

ANEXO I

Editoriais da revista DB

Editorial da DB de número 1

RPG

Fstas três letrinhas andam mexendo com a cabeça de muita gente - seja os que já as conhecem, seja os que observam de uma distância segura aquele bando de loucos arremessando dados e gritando à volta de uma mesa. Se você pertence ao segundo grupo, talvez fique surpreso em saber que um dia também já participou daquele agitado ritual: quem nunca brincou de polícia e ladrão ou caubóis e índios? Quem nunca entrou na pele de seu herói favorito em uma brincadeira? Quem nunca interpretou um personagem durante um jogo? RPG é isso: Role Playing Game, *Jogo de Interpretação de Papéis*. É fingir, interpretar, fazer-de-conta - mas com regulamentos, para tornar a coisa ainda mais realista. As regras estão dentro daquelas caixas e livros empilhados ao lado do grupo de jogadores: *Dungeons & Dragons*, *Hero Quest*, *GURPS*, *Vampire...* um para cada gosto. É só ler com atenção, jogar os dados e embarcar nas aventuras mais loucas de sua vida. Mas talvez você já tenha passado por essas etapas e pertença ao primeiro grupo (os tais loucos gritando à volta da mesa). Se é esse o caso, aqui está sua nova revista: **DRAGON**, a primeira revista nacional totalmente especializada em RPG. **Leia, mas... esteja avisado! Você pode ficar ainda mais fanático por este empolgante estilo de jogo!**

Dragon

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

Secretário Gráfico: Carlos Henrique Meister

Colaboradores:

Paladino, Grahal, Roberto Moraes, Di'Folker, Luigi (textos); Mask Master (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR

Ruy Pereira

Gerente: Eduardo F. Racy

Assistente: Luísa A. da Silva

Contatos: Luís Carlos Bernardo, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

Representante: (Rio) Forma

Publicidade, tel.: (021) 474-4423

ASSINATURAS E NÚMEROS

ATRASADOS

Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:

R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383

04508-010 São Paulo - SP

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

Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o

Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Fotolito: WM

Impressão e acabamento:

W. Roth

AGORA NÓS TEMOS RPG

Enfim, aconteceu o que muitos achavam impossível. Chegou o dia em que os RPGistas brasileiros não precisam mais saber ler inglês para desfrutar os melhores jogos. Já tínhamos Aventuras Fantásticas, Dungeons & Dragons, GURPS e Vampiro: a Máscara. E agora, em um único ano, ganhamos versões traduzidas de Shadowrun, Lobisomem: o Apocalipse, Senhor dos Anéis e – pasmem – Advanced Dungeons e Dragons.

E isso não é tudo ainda, porque novos títulos estão a caminho – como Paranoia e Cyberpunk 2020 –, bem como suplementos para os títulos já existentes: Objetos Encantados, Império Romano e Horror para GURPS; Player's Guide e Clanbooks para Vampiro: a Máscara; Forgotten Realms, Ravenloft, Dragon Mountain e Karamaikos para AD&D.

Por isso, ficamos muito contentes quando uma edição inteira pode ser dedicada a lançamentos em nossa própria língua.

Vamos falar de First Quest e o Livro do Jogador, os mais importantes lançamentos AD&D da Abril Jovem; Magic: The Gathering, o primeiro e mais famoso card game, que ganha versão traduzida pela Devir Livraria; Senhor dos Anéis, da Ediuouro, uma versão simplificada do famoso MERP; e o engraçadíssimo Paranoia, cuja edição traduzida já está confirmada pela Devir.

E, depois de falar sobre os lançamentos, começa a aventura. Temos O Templo do Observador, nossa primeira aventura dupla para D&D e First Quest; atendendo a inúmeros pedidos dos leitores, Deuses Egípcios para os Clérigos de D&D; e A Grande Raça de Yith, um gostinho de Call of Cthulhu para os jogadores de GURPS. Tudo sobre os livros de Jornada nas Estrelas publicados no Brasil; Dois computer games; o conto Trilhas Cruzadas, mais um grande trabalho de Roberto de Sousa Causo; os quadrinhos de Hacker; os Pergaminhos dos Leitores; a Barraquinha do Orc... tudo com a descontração e bom humor que são nossa marca registrada. Afinal, nossa revista pode ser qualquer coisa – mas não é chata!

E, quem discordar, que atire a primeira miniatura de chumbo!

BRASIL DRAGÃO

REDAÇÃO:

DIRETORA EDITORIAL

Ethel Santaella

Editora Assistente:

Andrea Calmon

Revisão: Hebe Ester Lucas

Pesquisa: Iracema Braga

Secretária Editorial: Damaris

Marcelino

Atendimento:

Luzia Begalli

Diretor de Arte:

Roberto Avelino

DTP:

Hellton Fernandes

Ari Nelson Corrêa

Alexandre Távora

Secretário Gráfico: Alvaro Corrêa

Colaboradores:

Paladino, Grahal, Roberto Moraes,

Di'Folkkyer, Luigi, Dawis Roos, Darius

Roos, Roberto de Sousa Causo,

Finisia Fideli (textos); Marcelo

Cassaró, André Valle (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR

Ruy Pereira

Assistente: Luisa A. da Silva

Contatos: Magdalena Barbera,

Marilda Rollemberg Roman, Márcia

Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS E NÚMEROS

ATRASADOS

Coordenador: Antonio Marcos M. dos

Santos

Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas

e publicidade:

R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383

04508-010 São Paulo - SP

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

Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o

Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de

Publicações

Fotolito: WM

Impressão e acabamento:

W. Roth

Editorial da DB de número 20

VINTE DRAGÕES

Sim, é verdade. DRAGÃO BRASIL chegou à vigésima edição, indo mais longe que qualquer outra revista de RPG. Após um início modesto, é hoje a publicação RPGista mais consagrada do país. E como se não bastasse, após o estouro de ARKANUN, a Trama Editorial lança agora o suplemento GRIMÓRIO e o jogo INVASÃO, que prometem igual sucesso.

Evidente que não pretendemos ficar só nisso. Já conquistamos o Brasil: resta o mundo. Nesta edição temos cobertura internacional, com matérias sobre o III Mundial de Magic e a GenCon 96 — a mais famosa convenção de RPG do mundo.

De volta ao Brasil, comentamos sobre os lançamentos da Bienal do Livro; conversamos com os autores de ARKANUN e INVASÃO (a modéstia não me impede de dizer que sou um deles); trazemos Swat Kats, o desenho mais quente dos últimos tempos, adaptado para GURPS; Batman e o Homem-Aranha para AD&D; "Praga Verde", aventura dupla para D&D e AD&D; "Salvador by Night" para Vampiro...

...E o resto você vai conferir agora.

ÍNDICE

BARALHOS

III Mundial de Magic 6

ESPECIAL

GENCON 96 8

Magia e Metal 10

AVENTURA SOLO

A Invasão Começa 16

AD&D

Batman & Aranha 22

D&D e AD&D

Praga Verde 26

GURPS

Swat Kats 32

STORYTELLER

Salvador By Night 40

CONTOS

Sangue no Grande Rio 50

AD&D

Venha Para o Lado Negro! 56

SEÇÕES

Notícias do Bardo 4

Dicas do Mestre 15

Pergaminhos 45

RPG Eletrônico 60

Capa: CARIBE



DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO

Editor Executivo:
Marcelo Cassaro "Paladino"

Direção de Arte:
Roberto Avelino

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Alex Borba
Armando S. Pereira
Ruy Okuma

Secretário Gráfico:
Alvaro Corrêa

Assistentes de Produção
Evandro Nascimento
Iris Viana

Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Colaboradores:
Graham, Lalo, Roberto Moraes,
DiFolklyer, Luigi Sortudo, Marcelo Del
Debbio, Darius Roos, Dawis Roos

(textos): André Valle, Evandro
Tochimi Gregorio, Alex Sunder,
Cristiano Rodrigo (ilustrações)
DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato:
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408
Coordenador:
José Luiz Cazarim

Assistente:
Luzia Begalli

Dragão Brasil (ISSN 1413-599X)
é uma publicação mensal da
Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas
e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011) 885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva
para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional
de Publicações
Impressão e acabamento: W. Roth

30 DRAGÕES

DRAGÃO BRASIL #30, Ano 3. Trinta edições. Quinze edições especiais. Mais de 2 500 páginas de aventura, informação e diversão.

DRAGÃO BRASIL surgiu quando revistas mensais de RPG eram apenas um sonho. Desde então títulos nasceram e morreram; o rigoroso mercado editorial brasileiro — e também nosso exigente público RPGista — não permitia a sobrevivência dos mais fracos. Mas nossa competência foi recompensada; batalha após batalha, os cavaleiros tombam mortos e o dragão emerge triunfante para conservar seu domínio. Se é verdade que os dragões tornam-se mais poderosos e sábios com a idade, então nada mais poderá nos deter!

Hoje, DRAGÃO BRASIL ancorou posição como a mais importante e respeitada revista brasileira de RPG. Mais do que que nunca merecemos este título: a primeira... a melhor... a única!

Para marcar esta façanha inédita, preparamos nesta edição um índice remissivo. Ali você vai encontrar o conteúdo de todas as edições de DRAGÃO BRASIL, SÓ AVENTURAS e ESPECIAL CARDS. Você, que acompanha nossas páginas com devoção desde o primeiro número, pode avivar suas recordações e descobrir como sua revista evoluiu. Você, leitor mais recente, tem agora a chance de conhecer o que feito em tempos remotos (aproveite para pedir números atrasados e completar sua coleção!). E você, implacável Louse Slayer, pode nos escrever e avisar se esquecemos alguma coisa...

Você vai notar também um ligeiro polimento nas escamas do dragão — uma reformulação no visual da revista. É o mínimo que podemos fazer para agradecer aos RPGistas de todo o país; agradecer por sua fidelidade, seu apoio, seus elogios e críticas. Sim, pois por maior que seja o dragão, ele não sobrevive sem os tributos daqueles que o respeitam e admiram.

E perdoem nossa imensa falta de modéstia, mas sabe como é; fica difícil conservar a humildade depois de tantas vitórias. Além disso, todos sabemos que a vaidade dos dragões não conhece limites...

A culpa é de vocês, oral

Os Editores

ÍNDICE

GURPS/SÓ AVENTURAS

Asynjur.....14

D&D/AD&D

Presente de Grego.....22

GURPS/AD&D

O Povo-Dinossauro.....28

LOBISOMEM

Lost World.....36

Mokolé.....40

Werewolf: The Wild West.....50

CONTOS

A Nave do Silêncio.....42

QUADRINHOS

Asynjur.....52

ENTREVISTA

Artur Vecchi.....56

SEÇÕES

Notícias do Bardo.....4

Pergaminhos dos Leitores.....8

Dicas de Mestre.....46

Troubleshooters.....48



Capa: André Vazzios



DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Assistente
J.M. Trevisan

Direção de Arte
Roberto Avelino

Revisão

Hebe Ester Lucas

Diagramação

Alex Borba
Armando S. Pereira
Márcia M. S. Braga
Nicola Lembo Junior
Wanderlei Silveira

Secretário Gráfico

Álvoro Corrêa

Secretária Editorial

Damaris Marcelino

Colaboradores

Rogério "Katabrok" Saladino,

Gianpaolo Celli, Miguel Carqueija,
Fernando Lelo (textos); Evandro
Tocchini Gregorio, André Vazzios,
Wagner Fukuhara (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contato
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL: 557-3408

Assistente
Luzia Begalli

Dragão Brasil (ISSN 1413-599X)
é uma publicação mensal da
Trama Editorial Ltda.

**Administração, redação,
assinaturas e publicidade:**
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011) 885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594

**Distribuição exclusiva
para todo o Brasil:**
DINAP - Distribuidora Nacional
de Publicações

Impressão e acabamento:
Prol Editora Gráfica Ltda.

Editorial da DB de número 40

QUARENTA. E DAÍ?

Com este número, a DRAGÃO BRASIL completa quarenta edições. Pois é, QUARENTA! Sim, a gente devia comemorar, atoprar, chutar o balde, fazer índice remissivo, esnobar as outras revistas de RPG que nunca chegaram tão longe... mas, sinceramente, vamos deixar para lá o oba-oba. A melhor coisa que a gente faz é continuar trabalhando. Sempre oferecendo o melhor em informação e diversão para você, RPGista brasileiro. Então parabéns para nós, longa vida à DB, etc, etc, etc, e chega. Pronto. Cabô.

Após o recente Encontro Internacional (você não perdeu a cobertura completa na DB #39, certo?), as coisas esfriaram um pouco aqui no Brasil. No EUA, pelo contrário, está tudo fervendo! TSR e White Wolf, as gigantes do RPG nos States, conviviam em harmonia. Uma ali contente com seu AD&D, outra em paz no seu Mundo das Trevas. Agora ambas resolveram disputar um mesmo espaço — o espaço cósmico, na verdade. **Trinity** e **Alternity**, dois RPGs de ficção espacial, chegam ao mercado quase simultaneamente para trocar tiros de laser. Quem vencerá? Quem é o melhor? Nesta edição da DB você vai conhecer os dois adversários e decidir qual merece a vitória nesta Guerra nas Estrelas.

Conflitos interestelares à parte, voltemos no tempo para épocas mais amenas. Talvez a Inglaterra medieval de **Coração de Dragão**, o filme que tocou fundo a alma do RPGista com seu charmoso Draco/Sean Connery. Hoje vamos transportar o bichão para AD&D, falar sobre campanhas históricas e lendárias, e também descobrir o valoroso Wyrmslayer — um novo kit para paladinos caçadores de dragões.

Nem tudo que é antigo pertence ao passado. Diretamente das páginas de **Elysium: The Elders War**, saiba como colocar vampiros anciões em seu Mundo das Trevas. Eles são ricos em drama, cheios de recursos e absurdamente poderosos. Ferramenta útil nas mãos do Narrador, arma perigosa nas mãos dos jogadores. Cautela, pois! Sugadores de sangue também são o tema da história em quadrinhos de hoje, estrelando a vampira adolescente Killbite durante sua chegada ao U.F.O. Team.

Após uma longa e desmerecida pausa, voltamos a falar de **Shadowrun** — desta vez em ABC do RPG, ensinando como construir um personagem com maiores chances de sobrevivência. Outro título, até agora ausente, estreia na DB: o nacional **Era do Caos**, em um completíssimo artigo sobre as agências de inteligência e forças especiais no Brasil. Também para uso em **Vampiro**.

Magé: The Sorcerers Crusade, Notícias do Bardo, Pergaminhos dos Leitores, Dicas de Mestre, Troubleshooters, o caderno Magic • Cotações (um pouquinho menor desta vez, atendendo a pedidos)... como podem ver, a gente continua trabalhando. E será sempre assim, enquanto o RPGista brasileiro continuar prestigiando nosso esforço.

Sucessos decisivos para todos vocês, pessoal!

Os Editores (que, apesar de tudo, sempre arrumam um tempinho para rolar aquela campanha de AD&D...)

ÍNDICE

ESPECIAL

Trinity vs. Alternity.....12

MAGO

The Sorcerers Crusade.....16

VAMPIRO/ OUTROS SISTEMAS

Inteligência e

Operações Especiais.....22

AD&D

Dragon Heart.....28

Histórico, Lendário, Fantasia.....31

Caçador de Dragões.....32

Draco.....34

VAMPIRO

Anciões.....38

QUADRINHOS

Killbite.....59

SEÇÕES

Notícias do Bardo.....2

Pergaminhos dos Leitores.....7

ABC do RPG.....18

Troubleshooters.....44

Dicas de Mestre.....46

Magic • Cotações.....49



Caçador de Dragão



DIRETOR
Ruy Pereira

DRAGÃO

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editor Assistente
Flávio Andrade

Direção de Arte
Roberto Avelino
Produção Gráfica
Álvaro Corrêa
Diagramação
Flávio Andrade

Scanner
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Assistente
Luzia Begalli

Colaboradores desta edição
Carlos Klímick, Márcio "Wicket",
Fernando Lalo (textos); Eliane
"Lilith" Bettocchi, Marco Antônio,
Márcio "Wicket" (ilustrações)

Assinaturas e Números
Atrasados (011) 887-5408

Dragão Brasil (ISSN 1413-599X)
é uma publicação mensal da
Trama Editorial Ltda.

ATENÇÃO: Dragão Brasil
não tem representantes
autorizados em nenhum
lugar do país.

Administração, Redação e
Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421
04537-081 São Paulo - SP
tramaeditorial@guitar
player.com.br
Telefax: (011) 829-1159/
829-2266

Distribuição exclusiva
para todo o Brasil
DINAP - Distribuidora
Nacional de Publicações

Impressão e acabamento
Pro!l

Editorial da DB de número 50

OS AVENTUREIROS OFICIAIS DA DB, DANDO ALGUMAS DICAS PARA ESTE VILÃO INICIANTE...

ENTÃO TÁ, ME FALEM MAIS SOBRE ESSE MESTRE ARSENAL!



ARSENAL

Mestre Arsenal. Um infame clérigo da guerra, colecionador compulsivo de armas e armaduras mágicas.

Baseado neste conceito absurdamente simples, surgiu nas páginas em preto e branco da arqueológica revista DRAGÃO BRASIL #1 ("Dragon", na época) aquele que se tornaria nosso mais marcante personagem. Um vilão sem grandes complicações, sem passado, sem motivações complexas. Apenas um cara que acumula itens mágicos. Só isso. Seu objetivo, como NPC, era oferecer aos personagens jogadores uma chance de coletar novos itens mágicos derrotando Arsenal — ou então MANTER seus próprios itens, lutando contra a cobiça do clérigo da guerra.

Mesmo assim, é engraçado como até hoje alguns leitores mais antigos insistem em dizer que "Mestre Arsenal é o mais interessante personagem da DB, nunca surgiu outro como ele". Isso é realmente estranho. Durante estes quase cinco anos tivemos dúzias de outros NPCs com histórias muito mais elaboradas, ricamente descritos desde seu nascimento — entre eles a elfa-do-mar Lenora, o assassino Camaleão, o general bugbear Thwor Ironfist... —, enquanto toda a "história" de Mestre Arsenal mal ocupava dois parágrafos! E o clérigo da guerra não é o único alvo do fenômeno: outros NPCs antigos, como o ladrão Andrus o Aranha (DB #2) e a maga Raven Blackmoon (DB #8), também com histórias curtas, recusaram-se teimosamente a cair no esquecimento.

O fato é que DRAGÃO BRASIL criou um tipo de mitologia. Um verdadeiro panteão de heróis, vilões, criaturas, lugares e artefatos, todos ocupando um lugar especial na memória e no coração dos RPGistas. Isso nos fez pensar em reunir todos eles em um único cenário, um mundo medieval contendo as mais importantes criações da DB. Mais do que isso, esse mundo deveria trazer também novos e inesperados elementos para surpreender seus aventureiros.

Assim nasceu o mundo de Arton. O mundo de TORMENTA.

Mais que um cenário de fantasia medieval, TORMENTA é uma viagem ao passado e futuro da DB. Em suas páginas você vai recordar personagens clássicos, entender suas ligações com o mundo que os cerca, e descobrir tramas que serão desenroladas em novas aventuras que virão. Você vai encontrar desde heróis iniciantes como os Holy Avengers até lendas quase onipotentes como o Paladino, Vectorius, Talude, Thwor Ironfist... e, claro, nosso tão querido Mestre Arsenal.

Este é nosso presente para vocês, RPGistas do Brasil, por manter viva a memória de nosso trabalho.

Os cinqüentenários Editores

DRAGÃO

DIRETOR

Ruy Pereira

Editor Executivo

Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes

J.M. Trevisan

Rogério "Katabrok" Saladino

Capa

Evandro Gregorio & Rodrigo Reis

Diagramadores

Armando S. Pereira

Márcio M. S. Braga

Dawis Roos

Scanners

Edilson Gado

Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade

R. Com. Miguel Colfot, 421,

04537-081, SP/SP. Telefax

(011) 829-1159/829-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil

DINAP - Distribuidora

Nacional de Publicações

Impressão e Acabamento

PARMA

Atenção: DRAGÃO BRASIL não

tem representantes autorizados

em nenhum lugar do país.

Assinaturas e

Números Atrasados

(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-

599X) é uma publicação mensal

do Trama Editorial Ltda, Ano IV,

#50, maio de 1999. Todos os

logos e ilustrações são

trademarks de seus respectivos

autores, usados aqui com o

propósito de resenha.

Todos os livros e jogos utilizados

nesta publicação são uma

gentileza da Forbidden Planet.

DRIO

1999

+

Red

Pois

89

BOA IDEIA

Foi durante uma daquelas "reuniões editoriais" da DRAGÃO BRASIL em meu apartamento, abastecidas a Coca-cola, pão de torresmo e Playstation. Não sei bem como, meu **Defensores de Tóquio** (na época em sua 2ª Edição) entrou na conversa. Discutíamos sobre como, apesar de seu sucesso, o tema central do jogo — sátira de super-heróis japoneses — já havia sido desgastado. A onda dos Cavaleiros do Zodíaco era coisa antiga, e pouca gente ainda ligava para as bizarrices nipônicas que povoavam a TV.

— Se é esse o problema, Cap — disse Trevisan —, por que você não transforma em um RPG genérico?

— Não funciona — respondi. — As regras foram feitas para super-heróis.

— Mas tem só cinco atributos, não tem? Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Isso vale para qualquer personagem, não vale?

— Há... é, mas... as Vantagens e Desvantagens só servem para heróis japoneses.

Ataque Arrasador, Grito Ridículo, Geringonça de Transformação...

— Então é só aproveitar a regra básica e fazer Vantagens e Desvantagens novas.

— Mas não vai... mas... diabol! NÃO É QUE FUNCIONA?

Então tudo aconteceu. A terceira edição de **Defensores (3D&T)**, parodiando AD&D) serviu como base para RPGs oficiais de **Street Fighter Zero 3**, **Mortal Kombat 4**, **Darkstalkers**, **Megaman** e um sem número de matérias e adaptações. 3D&T tornou-se rapidamente um dos RPGs mais jogados do Brasil. E agora, comemorando cinco anos de DB, você recebe o **Manual 3D&T** contendo o jogo completo.

Não foi a primeira nem a última vez que uma idéia da Trevisan resultou em muito trabalho para mim. Então resolvi agradecer/me vingar: a partir do próximo mês ele fica encarregado da **Tormenta**, a nova revista mensal de RPG da Trama. Desta vez, pra variar, uma idéia MINHA vai dar muito trabalho pra ELE!

Marcelo Cassaro

FLAVIUS, ESPECIALISTA EM GURPS SUPERS E PAI DOS ROGUE HUNTERS, OS ASTROS DESTA EDIÇÃO.



MORRAM DE INVEJA! EU FIZ O QUE TODOS VOCÊS SONHAM FAZER UM DIA!

DAR UMA SURRA NO CAPITÃO NINJA!

TE MATO, CARA!

DRAGÃO

Diretor

Ruy Pereira

Editor Executivo

Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes

J.M. Trevisan

Rogério "Katabrok" Saladino

Produtor Gráfico

Edson Moraes

Colaboradores

Flavio Lúcio Rodrigues Ribeiro

(textos), Denise Akemi,

Eduardo Francisco, Ricardo

Riamente (ilustrações)

Diagramadores

Dawis Roos

Márcia M. S. Braga

Scanners

Edilson Gede

Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade

R. Com. Miguel Calfat, 421,

04537-081, SP/SP. Telefax:

(011) 829-1159/829-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil

Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento

PARMA

Atenção

DRAGÃO BRASIL não

tem representantes autorizados

em nenhum lugar do país.

Assinaturas e

Números Atrasados

(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X)

é uma publicação mensal da Trama

Editorial Ltda, Ano IV, #60, março de

2000. Todos os jogos são trademarks

de seus respectivos autores, usados

aqui com o propósito de recriar.

Todos os livros e jogos utilizados

nesta publicação são uma

gentileza da Forbidden Planet

e Daemon Editora.

- 2** **Notícias do Bardo** novidades em RPG e card games
- 8** **Ars Magica** ordens de magos na Idade Média
- 11** **Pergaminhos dos Leitores** cartas e classificados
- 16** **Rogue Hunters** para GURPS Supers, Invasão e 3D&T
- 24** **Dicas de Mestre** miniaturas para RPG
- 29** **Quadrinhos** Capitão Ninja contra os Rogue Hunters



Editorial da DB de número 70

BANG-BANG!

Muito antes que a TSR sequer imaginasse lançar um **Star Wars RPG** compatível com as regras de **D&D** (o que, aliás, você vai conferir nesta edição), o **DRAGÃO BRASIL** já colocava seus personagens e criaturas nos mundos de **AD&D** — com direito a wookies, ewoks, rancor e até cavaleiro jedi. Também tivemos **Star Wars** para **Storyteller**. E também Arquivo X para **AD&D**. E **Jurassic Park** para **Lobisomem**. E outras coisinhas pouco ortodoxas...

Tudo isso foi há bastante tempo. Já estava na hora de uma nova adaptação diferentes, uma proposta que desafia cenários e sistemas de regras. E entre as poucas coisas que nunca exploramos nestes quase seis anos está o gênero western, com seus pistoleiros, cavalos, índios, assaltos a trens, duelos ao pôr-do-sol... tudo para **AD&D!** Ok, ok... e para que os fãs de outros sistemas não fiquem desapontados, temos também um conto sobre uma cidade de faroeste totalmente descritivo, sem regras, para você adaptar ao seu RPG favorito.

Outros destaques desta edição vão para a análise no novo livro básico de **Tormenta**, agora usando o Sistema Daemon; o **Sorcerer** do **D&D 3ª Edição**, adaptado para a 2ª Edição — aquela que ainda é mais jogada no Brasil; um bestiário de dragões para **3D&T**, apenas uma amostra do futuro **Guia de Criaturas** para o mundo de Arton; e também para **3D&T** uma discussão sobre a Desvantagem Insano e suas possibilidades mal exploradas.

Os Insanos Editores

CASSARO, MOSTRANDO O QUANTO GOSTOU DO NOVO TORMENTA 3E...



TALVEZ FIQUE BOM COM MOLHO E BATATA!

DRAGÃO

Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M. Trevisan
Rogério "Katobrok" Saladino

Produtor Gráfico
Roberto Avelino

Colaboradores
André Vazzios, Evandro Gregório, Cariele, (Ilustrações), Marco Poli de Araújo, J.P. Nogueira (textos), Himsky Massaoaka (Magic e Magi Nation)

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners
Edilson Gede
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis • Luzia Begalli

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Colfati, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax: (011) 3849 2266/3849 1159

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento
Parma

Atenção DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(11) 3849-2266/3849-1159

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-399X) é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda, Ano VI, #70. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

- 2** **Notícias do Bardo** novidades e lançamentos
- 8** **Tormenta 3ª Edição** tudo sobre a nova versão
- 12** **Star Wars RPG** agora usando o sistema d20
- 15** **Pergaminhos dos Leitores** cartas e classificados
- 20** **Dragões** e seus parentes, para 3D&T
- 26** **Faroeste** regras de bang-bang para AD&D
- 34** **Cross** uma cidade do Velho Oeste para qualquer sistema
- 40** **Sorcerer** adaptação do feiticeiro da 3ª Edição
- 44** **Tesouros Ancestrais** Street Fighter para GURPS
- 50** **Troubleshooters** Insanos em 3D&T
- 51** **Cotações** Magic e Pokémon



Editorial da DB de número 80

UM ANEL

O filme chegou! A maior história de aventura do século passado está nos cinemas. A obra que deu vida não apenas ao RPG, mas também à própria fantasia medieval moderna como conhecemos. **O Senhor dos Anéis** é também o Senhor das Telas, em uma produção digna de destronar **Star Wars**.

Claro que tal evento não poderia passar em branco nas páginas da DB. A partir deste número, não teremos apenas uma matéria sobre o universo de J.R.R. Tolkien — mas várias, ao longo das próximas edições, cada uma detalhando um aspecto deste mundo de fantasia medieval que originou todos os outros. Nesta edição você vai conferir um resumo da obra, a biografia do autor, os livros, o filme e kits de personagem próprios. Na próxima edição, a geografia da Terra-média. E assim por diante — com material assinado pelo Conselho Branco, os maiores especialistas em Tolkien no Brasil.

Ainda sobre Tolkien, as Dicas de Mestre desta edição explicam como seu livro **O Hobbit** inspirou **D&D**, o primeiro RPG do mundo. E para quem prefere o gênero supers, duas atrações: tudo sobre **U.F.O.Team**, o próximo suplemento para **3D&T**, próprio para aventuras com super-heróis; e as **Fêmeas Fatais**, um grupo de supervilãs com estatísticas para **3D&T**, **GURPS Supers** e **Street Fighter**.

Os Editores corrompidos pelo Um Anel...

O PESSOAL DE STAR WARS ESTÁ PREOCUPADO COM ESSE TAL TOLKIEN...



MANCADA! A GENTE TEM PISTOLAS DE RAIÓ, SABRES DE LUZ, A ESTRELA DA MORTE...

...E VAMOS PERDER PARA UM BAIXINHO COM UM ANEL?!

DRAGÃO



Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M. "Doutor Careca" Trevisan
Rogério "Katobrok" Saladino

Produtor Gráfico
Roberto Avelino

Colaboradores
Flávio L.R. Ribeiro, Professor
Gilsmy (textos), Eduardo
Francisco, Rod Reis, Wagner
Fukuhara (ilustrações)

Diagramadores

Dawis Roos

Márcia M. S. Braga

Scanners

Edilson Gedo

Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis • Luzia Bogalli

Administração,

Redação e Publicidade

R. Com. Miguel Calfat, 421,

04537-081, SP/SP. Telefax:

(011) 3849 2266/3849 1159

Distribuição Exclusiva

para todo o Brasil

Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento

Gráfica Parma

Atenção DRAGÃO BRASIL

não tem representantes

autorizados em nenhum

lugar do país.

Assinaturas e

Números Atrasados

(11) 3849-2266/3849-1159

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-

599X) é uma publicação mensal da

Trama Editorial Ltda, Ano VII, #79.

Todos os jogos são trademarks de

seus respectivos autores, usados

aqui com o propósito de resenha.

- 2** **Notícias do Bardo** novidades e lançamentos
- 8** **Trevas 3E** tudo sobre a Terceira Edição
- 12** **Clube de Caça** novo suplemento para Trevas
- 14** **U.F.O.Team** suplemento de supers para 3D&T
- 19** **Pergaminhos dos Leitores** cartas, classificadas
- 24** **Senhor dos Anéis** a obra e kits de personagem
- 36** **Fêmeas Fatais** um grupo de supervilãs
- 44** **Tesouros Ancestrais** Sampa by Night
- 48** **Dicas de Mestre** O Hobbit e D&D
- 52** **Troubleshooters** Intolerância
- 56** **Cotações** Magic



Editorial da DB de número 90

DADOS

Olá, intrépido lançador de dados! Como você pôde notar, sua DRAGÃO BRASIL — a primeira, maior, melhor e única revista mensal brasileira de RPG, até que se prove o contrário — sofreu mudanças. E não apenas na qualidade do papel, mas principalmente em suas páginas finais. A partir desta edição, a história DADO SELVAGEM se torna uma série regular dentro da DB. Assim, a aventura que começou como um jogo de RPG na DB #68 (você perdeu? Então reveja em SÓ AVENTURAS, já nas bancas!), e depois como HQ on-line no site da HOLY AVENGER, continuará aqui, logo após a reapresentação dos primeiros capítulos para quem não viu na Internet. Ah, e quanto ao caderno com citações de cards, não se preocupe; ele voltará.

Quanto ao restante da revista, como sempre, atendemos aos pedidos do público. E um dos pedidos mais insistentes é pela volta dos kendens, a raça mais divertida do mundo de **Dragonlance**, agora com regras para **D&D**, **GURPS** e **3D&T**. Também atendendo a pedidos, trazemos as fichas e estilos dos chefes de **Streefighter: o Jogo de RPG**, com versões também para **3D&T**. Você não pediu, mas mesmo assim adaptamos as magias de Harry Potter para **Dungeons & Dragons**. Também para **D&D**, analisamos as importados **D20 Modern** e **Book of Vile Darkness**. As Dicas de Mestre falam sobre porque NPCs poderosos não resolvem as crises do mundo em lugar dos personagens jogadores. E para completar, novas notícias sobre o iminente **Tormenta D20** e um mini-pôster central com a capa de **TD20** e **Dado Selvagem**.

Há? Senhor dos Anéis? Ahn, esperem até o próximo número...

CORRESPONDETE DA DB EM HOGWARTS COLOCA A VIDA EM RISCO PARA INVESTIGAR OS DUELOS DE MAGOS.

Os Editores (ansiosos pelo Senhor dos Anéis RPG)



DRAGÃO



Diretor

Ruy Pereira

Editor Executivo

Marcelo Cassara "Paladino"

Editor Assistente

Regério "Katabrok" Saladino

Produtor Gráfico

Roberto Avelino

Assistentes de Produção

Mauricélio Fernandes Paiva

Patrícia P. Silva

Colaboradores

Petra Ledo, J.M.Trevisan,

J.D.Nunes, Victor R.

Fernandes (textos), André

Vazzios, Lydia Megumi

(ilustrações)

Diagramadores

Davis Roos

Márcia M. S. Braga

Scanners

Edilson Gedo

Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis • Luzia Begalli

Circulação

Antônio Marcos

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil

Fernando Chinaglia S/A,

Rua Teodoro da Silva, 907,

Grajaú, CEP 20563-900,

RJ/RJ, fone (21) 3879-7766

Impressão e Acabamento

Globo Cochrane

Atenção: DRAGÃO BRASIL

não tem representantes

autorizados em nenhum

lugar do país.

Assinaturas e

Números Atrasados

(11) 3849-2266/3849-1159

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-999X) é

uma publicação mensal da Editora

Tatuado Ltda, Rua Joaquim Lopes Veiga,

332 e 536, Jardim do Lago, CEP 05556-

010, SP/SP. Todos os jogos são trade-

marks de seus respectivos autores, usá-

dos aqui com o propósito de resenha.

- 2 Notícias do Bardo** novidades e lançamentos
- 6 Tormenta D20** novas notícias
- 8 Book of Vile Darkness** o Livro do Mal para D&D
- 12 D20 Modern** regras de D&D para a Era Moderna
- 15 Pergaminhos dos Leitores** cartas, classificados
- 20 Mestres da Shadalo** Bison, Vega e Sagat
- 36 A Magia de Harry Potter** para D&D
- 42 Tesouros Ancestrais** Kenders
- 48 Dicas de Mestre** NPCs poderosos
- 52 Dado Selvagem** Começa a aventura!



Editorial da DB de número 100

100!!!!

E aqui estamos. Com edições. Com números da primeira, maior, melhor... ok, vocês já ouviram isso umas cem vezes!

Com 50 números, comemoramos criando o mundo de **Tormenta**. Agora com cem... NÃO, seus maníacos, NÃO vamos fazer outro cenário de campanha! Arton é suficiente para manter todos, nós e vocês, ocupados para sempre. Em vez disso, preparamos uma edição especialíssima. São cem páginas (ok, 96 páginas e 4 capas...) trazendo os cem melhores personagens de **Tormenta**, com novas Maldições de **3D&T** e **Anime RPG**, as cem melhores cartas de **Magic**, com coisas que um mago não gosta de ouvir de seu aprendiz, um índice remissivo com as cem capas da DB... enfim, centenas e centenas de motivos para comemorar.

A **Dragão Fest**? Sim, temos fotos e também a aventura oficial completa "O Desafio dos Quatro", que foi mestrado durante o evento. **Dado Selvagem** retorna com a presença de um certo vulto. E os Pergaminhos dos Leitores trazem apenas cartas de convidados especiais da indústria do RPG brasileiro.

E esta edição marca também... minha despedida. Sim, os rumores eram verdadeiros. Como prometi a mim mesmo (e não é legal quebrar promessas feitas para pessoas importantes!), estou me afastando da DB para cuidar de outros projetos. Quadrinhos, **3D&T**, **Tormenta**... certamente continuarei trabalhando com tudo isso, mas o comando desta revista será entregue a outra pessoa, que atuará juntamente com meus parceiros Saladino e Trevisan. Sua verdadeira identidade? Ela será conhecida na **DRAGÃO BRASIL 101!**

o não mais editor

CASSARO, O QUE
PRETENDE FAZER
AGORA QUE VAI
DEIXAR A DB?



VOU ACHAR
O CARA QUE
FEZ ISTO COM
MEU CABELO E
ENCHER DE
PORRADA!

DRAGÃO

Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
Rogério "Katabrok" Saladino
J.M. Trevisan

Assistentes de Produção
Mauricélio Fernandes Paiva
Patrícia P. Silva

Colaboradores
J.D. Nunes, Maurício Navate
(textos), Eduardo Mendes,
Felipe Frizon (ilustrações)

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Senhores
Edilson Gado
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Circulação
Antônio Marcos

**Distribuição Exclusiva
para todo o Brasil**
Fernando Chinaglia S/A,
Rua Teodoro da Silva, 907,
Grajou, CEP 20563-900,
RJ/RJ, fone (21) 3879-7766

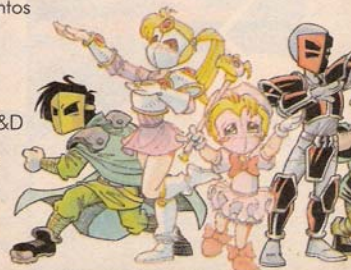
Impressão e Acabamento
Editora Parma

Atenção DRAGÃO BRASIL não
tem representantes autorizados
em nenhum lugar do país.

**Assinaturas,
Números Anteriores
e Venda Direta**
Tels.: (11) 3051-5826
Tel./Fax: (11) 3051-3295
Coordenadoras
Lilian Santos
Noemia de Lima
Teresa Melo
Caixa Postal: 27022
CEP 04007-990 - SP/SP
sactalisma@uol.com.br

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é
uma publicação mensal da Editora
Talismã Ltda, Rua Joaquim Lopes Veiga,
352 e 356, Jardim do Lago, CEP 05350-
010, SP/SP. Todos os jogos são trade-
marks de seus respectivos autores, usa-
dos aqui com o propósito de resenha.

- 4 Notícias do Bardo** novidades e lançamentos
- 10 Dragão Fest** as fotos do evento
- 14 Holy Avenger D20** e outros títulos
- 20 Trio Tormenta** eles são os culpados!
- 26 100 Mais Legais** os melhores de Arton
- 34 O Desafio dos Quatro** aventura para D&D
- 48 Índice Remissivo** todas as outras DBs
- 58 100 Maldições** para 3D&T e Anime RPG
- 66 100 Coisas** que um mago não quer ouvir
- 70 Magic** as 100 melhores cartas
- 78 Dado Selvagem** 100 cacetadas de Hit
- 91 Pergaminhos** os quatro Paladas juntos!



ANEXO J

Artigo Guerra ao Terror!

parte 1

Guerra ao

"Vem cá, você é um cultista?"

"Filho, você está envolvido com alguma seita?"

"Isso aí são livros de satanismo?"

"Aí, esse jogo tem a ver com magia negra, né?"

É triste, mas todo RPGista já teve que responder perguntas deste tipo. Ok, não podemos culpar os não-RPGistas por não conhecer direito nosso hobby. Quando você sai por aí dizendo alegremente "sou um ladrão" ou "sou um vampiro", pessoas mais desinformadas não têm a obrigação de entender o que você REALMENTE quis dizer.

Como sempre, o que podemos fazer para resolver o problema é explicar. Ensinar aos leigos que RPG é apenas um jogo, uma brincadeira. Deixar claro que não é nenhum culto, seita ou religião. Não transforma ninguém em vampiro, nem manda ninguém para o inferno.

Assim, para auxiliar o RPGista na árdua tarefa de informar o público sobre nosso passatempo, resolvemos responder todo tipo de pergunta estranha que você já deve ter escutado. Vamos lá!

Afinal, o que é esse tal RPG? Tem a ver com dor nas costas?

(ou: O que é RPG? Reeducação de Postura Global?)

Reeducação de Postura Global é uma área da medicina que trata de problemas ligados à postura, e que tem a sigla RPG apenas por coincidência.

RPG é a abreviação de Role Playing Game, e em português quer dizer Jogo de Interpretação de Papel (ou de Personagem). Tem esse nome porque cada jogador usa um personagem para jogar, como se estivesse representando uma peça de teatro. É quase como apertar botões no videogame para fazer o Super Mario correr, saltar e pegar moedas. A diferença é que, no RPG, você não aperta botões e nem vê tudo acontecer em uma tela — você imagina a cena em



Parte 1

precisam folhear livros, consultar fichas e fazer anotações o tempo todo. Também precisa-se de uma superfície lisa para jogar dados. Mas mesas não são obrigatórias. O tapete da sala, o quintal e o gramado do parque também podem sediar um jogo, desde que se resolvam os problemas dos livros e dados.

Para quem observa pelo lado de fora, essa "reunião" pode mesmo parecer estranha. Seja quando os jogadores falam por seus personagens ("Prepare-se para conhecer a morte em minha espada, fera maligna!"), seja quando discutem complexos termos de jogo ("Tá, quanto eu preciso rolar para pegar Classe de Armadura 18? Não esquece meu bônus de +3 por Destreza!").

Mas esse RPG não é mesmo um culto?

(ou: Por que os RPGistas são confundidos com "cultistas"?)

Uma torcida de futebol não é um culto. Nem um time de futebol. Nem um clube de xadrez. Nem um fã-clube de Arquivos X, Jornada nas Estrelas ou desenhos animados japoneses. Da mesma forma, RPG não é um culto. É um jogo, uma forma de lazer.

Todos estes grupos têm interesses próprios, linguagem própria e, às vezes, vestimenta própria. Muitos realizam festas, reuniões ou convenções — que não envolvem cultos ou rituais de qualquer espécie. O mesmo vale para o RPG, cujos adeptos também têm sua linguagem, seus maneirismos e participam de convenções.

RPGistas também podem ser confundidos com "cultistas" pela temática de alguns jogos — especialmente jogos de horror. Muitas vezes, um livro de RPG tem a aparência de um livro de magia ou ocultismo. O mesmo vale para os títulos: **Arkanun**, **Livro de Nod**, **Grímório**, **Draconomicon**... então, quando vemos um bando de jovens passeando com vários desses livros embaixo do braço ou na mochila — e discutindo animadamente sobre os efeitos de uma magia ou ritual —, será mesmo difícil não considerá-los "membros de culto". No entanto, todos esses livros são puramente ficcionais, para uso no faz-de-conta.

E esse "Mestre", quem é? O líder da seita?

(ou: Qual o papel do Mestre? Por que ele tem esse nome?)

"Mestre" pode soar como um título misterioso, mas não é nada disso.

Em RPG, o Mestre é um tipo especial de jogador. Enquanto os outros jogadores atuam como heróis aventureiros, o Mestre controla todos os outros personagens da história — da princesa em perigo ao feiticeiro diabólico. Eles são conhecidos como NPCs (Non Player Characters, Personagens Não-Jogadores) ou PdMs (Personagens do Mestre).

Também cabe ao Mestre a tarefa de oferecer aos jogadores um desafio. É ele quem inventa uma história (ou utiliza uma aventura-pronta, entre as disponíveis em livros e revistas no comércio ou gratuitamente na Internet), oferecendo um desafio aos heróis. Ele desenha os mapas da masmorra, determina o poder do dragão, e escolhe que tipo de magia o bruxo diabólico pode lançar.

Às vezes ouvimos dizer que "o Mestre tem o poder de um deus". Dentro do mundo de jogo, isso é verdade. Tudo aquilo que o Mestre diz torna-se válido, e deve ser aceito pelos jogadores. Se ele diz "um bando de esqueletos se ergue subitamente de suas tumbas", então isso acontece — e os outros jogadores devem reagir de acordo. A palavra do Mestre é lei. Ele pode até mesmo violar as regras que estão nos livros de jogo.

Mas vale lembrar que, embora esteja no papel dos inimigos, o Mestre não joga CONTRA os outros jogadores. Seu papel é proporcionar a eles uma boa história, com desafios e recompensas na medida certa. O Mestre também tem a obrigação de conhecer profundamente as regras do jogo, para auxiliar os jogadores quando estes têm dúvidas.

Um Mestre não é "melhor" que outros RPGistas, assim como um juiz de futebol não é melhor que os próprios jogadores. Ele é apenas alguém necessário.

Por que você se veste de preto? É o uniforme da seita?

(ou: Por que RPGistas se vestem de preto?)

A tradição dos "RPGistas vestidos de preto" veio com **Vampiro: a Máscara**. Baseado na literatura de Anne Rice, este jogo fala de vampiros vivendo escondidos entre os mortais no mundo moderno. Seus personagens e histórias lembram os filmes **Entrevista com o**

Uma torcida de futebol não é um culto. Nem um time de futebol. Nem um clube de xadrez. Da mesma forma, RPG não é um culto. É um jogo, uma forma de lazer.

Vampiro, **Highlander**, **Um Drinque no Inferno**, **Matrix** e outros.

Vampiro é um RPG muito envolvente, fazendo com que seus jogadores se identifiquem com seus personagens. Durante encontros e convenções — ou mesmo em sessões de jogo —, é comum que os jogadores mais devotados se vistam como seus personagens, levando a brincadeira de fazer-de-conta um nível acima.

Também ocorre que alguns jogadores, fascinados pelo mundo gótico de **Vampiro**, decidam adotar essas vestimentas sombrias na vida cotidiana. Isso não é diferente de vestir uma camiseta com o nome de uma banda de Rock, ou usar o mesmo penteado de uma atriz de TV — desde que esse jogador não provoque problemas ou sustos na vizinhança, é claro.

Então quem joga isso aprende a fazer magia?

(ou: Como funcionam os "poderes mágicos" no RPG?)

É comum ouvir RPGistas falando em "fazer magia" ou "lançar magia". A mágica é um elemento importante em

sua cabeça, e decide aquilo que seu personagem vai fazer apenas dizendo.

A forma mais simples de explicar o RPG é comparando-o com os jogos de fazer-de-conta que todos praticamos quando crianças. Caubói e índio, polícia e ladrão, ou mesmo brincadeiras de casinha são como jogar Role Playing Game — afinal, durante tais brincadeiras, estamos representando papéis e fingindo ser outras pessoas. O RPG não passa de uma forma mais "sofisticada" de fazer-de-conta.

Ah, sei! RPG... é um videogame, certo?

(ou: Qual a diferença entre RPG de mesa e videogame?)

Existem muitos videogames e jogos de computador que costumam ser classificados como "RPGs", mas eles são diferentes. Podemos falar em RPG eletrônico e RPG "de mesa".

No RPG eletrônico, o jogador atua sozinho (por isso muitos afirmam que esse tipo de jogo é tecnicamente uma "aventura-solo", não um RPG). Ele tipicamente controla um personagem — o protagonista, o grande herói da história — e conduz esse personagem

A forma mais simples de explicar o RPG é comparando-o com os jogos de fazer-de-conta que todos praticamos quando crianças.

através de labirintos, enigmas e batalhas. Títulos mais sofisticados, como *Baldur's Gate*, fazem o jogador se confrontar com dilemas diversos. Aqui ele tem a escolha de agir "como o personagem agiria" ou tomar rumos diferentes. Quase todos os RPGs eletrônicos têm uma história a seguir, e as decisões do jogador podem levá-lo ao final da história (neste caso, ele ganha o jogo) ou não.

No RPG de mesa, jogam no mínimo duas pessoas (o número ideal seria entre quatro e seis). Não há aparato eletrônico,

como computador ou console de videogame. Os próprios jogadores visualizam as cenas em suas mentes. E uma vez que a imaginação humana é muito mais ampla que qualquer jogo eletrônico, no RPG de mesa temos maior liberdade para agir e interagir.

Ninguém ganha? E o jogo não termina? Coisa idiota!

(ou: Quem ganha em um jogo de RPG? O que são aventuras e campanhas?)

Por estranho que pareça, RPG é um jogo em que não importa "ganhar". Este é um jogo de contar histórias, e não existe vitória ou derrota em contar uma história — apenas entretenimento. Não existe vencer ou perder quando você assiste um filme, lê um romance ou escuta uma canção. Você se diverte, simplesmente. No RPG ocorre o mesmo.

Uma "aventura" é o mesmo que uma história. Quando os RPGistas dizem "vamos jogar uma aventura", na verdade querem dizer que vão participar de uma história. Essa história é elaborada pelo Mestre e os jogadores atuam nela como protagonistas. O mais tradicional exemplo de aventura é quando o Mestre diz: "vocês são aventurei-

ros que ouviram falar de uma masmorra cheia de monstros e tesouros". Neste caso, espera-se que os jogadores — no papel de heróis aventureiros, como guerreiros, magos e cavaleiros medievais — desafiem a masmorra, suas armadilhas e seus monstros.

Uma "campanha" é uma sucessão de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Neste caso, uma vez que o grupo de heróis tenha vencido a masmorra, podem partir mais tarde para outra aventura — talvez salvar uma princesa raptada por um dragão, ou expulsar um bruxo maligno que aterroriza uma vila. É como se a campanha fosse um seriado de TV, em que cada aventura conta como um episódio.

Aventuras e campanhas podem ser muito longas, dependendo da frequên-

cia com que o grupo se reúne para jogar. Uma aventura simples pode ser concluída em uma única tarde, após duas horas de jogo — ou pode durar vários meses. Já uma campanha pode durar quanto tempo se desejar, porque sempre será possível jogar uma aventura após a outra.

Por que só tem gente estranha jogando isso aí?

(ou: Que tipo de pessoa joga RPG?)

Até o final da década de 80, quando quase não havia títulos em português, a grande maioria dos jogadores brasileiros de RPG eram universitários — pois você precisava de bom domínio da língua inglesa. Até hoje muitos bons títulos só podem ser encontrados em inglês. Por isso, durante muito tempo os RPGistas foram rotulados como "nerds".

Naquele tempo também era necessário um razoável poder aquisitivo, pois os livros eram importados e caros. Uma vez que se precisava de apenas um livro (ou conjunto de livros) para cada grupo de jogo, era comum que os jogadores comprassem os livros também em grupo, fazendo fotocópias para cada membro. Por isso, os jogadores da época são conhecidos como a "Geração Xerox".

Hoje, com a publicação dos melhores títulos em língua portuguesa, o acesso aos jogos é muito mais fácil. Eles podem ser encontrados não apenas em lojas especializadas, mas em qualquer grande livraria — e até mesmo em bancas de revistas. Isso diversificou imensamente o público.

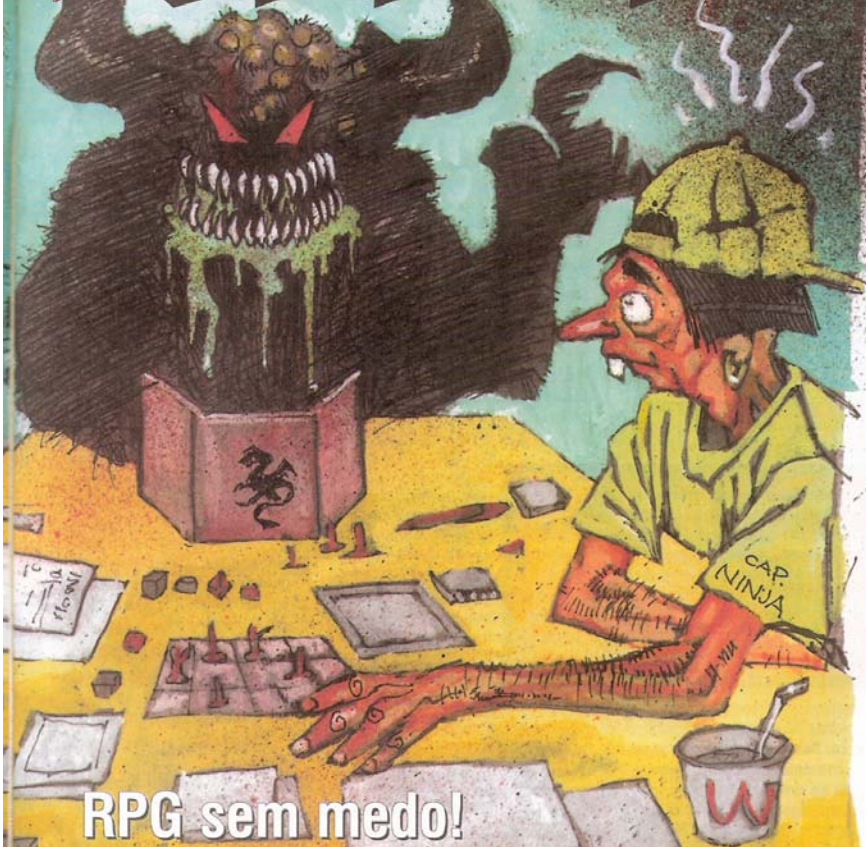
Estima-se que hoje em dia o RPG seja jogado por pessoas entre 12 e 30 anos ou mais, sendo que os jogadores mais velhos quase sempre têm formação universitária.

Por que o pessoal fica em volta da mesa jogando dados e dizendo coisas estranhas?

(ou: Como transcorre uma partida de RPG de mesa?)

RPG costuma ser jogado sobre mesas porque, durante o jogo, os participantes

TERROR!



RPG sem medo!
Entenda, de uma vez por todas,
como funciona esse jogo!