

2,00

# Dragon<sup>®</sup>

M A G A Z I N E



Cód. 7371/0004



1

RS = C28  
VEJA TABELA



# VERTIGO



LIBERTE OS DEMÔNIOS  
DENTRO DE VOCÊ.

ABRA AS PORTAS  
DA IMAGINAÇÃO

CONHEÇA

# VERTIGO

QUADRINHOS ADULTOS

Mistério, misticismo e magia em  
uma nova revista em quadrinhos

JÁ NAS BANCAS.



# EDITORIAL

**H**á vinte anos, Gary Gygax e Dave Anerson, dois jovens americanos fãs de jogos estratégicos, nem suspeitavam que ao criar um conjunto de regras para tornar as simulações de combates menos chatas, deram o passo inicial de uma mania que se espalharia por todo o mundo. Uma mania resumida a três letras: **RPG**.

**Role-Playing Game**, o jogo de interpretação de personagens, difundiu-se entre jovens com uma velocidade espantosa. Em pouco tempo, pessoas de todas as partes sabiam o que significava a sigla RPG. E quem jogava na época continua até hoje!

É um tipo de videogame?

Que nem jogo de computador?

Parece teatro?

Sim e não. Existem elementos de videogames, teatro, literatura, sorte, estratégia e raciocínio neste "jogo esquisito", como dizem uns (geralmente os que não conhecem).

No Brasil, o RPG já existe há mais de 14 anos, mas ficou realmente conhecido quando os livros de regras, originalmente editados em inglês, ganharam versões nacionais. Surgiram jogos totalmente criados por brasileiros! Pronto! Ninguém mais segura esse jogo estranho. Neles, as pessoas se juntam em uma mesa, usam uns dados muito esquisitos e falam ao mesmo tempo. Vampiros, lobisomens, magos, elfos, cyberpunks e alienígenas marcam presença nas mesas de jogo em diversas cidades tupiniquins.

Mas... e aqueles dois americanos pioneiros? Bom, eles criaram um conjunto de regras, editaram, viraram best sellers e seu jogo é cultuado como um dos mais queridos no mundo todo. O nome? **Dungeons & Dragons**®. Hoje existe uma "nova versão", o **Advanced Dungeons & Dragons**®, conhecido como **AD&D**®, que dispensa apresentações prolongadas.

Agora, a Editora Abril Jovem lança a linha **AD&D**® no Brasil: os livros com as regras

básicas, os mundos, as aventuras, suplementos... e a **Dragon Magazine**®, revista oficial da TSR (empresa-mãe do **AD&D**®), com a responsabilidade de informar, prestar serviços e esclarecer dúvidas.

E dúvidas não faltam – afinal de contas, o RPG é completamente diferente dos jogos que o precedem! O que fazer? Como? Ondê? De que jeito? O que é d20?

Seja bem-vindo, leitor. Curiosos, jogadores novatos ou experientes encontram na **Dragon Magazine**® o espaço ideal para aprender, questionar, curtir e respirar RPG! Os lançamentos **AD&D**®/Abril Jovem são mostrados e comentados aqui em primeira mão. Assuntos afins – quadrinhos, cinema, música, ficção, literatura e muitos outros – também têm espaço garantido.

Você, que já é jogador e se pergunta sobre os outros RPGs, além da linha **AD&D**®, pode ficar tranqüilo. Nas páginas de **Dragon Magazine**® cabe tudo. Afinal, quem manda é o freguês!

Mais importante ainda: você, leitor, não está sozinho. Use e abuse. Critique, faça sugestões, dê seu recado. Entre e sinta-se em casa.





 **Abril Jovem**

**Fundador:** VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

**Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita,  
Ângelo Rossi, Ike Zarmati

**Dragon**<sup>®</sup>  
M A G A Z I N E

**Diretor-Superintendente:** Fabio Mencia

**Diretora Editorial:** Elizabeth De Fiore

#### REDAÇÃO

**Editor-Chefe:** Marcelo Alencar

**Editor:** Rogério D. Saladino

**Revisor:** Edson Alves

**Coordenador de Produção:** Márcio Borges

**Assistente de Redação:** Solange Ortega

**Chefe de Arte:** Sérgio Furlani

**Assistentes de Arte:** Danilo dos Santos,  
Fernando Arcon, Miguel A. de Souza,  
Roberto Moriama

**Produção Externa:** Gerson Reis (Estúdio  
Japiassú Reis)

**Atendimento ao Leitor:** Mônica A. Vizeu

**Coordenadora do Arquivo Editorial:** Marta  
G. Fiasco

#### COMERCIAL

**Diretor:** Sérgio Fernandes dos Santos

**Gerente de Produto:** Rosana Pires Rovai

**Analista de Circulação:** Cecília de Oliveira

#### PUBLICIDADE

**Gerente:** Paulo Cassis

**Contato:** Douglas S. Carvalho

#### COMUNICAÇÕES E SERVIÇOS DE MARKETING

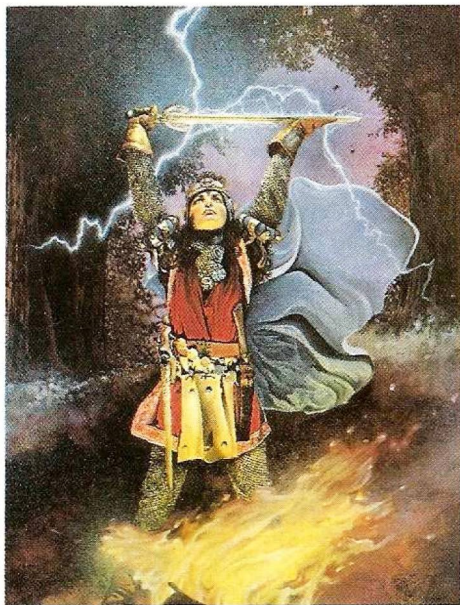
**Gerente:** Maria Luiza Volponi

#### ADMINISTRAÇÃO E SERVIÇOS

**Diretor:** Newton Fioratti

**Diretor Responsável:** S. Fukumoto

# SUMÁRIO



capa: John & Laura Lakey

- 4 Mágicos Mundos**  
Um lançamento histórico agita as tribos do RPG
- 7 Intriga e Espionagem no Brasil!**  
Tudo sobre o III Encontro Internacional de RPG
- 11 Conselhos do Sábio**  
A relação entre magias e combates
- 12 Templos da Sabedoria**  
Quem disse que bibliotecas não têm emoção?
- 16 Itens Diferentes Para Pessoas Diferentes**  
Tabelas para compor o equipamento do seu personagem
- 20 Missões Militares**  
Usando a guerra como um bom pretexto para espionar
- 24 Sejam Bem-Vindos, Novatos!**  
Aprenda a conciliar os interesses de veteranos e iniciantes
- Poster**  
De um lado, uma imagem fantástica.  
Do outro, dicas para criar guerreiros e magos.
- 27 A Lenda do Príncipe-Demônio**  
Uma aventura de suspense e terror!
- 33 Seja Legal Com Seu Mestre**  
Toques preciosos para facilitar a vida do grupo de jogo
- 40 Tem HQ no RPG**  
Conheça os heróis de uma nova saga em quadrinhos
- 41 Gunnar Thorson**  
Uma trama nórdica de crime e mistério

# MÁGICOS MUNDOS

Mundos Mágicos. Universos de esplendor, imaginação e sonho. Reinos de escuridão, luz, tecnologia, violência e aventura. De fantasia. Mundos inexistentes e que, por isso mesmo, são tudo o que importa.

Renê Belmonte



Keith Parkinson

# A

Editora Abril Jovem lança os **Mundos da Magia**, coleção em quatro luxuosos volumes mensais que reúne as mais expressivas ilustrações produzidas pela equipe de colaboradores da TSR (editora original de **AD&D**<sup>®</sup>). Castelos imponentes e magos poderosos, guerreiros com reluzentes armaduras, monstros impiedosos e hábeis ladrões ganham vida em obras-primas do desenho e da pintura. Imagens que ajudam a resgatar e entender um pouco da saga de sucesso traçada entre dragões e masmorras.

## Origens

Nos Estados Unidos, os **Mundos da Magia** surgiram em 1994 num único volume de capa dura, intitulado **Worlds of TSR** e com um propósito bem diferente da sua edição brasileira.

Duas décadas se passaram desde a criação do primeiro RPG. No princípio, o que dava forma e existência aos diversos mundos era a imaginação de seus escritores. Aos poucos, os autores passaram a dividir espaço com talentosos artistas – que, munidos de lápis e pincel, estamparam suas visões pessoais destas idéias. Era uma contribuição tímida – as

ilustrações ocupavam apenas capas de produtos ou serviam de simples suportes para a narração. Com o tempo, porém, foram ganhando espaço e importância, e com eles a possibilidade de vãos mais altos. Um exemplo palpável, que se vê nas bancas e livrarias importadoras, são os *trading cards* – parentes evoluídos das figurinhas de colar em álbum – apresentando o trabalho de artistas como os irmãos Hildebrant e Larry Elmore. As imagens ganharam destaque, fama e, conseqüência inevitável, uma legião de admiradores.

O objetivo da coleção é aproveitar a obra desses artistas, a princípio espalhada em dezenas de produtos diferentes, e reuni-la numa antologia, uma espécie de homenagem-síntese dos traços e cores que inundam as mentes dos jogadores.

## A edição brasileira

Ao contrário do público americano, os brasileiros não passaram os últimos anos comprando dezenas de caixas e aventuras (*ok*, alguns compraram, mas são uma minoria ínfima), nem estão familiarizados com esses nomes. Por que, então, comprar **Mundos da Magia**? A resposta é simples – porque é a

introdução perfeita para todos os mundos que compõem o universo de **AD&D**<sup>®</sup>.

Se em **Worlds of TSR** o texto apenas apóia as ilustrações, na edição nacional ambos se complementam, procurando explicar desde o que é RPG, até chegar a **Planescape**, o mais esperado lançamento da TSR nos últimos tempos.

## Cuidado: dragões

Quem comparar a obra nacional com o original americano descobrirá que são quase iguais; algumas ilustrações foram suprimidas, outras acrescentadas; a ordem de alguns mundos sofreu alteração; um deles foi cortado, outro incluído. E o texto mudou por completo. Primeiro, para preencher deficiências de informação essenciais. Segundo e mais importante, toda a abordagem teve de ser modificada: o texto leve e quase publicitário em inglês deu lugar a uma verdadeira introdução a cada um dos mundos da fantasia.

## Imaginação de artista

O festival de imagens tem início com o dragão, como não poderia deixar de ser. E o leitor assume seu primeiro papel nesse mundo – o de caçador de

dragões, seja na forma de cavaleiro andante, cavaleiro audaz ou simplesmente alguém que chegou no lugar errado e na hora errada. Começam a se desenvolver cenários fora das masmorras sem nome ou das planícies infundáveis.

Novos locais surgiram, figuras ganharam fama ao longo das campanhas, detalhes da geografia formaram-se na imaginação dos jogadores.

Quando tudo enfim foi reunido, já era um mundo: **Greyhawk**. E o universo dos RPGs jamais seria o mesmo novamente.

### **Forgotten Realms e outros reinos esquecidos**

O segundo volume apresenta o mais popular dos **Mundos da Magia – Forgotten Realms**, vasto e repleto de detalhes. Descrevê-lo em poucas palavras seria tarefa impossível – então, que tal dar um passeio pelas localidades mais conhecidas e ser apresentado às personalidades ilustres – tudo pelas mãos de Volo, um cicerone muito especial?

Dali o roteiro segue para **Dragonlance**, acompanhando eventos anteriores e posteriores ao Cataclisma. Confuso? Então aguarde a coleção **Dragonlance- Crônicas**, trilogia de romances programada para o final do ano – a história definitiva sobre esse mundo.

A parada derradeira do volume é **Mystara**. Originalmente parte de **Dungeons & Dragons®**, este mundo foi completamente remodelado e trazido para o universo de **AD&D®**, uma vez que o primeiro foi cancelado e

substituído por **First Quest** (breve nas bancas). Com a dupla vantagem de ter vinte anos de evolução ao mesmo tempo em que, atualizado, traz uma abordagem e apresentação dignas dos RPGs mais recentes, **Mystara** é o mundo ideal para quem está iniciando, ao lado de **First Quest**.

### **Sangue e areia**

O terceiro número de **Mundos da Magia** deixa a fantasia medieval um pouco de lado para apresentar outras ambientações ainda mais fantásticas, começando com o terror de **Ravenloft**, vampirismo puro. Dali vamos para **Al-Qadim®**, o mundo das noites árabes, que tanto fascinou Lawrence da Arábia e o Capitão Burton, tradutor das **Mil e Uma Noites**. Reino inspirado em Sherazade, Aladdin e Ali-Babá, repleto de tesouros escondidos no deserto, gênios poderosos e oásis impensáveis. Mas nem todo deserto é tão mágico ou acolhedor. O passo seguinte, **Darksun**, é o oposto. Nele, a magia é um grande mal: toda vez que se recitam palavras mágicas, o deserto se expande e a água se torna um bem cada vez mais raro e disputado. Mundo de violência e traição, onde apenas o mais forte (e mais impiedoso) sobrevive.

### **Algo completamente diferente**

Se o terceiro volume trata de fantasias não medievais, no último ela pode ser esquecida... ou reinterpretada. Os labirintos e castelos dão lugar ao futuro, à tecnologia e a outras dimensões.

**Spelljammer** é fantasia no espaço – e não é. É ficção científica com elementos de

fantasia – e não é. Não há regras aqui, exceto uma: esqueça o que você conhece sobre espaço sideral. Este é o cosmo selvagem. Trajes exóticos, raças alienígenas e armas de raios dividem seu lugar com espadas, magias e criaturas fantásticas. Imagine-se um habitante de **Forgotten Realms**, que num belo dia é raptado e...

Em **Gammaworld**, passo seguinte, a tecnologia e o futuro encontram-se sob a mais dura das perspectivas. A civilização, tal como a conhecemos, acabou devido às bombas nucleares e guerras bacteriológicas. Os sobreviventes lutam para se manter livres nos domínios de robôs assassinos e animais mutantes.

E há, finalmente, **Planescape** – outro plano de existência, onde deuses e mortais coexistem, e onde tudo o que se entende por poder precisa ser revisto. Força e destreza não têm valor; magias e objetos mágicos significam quase nada. Conhecimento é poder. Não importa o que você é, mas sim o que você sabe.

Projeto recente e ambicioso, **Planescape** tem uma arte excepcional e um conceito mais elaborado do que os demais jogos.

**Mundos da Magia** distribui, como brinde, as cartas de **Spellfire**, um jogo diferente da habitual canastra dos fins-de-semana. O envelope que você ganhou com esta edição de **Dragon Magazine** também faz parte dessa série. São **cards** colecionáveis e barganháveis. Pode ir guardando os seus... e aguardando! 



# Intriga e Espionagem no Brasil!

Espiões de nações rivais esquivando-se da contra-espionagem nacional. Agentes secretos da CIA, Scotland Yard, Mossad, KGB(!), Interpol etc. Detetives particulares a serviço de empresas poderosas e influentes. Todos atentos a cada conversa, boato, pista, fisionomia. E reunidos num mesmo local: a marquise do Parque Ibirapuera, em São Paulo.



KIPPER

**III ENCONTRO  
INTERNACIONAL DE RPG**



Estaria a segurança do país em perigo, ou algum segredo de Estado sob ameaça? Algum espião famoso teria buscado refúgio no Brasil? Seria um indício da Terceira Guerra Mundial?

Não, nada disso.

De 19 a 21 de maio, a capital paulista sedia o **III Encontro Internacional de RPG**, que tem como temas a espionagem, o clima de intriga do universo dos agentes secretos, dos detetives particulares.

O evento reúne jogadores principiantes e experientes em atividades que envolvem desde palestras até painéis informativos, passando por *workshops* com pintura de miniaturas e campeonatos de *card games* (jogos de cartas como **Magic: The Gathering** e **Spellfire**).

Paralelamente, o encontro também abre espaço para diversos lançamentos: jogos produzidos inteiramente no Brasil, traduções de jogos e acessórios americanos, europeus etc.

### Os destaques

Além da coleção **Mundos da Magia** e dos *cards* **Spellfire** em português (veja matéria nas páginas 4 a 6 desta edição), os brasileiros terão o primeiro contato com o **GURPS Iluminatti**, suplemento para o **GURPS – Generic Universal Role-Play System**. A obra, editada por aqui pela Livraria Devir, aborda intriga internacional e sociedades secretas que visam controlar o mundo, em um clima típico de filme de James Bond. O suplemento é compatível com o **GURPS Módulo Básico**, que contém as regras do sistema e instruções de jogo. Já o **Shadowrun**, jogo criado nos EUA pela FASA, mistura um futuro no melhor estilo *cyberpunk* com magia e raças de fantasia como elfos,

anões, orcs e trolls. Traduzida e adaptada pela Ediouro, a versão nacional foi lançada há dois meses e inclui módulo básico, acessórios e uma aventura utilizando o sistema.

Outro destaque são os convidados internacionais deste ano: Steve Jackson e Dave Anerson. O primeiro é o criador do **GURPS**, sistema genérico compatível com qualquer cenário ou universo para RPGs. O outro é considerado um dos pais dos jogos de interpretação.

Steve Jackson encabeça e dá nome a uma empresa que cria, desenvolve e distribui suplementos e complementos para o **GURPS Básico**. Visitou o Brasil durante o **I Encontro Internacional de RPG**, quando o lançamento em português do seu jogo centralizou as atenções. Curiosidade: foi a primeira versão do sistema em língua não inglesa (atualmente, o **GURPS** ganhou adaptações para alemão, japonês e outras três línguas). Após sua primeira passagem por terras brasileiras, Steve escreveu uma matéria na **Piramid**, revista especializada norte-americana, elogiando os jogadores brasileiros.

Impressionado, ele disse durante o encerramento do **I Encontro** que viria aos próximos sempre que fosse convidado.

Dave Anerson é um dos criadores do RPG como se conhece hoje. Vindo dos jogos estratégicos e de combate de miniaturas (*wargames*, nos EUA), participava do

grupo **Castle & Crusade Society**, fundado por seu amigo Gary Gygax, outro fanático por cultura medieval. Este grupo editava uma revista, quase um fanzine, onde Gygax publicou um mapa em que cada colega desenharia um feudo para desenvolver uma campanha própria. Gygax criou um sistema de regras (ainda influenciadas pelo ritmo dos *wargames*), o **Chainmail**, para muitos o embrião do **D&D**<sup>®</sup>. Anerson começou a enviar para o amigo uma série de regras alternativas em que os jogadores controlavam apenas um personagem, em vez de uma unidade de exército. As regras eram mais detalhadas quanto à caracterização do personagem – mago ou herói – escolhido pelo jogador. Compiladas e expandidas, essas regras deram origem ao **Dungeons & Dragons**<sup>®</sup>. O resto... bem, o resto é história...



Na página ao lado, a ilustração do cartaz do **III Encontro Internacional de RPG**, criada por Vilela.

Steve Jackson e Dave Anerson fazem palestras durante este **III Encontro**. Dave fala duas vezes: uma a respeito da utilização do RPG na educação, atividade desenvolvida por ele nos Estados Unidos, e outra sobre sua história com RPG. Os temas das palestras de Steve Jackson permanecem envoltos em suspense.

### Jogos e jogadores

Como nos encontros anteriores, neste ano estão disponíveis mesas para quem quiser conhecer RPG jogando, com diversos tipos e sistemas de jogos para todos os gostos. Os jogadores mais experientes que desejam conhecer um ou outro jogo diferente também têm seu espaço.

São 160 mesas com jogos nos períodos da manhã e da tarde. Cerca de 400 a 500 mestres são esperados! Para participar de uma aventura, basta escolher o tipo de jogo nas listagens afixadas no local, procurar coordenadoria e inscrever-se para a mesa e horário desejados. Em cada mesa, um Mestre explica as regras básicas (havendo jogadores iniciantes) e o cenário do jogo.

Os já tradicionais campeonatos e *workshops* de miniaturas pintadas na hora não poderiam ficar de fora. Também estão confirmados os torneios de **Magic: The Gathering** e as demonstrações de **Spellfire** e de jogos como **Ogre** – combate estratégico com miniaturas, representando armas pesadas (tanques, canhões e outros “brinquedinhos” bélicos) em um cenário futurista. Na demonstração de **Ogre**, participação de Steve Jackson, o criador.

### Descascando o abacaxi

Nem tudo é festa. A falta de organização foi reclamação geral entre os participantes dos encontros anteriores. Quem se inscreveu para os jogos encontrou três grandes problemas: 1) não enxergou a péssima numeração das mesas e, conseqüentemente,

demorou para chegar ao local de jogo; 2) quando achou sua mesa, foi impedido de jogar, pois a lotação estava esgotada; 3) foi abandonado por Mestres irresponsáveis, que sumiram sem dar satisfação (a recíproca também aconteceu; Mestres perderam tempo esperando jogadores inscritos que nunca apareceram).

Ana Maria Xavier e Douglas Quinta Reis, dois dos organizadores do **III Encontro**, garantem que os velhos problemas não se repetirão. Para tanto, criaram os oficiais de mesa, encarregados de verificar se tudo está correndo bem nas sessões de jogo. Na falta do Mestre em uma mesa, caberá ao oficial distribuir os jogadores em outros grupos incompletos ou encontrar um Mestre sem jogadores.

Esses “descascadores de abacaxis” são selecionados entre os próprios Mestres que participam do evento – quem melhor para cuidar do bom andamento dos jogos? Os oficiais também fazem a ligação com a coordenação do evento para esclarecer eventuais dúvidas dos participantes. Ainda pensando em prevenir problemas de desinformação, a organização do encontro reuniu todos os Mestres no início de abril para uma revisão final das instruções.

### Assassino!

Uma festa a fantasia esquentou o clima entre jogadores, Mestres e organização já na quinta-feira, 18 de maio, a partir das 19 horas. Na ocasião acontece um *live action* tendo como pano de fundo o cenário utilizado no jogo **Castle Falkenstein**, ambientado na época de personagens como o detetive Sherlock Holmes e o escritor H. G. Wells. Durante a *performance*, todos são convidados a participar de uma gigantesca partida de **Killer**

(assassino, para os puristas).

Popular entre alunos de todos os graus durante as aulas de matemática, o jogo é bem simples: em um grupo de no mínimo seis pessoas, são sorteados papeizinhos onde se lê “detetive”, “assassino” ou “vítima”. Cada um assume secretamente uma função, dependendo do conteúdo de seu papelzinho. Aí começa a ação: o assassino precisa matar todas as vítimas sem que o detetive o descubra. Para isso, o bandidão pisca para a possível vítima. Ela percebe o sinal e, depois de um certo tempo, anuncia em voz alta que morreu. O objetivo do detetive é descobrir o assassino e denunciá-lo em voz alta: “preso, em nome da Lei”.

Uma infinidade de vítimas, assassinos e detetives infesta a festa, com o perdão da rima; grupos fazem o papel de assassinos de alguns grupos e, ao mesmo tempo, vítimas de outros. Como o número de pessoas é bem maior que o de uma partida normal de **Killer**, os organizadores prometem um esquema especial, com desdobramento que se prolonga por todo o encontro. CR



# Conselhos do Sábio

Skip Williams  
tradução de Lucas A. Meyer

*Neste número de estréia, os assuntos são magias e suas relações com o combate e a provocação de danos em AD&D®.*

☒ *Se meu personagem estiver sob efeito de uma Pele Rochosa e cair de um abismo, ele sofrerá algum dano? Quantos dos ataques protegidos pela Pele Rochosa serão perdidos nesse caso?*

A opção final é do Mestre. Tomando o texto da magia literalmente, ele pode dizer que seu personagem sofrerá todo o dano da queda. Se observar o Livro do Jogador, você verá que a Pele Rochosa protege apenas contra ataques. Uma queda não é um ataque. Dependendo do impacto na campanha e na história do seu personagem, o Mestre pode aplicar um pouco de Física no caso e considerar a queda um golpe. Então, deve julgar a queda toda como um só golpe e o aventureiro perde apenas uma proteção e não sofre dano nenhum. Ou seu personagem perde uma proteção por dado de dano que a queda causou e melhora as chances de sobrevivência. A decisão cabe ao Mestre, mas, de acordo com o texto da magia, o personagem provavelmente sofreria todos os 20d6 de dano.

☒ *Meu guerreiro de 12º nível estava lutando contra uma criatura imune a armas com bônus menor que +3. Como meu personagem tinha apenas uma espada +2, ele a jogou fora e foi lutar com as próprias mãos. Diz a tabela 48 do Livro do Mestre que isso lhe daria a capacidade de atacar criaturas imunes até a*

*armas +4. O Mestre negou a permissão. Quem tem razão?*

O Mestre. Esta seria a resposta na quase totalidade dos casos. Confie no conhecimento do Mestre, especialmente se o seu personagem não sabe determinar as imunidades da criatura, nem leu o Livro do Mestre. O Mestre está com a razão, pois a criatura atacada pode ter uma imunidade específica que você desconhece. Evite discussões desnecessárias (ou deixe-as para depois do jogo) e a aventura será mais divertida para todos. A propósito, a tabela 48 que você citou vale apenas para monstros. Personagens dos jogadores e do Mestre não recebem nenhum benefício dela.

☒ *De acordo com o texto sobre a Cimitarra da Velocidade no Livro do Mestre, quem a utilizar pode atacar primeiro em todos os rounds, mesmo que esteja sob um efeito de lerteza gerado magicamente. Se meu personagem estiver empunhando a espada, pode lançar uma Palavra do Poder, Matar, que tem apenas componente verbal, antes de qualquer pessoa agir?*

Efeitos que aumentam a velocidade e a quantidade de ataques de um personagem não servem para magia, que depende de sua velocidade de concentração, e não da velocidade física. Isso vale para todos os efeitos

do gênero: nenhum deles se aplica à magia. Pode-se permitir a pesquisa de uma magia para aumentar a velocidade de concentração e uso de uma arcana, mas que não aumentaria a velocidade física do mago. A propósito, uma magia deste poder seria de um nível bem alto, com duração extremamente curta e diversas restrições.

☒ *Se uma Espada Bastarda é uma arma de tamanho M, isso significa que anões, halflings e gnomos só podem usá-la se a empunharem com as duas mãos? Se a espada for empunhada desta maneira, qual o dano provocado? Usando um Cinturão da Força de Gigante, meu anão pode lutar com duas Espadas Bastardas?*

Uma criatura pequena precisa sempre das duas mãos para usar uma arma média. Ainda assim, em casos como o da Espada Bastarda, ou quando existirem diferenças entre a arma a ser empunhada com uma ou duas mãos, devem ser aplicados os valores de dano da empunhadura com uma só mão. Uma criatura pequena não consegue obter os benefícios do tamanho da empunhadura, seja qual for sua Força. Do mesmo modo, criaturas pequenas não podem utilizar simultaneamente duas armas médias: seria como um humano lutando com dois bastões de dois metros de comprimento. No caso, Força é indiferente. ☞

Este espaço é aberto para discussões, debates e sugestões. Encaminhe suas dúvidas sobre AD&D® e outros sistemas para Conselhos do Sábio - R. Bela Cintra, 299 - 5º andar, CEP 01415-000, São Paulo - SP.



# TEMPLOS

---

da

# SABEDORIA

Em mundos medievais de fantasia, as bibliotecas são fontes de conhecimento, poder e magia. Cada livro, cuidadosamente protegido, pode conter

informações completas sobre a estrutura de um reino, antigos mapas de regiões desconhecidas ou relatos secretos de civilizações supostamente perdidas.

por Leonardo Cruz

ilustração de Germana

**A** luta travada entre os bibliotecários e o tempo pela conservação de cada manuscrito faz com que esses homens, dedicados preservadores da palavra, cultuem os escritores como verdadeiras divindades e vejam nos livros o milagre definitivo dessa religião chamada Literatura. Além de guerrearem contra Cronos (Deus do Tempo na mitologia grega), os devotos desse culto literário temem que o conhecimento sob sua proteção seja dominado por pessoas despreparadas para compreendê-los totalmente, utilizando de forma incorreta o poder. Essa é a razão pela qual as bibliotecas localizam-se em regiões de difícil acesso, sendo poucas as pessoas que conseguem permissão para caminhar por seus corredores repletos de pó e mistério. A existência desses templos da sabedoria é fundamental para que a História e a identidade de um mundo permaneçam intactas.

O aspecto misterioso, presente nas bibliotecas medievais e que tanto intriga os Mestres e jogadores, surgiu durante o período histórico conhecido como Alta Idade Média. Nele, a maioria dos livros passou a ser guardada em monastérios e igrejas, já que todas as bibliotecas públicas foram destruídas durante as invasões bárbaras do século V. Os mosteiros, então chamados de bibliotecas cristãs, tinham a maior parte dos seus aposentos voltados para a conservação das obras literárias. Assim, as bibliotecas eram compostas essencialmente de um arquivo; um escritório, onde os manuscritos eram copiados; um grande salão de leituras, no qual se educavam os jovens discípulos; uma pequena capela, reservada para as orações; e aposentos pessoais destinados ao descanso dos monges. Além disso, muitas dessas bibliotecas continham salas especiais, esconderijo das obras mais raras e importantes.

O controle administrativo das bibliotecas ficava centralizado nas mãos do bibliotecário, encarregado do funcionamento geral. Ao lado dele estavam o arquivista, responsável pela guarda e organização de livros e documentos; o escriturário, que copiava as obras em pior estado de conservação; e o instrutor, a quem cabia a formação dos novos discípulos. Todos os monges que trabalhavam na biblioteca subordinavam-se ao abade, a pessoa mais importante do mosteiro. Eles eram os únicos com acesso irrestrito a todos os livros e decidiam quem mais teria permissão para entrar na biblioteca. Apesar dos RPGs de fantasia apresentarem em sua maioria universos politeístas, a religiosidade cristã presente na Idade Média ocidental, uma das marcas dos administradores, pode ser utilizada durante as aventuras. Aliados a essa crença fervorosa, os segredos existentes nos livros e a obscura localização dos centros literários criam um

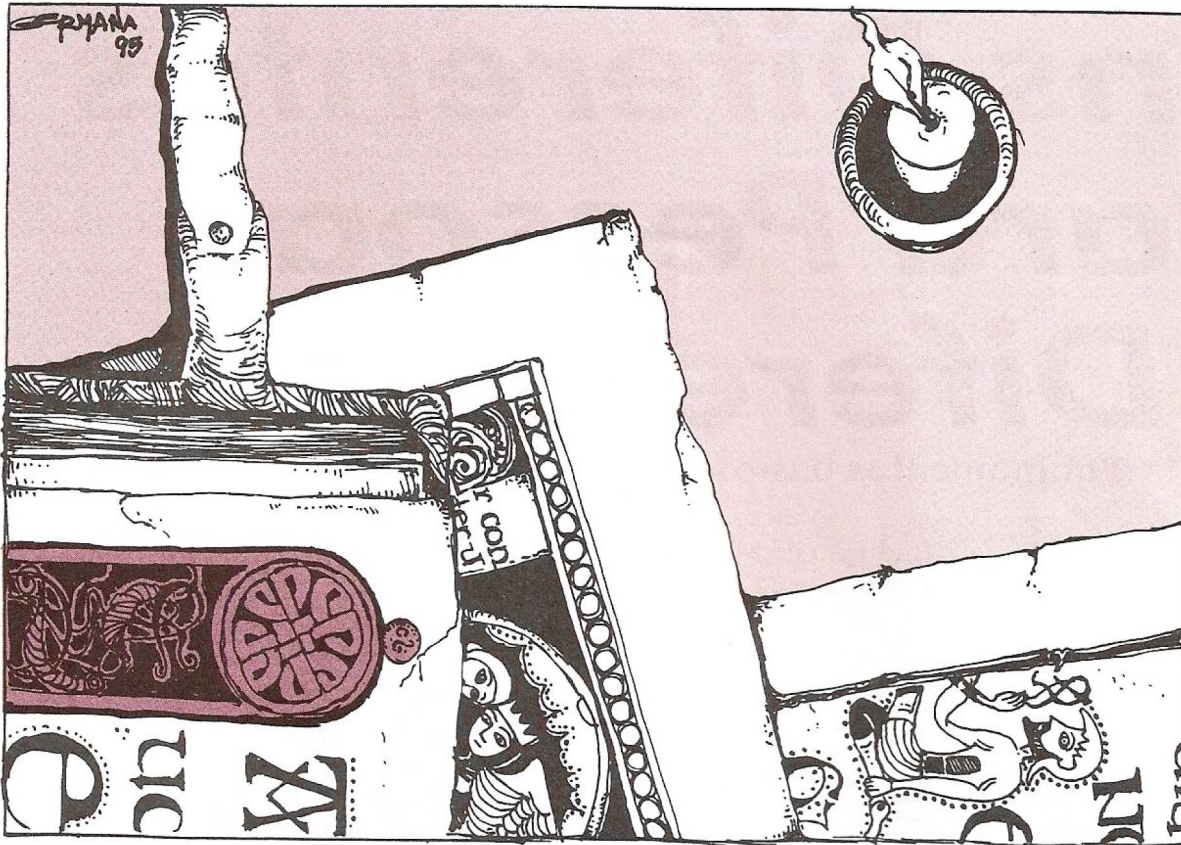
cenário enigmático, que se encaixa perfeitamente em uma campanha, gerando temas para aventuras que envolvam desde magos obcecados por poder até guerreiros sedentos de grandes fortunas.

A forma mais tradicional de

reunir personagens e bibliotecas em uma mesma história é promover a busca de livros e manuscritos. Clérigos e magos, atraídos pela oportunidade de obter novos conhecimentos, viajariam aos locais mais








distantes na tentativa de encontrar as ruínas de um templo que oculta um *grimoire* sagrado (nome antigo dado aos livros de magia). Este, devido ao seu extremo poder, teria sido o pivô da destruição de toda uma civilização que não soube usá-lo com sabedoria. Guerreiros e ladrões percorreriam todo o reino em busca do mapa do antro supostamente abandonado de um dragão vermelho, no qual inúmeros tesouros teriam sido esquecidos.

A defesa de uma biblioteca em um período de guerras é outro tema potencialmente explorável em aventuras. Um conflito entre dois reinos vizinhos faria com que um dos monarcas fosse obrigado a contratar aventureiros para proteger as informações em sua biblioteca particular, localizada pelo

exército inimigo prestes a atacar. O interior de um centro literário pode se tornar o ambiente perfeito para a realização de uma jornada de suspense. Durante o inverno, os personagens iriam até uma longínqua região montanhosa, entregar uma carga de suprimentos em uma biblioteca na qual ficariam presos devido a uma repentina tempestade de neve. Nessa condição de isolamento e sob o olhar vigilante dos bibliotecários, os aventureiros encontrariam-se cercados por conhecimentos com que jamais tiveram contato. O desaparecimento de algum livro seria motivo suficiente para levantar suspeitas sobre os personagens gerando um clima de tensão e desconfiança.

O enredo de uma obra como ponto principal de uma

pergaminho. Essas frações, magicamente enviadas para o interior de um ou mais livros, obrigariam os aventureiros a invadir, literal e literariamente, as histórias em que o pergaminho se encontra. Os invasores malditos teriam de percorrer, por exemplo, a estrada de tijolos amarelos do Reino de Oz ou visitar a Rainha de Copas em pleno País das Maravilhas e convencê-la de que aquele estranho papel mágico, surgido repentinamente em suas mãos, não lhe pertence.

Existem infinitas maneiras de emprestar às bibliotecas o caráter místico que tanto intriga as pessoas comuns. Cabe à criatividade dos Mestres encontrar outras possibilidades de introduzir em seus jogos as brumas que envolvem os templos da sabedoria. 

campanha: antes de ser morto pelos aventureiros, um mago amaldiçoa cada um dos seus assassinos, dizendo que todos morrerão. Consumado o homicídio, os personagens encontrariam a biblioteca pessoal do feiticeiro e descobririam que o contra-feitiço necessário para pôr fim à praga está espalhado nas várias partes de um

# Itens Diferentes para Pessoas Diferentes

Equipamentos básicos para aventureiros

Vince Garcia

tradução de Marcelo Deldebio

ilustração de Joseph Pillsbury

Um dos aspectos muitas vezes deixado de lado na criação dos personagens de AD&D® e D&D® é o equipamento. Um novo herói participando de sua primeira aventura precisa de mais do que armas e rações para uma semana. Um aventureiro bem preparado carrega as "coisinhas" que ajudam seus companheiros a resolver as dificuldades surgidas no decorrer de suas vidas. A tabela a seguir mostra uma lista expandida de equipamentos para o jogador consultar na criação de personagens. Ajuda a apressar o jogo. As tabelas posteriores também apresentam exemplos de kits de aventureiros para as profissões específicas de AD&D® e D&D®.



## Tabela de Utensílios

item	descrição	preço
Água benta	em um frasco quebrável	5 po
Alho	útil contra vampiros	5 pp
Aljava	capacidade para 20 flechas	1 po
Aljava, cinta	capacidade para 10 quadrelos de besta	1 po
Aljava, mochila	capacidade para 50 flechas. Não pode ser usada junto com outras mochilas	5 po
Apito	para sinalizar ou chamar pássaros	1 pp
Arco de pua	para perfurar madeira ou metal	10 po
Bandagens	previnem sangramentos, suficientes para 1 personagem	1 pp
Botas comuns		1 po
Botas de cavalaria		5 po
Cabeça de flecha	para usar quando for fazer uma flecha	1 pp
Cantil	capacidade - 250 ml	1 po
Canudo à prova d'água para pergaminhos	carrega 1 mapa, 1 pergaminho ou 10 folhas de papiro	5 po
Capa curta		5 po
Capa longa		1 po
Cera	para marcar impressões	3 pp
Chapéu		2 pp
Cinto		2 pp
Corde, 15 m	suporta 375kg. Para cada 5kg a mais, ganha 5% de chance de rompimento	1 po
Cordas para arcos, 10 unidades		1 po
Couro cru	30 x 30cm para uso variado	1 pp
Diário em branco	com 50 páginas de 15 x 20cm	20 po
Erva mata-lobos (acônito)	para afastar licantropos	10 po
Espanador	para varrer pequenas pedras	2 po
Espelho de mão	feito de aço	5 po
Estaca de madeira		1 pp
Faca multiuso	causa dano de 1d3 se usada como arma	1 po
Ferramentas de ladrões	necessárias para abrir fechaduras e remover armadilhas	25 po
Frasco de cerâmica com óleo	causa dano de 2d6 ou cobre uma área de 1,5 x 1,5m e queima por 3 rodadas	2po
Frasco de metal com óleo	contra quebras acidentais, não pode ser usado como arma de arremesso	1 po
Frasco de tinta	suficiente para 50 páginas	1 po
Frasco vazio	capacidade - 150 ml	1 po
Gancho de mão para escalada	suporta até 125kg	5 po
Gancho triplo para escalada	suporta até 250kg	25 po
Gazua	parte opcional do kit de ferramentas dos ladrões. Não permite remoção de armadilhas	15 po
Instrumento musical de corda	alaúde, bandolim etc	20 po
Instrumento musical de sopro	flauta etc.	5 po
Kit de costura	para reparos em couro e tecido	1 po
Kit de disfarce	inclui sobancelhas, peruca e maquiagem	20 po
Laço de couro		5 po

**Obs.:** Uma **po** (peça de ouro) equivale a 10 **pp** (peças de prata).

Lanterna	queima por 4 horas e ilumina um raio de 10m	10 po
Lanterna direcional	queima por 4 horas e ilumina um cone de 30m de comprimento e 7m de diâmetro final	20 po
Lentes de aumento	para analisar detalhes e provocar incêndios	3 po
Livro de magias, capa	à prova d'água	10 po
Livro de magias, em branco	60 x 60 x 15cm de capacidade para 24 magias	100 po
Luvas delicadas	proteção contra venenos de contato. Inútil contra agulhas	1 po
Luvas grossas	protegem contra queimaduras de escaladas, venenos de contato e coisas que machuquem pele exposta (ex: armadilha de agulhas). Impossível furtar bolsos ou remover armadilhas com elas	5 pp
Manta	para aquecimento em climas frios	5 po
Mapa detalhado	mapa extremamente detalhado de território já explorado	30 po
Mapa geral	mapa geral das trilhas de território já explorado	10 po
Mapa para exploradores	mapa especulativo de território inexplorado	50 po
Martelo de utilidades	causa dano de 1d3 usado como arma	2 po
Mochila	capacidade - 20kg	5 po
Mochila à prova d'água	capacidade - 15kg	30 po
Mochila barata	capacidade - 18kg	3 po
Mochila de explorador	capacidade - 40kg	10 po
Papiro	uma folha de 30 x 30cm	1 pp
Pederneira		3 po
Pena para escrita		5 pp
Pergaminho	uma folha de 25 x 24cm	1 po
Pochete para cintos	capacidade de 2,5kg	5 pp
Pote para cozinhar	1/2l de capacidade	1 po
Rações comuns	suprimento para 1 semana, válidas por 1 semana	5 po
Rações reforçadas	suprimento para 1 semana, válidas por 2 meses	15 po
Roldanas	reduzem o peso de um objeto içado em 75%, mas precisam de 4 x mais corda que o normal	5 po
Rolo de cordel, 30m	suporta até 15kg. Para cada 5kg acima disso, aumenta em 10% a chance de rompimento	2 pp
Roupas extravagantes	túnica e calças, blusa, robe etc	50 + po
Roupas finas	como acima	20 po
Roupas normais	como acima	5 po
Saco de dormir	cobertor pesado e um pequeno travesseiro	1 po
Saco grande	capacidade - 30kg	2 po
Saco pequeno	capacidade - 10kg	1 po
Sal, 1/2kg	para conservar carne ou pedaços de criaturas para uso futuro, 450g de sal são necessários para cada 2,5kg de órgãos a serem preservados	10 po
Sapatos		5 po
Símbolo de fé	dependendo do Mestre, pode ser necessário para utilizar o poder da fé	25 po
Símbolo de fé barato	penalidade de 3 para o teste do poder da fé	5 po
Spike de ferro	necessário um spike para cada 1,5m de superfície (a ser escalada por um ladrão ou escalador)	1 pp
Tenda para 2 pessoas	1,8 x 1,2 x 1,2m resistente a água	20 po
Tenda para 4 pessoas	1,8 x 1,8 x 1,5m resistente a água	25 po
Tocha	queima por 1 hora e ilumina um raio de 10m	2 pp
Vela	queima por 1 hora e ilumina um raio de 3m	1 pp

**Nota:** a Tabela de Utensílios e os kits para aventureiros foram elaborados utilizando as regras presentes no AD&D® e D&D®, mas podem facilmente serem utilizados em outros sistemas de jogo com algumas pequenas adaptações.

## Kits para novos personagens

Novos aventureiros trazem consigo uma grande variedade de filosofias e histórias que naturalmente fazem um personagem carregar objetos que sejam mais úteis a sua classe como um todo. Um clérigo em monastério, por exemplo, tem maior probabilidade de carregar bandagens e água benta do que um guerreiro acostumado a viver em florestas. Seguem abaixo vários tipos de kits básicos, todos listados com custo. Jogadores podem adicionar ou retirar equipamentos, adaptando os kits para o personagem em mente.

### Ladrão

A vida de um ladrão geralmente é arriscada. A ordem para aqueles que vivem de se esconder e da leveza dos pés é carregar não mais do que a necessidade exige, pois a liberdade de movimento é de importância fundamental.

Item	Custo
Corda 15m	1 po
Ferramentas de ladrão	5 po
Gancho triplo para escalada	5 po
Lente de aumento	3 po
Luvas	1 po
Martelo	2 po
Mochila	5 po
Pederneira	3 po
Ração reforçada	15 po
Saco de dormir	1 po
Sacos grandes (3)	6 po
Spikes de ferro (10)	1 po
Velas	3 pp
<b>TOTAL</b>	<b>64,3 po</b>

### Druida/Ranger

Clérigos estudando os caminhos do druidismo e outros aventureiros de floresta incluindo alguns elfos entendem que uma grande variedade de equipamentos podem superar os vários desafios da natureza. Assim sendo, o explorador profissional pode ter

que carregar equipamento pesado, mas raramente é pego desprevenido na selva.

Item	Custo
Apito	1 pp
Cantil cheio	1 po
Corda	15 m
Couro cru	1 pp
Faca multiuso	1 po
Flechas (20)	1 po
Gancho para escalada	5 po
Manta	5 po
Mapa geral	10 po
Martelo de utilidades	2 po
Mochila	5 po
Pederneira	3 po
Rações reforçadas (2 semanas)	15 po
Roldanas	5 po
Rolo de cordel	2 pp
Saco de dormir	1 po
Spikes de ferro (10)	1 po
Tochas (2)	4 pp
<b>TOTAL</b>	<b>81,8 po</b>

### Halfling

Os halflings também preferem um equipamento leve, apesar de que esses pequenos trabalhadores podem carregar uma variedade de itens para abranger as mais diferentes tarefas.

Item	Custo
Cantil	1 po
Espelho de mão	5 po
Frasco de tinta	1 po
Frasco de cerâmica com óleo	2 po
Lente de aumento	3 po
Mapa geral	10 po
Mochila	3 po
Pederneira	3 po
Pena para escrita	5 pp
Pergaminhos (2 folhas)	2 po
Rações reforçadas (2 semanas)	15 po
Saco de dormir	1 po
Sacos pequenos (3)	3 po
Tochas	2 pp
Velas	3 pp
<b>TOTAL</b>	<b>50 po</b>

### Guerreiro

Guerreiros são talvez os aventureiros mais práticos, dispensando pouco tempo em equipamentos desnecessários. O guerreiro profissional tem poucos itens, todos realmente essenciais.

Item	Custo
Bandagem	5 pp
Cantil	1 po
Corda, 15m	1 po
Frasco de cerâmica com óleo	1 po
Mochila	5 po
Pederneira	3 po
Pote para cozinhar	1 po
Rações reforçadas (2 semanas)	30 po
Saco de dormir	1 po
Sacos grandes (3)	6 po
Tochas (5)	1 po
<b>TOTAL</b>	<b>51,5 po</b>

### Mago

As necessidades de um mago são muitas. As ferramentas de sua profissão ocupam quase todo o seu espaço.

Item	Custo
Canudo para pergaminhos	5 po
Espelho de mão	5 po
Frasco de tinta	1 po
Frasco vazio	1 po
Lente de aumento	3 po
Livro de magias	100 po
Mochila	5 po
Pederneira	3 po
Pena para escrita	5 pp
Pergaminhos (3 folhas)	3 po
Rações reforçadas (2 semanas)	30 po
Saco de dormir	1 po
Tochas	2 pp
<b>TOTAL</b>	<b>147,7 po</b>

### Clérigo

O propósito de um clérigo é curar, proteger e representar os interesses de sua ordem. Seu kit básico reflete estes aspectos de sua profissão.

Item	Custo
Água benta	25 po
Alho	5 pp
Bandagem	1 po
Cantil	1 po
Frasco de tinta	1 po
Mochila	5 po
Pederneira	3 po
Pena para escrita	1 po
Pergaminhos (2 folhas)	2 po
Ração comum (1 semana)	5 po
Roupas finas	5 po
Saco de dormir	1 po
Símbolo sagrado	5 po
<b>TOTAL</b>	<b>55,5 po</b>

# MISSÕES MILITARES

Renato Callado

ilustrações de Marcos T. Costa

**C**omo no mundo real, os poderosos não vão à luta sozinhos: levam consigo muitas pessoas, formando um exército – que pode ser permanente ou temporário. Lordes e príncipes raramente possuem um exército permanente, pois não teriam como sustentá-lo. Portanto, para atacarem ou se defenderem, têm de contratar mercenários. Reis possuem exércitos permanentes, porém em época de guerra geralmente têm necessidade de conseguir mais soldados. Ser contratado como mercenário é algo comum no mundo de AD&D®, porém o Mestre deve saber quais são os interesses de cada jogador para motivá-lo a entrar em um exército. Cada personagem é único, e um bom gancho para prendê-lo a uma guerra é primordial. Para um simples guerreiro, a promessa de grandes butins e a oportunidade de realizar feitos heróicos em batalha são, geralmente, motivos suficientes para se alistar em um exército. Um ladrão, preso

No fantástico mundo medieval de AD&D®, são comuns as guerras entre lordes, reis e príncipes que querem aumentar seus domínios. Elas podem ser utilizadas como pano de fundo para uma aventura ou campanha.

e jogado no calabouço, certamente juraria lutar e defender um lorde em troca da liberdade.

Um grupo de abençoaria que lhes clérigos quase sempre e lutaria por alguém promettesse construir um templo. Um paladino ficaria sensibilizado pela crueldade do inimigo, que destrói vilas de pessoas inocentes e mata mulheres e crianças.

A participação dos personagens no desenrolar da guerra não deve limitar-se apenas às batalhas. Eles devem ser levados a atuar nas situações mais interessantes e perigosas do conflito, a fim de tornar o jogo mais prazeroso. Normalmente os personagens, além de soldados, devem ser as pessoas destacadas para missões de espionagem, sabotagem ou resgate. Antes de mostrar alguns exemplos e idéias para aventuras nesse contexto, deve-se discutir o desenrolar da guerra no mundo de AD&D®.

**CONFIDENCIAL**



Informação é poder. Num confronto armado, estar bem informado não é apenas uma vantagem, mas uma necessidade. Sabendo disso, os generais em luta tentam sempre conhecer o máximo possível sobre seus inimigos. Suas fraquezas, quando bem exploradas, tornam-se a mais temível arma. A espionagem, porém, é uma atividade em que prevalece o suspense, pois a qualquer deslize um espião pode ser descoberto. Por isso, um grupo pequeno é quase sempre mais indicado para realizar esse tipo de missão.

A espionagem pode ser apenas uma cena numa aventura, ou uma sessão inteira, dependendo do nível de dificuldade da situação.

A utilidade mais conhecida da prática da espionagem é a descoberta dos planos do inimigo, dando enorme vantagem a quem contratou os espiões. Interpretar um grupo de espiões pode gerar várias horas de suspense e diversão para os jogadores, principalmente quando, à medida em que se descreve o desenrolar da trama, aumenta o número de detalhes e o risco do personagem.

Um agente duplo é, na verdade, um inimigo. Ele finge trazer informações verdadeiras, mas fornece dados falsos, que podem ser a isca para uma armadilha. No caso de **AD&D**<sup>®</sup>, é sempre necessário um gancho para explicar porque um ou vários personagens tornaram-se agentes duplos, uma vez que tal atividade raramente é exercida.

A prática da espionagem vem, em grande parte das vezes, seguida da sabotagem – uma prática comum durante a guerra e um modo de criar pontos fracos a serem explorados posteriormente. Em uma aventura de sabotagem, o grupo deve ser pequeno, pois em geral as missões envolvem a necessidade de se operar escondido. Em diversas situações, o grupo estará próximo do exército inimigo. Durante essas situações,

uma alternativa é minar as forças do inimigo e tirar-lhe os instrumentos de guerra, inutilizando suas armas ou estragando a comida. A dupla espionagem não deixa de ser uma forma de sabotagem.

O ideal é que, em um jogo realizado sobre guerra, o grupo seja destacado para as missões que permitam a realização de atos heróicos. No mundo fantástico de **AD&D**<sup>®</sup>, essas oportunidades podem surgir de atividades à primeira vista banais. Leia a seguir o início de uma aventura montada sobre um típico cenário de confronto armado na era medieval: uma sucessão monárquica.

## Guerra!

*Quando o amado Rei Alínio faleceu, seu primogênito, o príncipe Fahlan, estava afastado do reino, estudando com um dos maiores sábios do mundo, Arfistoles. Seu irmão, o príncipe Balaor, declarou Fahlan banido e se auto-proclamou rei. Os nobres do reino dividiram-se e inúmeros conflitos já ocorreram. Um pequeno e ambicioso nobre, Bonilo, não possui homens para mandar ao exército de Fahlan – que ele apóia. Mas contrata o grupo como um bando de mercenários e os manda para o sul, rumo às hostes do lorde Albini, que se encontram em estado de alerta. Dizem que boa parte do exército de Balaor está no leste, próximo à fronteira com os domínios de lorde Albini. Lá chegando, o grupo se mescla à guarnição que protege o Castelo Albini. Os boatos de que o exército de Balaor estava a leste eram falsos. Ele na verdade se postou ao sul e invadiu as terras de Albini. Então, o castelo em que o grupo entrou é sitiado. O maior problema são as catapultas inimigas – elas passam o dia todo bombardeando o interior da muralha. À noite, as armas cessam o ataque, pois é grande o risco de acertarem o próprio exército, que rodeia o castelo. Lorde Albini resolve utilizar o grupo para sabotar as catapultas. Para fazer a*

*escolha, o nobre levou em conta não arriscar em vão seus próprios homens. O grupo tem como missão sair, através de um túnel subterrâneo, e sabotar as catapultas inimigas durante a noite. Não existe uma habilidade específica para este tipo de sabotagem, mas podem surgir inúmeras idéias dos jogadores. Eis algumas sugestões de como o Mestre pode julgar algumas delas:*

- *Caso algum jogador queira soltar alguns pregos e parafusos ou afrouxar cordas sem usar nenhuma habilidade deve ser feito um teste de Inteligência com uma penalidade de 3 pontos. Se preferir o uso da habilidade de carpintaria, a penalidade será de 2 pontos. O jogador quer lançar mão da habilidade de engenharia? Não há penalidade. Fazer a sabotagem desta maneira é rápido e quase silencioso. Porém, uma vez inutilizada a catapulta, o conserto é rápido e demanda poucas horas. Ainda assim, se o jogador consegue sabotá-la de modo excepcional, a arma pode se destruir totalmente ao ser posta em uso da próxima vez.*

- *Se algum jogador decidir pelo corte da grossa corda usada para dar impulsão ao braço de lançamento, deve-se fazer um teste de Força, com penalidade de 4 pontos – a menos que o jogador utilize a habilidade de carpintaria, diminuindo a penalidade para 2 pontos. Cortar a corda ocupa bastante tempo, provoca algum barulho e exige grande força de quem estiver cortando, de preferência com uma serra. O conserto desse tipo de estrago demandaria um dia inteiro, além de cordas novas e especiais.*

- *Os jogadores podem preferir atear fogo a uma catapulta, uma vez que esta é feita de madeira e fibras vegetais, materiais inflamáveis. Tentar colocá-la em chamas apenas com uma tocha levaria cerca de um turno, mas usar óleo ou algum outro material de queima fácil torna o processo instantâneo. Caso a catapulta inteira esteja coberta pelo óleo, para o que são necessários cerca de 5 litros do líquido, ela se tornará*



inútil em 3 turnos. Caso não se use nada para acelerar a queima, a demora será de 8 turnos. É preciso ter bastante cuidado para interpretar corretamente a reação dos soldados ao perceberem o fogo. Caso os jogadores ataquem simultaneamente várias catapultas, é provável que tenha início uma enorme confusão, durante a qual ninguém conseguirá se organizar para apagar os incêndios ou procurar os responsáveis.

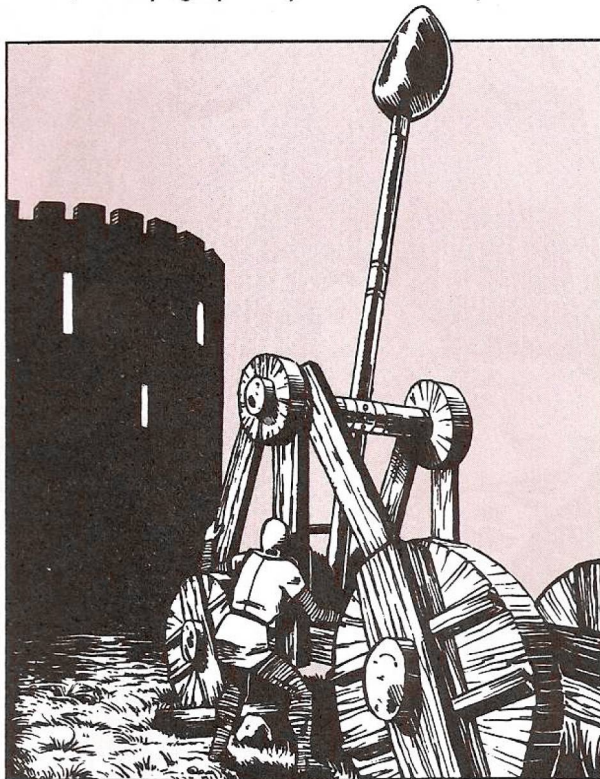
Se a sabotagem obtiver sucesso, no dia seguinte a situação parecerá bem mais favorável ao lorde Albini, graças ao grupo. O regimento de Balaor, sem as catapultas, não tem como invadir o castelo rapidamente e as tropas albinas se aproximam pelo leste. O inimigo certamente recuará, pois está inferiorizado numericamente. Lorde Albini, tendo em vista a habilidade demonstrada pelo grupo na sabotagem, resolve enviar os aventureiros como espões, disfarçados de soldados balaorenses.

Supondo que a sabotagem tenha fracassado, o castelo sofrerá novo ataque no dia seguinte. Porém, num golpe de sorte, avista-se o exército albinense a apenas algumas léguas, avançando rapidamente na direção do castelo. Lorde Albini, irritado com o grupo, decide colocá-lo em uma missão quase suicida: os personagens terão de infiltrar-se como espões no regimento balaorense, que se organiza para bater em retirada, pois está em flagrante desvantagem numérica.

É preciso, porém, verificar se alguém irá reconhecer algum personagem. Na possibilidade de, durante a sabotagem das catapultas, algum soldado balaorense ter visto alguém do grupo, é possível que reconheça o mesmo. Como o regimento balaorense tem cerca de 300 homens,

somente se o personagem, por descuido, colocar-se em evidência, a hipótese de alguém o reconhecer deve ser considerada.

O regimento rumo para o sul e, a menos que um dos personagens conheça a região ou descubra por si mesmo, o grupo não saberá que vai para os domínios do Rei Piona, irmão do falecido Rei Alínio. Chegará a um forte, armado no meio de um grande platô, com grandes pastos e próximo de uma vila. O próprio Rei Piona proferirá um discurso duro para seus homens, dizendo que não paga para que durmam enquanto o



inimigo lhes destrói as armas. Dirá também que o Príncipe Fahlan é um filho bastardo de seu irmão Alínio, e portanto não pode ser rei. Balaor seria o primeiro filho legítimo de seu irmão.

O Rei Piona irá mais longe, explicando que esse regimento receberá seu soldo normalmente, apesar da demonstração de incompetência no sítio do castelo Albini. Dirá o porquê: – Eu e meu conselho encontramos uma maneira de acabar com o bastardo sem depender do desempenho de vocês, mas apenas de sua presença.

O regimento então receberá seu

soldo e ordens para alojar-se no interior do forte. Ninguém saberá ao certo quantos dias ficarão.

Provavelmente os jogadores estarão curiosos sobre o plano do Rei Piona, e os motivos pelos quais ele apóia Balaor. Muito possivelmente, os personagens rondarão a parte do castelo onde alojam-se os nobres e oficiais. O ideal é que se criem diversas oportunidades para que eles tentem descobrir algo, mas procure sempre dar poucas informações, mantendo o suspense. Algumas situações que podem surgir são:

- Um dos personagens passa perto da cozinha pela manhã, quando a porta se abre e o cozinheiro pergunta: – Ei, você! Quer ganhar uma ração extra? – Caso o personagem aceite, ficará sabendo que o ajudante do cozinheiro está doente, de cama, e será necessário um substituto temporário. Enquanto estiver como ajudante na cozinha, o personagem terá acesso às dependências dos criados dos nobres, com quem pode tentar descobrir algo.

- Algum ou vários personagens podem acabar conhecendo um dos mensageiros de um nobre qualquer. O serviçal terá que levar, no dia seguinte, uma carta a alguma cidade. Podem tentar embriagá-lo e ler a mensagem, ou simplesmente roubá-la.

- Quase todas as noites, os nobres fazem uma pequena festa, à qual comparecem várias concubinas e meretrizes da vila. Um dos personagens pode tentar seduzir uma delas, ou suborná-la para obter alguma informação.

Caso algo dê errado e os personagens sejam flagrados, eles serão presos e postos nas celas existentes no próprio forte. Se não forem pegos, em determinado momento o próprio Bonilo irá aparecer e reconhecer os personagens. Ele fará um escândalo até que o grupo todo seja encarcerado.

Nesse ponto, inúmeras questões surgem: Quem é Bonilo? O que ele quer, afinal? Qual é o plano do Rei Piona? Tomara que você se divirta procurando as respostas...

CR



9/3

# Novatos, sejam bem-vindos!

Como incorporar jogadores iniciantes em sua campanha

Neil McGary

tradução de Luiz Grillo

ilustração de Tom Dow

**J**ogadores novatos podem ser um desafio para os mais experientes e tarimbados grupos de jogo. Há muito para eles aprenderem e os jogadores mais antigos frequentemente não querem esperar que eles aprendam. Como é que você, como mestre, preenche essa lacuna?

A chave é fazer com que o treinamento do novo jogador seja um trabalho do grupo todo, não apenas do mestre. Isso divide a responsabilidade e acelera o inconveniente período de adaptação pelo qual o grupo passa quando entra um novo membro. Aqui estão algumas dicas para ajudar você, o mestre, a ajustar seus novos jogadores.

**1. Separe algum tempo para trabalhar com o novo jogador sozinho.** Comece ajudando o jogador novato a criar seu personagem, deixe-o então escolher uma classe. Isso será uma das maiores decisões que ele terá de tomar no começo, portanto esteja preparado para aconselhá-lo. Tente manter-se imparcial ou então ele acabará escolhendo a classe que acha que você quer que ele escolha, ao invés de escolher por si mesmo. Uma vez passada essa fase, você deve familiarizá-lo com conceitos de jogo, como CA, pontos de vida, testes de resistência, etc, para que ele saiba do que você está falando quando disser "Faça um teste de resistência contra veneno". Ironicamente, eu percebo que a maioria dos jogadores novos têm mais problemas em identificar os dados que eles devem jogar do que

em saber por que eles os estão jogando (aonde mais você usa o dado de 12 lados?). Tenha isso em mente quando você e seus veteranos estiverem falando termos como d12, d20.

Quando o jogador começa a fazer escolhas mais específicas como magias para magos, perícia com armas para guerreiros, tente manter uma postura de não influenciar as decisões do jogador. Responda às perguntas mas não crie o personagem para ele. Quando as regras começam a ficar obscuras, não tente explicar tudo de uma vez. A menos que seu novato seja um gênio, isso só irá confundi-lo e deixá-lo perdido. Vá devagar e dê tempo para que o jogador entenda as regras mais complexas. Em casos extremos, onde uma escolha difícil deve ser feita, recomende escolhas que você

sabe que ele vai gostar e esteja preparado para deixar que ele mude essas escolhas retroativamente à medida que for ficando mais experiente. Os outros jogadores podem chiar quando você deixar o novato mudar uma perícia para outra, mas eles devem estar dispostos a colaborar para que o jogador novato se adapte à campanha (se não, você pode chiar também, afinal, você é o mestre). Esteja preparado para parar o jogo quando o novato tiver alguma dúvida; isso faz com que o jogo fique mais lento a princípio mas deve começar a acontecer menos freqüentemente à medida que o tempo passa e o jogador fica mais experiente.

Tenha cuidado se o novato concorda com tudo que os outros jogadores dizem pois isso pode significar que ele não está entendendo alguma coisa e está com medo de perguntar e atrasar o jogo. Separe algum tempo para explicar qualquer coisa que ele não entenda e tenha certeza de que ele sabe que você irá responder a quaisquer perguntas.

Também é importante que o jogador novato sempre pergunte a você, o mestre, sobre quaisquer regras específicas. Os outros jogadores podem até ser bem intencionados em ajudar o novato mas, como sabemos, muitos jogadores têm suas próprias versões das regras ("É claro que você pode trazer seu elefante de guerra para dentro da masmorra conosco..."). Isso requer que o mestre tenha um razoável conhecimento das regras, o que afinal é pré-requisito para qualquer bom mestre.

## 2. Enfatize a preparação.

O novo jogador deve estar disposto a despendar algum tempo e esforço para aprender as regras, ou então seus maiores esforços serão inúteis. É claro que não se espera que o novato

se torne um expert em regras depois de uma ou duas sessões, mas ele deve pelo menos estar disposto a ler os livros de regras sozinho. Novamente, se você deixar que ele se encoste demais em você, você vai acabar jogando o personagem para ele. Para ajudá-lo, escreva num papel as regras mais importantes que ele irá precisar durante o jogo, do tipo TACO, iniciativa, modificadores, etc, assim ele poderá ter acesso rápido e fácil às regras mais importantes enquanto não se acostuma com os livros. Isso também faz com que se economize tempo de procura no Manual do Jogador por uma ou outra tabela que nunca se acha. Uma idéia que costuma funcionar é fazer uma matriz/tabela com TACOs e CAs mostrando quanto o personagem tem de tirar em seus ataques para acertar diversos CAs. Outra tabela interessante para constar está na página 93 do Manual do Jogador sob o título 'O que você pode fazer em uma rodada'. Eu percebo nos jogos que a pergunta mais freqüente costuma ser 'Bem, o que é que eu posso fazer?', portanto essa tabela dá ao novato uma boa noção.


Se o jogador está jogando com um arcano ou clérigo (o que eu não recomendo para novatos), tire uma cópia da lista de magias nas páginas 126-128 do Manual do Jogador e sublinhe ou marque as magias a que o mago ou clérigo tem acesso. Isso é particularmente útil para clérigos cujas esferas de maior ou menor acesso podem confundir bastante um jogador novato. Deixe que o jogador use esses papéis sem deixá-lo esquecer que eles ajudam a entender as regras, não as substituem. Tornar-se familiar com as regras requer tempo fora da mesa de jogo, tempo esse que, como qualquer jogador experiente sabe, vale o esforço. Se o jogador está deixando de lado sua 'lição de casa', uma conversa com os jogadores experientes pode fazê-lo mudar de idéia.

O melhor conselho que um mestre pode dar aos novatos é "Conheça seu personagem". Saiba o que seu personagem pode fazer e o que ele não pode.

## 3. Designe um jogador experiente para ser o guia do novato.

Peça voluntários ou aponte alguém que você acredite que possa ser um bom guia. Se os jogadores não estiverem dispostos, lembre-os que introduzir um jogador novo na campanha é trabalho de todos não só do mestre. Se isso não funcionar tente um pequeno 'incentivo' (XP extra, itens mágicos, etc) se a atuação do guia for boa. Se tudo o mais falhar, um vampiro ou dois podem ser um ótimo incentivo para animar os jogadores a fazerem o serviço.

Uma vez escolhido o guia, diga ao novato que ele pode seguir o exemplo de seu guia, enfatizando que ele também deve inovar. Em outras palavras, faça com que o novato não fique seguindo o guia e fazendo tudo o que ele faz. Avise os jogadores experientes que, apesar de sugestões serem bem vindas, não será aceitável bombardear o novato com ordens ('Lance uma Bola-de-Fogo', 'Jogue o óleo!', 'Ajude meu personagem!!', etc.), uma técnica que pode desencorajar o jogador a voltar a jogar. O ideal é que o novato dependa cada vez menos de seu guia à medida em que ganha experiência. Isso acelera o jogo, mantém seus jogadores satisfeitos e faz seu trabalho, como mestre, um pouco mais fácil.

Estas sugestões não cabem a todos os grupos de jogo; alguns mestres preferem um treinamento mais próximo do jogador novato, outros preferem jogar o novato no jogo e deixar por conta dele nadar ou afundar. Seja como for a adição de novos jogadores ao grupo não deve ser um desafio apenas para o mestre mas algo para se dividir pelo grupo todo. Se feito da maneira certa isso pode revelar um ótimo jogador novo, um grupo mais forte e um jogo melhor para todos. 



# A LENDA DO PRÍNCIPE-DEMÔNIO

por Greg Rick & Brad Schell  
tradução de Sérgio de Paula Queiroz

ilustração de Sergio Furlani

A cada nove anos...  
o **TERROR** retorna!

Esta pequena aventura de AD&D® ocorre durante o inverno, quando os personagens estão para passar a noite em um vilarejo. O grupo pode ter de 3 a 6 jogadores, de 1ª ou 2ª níveis (a soma dos níveis dos personagens deve totalizar 6).

A trama não requer classe ou habilidade específica. Entretanto, um grupo com personagens variados seria aconselhável. Como o Berbalang é o ponto central da história, sua ficha completa será fornecida no final. É muito importante que o Mestre acompanhe a seqüência de tempo rodada a rodada depois que os personagens descobrirem a toca da criatura (veja **Toca do Berbalang** no final da aventura).

## Origem da Aventura

É noite, e os personagens estão passando pelo vilarejo de Trelmont. Devido às más condições do clima (a aventura se passa no meio do inverno) resolvem que dormir por ali e prosseguir pela manhã é a melhor escolha. Todavia, os jogadores descobrem que a estalagem está lotada, completamente tomada por uma caravana de comerciantes que parte no dia seguinte pela manhã. Como o chefe da caravana é um freqüentador assíduo da estalagem, obteve a permissão para superlotar todos os quartos disponíveis. Portanto, os jogadores devem procurar um outro lugar para dormir. Vale lembrar que as fazendas estão forradas de neve, impossibilitando qualquer tipo de acampamento ao ar livre (sem mencionar o frio!).

Caso os personagens se mostrem pessoas boas e educadas (isto é, não sendo rudes, ameaçadores e grosseiros com o taverneiro), um dos fazendeiros locais, que está em uma mesa próxima, ouve o problema e oferece seu celeiro pra que eles passem a noite, pagando 3 pc cada um.

**Fazendeiro Korolard:** TD justo (bom e leal); CA 10; MV 12; humano de nível 0; Pontos de Vida 4; TACO 20; #AT 1; Dn pela arma (desarmado); ML 9; Equipamento: 6 mc, carroça e mula amarrados do outro lado da rua.

Korolard fala com os forasteiros durante o caminho para a fazenda, para ter uma melhor idéia de que tipo de gente os personagens são. Caso ele se convença de que são íntegros e de boa índole, oferece jantar e café da manhã na companhia de sua família – esposa e seis filhos – sem nenhum custo adicional. Entretanto, se Korolard tiver uma má impressão do grupo, cobrará uma pc adicional por pessoa para levar a comida ao celeiro. Exceto pelos zurros da mula do fazendeiro, a noite é tranqüila.

Infelizmente, a madrugada não é tão calma para o vizinho e amigo de Korolard, Lingus. O vilarejo de Trellmont é atacado esporadicamente por uma sinistra criatura, e o filho mais velho de Lingus, Erowyn, foi a primeira vítima neste ano. De acordo com a lenda local (veja **A Lenda do Príncipe-Demônio** no final da aventura), três jovens rapazes são mortos a cada inverno pelo Príncipe-Demônio.

Este “demônio” é um Berbalang, que, apesar da sua tendência (caótica e má – cruel), tornou-se muito metódico em suas caçadas devido ao sucesso. A criatura tem um total de 36 tocas próximas de vilarejos, portos e cidades grandes. A localização de suas tocas forma um quase círculo. O Berbalang leva exatamente nove anos para completar o circuito todo. Fica três meses em cada toca e pega uma vítima por mês, sempre na lua cheia, antes de se mudar para a próxima toca. Erowyn estava voltando tarde para sua casa, vindo da taverna, e acabou sendo a vítima perfeita – nem sequer ficou

sabendo o que aconteceu.

Pela manhã, Lingus aparece na casa de Korolard logo após o café, pedindo para conversar em particular do lado de fora da casa, com um tom de voz deprimido. Os jogadores notam facilmente que os olhos de Lingus estão avermelhados. Após uma breve conversa do outro lado da porta, Korolard aproxima-se dos jogadores, meio perturbado, e informa que ele e seu vizinho vão para a cidade, oferecendo carona caso eles queiram.

Durante o caminho, qualquer jogador observando Lingus percebe suas mãos brancas segurando firmemente na lateral da carroça. Ele não tira os olhos da estrada, sempre voltado para a frente. Se por acaso alguém do grupo falar com Lingus, ele não responde e Korolard olha para trás com uma expressão de apelo para que eles façam silêncio. Caso os jogadores insistam, Korolard fala brevemente que o filho mais velho de Lingus está desaparecido.

Quando eles chegam à cidade, Lingus segue diretamente para uma casa grande próxima à taverna (a casa do prefeito). Ele bate na porta e em seguida entra. Se os personagens demonstrarem algum interesse pelo problema de Lingus, ou perguntarem o que está havendo de errado, Korolard lhes conta o seguinte:

– Na noite passada, o filho de Lingus desapareceu. E é bem provável que já esteja morto. Erowyn voltava para casa após sair tarde da taverna, pegando um atalho. Suas pegadas deixadas na neve seguem até o meio da campina, mas não há nenhum sinal dele próprio. Lingus achou apenas a capa de seu filho por perto, no chão. O ano do demônio começou. Ninguém está a salvo enquanto o inverno não terminar e... – ele espera, olhando em volta para o vilarejo, e finaliza – ...e mais dois vão morrer. Ele sempre pega três antes de ir embora.

Se os personagens não oferecerem ajuda, ele lhes dá bom dia e segue para a taverna para contar as tristes notícias. Se os personagens se prontificarem a ajudar, leia o texto abaixo para eles:

Korolard a princípio parece agradecido, mas em seguida franze o rosto e diz:

– O demônio faz parte de nosso vilarejo. Apesar de ser uma triste realidade, temos de conviver com essa praga inevitável. Seria melhor e mais seguro para vocês esquecer o assunto todo. Se quiserem saber mais a respeito, Marcella é a única que conhece bem a lenda. Eu preciso prevenir o resto do vilarejo. Desejo-lhes sorte e uma boa caçada, de qualquer modo.

Korolard responde a qualquer dúvida que ele saiba e mostra aos personagens como chegar à casa de Marcella, a sábia do vilarejo. Assim que pode, ele segue para a taverna se despedindo dos aventureiros.

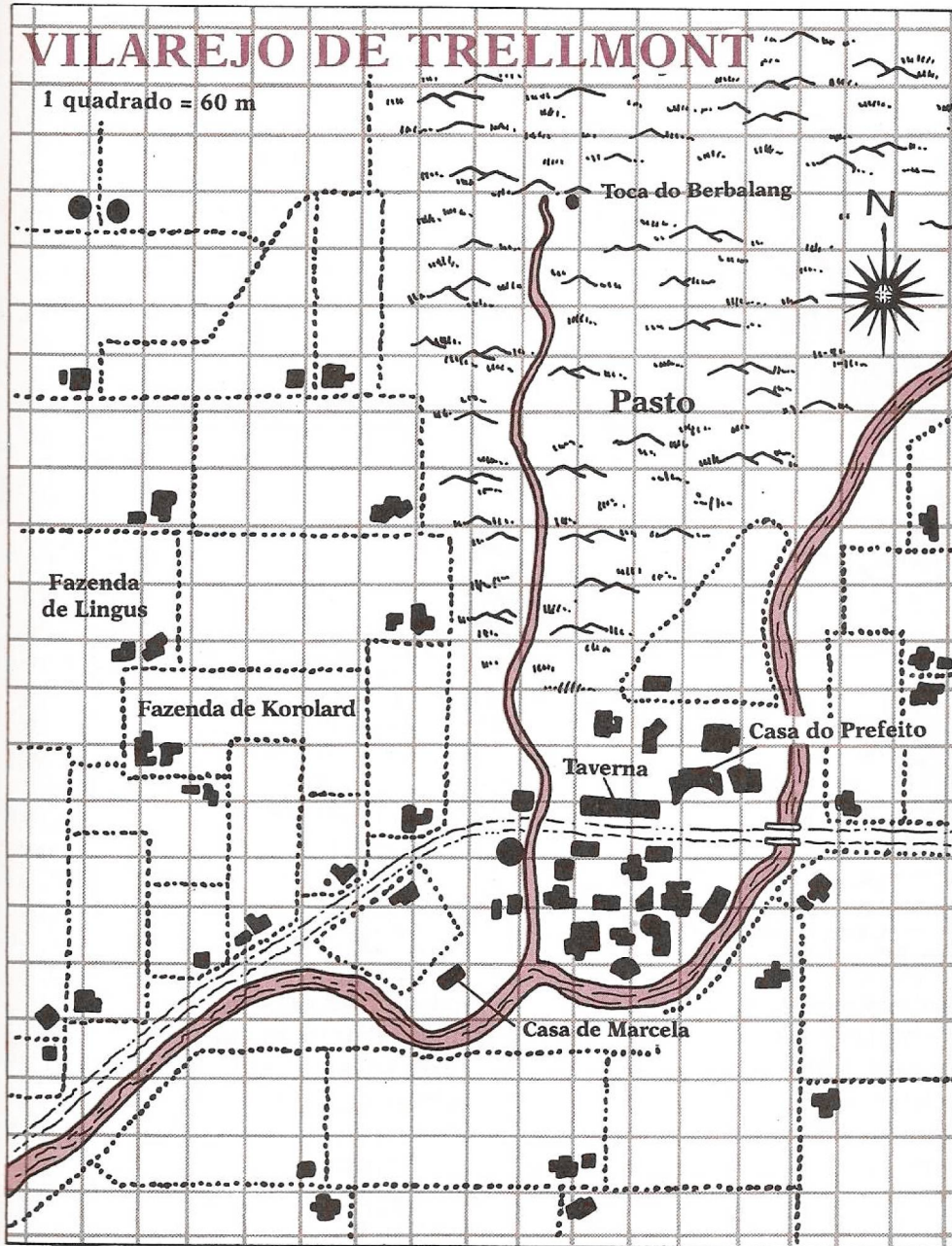
A viúva Marcella é uma verdadeira autoridade em ervas e folclore do vilarejo. Ela obteve a maior parte de seus conhecimentos quando era adolescente, através de sua tia-avó. Marcella tem agora 56 anos de idade; é também a sábia e curandeira do local (o clérigo mais próximo vive a 12 km). Marcella é muito curiosa e impaciente para aprender tudo o que pode a respeito de coisas novas. Inicialmente, dá a impressão de ser rude e áspera. Depois se mostra mais amável, quando ouve ou conta uma história.

**Marcella:** TD ordeiro (neutra e leal); CA 10; MV 9 Humana de nível 0; PV 3; TACO 20; #AT 1; Dn pelo tipo da arma; ML 10; Equipamento: cajado.

Antes de contar **A Lenda do Príncipe-Demônio**, a sábia pergunta ao grupo de onde eles são, porque se aventuram e o que sabem da criatura maléfica que assola Trellmont. Ela é pessimista

# VILAREJO DE TRELLMONT

1 quadrado = 60 m



quanto às chances de sucesso na tentativa de matar a criatura e pede uma boa razão para perder seu tempo falando sobre esse assunto. Moedas podem ser colocadas em uma jarra perto da porta, mas dinheiro não a convencerá. Um desejo verdadeiro e genuíno de aprender, uma oferta do relato de uma lenda interessante em troca ou uma oferta de ajuda (ela quer que eles ajudem Lingus) a convencerá a contar a história. Entretanto, se o grupo tentar o uso da força ou ameaçar, ela pedirá para que eles saiam.

Se Marcela for convencida a contar a história, o Mestre deve ficar à vontade para interromper a história e fazer perguntas a respeito dos personagens – questões que não têm relação alguma com a lenda. Ela está interessada em aprender tudo ao seu alcance a respeito dos aventureiros.

Quando ela está pronta para contar a história, senta-se de pernas cruzadas e gesticula para que o grupo se sente à sua volta em um semicírculo.

Então começa a narrar:

## A Lenda do Príncipe-Demônio

– Desde a aurora dos tempos, meus jovens, espíritos vagueiam por todo o mundo. Muitos são aplacados com sacrifícios. Eu mantenho distância deles. Outros podem ser invocados através de rituais próprios. Outros ainda são perversões da natureza, seres anormais e incontroláveis, exceto por grandes feitos de magia. O Príncipe-Demônio que aterroriza nosso vilarejo é um desses e, infelizmente, meus humildes talentos não são páreo para o seu poder.

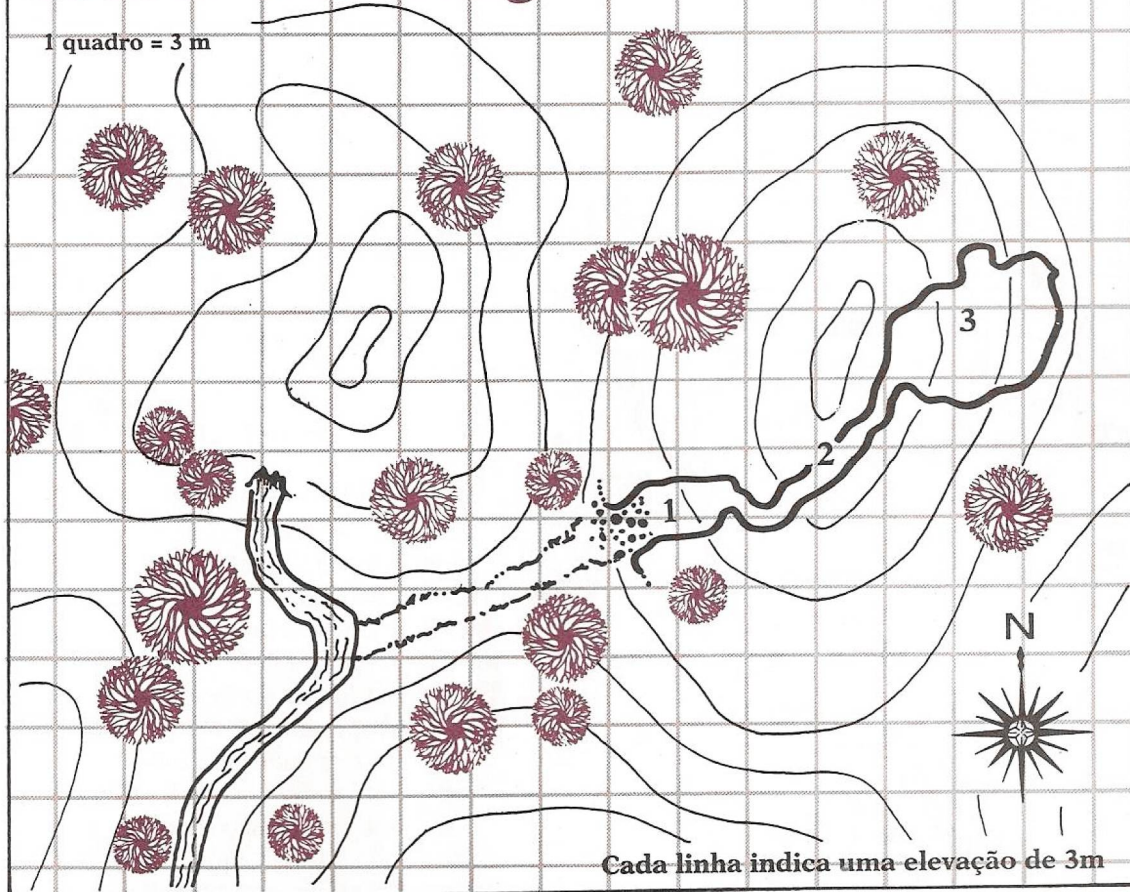
A cada nove invernos, durante a lua cheia dos três meses de frio, o demônio acorda e caça aqueles que se atrevem a enfrentar os perigos da noite. Tendo saciado seus desejos de morte, o Príncipe-Demônio dorme até a próxima lua cheia. Depois de matar três jovens, estará satisfeito e repousará três anos para cada vida que tomou.

O que muitos não sabem é que esse demônio inveja aqueles que vivem, pois acredita que em seu período entre os seres de carne e osso, quando era humano, morreu antes da hora, sendo privado injustamente de sua vida. Para aplacar o seu ódio e fúria, ele comete o mesmo tipo de crime que sofreu, tirando a vida de jovens e levando seus espíritos como escravos ao inferno que a criatura chama agora de lar...

Marcella faz uma pausa, olha para o grupo e diz: – Bem, se vocês estão realmente determinados a caçá-lo, boa sorte. Tudo o que eu posso acrescentar é que certa vez abriguei uma mocinha que havia perdido o seu marido para o monstro. Ela me disse que viu o demônio voar rio acima, para as colinas ao norte, e entrar em uma delas. Agora, demônios vivem sob poças d'água – mas este é horrível o bastante para viver num lago – vocês podem usar isso para encontrá-lo, mas não me culpem se não conseguirem! Apesar do que muitos pensam, não é minha culpa o que está acontecendo em nosso vilarejo. As coisas são como devem ser.

# Toca do Berbalang

1 quadro = 3 m



Cada linha indica uma elevação de 3m

Marcella responde a quaisquer outras dúvidas que os personagens tenham, mas já lhes disse tudo o que sabia a respeito do demônio. Se perguntada se alguém já lutou contra o monstro antes, ela demora um pouco para se lembrar. Após refletir, fala aos personagens sobre Olthair.

– Olthair era um fazendeiro de bom coração que já havia sido soldado. É dito que quando a criatura voltou pela segunda vez durante a vida de Olthair, ele se levantou durante uma noite, colocou sua velha armadura e disse à filha que iria livrar o mundo de um mal. Nunca mais foi visto novamente. A filha, seu único parente vivo, deixou o vilarejo alguns anos depois daquela noite. Marcella baixa seu olhar tristemente e completa: – Desejo a vocês toda boa sorte de que os deuses possam lhes prover.

A não ser que os personagens

tenham mais perguntas a fazer, Marcella os acompanha para fora da casa, tranca a porta e sai para coletar ervas. Enquanto isso, Korolard foi para casa e os personagens decidem o que farão a seguir. Se resolverem procurar o prefeito, ele falará com os aventureiros. Porém, não sabe nada além do que Marcella já tenha dito.

## A toca do Berbalang

A jornada através das colinas, cobertas com uma fina camada de neve, não chega a causar grandes dificuldades aos personagens. Então, os aventureiros podem seguir o rio mencionado por Marcella. Porém, a entrada da toca do Berbalang não é assim tão óbvia. O rio agora nasce numa colina acima de onde o demônio se esconde. Antes, a nascente era na toca do monstro. Os aventureiros têm 25% de chance de descobrir o

leito seco do rio enquanto procuram possíveis caminhos para a toca do demônio. Os personagens, seguindo o leito seco do rio, perceberão que este termina em uma pilha de cascalho e pedras amontoadas com 2,5 m de altura. Anões e gnomos perceberão automaticamente que não se trata de uma pilha natural. Qualquer outro que observe atentamente o local fará um teste de Inteligência para notar que as pedras foram empilhadas.

Para retirar as pedras da entrada, os aventureiros levarão cerca de 3 horas. Entretanto, o topo da pilha pode ser empurrado para o lado por qualquer personagem com Força 13 ou maior. Leva uma

rodada para cada jogador conseguir entrar se tiver as duas mãos livres, e três se estiver segurando alguma coisa em uma das mãos – como uma espada ou uma tocha.

Note que o Berbalang forma uma duplicata de si mesmo uma vez por mês, enquanto está em transe. Essa duplicata, chamada projeção, caça qualquer um que se aproxime a 5km do seu esconderijo apenas durante o período de lua cheia.

Normalmente, após matar sua vítima, a projeção remove o topo da pilha (tem mais ou menos um metro de altura), joga o corpo da presa dentro da caverna, recoloca as pedras no topo e depois se dissipa.

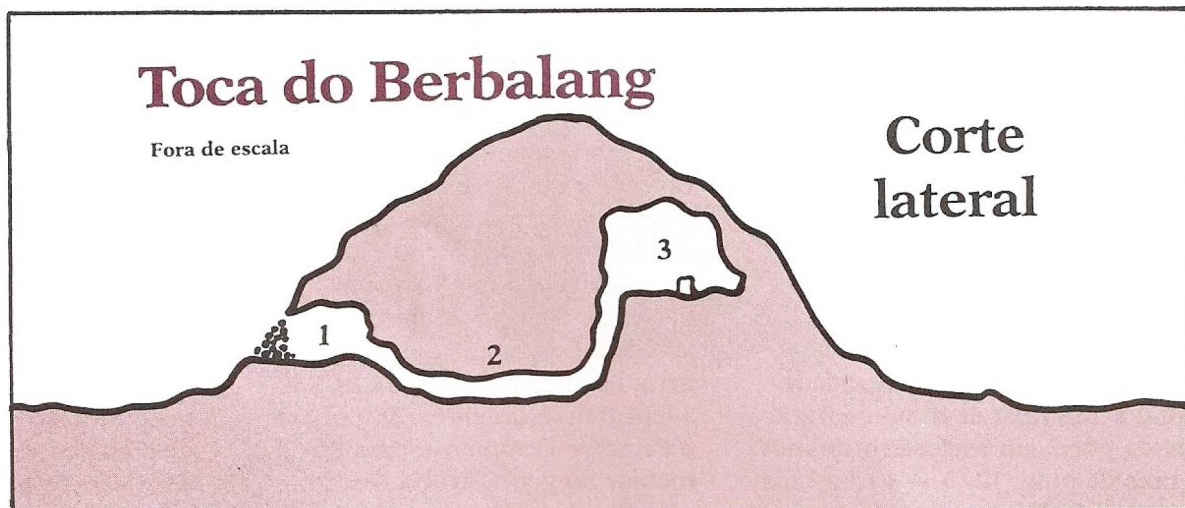
Além de servirem para esconder a entrada, as pedras são dispostas de modo a produzir muito barulho quando se mexe nelas, alertando a criatura de que acharam a sua toca. O Berbalang



está em um transe similar à morte, que é normal de sua raça. A projeção vaga pelo Plano Astral enquanto o corpo descansa, imóvel. Se algum barulho perturbar o corpo do demônio (como o das pedras sendo removidas), sua projeção ouve e começa uma viagem de volta, chegando entre 1 e

20 rodadas (jogue 1d20) para cada dia após o assassinato de Erowyn. Mas, se os personagens chegarem no dia seguinte à morte do rapaz, a projeção do demônio retorna para ao seu corpo 10 rodadas após o barulho. Assim, os jogadores têm uma chance de vitória fácil. O Mestre deve cuidar com muita atenção da contagem do tempo, começando da hora que o Berbalang for alertado, para saber se ele retornou ao corpo antes que os personagens o encontrassem ou vice-versa.

**1- Entrada da caverna.** Esta é uma caverna natural com 1,5m de largura por 3,6m de profundidade e 2,4m de altura. O chão é recoberto com restos de ossos humanos, pedaços de roupas e algumas moedas. Um corpo masculino mutilado, parcialmente comido (Erowyn), está jogado em um canto, bem conservado devido ao frio. À medida que os personagens andam pela caverna, o Mestre descreve o som de ossos quebrando – para criar uma atmosfera de tensão. A descoberta dos restos de Erowyn deve provocar uma reação de choque e horror. Além disso, mesmo que os personagens removam as pedras em silêncio, não devem fazer barulho com os ossos para não alertar o Príncipe-Demônio (não importa o quão silenciosos eles sejam, o Berbalang sempre percebe



quando alguém se aproxima a 1,5 m de seu corpo).

O tesouro que está espalhado pelo chão consiste em 1.718 pc, 221 pp, 40 po; uma ônix no valor de 75 po, uma ágata (20 po), duas turquesas (17 mo cada), uma ágata olho-de-tigre (10 po), uma malaquita (10 mo) e um cristal de quartzo azul (7 mo). Embora a maioria das vítimas do demônio sejam camponeses, ele também atacou alguns viajantes e espalhou as posses das vítimas pela caverna. Ele não se importa muito com o tesouro, que serve mais para distrair aqueles que encontram a sua toca.

Se os personagens pararem para pegar o tesouro, perderão 10 turnos – menos um turno por pessoa – fazendo isso (demorando no mínimo um turno). Nota: lembre-se que um turno tem 10 rodadas. Se o Berbalang retornar ao seu corpo durante esse tempo, ele forma na entrada da caverna a projeção, que vã silenciosamente e ataca o grupo. Os personagens fazem um teste de surpresa com um pênalti de 2, a não ser que estejam montando guarda na entrada da caverna (veja as táticas de combate do Berbalang na área 3).

Duas rodadas de procura são necessárias para descobrir um buraco com 1m de diâmetro no fundo da caverna. Qualquer personagem pode rastejar através do buraco, desde que não esteja

usando armadura de placas ou completa. Combate no túnel só pode utilizar armas pequenas e de curto alcance (adagas, facas e espadas curtas), garras e presas (no caso de criaturas). Nenhuma outra arma poderá ser usada no confronto – escudos e bônus de destreza na CA também não contam. Criaturas com até 1,20m de altura lutam sem penalidade, enquanto as maiores (inclusive o próprio Berbalang) têm um pênalti de 2 no ataque.

**2- Túnel.** O buraco no chão leva a um túnel inclinado em um ângulo meio curvo. Devido ao pequeno diâmetro do túnel, uma tocha faz muita fumaça e rapidamente se apaga tornando o ar poluído. Se estiverem usando uma lanterna ou magia de Luz, passam sem maiores problemas. Caso contrário, prosseguirão no escuro.

O túnel desce por cerca de 5m e segue por mais 6m subindo aos poucos. Cada personagem tem a sua movimentação dividida pela metade. Para escalar a parede do outro lado, eles demoram uma rodada para cada 35cm (ladrões têm seu movimento dobrado). Na metade da subida, os personagens encontram um esqueleto de roedor com seis pernas e dentes muito grandes. É a ossada de um osquip, animal com mais ou menos meio metro de comprimento, que escavou o túnel (o Mestre pode

explicar que esses "bichinhos" costumam viver em grandes grupos). Na verdade, os outros fugiram do Berbalang e agora vivem em uma outra caverna a oito quilômetros em direção leste.

O túnel sobe verticalmente, obrigando os aventureiros a subir 5m de paredes acidentadas com 60% de chance de escalar seguramente. Os personagens sobem escalando com velocidade igual à sua taxa de movimentação, divida por 3 em metros (humanos: - taxa de mov.  $12/3 = 4$  m a cada rodada). Ladrões sobem duas vezes mais rápido.

**3- Toca do Berbalang.** A subida termina em uma caverna de 5 x 6m, com 5,5m de altura. O chão está sujo e é irregular, com algumas pedras pequenas e outras grandes espalhadas por toda a extensão da caverna aparentemente vazia. Uma fonte natural antigamente fluía na caverna. Porém, anos atrás, o Berbalang bloqueou essa fonte com pedras e escombros.

O corpo do demônio está escondido em um nicho atrás de uma das pedras grandes junto ao fundo da caverna. Se o grupo não tiver nenhuma fonte de luz, qualquer personagem com infravisão tem 35% de chance de perceber o calor emanado pelo corpo do Berbalang vindo detrás da rocha. Se o grupo possuir qualquer fonte de luz, a chance cai para 15% - pois a pele da criatura se assemelha muito a pedra, criando uma camuflagem natural.

**Berbalang:** INT alta; TD cruel; CA 6; MV 6, vôo 24 (B); DV 4+1; PV 22; TACO 17; #AT 3; DN 1d4/1d4/1d6; AE Projeção; DE Projeção e imunidade as magias de Feitiço, Sono e Imobilizar; TM m (1,82 m. alt., 6 m de enverg.); ML 10; eXPeriência 650.

O Berbalang, de pele negra e asas como as de morcego, ataca com sua projeção até que esta

perca 5 pontos de vida. Se a projeção é morta antes que possa escapar, o monstro tem 75% chance de morrer. De outra forma, a projeção voa em direção ao teto da caverna e desaparece do alcance da visão dos personagens, como se tivesse se escondido entre as rochas. Tendo dissipado sua projeção, o corpo do Berbalang acorda e espera a próxima ação do grupo de personagens. Se os aventureiros decidirem ir embora, o Príncipe-Demônio espera que metade do grupo tenha descido pelo túnel para emergir de seu esconderijo e atacá-los cruelmente pelas costas. Apesar de ser capaz de seguir o grupo e surpreendê-los enquanto estão no túnel, o Berbalang evitará fazer isto para não se ver forçado a combater em espaço tão confinado.

Se o grupo decidir explorar a caverna e assim se aproximar do esconderijo do monstro, este saltará para o ataque, tentando pegar de surpresa o personagem mais próximo (penalidade de 1 no teste para evitar ser surpreendido). O Berbalang lutará até perder no máximo 10 pontos de vida, quando então tentará escapar pelo túnel de entrada. Se conseguir, irá voando (literalmente) para o seu esconderijo mais próximo, para se recuperar dos ferimentos sofridos, enquanto arquiteta a vingança contra os responsáveis por sua derrota.

Caso o grupo consiga matar o Berbalang, um rápido exame da caverna revelará um esqueleto vestindo os restos de uma armadura e ainda segurando em suas descarnadas mãos uma adaga e um escudo (que possui em seu topo um pequeno rubi incrustado). Marcella pode identificar o escudo como sendo o de Olthair. Um *Detectar Magia* determina que o escudo é mágico. A aura mágica é gerada não pelo escudo, mas pelo rubi. A pedra atua como um *Broche de Proteção*, que pode absorver até 38 pontos de dano causados por *Dardos Místicos* antes de se desfazer

numa pequena nuvem de poeira avermelhada.

## Concluindo a Aventura

Se o Berbalang não for morto, tentará se vingar do grupo. Isso não precisa ocorrer imediatamente, podendo o Mestre decidir o momento exato para fornecer à criatura seu momento de vingança (não apenas contra os personagens, mas também contra todo o vilarejo que, ao seu ver, colaborou na sua derrota), de acordo com os planos para a campanha. Além disso, os camponeses ficariam muito desapontados com a falha dos personagens e desconfiados também se estes retornarem de sua fracassada missão portando jóias e moedas do tesouro do Berbalang.

Se os personagens matarem o inimigo e apresentarem seu corpo (ou parte dele) ou explicarem como localizá-lo, os camponeses ficarão extremamente espantados com o fato do Príncipe-Demônio ser apenas uma criatura mortal. Os personagens serão posteriormente muito bem tratados no vilarejo, recebendo em plena taverna os agradecimentos do prefeito (numa celebração com bebida e comida à vontade, por conta da casa). Lingus oferecerá aos personagens seu emocionado agradecimento por terem vingado a morte de seu adorado filho e herdeiro. É provável que alguns camponeses peçam a ajuda dos personagens para localizar novamente a caverna do Berbalang, com o intuito de remover os restos mortais das vítimas e fornecer a estes o devido repouso - e depois, lacrar esse antro para todo o sempre.

Se os personagens contarem a Marcella a história toda, sabendo que ela estaria interessada (ou apenas para provar que estava errada), se eles se submeterem ao longo interrogatório que virá e se mostrarem ou fornecerem a ela uma parte da criatura, a sábia vai presentear-los com uma *Poção de Levitação* pela história.

# Seja Legal com seu Mestre

Stewart Robertson  
& David Wilder

tradução de  
Lucas A. Meyer

ilustrações de David Zens



Muitas e muitas páginas foram escritas sobre como um Mestre pode tornar sua campanha de AD&D® mais divertida para os jogadores.

Mas quantos jogadores já pensaram em facilitar a condução da campanha pelo Mestre? Boas maneiras e um pouquinho de trabalho antes, durante e depois do jogo podem transformar a aventura em algo muito mais interessante para todo o grupo e recompensador para o Mestre.



# U

m Mestre experiente sempre tenta propor aventuras baseadas nas habilidades e nos interesses dos

personagens de seus jogadores. Uma aventura pode ser idealizada para buscar um item perdido por um personagem. A criação de uma armadilha leva em conta que determinado personagem possui um item mágico ou a habilidade necessária para livrar o grupo. Uma parte importante da aventura pode ser perdida se a pessoa correta não aparecer para jogar. Exemplificando: em um certo jogo, os personagens lutavam há semanas dentro de uma caverna, aproximando-se cada vez mais de seu centro, e chegaram a uma construção onde haveria um confronto com um Dragão Vermelho. Justo nesse dia, o clérigo, que tinha um Anel de *Resistência ao Fogo*, e o paladino, que possuía uma *Vingadora Sagrada*, resolveram não aparecer. Resultado: todas as horas de planejamento foram desperdiçadas.

Um caso parecido e que também atrapalha é o do jogador que aparece apenas ocasionalmente. O Mestre prepara todas as armadilhas, enigmas, monstros, armas e tesouros, e todo esse trabalho se perde quando inesperadamente um mago extra participa do grupo por apenas uma noite, por exemplo.

Se você é um jogador regular na campanha de alguém, e por alguma razão precisa faltar a uma sessão de jogo, avise o Mestre o quanto antes. Você



tem a chance de determinar as razões que afastarão o seu personagem da aventura, ajudando bastante o Mestre na criação da seqüência da trama e na reintegração do seu personagem à campanha. Se você é um jogador infrequente em uma campanha e planeja aparecer para jogar a próxima aventura, ligue com antecedência e avise, para que o Mestre possa fazer as mudanças necessárias e tornar o jogo mais divertido para todos.

### **Chegue na hora certa**

É simplesmente uma questão de boa educação. Se você chegar atrasado para o jogo, uma das seguintes alternativas certamente ocorrerá: ou os outros jogadores esperam por você – o que diminui a duração do jogo para todos – ou eles começam antes da sua chegada – e quando você der as caras o jogo será interrompido até que o seu personagem possa se

juntar ao grupo. Isso também atrapalha o Mestre, que pode se ver obrigado a suprimir partes da aventura criadas especialmente para você, e que terá algum trabalho para juntar o seu personagem ao grupo.

Quando você souber que vai se atrasar, alerte o Mestre, tornando as coisas mais fáceis. Seus parceiros podem decidir com antecedência se o esperarão ou começarão a jogar, e o Mestre terá tempo de pensar em uma maneira adequada para justificar a ausência do seu personagem, podendo até melhorar a aventura (“Quando vocês invadem o templo, Katabrok é subitamente envolvido por um campo de força mágico e desaparece”).

### **Conheça as regras**

A maior parte das pessoas não compra o Livro do Jogador antes de sua primeira partida. Ao contrário, o Mestre e os jogadores mais experientes

explicam as regras no decorrer da partida, pois é sempre esperado que um iniciante não as conheça. Muitos jogadores nunca chegam a ler o Livro do Jogador por inteiro.

Isso acarreta diversos problemas, sendo que o mais óbvio é a demora em algumas partes da aventura. Outro inconveniente é ter de discutir regras que foram mal explicadas para um jogador. Além disso, quem não lê o livro de regras pode perder sugestões importantes para melhorar sua interpretação, ou que ajudariam a aumentar a velocidade dos rounds de combate. Logo, é desejável que o jogador se esforce para aprender, o mais rápido possível, não apenas as regras do Livro do Jogador, mas também as normas estabelecidas pelo grupo. Além disso, se você joga ou planeja jogar um determinado mundo do AD&D® por muito tempo, procure saber se existe um livro específico para jogadores, que descreva a região e os costumes, sem dar detalhes exclusivos para Mestres. Compre-o ou peça emprestado a alguém. Quando você for jogar pela primeira vez ou trocar de Mestre, encontre-se com ele antes da aventura para montar o seu personagem e discutir a condução da campanha. Informe-se sobre as regras e particularidades do grupo de jogo. Se você nunca jogou antes, conheça o livro de regras. Dessa forma, seus parceiros não terão de esperar enquanto o Mestre explica tudo, e todos podem se divertir imediatamente.

### Ofereça ajuda

Conduzir uma campanha envolve muito trabalho,

especialmente se o Mestre joga as aventuras em sua própria casa. Antes da sessão, alguém deve limpar a sala, arrumar a mesa, as cadeiras, e fazer tudo aquilo que seus pais sempre quiseram que você fizesse. Depois do jogo, a sala geralmente fica uma tremenda bagunça, com bilhetes espalhados, papel de rascunho, embalagens de pizza, copos sujos e os farelos de fandangos jogados sobre as miniaturas para representar a magia de *Tempestade Glacial*. Ninguém gosta de fazer faxina, mas não faz mal oferecer uma ajudazinha antes e depois do jogo.

Talvez um revezamento entre os colegas impeça que pais cansados de arrumar a bagunça acabem com a campanha. Uns minutos de "trabalho pesado" garantem horas e horas de diversão. E o Mestre agradece!

### Comida!

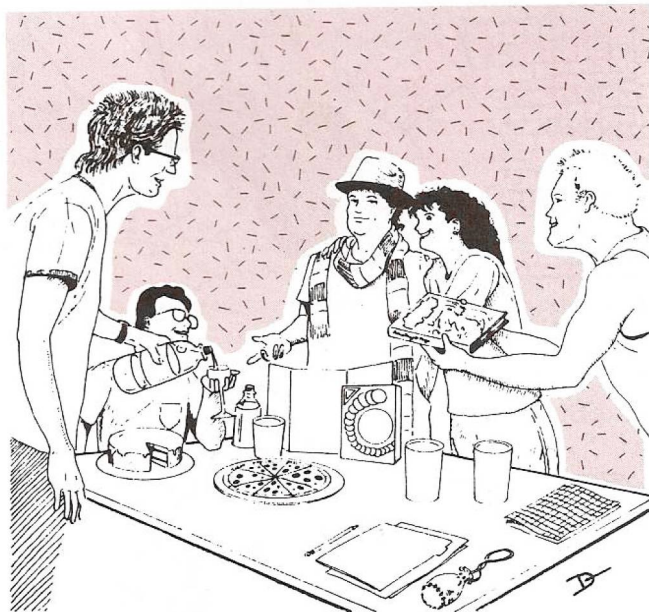
Nunca falha. Todos se preparam, colocam as fichas de personagem na mesa, ajeitam seus dados e lapiseiras e... um estômago ronca. Alguém anuncia que quer batatas fritas, pizza, refrigerante etc. Agora todos têm de esperar enquanto esse jogador vai atrás da comida.

As pessoas adoram beliscar um petisco enquanto jogam. Durante uma partida longa, um lanchinho pode se tornar uma necessidade vital! Mas tente fazer com que isso não prejudique o andamento da

aventura. Cada um pode trazer a própria comida ou propor revezamento para suprir o cardápio das sessões de jogo. Em certos casos, a primeira pessoa a chegar é mandada atrás de comida, com o dinheiro arrecadado pelo grupo na sessão anterior. Quando o jogo começa, a comida já está preparada.

### Menos conversa, mais jogo

Até mesmo os jogadores mais sérios interrompem o jogo de vez em quando. Piadas e histórias são comuns em um grupo de amigos e tornam a sessão mais agradável. Mesmo assim, interromper o andamento das coisas a toda hora com piadas e histórias pode irritar os outros. Existem jogadores que, dada uma breve oportunidade, contam a história da campanha desde o seu início. Igualmente inconvenientes são os jogadores que não param de fazer piadas sobre qualquer coisa. Pode até ser engraçado, mas o grupo deve estabelecer limites para que o jogo divirta todo mundo, inclusive o Mestre – que tem de interromper suas descrições a cada piada. Sinta-se



à vontade para fazer graça quando apropriado, mas tente não fugir muito do jogo nem do seu personagem. Mais que isso, saiba quando parar.

### **Preste atenção**

Nem sempre os personagens estão envolvidos diretamente na aventura o tempo todo. Alguns podem se separar do grupo, ser alvos de uma magia de *Sono* ou cair em armadilhas que os outros personagens conseguiram transpor. Seja qual for o caso, preste atenção no que está acontecendo. Mais tarde, seu personagem estará de volta à ativa.

Alguns jogadores não têm paciência para sentar e escutar. Eles puxam conversa com a pessoa mais próxima ou pegam livros de regras para ler. Alguns chegam a sair da mesa de jogo e vão para outro canto, ligam a televisão, jogam videogame...

Quando finalmente seus personagens voltam a atuar, o jogo pára até que os fujões sejam resgatados da tevê e informados dos últimos acontecimentos. É muito melhor ficar atento à aventura, para que nada seja repetido.

### **Espera sua vez**

Durante a sessão, especialmente num combate, há momentos em que cada jogador quer ver seu personagem reagindo rapidamente. Mas se todos falarem ao mesmo tempo ninguém conseguirá entender o que está acontecendo. Há Mestres que querem saber as intenções dos jogadores pela ordem da mesa antes do início do *round*; outros pedem um teste de Iniciativa e perguntam sobre as ações de acordo com o resultado. De qualquer modo, espere até ser chamado para falar, e de forma alguma

interrompa um companheiro fora de sua vez. Outro tipo de interrupção é passar bilhetes. Recados podem ser importantes durante um jogo. Porém, se usados com muita frequência, tornam-se inconvenientes. A menos que sua próxima ação não possa ser revelada para algum outro jogador, deixe os bilhetes de lado.

### **Escute o Mestre**

Eis outra maneira de conversar fora de hora: o Mestre está descrevendo algo e os jogadores o interrompem antes que ele termine. Lógico, se preciso, você deve parar uma cena e informar o Mestre sobre as ações de seu personagem, mas o assunto aqui é um pouco diferente. Por exemplo, durante a descrição de uma sala, o Mestre é interrompido pelo jogador do ladrão, querendo saber que tesouros havia no local.



Explicados os tesouros, a sessão é novamente truncada pelo jogador do guerreiro, perguntando sobre os monstros presentes na sala. Enquanto as criaturas são descritas, os jogadores já declaram seus ataques. Então, o jogador que interpreta o mago questiona, para poder lançar uma magia: "Como é a sala, e exatamente o que há nela?". Nesse momento, o Mestre mal sabe o que falou e o que deixou de falar, e o jogador que está mapeando ainda quer saber como é a sala.

De volta ao ponto de partida, o Mestre recomeça a descrever a sala. Moral da história: deixe que o Mestre descreva tudo, antes de disparar suas perguntas.

### **Antecipe suas ações**

Os jogadores geralmente adoram o combate. Alguns parecem viver as batalhas como se estivessem nelas de verdade. Infelizmente, nada acaba mais rápido com a emoção desse momento do que uma quebra de ritmo na narrativa – alguém que não consegue decidir o que o seu personagem vai fazer, ou que despeja uma dúzia de perguntas antes de declarar sua ação. Se você precisa formular uma questão, seja breve. Declare apenas suas ações e jogue os dados. Certos Mestres confiam nos seus jogadores e permitem que os dados sejam lançados no começo do *round*. Quando chega a vez de cada um, a ação é descrita e os resultados, relatados. O importante é manter o combate rápido.

### **Mantenha-se organizado**

Cada personagem começa sua "vida" com uma ficha geralmente nova, contendo

apenas seus atributos, nome e objetos pessoais. Logo essa ficha estará cheia de itens mágicos, novas habilidades, propriedades, nomes de personagens conhecidos e pontos de experiência. Depois de mais algum tempo, a ficha de personagem vira uma bagunça de itens ganhos e perdidos, atributos alterados, informações apagadas etc.

Problemas podem surgir quando um jogador ou o Mestre precisar de uma informação específica sobre o personagem. Ninguém gosta de esperar enquanto o jogador procura em suas anotações por um pequeno detalhe enterrado num caos gigantesco. Por outro lado, esse pequeno detalhe pode significar a diferença entre a vida e a morte do personagem... e do grupo todo!

Imagine os personagens no meio de um calabouço, atacados por uma medusa com seus guardiões yuan-ti. A medusa entra e petrifica um dos magos, e passa a ameaçar o grupo com as mordidas das serpentes de seu cabelo, enquanto os yuan-ti atacam os demais com suas cimitarras. Depois de uns vinte minutos de combate feroz, dois personagens e quase todos os yuan-ti mortos, quando o grupo se prepara para o vencer ou morrer, o jogador do mago petrificado vê em sua ficha um medalhão contra petrificação, de que ele já se esquecera completamente (estava anotado em sua ficha sob o título "Equipamento para acampar"). O Mestre tem agora uma escolha difícil: ele pode ignorar a existência do medalhão ou voltar o jogo para o começo da batalha, na esperança de que todos se lembrem dos pontos de

vida perdidos e cargas de itens mágicos gastas. Obviamente, ninguém ficaria contente com o jogador do mago. O Mestre ignora a existência do medalhão, que estava guardado junto com o saco de dormir, obviamente não fazendo efeito...

Quando você adicionar informação à ficha do seu personagem, mantenha tudo o mais organizado possível. Escreva os itens mágicos do seu personagem de um lado da página, e os equipamentos de uso do grupo do outro lado. Faça isso tudo a lápis. Se há algo que deve ser removido da ficha, apague em vez de riscar. Quando sua ficha começar a ficar bagunçada, com "marcas de batalha" – cortes, buracos etc – pegue uma nova e copie as informações importantes. Acima de tudo, mantenha sempre a ficha do seu personagem organizada.

### **Estabilidade dos personagens**

Jogadores experientes gostam de criar novos personagens de vez em quando. Isso permite que eles interpretem papéis diferentes, dando novas cores ao jogo. Mas vamos com calma.

Há jogadores que trocam de personagem a cada duas sessões de jogo. Experimentar novos personagens é muito legal, mas como se espera que o Mestre mantenha consistência na trama, se alguns jogadores insistem em trocar de personagens sem qualquer aviso? Também não faz muito sentido que a cada aventura uma pessoa simplesmente desapareça e uma outra surja no meio de um calabouço. Finalmente, pense nas

conseqüências se o jogador de um personagem importante para a aventura resolve mudar de personagem num ponto crítico.

Antes de qualquer troca, fale com o Mestre. Juntos, vocês podem encontrar uma boa maneira de aposentar um personagem e introduzir outro na campanha.

### O estilo de jogo

Há tantas maneiras de se jogar AD&D® quanto há Mestres.

Enquanto alguns preferem

aventuras com mistério e que exigem bastante inteligência e criatividade dos jogadores, uns gostam mesmo de combate e mais nada, e outros fazem aventuras quase sem combates. Certos Mestres adoram explorar a interação entre os personagens. Outros consideram estas coisas uma chatice.

Alguns usam a magia em seu jogo quase como um segredo. Outros ainda fazem com que a magia esteja presente em quase tudo. Uns criam aventuras sérias, profundas, os demais idealizam tramas apenas engraçadas.

Ao contrário do que se possa pensar, não há nada de errado com nenhuma dessas maneiras de encarar o jogo, mas cada pessoa tem suas próprias preferências quanto ao RPG. Se o seu Mestre não faz o tipo de

jogo que você gostaria, procure outro grupo. Pode até demorar um pouco, mas certamente alguém no mundo joga RPG da maneira que você aprecia. Não conseguindo encontrar essas pessoas, pense em se tornar um Mestre e fazer sua própria campanha. De qualquer modo, não tente forçar o seu grupo a jogar da sua maneira.

### Não ignore o óbvio

Apesar dos rumores, Mestres não são deuses. Não importa o quanto tentem: eles nem

o grupo de jogo tenha liberdade de escolha. Os jogadores podem escutar lendas sobre uma espada mágica de um menestrel, receber pedidos de ajuda dos moradores de uma cidade, missões de algum governante, ou simplesmente ter seus personagens teleportados para a porta de um calabouço.

Preste atenção nestas dicas sutis e nem-tão-sutis. Enquanto o Mestre não conduzir os personagens pelas próprias mãos, ele sempre vai tentar informar onde a próxima

aventura pode acontecer. Quando os jogadores ignoram constantemente as dicas do Mestre, ele não tem outras alternativas a não ser: rolar encontros aleatórios, improvisar ou forçar os personagens para dentro de uma aventura planejada.

É sempre escolha do jogador se o



sempre conseguem criar uma aventura legal para cada um dos rumos que um grupo possa escolher. E, por outro lado, o Mestre também não deve nunca conduzir os aventureiros como gado por um caminho. Um bom Mestre sempre colocará algumas opções óbvias para seus jogadores. Numa boa campanha, não há apenas uma direção a ser seguida. O Mestre deve ter pelo menos duas aventuras preparadas para que

personagem deve ou não ir em determinada aventura. Isso também o torna responsável por quanta ação o personagem vive. Se o Mestre apresentar três direções possíveis, não tente uma quarta, a não ser que nenhuma das três interesse ao seu personagem nem com boa vontade (um paladino não é obrigado a roubar um banco, saquear uma cidade, ou assassinar alguém. Caso o seu superior peça isto, há algo de



errado com ele, que precisa ser investigado). Se você insistir em seguir uma direção que o Mestre claramente não preparou, não fique desapontado quando nada de interessante acontecer ao seu personagem. É realmente difícil, embora possível, criar uma campanha que apresente uma grande liberdade de ação para os personagens, mas é improvável divertir os jogadores que insistem em tomar os caminhos errados.

### Próximas aventuras

Um bom Mestre gosta de criar aventuras que interessem aos seus jogadores. Para isso, precisa ouvir as opiniões e sugestões de cada um – providência importante quando uma grande aventura terminou e uma nova começará na sessão seguinte. Há alguma ponta solta da aventura anterior que os personagens gostariam de explorar? Um grande feito que gostariam de realizar ou cidade ou região para visitar? Há algum problema do passado a ser resolvido? Conte ao Mestre!

Os interesses dos personagens podem ser o foco da próxima aventura, o que também ajuda a curar a síndrome do caminho errado, apresentada no tópico anterior, já que agora o Mestre tem uma idéia melhor do que os jogadores querem fazer.

### Divida o trabalho com o Mestre

Há diversos papéis que geralmente sobram para o Mestre mas poderiam ser preenchidos pelos próprios jogadores. Isso permite que os jogadores ajudem a criar um mundo mais ao seu agrado e treinem para ser bons Mestres. Aqui vão algumas sugestões:

### O Cartógrafo

Jogador encarregado de cuidar do visual do jogo, juntamente com o Mestre. Responsável pelos desenhos de mapas dos lugares visitados pelo grupo e por manter uma lista de locais importantes.

Em situações de combate, ele move as miniaturas dos personagens de acordo com as descrições dos jogadores e, com a ajuda deles, desenha as salas onde acontece a ação e calcula a área de efeito de magias e projéteis. Em viagens, o cartógrafo deve calcular o tempo da jornada e cuidar da posição e movimentação do grupo. Opcionalmente, ele pode assumir a responsabilidade de criar e distribuir objetos entregues pelo Mestre aos jogadores, como cartas ou livros de magia – e, caso consiga, desenhar o grupo e os mais importantes Personagens do Mestre. O cartógrafo não precisa ser um artista (mas seria ótimo), e deve ter papel quadriculado, um tabuleiro para colocar miniaturas e diversos tipos de lápis.

### O Administrador


Durante um combate, uma perseguição ou um encontro no qual o tempo é importante, o administrador conta os *rounds* e ajuda o Mestre e os demais jogadores a fazer os ataques no momento certo, determinar as durações das magias, a movimentação dos personagens etc. Ele também observa a data corrente, cuida da idade dos personagens e anuncia os pontos de vida recuperados pelo descanso. O administrador deve preparar as viagens, ver para que as rações não percam a validade e observar, junto com o

cartógrafo, quanto tempo leva a jornada. Entre aventuras, o administrador deve zelar pelo dinheiro do grupo, saber quanto cada personagem arrecadou com sua profissão (o que é comum em campanhas), e manter as propriedades dos personagens.

### O Cronista

Jogador responsável pelo registro da história da campanha. Ele deve ter anotações sobre objetivos da aventura, os objetivos do grupo, sobre os personagens e suas histórias e sobre os Personagens do Mestre. Em aventuras longas, o cronista dá início à sessão lendo os acontecimentos dos últimos encontros do grupo. Entre as sessões de jogo, ele organiza suas anotações e, com a ajuda dos outros jogadores, registra os últimos acontecimentos, se possível organizando-os cronologicamente. O Mestre pode usar a crônica como referência para distribuir pontos de experiência ou criar aventuras. Quem sabe um dia, se a crônica for realmente boa, ela não acaba publicada?

### Conclusão

O Mestre realmente tem muito trabalho para criar e conduzir uma campanha. Facilita muito mais se os personagens são idealizados com um passado e interesses próprios, e se nessa história os jogadores já introduzem alguns *PdM* do ponto de vista de seus personagens. Ainda assim, há muito trabalho a ser dividido. Se uma pequena parte de toda a carga do Mestre for delegada aos jogadores, a campanha pode ficar muito mais divertida e fácil para todos. 

# TEM HQ NO RPG



Um aventureiro retorna ao seu vilarejo natal depois de muito tempo. Seu maior desejo no momento é descansar, relaxar de sua última excursão na paz e tranqüilidade de casa... Mas uma garota entra em prantos porta a dentro gritando o seu nome e implorando que ele a ajude. Bom, o descanso vai ter que ficar para depois.

**Gunnar Thorson - O Caso do Assassinato Elfo** (*Gunnar Thorson - The Case of Elf-Shot*, no original) é uma série publicada inicialmente na **Dragon Magazine** americana em quatro partes, de junho a setembro do ano passado. É de criação de Barbara Manui e Chris Adams, os mesmos responsáveis pela tira de humor **Yamara**, publicada na mesma revista.

Esta história em quadrinhos (que você vai ler completa, os quatro capítulos reunidos!) mostra uma trama detetivesca em pleno cenário *viking*! Olaf, o senhor local e pessoa mais rica da aldeia, é morto por

elfos. Pelo menos é o que diz a testemunha, Sven – velho conhecido de Olaf – que jura ter visto elfos atirando flechas contra o seu amigo. Mas aí a coisa complica, porque ninguém nunca viu um elfo naquela região e tudo que se sabe a respeito deles são lendas.

## **E Quem é Gunnar Thorson?**

Neste momento, Gunnar Thorson – um guerreiro e aventureiro experiente que prefere raciocinar onde muitos usam a força e conhecido por sua fama de resolver problemas aparentemente sem solução – é chamado por Inga, a filha de Olaf, para elucidar o caso. E quanto ao resto... a história fala por si!

Apesar de ter sido lançada pela **Dragon Magazine**, o curioso a respeito dessa história é a ausência de seres fantásticos e magia. Os autores optaram por um cenário baseado na História, com *vikings* retratados de uma forma mais realista, sem entretanto, diminuir o interesse da trama.

AQUELA PRIMAVERA ESTAVA FRIA,  
COM NOITES SILENCIOSAS.

ERA BOM ESTAR DE VOLTA AO LAR.  
EU RELAXAVA EM MINHA MESA, JUN-  
TO À LAREIRA, APÓS TER RESOL-  
VIDO O CASO EM ORKNEYS.

SEMPRE CONFIEI EM ROXY PARA  
ME SERVIR. ELA CONHECIA UM  
BOM VINHO... E SABIA QUANDO  
ELE ESTAVA *ENVENENADO*.

# GUNNAR THORSON

## "O CASO DO ASSASSINATO ELFO"



MAS NAQUELA NOITE, EU  
ESQUECIA A PORTA ABERTA.

GUNNAR  
THORSON!

PRECISO DE  
AJUDA! MEU PAI  
ESTÁ MORTO!

SEU NOME ERA INGA,  
FILHA DO SENHOR FEL-  
DAL OLAF. ELA HAVIA  
CRESCIDO MUITO,  
DESDE QUE A VI PE-  
LA ÚLTIMA VEZ.

ASSASSINADO?

SIM! POR ELFOS!  
EU OS VI NA  
FLORESTA!

É TUDO MINHA  
CULPA! MAS NÃO CON-  
TEI A NINGUÉM!

SENTE-SE, MENINA!  
ROXY, SIRVA-LHE  
UMA BEBIDA!

EU JAMAIS ENFRETEI  
UM ELFO, E NEM SEQUER  
ACREDITAVA NELES. MAS  
TALVEZ A JOVEM ESTIVES-  
SE ESCONDENDO ALGO.

PRIMEIRO, ALGUÉM TES-  
TEMUNHOU O CRIME?

APENAS O PRIMO  
TRYGGVA E SVEN LAUGAR!  
CREIO QUE VOCÊ CONHECE  
OS DOIS!



SIM.

SVEN DISSE QUE MEU PAI CAIU E QUE OS ELFOS ACERTARAM ELE BEM NO CORAÇÃO



EU NÃO ENGOLIA A HISTÓRIA DOS ELFOS, MAS JÁ TINHA VISTO MUITAS COISAS BIZARRAS PARA IGNORÁ-LA.

É MELHOR EU DAR UMA OLHADA.



ROXY, TOME CUIDADO!

NÃO SE PREOCUPE, GUNNAR! SE ALGUM ELFO APARECER, EU MATO O MALDITO!



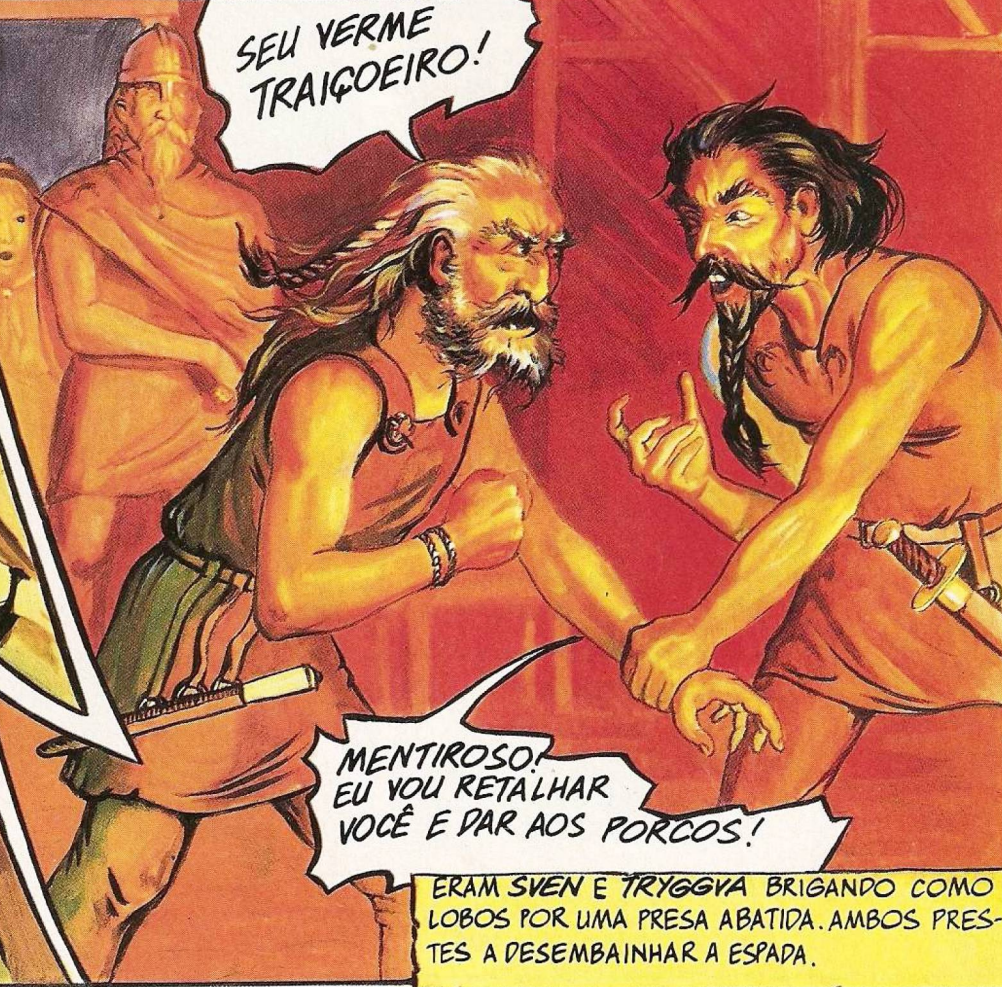
E TRYGGVA DIZ QUE NÃO VAI TESTEMUNHAR, ATÉ QUE O CONSELHO SE REÚNA! ELE ESTÁ AGINDO MUITO ESTRANHO!

O QUE NÃO FÓI DITO ERA QUE TRYGGVA, E PROVAVELMENTE A PRÓPRIA INGA, HERDARIAM O FEUDO. OU SEJA, ELE TINHA TODOS OS MOTIVOS EM MIDGARD PARA COMETER O CRIME. MAS EU CONHECIA SVEN. NÓS O CHAMÁVAMOS DE "SVEN, O ARDILOSO". HÁ MUITOS ANOS EU NÃO O VIA, MAS DIZIAM QUE ELE TEVE SORTE NO LESTE, E QUE ELE ERA UM HÓSPEDE TEMPORÁRIO NA FORTALEZA DE OLAF.



NA FORTALEZA, A SITUAÇÃO IA DE MAL A PIOR.

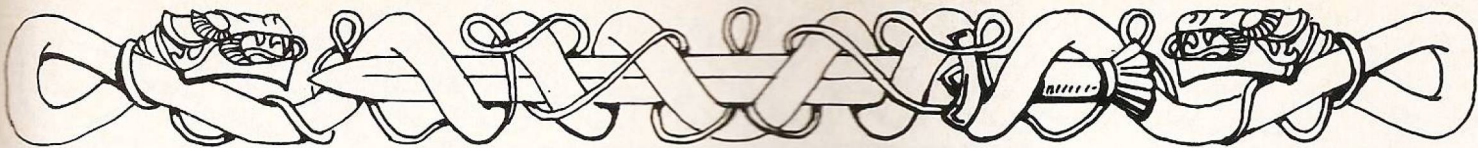
NÃO!



SEU VERME TRAIÇOEIRO!

MENTIROSO! EU VOU RETALHAR VOCÊ E DAR AOS PORCOS!

ERAM SVEN E TRYGGVA BRIGANDO COMO LOBOS POR UMA PRESA ABATIDA. AMBOS PRES- TES A DESEMBAINHAR A ESPADA.



# GUNNAR THORSON

## "O CASO DO ASSASSINATO ELFO" CAPÍTULO II

PAREM, OS DOIS!



MOSTREM ALGUM RESPEITO!



BASTA DISTO ENQUANTO O CORPO DE MEU PAI AINDA ESTIVER NESTA CASA!

INGA REALMENTE TINHA A ÍNDOLE DO PAI! MAS SVEN E TRYGGVA ESTAVAM ME ENCARANDO!

GUNNAR THORSON! SEMPRE PRESENTE QUANDO ALGUÉM É ASSASSINADO, NÃO?

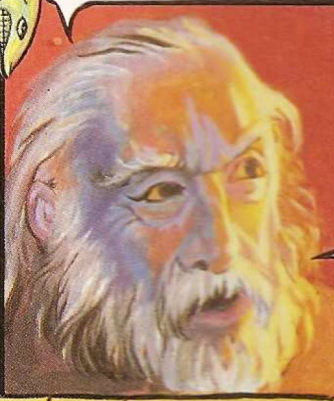
BEM, PARA QUE SERVEM OS VIZINHOS, TRYGGVA? AGORA, QUERO OUVIR OS DOIS!



SVEN É UM CÃO MENTIROSO! ELE INVENTOU A HISTÓRIA DOS ELFOS! ELE PLANEJOU A MORTE DO PRIMO OLAF, E ASSIM QUE EU TIVER PROVAS, VOU CORTAR A CABEÇA DO MISERÁVEL.

TRYGGVA NÃO ERA NEM UM POUCO PACIENTE.

ENTÃO SVEN, SOBRE O TAL POVO DA FLORESTA... POIS O PRÓPRIO OLAF ACREDITAVA NELAS, GUNNAR!



VOCÊ O CONHECIA MUITO BEM, NÃO?

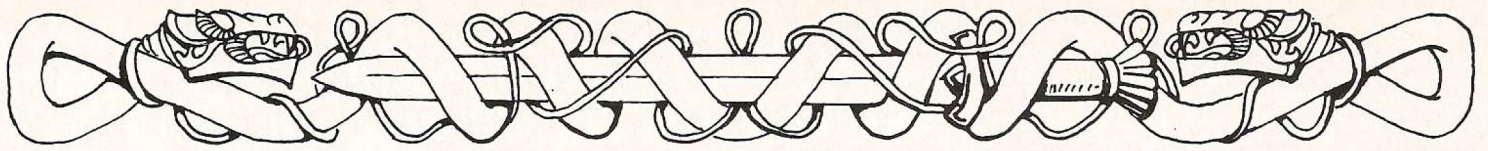
SIM! JUNTOS, NÓS VENCEMOS O CALIFA DE ALEPPO! E TRYGGVA É O ÚNICO ENTRE OS PRESENTES QUE LUCRARIA COM A MORTE DE OLAF, JÁ QUE SOU APENAS UM VIAJANTE PRESTES A SEGUIR MEU CAMINHO!

A BATALHA CONTRA O CALIFA DE ALEPPO FOI O QUE ENRIQUECEU OLAF MAS ELE NUNCA MENCIONOU TER SIDO AJUDADO POR SVEN. TRYGGVA ERA UM FERREIRO QUE JAMAIS PARTICIPOU DE BATALHAS. SUA ÚNICA ESPERANÇA DE ENRIQUECIMENTO ERA SUA HERANÇA.



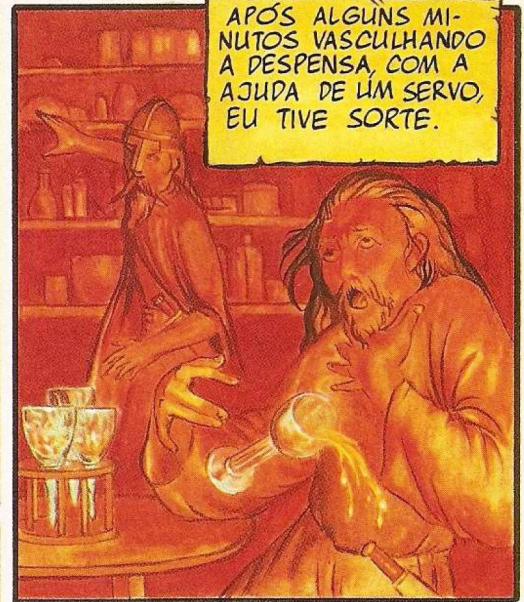
INGA, VIGIE OS DOIS ATÉ QUE EU VOLTE!

ELES SE COMPORTARIAM, ENQUANTO VIGIADOS POR INGA. ALIÁS, TODOS SABIAM QUE TRYGGVA QUERIA SE CASAR COM ELA.



EU CONTEPLETEI O CORPO DE MEU FALECIDO AMIGO POR UM BOM TEMPO. ERA LAMENTÁVEL PERDER UM HOMEM QUE, APESAR DE SUA IDADE, AINDA ERA TÃO FORTE.

ELE NÃO HAVIA PERDIDO SANGUE, MAS EU NÃO GOSTAVA NADA DAQUELE INCHAÇO EM SEU PESCOÇO. NÃO ERA UM BOM INDÍCIO. EU TERIA QUE INVESTIGAR AINDA MAIS.



APÓS ALGUNS MINUTOS VASCULHANDO A DESPENSA, COM A AJUDA DE UM SERVO, EU TIVE SORTE.



NÃO TIVE CORAGEM DE PERGUNTAR A ELE SE FOI UM ATAQUE ELFO.

EU NÃO SERVIRIA MAIS HIDROMEL HOJE!

PERGUNTEI AOS OUTROS SERVOS AONDE INGA TERIA VISTO OS ELFOS. ELES NÃO SABIAM NADA A RESPEITO DE ELFOS, MAS UMA SERVA AFIRMOU TER VISTO INGA RETORNANDO EM DISPARADA DE UM PEQUENO VALE, NÃO MUITO LONGE DA FORTALEZA.



MAS ESSE "NÃO MUITO LONGE" ERA RELATIVO...



...POIS PODIA ME LEVAR A Lugares Sombrios, onde a Terra das Fadas poderia se tornar minha sepultura.



AS TREVAS PODEM SER UM INIMIGO TERRÍVEL.

MAS O QUE SE APRENDE LOGO É QUE...

## GUNNAR THORSON

"O CASO DO ASSASSINATO ELFO"  
CAPÍTULO III

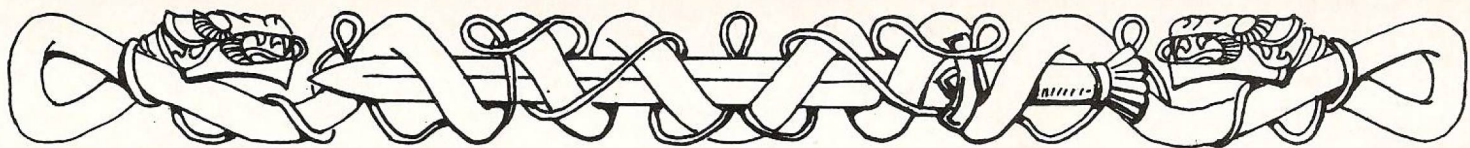
LENDAS DIZEM QUE UM ELFO ENFURECIDO É CAPAZ DE RUIR MONTANHAS E ATERRORIZAR ATÉ DRAGÕES.

...A ESCURIDÃO TEM MEDO DE SI MESMA.

QUE O BRILHO DE SUA IRA PODE ATÉ MESMO CEGAR UM HOMEM.

MAS O PRIMEIRO GOLPE DE MEU PUNHO ME DEU A CERTEZA DE QUE ESSES SUJEITOS NÃO ERAM ELFOS.

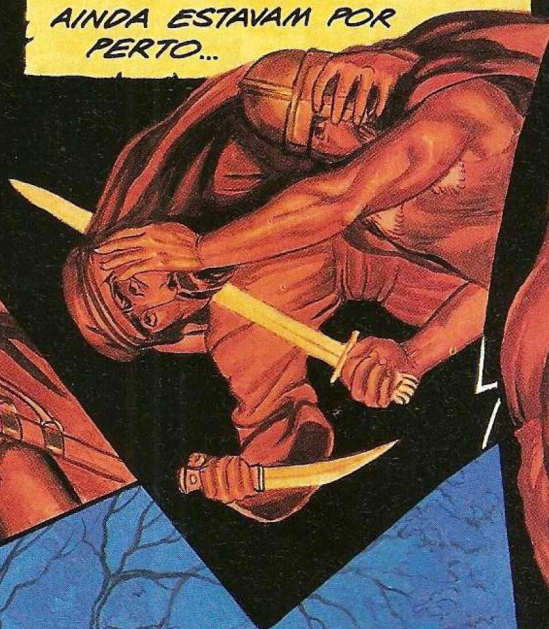
...POIS OS ELFOS NÃO USAVAM CIMITARRAS.



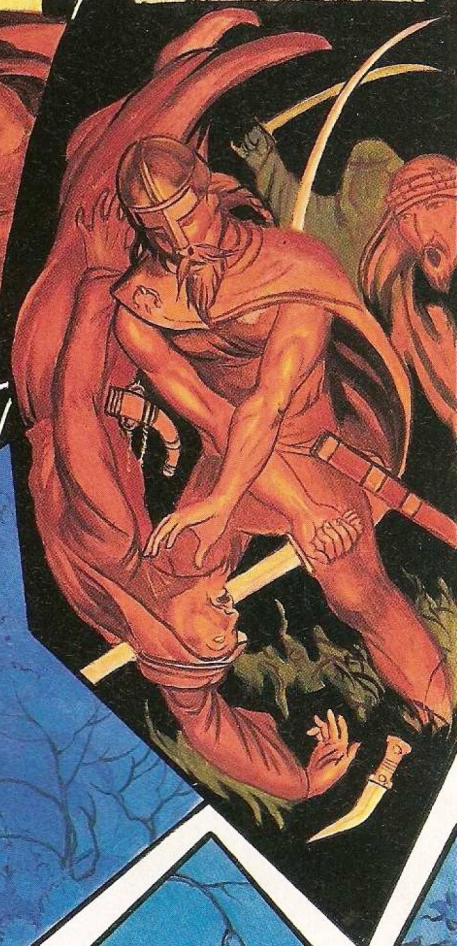
NA VERDADE, ELES ME PARECIAM ÁRABES.



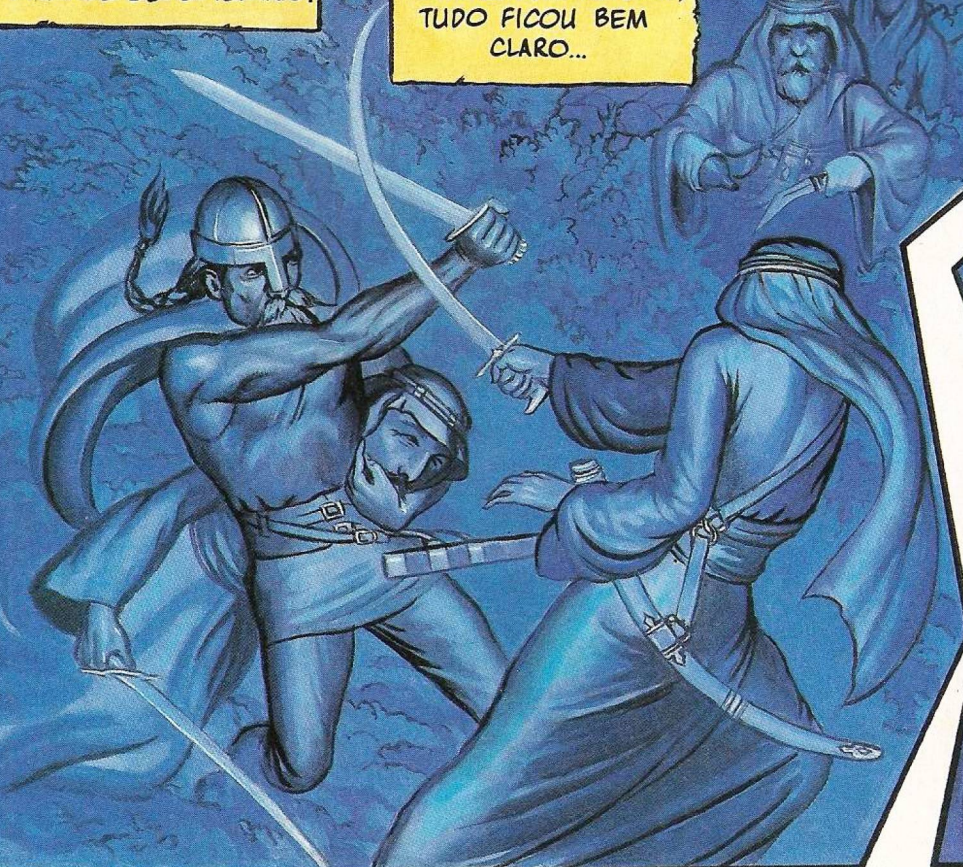
MUITOS CALIFAS DESEJAVAM A MORTE DE OLAF, MAS EU NÃO IMAGINAVA POR QUE ESTES HOMENS AINDA ESTAVAM POR PERTO...



...OU COMO ELES ENVENENARAM O HIDROMEL NA CASA DE OLAF?



SÓ PODIA SER OBRA DE ALGUÉM DENTRO DA CASA. VEJAMOS: QUEM SERIA O GRANDE BENEFICIÁRIO?



EU SEMPRE RACIOCINEI MELHOR NOS MOMENTOS DE TENSÃO. DE REPENTE, TUDO FICOU BEM CLARO...



EU TINHA QUE RETORNAR À FORTALEZA, E PEGAR O CULPADO.

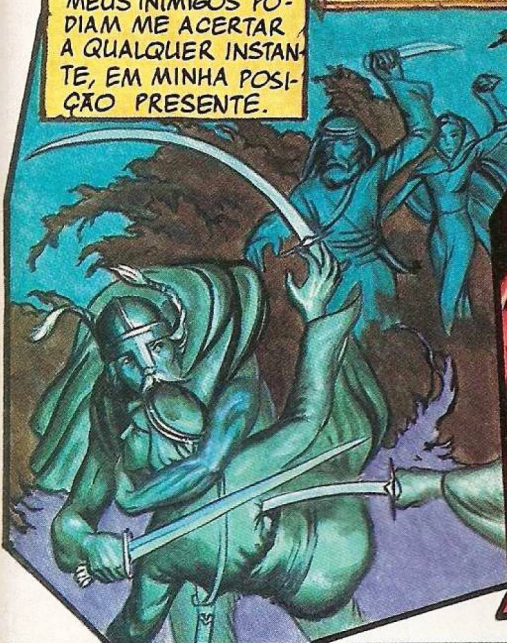




# GUNNAR THORSON

## "O CASO DO ASSASSINATO ELFO" CAPÍTULO IV

MEUS INIMIGOS PODIAM ME ACERTAR A QUALQUER INSTANTE, EM MINHA POSIÇÃO PRESENTE.



FUI SALVO POR ROXY.

O GALO CANTOU NAS TREVAS POR QUATRO VEZES.

AÍ EU DISSE "MELHOR VER COMO ESTÁ GUNNAR!"

FELIZMENTE PARA MIM, ELA SABIA INTERPRETAR SEUS ORÁCULOS.



ENCONTRAMOS UM PERGAMINHO COM UM DOS ÁRABES. ERA O QUE EU JÁ ESPERAVA, MAS SERIA A PROVA DEFINITIVA PARA O CONSELHO.

O CALIFA DE ALEPPO QUERIA DE VOLTA O QUE LHE PERTENCIA. E OFERECIU UMA GRANDE RECOMPENSA PARA QUEM MATASSE OLAF, E RECUPERASSE SEUS BENS.

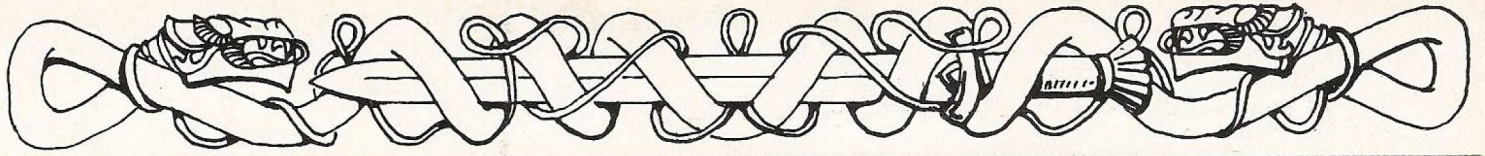
É UMA RECOMPENSA E TANTO!



DE VOLTA À FORTALEZA, ENCONTREI O CONSELHO REUNIDO. TUDO CORRIA BEM PARA SVEN. O VENENO NO HIDROMEL NÃO FAVORECIA TRYGGYA, POIS TODOS SABIAM QUE ELE SÓ BEBIA CERVEJA.

E O TEMPERAMENTO DELE TAMBÉM NÃO LHE DAVA MUITO CRÉDITO.





SVEN PARECIA EUFÓRICO, ATÉ QUE ME VIU ENTRANDO NO RECINTO.

ENCONTROU ALGUM ELFO, GUNNAR?

NÃO. ENCONTREI ÁRABES NA FLORESTA. E ELES ESPERAVAM QUE ALGUM VIAJANTE LHES ENTREGASSE ALGUMAS PEÇAS, QUE SERIAM DEVOLVIDAS AO CALIFA DE ALEPPO. ROLF, VOCÊ QUE SABE LER O IDIOMA ÁRABE...

LOGO, O CONSELHO RESTABELECEU A ORDEM, E TRYGGVA SE DESCULPOU COMIGO.

GUNNAR THORSON! PEÇO QUE ME DESCULPE POR TER SIDO HOSTIL COM VOCÊ! HOJE VOCÊ ME FEZ UM GRANDE BEM!

FAZ PARTE DO MEU TRABALHO!

SVEN NÃO GOSTOU MUITO DO QUE OUVIU.

RAAGH

ME SENTI FELIZ POR TER RESOLVIDO ESTE ÚLTIMO CASO POR OLAF. INGA, AGORA, SÓ TERIA OLHOS PARA SEU PRIMO, E A FELICIDADE DE SUA ÚNICA FILHA DEIXARIA O VELHO OLAF SORRIENTE NO VALHALLA. QUANTO A SVEN, ELE CONVOCOU A IGREJA PARA SUA DEFESA. ELÉS DARIAM UMA BOA CHANCE PARA ELE, JULGAMENTO PELO FOGO. PESSOALMENTE, ACHO QUE ELE VAI SER FRITO.



X-MEN MARCOU  
8 MILHÕES  
DE AMERICANOS.

## VÊ SE NÃO MARCA.

ESSA VOCÊ NÃO PODE DEIXAR PASSAR. X-MEN SUPER É O MAIOR SUCESSO EM QUADRINHOS DE TODOS OS TEMPOS. SÓ NOS ESTADOS UNIDOS JÁ VENDEU MAIS DE 8 MILHÕES DE EXEMPLARES. UMA MINI-SÉRIE EM 3 EDIÇÕES, DESENHADA POR JIM LEE E ESCRITA POR CHRIS CLAREMONT, EM SEU MELHOR TRABALHO PARA X-MEN.



A PARTIR DESTA MINI-SÉRIE, A SAGA DOS X-MEN RECOMEÇA DO ZERO. PARA QUEM NÃO CONHECE A HISTÓRIA, FICA FÁCIL ACOMPANHAR. PARA QUEM JÁ É LEITOR, FICA MAIS EMOCIONANTE AINDA. EM FORMATO AMERICANO, PAPEL ESPECIAL, X-MEN SUPER TEM UMA CAPA PÔSTER ESPECIAL PARA VOCÊ COLECIONAR.

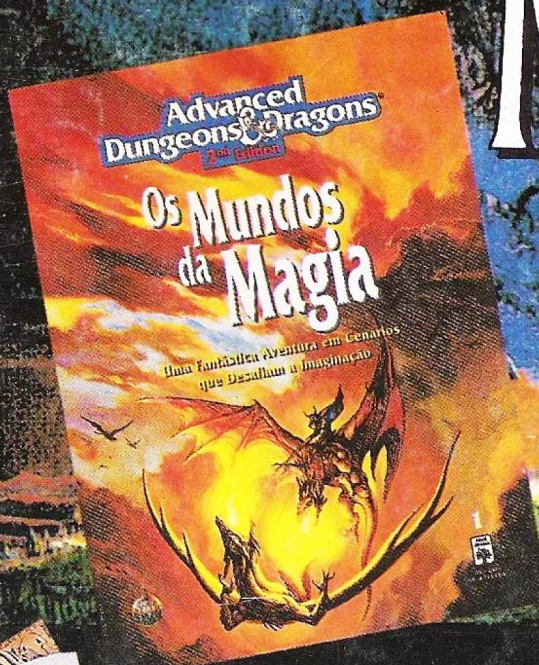
JÁ NAS BANCAS



**Aventure-se pelos cenários deslumbrantes  
do fantástico universo do RPG!**

# Os Mundos da Magia

©1995 TSR, INC.



Viaje através de paisagens que vão muito além da imaginação. Conheça Os Mundos da Magia! Maravilhosas ilustrações coloridas e tudo sobre os mundos, reinos e personagens do universo Advanced Dungeons & Dragons.™

- 4 edições magníficas
- Acabamento de luxo
- Lançamento quinzenal



**GRÁTIS**

em cada edição  
**55 CARDS SPELLFIRE**

Advanced  
Dungeons & Dragons  
2ª Edição



À venda em bancas, livrarias e lojas especializadas.