 1 maça; Danos: 1d6+4; Proteção como Guerreiro 8; Moral 10; Pontos de vida 20; Alinhamento Caótico; 50 XP
Força 17; Inteligência 12; Sabedoria 14; Destreza 13; Constituição 12; Carisma 10

Quando os heróis conseguem derrotar os seguidores de Sartan, o portal está quase inteiramente aberto. Alguma coisa enorme se aproxima. Gesry alerta sobre o perigo:

"Depressa! Unam agora as três partes do Disco, e joguem no portal!"

Desta vez, quando os aventureiros tentarem juntar as três partes do artefato, elas se unirão em uma única peça de ouro - sem emendas, como se a peça nunca houvesse sido dividida. Um dos heróis deverá tentar arremessar o disco no portal, fazendo um teste de destreza com penalização de -4. Se falhar (e é melhor que isso não aconteça!), Sartan consegue se aproximar mais: surge no portal a imagem de um rosto gigantesco, a face de um mal indescritível, com vermes rastejando sobre sua pele repugnante. À simples visão de tal imensidão demoníaca, todos os personagens de alinhamento *Good* (ou *Ordeiro*) PERDEM IMEDIATAMENTE UM NÍVEL DE EXPERIÊNCIA, sem direito a nenhuma Jogada de Proteção. Personagens de alinhamento *Neutral* (ou *Neutro*) podem tentar uma Jogada de Proteção contra Raio Mortal para evitar a perda de um nível de experiência. Personagens de alinhamento *Evil* (ou *Caótico*) nada sofrem.

Deve-se, então, recuperar o Disco e fazer outro arremesso: outra falha indicará a perda de mais um nível de experiência, como antes, exceto para aqueles que puderem e conseguirem suas Jogadas de Proteção. Desviar os olhos é inútil: para sofrer o dreno de energia, basta SABER que aquele horror está ali!

Quando o portal for finalmente atingido pelo Disco, o rosto macabro de Sartan se contorcerá de dor. Uma voz ecoará pelo templo:

"NÃO! NÃO DE NOVO!"

Um clarão irá cegar temporariamente os heróis sobreviventes. Quando puderem enxergar de novo, vão se encontrar de volta ao descampado. O templo terá sumido, sem deixar sinais de que tenha existido um dia. O clérigo de Sartan está ali, morto, bem como todos os seguidores - e o sol começa a brilhar através das nuvens que se dissipam. O clima parece retornar ao normal.

Aliviados com o fim de tudo, vocês notam que há mais alguém no grupo: lá está o Avatar, em sua aparência idosa, diante de um clérigo estupefato que olha para uma versão envelhecida de si próprio. Ele tem o disco nas mãos, e diz:

"Vocês conseguiram, meus filhos. Sartan foi detido uma vez mais. Agora cuidarei para que as partes do Disco sejam guardadas novamente, até que outro grupo de heróis seja necessário para restaurar o equilíbrio. E agora, como prometi, que a sorte dos deuses esteja com vocês!"

O velho clérigo desaparece, aparentemente sem deixar sinais da recompensa que prometeu. Mesmo aqueles que perderam níveis de experiência não os receberam de volta. Contudo, os heróis percebem que cada um deles carrega agora um medalhão dourado: uma inscrição no medalhão diz que ele atenderá a um desejo!

Agora cada jogador deve decidir o que fará com seu desejo - ou *Wish*, no AD&D: ele pode guardá-lo para mais tarde, usá-lo para recuperar os níveis de experiência que tenha perdido, ou então aumentar suas características: para aumentar uma característica até 16, basta um *Wish* por ponto; para aumentar de 16 a 20, são necessários 10 *Wishes* por ponto - EXCETO no caso de *warriors* com força 18, que precisam de 11 *Wishes* para conseguir STR 19; e, para ter características acima de 20, é preciso gastar 20 *Wishes* para cada ponto. Lembre-se de que apenas no AD&D as características podem ser maiores que 18.

Claro que os heróis podem usar seus desejos para outras coisas, como ficarem muito ricos ou serem reis. Cabe ao DM decidir se esse tipo de desejo será atendido - mas, depois de tantos perigos, até que um aventureiro merece um pequeno reino para reger. Afinal, eles salvaram o mundo!

Di'FOLLKYER

COUNCIL OF WYRMS

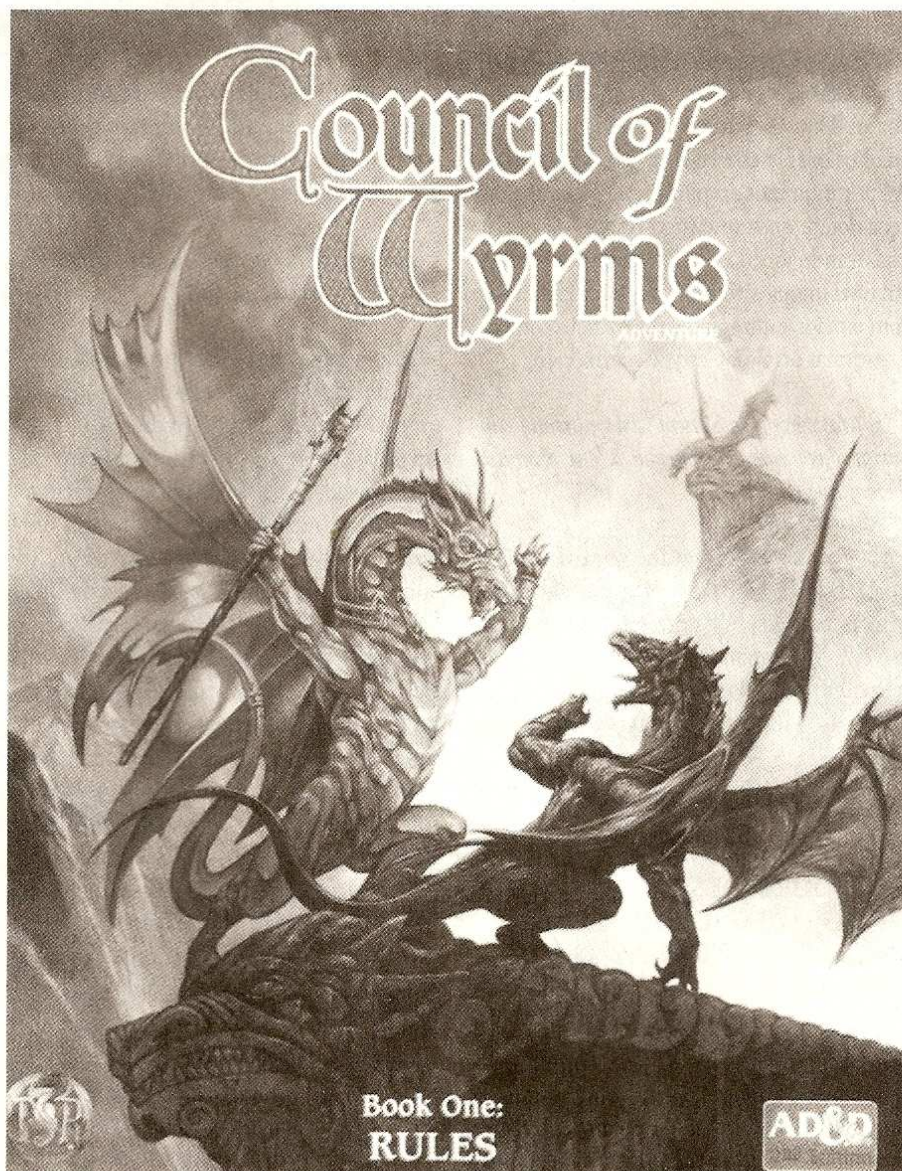
Chega de tremer de medo dos dragões. Agora você pode ser um dos próprios lagartões cuspidores de fogo

Council of Wyrms, Bill Slavicsek. TSR, USA, 1994, caixa com três posters, três livros de 64 páginas cada e 12 cartões de referência

Não, você não leu errado. Nesta aventura lançada pela TSR, os personagens não são humanos, elfos ou anões - mas sim os lendários e seculares dragões, as criaturas mais poderosas dos jogos de fantasia medieval. Assim é em *Council of Wyrms*. Tudo acontece durante um passado distante, em um mundo ainda sem nome, semelhante a *Torile Oerth* - na verdade, nada mais que um conjunto de ilhas no meio do oceano. Ilhas controladas por dragões.

Council of Wyrms não é um mundo-universo como *Ravenloft* ou *Dark Sun*, mas sim uma gigantesca aventura pronta - que pode ser encaixada na maioria dos mundos-universos já existentes. A caixa contém 12 cartões de referências, 3 posters gigantes e 3 livros de 64 páginas cada: em **Book One - Rules** estão as regras próprias para criar personagens dragões - regras que, como você pode imaginar, são bem diferentes daquelas usadas para heróis normais; no **Book Two - Campaign**, a descrição de todos os detalhes do arquipélago habitado pelos dragões, kits de personagens, proficiências, cultura e natureza dos dragões, além de fichas de NPCs (*Non Player Characters*, Personagens Não-Jogadores); e, no **Book Three - Adventures**, 4 aventuras prontas para desafiar os jogadores com seus novos personagens. Os players começam a primeira aventura como dragões recém-saídos do ovo, e terminam a quarta como dragões jovens - e com potencial para se tornarem adultos muito mais poderosos.

Os 12 cartões de referência mostram os dragões NPCs mais importantes da ilha, com suas estatísticas e uma ilustração colo-



rida de cada um. Há também Fichas de Personagens em branco para os 3 tipos de personagens jogadores, e elas são muito semelhantes às do AD&D convencional - mas com as alterações necessárias, além de tabelas com monstros errantes e habilidades. Os posters são tão bonitos quanto úteis: um é o mapa que detalha o arquipé-

lago onde os dragões vivem; outro mostra um diagrama com a hierarquia dos clãs dos dragões, divididos em grupos correspondentes à sua cor, e liderados pelo dragão de idade mais avançada; e o terceiro é um belíssimo quadro com figuras dos diferentes tipos de dragões, com suas medidas e tamanho comparativo.

DRAGÕES COMO PERSONAGENS

Os *players* podem usar três tipos de personagens em *Council of Wyrms*, cada um criado para jogar especificamente neste ambiente. São os dragões, os meio-dragões e os *kindreds*. Os meio-dragões são criados da mesma forma que os meio-elfos, através da união entre um humano e um dragão de ouro, prata ou bronze (estes dragões podem assumir forma humana e, de vez em quando, se envolver com seres humanos). Os *kindred* são semi-humanos - elfos, anões e gnomo - que servem a um dragão por toda a sua vida. Esses personagens não sofrem grandes alterações.

Já os dragões, esses mudam radicalmente. Os jogadores podem usar apenas dragões metálicos - ouro, prata, bronze, cobre, latão, ametista, safira, esmeralda, topázio e cristal. Os dragões cromáticos (vermelho, verde, negro, branco e azul) são usados somente como NPCs. As seis características básicas dos personagens (*STR*, *DEX*, *CON*, *INT*, *WIS* e *CAR*) também valem para os dragões, mas algumas são aplicadas de modo diferen-

te: *Strength* (Força) indica quanto peso um dragão pode levantar ou transportar, enquanto *Dexterity* (Destreza) determina apenas a perícia de suas garras dianteiras; não se aplicam aos dragões os bônus de *Armor Class* (Classe de Armadura), reação e ataques com projéteis. As características são determinadas rolando-se 3d6 para cada uma delas, e depois verificando os ajustes inerentes a cada tipo de dragão. Personagens dragões devem escolher um dos 4 Kits de Personagem: o mais clássico é o Kit Dragão, em nada diferente dos dragões de outros mundos - mas o jogador pode optar ainda por um Dragão Clérigo, Mago ou até mesmo um Dragão Psiônico (com poderes paranormais). Em raros casos, ele pode ser um Dragão Ladrão (deve ser difícil para bater carteiras...).

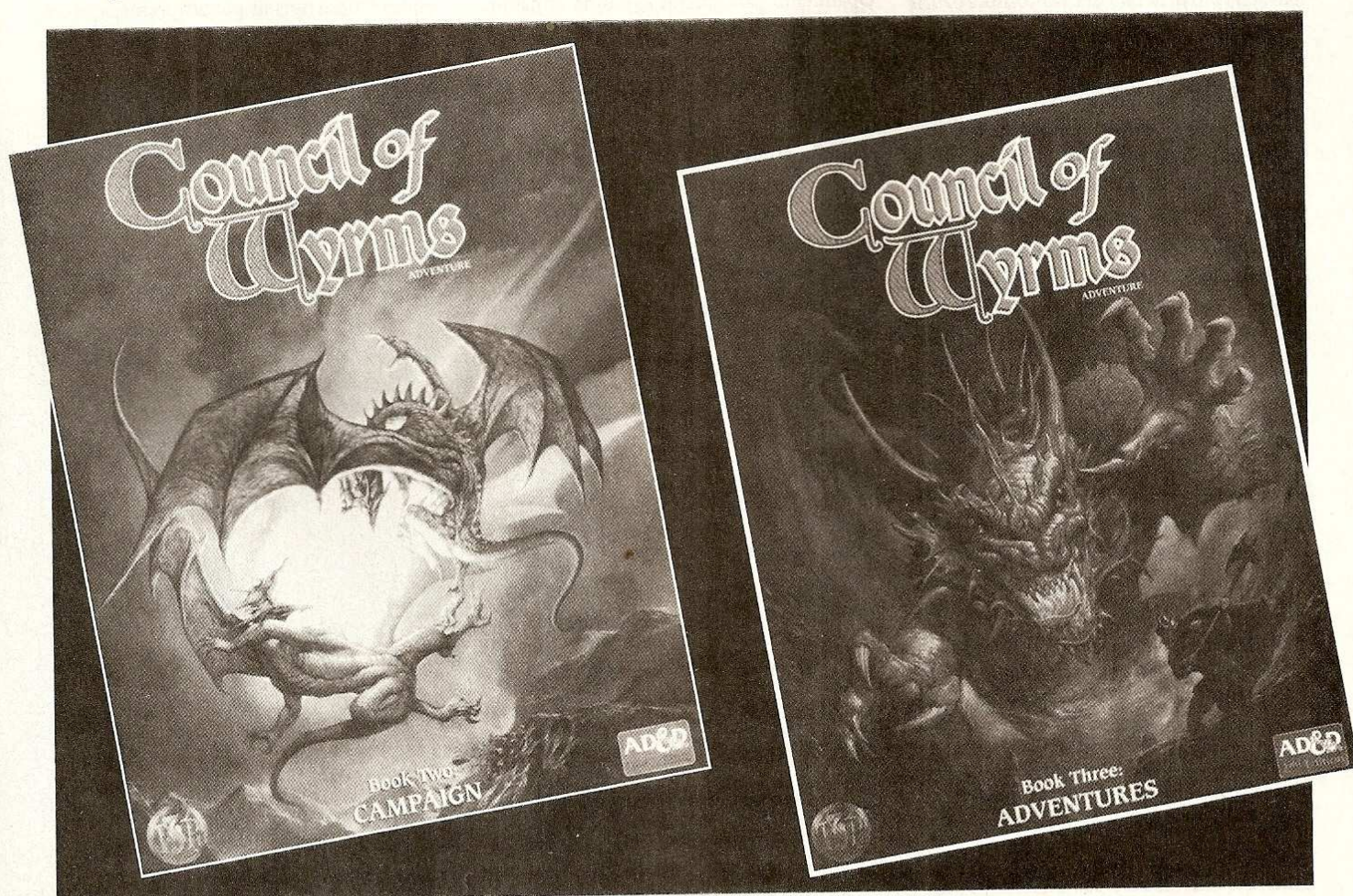
Os dragões têm seu próprio sistema de proficiências para exibir os vários talentos de cada variedade. Em vez de *Weapon Proficiencies* e *Non-Weapon Proficiencies* (Proficiências Com Armas e Sem Armas, ou Proficiências Bélicas e Pacíficas), eles têm *Combat* e *NonCombat*. *Combat Proficiencies* englobam as várias técnicas de luta para melhorar o uso

de suas habilidades naturais, como ataques com garras e mordidas; e *NonCombat Proficiencies* geralmente são conhecimentos como História, Cultura e Religião.

Jogar com personagens dragões pode ser tentador, mas tem lá suas desvantagens. A falta de liberdade na escolha do alinhamento é uma delas, pois o player é obrigado a optar pelo alinhamento do tipo de dragão que adotou - sempre *Good* e *Neutral*, nunca *Chaotic*. Ganhar novos Níveis de Experiência também é complicado, pois não basta acumular XPs (Pontos de Experiência): ele deve ainda atingir a idade necessária (dragões podem viver milhares de anos!), e também acumular tesouros em quantidade equivalente a seu número de XPs.

Mesmo com estas "desvantagens", em *Council of Wyrms* os dragões continuam como sempre foram: poderosos, dominadores, o terror absoluto dos reinos medievais. E, depois de sofrer nas garras dessas criaturas por tanto tempo, você não gostaria de inverter os papéis? Eis sua chance!

ROBERTO DE MORAES



RED STEEL™

AUDIO CD CAMPAIGN EXPANSION

Armas de Fogo, Gaúchos, Tartarugas Ninja... pode não parecer, mas é mais um produto AD&D!

Red Steel. TSR, USA, 1994. Caixa com três mapas, dois livros de 32 e 128 páginas e CD áudio

Com o fim do *Dungeons & Dragons* nos EUA, a TSR resolveu aumentar seu leque de produtos e apostar nas novas gerações de jogadores. Por isso criou o *First Quest*, um jogo introdutório ao *Advanced Dungeons & Dragons*, e substituto do D&D na linha para iniciantes. É aquela velha história: você, principiante, quer jogar AD&D, mas acha difícil demais; então compra o *First Quest*, que é compatível, embora mais simples (MUITO mais simples, por sinal); e finalmente, familiarizado com o sistema, adquire o AD&D para jogar as "regras avançadas". Por esse motivo, os novos produtos da TSR têm sido orientados tanto para AD&D quanto para *First Quest*.

RED STEEL segue essa receita. Não chega a ser um novo mundo ou universo para AD&D, como *Forgotten Realms*, *Dark Sun* ou *Ravenloft*. Também não pertence exclusivamente ao sistema simplificado de *First Quest* (embora seja recomendado para ele), e tampouco é uma parte detalhada de algum mundo já existente. **RED STEEL** é a descrição da *Savage Coast* (Costa Selvagem), uma área litorânea que pode ser encaixada em praticamente qualquer mundo-universo já lançado para AD&D. A *Savage Coast* é composta por alguns reinos, e cercada por desertos e estepes infestadas de goblins. Apesar da grande interação entre as raças, existem reinos onde uma ou outra predominam: Renardy é dominada pelos *lupins*, um tipo de homem-lobo (mas não lobisomem); Bellayne é o reino dos *rakasta*, os homens-gato; e Robrenn é uma sociedade druídica onde convivem elfos e humanos. E, embora o resto de *Savage Coast* seja habitada em sua maioria por hu-

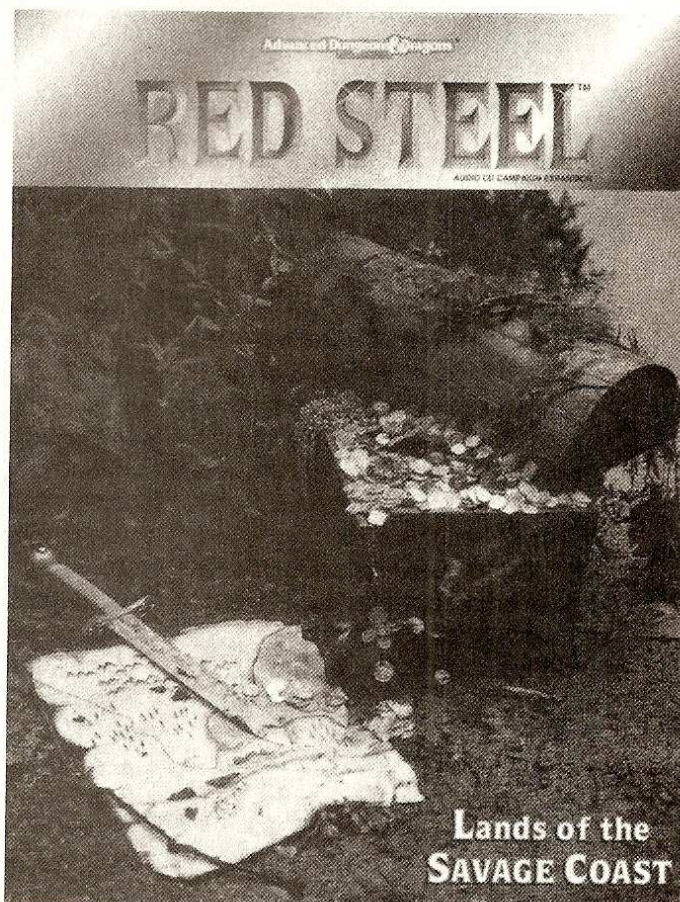
manos, você pode escolher para seu personagem as raças tradicionais do AD&D - além de outras novas raças: os *goblinoids*; os *tortles*, espécie de tartaruga humana (escolhendo as armas certas, dá para criar uma autêntica Tartaruga Ninja!); e os *aranae*, uma raça de aranhas humanóides.

Historicamente, *Savage Coast* é um pouco mais adiantada que os mundos de fantasia medieval com os quais estamos acostumados. As armas de fogo são comuns - embora a espada seja ainda a arma mais popular, principalmente para duelos -, e uma armadura não fará muita diferença contra uma pistola. Podemos perceber ainda que existe uma versão da "França" (Renardy, o reino dos lupins), aproximadamente no séc. XVI, repleta de piratas e *swashbucklers* - espadachins no estilo dos Três Mosqueteiros; e também uma "Espanha", com vários reinos independentes como Almarrón, Garguña e Vilaverde.

A MALDIÇÃO VERMELHA

Mas a diferença definitiva entre *Savage Coast* e qualquer outro lugar nos mundos da TSR é a presença da *Red Curse* (Maldição Vermelha). Ninguém sabe ao certo como surgiu essa hedionda maldição (exceto o DM, ou algum *player* gaiato que leia o livro!). Toda a região é contaminada com um pó vermelho que se de-

posita na comida, nas casas, no solo e em qualquer objeto. Este pó é mágico, e qualquer tentativa de detectar magia nas redondezas fará brilhar praticamente tudo à volta! O pó maldito produz dois metais muito preciosos: o *Cynnabril*, única esperança para os contaminados pela maldição, ainda que temporária; e o *Red Steel* (Aço Vermelho), um metal mágico, muito mais leve que o aço comum. Uma arma feita com *Red Steel* não dá bônus adicionais para atacar ou ferir, mas pode causar dano a criaturas que normalmente seriam feridas apenas por armas mágicas ou de prata. O *Red Steel* é muito raro, e reinos



inteiros lutam por estoques desse metal.

A Maldição Vermelha não afeta apenas metais e objetos: muitos seres vivos estão infectados por ela, bem como todos os personagens jogadores - sem exceção. Uma vítima da Maldição observa impotente seu corpo se transformar, sofrendo deformações hediondas. Sua mente e outras habilidades em que confiava podem não ser mais o que eram no passado - ou seja, o personagem pode perder até 8 pontos em alguma característica. Esses danos podem ser contidos se o personagem tiver consigo um suprimento de *Cynnabril* quando a Maldição o afetar: o metal absorve os efeitos nocivos enquanto estiver sendo usado junto ao corpo, minimizando os danos sofridos à perda permanente de 1 ponto em uma característica. Mesmo assim, o personagem corre constante perigo - porque o *Cynnabril* vai perdendo gradualmente seu poder, transformando-se em *Red Steel*, e precisa ser renovado. A presença das armas de fogo também é um risco, pois uma explosão de pólvora destrói *Cynnabril* suficiente para uma semana de uso.

Mas a Maldição Vermelha também traz um lado positivo: todos os infectados recebem um poder especial, chamado *Legacy* (Legado), cuja natureza exata depende da região de *Savage Coast* onde a vítima viveu a maior parte de sua vida ou infância. O poder pode ser usado até três vezes por dia, e funciona automaticamente - sem jogadas de dados. Existe uma grande lista de poderes, alguns bem engraçados, como o de destacar partes do corpo ainda vivas (você pode fazer sua mão passear por aí, como na Família Addams). Outros são bem úteis, como o de voar; e outros nem tanto, como o de fazer brotar olhos atrás da cabeça, ganhando visão de 360 graus.

GAÚCHO, TCHÊ!

RED STEEL busca criar um clima diferente, de grande e permanente tensão: o medo está sempre presente na vida dos personagens, eternamente preocupados com sua próxima dose de *Cynnabril*, sem a qual vão ficar deformados como monstros (sem falar na perda de 8 pontos em uma característica).

O jogo incentiva a criação de personagens complexos, usando *kits* de personagem. Os *kits* são classes derivadas das principais; assim como a classe *Warrior* divide-se em *Fighter*, *Ranger* e *Paladin*, os *kits* produzem novas subdivisões - como *Swashbuckler*, *Beast Rider*, *Peasant Hero*, entre outros. *RED STEEL* remodela alguns destes *kits* já existentes e traz outros novos, como o *kit gaúcho* (sim, isso mesmo: o gaúcho dos pampas, com laço e boleadeira). O livro principal, inclusive, dedica cerca de metade de suas páginas apenas à criação de personagens - ficando o restante para explicações sobre ambientação, regras e pequenas aventuras de introdução.

Em *Savage Coast*, como em *Karamaikos*, parece não haver deuses ou *Speciality Priests* (Clérigos Especialistas). O poder dos clérigos é dado por Imortais -

seres que já foram simples mortais um dia, mas alcançaram a imortalidade, habitando uma península não muito distante. O número de Imortais é grande, pelo menos 5 ou 6 diferentes para cada região de *Savage Coast*; às vezes um Imortal é cultuado em mais de uma região, mas com nomes diferentes. As pessoas não vêem os Imortais como deuses, e sim como santos que protegem ou glorificam algo. Se realmente sentir falta, um *player* ou DM criativo pode bolar *Speciality Priests* para algum Imortal - mas isso fica por sua própria conta.

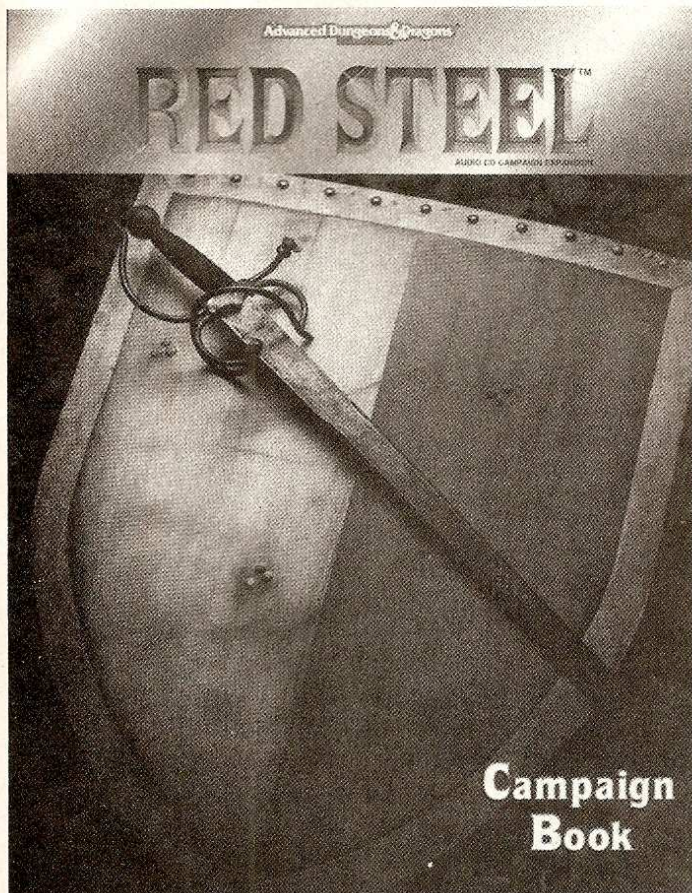
CD DE PRIMEIRA

As ilustrações de *RED STEEL* são razoáveis, dentro da média de outros produtos da TSR. A caixa contém pouco material: dois livros e três mapas - na verdade, um único mapa de três partes que devem ser justapostas (apenas um mapa litorâneo, sem detalhes do interior). O livro maior, *Campaign Book*, descreve personagens e ambientação; o outro, *Lands of the Savage Coast*, fala dos reinos, seus habitantes e costumes. A TSR parece estar diminuindo a quantidade de material em suas caixas, mas com uma compensação: o CD áudio.

O *Compact Disk* que acompanha a caixa é um dos maiores atrativos: a maioria dos outros CDs interativos da TSR, incluídos em *First Quest*, *Karamaikos* e outros, trazia apenas narrações para serem usadas em uma ou duas aventuras - e depois o disco era jogado na gaveta, para nunca mais ser usado. Nada de excepcional, apenas narrativas para evitar o "trabalho" de ler o manual. Isso não acontece com o CD de *RED STEEL*, que vem com muitas faixas de ótima trilha sonora para servir de fundo musical durante as aventuras. Algumas merecem destaque, como *The Travellers* (Os Viajantes), *Into the Dungeon* (Dentro do Dungeon), *Suspense* e *The Battle* (A Batalha). As narrações existem, mas são poucas - apenas para que os jogadores sintam um pouco o clima de *Savage Coast*.

RED STEEL não existe em português, e é pouco provável que esteja entre os primeiros títulos de AD&D a serem traduzidos pela Abril Jovem. Mesmo assim, não deixa de ser uma boa pedida para o grande público de AD&D já existente no Brasil.

GRAHAL



GURPS FANTASY

O livro-suplemento que descreve Yrth, um cenário de fantasia para GURPS

GURPS Fantasy, Kirk Tate e Janet Naylor. Tradução de Cynthia Monegaglia Fink, Devir Livraria, São Paulo, 1992, 145 páginas

O ano é 1992. O RPG já não é coisa tão desconhecida no Brasil. Além dos jogos importados, encontrados nas livrarias especializadas, existem uns poucos RPGs em nossa língua: a pioneira série *Aventuras Fantásticas*, trazida pela Marques Saraiva; o polêmico *Tagmar*, da GSA, o primeiro RPG brasileiro; *O Desafio dos Bandeirantes*, também da GSA, baseado em nosso Brasil colonial; e, é claro, o sistema universal GURPS, traduzido pela Devir Livraria. Dentre todos esses sistemas, o GURPS é o mais complexo. Seus regulamentos permitem a criação de aventuras em qualquer tipo de cenário, em qualquer época e em qualquer lugar - e com grande realismo, dependendo de até onde os jogadores desejem se aprofundar nas regras. O único porém é que o Manual Básico do GURPS, em si, não faz muita coisa sozinho: ele apenas traz as regras, e o Mestre ainda é obrigado a usar um bocado de imaginação para inventar seus cenários, personagens e histórias.

Para resolver esse problema existem os livros-suplemento de GURPS. Cada suplemento é um verdadeiro manual sobre um tema específico, adaptando-o para as regras do GURPS. Há o *GURPS Space*, que permite criar aventuras no espaço e em outros planetas, baseando-se em grandes obras da ficção científica; o *GURPS Psionics*, todo dedicado a personagens com poderes mentais; o *GURPS Atomic Horror*, que descreve um mundo arrasado pela guerra nuclear; e dezenas e dezenas de outros, indo de Camelot ao futuro Cyberpunk, do Velho Oeste americano à Roma Imperial. Então, a Devir decide que, além do Manual Básico, traduzirá também os livros-suplemento. Mas qual

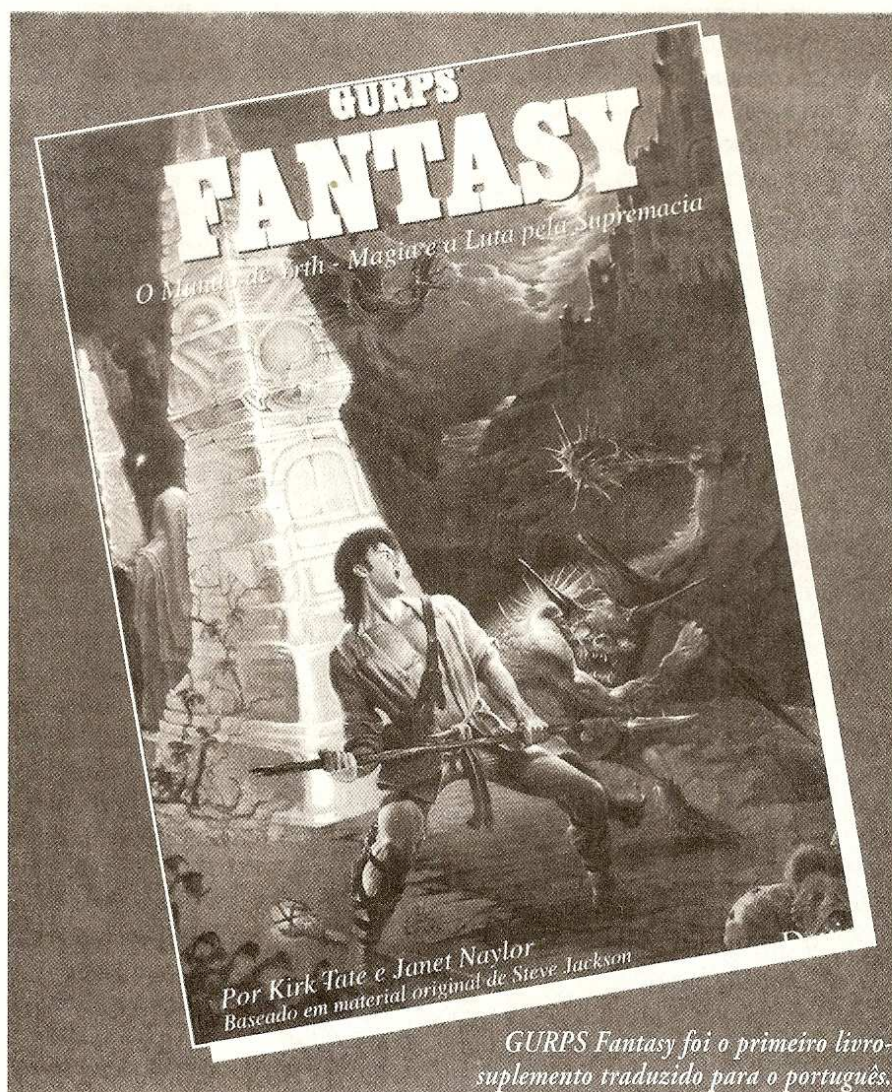
será o primeiro? A escolha é óbvia: já que a maioria dos RPGistas prefere cenários de fantasia medieval, tipo *Dungeons & Dragons*, o melhor título é o *GURPS Fantasy*.

UM ATLAS DE OUTRO MUNDO

GURPS Fantasy descreve a história, geografia e cultura do mundo de Yrth - o planeta

onde se passam as aventuras. Uma terra de magia e fantasia, com seus dragões, elfos e goblins, bem ao estilo de outros reinos similares - como a Terra Média de Tolkien, o planeta Titan de *Aventuras Fantásticas*, e o continente Ansalon da série *Dragon Lance*.

A origem de Yrth é bem sacada. Há muito tempo, o planeta era habitado apenas pelas três raças originais: os Elfos, os



GURPS Fantasy foi o primeiro livro-suplemento traduzido para o português.



Anões e os Orcs. Todos estavam sossegados, levando sua vidinha de sempre - os Orcs rosnando de um lado, os Anões brigando do outro, e os Elfos ignorando tudo. Mas haviam os Elfos Negros, que não podiam tolerar a simples existência dos Orcs, e trabalhavam sem cessar em uma solução "miraculosa" para acabar com eles. Foi então que os Elfos Negros resolveram lançar sobre os Orcs uma maldição mágica monumental, que acabaria com eles de uma vez por todas. Infelizmente, a operação mágica dos Elfos Negros não apenas falhou - como resultou em uma tempestade mágica de proporções cataclísmicas! A maioria das comunidades foi varrida da face de Yrth, sem deixar nem mesmo cinzas.

A tempestade sobrenatural invocada pelos Elfos Negros foi tão poderosa que arrancou vilas inteiras de seus respectivos mundos, trazendo-as intactas para Yrth - inclusive vilas da Terra, de diversas regiões e épocas. Assim milhares de seres humanos chegaram a este novo e estranho mundo, mas não sem companhia: com eles vieram os detestáveis Goblins, os pequeninos Halflings, os selvagens Centauros, os escamosos Reptantes, e tantos outros. A fauna do planeta também ficou mais rica, com novas criaturas originárias de planetas fantásticos, misturadas a

uma já singular fauna nativa: o Grifo, uma majestosa combinação de leão e águia; o cavalo alado Pégaso; o Unicórnio, com seu chifre dourado mágico; a Hidra, serpente monstruosa de muitas cabeças; e, claro, o poderoso e secular Dragão. Há também numerosos animais da Terra, bem reais, mas tão estranhos que poucos humanos os reconheceriam como originários de seu planeta: o Marsupo, ou Lobo-Marsupial, espécie de lobo listrado com cauda de canguru; o Moa, ave gigante da Nova Zelândia, com três metros de altura, já extinta na Terra; e o Kraken, a monstruosa Lula-Gigante, que mede dezenas de metros e luta com baleias.

RELIGIÃO E MAGIA

Mas não se entusiasme com os monstros: por ser um livro sobre fantasia medieval, GURPS Fantasy peca um pouco pelas escassas seis páginas dedicadas a monstros fantásticos. Isso não chega a ser propriamente uma falha, porque há outros livros-suplemento especialmente sobre o assunto - o *GURPS Bestiary*, o *GURPS Fantasy Bestiary* e o *GURPS Space Bestiary* -, mas até agora nenhum deles existe em português.

Por outro lado, a cultura e a sociedade das várias regiões de Yrth são descritas com minúcia impressionante: a maioria das pessoas trazidas da Terra pelo Cataclismo veio da época das Cruzadas (entre os anos de 1050 e 1200 d.C.), e instituíram neste novo mundo uma sociedade feudal, muito similar à da nossa Europa durante a Idade Média, fortemente fundamentada na religião. A igreja é a autoridade máxima na maioria das cidades, e as guerras santas são comuns. Em Mégalos, a maior cidade humana de Yrth, predomina o Cristianismo - mas existem cultos ao Judaísmo, Islamismo, Hinduísmo e Budismo.

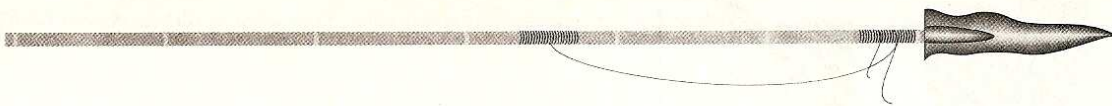
Yrth é um mundo de pouca ou nenhuma tecnologia. Embora o ano local seja 1990 d.C., a maioria das regiões ainda está em Nível Tecnológico 3: o transporte mais comum são os cavalos, as comunicações são feitas por mensageiros, e um cavaleiro com armadura é a última palavra em "máquina de guerra". Esse retardo tecnológico se deve a uma conspiração dos magos de Yrth, que combatem a todo custo qualquer avanço da ciência. Por repetidas vezes eles já impediram a introdução da pólvora,

eliminando seus inventores: eles acreditam firmemente que tal poder de destruição não deve ser permitido aos não-iniciados. A magia é comum em Yrth, uma alternativa eficiente para a ausência de tecnologia: medicina, transporte e comunicações podem ser realizadas de forma mais eficiente por meios mágicos - embora apenas os muito ricos possam pagar por tais serviços. Assim é o mundo de Yrth, feito sob medida para servir de cenário de fantasia para RPG, pois combina todos os elementos típicos do tema: elfos, espadas, anões, castelos, goblins, cavaleiros, magos, armaduras, clérigos, monstros, dragões... e até uma providencial tempestade mística, que pode "seqüestrar" qualquer bando de aventureiros de qualquer lugar do Universo!

GURPS Fantasy tem 145 páginas em preto e branco, com o encarte colorido de um mapa de Ytarria, o continente principal de Yrth. A maioria das ilustrações é de baixa qualidade, mas o livro é uma leitura agradável - mesmo para quem não pretende usá-lo em RPG: você pode apenas apreciar a descrição de um mundo fantástico, onde lendas medievais misturam-se com nossa realidade histórica.

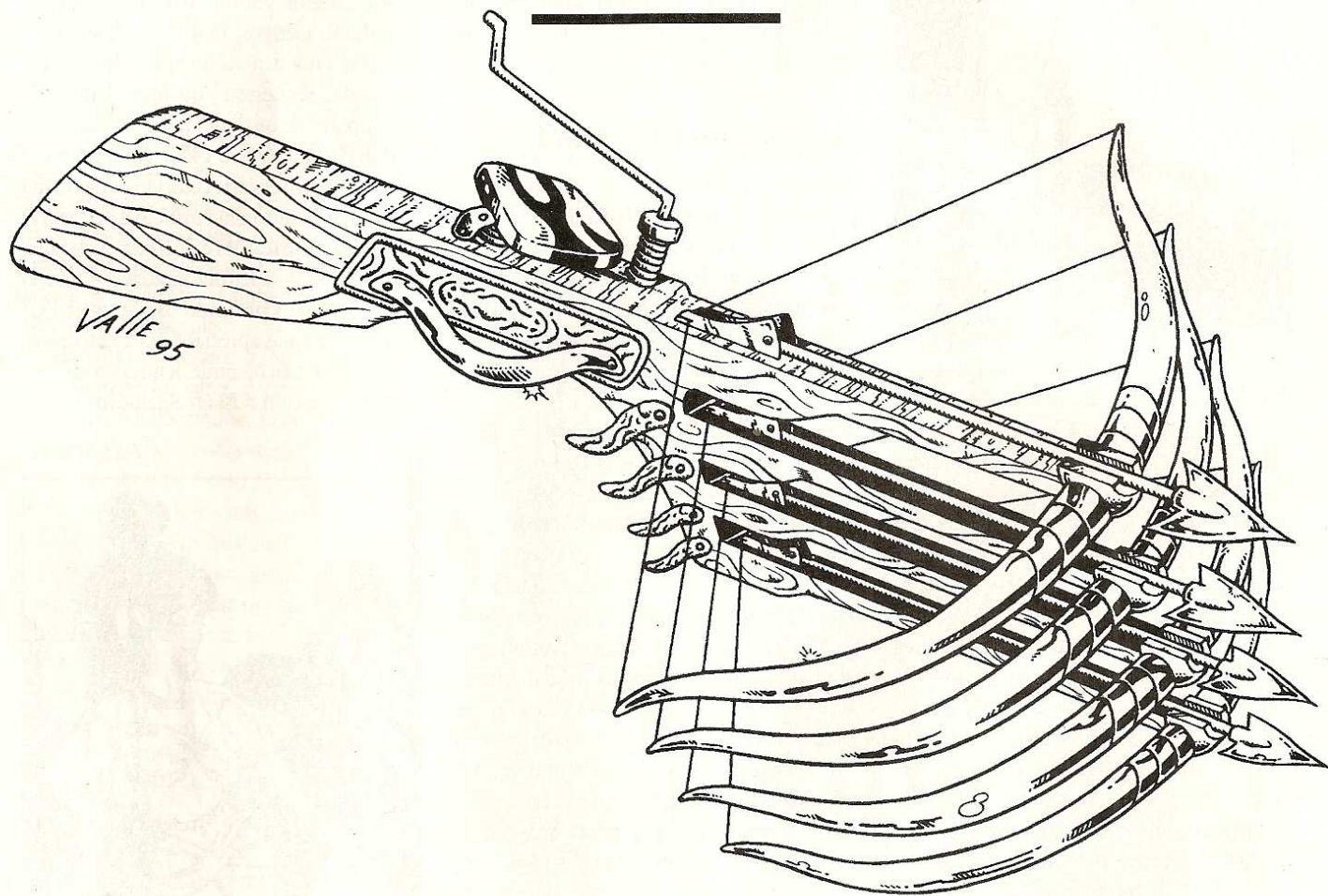
PALADINO





A BESTA DE QUATRO DISPAROS

Uma arma destruidora para sua aventura medieval de GURPS



O grupo de aventureiros viaja para uma determinada torre, cercada de lendas, segredos e mistérios. É a única construção de uma pequena ilha estéril, próxima à costa. Vamos ver o que essa torre esconde...

Ah, lá está o mago Fogus, esperando-os junto à entrada da torre. Ele parece estar montado a cavalo, mas não é bem assim: na verdade, ele é um centauro - uma criatura com corpo de cavalo e o torso de um homem, aflorando no lugar do pescoço. Mas não há

BESTA DE 4 DISPAROS (DX-4) 2 mãos para disparar, 4 a 10 turnos para preparar

Arma	Tipo	Dano	TR	Prec	½D	Max	Tiros	ST	Custo	Peso	NT
Besta	perf	2D+1	13	4	280	350	4	14	1.500	5kg	3

motivo para receio, pois o bom Fogus costuma tratar bem os novos amigos.

- Sejam bem-vindos - diz ele. - Sou o mago Fogus, e há muitos anos vivo aqui nesta Torre, à vista da Cidade do Fogo Adormecido. Daqui, presenciei e participei de mui-

tas histórias. Vocês chegaram em boa hora. Meu amigo aqui, o Sr. Aquum, cavaleiro da Ordem do Dragão, estava prestes a contar-me a história desta arma fantástica que tenho em minhas mãos. Venham!

O sr. Aquum apresenta-se como um cava-

leiro, que ostenta orgulhosamente uma belíssima armadura de placas, com a figura de um Dragão estampada em sua placa de peito. Apesar da aparência robusta, assim como o mago, seu rosto não esconde a idade já um pouco avançada.

- Aproximem-se, amigos - diz o cavaleiro. - Vou contar a vocês a origem desta besta especial que está conosco, uma arma bem peculiar. Os cavaleiros da Ordem do Dragão sempre lutaram para proteger a Cidade do Fogo Adormecido de toda espécie de perigos que se possa imaginar.

"Certa vez, há muito tempo atrás, estávamos resistindo a um ataque de bárbaros nas montanhas ao sul. Durante uma batalha, tive a infelicidade de ter o braço direito imobilizado devido a um ferimento resultante de uma luta. Não havendo curandeiros disponíveis na ocasião, fiquei impossibilitado de continuar lutando apenas com o braço esquerdo; não que eu não pudesse portar outra arma, mas a minha melhor arma disponível na ocasião era uma espada de duas mãos pertencente à minha família. Procurei o auxílio de um armeiro anão muito hábil que nos acompanhava nesta contenda. Quando ele perguntou-me se não havia outra arma que me agradasse, contei-lhe que gozava de grande perícia com a besta - mas tinha plena certeza de não conseguir, com uma arma desse tipo, nem a metade do poder dos golpes desferidos por minha fiel espada.

"O engenhoso anão disse-me que não me preocupasse, pois haveria de conseguir uma forma de aproximar o dano causado pela besta aos golpes de uma espada montante. Hora depois, procurou-me o anão com esta arma tão incomum. A princípio duvidei da eficácia deste instrumento - mas, quando experimentei-o em batalha, descobrir tratar-se de uma arma formidável. Com ela, derrubei os malditos bárbaros como moscas!"

- Mas diga-me, amigo - disse o mago -, depois de deixar esta arma sob minha guarda por tantos anos, por que procura-a novamente?

- Estava eu na taverna do Cão Caolho quando contei esta mesma história a um grupo de forasteiros. E, tendo em vista que eles não me levaram muito a sério, encontrei-me forçado a buscar a arma

para mostrar-lhes - pois ninguém deve duvidar das palavras de um cavaleiro da Ordem do Dragão!

ESSA BESTA É ANIMAL!

A Besta de Quatro Disparos não é uma arma mágica, mas é extremamente poderosa. Quatro setas podem ser acondicionadas nas quatro canaletas, e propelidas por quatro arcos independentes - todos firmemente presos a um robusto corpo de madeira. Um sistema especial de gatilhos independentes permite disparar as setas separadamente, ou então todas ao mesmo tempo - provocando uma pequena e mortal chuva de setas sobre adversário! Quando as setas são disparadas em separado, o jogador deve testar normalmente a perícia *Besta* (que consta na pág. 50 do Manual Básico do GURPS) para determinar se o alvo foi atingido. Contudo, quando as quatro setas são disparadas juntas, um único teste é feito: em caso de sucesso, TODAS as setas atingem o alvo. Os cálculos de Defesa Passiva e Resistência a Dano são feitos em separado para cada seta.

A besta é talhada em madeira-de-lei, e tem todas as suas partes mecânicas forjadas em ferro. Um sistema de estribo móvel na parte inferior serve para armar os quatro arcos de uma só vez: para armar esta besta, ela deve ser apoiada no chão - com os arcos voltados para cima. Pisa-se no estribo e, depois que o sistema de gatilho segurar as cordas, as setas são introduzidas nos orifícios frontais de cada arco. Pronto! Cada seta fica presa no interior da canaleta de disparo até que seu respectivo gatilho seja acionado. Entretanto, esse sistema de recarga torna a Besta de Quatro Disparos vantajosa apenas para pessoas realmente fortes (ST 14, no mínimo): pessoas mais fracas não conseguirão flexionar os quatro arcos ao mesmo tempo, e terão que armá-los um de cada vez - o que vai aumentar muito o tempo necessário para a preparação da arma.

O tempo total para preparar a besta é de 2 turnos para engatilhar (ou 6 turnos, no caso de um personagem com ST menor que 14), e mais 4 turnos para recarregar,

um para cada seta. Com um teste bem-sucedido da perícia *Rapidez de Recarga*, é possível diminuir o tempo de recarga para 2 turnos - o que reduz o tempo total de preparação para 4 turnos. Uma falha crítica no teste de *Rapidez de Recarga* indica que todas as setas foram derrubadas no chão, ficando a cargo de Mestre o tempo de penalização para outra recarga.

DANO DUVIDOSO

Cada seta da Besta de Quatro Disparos causa dano igual ao da besta comum, que consta na Tabela de Armas de Longo Alcance Antigas/Medievais, na pág. 207 do Manual Básico. A besta descrita ali, contudo, traz uma aparente falha: seu dano é de GDP+4, ou seja, é baseado na ST do atirador. Isso seria verdade usando-se um arco e flecha, pois, quanto maior a força do atirador, mais a corda poderia ser tensionada - e maior seria a potência do disparo, aumentando o dano. O mesmo vale para o alcance da arma ($\frac{1}{2}$ Dano e *Max*), obtido multiplicando-se a ST do atirador por um determinado valor em metros.

Mas uma besta não funciona assim! Ela deve ser engatilhada e depois disparada; a corda do arco será retesada sempre com a mesma força, e, portanto, o dano e o alcance da arma NÃO dependem da ST do usuário. Como regra opcional, sugerimos convencionar que o dano da Besta de Quatro Disparos seja de 1D+4 por seta (não importando a ST do usuário), o que equivale ao disparo feito por um personagem de ST 14. Seu alcance será de 280m (14x20) para $\frac{1}{2}$ Dano, e 350m (14x25) para *Max*.

A Besta de Quatro Disparos é muito útil para diminuir o tempo de uma batalha. É um prêmio para ser concedido apenas aos guerreiros mais valorosos. Normalmente não está disponível no mercado, e só pode ser confeccionada por armeiros experientes - geralmente sob encomenda. Não seria uma má idéia colocar esta arma entre os pertences de um vilão poderoso, que tenha sido derrotado pelos aventureiros, como recompensa pela vitória.

G.C.A. & GIOIELLI

PTERODRACO

Seu herói pode ganhar asas com esta forma de vida

A guerreira Gwand pendia do teto da cabana, em balanço suave, pendurada pelos pulsos. Ela não foi capturada, e nem é prisioneira. Pelo contrário, está em sua própria cabana - e foi amarrada ali por suas amigas da tribo de amazonas. Também não está sendo castigada por algum crime cometido: ela própria pediu para ser presa assim.

As suas costas, no chão, repousa o valioso motivo de seu cativo. Um ovo. Maior que uma melancia, de casca brilhante e espinhosa. Ela encontrou-o na floresta no dia anterior, durante uma de suas caçadas - e soube estar diante de um tesouro raro. Recolheu o ovo e trouxe-o para a sacerdotisa da aldeia, que confirmou a preciosidade do achado: era um Ovo-de-Asas. Um ovo de Pterodracô.

A sacerdotisa explicou a Gwand como deveria proceder para comungar com o Ovo-de-Asas. Avisou-a sobre o perigo envolvido, sobre como poderia morrer se a comunhão não fosse bem-sucedida. Gwand decidiu correr o risco. Por isso estava ali, amarrada, tentando acalmar o espírito, buscando um contato com a criatura que morava ali. Depois de horas de tentativas, sentia as primeiras palavras do Pterodracô soando em sua mente:

- Estou vivo. Estou faminto. Preciso de comida.

- Serei sua comida - respondeu Gwand, com seus pensamentos.

- Você aceita ser devorada? Aceita ser minha morada, meu alimento, minha montaria, pelo resto de seus dias?

- Aceito.

- Você é forte o bastante para suportar?

- Sim. Sei que sou.

A estas palavras, a casca do Ovo-de-Asas explodiu. Manchas de líquido leitoso voaram pela cabana. Um grande invertebrado saltou do ovo, uma espécie de caranguejo sem patas, com casca rugosa e grandes olhos



telescópicos. O pulo da criatura terminou nas costas nuas de Gwand, onde milhares de dentes minúsculos penetraram na pele macia, serpenteando em sua carne, ancorando-se em seus ossos. A dor era suficiente para matar um urso - mas Gwand nada sentia, pois foi incitada a um sono sedativo pelo Pterodraco.

Enquanto Gwand caía em profunda hibernação, as transformações começavam: duas saliências compridas começavam a se

desdobrar de seu esconderijo sob a concha do Pterodraco. Cresciam devagar, abrindo-se, exibindo nervuras. Gwand só despertaria dali a um ou dois meses, mas o processo de metamorfose estaria terminado em poucos dias: às suas costas, duas enormes hastes com membranas dobravam-se ansiosas. Duas asas. Asas-de-Dragão.

O Pterodraco estava preso às costas de Gwand para sempre. Passaria a extrair seu sustento da própria corrente sanguínea da amazona, eter-

namente devorando sua carne e bebendo seu sangue. E, ao mesmo tempo, a própria personalidade de Gwand seria influenciada pela permanente fusão mental com o Pterodraco. O preço a pagar era alto, mas os benefícios recebidos eram ainda maiores.

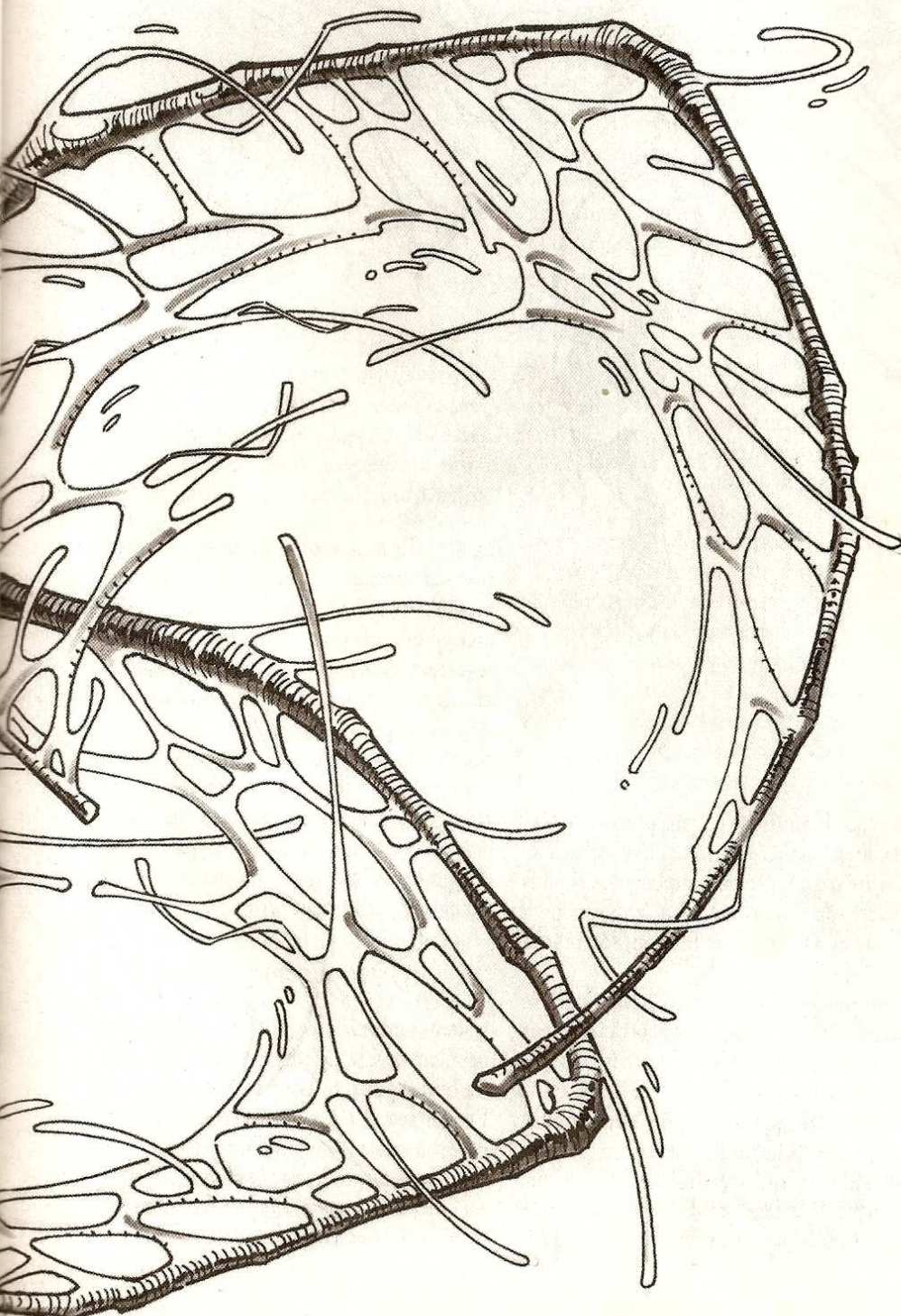
Gwand tinha asas, e podia voar.

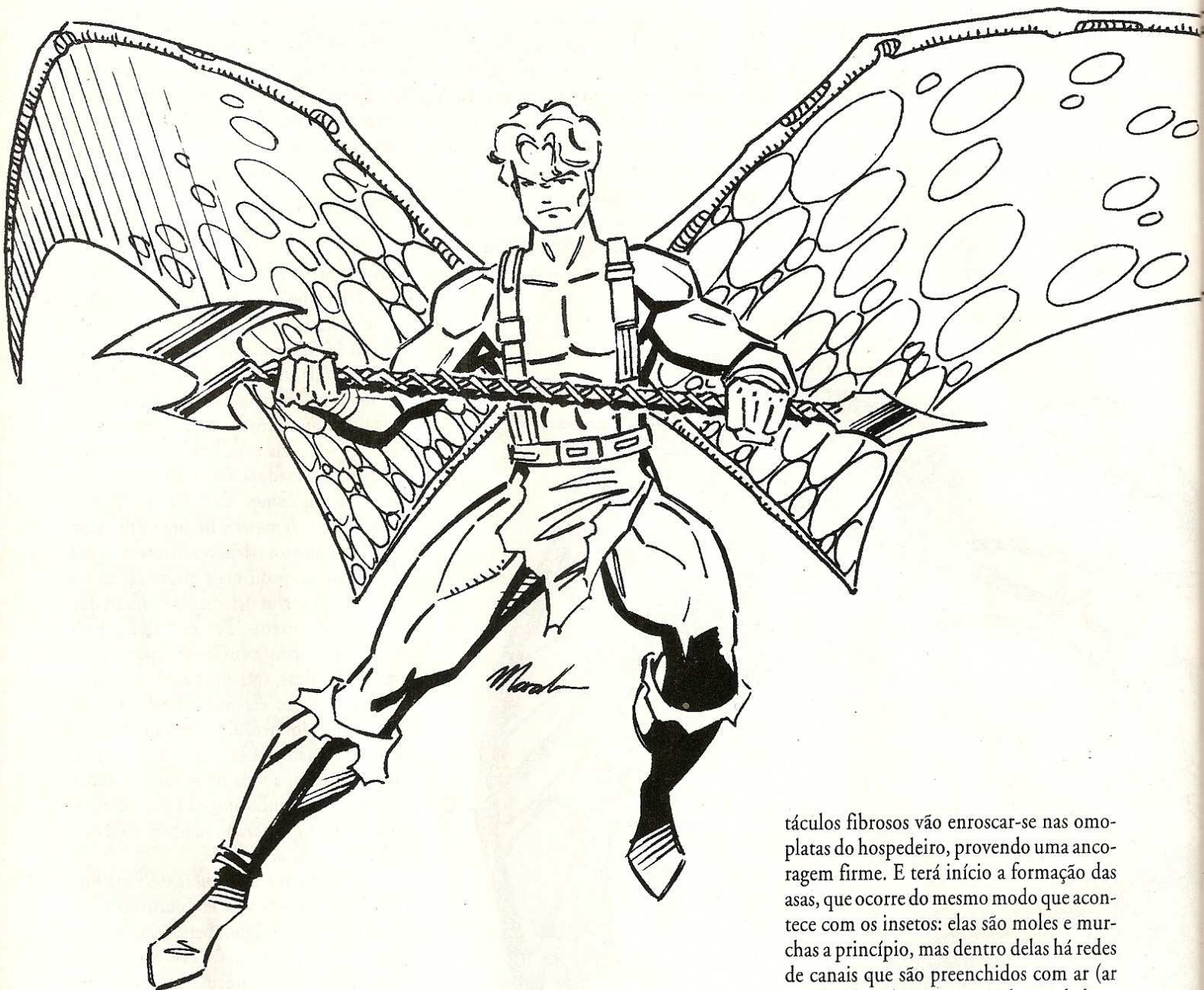
A SIMBIOSE

Na primeira edição da DRAGÃO BRASIL ("Dragon", na época), foi publicada uma matéria para jogadores de GURPS chamada **Bioarmadura**. O artigo descrevia uma criatura que, quando no interior de um corpo humano, provocava mudanças físico-químicas no organismo do hospedeiro - e fazia surgir em sua pele uma fortíssima armadura biológica, similar à de super-heróis como *Black Kamen Rider* e *The Guyver*. A matéria foi um estrondoso sucesso: numerosos leitores escreveram para fazer elogios, pedir mais informações, ou até corrigir certos detalhes científicos que estavam incorretos. Por essa razão, para satisfazer o apetite dos leitores por criaturas simbióticas, trazemos aqui uma nova forma de vida: ela não irá penetrar no organismo dos heróis, e nem causar transformações radicais em seus corpos - mas, mesmo assim, a vida do herói vai mudar um bocadinho quando unir-se a esta criatura. Seu nome é *Pterodraco*, também conhecido como *Asas-de-Dragão*.

O Pterodraco é um *simbionte*: uma forma de vida que se associa a outro ser vivo, concedendo-lhe algum benefício - e recebendo outro em troca. É o caso de uma alga e um fungo, que se unem para formar um novo vegetal chamado líquen; ou, para citar um exemplo mais fantástico, o caso do uniforme alienígena e do jornalista Eddie Brock - que unem-se para formar o vilão *Venom*, inimigo mortal do Homem-Aranha nos gibis. Portanto, embora às vezes o Pterodraco seja chamado de parasita, sua relação com o hospedeiro não é de *parasitismo* - mas sim de *simbiose*. O mesmo acontece com a já citada *Bioarmadura*.

O Pterodraco nasce de um ovo, chamado Ovo-de-Asas. Ele mede meio metro de altura, pesa uns bons dez quilos, e tem casca brilhante e rugosa. É muito parecido com um ovo de Alien - o que fará muitos fissurados em ficção científica fugirem feito coelhos, ou destruírem o precioso ovo





assim que puserem os olhos nele! Mas, ao contrário do que acontece com Aliens, o Ovo-de-Asas não irá simplesmente chocar e agarrar o primeiro idiota que chegar perto. O processo é bem mais complexo que isso. Para que alguém una-se a um Pterodracó, é necessária uma fusão mental com a criatura dentro do ovo - ou comunhão, como chamam alguns. O candidato deve posicionar-se junto ao ovo, com as costas nuas, e relaxar quase ao ponto de sonolência. Feito isso, a mente do Pterodracó irá fazer contato: tentará descobrir se a criatura que comunga com ele

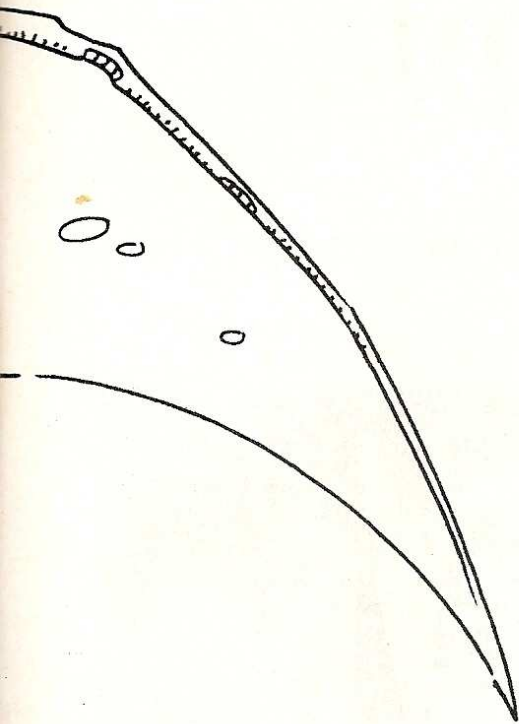
deseja o Pterodracó por sua própria vontade, se ela conhece os riscos envolvidos, e se é forte o bastante para suportar os rigores físicos da simbiose. Se a resposta para todas essas perguntas for sim, só então o Ovo-de-Asas chocará.

Ao nascer, o Pterodracó saltará para se acomodar no dorso do hospedeiro. Seus milhares de ferrões serão capazes de penetrar em couro ou pele com até 2 pontos de Resistência a Dano. Ao primeiro contato, células especiais irão injetar um potente anestésico - que irá adormecer a vítima, poupando-a das dores horrendas da união simbiótica. Suas carnes irão fundir-se. Ten-

táculos fibrosos vão enroscar-se nas omoplatas do hospedeiro, provendo uma ancoragem firme. E terá início a formação das asas, que ocorre do mesmo modo que acontece com os insetos: elas são moles e murchas a princípio, mas dentro delas há redes de canais que são preenchidos com ar (ar bombeado pelos próprios pulmões do hospedeiro) e dão forma a um par de grandes triângulos, semelhantes a velas de barco. As asas endurecem e estão prontas para o voo em poucos dias, mas o hospedeiro só irá despertar muito mais tarde.

CONTRA-INDICAÇÕES

Nem sempre a comunhão ocorre sem problemas. Ela é perigosa, e envolve risco de vida para o hospedeiro e para o Pterodracó. No momento em que o Ovo-de-Asas choca, o candidato a hospedeiro deve fazer um teste de IQ para verificar se está relaxado ou não. Depois fará um teste de HT-10 se estiver relaxado - ou HT-2 se



estiver tenso. Uma falha é mais desejada que um sucesso: se falhar no teste, o anestésico injetado pelo Pterodracó surtirá efeito e fará com que durma imediatamente; se tiver sucesso, contudo, o hospedeiro permanecerá desperto por mais alguns minutos - e sofrerá dores absurdas, sentindo sua pele sendo esfolada, sua carne rasgada, seus pulmões perfurados. Se isso acontecer, o hospedeiro deverá fazer um teste de Vontade para que a dor não mate a ele e ao Pterodracó.

Depois desse dramático momento de união, o hospedeiro dormirá seu sono anestésico por um mês, enquanto seu organismo se adapta à simbiose. Passado esse tempo, deve fazer um teste de HT+2: se falhar, hibernará por mais um mês. O teste de HT+2 deve ser repetido a cada trinta dias para verificar se o hospedeiro desperta. Se passarem-se seis meses e ele falhar em seu sexto teste de HT+2, hospedeiro e Pterodracó entrarão em coma e morrerão.

Se sobreviver a tudo isso, o hospedeiro obviamente não será mais o mesmo quando despertar. Ele e o Pterodracó passam a ser uma criatura só, com uma mente única - na verdade, uma fusão de duas mentes: a inteligência racional do hospedeiro (cria-

turas irracionais não são capazes de efetuar a comunhão) e os instintos primitivos do Pterodracó. Na verdade, a mente do hospedeiro prevalece, pois, após a comunhão, o Pterodracó perde grande parte do intelecto que possuía quando dentro do ovo. Mesmo assim, o hospedeiro sofrerá certas mudanças de personalidade. Irá assumir 30 pontos de desvantagens mentais - escolhidas ou sorteadas entre as seguintes: *Covardia* (-10 pontos), *Credulidade* (-10 pontos), *Distração* (-15 pontos), *Honestidade* (-10 pontos), *Paranóia* (-10 pontos), *Preguiça* (-10 pontos), *Timidez Suave* (-5 pontos), *Timidez Grave* (-10 pontos) ou *Timidez Paralisante* (-15 pontos). Mais tarde esses pontos ganhos serão utilizados.

Mudanças de personalidade não são as únicas alterações provocadas pela simbiose. Dali por diante, o Pterodracó estará continuamente absorvendo nutrientes do sangue do hospedeiro. GRANDES quantidades de nutrientes. O hospedeiro terá suas necessidades alimentares duplicadas: vai assumir a desvantagem da *Gula* (-5 pontos) e terá que comer duas vezes mais do que antes. Se não o fizer, tanto o hospedeiro quanto o Pterodracó sofrem os mesmos sintomas de deficiência alimentar - fadiga, anemia, etc. Em casos extremos, quando o hospedeiro não se alimenta há mais de 3 dias, o Pterodracó começa a devorar-lhe a carne - provocando a perda de 1 ponto de HT por dia, até a morte de ambos.

E, além de todas essas desvantagens mentais e físicas, há também as sociais: o Pterodracó é um bichinho bem feioso! Embora o portador de um Pterodracó seja aceito e respeitado em certas culturas tribais, a maioria das pessoas fica meio desconfortável na presença de alguém com asas membranosas, uma concha espinhosa e dois olhos telescópicos nas costas. Simplesmente fugiriam correndo de tal monstruosidade! A situação pode ser amenizada dobrando-se as asas e escondendo tudo sob um manto ou sobretudo: com isso o Pterodracó fica parecendo uma simples corcunda, e a aparência torna-se "apenas" Hedionda (-20 Pontos).

EU POSSO VOAR!

Depois de tantos riscos e mudanças radicais, a compensação: o hospedeiro agora tem asas, e pode voar. A vantagem

Vôo consta na página 40 do GURPS Supers, e todas as suas regras valem para o portador do Pterodracó: sua velocidade de vôo será igual a duas vezes seu Deslocamento. O personagem pode voar, mas não fazer curvas fechadas ou manobras complexas: para isso precisaria também da perícia *Vôo* (a perícia, não a vantagem), que consta na pág. A11 do Manual Básico do GURPS, segunda edição nacional - ou na pág. 24 do GURPS Supers. Veja também mais detalhes sobre vôo na pág. 139 do Manual Básico.

A envergadura das asas do Pterodracó é de duas vezes a altura do hospedeiro, e será necessária uma área aberta com raio igual a essa medida para decolar, pousar ou manobrar. Se as asas forem presas ou feridas, o vôo será impossível. Para determinar se um golpe atinge a asa, assume-se que qualquer ataque contra o braço tem 50% de chance de atingir a asa. As asas do Pterodracó têm RD 0, e o corpo, RD 3 (a concha dorsal protege também as costas do hospedeiro). Qualquer dano às asas ou ao Pterodracó é extraído diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro - já que eles são uma criatura só.

A simbiose traz também um benefício inesperado: os olhos telescópicos do Pterodracó. Literalmente, o hospedeiro tem agora olhos atrás da cabeça - e recebe com isso a vantagem *Visão de 360 Graus*, que consta na pág. 35 do GURPS Supers: você não sofre penalidade ao se defender de ataques laterais ou pelas costas, e seus oponentes não recebem bônus por atacá-lo por trás. Claro que essa vantagem não vai funcionar se o hospedeiro estiver usando manto para esconder o Pterodracó.

A vantagem *Visão de 360 Graus* custa 25 pontos. A vantagem *Vôo* custa 40 pontos, menos 25% pela limitação especial *Vôo com Asas*, o que resulta em 30 pontos. 25+30=55. O personagem irá gastar aqui todos aqueles 55 pontos ganhos com desvantagens mentais, *Gula* e aparência Hedionda. Portanto, mesmo depois de toda essa bagunça, o total de Pontos de Personagem do hospedeiro fica inalterado. Ter um Pterodracó não custa nada.

PALADINO

BLACKSAND!

O novo livro para Aventuras Fantásticas Avançadas

BLACKSAND!, Marc Gascoigne e Pete Tamlyn. Tradução de Lilia Oliveira, Editora Marques Saraiva, Rio de Janeiro, 1994, 363 páginas

Você provavelmente já conhece a história da gênese do RPG no Brasil: no princípio eram os livros-jogos, aqueles livrinhos com histórias interativas, que mandavam você para lá e para cá. Ao mesmo tempo, em 1984, veio *RPG - Aventuras Fantásticas/Uma Introdução aos Role Playing Games*, simplesmente o primeiro sistema de RPG lançado no Brasil - sendo que os outros só chegariam cinco ou seis anos depois. Um livrinho de bolso, com 240 páginas, simples e de linguagem clara, que explicava os fundamentos do RPG. O sistema de jogo era simples e fácil de aprender, idêntico àquele usado nos livros-jogos. Cada personagem tinha três caracte-

rísticas: HABILIDADE (sua destreza e inteligência), ENERGIA (seus Pontos de Vida) e SORTE (para quando a Habilidade não basta). Só isso. Nada de perícias, magias, vantagens, desvantagens, alinhamento, classe de armadura e essa presepada toda. O sujeito podia aprender a jogar em cinco minutos! O livro era igualmente simples para os Mestres: trazia duas aventuras prontas, recheadas de dicas e conselhos para o Mestre iniciante - e, naquela época primordial, TODOS os Mestres eram iniciantes!

O jogo, entretanto, demorou para pegar. Embora as aventuras-solo trazidas nos livros-jogos fossem um sucesso crescente, o RPG propriamente dito só conquistou seus adeptos lá pela virada da década - com a chegada de mais jogos em português, como *GURPS*, *Tagmar* e *O Desafio dos Bandeirantes*. Não demorou para que aquele livrinho se mostrasse obsoleto quando comparado com esses títulos mais sofisticados. Já estava na hora de melhorar! Portanto, em 1993, a Marques Saraiva lançou *O Saqueador de Charadas* - outro livro de bolso, com 234 páginas, contendo quatro aventuras prontas para o sistema *RPG - Aventuras Fantásticas*. Além das aventuras propriamente ditas - onde os heróis enfrentavam um vilão imprevisível, servo dos Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso -, o livro acrescentava novas regras ao sistema: agora os aventureiros podiam usar diferentes tipos de armas, que causavam diferentes tipos de danos; e também podiam lançar magias, coisa indispensável a um RPG de fantasia medieval.

Ainda em 93, chegou *DUNGEONEER - Aventuras Fantásticas Avançadas*. Um livro bem maior, tanto no formato quanto no número de páginas (mais de 400). Embora parecesse apenas um *upgrade* para o velho *RPG - Aventuras Fantásticas*,



DUNGEONEER era, na verdade, um jogo independente; o jogador não era obrigado a conhecer o sistema antigo para aprender o novo - ou, se conhecesse, não precisava modificar o sistema básico de Habilidade, Energia e Sorte. *DUNGEONEER* trazia mais sofisticação aos aventureiros: agora eles tinham habilidades especiais, como Abrir Fechaduras, Cavalgar, Escalar, Nadar e coisas do tipo; podiam pertencer a variadas raças (humanos, anões, elfos...) e profissões (guerreiros, ladrões, magos); e a lista de feitiços disponíveis para os heróis era maior.

Em 94, vieram reforços para *DUNGEONEER*: os livros-suplemento *TITAN - O Mundo de Aventuras Fantásticas* e *Out of the Pit - Saídos do Inferno*. O primeiro fala sobre o planeta Titan (nenhuma relação com a sétima lua de Saturno, que tem o mesmo nome), onde acontecem todas as aventuras medievais



dos livros-jogos; e o segundo é um extenso catálogo de monstros, com as criaturas lendárias de costume (dragões, minotauros, goblins...) e muitos monstros novos, totalizando 250 criaturas.

O mais recente lançamento para a série Aventuras Fantásticas Avançadas chegou no final 94, e chama-se BLACKSAND!

AVENTURAS URBANAS

BLACKSAND! segue a tradição de DUNGEONEER, trazendo novas regras, novos feitiços e novas habilidades especiais - mas está longe de se parecer com seu predecessor. Até o momento, a série Aventuras Fantásticas Avançadas dava enfoque ao estilo *dungeon*: heróis se esgueirando por cavernas escuras e masmorras fétidas, nas pontas dos pés, esperando pelo ataque de monstros a qualquer segundo. As ameaças eram insetos venenosos, massas viscosas rastejantes e dragões descansando em seus covis. Depois, era só retornar à civilização e tudo ficava bem.

Em BLACKSAND! não é assim. Aqui, a ameaça é a própria civilização! O cenário é a perigosa cidade-estado de Porto Blacksand, um odioso antro de ladrões, piratas, mercenários e traficantes de escravos. Uma cidade vigiada por tropas de guardas Trolls e Ogres, e governada pelo misterioso mascarado Lord Azzur. O lugar é um autêntico santuário de malfetores e não é seguro para um homem comum andar pelas ruas - e, mesmo que ele pudesse, precisaria de dinheiro para comprar passes que lhe dariam acesso à maioria dos locais da cidade ou para fora dela. Os únicos com alguma chance de sobreviver nas ruas de Porto Blacksand são os aventureiros habilidosos que consigam sacar suas espadas a tempo de evitar os ataques dos assaltantes que se escondem nos becos. E nem isso garante sua segurança: Blacksand foi construída sobre as ruínas de uma cidade muito mais antiga, e seres malignos perambulam pelos esgotos e túneis esquecidos no subsolo. Não é raro ouvir falar de um ou outro desaparecimento misterioso, quando as pessoas somem de suas camas, deixando apenas trapos de roupa e o fedor de mil ratos.

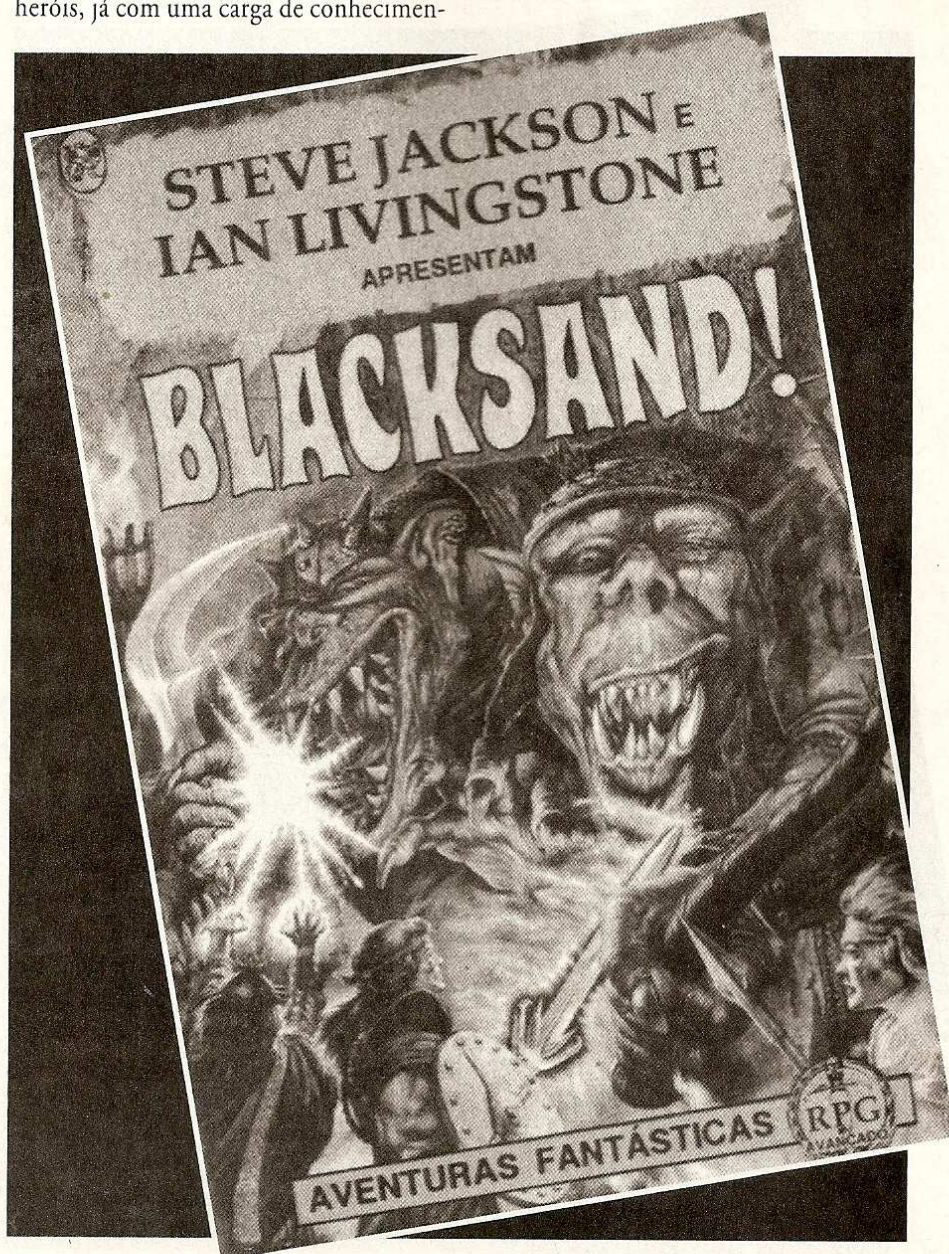
BLACKSAND! vem com uma grande aventura pronta, "Uma Sombra Sobre

Blacksand!", onde os heróis são contratados por um Waldo, um mercador trapalhão, para proteger sua caravana. Infelizmente, Waldo é acusado de assassinato e a única esperança de provar sua inocência está em Porto Blacksand - onde os aventureiros vão se meter em muitas encrencas, driblando as tropas de Lord Azzur na pista do verdadeiro assassino. Porto Blacksand é um cenário conhecido de quem já leu *A Cidade dos Ladrões* e *O Ladrão da Meia-Noite*, dois dos livros-jogos de Aventuras Fantásticas. Aliás, a aventura "Uma Sombra Sobre Blacksand!" prevê a participação de jogadores que tenham lido esses livros-jogos: isso quer dizer que um aventureiro de *A Cidade dos Ladrões* ou *O Ladrão da Meia-Noite* pode fazer parte do grupo de heróis, já com uma carga de conhecimen-

tos e experiências anteriores - e com uma coleção de aliados e inimigos espalhados pela cidade.

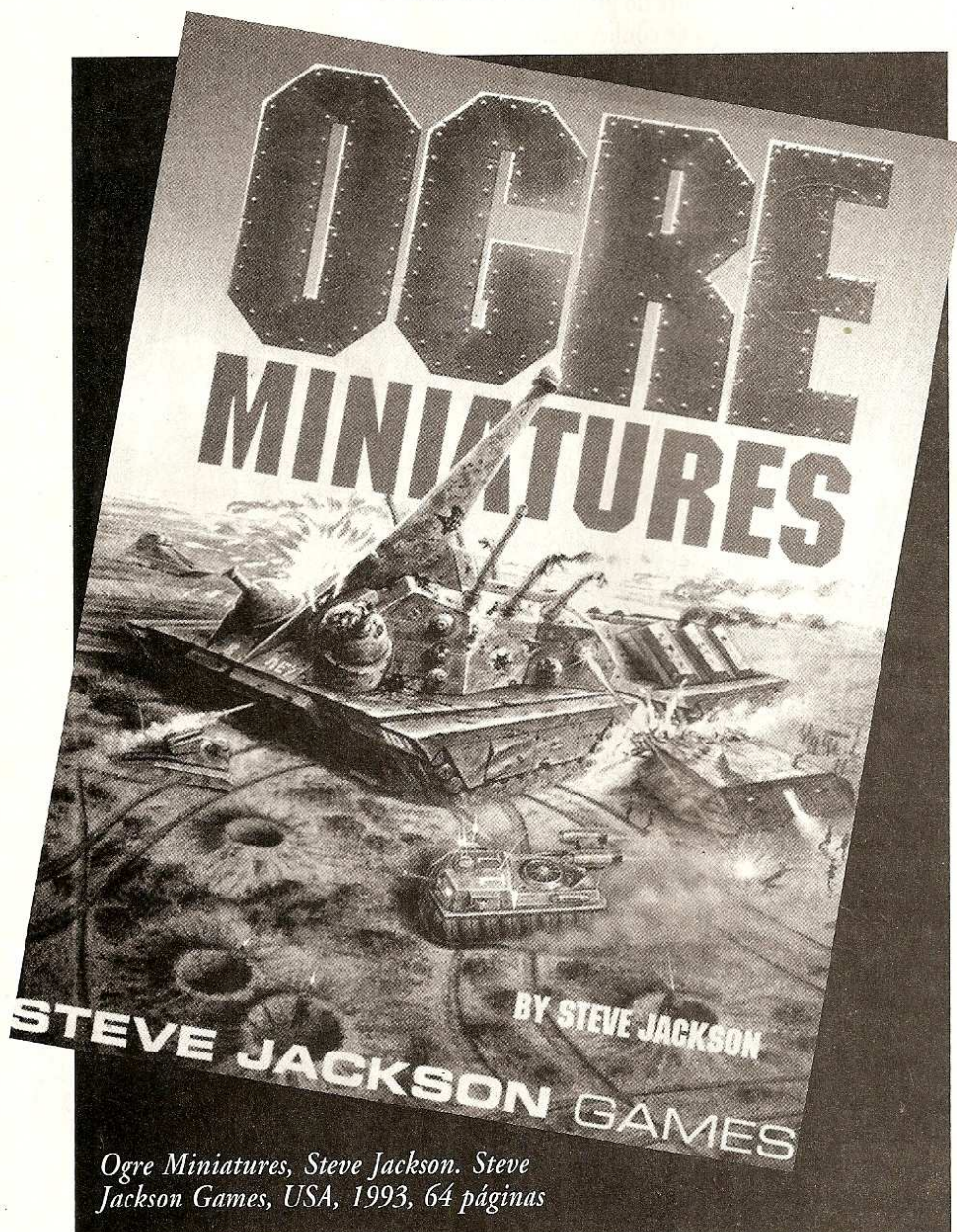
BLACKSAND! é o mais recente livro da coleção Aventuras Fantásticas Avançadas, mas certamente não será o último. A Marques Saraiva vem constantemente lançando produtos de apoio para seu sistema - ao contrário do que acontece com outros jogos, como a versão nacional do *Dungeons & Dragons*, cujos jogadores foram totalmente abandonados pela Grow. BLACKSAND! vem apenas para reafirmar a posição de Titan como o primeiro e mais rico mundo de fantasia medieval para RPG disponível em língua portuguesa.

PALADINO



OGRE MINIATURES

**Gigantescos tanques cibernéticos
dominando
os campos de batalha**



Ogre Miniatures, Steve Jackson. Steve Jackson Games, USA, 1993, 64 páginas

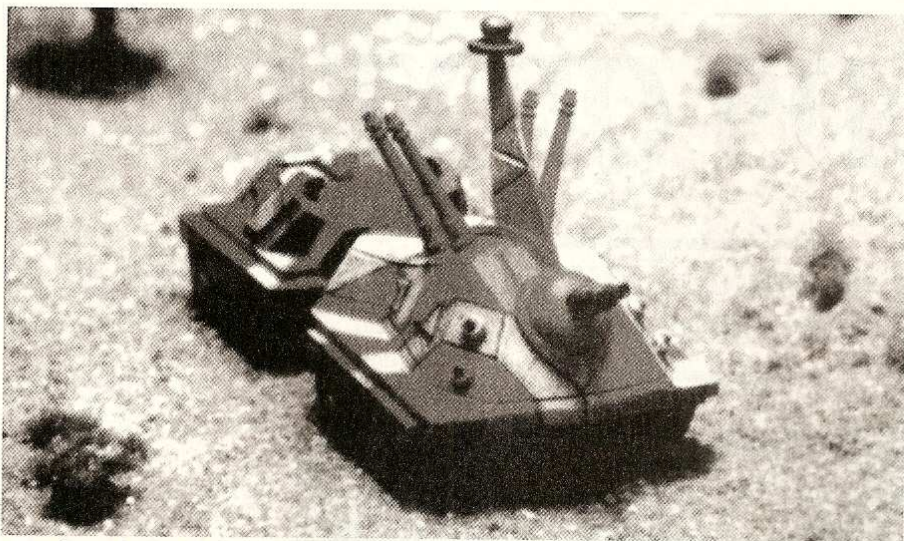
O I Encontro Internacional de RPG, realizado no Parque do Ibirapuera em maio de 93, ficou marcado por vários fatos importantes. O principal deles foi a visita de Steve Jackson, o criador do GURPS, que compareceu ao evento para acompanhar o lançamento da versão traduzida do livro-suplemento GURPS Cyberpunk. Jackson elogiou o avanço do RPG no Brasil, deu autógrafos e contou histórias divertidas sobre suas dores de cabeça com o Serviço Secreto dos EUA - que confiscou os originais de GURPS Cyberpunk, alegando tratar-se de um "manual de crime de computador".

Entretanto, GURPS Cyberpunk não foi a única novidade do evento. Quem estava lá deve lembrar-se de uma vasta maquete, com campos, florestas, estradas e dezenas de minúsculas miniaturas de veículos. À volta da maquete, uma equipe de jogadores - incluindo o próprio Steve Jackson - organizava uma gigantesca batalha entre exércitos motorizados. Aquela era uma partida de demonstração do mais novo produto da Steve Jackson Games: o jogo de estratégia *Ogre Miniatures*.

O DOMÍNIO DOS OGRES

A história de *Ogre Miniatures* rola em um futuro próximo, um futuro violento e fervilhante de guerras. Os antigos mísseis nucleares de longo alcance caíram em desuso, graças ao desenvolvimento de eficientes formas de contra-ataque - como baterias laser para destruir os mísseis ainda no ar, e misturadores de frequência para interferir em seus sistemas de orientação. As tropas de infantaria também são pouco utilizadas: os campos de batalha do futuro, envenenados por radiação e agentes químicos, tornam impossível a sobrevivência de pessoas desprotegidas - e armaduras especiais são muito caras, tornando impossível equipar grandes exércitos.

Sem mísseis e com poucos soldados, restaram os tanques. Os veículos tipo tanque, considerados obsoletos no final do século XX, voltam a governar os campos de batalha do século XXI - graças à nova blindagem BPC, *BiPhase Carbide*: mais forte do que o aço, mas tão leve que qualquer veículo pode carregar vários centímetros de material. Um tanque revestido com BPC pode resistir até mesmo ao impacto



O todo-poderoso Ogre: sozinho, vale por um exército

direto de uma bomba atômica! Com o retorno dos tanques, voltaram também as velhas estratégias. Mais blindagem. Mais armas. Mais velocidade. Além dos tanques, novas variedades de veículos blindados começaram a surgir - como o veloz GEV, *Ground Effect Vehicle*, espécie de *hovercraft* blindado, capaz de se deslocar a até 150 km/h.

Contudo, em termos de veículos de combate, as armas definitivas são os temíveis **cibertanques**: eles são enormes, grandes como edifícios, com mais de 50 metros de comprimento; são relativamente rápidos para seu tamanho, atingindo até 50 km/h com suas esteiras de propulsão atômica; carregam armas superpesadas, com poder de fogo igual ao de um batalhão inteiro; e sua blindagem BPC tem vários METROS de espessura, tornando-os praticamente indestrutíveis. Mas o que torna os cibertanques mais horríveis é que eles são literalmente inumanos: não carregam nenhuma tripulação. São inteiramente controlados por computadores, guiados por Inteligência Artificial - os primeiros "robôs" verdadeiros. Poucos atrevem-se a enfrentar os cibertanques, ou mesmo pronunciar seu nome. As gigantescas máquinas de guerra são mais conhecidas como Ogres...

REGRAS FÁCEIS

As regras de *Ogre Miniatures* são extremamente simples. Cada unidade (veículo) utilizada no jogo tem seis atributos básicos, que resumem seu poder de ataque, defesa e velocidade: Ataque, Alcance, De-

fesa, Movimento, Tamanho e Pontos. Os combates são fáceis de resolver, bastando comparar o valor de Ataque do agressor com o valor de Defesa do alvo - para depois jogar um dado comum de seis faces e determinar o resultado do disparo. As unidades não têm Pontos de Vida ou coisa parecida: quando atingida por um disparo, ou ela resiste ou é destruída. Apenas os Ogres podem suportar maiores danos, porque, em termos de jogo, cada uma de suas armas é tratada como uma unidade independente. Destruir completamente um Ogre é impossível: o melhor que se pode fazer é danificar suas esteiras para pará-lo, e destruir suas armas para torná-lo inofensivo.

Cada unidade, inclusive os Ogres, tem um certo custo em pontos. Isso serve para

equilibrar os exércitos: dispondo de uma determinada quantidade de pontos, cada jogador pode "comprar" unidades para seus exércitos. Vamos supor, por exemplo, que dois jogadores resolvam jogar com exércitos de 120 pontos: com essa quantia, um jogador poderia comprar 10 Tanques Leves, 5 Tanques Pesados, 2 Tanques Superpesados e 6 GEVs - uma força de combate razoável. E o outro jogador poderia gastar todos os seus 120 pontos para comprar um único Ogre Mark III-B. Acredite ou não, será uma batalha equilibrada! Uma partida de *Ogre Miniatures* entre dois jogadores geralmente resume-se em um Ogre solitário penetrando em território inimigo e enfrentando suas tropas, com o intuito de destruir o Posto de Comando adversário.

Ogre Miniatures não é vendido em caixas: o jogo é explicado em um livro com 64 páginas, com belas fotos coloridas, que pode ser encontrado aqui em livrarias especializadas. Mas o jogo é muito pouco difundido no Brasil, o que é uma pena. São dois os motivos para isso: primeiro, porque o livro ainda não tem edição traduzida para português; e, segundo, porque as miniaturas oficiais para jogar *Ogre* precisam ser compradas separadamente - e elas são quase impossíveis de serem encontradas por aqui, até mesmo em casas especializadas. Os escassos grupos de jogo existentes no Brasil são obrigados a conseguir suas miniaturas no exterior.

PALADINO

O livro tem fotos de miniaturas pintadas com capricho



CLOUDS OF XEEN

A solução completa de um dos RPGs mais longos e difíceis dos micros PC.

Não é à toa que *MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN* é um dos

computer-games favoritos dos RPGistas. Este jogo segue a linha dos RPGs de fantasia medieval, onde um time de aventureiros percorre cidades, florestas e labirintos em busca da solução de um grande desafio. Os heróis, aliás, são praticamente idênticos a algumas raças e classes de personagens do *Advanced Dungeons & Dragons*: há paladinos, clérigos, magos,

rangers, ladrões e outros, que podem ser humanos, elfos, anões, gnomos, meio-orcs... montes e montes de combinações.

Cada personagem tem sete características, que, como no AD&D, podem variar de 3 a 18 - ou mais! São elas: *Might* (Força), *Intellect* (Inteligência), *Personality* (Personalidade, Carisma), *Endurance* (Resistência, Constituição Física), *Speed* (Velocidade), *Accuracy* (Pontaria) e *Luck* (Sorte). As raças possíveis são *Human* (Humano), *Elf* (Elfos), *Dwarf* (Anão), *Gnome* (Gnomo) e *Half-Orc* (Meio-Orc) - sejam homens ou mulheres. E as classes, ou profissões, são *Knight* (Cavaleiro), *Paladin* (Paladino), *Archer* (Arqueiro), *Cleric* (Clérigo), *Sorcerer* (Mago), *Robber* (Ladrão), *Barbarian* (Bárbaro), *Druid* (Druida), *Ranger* e *Ninja*.

Quando você começa uma partida, o computador seleciona um grupo de seis personagens prontos: um Paladino e um Clérigo humanos, uma Ladrã gnomo, um Cavaleiro meio-orc e um Mago elfo. Você pode trocar de heróis, se o fizer logo no



início do jogo: entre na taverna e vá para o balcão de mármore - onde uma linda taverneira ruiva está esperando para falar sobre rumores, dar dicas e oferecer bebida e comida. Depois de comer, beber e descolar uma pista, selecione o ícone parecido com uma cama: surgirá um menu com as opções de personagens. Você pode escolher a raça e a classe, mas as características são sorteadas. Dê preferência aos *spellcasters*, os personagens que podem usar feitiços - porque, sem magia, você não tem a menor chance de chegar ao final do jogo!

Na opinião de Dawis Roos, nosso piloto de games, as melhores raças são os humanos, gnomos e anões: os humanos já começam o jogo sabendo nadar; os anões possuem *Danger Sense* (Senso de Perigo), que avisa quando um inimigo está próximo, ou quando não é seguro acampar para dormir ou mexer em algo (o morcego no alto da tela fica piscando, e as cabeças nas laterais acenam sinalizando perigo); e os gnomos possuem *Skill Secret Doors*, um talento especial para descobrir portas secretas (os

lagartos nas laterais da tela movem as patinhas nas proximidades de uma porta escondida). Quanto às classes dos personagens, o ideal é que sejam estas:

PALADIN: O Paladino, um guerreiro sagrado, reúne características muito boas; além da grande força e habilidade de guerreiro, ele pode usar magias - tanto de ataque quanto de cura;

ROBBER: Use e abuse das habilidades especiais do Ladrão. Ele é um autêntico pilantra, capaz de roubar objetos de seu interesse sem

que ninguém perceba (na maioria das vezes!). O ladrão também luta bem, mas não pode usar feitiços - o que alguns jogadores podem achar um grande problema;

RANGER: O Ranger é uma espécie de guerreiro rústico, desbravador de florestas, um verdadeiro Indiana Jones. Ele já começa com *Skill Path Finder* (habilidade para atravessar florestas densas). Tem bastante força, e seus feitiços são bons no início do jogo - mas tendem a perder a utilidade nas fases mais avançadas, quando comparados aos feitiços de outros personagens;

ARCHER: O Arqueiro, claro, tem boa pontaria e arrasa no arco e flecha - mas também se garante na luta corporal. Suas magias são de ataque, quase tão boas quanto as do *Sorcerer* - mas o *Archer* deve pagar duas vezes mais para aprender feitiços;

CLERIC: O Clérigo é MUUUITO fraco, e não luta bem. O padreco, contudo, tem grande carisma e seus feitiços de cura ajudam bastante na hora do sufoco. Este personagem paga pouco para aprender magia, ideal para jogadores que, como o

Tio Patinhas, não gostam de gastar dinheiro. É um bom investimento!

SORCERER: Como o Clérigo, o Mago não vale nada no combate corporal. Em compensação, quase todas as suas magias são de ataque - e seus feitiços são muito poderosos. Enquanto o Clérigo cura, o Mago debulha! Costuma ser o "cabeça" do grupo, o integrante mais inteligente. Uma das vantagens do Mago é que ele começa o jogo com *Skill Cartographer* (habilidade de cartografia), e sabe desenhar mapas, o que é útil para evitar que o grupo se perca.

A LONGA MISSÃO

CLOUDS OF XEEN é um game muito longo, gigantesco demais para ser descrito passo a passo. Há muitos locais a serem explorados - mas, para chegar ao final do jogo e derrotar o maligno Lord Xeen, é fundamental que você visite as seguintes localizações:

Warzone: Este lugar é apenas uma zona de guerra onde os heróis não recebem recompensas ou itens especiais, mas podem ganhar experiência - e aqui, como em qualquer RPG de respeito, a experiência é importante: a cada desafio vencido, os personagens ficam mais poderosos e melhoram suas chances.

Para chegar lá, diga *Warzone* para um dos espelhos que você encontra em *Vertigo*. Você escolhe o nível do inimigo que enfrentará, e com quantos lutará. Depois da peleja, você sempre volta para *Vertigo*. Nunca desista de uma luta na *Warzone*, ou você será jogado para fora de lá e cairá em um lugar pouco amistoso - com inimigos de nível 7 e 8. Nada agradável!

Vertigo: É onde o jogo começa, diante da taverna. Lá dentro, além de trocar os personagens, você pode conversar com o pessoal para descolar informações. O que vale é ser cara-de-pau: se necessário, ofereça bebida para arrancar segredos. Não esqueça de perguntar também sobre rumores que correm pelas redondezas. Fora da taverna, nas ruas de *Vertigo*, você só encontrará inimigos fáceis. Mas não se anime: lembre-se que o jogo acaba de começar, e seus personagens ainda estão fraquinhos (ha, ha!). Logo no início, uma geléia verde e gosmenta se arrasta ao longe. Acredite, é um inimigo -

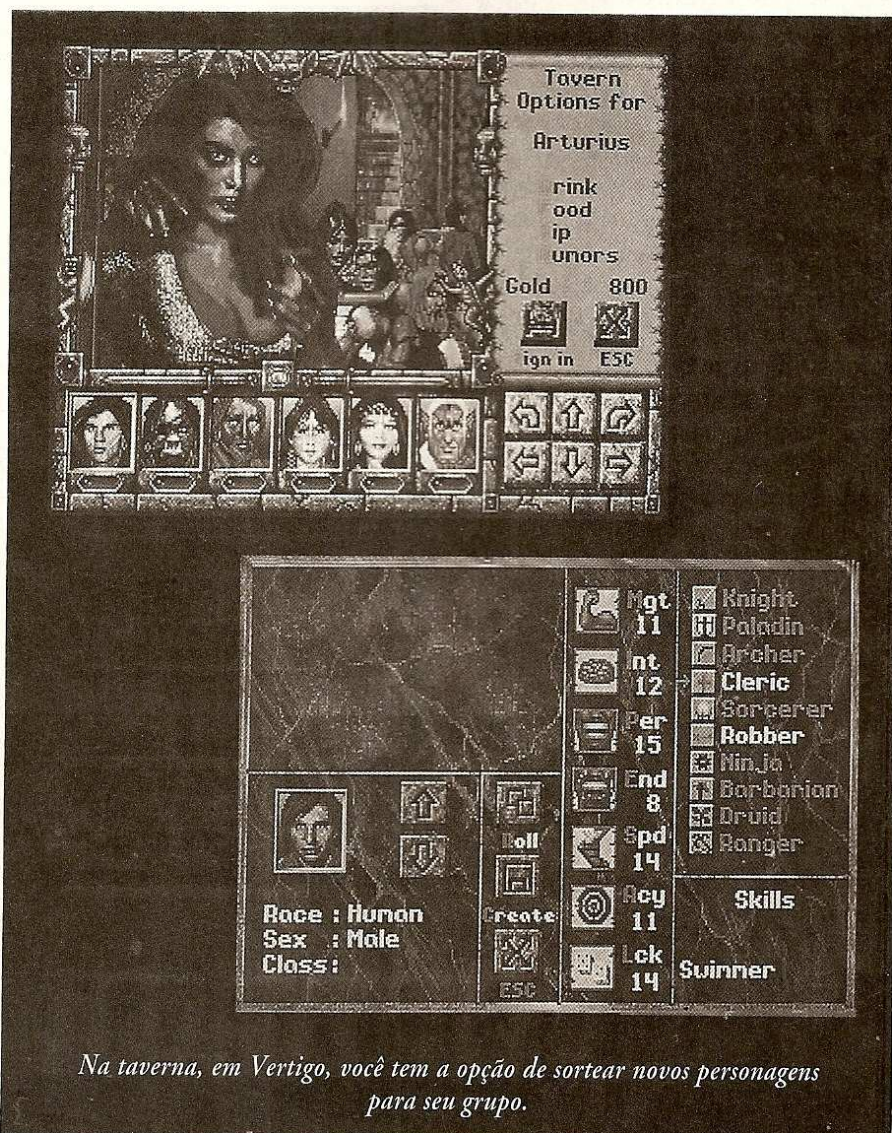
e não uma sobremesa que sua amada sogra fez no domingo! É mais seguro atacar à distância, com flechas.

Ainda em *Vertigo*, aproveite os benefícios que a cidade oferece: torne seus personagens cidadãos legítimos, compre magias, reze na igreja local, faça doações, e aprenda novas habilidades pagando o preço necessário (aqui são ensinadas as perícias *Cartographer* e *Path Finder*). Acima de tudo, explore as habilidades do Ladrão. No ferreiro, por exemplo, ele pode surrupiar muita coisa - mas lembre-se de usar apenas o personagem *Robber*, ou o grupo irá parar na cadeia (se isso acontecer, roube algo por lá também!). Quando achar árvores, procure itens; acredite se quiser, aqui você encontra dinheiro em árvores!

Os heróis descobrirão sua missão diante do ferreiro. O cidadão lhes dirá que vocês

devem exterminar todos os monstros e acabar com a peste na cidade. Destrua todo mundo e volte para ser recompensado. Depois disso, os personagens podem comprar itens no ferreiro e depois treinar suas habilidades e ganhar experiência com o mestre de lutas da cidade. Certifique-se de que procurou tudo na cidade antes de partir para as Minas.

Minel: Os heróis chegam às Minas quando você diz *Minel* ao espelho. A escuridão é total, e você não enxerga nada se não usar o feitiço *Light*. Mexa e remexa em todos os crânios e caixotes que encontrar. Acabe com os Anões. Nos barris, você encontra itens que aumentam as habilidades dos personagens: *Red* aumenta *Might*; *White* aumenta *Luck*; *Blue* aumenta *Personality*; *Green* aumenta *Endurance*; *Orange* au-



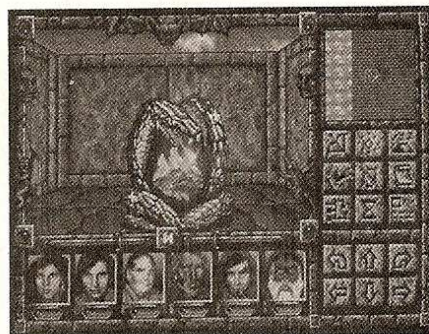
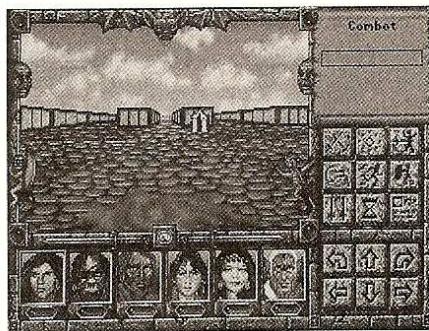
Na taverna, em *Vertigo*, você tem a opção de sortear novos personagens para seu grupo.

menta *Intellect*; *Yellow* aumenta *Accuracy*; e *Purple* aumenta *Speed*. Divida *Might* e *Accuracy* com quatro deles, deixando o Ladrão sempre muito mais forte que os outros. Se quiser arriscar, deixe toda força (*Might*) com o Ladrão: em certos pontos do game, você não se arrependerá de ter um único personagem forte - pois há portas que só um Super Homem pode abrir! Distribua *Endurance* e *Speedy* para todos, dê *Luck* só para o Ladrão, *Personality* só para o Clérigo e *Intellect* apenas para o Mago. Assim você deixará seu grupo o melhor possível para enfrentar os desafios que o aguardam nesta aventura.

Dentro das minas você achará inscrições indicando novos locais (*Mine 1*, *Mine 2*, *Mine 3*, *Mine 4*, *Mine 5*, *Alpha*, *Theta*, *Kappa*, *Omega*). Trabalhe duro nas minas, procure por passagens secretas e não deixe para trás as jazidas de ouro que estão nas paredes; dê uma de garimpeiro e pegue tudo! Nas minas você deve tomar um certo cuidado, pois as paredes podem ceder e soterrar seus heróis. Sempre que a energia estiver baixa, durma ou volte para a cidade a fim de comprar suprimentos e descansar. Na mina profunda *Omega*, você encontrará e enfrentará o Rei Momo... ops... quero dizer, o Rei dos Anões. Após matá-lo, volte para *Vertigo* e receba uma recompensa por livrar a mina dos anões. Treine novamente e vá para *Rivercity*.

Rivercity: Logo que chegar na cidade, compre o título de cidadão e a habilidade *Swimmer* (lembre-se: sempre que comprar título de cidadania, aprender habilidades ou coisas do gênero, você terá que pagar isso para cada personagem). Em *Rivercity* os inimigos são um pouco mais difíceis. Pegue sua missão em uma das barracas. Nessa cidade sua missão é a de recuperar o *Barok's Pendant* e devolver a ele, para que o mago Barok possa controlar a magia da cidade novamente. O *Pendant* está com as bruxas, perto da lojinha de magias. Pegue tudo que elas deixarem. Após entregar o pingente, Barok irá tirar o veneno do poço. Beba a água e aumente 100 pontos de *spell* temporariamente.

Na sala onde ficam os ladrões, detone todos e abra o baú para encontrar a tiara da Princesa Roxanne. Procure também por dinheiro nas árvores e, com toda essa grana, compre as melhores magias e vá até a



Os espelhos são portais mágicos.

sala de *Street Fighting* (beba a água do poço antes). Destrua os guerreiros com a magia *Fiery Flail*, será moleza. Pegue o baú que eles guardam e receba 50.000 peças de ouro. Compre as magias que faltam.

Aqui em *Rivercity* todos os personagens podem aprender *Mountaineer*, *Navigator*, *Body Builter* e *Arms Master*, pagando o preço necessário. Se não tiver dinheiro, dê preferência a *Mountaineer* e *Body Builter*. Lembre-se que, em todas as cidades, você sempre deve conversar com todas as pessoas que encontrar (e quem não atacarem primeiro!). Treine novamente, pois seu próximo destino guarda novos desafios. No espelho, diga *Asp*.

Asp: Este lugar está uma baderna. Uma mente perversa colocou na cidade uma máquina capaz de transformar pessoas normais em cobras. Toda a população está sumindo!

Compre depressinha o título de cidadania para ter livre comércio na cidade. Para destruir a terrível máquina, será preciso combinar poções com as esferas espalhadas pela cidade. Logo que chega à cidade, você vê quatro cristais: deixe o primeiro da esquerda vermelho, e alterne as cores dos outros em azul e vermelho. Ao enfrentar as cobras, tente lutar com apenas uma de cada vez - pois é difícil acertá-las. Chegando ao transformador, desligue-o. Fazendo isso, o grupo recebe a recompensa por

livrar a cidade do terror. Então vá novamente para a sala onde estava a máquina e pegue o cristal que está sobre o pedestal: são os Cristais de Piezoelectricidade. Compre magias, e saia da cidade. Logo em frente, ao lado direito, você encontra uma barraca. Entregue o Cristal para o homem da barraca e ele lhe ensinará a magia *Mega Volts*, que será muito útil no jogo. Volte a *Rivercity* e treine mais. Agora, encontre o espelho e diga *Nightshadow*.

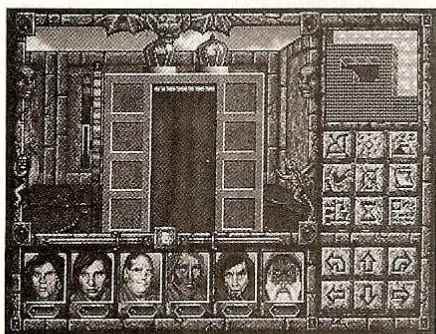
Nightshadow: Aqui seu desafio será o de enfrentar criaturas das sombras, como morcegos, vampiros e bruxas. Certifique-se que tem bastante *Miscellaneous* (bugigangas com poderes mágicos, que você consegue com os ferreiros), pois serão indispensáveis na luta contra o Rei dos Vampiros. Muito cuidado com as Bruxas, à esquerda do mapa, continuando o caminho da lojinha de magias: elas acabam com sua energia em poucos segundos. Mate todos os vampiros e morcegos. Procure nas covas por dinheiro, e vá acumulando fortuna. Acerte os relógios espalhados pela cidade em 9 horas. Vá até o túmulo que você não conseguia abrir e TCHAM-TCHAM-TCHAM-TCHAAAM... O Rei dos Vampiros aparece e rouba todos os seus *spell points*! Adeus, magias!

O jeito é usar os já mencionados *Miscellaneous* para enfrentá-lo. Jogue tudo quanto é coisa que tiver, ataque com os heróis mais fortes, e tente algumas magias de ataque (caso tenha sobrado *spell points* para alguém). Depois de acabar com o feio, você recebe a "miserável" quantia de 99.999 peças de ouro. Mergulhe na grana, compre tudo que puder de depósito o que sobrar no banco: o dinheiro rende 10% ao mês, e você pode sacar sempre que precisar. Depois de acabar com a praga vampírica da cidade, treine de novo em *Rivercity* e então diga ao espelho *Winterkill*.

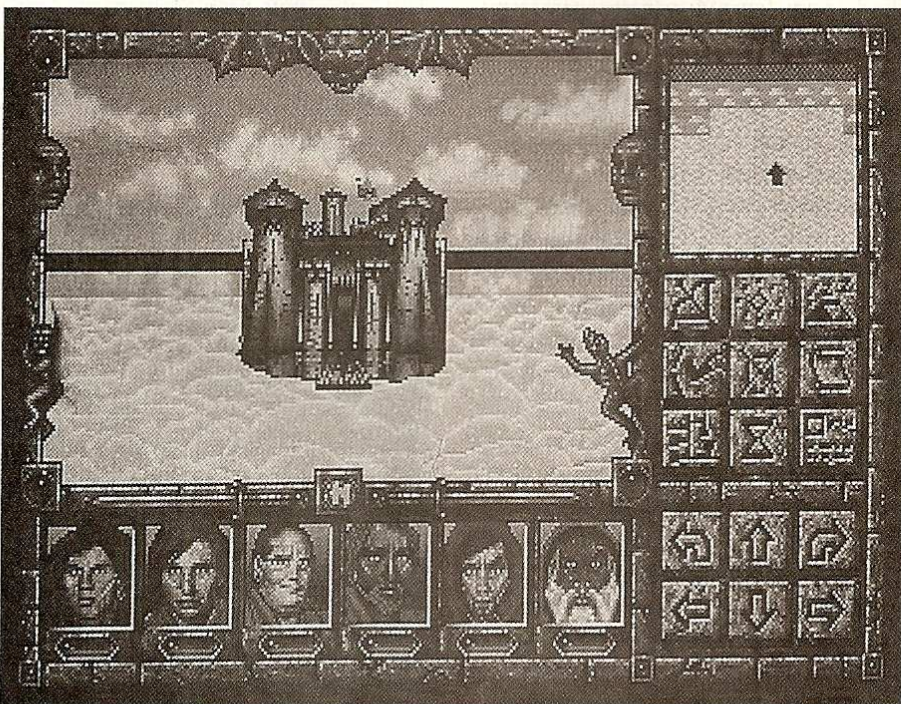
Winterkill: Como se não bastasse o frio intenso, a cidade está dominada por almas penadas. Pau nelas! Fale com o cidadão da barraquinha. Nos frascos quebrados no chão, você encontra alguns *Scrolls* e *Horns*. Há os *Holy Words* (que podem destruir um grupo inteiro de espíritos): guarde-os. Destrua todos os espíritos, bata no gongo que fica ao sul, entre dois cristais, e volte a falar com o cidadão da barraquinha. Ele

agradecerá por ter matado (?) os fantasmas, e lhe dará a adorável notícia de que chegaram mais espíritos! Acabe com os novos fantasmas, soe o gongo outra vez e volte a falar com o cidadão: ele agradece de novo, e anuncia a chegada de mais espíritos DE NOVO! Repita a dose. Depois que o gongo quase quebrar de tanto você bater, volte para a barraquinha e receba 500.000 pontos de experiência por limpar a cidade. Ufa! Agora, cheio da grana, faça uma visita à cidade secreta: diga ao espelho *Shangri-la*.

Shangri-la: Enfim, uma cidade pacífica. Não há inimigos aqui. Converse com os habitantes e compre comida: a ração vendida nessa cidade dura "só" 40 dias! Aqui você também encontra um cara que vende para você TODOS os *Skills* de uma vez só (são 17 no total). Você paga por eles a



Em Asp, a máquina que transforma as pessoas em serpentes; depois vem o castelo de XEEN, com guardas duros de vencer.



quantia de 100.000 peças de ouro. Se não tiver mais de 600.000 para dar não vale a pena. Fale com a mulher e seja um membro da cidade. Como cidadão, compre algumas magias demolidoras, como o *Implosion* (é a magia mais forte do jogo). Solte a magia *Town Portal* e volte para *Vertigo*.

Vertigo: Saia da cidade e desça. Fale com a velha da barraca (nas coordenadas F4, 9, 3) e pegue a *Crystal Key to Witch's Tower*. Entre na torre (F4, 10, 9). Mate todos os inimigos e aprenda feitiços nas caveiras. Diga *Rosebud* à caveira que lhe pedir o *password*. Os magos guardam 7.500 peças de ouro. Salve os prisioneiros e beba o conteúdo dos caldeirões: quatro deles aumentam todas as habilidades em +1. Prefira conceder esse aumento ao mago. Pegue o *Alacorn of Falista* e volte à cabana. Você



REJUVENESCENDO

Em certos pontos da aventura, os heróis podem perder muitos anos de vida com ataques especiais dos inimigos - e podem, literalmente, morrer de velhice! Para restaurar a juventude perdida de forma não-natural, visite os druidas nesta ordem:

- 1) Druida do Verão (B2, 1, 10): Entregue o Last Raindrop of Spring e pegue a Last Flower of Summer;
- 2) Druida do Outono (C2, 15, 9): Entregue a Last Flower of Summer e pegue o Last Leaf of Autumn;
- 3) Druida do Inverno (A3, 6, 1): Entregue o Last Leaf of Autumn e pegue o Last Snowflake of Winter;
- 4) Druida da Primavera (E3, 3, 14): Entregue o Last Snowflake of Winter e pegue o Last Raindrop of Spring;

Na primeira vez que fizer isso, vá primeiro ao druida do verão - e assim terá início um ciclo que deve ser repetido cada vez que os heróis envelhecerem por causas não-naturais.

receberá o título de *Crusader*, que aumentará sua lista de *Skills*.

Suba novamente a torre e vá ao topo. Use o feitiço *Levitate* para andar nas nuvens, e destrua todas as aves. Destrua também os seus ninhos (*Harpy Nests*) e também a *Harpy Queen*. Pegue as oferendas dos deuses e as gemas. Se tiver a magia *Teleport*, use-a para alcançar as nuvens separadas (canto inferior esquerdo): lá você ganha +1 nível de graça!!! Se preferir, pegue somente depois de estiver no level 20 - pois será bem melhor. Seja rápido, pois se a noite terminar e o sol nascer enquanto você estiver no alto... Bye-bye! Você cai das nuvens e perde muita energia. Depois de tudo isso, vá às coordenadas D2, 8, 2 para encontrar o Castelo Burlock.

O MAPA DO TESOURO

Estas são as coordenadas onde estão os itens mais importantes do jogo:

Electricity Resistance +50: D3, 15, 4
Cold Resistance +50: A4, 12, 14
Poison Resistance +50: F3, 14, 6
Magic Resistance +50: C3, 15, 0
Energy Resistance +50: A1, 7, 6
Fire Resistance +50: E2, 13, 3
Elemental Resistance +20: E3, 9, 14
Might +50: D2, 3, 8
Might +50: Winterkill, 6, 11
Intellect +50: B3, 15, 4
Personality +50: C3, 0, 0
Endurance +50: C1, 2, 4
Speed +50: E2, 3, 4
Accuracy +50: B3, 0, 3
Luck +60: F3, 1, 7
Physical Statistics +10: C3, 15, 10
Mental Statistics +10: D3, 8, 9
Hit Points +25: F3, 7, 7
Hit Points +250: A1, 4, 12
Hit Points +100: Asp, 8, 3
Hit Points Restored: Vertigo, 14, 17
Spell Points +25: E3, 8, 6
Spell Points +250: A4, 3, 3
Spell Points +100: Rivercity, 14, 18
Armor Class +5: F3, 12, 12
Armor Class +30: A3, 3, 14
Armor Class +20: Newcastle nível 1, 9, 14
Level +5: F3, 0, 1
Level +10: Nightshadow, 7, 7

Castle Burlock: Fale com todo mundo. Suba as escadas e devolva a tiara da Princesa Roxanne. Receba a recompensa. Roube os baús do castelo: assim você aumenta sua fortuna. Alguns guardas do Rei virão atrás de você para prendê-lo - ou melhor, para matá-lo. Que Beleza!!! Use feitiços contra eles, de preferência o *Fiery Flail* e o *Incinerate*, pois são duros de vencer no combate corporal. Ao sair do castelo, vá para *Rivercity*.

Rivercity: Saia da cidade. Indo para o sul, você encontrará um castelo em ruínas. Se tiver 50.000 peças de ouro para comprá-

lo, o castelo é seu! Para reformá-lo, precisará de 5 *Megacredits* (espécie de moedonas, que são encontradas em torres e castelos). Agora que acabaram-se as cidades, comece sua busca pelo mundo afora em busca de mais experiência...

Próximo a *Rivercity*, você encontra águas profundas que não se pode atravessar. Use o feitiço *Walk on Water* e vá até a barraca no lago. Um homem desesperado pedirá aos heróis que destruam os três monstros do lago. Procure por terra firme no meio do lado, e os bichos chegarão: são três dinossauros, que você pode destruir de uma só vez com o feitiço *Implosion* (se não tiver a magia, consiga-a antes da luta). Após destruí-los, receba a recompensa nas coordenadas C3,12,13.

Vá para E3,5,14 e encontre o *Orothin Bone Whistle*. Leve o osso para F3, 9, 6 e receba a recompensa. Em D4, 2, 1 você encontra o Crânio Perdido de Ligonio (*Ligonio's Missing Skull*). Leve para D3, 12, 8 e receba mais recompensa. Passando por D4, 8, 14 os heróis acham um pedestal com uma espécie de varinha mágica: é a *Wand of Fiery Magic*. Leve-a para o mago em C3, 14, 5 (mais recompensa). Próximo a *Vertigo*, havia um cara (F3, 4, 5) que pedia aos heróis para encontrarem a des- parecida Celia. Ela está em D4, 15, 15. E tome recompensa!

Saindo de *Nightshadow*, você encontra uma barraca (D4, 12, 3). Lá está uma mulher que um dia já foi uma sereia, e ela lhe dará um item indispensável para terminar o jogo: é a *Yak Stone of Opening*. O templo está localizado em E4, 4, 4. Entre no templo e procure por *Megacredits* nas paredes. Encontre o Elixir da Restauração e leve-o para que a ex-sereia possa retornar à sua forma antiga. Você é recompensado com muitos pontos de experiência, e um beijo pra lá de caprichado - que aumenta em 5 pontos a *Personality* de cada personagem!

Seguindo para Oeste e atravessando o pântano, você encontra muita neve. Encontre o *Holy Book of ElvenKind* (B4, 14, 13), devolva para o cara em C3, 3, 8 e receba a recompensa. Indo, agora, um pouco para o norte, você encontra o *Scarab of Imaging* em C1, 15, 11. Ele está dentro de um baú, protegido por gárgulas. Destrua-as e pegue o escaravelho. Leve para a feitiçeira em C2, 10, 6 e receba outra recompensa.

Na parte congelada, você encontra diver-

sos tipos de inimigos. Acabe com os ninjas e sua cabana (A3, 15, 6), e volte para A3, 15, 12. O morador lhe agradece por terem expulsado os ninjas. Destrua o campo dos ciclopes em A4, 10, 8 e volte para A3, 10, 0. Em A3, 8, 14, você encontra o *Barbarian's Camp*. Destrua-o. Existem também alguns trolls nas neves, que encham o saco! Destrua-os e vá para B3, 6, 3. Um pouco ao norte você encontra um homem pedindo socorro, porque os ogres o estão arruinando. Destrua o campo dos ogres em C2, 5, 0 e volte a falar com o homem (C2, 9, 1). Os heróis são recompensados depois de cumprir cada uma dessas missões.

Cave of Illusion: Há uma caverna bem no meio do lagozinho nas neves. É a Caverna da Ilusão. Aqui, se tiver muitas gemas, você pode aumentar exageradamente as habilidades dos aventureiros: para isso, abra todo o mapa e tire a rolha para que a água vá embora. Compre todas as habilidades seguindo as mesmas regras que usou nas minas, e compre a *Enchanted Key to Tower of High Magic* por 300 gemas. Vá então à torre...

Tower of High Magic: Esta torre fica nas coordenadas C4, 6, 15. Cuidado para não pisar no chão que brilha: se o fizer, você perderá todos os seus *spell points*. Pegue todos os baús e leia todos os livros para aumentar suas habilidades. Não se esqueça também de beber o conteúdo das garrafinhas que estão nas paredes, pois elas aumentam sua defesa contra determinados ataques. No nível 4 desta torre, nas coordenadas 7, 12, você encontra a *Skeleton Key to Darzog's Tower*. Suba ao topo da torre. Use a magia *Levitate*

PASSWORDS

Sphinx Dungeon, nível 1, 7, 15
password: *Golux*

Castle Basenji, nível 2, 9, 15
password: *There Wolf*

Witch's Tower, nível 4, 10, 6
password: *Rosebud*

Newcastle, nível 1, 12, 14
password: *Laboratory*

para andar nas nuvens e pegue tudo que encontrar. Volte então para *Rivercity*, treine no *Street Fightin* e restaure-se. Se precisar, vá a *Shangri-la* para comprar comida e volte. Saia da cidade e vá para o Norte (use a magia *Walk on Water*). Entre, então, na Torre de Darzog...

Darzog's Tower: Procure tudo nessa torre, e mate as cópias de Darzog com poucos golpes. Darzog é o último dos magos. Esse é muito poderoso e pode matar todos os seus personagens com um único ataque! Espere que ele se aproxime e use *Implosion*.

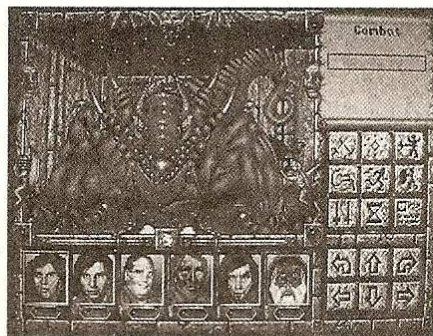
Siga em frente e encontre o velho Crodo. Volte então para o castelo Burlock e fale com o cara diretamente abaixo da sala do construtor do Rei: ele lhe dará permissão para que você construa masmorras em seu castelo (sim, você vai ter seu próprio *dungeon*!). Volte à torre de Darzog e suba ao topo. Pegue tudo que puder e, no lugar onde está uma placa dizendo "Xeen - 9N", use a magia *Teleport* (voltada para o norte, avançando nove casas). Você encontrará um local cheio de aves e ninhos: destrua todos. Brinque um pouquinho nas barraquinhas (para isso, você deve ter no mínimo 50 pontos na habilidade em que o anão lhe desafia). Troque todos os brinquedinhos por um *Cupie Doll* na barraca mais ao Norte. Entre então, no Castelo de Xeen.

Castle Xeen: Suba todos os níveis do castelo, e destrua todos os inimigos que encontrar: prefira sempre a magia *Incinerate*. Destrua também as máquinas transformadoras de Xeen. No topo do castelo, você encontra uma sala onde está um dragão verde: ele guarda a sala onde está Lord Xeen em pessoa. Destrua o dragão com *Implosion*.

EM BUSCA DA XEEN SLAYER

Lord Xeen é um inimigo perigoso demais, mesmo agora que seus heróis estão poderosos. Mas há uma maneira segura de derrotá-lo: você deve encontrar a *Xeen Slayer Sword* (é isso mesmo: uma ESPADA MATA-XEEN!).

Só existe uma *Xeen Slayer* no jogo, e ela está escondida em uma sala secreta na *dungeon* sob o castelo que os heróis compraram. Para encontrá-la, terá que reformar o castelo, aumentar suas paredes e construir a *dungeon* - a um custo total de 15 *Megacredits*. Para descolar todos esses *Megacredits*, você terá que procurar um bocado. Aqui está uma lista de lugares onde consegui-los: *Castle Basenji* (de-



Após enfrentar seu "bichinho de estimação", os heróis devem vencer Lord XEEN em pessoa. Depois, as congratulações.



volva o amuleto para o aprendiz na barraquinha do lado de fora para receber a recompensa), A1, 8, 8; *Northern Sphinx*, B1, 12, 8; *Couthern Sphinx*, A2, 11, 9; Torre da Neve, B3, 11, 0; *Golen Dungeon*, B4, 11, 9; *Tomb of a Thousand Terrors*, C4, 6, 6; Caverna da Floresta, E3, 3, 4; Torre da Lava, D1, 10, 5; *Volcano Cave*, E1, 15, 2; e *Dragon Cave*, E1, 14, 12. Só vá para *Volcano Cave* quando estiver cheio de grana, muitas gemas e um nível bem alto: aqui você encontra muitos dragões, e os "cobradores" - vasos que lhe cobram 2.000 peças de ouro e 20 gemas para permitir a passagem. Se tiver alguém com a inteligência MUUUUITO alta, entre e aprenda coisas úteis - como ser mestre de muitos inimigos, e passar pelos cobradores sem pagar.

Passando por esses lugares, você conseguirá mais ou menos 30 *Megacredits*: monte todo seu castelo e pegue a *Xeen Slayer Sword* no subsolo; o *password* para lá é *Laboratory*.

Existe, contudo, uma forma muito mais fácil e rápida (embora pouco honesta) de conseguir a espada *Xeen Slayer*: em qualquer cidade, diga I Lost It diante de algum espelho. Você recebe a espada! Faça isso quantas vezes quiser, e equipe todos os personagens com *Xeen Slayer Swords*. Lord Xeen está frito!

De posse da espada, os heróis já podem voltar ao *Castle Xeen* encarar o grande vilão. Bastam três golpes com a *Xeen Slayer*, e ele já era! Receba o *Xeen's Scepter of Temporal Distortion*, pegue o sexto espelho que ele estava protegendo e veja seu castelo ir para o espaço. Depois de assistir ao final do jogo, você pode continuar a jogar: leve o sexto espelho para o Rei de Burlock e ele lhe dirá que seu destino está no *Darkside of Xeen*, mas isso continua em outro game - *MIGHT & MAGIC 5: DARKSIDE OF XEEN*. Até lá!

DAWIS ROOS

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Ninguém segura o Paladino! Ele prossegue em sua sagrada missão de responder aos leitores da DRAGÃO BRASIL

RPG E ADVENTURE: QUEM É QUEM?

Como muitos leitores já disseram, toda a equipe da DRAGÃO BRASIL está de parabéns. A revista é excelente. Porém, na edição #4, duas coisinhas deixaram-me com "a pulga atrás da orelha." A primeira delas foi a eliminação da seção RPG no PC. Está certo que RPG em computador ou videogame não é verdadeiramente um RPG - mas Hero Quest também não é. Os jogos de computador e games frequentemente trazem elementos de D&D e AD&D, como pontos de experiência, ambientação, personagens, características e monstros. Sua única desvantagem é que não se pode jogar em grupo. Além disso, os jogadores normais de videogame quase sempre ABO-MINAM qualquer coisa que exija um pouco de cérebro, preferindo socos e tiros. Quem joga "RPG eletrônico" também joga RPG de mesa. E, ao contrário do que muitos leitores provavelmente pensam, as revistas especializadas em games raramente dão algum destaque aos RPGs. Caso a seção retorne, sugiro que atenham-se a jogos como Eye of Beholder ou Ultima - e não a adventures gráficas como Amazon e Darkseed, já que eles são completamente estranhos ao bom e velho RPG.

A segunda é que para converter para D&D os personagens Mestre Arsenal e Andrus, o Aranha, vocês retiraram certos itens mágicos - alegando que eles não existiam no D&D. Isso não é necessário, pois, segundo o livro Rules Cyclopedia, o Mestre pode criar quaisquer itens mágicos - desde que isso mantenha o equilíbrio do jogo. Assim, uma Capa dos Aracnídeos é perfeitamente possível - embora deva ser muito cara e difícil de conseguir. (...)

Bem, vou parando por aqui. Até a próxima. Espero que continuem com essa qualidade incrível, pois, se melhorar, estraga.

Ricardo Aluísio da Silva
Belo Horizonte - MG

A equipe agradece pelos elogios, Ricardo. Agora vamos dar um jeito nessas "pulgas" que estão acondicionadas atrás de suas orelhas.

A seção RPG no PC retornou nesta edição, depois de um verdadeiro enxame de cartas de protesto. Mas estabelecer diferenças entre RPG e adventure gráfico não é tão fácil quanto você pensa: na prática, ambos são adventures, e não RPGs. Só porque alguns deles trazem elementos de GURPS e AD&D, isso não os torna jogos de interpretação (desde quando você precisa interpretar algum papel para chegar ao final de Eye of Beholder?). Portanto, se Eye of Beholder pode ser apelidado de RPG, Amazon e Darkseed também podem.

Quanto à adaptação dos personagens, vamos lem-

brar que seguimos o D&D da Grow - e não o livro Rules Cyclopedia, que pouquíssimas pessoas no Brasil possuem. Por isso, escolhemos deixar de lado os itens mágicos desconhecidos e usamos aqueles que constam no Livro de Regras. Mas você está certíssimo ao afirmar que um Mestre é livre para criar novos itens mágicos, desde que bem equilibrados.

NÃO INSISTAM!

Caro Paladino, parabéns pela crescente qualidade que a revista DRAGÃO BRASIL vem apresentando. A primeira edição, confesso, deixou um pouco a desejar - mas as outras não decepcionaram.

Sou também leitor da revista Dragão Dourado, e parabeno a DRAGÃO BRASIL pelo respeito demonstrado às outras publicações do ramo, como mostrado na edição #3 em Pergaminhos dos Leitores: os estilos diferem e, agora sou eu a dizer, qualquer preconceito ou opinião formada quanto a uma ou outra publicação só trará prejuízo ao leitor - o qual deixará de conhecer um pouco mais sobre o vasto mundo do RPG. Eu, por exemplo, reconheço o valor e o trabalho do ilustrador da Dragão Dourado - bem como, por outro lado, gosto de veras das aventuras (para qualquer sistema) publicadas pela DRAGÃO BRASIL. Como bem disse o Paladino, são estilos.

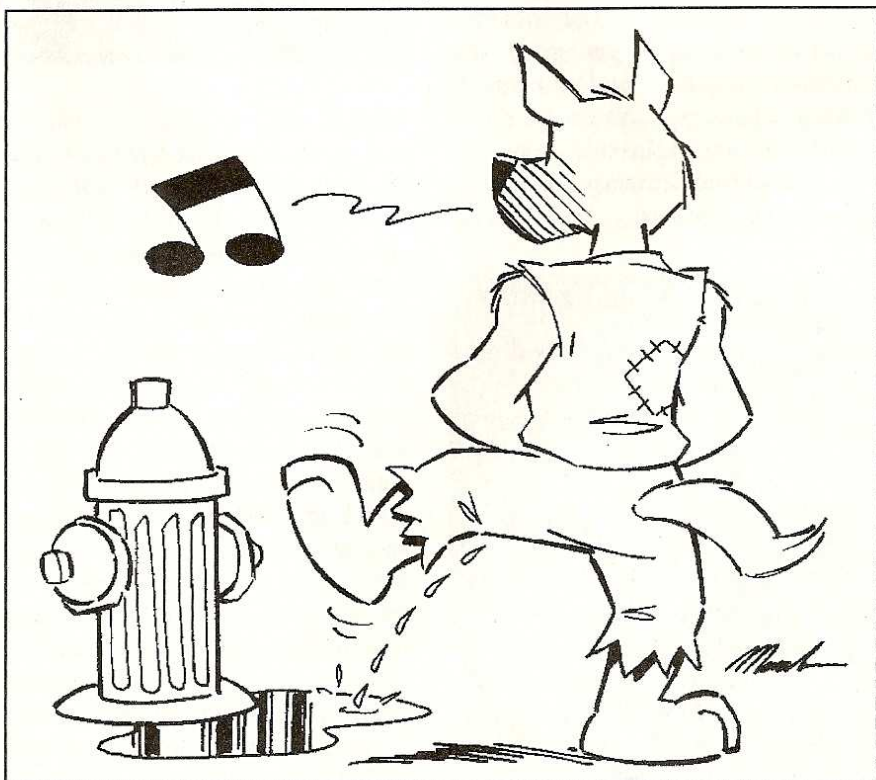
Conheço bem o sistema GURPS há quase três anos, e sou GM há quase dois anos e meio. (...) Por favor, não insistam na complexibilidade das regras do GURPS. Qualquer pessoa que leia o capítulo do Sistema Básico

de Combate, ou mesmo algumas outras partes do livro, perceberá que fica a cargo dos jogadores decidir o nível de complexibilidade das regras de combate ou demais situações, sem prejuízo à jogabilidade. Ora, esta é uma das razões para o GURPS ser justamente um sistema genérico.

Como devem ter percebido, talvez um pouco tarde, meu sistema preferido é o GURPS. Grato pela atenção, e que a Força esteja com vocês.

André Meireles Borba
Cuiabá - MT

Pois é, André. Nós, da DRAGÃO BRASIL, também reconhecemos o trabalho dos desenhistas Attila, Diucênio e Federico (onde, diabos, eles conseguem paciência para fazer tanto risquinho e pontinho?). Quanto às regras do GURPS... também adoramos esse sistema, mas somos obrigados a discordar de você quando diz que qualquer pessoa possa aprendê-lo apenas passando os olhos por um único capítulo. Qualquer pessoa? Até mesmo alguém que NUNCA jogou RPG, e que mal consegue entender o conceito de Jogo de Interpretação de Papéis? Você se surpreenderia com a quantidade de cartas que chegam à nossa redação com dúvidas de Dungeons & Dragons - e olha que é um jogo muito mais simples! O GURPS, admitimos, é ótimo e fácil de aprender para quem já domina as regras de algum outro RPG - mas começar com ele é realmente difícil para a maioria das pessoas! Isso, contudo, vai depen-



der da capacidade e inteligência de cada um.

Vamos ficando por aqui, e que a Força esteja com você também. Aliás, sabe por que o Império comprou todas as usinas de açúcar da galáxia? É que a União faz a Força...

FAMÍLIA QUE JOGA UNIDA...

Quero agradecer pelo ótimo trabalho que a revista está desenvolvendo, dando conselhos e esclarecendo tudo sobre RPG. Aqui, no Rio Grande do Sul, o único local onde podemos nos informar sobre RPG é a loja Planeta Proibido, em Porto Alegre. Agora, felizmente, temos também a DRAGÃO BRASIL. É nossa salvação!!!

Sou Mestre de Dungeons & Dragons, e tenho algumas perguntas que gostaria de ver respondidas:

1) Na página 41 do Livro de Regras do D&D, a descrição do monstro Predador Invisível diz que ele pode ser invocado pelo feitiço de mago Predador Invisível. Contudo, esse feitiço não consta na lista de feitiços do Livro de Regras. Como o mago vai convocá-lo?

2) Devo medir a passagem do tempo de jogo fazendo anotações, e depois somando os turnos e rounds?

3) Existe alguma notícia de que o AD&D será traduzido pela Grow?

4) Qual é o RPG preferido do Paladino?

Stefan Albuquerque
Porto Alegre - RS

Oi! Eu sou o Diogo, irmão do Stefan, e também tenho minhas dúvidas. (...) Gostei muito dos personagens prontos para D&D, publicados na DRAGÃO BRASIL #4 sob o título Heróis Diferentes, e gostaria de outros PJs nas próximas edições. (...) Gostaria de saber se existem mundos-universos para o D&D, como os do AD&D.

Diogo Albuquerque
Porto Alegre - RS

Ficamos felizes em poder ajudar, Stefan e Diogo. Nosso objetivo principal sempre foi prestar assistência aos RPGistas espalhados por todo o Brasil, e é bom saber que estamos conseguindo. Vamos às respostas:

1) O feitiço que convoca a criatura *Invisible Stalker* (Predador Invisível) não foi incluído no Livro de Regras porque é um feitiço de Nível 6, e só pode ser lançado por um mago de alto nível - a não ser que esteja em um pergaminho, podendo então ser lançado por magos ou elfos de qualquer nível. O feitiço convoca, do Plano Elemental do Ar, um Predador Invisível que irá obedecer uma ordem ou cumprir uma missão simples. Mas o Predador não é muito leal, como explica sua descrição, e cabe ao DM decidir se ele cumprirá corretamente a tarefa imposta;

2) Você pode medir a passagem do tempo

desse modo, mas fica muito chato - tanto para o DM, que precisa ficar anotando e somando, quanto para os jogadores que são obrigados a interromper o jogo e esperar. O melhor é confiar nos instintos;

3) Negativo, o AD&D não será traduzido pela Grow. Mas há notícias de que esse grande jogo ganhará uma tradução pela Editora Abril Jovem, ainda nos próximos meses. Demais, né?! Veja mais detalhes nas Notícias do Bardo, nesta edição.

4) Ah, eu não tenho um RPG favorito. Gosto de vários, desde Aventuras Fantásticas a *Call of Cthulhu*. Mas a triste ironia é que quase não encontro tempo para jogar: fazer esta revista dá um trabalhão - e, como bom Paladino, tenho o dever de dedicar-me a esta causa sagrada. Vida de Paladino não é fácil!

Finalizando, gostei de saber que a matéria Heróis Diferentes agradou tanto. Que eu saiba, não existem mundos-universos específicos para D&D: todas as aventuras de D&D passavam-se no mundo de *Mystara*, que foi recentemente adaptado para AD&D sob o título *Karamaikos - Kingdome of Adventure*.

CROM!!!

Pelos Deuses, a revista está demais! É uma mão na roda para principiantes como eu. Diga, Paladino: você acha que um RPGista deve se especializar em um jogo antes de passar para outro? Pergunto isso porque ganhei um Manual Básico do GURPS, mas tenho curiosidade em conhecer VAMPIRO: A Máscara. As regras de GURPS têm algo a ver com Vampiro?

E que Crom tenha piedade de tua alma, Paladino, se não me responder. Lembre-se: do alto de sua montanha, Crom olha para ti. Não provoque sua ira!

Marcelo Álvares Pimenta
Abaeté - MG

Não, você não precisa ser especialista em um sistema de RPG para jogar outro. Nada impede que um jogador de GURPS jogue Vampiro, ou vice-versa. E, embora as regras destes dois sistemas sejam diferentes e incompatíveis, ter experiência em um RPG sempre ajuda a aprender o outro. Afinal, todos eles têm um ponto fundamental em comum: representar personagens.

A propósito: quem é esse tal de Crom, e o que ele fica fazendo no alto da montanha? É algum alpinista? Se esse mané vier me encher, eu subo na montanha e derrubo ele lá de cima!

QUANTO PESA UM ROBÔ?

(...) Gostei muito da matéria para GURPS publicada em DRAGÃO BRASIL #4, que ensina a criar robôs positrônicos de Isaac Asimov. Mas surgiu uma dúvida: ao assumir as vantagens Corpo Metálico e Membros Cibernéticos, como fica o peso

do robô? Essas vantagens não deveriam aumentar o peso total do personagem? (...)

Giuliano de Souza Andreoli
Porto Alegre - RS

As vantagens *Corpo Metálico* e *Membros Cibernéticos* foram extraídas, respectivamente, dos livros-suplemento GURPS Supers e GURPS Cyberpunk. Nos livros, a descrição das vantagens não menciona qualquer aumento no peso do personagem. Portanto, assume-se que o robô tem peso igual ao de uma pessoa com a mesma ST - e isso é bastante, considerando sua grande força. Se você quiser um robô REALMENTE pesado, deve fazer uso da vantagem *Densidade Ampliada* - que aumenta a RD contra concussão em 1 ponto para cada 50 quilos extras de peso, e custa 5 pontos por nível. A vantagem é explicada com mais detalhes na página 41 do GURPS Supers.

RPG, TCHÊ!

Barbaridade, tchê! Finalmente nós, os gaúchos de Caxias do Sul, temos uma revista de RPG. Os muchachos já estavam ficando impacientes, tchê: só tinha revista de games, e então surgiu um Dragão brasileiro. A revista está uma barbaridade, mas os gaúchos querem magias novas para D&D - pois, conosco, só as espadas não resolvem. Tem que ter peleja mágica, tchê! Também pedimos uns monstros novos, porque esses monstros do Livro de Regras são tudo frouxo. Queremos monstro macho, tchê!

Os gaudérios tiram o chapéu para essa revista, que vem conquistando cada vez mais guerreiros para o RPG. Passamos a cuia e a bomba para vocês, e é bom que nossas exigências sejam atendidas: gaúcho, em dia de mau humor, é pior que dragão vermelho!

Tchê Clube
Caxias do Sul - RS

Calma, muchachos! Fiquem de olho na DRAGÃO BRASIL, pois aqui estão sempre pintando novidades para D&D. Mas é melhor manear um pouco com essa história de "queremos macho", senão vai pegar mal...

DÚVIDAS DE MAGIC

Primeiramente quero parabenizá-los pela ótima revista. Mas vou logo entrar no assunto. Tenho algumas dúvidas sobre o jogo Magic the Gathering:

- 1) Quantas cartas vêm por envelope?
- 2) São em inglês ou em português?
- 3) Como posso adquirir o manual? É em inglês?
- 4) Quantas cartas são necessárias para ter um bom baralho?

Carlos F. B. F. Pires
Rolândia - PR

Você pergunta, a gente responde:

1) Cada envelope, mais conhecido como *Booster Pack*, vem com 15 cartas - exceto no caso das Edições Limitadas (*Legends, Fallen Empires, Ice Age...*), que vêm com 8 cartas por envelope;

2) O texto das cartas está em inglês: até agora, não há previsão de lançamento de uma versão traduzida;

3) As instruções do jogo são explicadas no folheto incluído no *Deckmaster*, o baralho básico de 60 cartas - e também no manual que acompanha o *Boxed Set*, uma caixa maior, com 120 cartas. Ambos só existem em inglês.

4) A quantidade não importa tanto, mas sim o poder das cartas: um baralho com 60 cartas poderosas vale mais que um baralho com 200 cartas comuns. As melhores cartas são também as mais raras, e aparecem menos nos *Booster Packs* - de modo que é realmente difícil formar um baralho poderoso, a menos que você compre muitas delas.

MAIS MAGIC

Olá, amigos da DRAGÃO BRASIL. Escrevo para tirar umas dúvidas sobre o jogo de cartas Magic the Gathering:

1) As cartas *Disintegrate, Lightning Bolt e Fireball* podem ser usadas para causar dano diretamente a um jogador?

2) A carta *Spell Blast* pode ser usada contra uma carta já em jogo, incluindo *Summons e Artifacts*?

3) Quando uma criatura em *Flying* defende, ela sofre dano normal? Se não sofre, como ela pode defender sem se aproximar do chão?

Luiz Roberto Katze
Curitiba - PR

Já vamos responder suas perguntas, Luiz. Quanto às aventuras que você enviou, elas logo serão avaliadas - e, se forem aprovadas para publicação, você será informado.

1) Sim. As três cartas mencionadas podem ser usadas para causar dano a qualquer alvo, INCLUSIVE os Pontos de Vida do jogador adversário. Isso vale também para qualquer carta em que o *target* (alvo) não esteja especificado;

2) Não. A carta *Spell Blast* só pode anular um feitiço no exato momento em que ele é lançado. Você pode usar a carta para cancelar o *Summon* (Chamado) de uma criatura ou artefato, mesmo que não seja a sua vez, desde que tenha *mana* para pagar. Por isso a carta é classificada como *Interrupt* (Interrupção). Mas você não pode fazer nada depois que a criatura ou artefato JÁ FOI chamado e está na mesa há algum tempo.

3) Sim. Uma criatura com habilidade *Flying* (Vôo) sofre dano normal quando defende. Uma criatura com *Flying* pode bloquear normalmente ataques de outras criaturas, tenham elas *Flying* ou não. A única diferença é que só uma criatura com

Flying pode defender o ataque de outra criatura com *Flying*.

MESTRE ARSENAL

Quero parabenizar vocês, da DRAGÃO BRASIL, por três coisas: pela mudança no nome da revista, pela expansão das matérias, e pela inclusão de Buscas para Hero Quest. Quero saber de uma coisa sobre o personagem Mestre Arsenal, cuja adaptação para D&D apareceu na seção Pergaminhos dos Leitores, em DRAGÃO BRASIL #4: ali diz que ele é um clérigo. Mas, em sua lista de equipamentos, conta uma adaga e uma aljava de flechas - armas cortantes e pontiagudas, proibidas para os clérigos, de acordo com as regras da página 7 do Livro de Regras do D&D. Devo ignorar isso ou não?

Carlos Eduardo Domingos Freire
São Paulo - SP

O Livro de Regras do D&D especifica que todos os clérigos são proibidos de usar armas cortantes e perfurantes. Essa é a regra oficial, mas nada impede que cada DM mude-a como quiser - desde que as mudanças sejam sensatas e os jogadores concordem com elas. As restrições de um clérigo, por exemplo, são impostas pelo deus que ele segue. Mas os deuses são vários: Arsenal é um clérigo do Deus da Guerra - e, portanto, não tem escrúpulos em usar quaisquer tipos de armas e armaduras. Você pode bolar outros deuses, e dar benefícios ou restrições especiais aos clérigos daquele deus: um

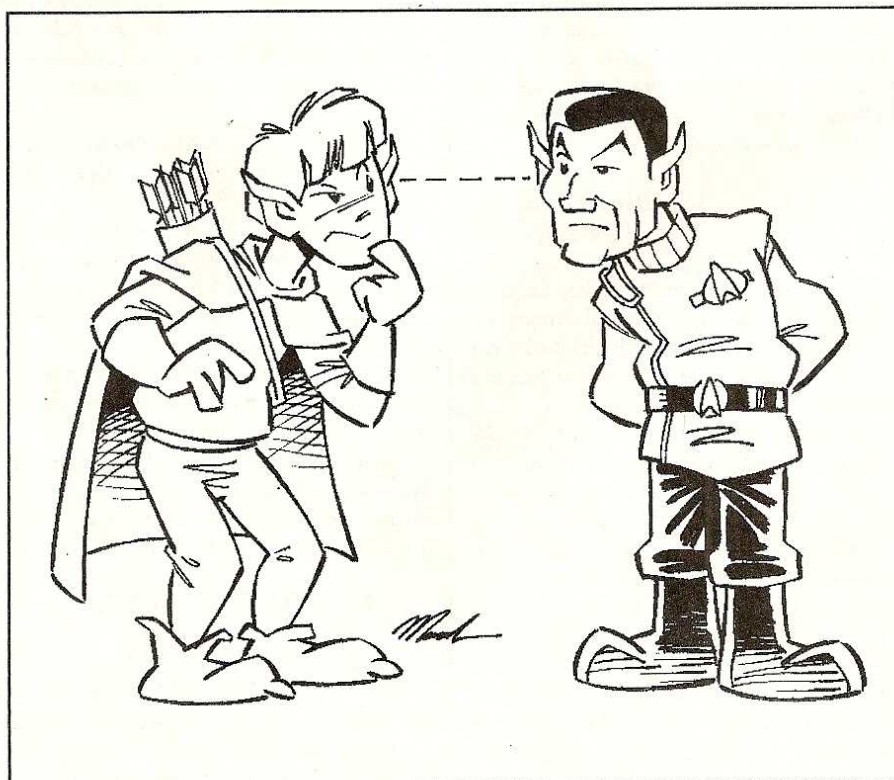
clérigo do Deus da Natureza poderia ser proibido de usar armas e armaduras metálicas - mas teria direito a invocar 1d4 lobos, 1 vez por dia, para ajudá-lo; um clérigo do Deus da Trapaça poderia ser proibido de usar armadura metálica ou escudo, mas receberia habilidades especiais de ladrão. As possibilidades são infinitas - desde que você tenha bom-senso e não comece a sair por aí inventando superclérigos! Se puder, dê uma espiada no livro *The Complete Priest's Handbook*, do AD&D, para descolar umas idéias.

QUEM VEIO PRIMEIRO?

(...) Quero elogiar o Paladino pela ótima matéria sobre os livros-jogos, publicada em DRAGÃO BRASIL #4. Só que deve ter havido algum engano: a matéria diz que o primeiro título da série foi O Feiticeiro da Montanha de Fogo, mas a lista dos títulos diz que esse título é o segundo - sendo o primeiro A Cidadela do Caos. Gostaria de uma definição. (...)

Rafael Cardoso Stella
Jundiaí - SP

Grato pelo elogio, Rafa. Mas não houve engano. O primeiro livro-jogo da série *Fighting Fantasy* (nome original da série *Aventuras Fantásticas*), publicado pela Games Workshop, foi realmente *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*. Contudo, quando a Marques Saraiva trouxe a série para o Brasil, mudou a ordem dos títulos - e *A Cidadela do Caos* veio em primeiro. Está definido?



LOUSE SLAYERS

Como homenagem ao leitor Jean Carlos G. Mourão, o primeiro Louse Slayer (Matador de Piolhos), estamos inaugurando esta seção especial dentro dos Pergaminhos dos Leitores. Aqui serão publicadas as mancadas apontadas por nossos leitores em edições passadas da DRAGÃO BRASIL, sempre dentro do espírito de ajudar-nos a elevar a qualidade de nossa revista. Vamos, pois, à caça dos terríveis piolhos!

Ao contrário do que foi dito no artigo sobre PLANESCAPE, em DRAGÃO BRASIL #3, os Planos não foram abordados pela TSR apenas a partir do Monstrous Compendium - Outer Planes. Em 1987 a TSR publicou um suplemento para o AD&D, de capa dura, denominado Manual of the Planes, que, em suas 128 páginas, abordava exaustivamente a grande maioria dos aspectos relativos aos planos, hoje abordados no material mais recente. Outra informação que cabe ser corrigida é a afirmação de que Ravenloft pertenceria ao Plano Primário Material. Na realidade, o reino de Ravenloft em si é um semi-plano contido no Ethereal Plane.

Sire Karlson Brave Heart de Torm
São Paulo - SP

Em Pergaminhos dos Leitores, na DRAGÃO BRASIL #3, houve um erro na explicação sobre a origem orgânica da Bioarmadura. A substância que dá dureza às unhas e fortalece a pele humana, assim como alguns anexos epidérmicos e a pele dos mamíferos em geral, é realmente a queratina. Mas a responsável pela "casca" dos insetos é outra, a proteína QUITINA. Não confundam os nomes, pois são realmente parecidos.

André Meireles Borba
Cuiabá - MT

Quero constatar um pequeno erro na aventura A Grande Escolha, para AD&D, publicada na edição #2. Diz-se que o aposento onde a princesa está prisioneira é o de número 15 - quando, na verdade, o local marcado "15" é um corredor. O aposento correto é o 16.

Ramiro Oliveira Santos
Bom Jesus - RS

Nas Buscas para Hero Quest, publicadas em DRAGÃO BRASIL #4, ocorrem vários equívocos:



1) Em todas as Buscas, os mapas mostram certas mobílias e monstros em quantidade superior àquela que vem na caixa (3 mesas, 3 tronos, 4 zumbis, 4 gárgulas, 2 armários...). Como jogar com tantas peças faltando?

2) Na Busca 1, há uma armadilha de pedra fechando o caminho para as escadas.

3) Na Busca 2, a nota B fala de uma Poção de Cura e outra de Invisibilidade. Que poções são essas? Como funcionam?

4) Na Busca 2, se alguém pegar o Anel da Fraqueza da sala A, como ir até à cidade para retirá-lo?

5) Na Busca 3, a nota D diz: "Os Heróis encontrarão dois pergaminhos com o feitiço *** para o Mago e *** para o Clérigo." Que Clérigo? E o que significa "***"?

6) Nas Buscas 4 e 5, a nota E diz que as armas do suporte de armas estão em perfeito estado - mas não diz que armas são. Afinal, quais as armas que estão no suporte?

7) Na Busca 5, não há como os Heróis entrarem na sala A.

Carlos Eduardo D. Freire, São Paulo - SP;
Denis Roger Martins, São Paulo - SP; Diego M. F. Moreira, Taubaté - SP; Eder Murari, Santa Rosa de Viterro - SP; Eduardo Gambarini, São Paulo - SP; Erez Milgrom, São Paulo - SP; Erick Alessandro G., Rio de Janeiro - RJ; Katia Keila Korb, Cascavel - PR; Marcelo Voges Guerguen, Porto Alegre - RS; Tiago L. M. Tomazi, Sumaré - SP;

1) Isso é fácil de resolver: bastar remover a mobília ou criaturas das salas já exploradas, e reutilizá-las nos aposentos onde os Heróis estão no



momento. E, se elas estiverem no mesmo aposento, faça substituições: no tabuleiro, uma mesa funciona tão bem quanto uma tumba - e um orc pode servir de gárgula, desde que todos os jogadores estejam avisados.

2) A armadilha não está "fechando" o caminho. Ela apenas será acionada assim que um Herói passar, sem que haja chance de evitá-la - mesmo que ela seja detectada. Se um Herói desarmar a armadilha, a passagem estará livre; caso contrário, alguém terá que mostrar um bocado de bravura e levar uma pedrada na cabeça para liberar o caminho!

3) Essas poções não existem no Hero Quest. As duas devem ser substituídas, respectivamente, por uma Poção Restauradora e um Elixir da Vida.

4) Depois de terminadas as cinco Buscas da aventura, o Herói que tiver o Anel da Fraqueza terá que pagar 200 moedas de ouro a um mago da cidade para livrar-se dele - ou ainda estará usando o anel na sua próxima aventura, e terá 1 Dado de Ataque a menos. Isso acontece do mesmo modo que os Heróis compram coisas no Armorial. Quaisquer coisas que ocorram na cidade, fora do tabuleiro, funcionam assim.

5) Os feitiços são Coragem e Tempestade, e devem ser entregues para o Mago ou para o Elfo - e não Clérigo, personagem do D&D, que não existe no Hero Quest.

6) As armas no suporte são 1 Machado de Combate e 1 Espada Curta na Busca 4; e 2 Adagas, 1 Bastão e 1 Espada Larga na Busca 5.

7) O jogador Zargon pode escolher entre ignorar a sala ou colocar no tabuleiro uma porta que dê acesso a ela. Tanto faz, porque a arca no interior do aposento está vazia.

BARRAQUINHA DO ORC

A CAMARILLA - Associação Paulista de Jogadores de RPG - tem inscrições abertas para jogadores e Mestres de quaisquer sistemas para participação em diversos eventos. Para maiores informações, escreva para:

Camarilla
Caixa Postal 19.053
São Paulo - SP - CEP 04599-720

Troco meu Hero Quest por Dungeons & Dragons ou Dragon Quest.

Guilherme S. Oliveira de Silva
R. Nilza Medeiros Martins, 275, apto 73,
Morumbi
São Paulo - SP - CEP 05628-000

Vendo o jogo Hero Quest, em ótimas condições (preço a combinar), ou troco por outro jogo de tabuleiro. Também compro ou negocio livros ou jogos de qualquer sistema.

Irinho
Av. Getúlio Vargas, 109, apto 1203
João Pessoa - PB - CEP 58013-240
Fone: (083) 222-5011

A todos vocês que freqüentam a gibiteca do Solar do Barão, em Curitiba, uma dica para aumentar o número de participantes: TEN-TEM SER MAIS AMIGÁVEIS E RECEPTIVOS COM VISITANTES!

Anônimo

Compro os cartuchos de Mega Drive Phantasy Star 2, Phantasy Star 3 ou outros RPGs de meu interesse.

Christian C. Lima
R. Vivendas do Imbuí, Edifício Iataí, apto 601
Salvador - BA - CEP 41730-010

Vendo ou troco Hero Quest.

Roberto Y. Inoue
R. Jordânia, 137, Cariru
Ipatinga - MG - CEP 35160-120

Vendo livros-jogos da série Aventuras Fantásticas, por R\$ 5,00 cada. Possuo os seguintes títulos: As coligações de Kether, Mares de Sangue, Demônios das Profundezas, A Cripta do Vampiro, Robô Comando, Guerreiro das Estradas e As Cavernas da Feiticeira da

Neve - todos estão em ótimas condições.

Guliver Lee B. de Castro
Av. Deodoro, 240/1501, Petrópolis
Natal - RN - CEP 59012-600
Fone: (084) 222-5084

Procuro por jogadores de D&D em Sorocaba e região. Quero também me corresponder com jogadores de D&D e AD&D de todo o Brasil.

Flávio Ap. da Fonseca
Av. Marginal II, 715, Parque Vitória Régia
Sorocaba - SP - CEP 18078-343

Vendo First Quest, jogo introdutório ao AD&D, ou troco por GURPS Básico + um livro-suplemento.

César L. H. Martarello
Av. Silva Jardim, 2307, casa 1
Curitiba - SP - CEP 80240-020
Fone: (041) 244-0148

Procuro por um grupo de jogadores de GURPS. Sou iniciante e curto muito RPG, principalmente aventuras medievais.

Mateus Hanai
R. Ituboré, 47
São Paulo - SP - CEP 04660-020
Fone: (011) 247-4698

Troco Hero Quest por War, ou troco Hero Quest + suplementos O retorno de Witch Lord e Armadilha em Kellar's Keep por GURPS Básico + algum livro-suplemento (de preferência GURPS Viagem no tempo). Tudo em ótimo estado. Gostaria também de contactar grupos de RPG da região do ABC.

Franklin Benini
Av. Sen. Vergueiro, 2693, BL. 5B, ap. 43,
Rudge Ramos
São Bernardo do Campo - SP - CEP 09740-000

Vendemos os seguintes livros-jogos: A Cidadela do Caos, O Feiticeiro da Montanha do Fogo, A Cidade dos Ladrões, Mares de Sangue, Guerreiro das Estradas, O Ladrão da Meia Noite. Também vendemos o livro BLACKSAND!

Tchê Clube
R. João Batista Montanari, 395, São José
Caxias do Sul - RS - CEP 95047-240
Fone: (054) 223-5145

Jogadores dos sistemas D&D e AD&D, tenho muitos monstros criados pela TSR e traduzidos para o português. Troco monstros pelo correio.

Renato B. Lima
R. do Governo, 602, casa 10, Realengo
Rio de Janeiro - RJ - CEP 21770-100

Quero comprar ou trocar aventuras, miniaturas, jogos e livros de todos os sistemas, de todas as partes do Brasil. Escrevam urgentemente, por favor! Quem sabe podemos até começar uma bela amizade?

Danielle de Melo e Silva
R. Isaac Martins, 110, Centro
São Luis - MA - CEP 65000-010

Vendo GURPS Fantasy em ótimo estado por R\$ 15,00 ou troco por livros de RPG de meu interesse (exceto livros do sistema GURPS). Valeu, moçada!

Carlos Cintra Couto
R. São Bernardo, 751, Tatuapé
São Paulo - SP - CEP 03304-000

Vendo Dragon Quest em ótimo estado de conservação.

Giuliano Souza Andreoli
R. Dr. Afonso San Martim, 429 Jd. do Salto
Porto Alegre - RS - CEP 91410-100
Fone: 334-2524.

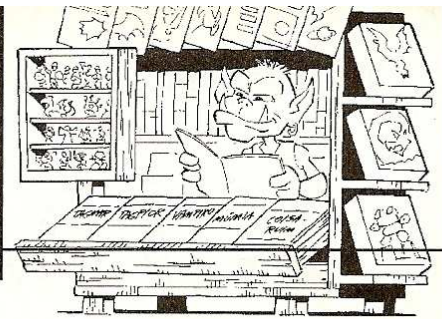
Procuro RPGistas para completar meu grupo de GURPS. Jogamos Cyberpunk, Fantasy, Supers e todo tipo de coisa. Não precisa ter experiência, só os fins de semana e feriados livres.

Mestre Alex Young Kim
R. Voluntários da Pátria, 3533, apto. 152,
Santana
São Paulo - SP - CEP 02401-300

Procuro jogadores de RPG (GURPS, D&D ou Hero Quest) com idades entre 12 e 14 anos.

Thiago Moraes
R. João Lira, 42, apto 402, Leblon
Rio de Janeiro - RJ - CEP 22430-210
Fone: (021) 27401755.

Vendo ou troco miniaturas de chumbo, pintadas à mão, dos personagens de RPG. Também vendo coleção completa de Tolkien (O Senhor dos Anéis I, II e III; O Silmarillion; Hobbit; Contos Inacabados de



Númenor e da Terra Média; e As Aventuras de Tom Bombadil e Outras Histórias).

Pérsio Sandir D'Oliveira
Caixa Postal 1089
Maringá, PR, CEP 87001-970

Procuo jogadores de Warhammer de todo o Brasil. Tenho os seguintes exércitos: Orcs e Goblins, Elfos, Império e Caos (Khorne). Tenho 30 anos e só gostaria de receber cartas de adultos (ambos os sexos) que se interessem pelo mais incrível e complexo sistema de combate com miniaturas.

Marcelo Marques
Rua Patrimônio, s/n
Massaranduba - SC - CEP 89108-000.

Vendo ou troco livros AD&D 2ª edição (Player's Handbook e Dungeon Master's Guide) novos, ou troco por GURPS Módulo Básico e GURPS Cyberpunk ou algo de meu interesse.

Felipe Pinheiro da Silva
R. Bom Jesus de Pirapora, 315 - Centro
Jundiá - SP - CEP 13207-660
Fone: (011) 434-9027

Troco o jogo Classic Dungeon por Tagmar Básico, ou vendo por preço camarada.

Guilherme Guerra Dias
R. Frei Francisco Sampaio, 250, ap. 22b, Embaré
Santos - SP - CEP 11040-221

Vendo D&D (em inglês) e a aventura "A Fronteira" para Tagmar, em ótimo estado. Faço bom preço.

Paulo Vitor Pallu Oliveira
R. Pedro Marigliane, 64, Pirituba
São Paulo - SP - CEP 05141-010
Fone: 834-6596.

Sou fanático por RPG e gostaria de entrar em contato com jogadores de todo o país, que curtam Dungeons & Dragons, Vampiro: A Máscara e outros títulos. Se você mora na região de Campinas, escreva para marcarmos uma partida.

Leonardo Lima de Souza Sá
R. Angelo Calonga, 545, Jd. Tropical
Indaiatuba - SP - CEP 13330-000

Vendo os seguintes livros de AD&D: Players Handbook, Dungeon Master's Guide, caixa básica de Ravenloft (todos os livros com capa plastificada)

e Monstrous Compendium do Ravenloft, bonitinho e com um fichário, tudo em perfeito estado.

Sérgio H. Mendes Neto
R. Ministro Viveiros de Castro, 110/504
Rio de Janeiro - RJ - CEP 22021-011

Procuramos por RPGistas em PC dispostos a compartilhar suas aventuras conosco.

Reginaldo dos Santos Fernandes e Maykon John Nobre
Av. Visconde de Guarapuava, 3885, Centro
Curitiba - PR - CEP 80250-210

Pinto, monto e conserto miniaturas sobre encomenda (pelo menos 1 semana de antecedência).

Mauro N. Boral di
R. Margarida, 64, apt. 23, Barra Funda
São Paulo - SP - CEP 01154-030

Vendo Tagmar ótimas condições por R\$ 14,00 e dois livros da Série Aventuras Fantásticas (A prova dos Campeões e O Feiticeiro da Montanha de Fogo) por R\$ 5,00 cada.

Márcio Daniel Nicodemus
R. Marechal Bittencourt, 166 c/12,
Riachuelo
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20950-200
Fone: (021) 281-9358.

Pinto miniaturas sob encomenda.

Pedro Inácio Loyola Frota
R. Cônego Rocha Franco, 200, ap. 101
Belo Horizonte - MG - CEP 30430-000
Fone: 337-6495

Procuramos pessoas que queiram formar um grupo de RPG na nossa cidade.

Gabriel Araújo
R. Dr. Mozart Furta Nunes, 303, apto. 300
Uberaba - MG - CEP 38000-100

Pinto miniaturas e faço desenhos de personagens de RPG, à base de nanquim. Para maiores informações enviem a descrição completa do personagem (armas, trajes, aparências, cores, personalidade, etc.) ou a miniatura desejada com especificações das cores do personagem. Preço a combinar.

Marcel G. de Melo
R. Manoel Garrincha, 25, Borges

Vitória de Santo Antônio - PE - CEP 55600-000
Fone: (9081) 523-2950

Procuo aficcionados e amantes do RPG. Se você é do Rio Grande do Sul e mora em Tramandaí, Imbé, Osório ou redondezas, apareça ou ligue. Também jogo Magic The Gathering.

Marcelo Vasconcellos
R. Saldanha da Gama, 209
Tramandaí - RS - CEP 95590-000
Fone: (051) 661-2780

Procuo jogadores e Mestre de GURPS e VAMPIRE, de preferência em Santos ou no Casqueiro. Compro miniaturas e aventuras. Também troco Spellfire 2ª edição, sem uso, por Magic The Gathering.

Leonardo
R. Boa Vista, 386, J. Casqueiro
Cubatão - SP - CEP 11530-140

Vendo os seguintes sistemas de RPG: Shadowrun (R\$ 16,00), Dungeons & Dragons (R\$ 18,00) e os suplementos GURPS Cyberpunk (R\$ 9,00) e o Rigger Black Book (R\$ 10,00).

Bruno Osvaldo Mussliner
R. Angelo Agostini, 11/301, Tijuca
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20521-290

Quero contactar grupos de RPG que joguem em Taubaté ou qualquer cidade do Vale do Paraíba. Um guerreiro, um anão e um mago esperam ansiosos por uma aventura. Queremos derramar sangue de Orcs e saquear castelos de Goblins.

Marcos Vinicius
R. Siria, 326, J. das Nações
Taubaté - SP - CEP 12030-330

Quero me corresponder com jogadores de Hero Quest.

Adriano Matheus de S. Santos
R. Georgina, 55, Jd. das Flores
Osasco - SP - CEP 06120-040

Compro Gurps manual básico e vendo ou troco meu Hero Quest.

Reinaldo S. de Lima
R. Passagem Particular "A", 47
São Paulo - SP - CEP 05825-052
Fone: 546-0024

TOLKIEN, O SENHOR DA FANTASIA

Conheça a nova edição de *O Senhor dos Anéis*, a saga fantástica que deu origem aos RPGs de fantasia medieval

O Senhor dos Anéis: Vol 1: A Sociedade do Anel - Vol 2: As Duas Torres - Vol 3: O Retorno do Rei; J. R. R. Tolkien. Tradução de Lenita Maria Rimoli Esteves, Editora Martins Fontes, São Paulo, 1994

Distante da tradição latina, as histórias de "espada e magia" com base celta e nórdica, não obstante, povoam o imaginário de todas as pessoas - sobretudo as crianças -, e já não é novidade para ninguém se falar em gnomos, duendes e elfos. O que apenas aficionados sabem, contudo, é que existe uma obra contemporânea considerada a mais perfeita compilação desses mitos, e que jamais foi igualada em conteúdo e qualidade.

Seu autor, John Ronald Reuel Tolkien, nasceu em janeiro de 1882, na Cidade do Cabo, África do Sul, filho de pais ingleses. Aos doze anos, viajou com a mãe e o irmão caçula para a Inglaterra, onde passaram o Natal. Seu pai, antes que pudesse reunir-se a eles, contraiu uma grave moléstia e veio a falecer em fevereiro de 1896. O que poderia ter sido uma infância movimentada e feliz transformou-se em uma vida cheia de restrições, onde a figura mais marcante foi a de sua mãe, Mabel, praticamente se matando de trabalhar, deixando seus filhos órfãos sob a tutela de um padre católico chamado Francis Morgan. A religião e o afeto do sacerdote moldaram o homem que, embora dotado de grande senso de humor e alegria de viver, sempre teve a sensação de perda, e de que nenhuma batalha seria vencida para sempre. Em seus estudos, aprendeu latim e grego e se interessou por formas arcaicas do idioma inglês, a tal ponto de dedicar-se ao conhecimento de um sem-número de línguas, inclu-

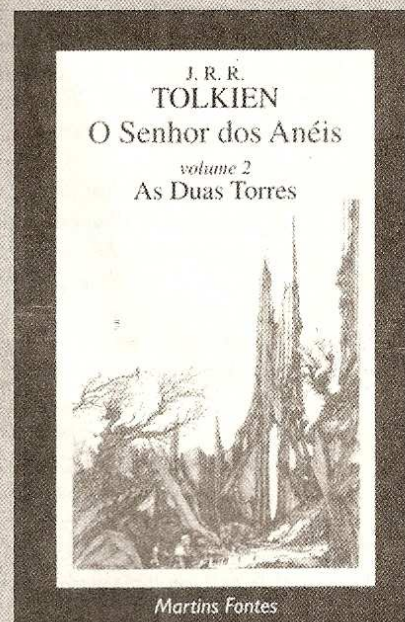
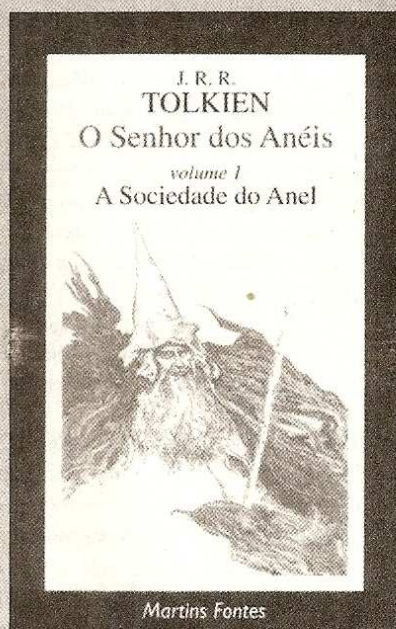
sive algumas inventadas por ele mesmo.

E foi esse amor pela filologia que o incentivou a escrever uma saga que levou doze anos para ser concluída, e que iniciou-se com *O Hobbit* - publicado em 1937. Não foi feita em seqüência, nem seguiu uma linearidade cronológica. Contudo, ao ser publicada integralmente, em três grossos volumes, resultou na obra definitiva do gênero: nos países de língua inglesa, ler *O Senhor dos Anéis* equivale a uma espécie de iniciação literária. Dizem que costuma ser o presente que se oferece no princípio da adolescência. A garotada tem clubes de fãs e coleciona posters e

cards com as figuras dos personagens, e é enorme o número de obras que já foram escritas a respeito da saga - além de biografias do autor, estudos sobre as línguas élficas, sobre a poesia e as canções que aparecem ao longo de toda a aventura.

A SAGA DAS SAGAS

E que aventura! A história toda começa com uma festa de aniversário. Bilbo Bolseiro, um Hobbit do Condado, vai completar *onzena e um anos* - ou 111 -, um número extraordinário, mesmo para esses pequenos seres de



pés grandes e peludos. No meio da festa, à qual comparecem todos os parentes e amigos, e onde a boa comida e bebida só rivalizam com a farta distribuição de presentes para os convidados, Bilbo avisa que tornou seu sobrinho Frodo seu sucessor e, mediante a colocação de um anel mágico em seu dedo, desaparece diante de todos, tornando-se invisível. Seu grande feito provoca a surpresa de todo o Condado, mas, por azar, chama a atenção de uma criatura poderosa que emergiu das Trevas para dominar o mundo. Trata-se de Sauron. Esse Senhor Tenebroso havia sido escoraçado numa batalha de vida ou morte, conduzida com brilho por reis humanos, elfos e anões. Isolado, porém não totalmente

todos trazer e na escuridão aprisionar..."

Pois, no fragor da batalha, UM ANEL se perde e é encontrado por uma criaturinha desprezível chamada Sméagol. De posse do ANEL, descobre que adquiriu o poder da invisibilidade. Aproveita para roubar e praticar atos maliciosos. Amaldiçoado pela família, é expulso de casa e torna-se um ser abandonado, vivendo no lodo e na escuridão, passando a ser conhecido pelo nome de Gollum. Até que encontra Bilbo, o Hobbit, e acaba por perder o ANEL para ele. Bilbo usa o ANEL com parcimônia, intuindo seu poder maléfico. Graças à sua discrição, a jóia fica escondida durante muitos anos, sendo responsável pela extrema longevidade do chefe do clã dos bolseiros. Finalmente, ele é passado como herança ao sobrinho Frodo, e Bilbo se retira para viver em terras distantes, na companhia de seus amigos elfos, para descansar e escrever canções, seu passatempo predileto.

Contudo, os emissários de Sauron ficam sabendo que o ANEL está de novo acessível. É preciso destruí-lo, pois do contrário o poder das trevas será infinito. É a essa tarefa que se impõe o mago Gandalf, grande amigo de Bilbo, que torna-se guia e orientador de Frodo, a fim de ajudá-lo a destruir o ANEL, o que só ocorrerá se ele for atirado nas profundezas de Orodruin, a Montanha de Fogo. A essa empreitada reúnem-se criaturas de diferentes raças: Hobbits, Anões, Elfos e Humanos. Uma alegoria diversa e colorida de tipos inesquecíveis se sucede na difícil jornada na direção de terras perigosas, já sob o domínio das sombras. Ao longo da viagem, temos contato com reis destronados em busca da recuperação de seus domínios; lindas princesas élficas, belas como a luz do luar; anões valorosos e engraçados, e pavorosas criaturas das trevas. No caminho há muita alegria, grandes descobertas e enorme contentamento. O tempo todo ocorrem batalhas onde o valor e a coragem de cada um são postos à prova. Mas, no final, apenas Frodo será capaz de definir o destino do ANEL.

NOVA EDIÇÃO

A nova edição brasileira, da Martins Fontes, ficou caprichada nos detalhes. São três grossos volumes, com mais de seiscentas páginas cada um, contando a história de *O Senhor dos Anéis* em versão integral - com todas as canções, poemas, runas e caracteres élficos, além de mapas e ilustrações. A tradu-

ção ficou a cargo de Lenita Maria Rimoli Esteves, da UNICAMP. O texto foi revisado por Almiro Pisetta, da USP, assessorado por Ronald Eduard Kyrmse, membro da Tolkien Society, especialista na obra de J. R. R. Tolkien. A obra conta com um prefácio do autor e é, em muitos aspectos, superior a uma edição mais antiga da editora Artenova: em seis volumes, com tradução hercúlea de Antonio Ferreira da Rocha, lançada em 1975 e concluída em 1979 - para desespero dos fãs brasileiros. Esta versão, pouco sofisticada, teve problemas de grafia e impressão. Apresenta, contudo, um dado surpreendente: o tradutor conseguiu, sem ter o cacife do trio mencionado acima, captar a intensa gama de emoções que explicam a longevidade dessa obra e seu batalhão de aficionados no mundo inteiro.

A publicação atual é, sem dúvida, perfeita sob o prisma técnico. Por outro lado, os poemas - que correspondem na verdade a uma transcrição de canções - perdem seu impacto na procura pela palavra correspondente em nosso idioma, e, com isso omitem o fundamental: a poesia. A sensação geral é a de que o excesso de preciosismo e o cuidado exagerado dos tradutores gerou uma obra difícil, de uma aridez que contrasta com a grandiosidade do romance, pleno de sentimentos tão especiais quanto variados; atos de bravura, instantes de medo, mistério e terror, romance, humor e pura magia.

Vale a pena conhecer esse grande épico, sem dúvida alguma. Relacionar-se afetivamente com os personagens, viver com eles tantas aventuras e descobrir que, no final, "Na falta do grande o pequeno deve assumir a liderança."

Certas batalhas podem ser vencidas, afinal.

Mais que tudo, é importante conhecer o grande precursor de outros grandes como Simak, Vance, Ende. Conhecer a obra que resultou em praticamente todos os jogos de fantasia medieval conhecidos - de *Dungeons & Dragons* a Aventuras Fantásticas, de *Rolemaster* a Tagmar. E lembrar que, em todos os épicos de fantasia e de ficção científica, quando um grupo de viajantes ousa transpor fronteiras que ultrapassam o desconhecido mais sombrio, eles vão corajosamente onde nenhum homem jamais esteve.

FINISIA FIDELI

Finisia Fideli é escritora de fantasia e ficção científica. Seu trabalho mais recente foi publicado na antologia Dinosauria Tropicalia



vencido, Sauron volta a reunir forças e seduz os Portadores dos Anéis, na tentativa de estabelecer seus domínios por toda a Terra-Média - palco imaginário da aventura.

Conta a lenda que, em tempos imemoriais, foram feitos anéis mágicos dotados de poderes extraordinários. Os Grandes Anéis, cheios de poder, eram muito perigosos - principalmente se utilizados por humanos. Ao todo, foram três anéis para os Reis-Elfos, sete para os Senhores-Anões, nove para os Homens Mortais e um para o Senhor do Escuro em seu trono na Terra de Mordor, onde as sombras se deitam.

"UM ANEL para todos governar, UM ANEL para encontrá-los, UM ANEL para a

NÃO É HUMANO

Miguel Carqueija

**Miguel Carqueija é um dos autores-fãs mais ativos do país.
Este conto, sua estréia profissional,
foi publicado na coletânea *Dinossauria Tropicalia*
e é uma homenagem ao mestre do horror
H. P. Lovecraft - cuja obra inspirou o RPG *Call of Cthulhu***

Quando a noite chega, invariavelmente recorro os terríveis acontecimentos que agora me propo-nho a narrar. Medito, muitas vezes, na singular qualidade dos eventos que conduziram inadvertidamente minha existência até aquele ponto crítico - o ponto de voragem, do horror que se instalou em minha mente e me tornou um homem neurótico, dependente de tranqüilizantes.

Não tenho coragem e nem vontade de divulgar em vida o que testemunhei. Acredito, porém, que colocar minha horrorosa experiência no papel funcionará ao menos como um derivativo salutar para a minha enferma psique. Após a minha morte, que já não deve andar distante, quem vier a ler estas páginas fará o que quiser com elas. Provavelmente as destruirá, convencido de se tratar de mero sonho louco de um homem velho e esclerosado. Será melhor assim. Até porque o que tiver que vir, se vier, não será agora nem depois - será, que Deus o permita, num distante futuro. Que talvez não venha nunca - como uma sombra negra que se aproxima ameaçadora, mas, pelo fato de ser uma sombra, não será capaz de nos tocar.

Lembro-me bem daquela tardinha em que, distraído com o vôo alegre das carriças, aproximei-me da Biblioteca Municipal de Pedra Torta, onde vivo há muitos anos. Tem sido esta preguiçosa cidade o meu refúgio de tranqüilidade - ou assim foi até aquela data. Hoje... mas não antecipemos.

Eu geralmente procurava livros de forma aleatória, e me decidia mais ou menos por acaso. Naquele dia, depois de trocar um dedo de prosa com Berta, a velha bibliotecária, dirigi-me a uma estante esquecida, no fundo de uma ala empoeirada e sem muita luz. Dera-me a vontade de ir lá no fundo, garimpar alguma raridade. E foi lá, entre lombadas sebosas e gastas, que encontrei um título incrível, já mal visível por faltarem pedaços do papel. Perplexo, retirei o volume a custo - havia muito aperto - e confirmei na capa: *Necronomicon*. Só que, em letras menores, lia-se: Volume II.

Tanto a capa como as páginas estavam roídas de traças, mas o texto, aparentemente, ainda não sofrera mutilações. Fitei espantado, mais uma vez, o título, e mais embaixo, as palavras: "Autor Desconhecido".

Há muitos anos atrás, em Miskatonic, na Nova Inglaterra, eu vira o *Necronomicon*, atribuído a um autor oriental, e ignorava a existência de um segundo volume. Não lera de todo aquele estranho livro - era muito pesado para meu estômago ainda jovem. Lembro-me, porém, vagamente da coleção de horrores que o compunha do princípio ao fim. Era talvez a obra mais horripilante do mundo, baseada na insistente idéia de que forças pavorosas se embuçam permanentemente nas sombras, na zona do crepúsculo, vigiando a humanidade, esperando, esperando... um monstruoso ressurgir.

Agora eu tinha nas mãos o segundo volume, editado pela Typgraphia Oceano - assim, com essa grafia - ano 1921. A tradução era de um certo Carneiro Guedes, e não existiam outras indicações sobre esta informação: "Traduzido do original armênio".

Embora nunca tenha sido muito ligado em assuntos esotéricos, deu-me vontade de ler aquela raridade. Por curiosidade científica, de professor aposentado. Levei-a para Berta anotar o empréstimo e sentei em frente à sua mesa, passando-lhe a obra. Ela olhou, algo admirada, e comentou:

- Hum! Faz muito que ninguém lê essa coisa...

- Você já leu?

- Eu? Eu não! Isto não faz o meu gênero...

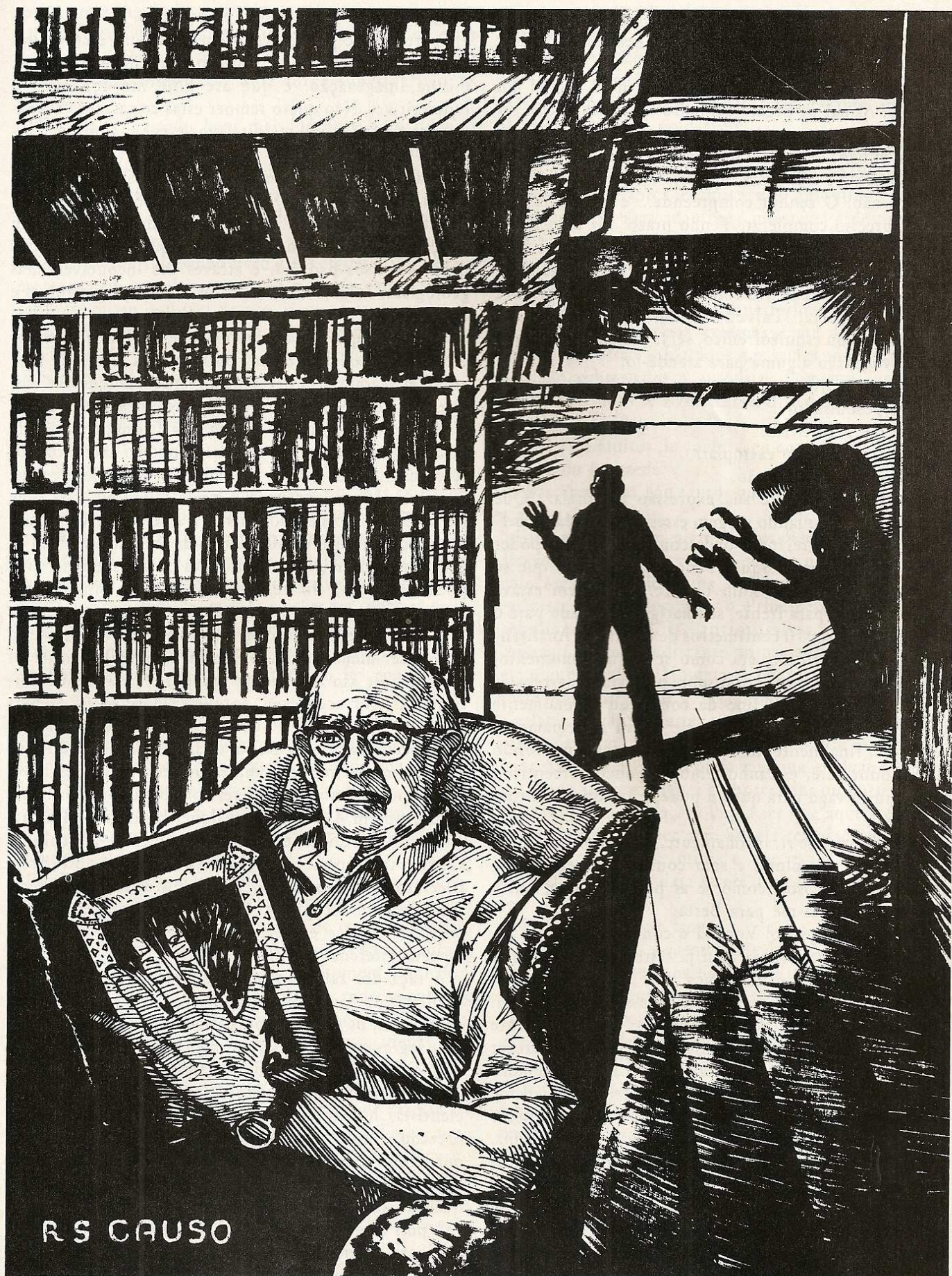
Começou a preencher a ficha, apondo carimbo datador e assinatura. Nesse ponto alguém se aproximou de nós.

- Por favor...

Voltei-me. À minha esquerda surgiu um homem alto e magro, com um terno surrado e cinzento - apesar do calor que fazia - de rosto esquelético e olhar estranho.

- Desculpem, mas eu estava atrás desse livro.

- Chegou tarde, moço. Ele já foi emprestado a este senhor aqui - Berta me indicou.



R. S. CAUSO

- Sim, mas eu tenho urgente necessidade dele. É para uma pesquisa. O senhor não poderia desistir de levá-lo hoje? Depois o senhor levaria.

Era uma proposta tão esdrúxula que nem cogitei em aceitá-la. Afinal eu pegara primeiro e isso tinha que ser respeitado.

- Meu amigo, dentro de quinze dias eu devolverei esse livro. O senhor não pode esperar?

- Não, não! O senhor compreende... é para uma tese que eu preciso completar. Tenho prazo. Fiz uma longa viagem porque soube que este livro estava aqui... Não posso me demorar quinze dias... Preciso dele agora.

Aquilo me pareceu ridículo e abusivo. Eu duvidava daquela história. Talvez ele fosse apenas louco, acromaníaco ou esquizofrênico, sei lá; de qualquer modo eu não via razão alguma para atendê-lo.

- Lamento muito, mas não posso ajudá-lo. Eu também sou um pesquisador.

Voltei-me para Berta:

- Não haverá outro exemplar?

- Tenho certeza que não.

Ela sorria amarelo, e sua expressão me dizia: "Que fazer, de vez em quando surgem esses tipos excêntricos!"

Quando me voltei para o desconhecido, creio poder dizer que tive um choque. Tentarei explicar o que se passou, pois foi tudo num relance. O homem estava meio inclinado para frente, seu narigão apontado para o livro, talvez a uns 70 centímetros de distância. Analisando depois sua atitude, era como se naquele momento, ele estivesse prestes a se atirar sobre o alfarrábio, arrebatá-lo e sair correndo. O tipo da coisa que normalmente ninguém faz. Pareceu-me que ele estava extremamente nervoso e, finalmente, houve também a forte impressão de um odor acre, estranho, embora pouco perceptível. Tudo muito vago para que eu pudesse ter qualquer tipo de certeza.

Mas enfim eu me ri, intimamente, das próprias tolices. O sujeito se desculpou e saiu contrariado, em passos duros e desgraciosos, como se as pernas fossem muito artrosadas. Voltei-me para Berta:

- Que tipo esquisito! Você já o conhecia?

- Eu? Olhe, estas rugas aqui já testemunharam muita coisa, mas esse tipo eu nunca vi... Mas você não o escutou falar que fez uma longa viagem? Ele não é daqui.

Fui para casa com o *Necronomicon* cuidadosamente embalado num saquinho plástico que costumo carregar para isso mesmo. Cheguei na minha casa, onde moro sozinho, salvo uma idosa governanta que está comigo desde os tempos em que minha esposa era viva, e o Gonçalo - nome muito humano que eu dera ao meu pastor belga. Idalina, porém, ausentar-se para visitar a filha durante alguns dias, de modo que preparei eu próprio o lanche - habitualmente já não janto há 30 anos - composto de torradas com maionese e folhas de brócolis, um chá de camomila, azeitonas e pudim de ameixas. Mais tarde fui para o meu gabinete e, levado por irresistível curiosidade (atizada pelo inci-

dente), pus-me a ler o livro emprestado.

A partir deste ponto hesito em continuar escrevendo. O abismo de horror inumano que se abriu diante da minha imaginação, e que até hoje me consome, é indescritível. Não quero remoer estas coisas, mas alguns trechos daquele livro maldito precisam ser aqui mencionados.

"Quase todas as pessoas julgam que o Homem é o Rei da Criação, ou quiçá o único habitante inteligente do Universo. Entretanto, isto nem é verdade somente em relação à Terra. Nosso planeta é antiquíssimo, ao menos para os nossos padrões, e através das incontáveis eras geológicas, antes de Adão, outras raças aqui estiveram e dominaram.

"É possível que a graça divina somente tenha se estendido à raça adâmica e que, portanto, os seres que aqui antes estiveram sejam essencialmente malignos, e por esse motivo mergulharam no oblívio, incapazes de permanecer à luz do dia. Não se trataria de um privilégio da raça humana, mas antes de uma condição assumida por seres que como Lúcifer, sabendo e podendo demais, quiseram demais. Assim o Grande C'thulhu, que hoje jaz no fundo do oceano, inerte, e que sonha voltar um dia à glória antiga, de 50 milhões de anos atrás. Antes de C'thulhu, porém, há 100 milhões de anos existiu uma poderosa raça, no tempo em que os dinossauros perambulavam sobre a terra. Os saltodotes eram também dinossauros, com duas características que desde já devem ser mencionadas: 1ª) eram racionais; 2ª) até os dias de hoje são totalmente ignorados pela ciência humana. E isto aconteceu porque, até agora, a ciência humana se nega a abandonar a sua postura preconceituosa, e recusa o quanto pode a tudo que eventualmente venha a abalar os seus esquemas. Ora, assim como o homem pode ser considerado um primata, sendo, porém, superior a qualquer macaco ou lêmure, assim o saltodote era de todo superior a qualquer sáurio irracional. Tiranossauros, iguanodontes, triceratops, plesiosauros, alossauros, eram todos seres irracionais e estúpidos. O saltodote era civilizado, possuía veículos e escrevia livros, embora fossem de aspecto diferente dos livros atuais.

"A raça dos saltodotes é, atualmente, uma raça das sombras. As catástrofes que, na passagem de Nêmesis, eliminaram os dinossauros, destruíram a sua civilização. Eles lograram se refugiar em algumas cidades subterrâneas e, posteriormente, tudo fizeram para eliminar vestígios de sua passagem pela superfície. Vestígios que os cientistas humanos possam ter encontrado foram desprezados como serão desprezadas todas as evidências de que entes racionais não-humanos já existiram no mundo ou talvez ainda existam. A humanidade só acreditará quando eles efetivamente voltarem - e isto será inevitável, pois eles querem voltar e são poderosos. Aguardam apenas o momento propício para retomar o controle da Terra... Eles, e outros seres não-humanos que aqui

estiveram e que hoje, exilados, sonham com a restauração dos seus poderes. Dia virá em que estas diversas raças se confrontarão, e nesse dia os humanos não serão mais do que insetos, se uma força superior não os proteger.”

Já havia se passado bem mais de uma hora quando percebi, de súbito, que não estava mais sozinho. Meus sentidos talvez estivessem superexcitados tendo em vista a hediondez absurda de tudo aquilo que vinha lendo, apesar de meu ceticismo. O lado emocional humano é muito vulnerável. Como quer que seja, levantei de repente os olhos do velho livro e enxerguei o intruso no momento em que ele empurrou a porta do gabinete. Um gabinete quase invisível da rua, já que fica no andar de cima e é rodeado de estantes que chegam a obstruir a janela - razão pela qual coloquei verdadeiras luminárias para dispor de iluminação razoável.

Era o mesmo tipo estranho da biblioteca.

Naquele momento eu ainda não senti medo. Limitei-me a perguntar, indignado:

- Que quer o senhor aqui? Como entrou?

- Professor Fiúza - disse ele -, lamento, mas existe um motivo muito sério para que o senhor não continue a ler esse livro. Existem aí conhecimentos secretos que não podem ser postos ao alcance de qualquer um. Na verdade esse livro não deveria ter sido escrito, e nós confiscamos o que pudemos de todas as edições em todos os países onde saiu. Este é um dos poucos que escaparam à nossa caçada. Portanto, entregue-o!

A idéia de estar diante de um louco fez com que eu pensasse com rapidez.

- Como sabe o meu nome? E, repito, como entrou aqui?

- Tenho meios para penetrar em residências e sei fazer pesquisas. O senhor é uma pessoa conhecida por aqui.

Abri a gaveta e puxei o revólver.

- Pois bem. Agora não tente nenhuma gracinha.

Ele fitou a arma, aparentemente sem medo. Com a mão esquerda, alcancei o telefone.

E então deu-se a metamorfose.

O susto foi tão grande que eu pulei para trás e deixei cair o revólver, presa de um acesso de tremor violento, como se sofresse de mal de Parkinson. O ser à minha frente - porque, de fato, não era um homem - transformara-se. As roupas se rasgaram, a pele tornou-se esverdeada, como um Hulk, mas também não era nenhum Hulk. Como se aquele epiderme fosse apenas uma estrutura contida, sob algum tipo desconhecido de pressão, aquilo retomou a sua forma primitiva: horripilante, abominável. A forma de um réptil ancestral. Parecia ser um velociraptor, embora muito menor. Tinha uma cabeça enorme, pintas e manchas amareladas pelo corpo obeso, garras preênsais... Seu olhar não era apenas feroz, no sentido que se dá em relação a um leão, por exemplo. Era uma ferocidade antiga, antediluviana, de uma profundidade que os homens não conhecem. E aquele cheiro amargo, agora evidente, empestou o ar.

Sua voz também mudara para um sussurro ameaçador, demoníaco:

- AGORA você entregará.

- Quem é você? - consegui balbuciar, encostado à parede, num trecho onde não havia estante, esquecido da arma que jazia no carpete.

- Você já deve ter lido. Eu sou um saltodonte, represento a maior e mais gloriosa raça que já habitou este planeta. Uma força cósmica nos aniquilou, mas nós voltaremos. A raça adâmica é miserável e desprezível, e não merece saber a verdade a nosso respeito.

Eu procurava ganhar tempo.

- Como você podia estar disfarçado em forma humana?

- Eis uma prova da nossa superioridade. Nós podemos plasmar nossas formas externas e até as internas. Os nossos que estão infiltrados em seu mundo geralmente não são submetidos a autópsia. Tomamos precauções contra isso. Mas se acontecesse, dificilmente descobririam algo estranho.

- Há... há muitos de vocês? - eu continuava paralisado, encostado à parede.

- Bastante, mas não tantos quanto no tempo em que a maldita Nêmesis...

Aqui ele proferiu algumas blasfêmias, que não me atrevo a reproduzir, como se odiasse o plano divino que colocara a humanidade na Terra, ou como se a sua raça estivesse em conluio com o Príncipe das Trevas, cuja rebelião seria, pois, antiquíssima, de um tempo inimaginavelmente distante no passado... quando vestígio algum havia do Homem. Talvez a primitiva rebelião fosse mais antiga que a Terra, que o Sistema Solar, que a galáxia. Quantas outras raças, ao longo das incontáveis eras cósmicas, pudera aliciar, até que o Verbo se encarnasse para deter a onda maligna e salvar o Universo? Tudo isso eu julguei compreender ou entrever num relance, numa revelação. Podia ser que aquela especulação nada tivesse a ver com aquela realidade prática que eu tinha diante de mim, e que era suficientemente terrível. Até aquela data eu era um agnóstico. Hoje, nem sei.

- E o que pretendem fazer?

- Limpar o terreno, evidentemente. Hoje induzimos a sua raça a recriar geneticamente os dinossauros, o que um dia conseguirão. Veja toda a propaganda que existe em torno do assunto. Todos esses animais, nós podíamos utilizar em nossa civilização. E serão nossa grande arma contra C'thulhu, se este nosso inimigo retornar das profundezas do mar.

A idéia de que a Terra houvesse sido ou viesse a ser apenas o campo de batalha entre forças monstruosas e maléficas repugnou-me ao extremo. Tomando uma decisão, abaixei-me para pegar a arma. O saltodonte avançou e pulou sobre a mesa, mas eu já corraera para o outro canto da sala, onde ele procurou me encurralar com seus grandes dentes à mostra.

Tentei disparar, mas a arma, que nunca fora usada, mascou. Ele avançou com a horrível goela aberta...

O mastim atacou.

Por alguns momentos não foi possível distinguir claramente o que estava acontecendo, aquela massa dupla revolvendo-se pelo carpete em luta mortal, sem que eu pudesse intervir ou soubesse como fazê-lo. Aquele turbilhão, vertiginoso como num desenho animado, logo, porém, cessou, juntamente com uns grunhidos horríveis.

E Gonçalo, meu pastor belga, veio até mim, mancando da perna esquerda, pingando sangue... mas inteiro e válido.

E um cadáver repulsivo ali estava, estendido no carpete, a garganta dilacerada a dentadas.

O ser pré-histórico havia cometido um erro, ao achar que o cão estava preso no quintal. Havia uma portinhola de cachorro, e ele a usara ao perceber que algo de anormal estava ocorrendo dentro da casa.

Consegui ainda nervos suficientes para realizar algumas investigações. Aquele monstro possuía garras muito interessantes, que talvez pudessem abrir fechaduras; mas ao entrar estava em forma humana. Descobri em suas roupas um curioso aparelho, que até hoje guardo, e que, como pude verificar, abre qualquer fechadura... pelo menos as que eu experimentei. Por que ele não entrara logo? Provavelmente perdera a minha pista, quando eu saí em meu carro da biblioteca. Este aparelho, aliás, eu enterrei após completar minhas anotações. Não quero deixar provas do que escrevo.

Também não quero me demorar na desagradável descrição de como desmembrei o corpo e me desfiz dele aos poucos, jogando pedaços no mar, enterrando roupas, desinfetando o gabinete, trocando o carpete, inventando uma desculpa para os ferimentos e a pata quebrada do Gonçalo. Ninguém ficou sabendo de nada.

Estes acontecimentos datam de cinco anos atrás. Desde então, o pesadelo tomou conta de minha vida. Ao passar pelas ruas, imagino quantos daqueles homens ou daquelas mulheres serão na verdade dinossauros disfarçados. O meu medo maior, porém, reside no livro, aquele amaldiçoado livro que não tive a coragem de destruir. Tive que devolvê-lo à biblioteca e lá está ele, escondido no seu canto escuro, ainda com aquelas informações subversivas, testemunha muda da tragédia que se abateu sobre mim e me consome dia a dia. Minhas noites são povoadas de pesadelos, de criaturas ferozes e de dentes pontiagudos, que me espreitam e emboscam. Se outro agente dos saltodotes obtiver a pista deste exemplar e vier à Pedra Torta, verá o meu nome na ficha de empréstimos e provavelmente me procurará, para me silenciar. Isto se aquele que morreu na minha casa não tiver o seu paradeiro rastreado. Temo, a cada dia, ser descoberto. Eles não me poupariam.

Idalina, é claro, notou a decadência de minha saúde emocional e física, mas atribuiu sem dúvida esse efeito à minha idade. Só quem sabe e compreende é Gonçalo. O bom e velho Gonçalo, que hoje, já sem dentes tão fortes, talvez não repetisse o feito.

Agora só me resta esperar, esperar...e rezar.

MIGUEL CARQUEIJA





3ª SUPERPROMOÇÃO DRAGÃO BRASIL

10 JOGOS LOBISOMEM: O APOCALIPSE

**A DRAGÃO BRASIL e a DEVIR LIVRARIA
declaram guerra contra Wyrn, e vão presentear dez
leitores com edições traduzidas do RPG
WEREWOLF: The Apocalypse.**

**Leia o regulamento na próxima página,
preencha o cupom e BOA SORTE!**



3ª SUPERPROMOÇÃO DRAGÃO BRASIL

REGULAMENTO

1. Para participar, preencha o cupom com letra legível e responda corretamente à pergunta: QUAL É A MAIOR FRAQUEZA DE UM LOBISOMEM?
2. Escreva no envelope: **REVISTA DRAGÃO BRASIL - PROMOÇÃO LOBISOMEM - Caixa Postal 19113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP.**
3. Não será aceita xerox ou fotocópia do cupom.
4. Serão consideradas válidas as cartas postadas até o dia 29/04/95. O carimbo dos Correios será o comprovante. Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente.
5. O sorteio será realizado no dia 06/05/95, sábado, às 16:00 hs, na Devir Livraria - Rua Augusto de Toledo, 83, São Paulo - SP. O sorteio será aberto ao público interessado.
6. Serão sorteadas dez (10) cartas vencedoras. Cada vencedor receberá 1 livro LOBISOMEM: O APOCALIPSE.
7. Os nomes dos premiados serão publicados na DRAGÃO BRASIL No 8, sendo os vencedores notificados pelo correio.
8. É vedada a participação de funcionários e parentes de funcionários da Trama Editorial e Devir Livraria.
9. Os participantes concordam com todas as regras desta promoção, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

**RESPONDA CORRETAMENTE À SEGUINTE PERGUNTA:
QUAL É A MAIOR FRAQUEZA DE UM LOBISOMEM?**

☐ Ouro ☐ Prata ☐ Adamantium ☐ Césio 137 ☐ Jujuba

NOME: IDADE:

ENDEREÇO:

TEL: CEP: CIDADE: ESTADO:

DÊ UMA NOTA, DE 1 A 5, PARA AS SEGUINTE SEÇÕES DA REVISTA DRAGÃO BRASIL:

☐ Notícias do Bardo
☐ Dicas de Mestre
☐ Baralhos
☐ *Hero Quest
☐ D&D

☐ GURPS
☐ AD&D
☐ Storyteller
☐ Outros Sistemas
☐ Miniaturas

☐ RPG no PC
☐ Pergaminhos dos Leitores
☐ Barraquinha do Orc
☐ Livros
☐ Contos

COMPLETE SUA COLEÇÃO



DR1



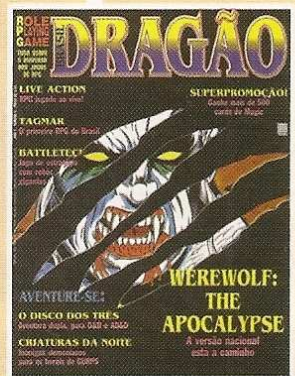
2



3



4



5

SÓ AVENTURAS

Role Playing Game
TUDO SOBRE O MUNDO DO RPG

JOGO DEMONÍACO
Aventura-solo pronta para jogar

CONTOS TEKOA
A feroz caçada a um lobisomem

ENTREVISTA COM O VAMPIRO
Tudo sobre o Livro de Anne Rice

AVENTURAS, DICAS E MONSTROS PARA SEU RPG FAVORITO

D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • HERO QUEST

BREVE



Já nas bancas

TRAMA

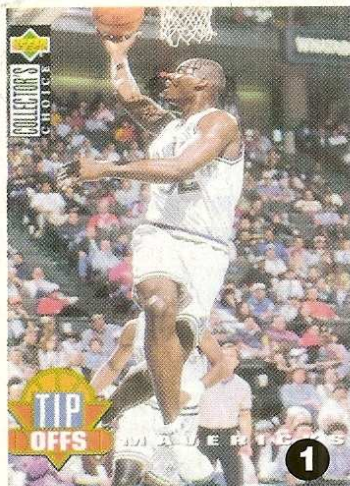
VALE XEROX

REVISTA DRAGÃO R\$ 2,50

Nº DR-1 ☐ Nº DR-2 ☐ Nº DR-3 ☐
Nº DR-4 ☐ Nº DR-5 ☐

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista DRAGÃO BRASIL, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado preencha o cupom. Envie tudo para TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e aguarde o seu exemplar pelo correio, sem despesas.

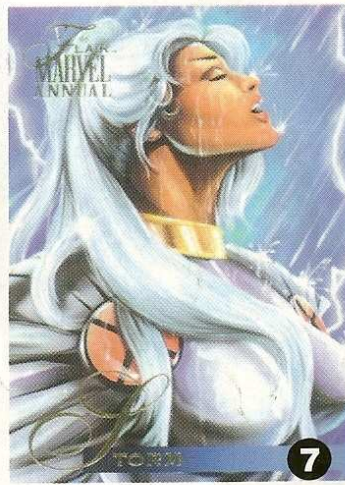
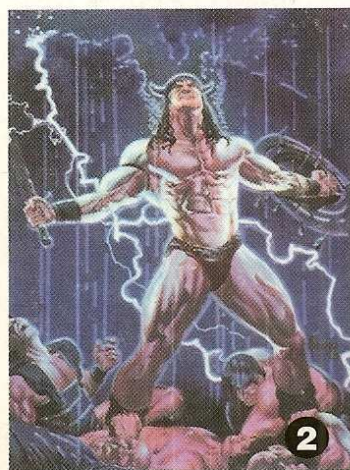
NOME:
ENDEREÇO:
CIDADE: ESTADO: CEP:
TELEFONE: Nº DO VALEPOSTAL:



NOVIDADES

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

Faça você também a sua coleção preferida!



Preço (envelope)	Qtdd	Preço	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) Vertigo (6 cards) 4.50	()
3) Lady Death (Cromados) (8 cards) 4.50	()	8) X-men 95 (10 cards) 4.50	()
4) Marvel Masterpieces 94 ... (10 cards) 4.50	()	9) Wild Cats (Cromados) (6 cards) 5.00	()
5) Marvel Ultra-Flair 95 .. (10 cards) 7.50	()	10) SNAP-PACK (P/32 cards) 4.50	()

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 a partir das 16:00hs
Forbidden Planet Pompéia / Sextas a partir das 16:00hs

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 MAIO 95