CHEFE DE FASE
Uma nova lenda urbana para Arton

TERAPIA
Brincar de Deus pode ajudar

A MORTE
Morrer não é só chegar a zero PVs

MAGNATAS DO RPG
Quem são? Onde vivem? O que jogam?

Dragon Slayer

ROLEPLAYING GAME

TURMA DA MÔNICA JOVEM

A turma do Bairro do Limoeiro para 3D&T

REVIEWS! Império de Jade • Hora da Aventura 3D&T • Editores & Blogueiros

EU AMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

Dragon Slayer

DragonSlayer é uma publicação da Editora Escala Ltda. ISSN 1808-1584. DragonSlayer não se responsabiliza por conceitos emitidos em artigos assinados ou por qualquer conteúdo publicitário e comercial, sendo esses últimos de inteira responsabilidade dos anunciantes.

EDITORA escala
PAIXÃO POR REVISTAS
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo-SP, Brasil. Tel.: (+55) 11 3855-2100, Fax: (+55) 11 3951-7313, Caixa Postal 16.381, CEP 02599-970, São Paulo-SP, Brasil

EDITORIAL – Diretor: Sandro Aloisio **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes

PUBLICIDADE – Diretora: Fernanda Dias – fernandadias@escala.com.br **AGÊNCIAS SP Gerente:** Ulisses Martins – ulissesmartins@escala.com.br (11) 3855 2176 **Executivos de Negócios:** Angélica Ono, Daniel Resende, Mariana Galvão, Paulo Sérgio de Moraes, Ricardo Inocêncio Pereira e Rogério Oliveira **DIRETOS SP Executivos de Negócios:** Adriana Mauro, Aglaé Neves, Mírian Campanhã e Zélia Oliveira **REGIONAIS Gerente:** Alessandra Nunes – alenunes@escala.com.br (11) 3855 1969 **REPRESENTANTES: Rio de Janeiro:** Marca 21 – Marta Pimentel (21) 2224 0095 / **Rio Grande do Sul:** Starter – Cristina Zimmermann (51) 3327 3700 / **Santa Catarina:** Comtato – Anuar Pedro Jr. (48) 3879 9171 **ASSISTENTES COMERCIAIS:** Juliana Segin (11) 3855 2247 e Taciana Oliveira (11) 3855 2244 **COORDENAÇÃO DE VENDAS:** Mariana Proença e Rubiene Barbosa **TRÁFEGO:** (11) 3855 1914 Carolina Venturini e Joel Brogliato – material.publicidade@escala.com.br

COMUNICAÇÃO – Gerente: Patricia Filgueira **Assessoria de Imprensa:** Denise Mello **Assistentes de Arte:** Bruno Miramontes, Diógenes Diniz e Priscila Fosco **Redator:** Marcelo Almeida Assistente de Marketing **Web:** Bruna Pelligotti **Estagiário:** Jorge Bannoki Jr.

PROJETOS ESPECIAIS, EVENTOS E PARCERIAS – Gerente: Ritha Corrêa **Coordenadora:** Vanessa Coppede

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o Brasil: FC Comercial e Distribuidora S.A. Rua Dr. Kenkiti Shimomoto,1678 Sala A, Jardim Belmonte, Osasco, SP, CEP 06045-390, Tel.: (11) 3789-1623. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá aos pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER 25 ANOS

EQUIPE DA DRAGONSLAYER ONLINE:
Editor Responsável: Álvaro Freitas. **Editor:** Salomão Santiago. **Colaboradores:** Álvaro Freitas, Bruno Schlatter, João Paulo Pereira, Mário Castro, Marlon Teske, Moises Mota, Remo di Sconzi, Salomão Santiago. **Diagramador:** Tiago Ribeiro.

IMPRESSÃO E ACABAMENTO:
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro.

OCEANO

RESPONSABILIDADE AMBIENTAL
Esta revista foi impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero de fumaça, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclam de todos os materiais não químicos.

Dragonslayer Online nº 1 — abril / 2013

A ERA ONLINE

Tem algo diferente com essa revista! Sim, vocês devem estar surpresos, afinal, a Dragonslayer sempre foi uma revista física - mas agora estamos entrando com tudo em uma nova era: a era *online*.

Para enfrentar estes novos desafios nas teias da *world wide web*, temos uma equipe completamente nova, para trazer para você, fã de RPG, o melhor em termos de matérias, adaptações, dicas e tudo mais que fez da Dragonslayer o sucesso que ela sempre têm tido. A equipe é composta por redatores e editores do site RPGista, muitos deles com anos de experiência no mercado.

A Dragonslayer como revista física ainda deve ser lançada, mas com uma periodicidade um pouco menor do que a atual, entre uma ou duas revistas por ano. Mas quem se importa com isso quando podemos ter uma revista excelente *todos os meses* não é mesmo?

Nesta edição trazemos o melhor em adaptações, com o mangá mais popular do Brasil - *Turma da Mônica Jovem* - e previews de livros que vão deixá-los com água na boca! Literalmente, até, no caso de *Hora da Aventura 3D&T*. A volta dos metalianos e finalmente informações oficiais sobre o quase mitológico suplemento *Império de Jade* também ocupam nossas páginas.

Também revelamos que não há crise no RPG, desmascarando os maiores magnatas do hobby.

E antes que comecem as óbvias acusações de que "roubamos" a Dragonslayer das mãos de seus ex-editores, creio que as palavras de Clarice Lispector se aplicam bem nesse caso: "Recalque de piranha bate e volta".

Prontos? Porque nós estamos!

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
Editor-chefe da Dragonslayer Online

2 Notícias do Bardo
Colaborações imprevistas!

4 Encontros Aleatórios
Cuidado, Paladino!

6 Reviews
Império de Jade, Hora da Aventura 3D&T, Editores & Blogueiros...

9 Sir Holland O que foi que eu fiz?

10 Toolbox
Reflexões sobre a morte...

12 Mestre da Masmorra
Técnicas de relaxamento.

17 Magnatas do RPG
Quem são? Onde vivem? O que jogam?

21 Turma da Mônica Jovem
Eles cresceram e já podem ganhar Pontos de Experiência!

28 Chefe de Fase
Uma verdadeira tempestade de golpes!

31 Gazeta do Reinado
Bomba em Ni-Tamura!

33 Fundo do Baú
Você gosta de fazer contas?

35 O Disco dos Três
Nova HQ em Arton!

Notícias do Bardo

O bardo acha que, não demora, *Tormenta* ganha também um programa de TV

Tormenta: HORROR RUBRO

Primeiro suplemento nacional para Dungeon World

Depois da acertada decisão de trazer para o Brasil o *Dungeon World* — um RPG narrativo que combina os tradicionais dragões e masmorras com design moderno —, a Secular Games segue rumo ao acerto crítico: o primeiro suplemento previsto para a nova linha traz para o sistema nada menos que Tormenta, o cenário de fantasia mais popular do Brasil. Mas se engana quem prevê tão somente uma transposição de regras.

Tormenta: Horror Rubro difere da matriz OGL d20 do cenário por seu foco. "O *Dungeon World* já traz as ferramentas necessárias para rolar campanhas ligadas às facetas mais tradicionais de Arton", afirma Leonel Caldela, um dos autores envolvidos no projeto, "logo, temos a liberdade para focalizar nos aspectos mais sádicos e escatológicos inerentes à tempestade rubra que dá nome ao cenário". De acordo com JM Trevisan, consultor de cenário, esta deve ser encarada como uma "versão do diretor", que tenciona experimentar ideias consideradas obscenas demais para o clima relativamente colorido do cenário oficial.

Além do material descritivo relativo às áreas de Tormenta — similar ao do suplemento homônimo da linha OGL d20, mas "muito mais explícito" —, T:HR trará movimentos específicos para situações como a travessia de áreas da tempestade alienígena, a perda de sanidade, e a corrupção simbiótica. O suplemento incluirá também novos livretos de classe icônicos — como o Explorador da Tormenta —, além de novas opções para as classes regulares do DW — como os movimentos Guardião da Realidade (para paladinos), Berserker Insano (bárbaros) e Veterano Traumatizado (guerreiros), bem como a opção de raça lefou (disponível para todas as classes). Um bestiário lotado de aberrações fecha o pacote, suplementado pelo inovador sistema de "Ateliê" — que permite confeccionar demônios inteiramente novos através de umas poucas jogadas de dados.

É Tormenta para todos os lados!

A Secular Games afirma se tratar de um formato experimental — suplementos curtos, mais leves e acessíveis. Se a empreitada der certo, outros aspectos do popular cenário de fantasia podem vir a ser trabalhados de maneira similar.

Um novo sistema para os Reinos de Ferro

Decepcionada com os resultados do seu sistema próprio para os Reinos de Ferro, a Privateer Press surpreendeu os fãs com uma notícia bombástica. Após meses de negociação com a Jambô Editora, a sua representante no Brasil, decidiram mudar novamente as regras oficiais do cenário: agora eles passarão a usar o sistema brasileiro *3D&T* como base!

O acordo firmado entre as duas empresas prevê a publicação do *Manual 3D&T Alpha* nos Estados Unidos, e pelas notícias que tivemos, ele já está em fase avançada de tradução. Após o seu lançamento, um novo livro básico dos Reinos de Ferro será lançado como acessório para a linha.

Para se adequar melhor as novas regras, algumas mudanças também devem acontecer na ambientação. Gigantes à vapor agora terão um destaque maior, com direito a grandes máquinas de guerra tomando os campos de batalha. Também serão introduzidos os kemono (animais com características antropomórficas) como raça oficial, explicando o seu contexto e relações com os demais povos de Caen. Por fim, finalmente saberemos mais sobre as terras que existem a leste de Immoren Ocidental, com seus habitantes de cabelos e olhos de cores exóticas e conhecedores de técnicas marciais capazes de grande destruição.

Segundo nossas fontes, a editora gringa também demonstrou interesse nos cenários *Mega City* e *Brigada Ligeira Estelar*, então não se surpreendam se eles também ganharem destaque internacional futuramente!

A Tormenta invade o mundo da música!

Os fãs sabem que J. M. Trevisan, além de autor de RPG, possui uma ligação bastante forte com o mundo da música. Além de traduzir artigos para a *Rolling Stone* nacional, ele também é conhecido de muitos artistas da cena paulistana, e o seu nome até mesmo já apareceu nos créditos de músicas de artistas consagrados como o CPM 22.

Surpreendendo a todos, o Dr. Careca anuncia agora o seu projeto mais ambicioso: uma ópera-rock inspirada no cenário de Tormenta! *Um Réquiem para Lenórienn* deve contar a história dos últimos dias da capital élfica, quando ela foi invadida pelas tropas goblinoides da Aliança Negra e foi brutalmente conquistada pelos seus inimigos. A ideia é usar o site de financiamento coletivo Catarse, o mesmo que hospeda a campanha de grande sucesso do jogo eletrônico *Tormenta: O Desafio dos Deuses*, para buscar o apoio dos fãs e financiar a produção de um CD triplo com encarte de luxo.

Bandas nacionais consagradas como o NxZero e o CPM 22 já declararam o seu apoio ao projeto, e se colocaram à disposição para gravar as músicas compostas pelo próprio Trevisan. Outros músicos que já foram contatados para fazer participações especiais incluem o guitarrista Andreas Kisser e o Olodum, que deve gravar os tambores de guerra da Aliança Negra invadindo Lenórienn. Derrick Green, vocalista do Sepultura, está cotado para emprestar a voz ao general bugbear Thwor Ironfist, e cogita-se o nome de Sandy Leah para representar a princesa élfica Tanya.

É um projeto ambicioso e promissor, que espera pelo seu apoio!

Tormenta em um MMORPG no melhor estilo WOW? Klunc quer dois!

Tormenta MMORPG

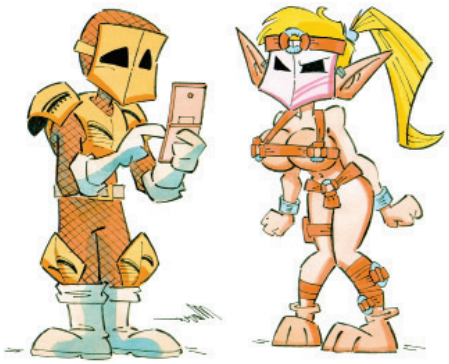
O financiamento coletivo de *O Desafio dos Deuses* é apenas o começo, pois a Jambô Editora já tem planos para o futuro! Fontes ligadas aos irmãos Svaldi informaram que esse foi apenas o início de uma franquia que pretende se estender também para os mundos de RPG on-line em massa, os conhecidos MMORPGs. A primeira empreitada nesse concorrido mercado já se encontra em fase de desenvolvimento e se chama provisoriamente "Mundo de Arton", onde os jogadores poderão interpretar personagens de duas facções antagônicas denominadas "O Império" e "O Reinado", ambas lutando por conquistas e ampliação de seus territórios.

Caso escolha se juntar às fileiras do Império, o personagem poderá escolher entre as raças Minotauro, Halfling, Meio-Elfo e Nagah. Se preferir defender a bandeira do Reinado, as opções são Humano, Anão, Elfo e Golem. Seguindo o padrão já estabelecido para esse segmento, todo personagem deve adotar uma classe, que será sua "profissão de aventureiro" e definirá seu papel no jogo. As opções disponíveis são Caçador, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Paladino e Xamã. Conforme o sucesso do jogo, novas raças e classes poderão ser adicionadas em complementos chamados "pacotes de expansão".

A história se passa imediatamente após as Guerras Táuricas, e se baseia na conturbada relação entre os grupos em constante batalha, liderados por Minotauros ("O Império") e Humanos ("O Reinado"). Os jogadores poderão explorar o subcontinente de Arton-Norte enfrentando tanto as mais diversas criaturas quanto membros da facção oposta, em missões individuais ou coletivas, como "Fuga de Lenórienn". Desafios maiores como os Campos de Batalha ou Grupos de Assalto a inimigos poderosos, como por exemplo um Lorde da Tormenta, exigirão mais experiência e equipamentos especiais, disponíveis somente para os mais habilidosos e dedicados jogadores.

Nos últimos anos vários outros MMORPGs nacionais apareceram, buscando se consolidar como referência no mercado nacional, mas não foram bem-sucedidos. Tormenta, por outro lado, com sua enorme base de fãs e tradição não só no RPG de mesa quanto em outras mídias como romances, mangá e quadrinhos, possui todos os ingredientes necessários para se destacar e não decepcionar se comparado com os concorrentes importados.

ENCONTROS ALEATÓRIOS



Saudações, leitores da DragonSlayer. Aqui é o Paladino, sagrado respondedor de cart...

CABRRRRRUUUUUUUMMMMMM

O que foi isso? Um relâmpago, e de repente as luzes piscaram? Espero que não tenha queimado nada...

- Antigos espíritos do mal, transformem esta forma decadente em...

Opa, melhor começar a responder cartas antes que surja um processo de plágio!

Novo dono?

Hey Paladinos, se é que são vocês ainda que respondem essa birosca,

Tava fazendo umas andanças por Arton e descobri que vocês mudaram umas coisas de lugar. Como assim Triunphus não fica mais em Hongari, onde eu morei por tantos anos?

E que negócio é esse desses minotauros mudarem o nome de Hershey? Será que eles vão mudar o nome de Lomatubar também já que é uma marca registrada®™ (ainda que de trás pra frente?) Ou de Trebuck? Melhor parar por aqui?

E sério, galera, que rumor é esse de que a galera do RPGista está roubando a revista de vocês? Podem falar mais sobre o assunto?

Adeuses e abraços,

Jamil Kastrock Ronzicaid Crinos Ronfred Yts, o único kender de Arton, e-mail

Arton tem passado por algumas mudanças recentemente, refletindo a nova equipe que está cuidando do cenário. Esperem por mais ainda no futuro; estamos finalmente aparando as arestas, e consertando tudo aquilo que os fãs sempre apontaram como defeitos. Convenhamos, já era hora mesmo de dar um jeito naquele reino dos chocolates!

Agora, sobre esse tal RPGista...

- Hah! Cheguei!

Quem é você???

- Meu nome é Ranger Macabro, e estou aqui representando os novos proprietários deste estabelecimento.

Como assim?

- A crise mundial do RPG atingiu a DragonSlayer, meu caro. Após uma série de investimentos mal sucedidos na bolsa de valores de Chipre, os antigos donos da revista foram obrigados a se desfazer das suas posses. Como resultado, estou aqui para substituí-lo!

O quê??!

Pedidos, pedidos...

Salve nobres colegas paladínicos e anti-paladínicos! Aqui quem vos fala é Degollas Violáceo, abençoado e último paladino da deusa Glórienn. Gostaria de parabenizá-los pela excelente revista, nosso último arauto do RPG nestes dias sombrios de crise! Segue alguns pedidos e dúvidas:

1) Tormenta RPG *é compatível com* D&D *3ª e 4ª edições? Afinal, todos são* D20*? E Old Dragon?*

2) Falando em Old Dragon*, cadê matérias para o sistema aqui na revista?* Mighty Blade *também! E* Daemon *ou* Tagmar*, se possível.*

3) Na edição passada, vocês esclareceram que Glórienn pode ter abençoados. O que eu confirmo, pois sou um deles! Seria possível existir samaritanos de minha bela senhora Glórienn também?

4) Eu e meu grupo estamos jogando a Saga Élfica (estou tentando trazer Morion de volta para nossa Deusa). Quando vocês lançam novas aventuras? E principalmente, vocês planejam trazer Glórienn de volta ao Panteão no final? Qual a previsão disso acontecer?

5) Gostaria muito de ler adaptações de Beelzebub, Magi: The Labirinty of the Magic, Hungry Joker *e* Mahou Sensei Negima *para* 3D&T *e* Tormenta RPG.

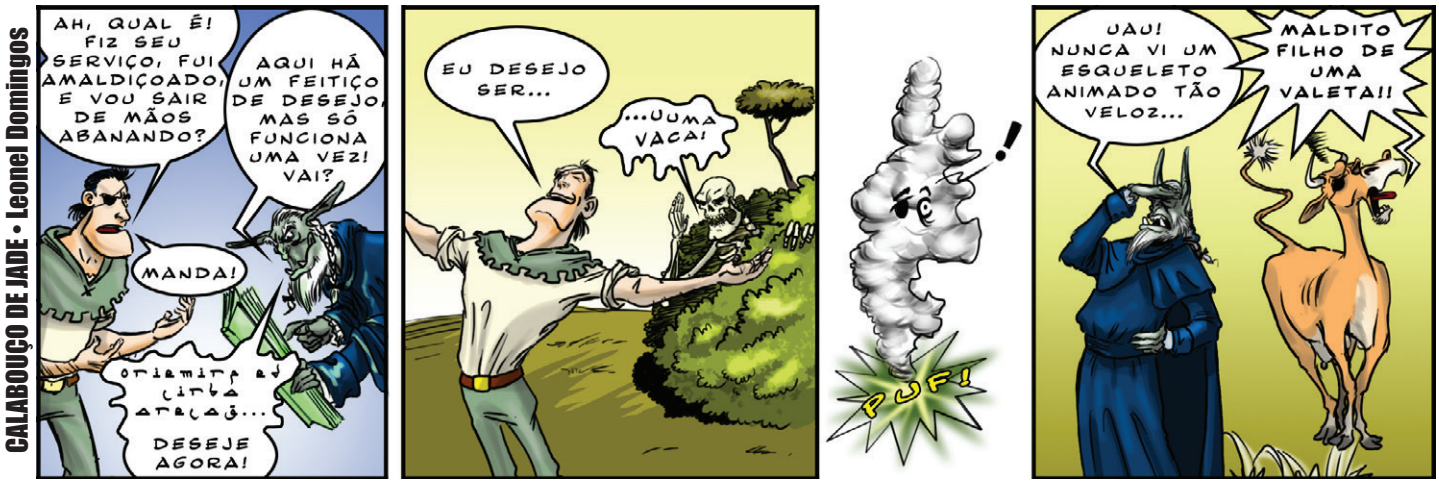
Obrigado pela atenção. Que Glórienn ilumine seus caminhos!

Sir Degollas Violáceo, e-mail

1) É tão compatível com eles quanto é com *Star Wars Saga*, *Mutantes & Malfeitores*, *True 20* e tantos outros.

2) Agora que estamos sob nova direção, pretendemos atender a todos os sistemas existentes. Já na

Escreva para a DragonSlayer: promocao@rpgista.com.br



próxima edição estamos planejando materiais para *TWERPS*, *RoleMaster* e *Risus*, Aguardem!

3) Por que não? Pergunte ao seu mestre!

4) Temos alguns planos, mas não podemos falar em previsões. Antes disso, estamos prestes a começar a Saga Anã de Arton. Aguarde novidades!

5) Sugestões anotadas.

Ei, como assim me substituir? Eu sou o Paladino! O Cruzado Sagrado da Informação Eterna! Ninguém pode me subst....

- Aqui está o documento comprovando tudo o que eu disse.

Deixe-me ver isto! Hum... Certo... Ok...

- Então, estamos acordados?

Desculpa, é que eu não sei ler...

- O quê? Mas como...

[título editado]

Olá pessoal da DragonSlayer, tudo bom? Sou leitor da revista desde a primeira edição, e não perco uma! Gostaria de agradecer todo o empenho e trabalho por todos esses anos, sempre produzindo conteúdo de qualidade. Aproveitando a mensagem, tenho algumas dúvidas que gostaria de sanar. Se acharem a mensagem fiquem à vontade para editá-la de forma a caber na revista.

1) Quem é a flecha de fogo?

[editado]

17) Vitória é filha de qual deus do Panteão?

[editado]

39) Por que as metalianas têm seios?

[editado]

71) Deuses maiores nunca saem de seus planos?

[editado]

103) Por onde andam os Rogue Hunters?

[editado]

128) Como faço para o Cassaro autografar um Predakon meu?

[editado]

152) Tem alguma chance de vermos adaptações de Didiraya, Didiana Jones *e outros para* 3D&T*?*

[editado]

199) Qual o resultado do cruzamento de um Minotauro com uma Centaura?

200) Pra finalizar, será que o Leonel ou o Trevisan podem dar uma olhada numa trilogia que estou escrevendo?

Obrigado a todos, e que Khalmyr esteja sempre ao seu lado!

Juninho, Meio-dragão/Meio-elfo, e-mail

Nossa, mas você escreve! Nós respondemos todas as perguntas, mas infelizmente tivemos que editá-las para caber na resposta. Vamos a elas.

[editado]

7) Acho que 23.

[editado]

17) Tá pensando que isso aqui é o teste de DNA do Ratinho?

[editado]

26) Veja a resposta da pergunta anterior.

[editado]

39) Porque os metalianos gostam assim.

[editado]

64) Vá até lá e peça para falar com o Volnei.

[editado]

72) Ouvi dizer que saberemos mais sobre isso logo...

[editado]

113) Por que não?

[editado]

178) Estamos aguardando o envio.

[editado]

191) É uma ótima sugestão! Até me pergunto por que nós não havíamos pensado nisso antes...

[editado]

200) É claro que sim! Mande-nos neste e-mail e enviaremos para eles.

- Vem cá, se você não sabe ler, como você passou respondendo cartas este tempo todo?

Já ouviu falar naquela história de que um macaco apertando teclas de uma máquina de escrever aleatoriamente por mil anos seria capaz de escrever uma obra de Shakespeare?

- Sim.

Bem, digamos que eu sou um macaco de muita sorte...

Um pedido especial

Olá, pessoal da DragonSlayer*!*

Meu nome é Júlia e acompanho o trabalho de vocês desde sempre! Comecei a jogar RPG graças ao meu irmão, leitor da saudosa Dragão Brasil*, e que gostava de testar suas aventuras conosco. Graças ao jogo fiz muitos amigos, inclusive Denílson, meu namorado há quatro anos.*

O RPG é muito especial para nós e reunimos nossos amigos semanalmente para a aventura da vez. Mas gostaria de fazer uma surpresa para ele em homenagem aos nossos cinco anos de namoro: uma sessão privada de RPG na qual estarei vestida de Niele, sua personagem preferida de Arton.

Vocês poderiam me passar as suas medidas oficiais, por favor?

Beijinhos!

Júlia,
e-mail

Olá, Júlia! Teríamos muito prazer em passar estas informações, mas infelizmente elas são oficiais. No entanto, se você quiser me encontrar aqui na saída da editora, na próxima sexta-feira, perto das sete horas...

- O quê? Paquerando uma leitora, Paladino? Ok, esta foi a gota d'água.

Hein?

- Sim, você ouviu certo. Não posso permitir que você continue com esse tipo de atitude.

O quê? Você não teria coragem...

- Sim, eu tenho! Você está...

Não! Não diga!

- DEMITIDO!

Império de Jade

Há tempos imemoriais, desde tempos pré-Jambô, pré-DragonSlayer, às vezes parecendo mesmo que pré-Big Bang, o livro *Império de Jade* é prometido aos fãs de Tormenta. Afinal, Tamu-ra e a sua cultura de samurais, ninjas e monges, sempre foi um tema favorito dos jogadores, e um livro que a descrevesse em maiores detalhes era apenas óbvio. Agora, a poucos meses de finalmente vê-lo impresso, tivemos a oportunidade de ver os seus arquivos preliminares, e fazer esta resenha especial para vocês!

A intenção de homenagear a cultura oriental, em especial a japonesa, é patente no livro desde sua própria introdução, que não é um conto, como de praxe, mas sim uma HQ em estilo mangá desenhada pela Érica Horita (*Ethora* e diversos livros de *Tormenta*), narrando o retorno dos habitantes à ilha de Tamu-ra após os anos de Tormenta. Ao fim dela, descobrimos a grande reviravolta que o livro traz em termos de continuidade do cenário. Não, não vou dar spoilers, mas talvez você queira folhear algumas páginas até a *Gazeta do Reinado* desta edição...

O primeiro capítulo, em todo caso, busca ambientar o leitor no cenário de Tamu-ra. As origens do Império de Jade são descritas em detalhes, incluindo a história de como o próprio Lin-Wu desceu dos céus e deu origem à família imperial da ilha. Temos então um resumo das principais eras e mudanças pelas quais a sociedade local passou até a chegada da Tormenta, incluindo uma linha do tempo ilustrada. A descrição é até mesmo completa com um detalhamento superficial de Sora, o reino divino de Lin-Wu, e o funcionamento do pós-morte para os devotos do deus, com a descrição das principais entidades sobrenaturais responsáveis por decidir o destino dos tamuranianos.

O capítulo seguinte, chamado Após a Tragédia, trata da reconstrução da ilha e os problemas trazidos com a invasão lefeu. Buscando inspiração na própria história japonesa, e a sua reconstrução após o ataque de duas bombas atômicas na Segunda Guerra Mundial, a descrição do estoicismo e sacrifício do povo tamuraniano para reerguer sua pátria chega a ser várias vezes comovente. E é claro que, mesmo expulsa, a Tormenta ainda deixou marcas fortes: os corrompidos, criaturas e pessoas marcados pela corrupção lefeu, como se tivessem se tornado mutantes radioativos.

É apenas no capítulo seguinte, no entanto, que eles são descritos em mais detalhes, junto com outras opções para personagens jogadores. Além do modelo e dos talentos especiais para os corrompidos, há diversas novas opções de talentos comuns, armas e magias. E, claro, classes de prestígio, desde as clássicas indispensáveis como o Mestre dos Nove Estilos e o Ninja, até algumas novas muito legais, como o Cavaleiro de Lin-Wu, uma espécie de paladino que recebeu uma armadura sagrada e diversos poderes relacionados com algum animal místico; o Piloto de Karakuri, grandes máquinas movidas por engrenagens e mecânica, o equivalente tamuraniano do mecha tradicional de animes e mangás; e o Otaku, um não-tamuraniano que é, apesar disso, fanático pela cultura da ilha, e por isso recebe uma habilidade semelhante ao Conhecimento de Bardo para assuntos relacionados a ela.

O grande astro desta parte, no entanto, são as regras para artes marciais, e é claro que não poderíamos ter um livro de RPG sobre fantasia oriental se elas não estivessem presentes. Seu funcionamento lembra um pouco o sistema de magia de *TRPG*, com a divisão de diversas manobras com efeitos variados, mas que são adquiridas através de uma série de talentos especiais que garantem acesso aos seus vários níveis de formas diferentes. Da Palma de Ferro até o Dim Mak, estão lá todos os clássicos do gênero!

Um último capítulo é responsável por descrever os adversários dos habitantes da ilha, tanto aqueles que marcaram a sua história como os novos que surgiram após a invasão da Tormenta. Há espaço para descrever sociedades secretas como as vilas ocultas de ninjas e a Sombra, um conluio de nobres dedicado a minar o poder do Imperador; e novas criaturas ligadas à cultura oriental, como o kappa, a kitsune e o indispensável dragão do vácuo, o dragão oriental. Dentre os monstros mais únicos, acho que o maior destaque é o Deus Zilla, com seu inocente ND 35 – um lagarto corrompido pela presença lefeu que adquiriu um tamanho gigantesco, e ataca com alguma regularidade cidades costeiras da ilha, e passou até mesmo a ser adorado como um deus por alguns habitantes locais.

Enfim, é muito bom ter finalmente em mãos um suplemento tão esperado e aguardado como *Império de Jade*. E melhor ainda é ver que ele não quebra as expectativas, e tem tudo para se tornar um dos suplementos preferidos dos fãs do cenário. *Arigato gozaimasu*, Jambô!

BRUNO SCHLATTER

Você não leu errado! É ele mesmo!

Meio-dragão do vácuo, uma dos novas raças disponíveis

Império de Jade

Jogo: **RPG**
Formato: **112 páginas**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 35,00**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

Hora da Aventura 3D&T

"A aventura vai começar, todos juntos vamos visitar o mundo de Jake e seu amigo Finn, diversão é aqui na Hora de Aventura!"

Em uma parceria inédita no país, a Jambô Editora e o canal de TV a cabo Cartoon Network lançarão suplementos contendo adaptações oficiais dos principais desenhos da emissora para o mais popular sistema de RPG da editora.

A série se iniciará com "Hora de Aventura 3D&T", a adaptação do desenho sobre o garoto Finn, seu amigo Jake - um cão mágico - e as aventuras que eles enfrentam no mundo chamado "As Terras de Ooo". Atualmente é um dos maiores sucessos do canal em todo o mundo, gerando inúmeras linhas de produtos como materiais escolares, fantasias e produtos alimentícios, entre vários outros.

Na introdução, algumas palavras de Pendleton Ward, o criador do desenho e autor do livro, explicando sua paixão desde a infância por jogos, em especial o RPG. Vários episódios apresentam referências ao RPG, em especial Dungeons & Dragons, seja na forma do próprio "Enquirídio" (que parece um Livro do Jogador) ou seja na forma de jogos de cartas que invocam criaturas mágicas.

O capítulo seguinte mostra o sistema de regras, no caso o 3D&T, explicando de maneira simplificada para os iniciantes como utilizá-lo em conjunto com o cenário. Inclui exemplos de testes contextualizados nas situações do desenho, como por exemplo um teste da perícia Artes para saber se Finn consegue sensibilizar um adversário com sua habilidade de cantar.

A apresentação do cenário é feita no próximo capítulo, onde são descritas as áreas conhecidas (e também sobre as não tão conhecidas assim) como o castelo do Rei Gelado, o Reino Doce, a Terra do Caroço, a Cidade dos Ladrões entre outras, e onde são mencionados personagens importantes que já apareceram no desenho.

No capítulo três somos apresentados a mais de 60 novas Vantagens e Desvantagens relacionadas ao desenho. Desde novas habilidades para Ataque Especial, Executivos (o personagem possui um grupo de executivos que fazem tudo por ele), Hora do Improviso (usar qualquer coisa para fazer qualquer coisa), Novas Vantagens Únicas como Íriscórnio, Criatura Doce e até alguns kits de personagem: Bruxo, Princesa de Ooo, Vilão do Mal e muito mais. Entre as desvantagens temos Despejado (onde o jogador nunca terá um local fixo para morar, pois Marceline passou por lá séculos antes e marcou o local pra si) e claro a pior desvantagem de todas, "Amigo do Rei Gelado". Sério, quem quer ser amigo desse cara?

Que horas são? Hora de Aventura!

O quarto capítulo nos traz uma lista de itens que aparecem ao longo do desenho. BMOs, Tortas Reais, Cristais de Poder, o Desmortizador, Rôjador (que significa Robô de Jogar Tortas Sem Parar) e até mesmo artefatos como o Enquirídio e a Espada do Billy (Billy? Billyyyyyy!). O capítulo seguinte apresenta vários ganchos de aventuras para aqueles que resolveram se aventurar pelo mundo de Ooo. E também algumas dicas de como deixar seu personagem caracterizado com a série, usando como exemplo Fionna e Cake, uma espécie de Finn e Jake de uma realidade paralela, onde o Mestre e os jogadores podem montar a sua própria Ooo de acordo com as preferências do grupo.

O livro se encerra com um capítulo voltado aos NPCs e criaturas apresentadas em Hora de Aventura. Ele inclui um encarte com as fichas dos principais personagens: Finn, Jake, Princesa Jujuba, Marceline, e dos vilões Rei Gelado, Ricárdio e o Lich. Outras criaturas formam um bestiário com habitantes do Reino Doce, do Reino do Fogo e de toda a Ooo. Até mesmo a ficha do Caracol aparece no livro! O pequeno animal esteve presente em quase todos os episódios de Hora de Aventura, com exceção de dois na primeira temporada.

Hora de Aventura 3D&T tem tudo para conquistar a atenção da criançada, servindo como um ótimo meio para atrair novos adeptos ao RPG. Agora quando alguém te perguntar "Que horas são?", saque o seu livro e dados da mochila e grite "É HORA DE AVENTURA!"

SALOMÃO SANTIAGO "TEK" E JOÃO PAULO SOUSA "MOREAU DO BODE"

Hora de Aventura 3D&T

Jogo: **RPG**
Formato: **80 páginas**
Editora: **Jambô**
Preço: **A definir**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

Amostra do encarte com fichas que virá junto do jogo. Um mapa do mundo de Ooo também está incluso

Editores & Blogueiros

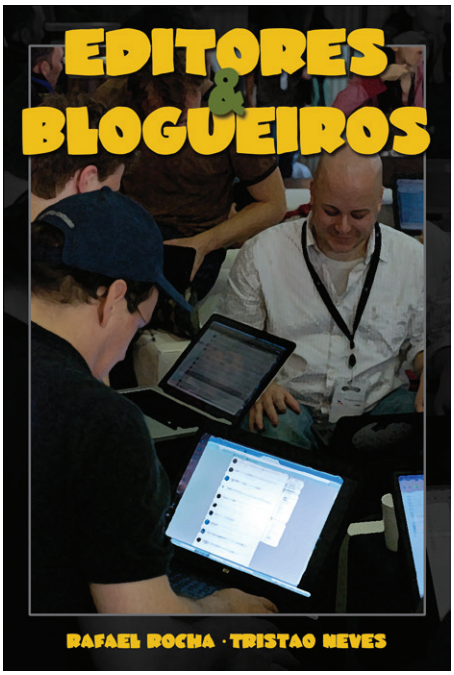
Sobrevivendo ao inóspito mundo da web rpgística!

O ano de 2013 é um presente para o RPG alternativo – e a Secular Games não pára de surpreender. Depois de sucessos indies como *Busca Final* e *Violentina*, os Homens de Minas andam aprontando mais uma. Desta vez é hora de um jogo narrativista como você nunca viu – mas que nós vimos primeiro!

Editores & Blogueiros explora a moda dos RPGs franceses das narrativas de realismo projetado. Neste novo jogo, de autoria de Rafael Rocha e Tristão Neves, os jogadores vivem as agruras e guerras do mundo editorial e blogístico do RPG nacional. Isso mesmo! Você terá o prazer de lutar contra trolls da vida real, montar formsprings venenosos e atacar a reputação dos demais personagens jogadores em sessões de puro terror psicológico e psicodélico.

O primeiro capítulo é um resumo claro da vida editorial-rpgística no Brasil antes e depois da internet. Uma verdadeira aula de história, creditada a Newton Rocha – verdadeira lenda viva dos jogos de RPG no Brasil e pai e tio dos autores. Você irá conhecer a fundação das primeiras grandes empresas do ramo e como elas geraram polêmicas ao longo dos anos 1990 e 2000. Houve um cuidado com o uso de nomes fictícios a fim de evitar confusão na vida real, naturalmente. Mas todos os grandes personagens da história desta mídia e de suas teias de relação estão aqui: o Grisalho Louco, o Lorde Empombado, passando por Grande Saladino, o Terrível Cassaruman e seu aliado, Dr. Careca, além da Horda do Feitiço Troll, Gustav Paquiderme, o Cavaleiro Azul Sem Cabeça e muitos outros. Verdadeira pesquisa de fazer qualquer rpgista antenado rachar de rir.

O capítulo dois é dedicado às regras. E elas são um recheio de primeira. A mecânica é simples e faz uso, além de dados de quatro lados, de pequenos peões de plástico (!) e uma versão engraçadíssima e adaptada de um baralho erótico (!!!). Nada de rolar acertos críticos comuns: aqui você pode sacar um "CHUPA!" ou um "Hoje não", além de váááárias cartas com palavrões (sim, aqueles com F inclusos). O objetivo é destruir a reputação do rival de qualquer forma, aumentando o número de dados de quatro que ele tem em sua carteira. Também é possível fazer uso de Pontos de Glória, na forma de acúmulo de comentários, lacaios e material pirateado! A coisa fica ainda mais complexa com o uso opcional de Cartas de Processo – que permitem anular Pontos de Glória ou adicionar dados especiais ao jogo, os dados de quatro gostosos (!!!!). A autoria da mecânica é de Rafael Rocha, que admitiu ter bolado tudo enquanto comia pão de queijo com cachaça Pau do Índio. Sim, ele estava falando sério!



O terceiro capítulo ensina a criar personagens. Acredito que a ideia de inverter esse ponto, que normalmente vem no começo de livros do tipo, se deva à necessidade de inserir o jogador no mundo do jogo e de suas escrotices, antes de imaginar como reagir ao mesmo. Em *E&B* cada jogador cria um Editor ou Blogueiro e tem como objetivo ferrar seus concorrentes. Este formato de wargame da coisa pode assustar no inicio, mas o tom irônico da mecânica facilita a interação. Curioso notar que o final do livreto traga, vejam só, uma receita de drink da paz: uma forma de destruir o stress que a sessão pode causar.

Mas a maior sacada de *Editores & Blogueiros*, que também será vendido no formato pdf, são suas regras para uso em fóruns, onde o Moderador (o nome do mestre de jogo) deve estimular a raiva incontrolável dos personagens e sugerir ataques e contra-ataques, na forma de criação de produtos e mundos fantásticos e de hordas de fãs e contrafãs enraivecidos – isso mesmo, cada jogador controla não apenas um Editor ou Blogueiro, mas também grupos inteiros de internautas opinativos.

Rocha, que também é editor na Secular Games, já avisa que já existem suplementos sendo produzidos para distribuição gratuita: o *Pássaros Feridos* (com regras para inserir o Twitter nas disputas pela Glória) e o *Crise Infinita* (com um hilário cenário onde o RPG nacional está no fim e cada personagem precisa fazer de tudo para encontrar um emprego!).

Honestamente, o único ponto negativo no livro são as ilustrações. De autoria do colega Marlon "Armageddon" Teske, elas beiram o mau-gosto, fazendo uso indiscriminado do preto-e-branco e das linhas tortas. Saudade do Evandro Gregório!

Um lançamento bem humorado e apto a lidar com o próprio contexto de nossos tempos de ironia, *Editores & Blogueiros* será lançado em abril, e a pré-venda deve começar em breve.

Pronto para encarar essa vida?

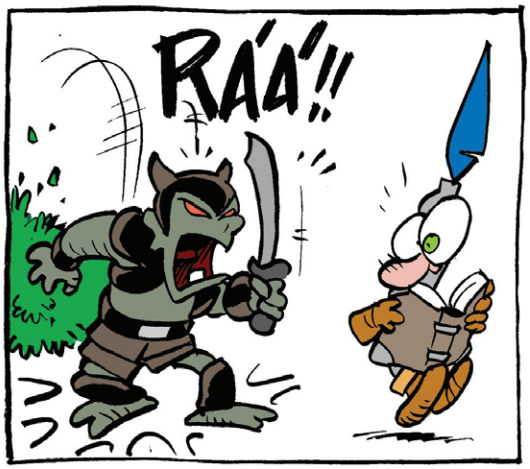
MÁRIO CASTRO "JAGUNÇO"

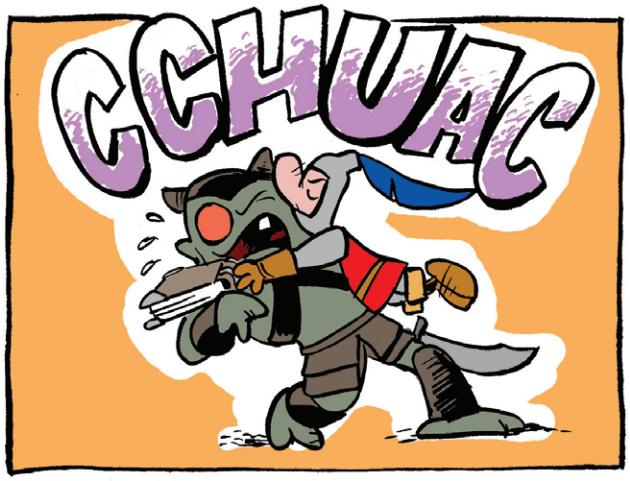
Editores & Blogueiros

Jogo: **RPG**
Formato: **48 páginas**
Editora: **Secular Games**
Preço: **A definir**
Idioma: **português**
Website:
secular-games.com/editoresblogueiros

A Arte da Guerra
Son Tzu

SE O INIMIGO O SURPREENDER, SURPREENDA-O MUITO MAIS!
A Arte da Guerra
Son Tzu


RÁÁ!!


CCHUAC

E NUNCA FAÇA AMEAÇAS QUE NÃO PUDER CUMPRIR!
ZAMBI

Sir Holland

JÁ FAZEM ANOS QUE FUI PROMETIDA AO HOLLAND, E ME MANTIVE FIEL AO NOSSO COMPROMISSO ATÉ HOJE!

MAS... E ELE? TERÁ HOLLAND MANTIDO SUA PALAVRA COMIGO?
ELE VIVIA O TEMPO TODO! É NORMAL SENTIR SOLIDÃO!
E O MUNDO ESTÁ CHEIO DE DONZELAS IMPRESIONÁVEIS COM HERÓIS!
E HOLLAND É UM CAVALEIRO, MAS NÃO É DE FERRO!
EM ALGUM MOMENTO, ELE PODE DAR UMA ESCAPADA E...
PORQUE NÃO? ELE VAI A LUGARES DISTANTES, ACHANDO QUE EU NUNCA SABERIA!

CRETINO! CANALHA! E EU AQUI, MORRENDO DE PREOCUPAÇÃO COM ELE!
ZAMBIGTERRA.COM

AURORA! MEU ÚNICO E VERDADEIRO AM...

MAS... QUE FOI QUE EU FIZ?!
ZAMBI

A morte de um PERSONAGEM

É ela quem dá ao desafio a tensão que o torna memorável, quem dá ao risco um peso digno de heróis. Me refiro à *morte de um personagem jogador*. Sem ela, o que deveria ser uma jornada épica de superação da adversidade se degenera em um passeio insosso. Que emoção, afinal, há no embate com um inimigo incapaz de revidar? Se os protagonistas têm chances reais de glória, esta apenas se justifica em contraste com equivalente possibilidade de ruína.

Tal importância, todavia, se mostra excessivamente teórica quando confrontada com a dura realidade da prática: a morte de um personagem jogador é inconveniente. Para o jogador, tal evento tem um gosto amargo: um personagem é um investimento. Em sistemas de regras de alta granularidade, construir um personagem é um ofício que requer estudo e raciocínio apurado; uma arte, diriam alguns. Mais: um personagem bem interpretado, de histórico rico, se torna não apenas querido por seu jogador, mas por todo o grupo — sua morte, assim, é sentida por todos.

O mestre não está livre de estorvo potencial. Um jogador que considere seu personagem valioso não desistirá facilmente — e assim o grupo, que deveria estar à procura do código que permite adentrar a fortaleza de Trywathor, se desvia da trama na busca por uma magia de ressurreição. E mesmo que seja aceito o destino cruel, o jogador de um personagem falecido retornará à trama com outro personagem, o que pode impor dificuldades ao mestre se tal inserção conflitar com o planejamento da aventura ou for incongruente com a ficção naquele dado momento.

Maestria do sistema

Queremos, portanto, a *possibilidade* de morte, não sua ocorrência. Há um delicado trabalho de dosagem envolvido em tal empreitada: quanto mais próxima rondar a morte, maior a excitação ao escapar dela. O equilíbrio ideal é tênue: tanto a falta quanto o excesso de perigo geram resultados indesejáveis. É requerido do mestre de jogo, portanto, grande conhecimento prático do sistema de regras.

Apesar de prover uma aproximação útil da real dificuldade de um combate, a mecânica de Nível de Desafio do *Sistema d20* não é infalível. Comumente, monstros dotados de habilidades especiais (aqui se incluem os feitiços) tendem a ser um pouco mais fortes que o indicado por seu ND: use-os com parcimônia. Quando arquitetar um encontro ou organizar armadilhas e outros obstáculos, o mestre deve levar em conta não apenas o nível dos personagens, mas suas forças e fraquezas específicas. Maldições, venenos e outros efeitos debilitantes são menos punitivos quando os personagens possuem meios para removê-los. Um dragão — que tem à disposição diversas magias e habilidades exóticas — se torna um adversário mais palatável quando se tem algum tipo de resistência ou imunidade contra seu sopro Elemental.

Ainda que funcional, o método da maestria de sistema inspira alguns cuidados. A saber: ele aumenta sensivelmente o trabalho do mestre — que deve possuir um conhecimento enciclopédico não apenas das regras, mas também das inúmeras interações entre suas partes. Segundo: mesmo que todas as batalhas sejam suadas e os personagens se salvem por um triz, cedo ou tarde os jogadores notarão tal sorte como excessivamente conveniente. Para que a possibilidade de morte não seja uma ameaça vazia, é preciso que ocorra, mesmo que raramente.

Mesmo assim, a maestria de sistema permite ao mestre controlar *quando* o gatilho é de fato puxado. Para essas ocasiões especiais — ou para aqueles mestres que não possuem o tempo ou disposição para a maestria —, um bom recurso é *substituir* a morte.

"Não há morte!"

O bordão de Gregor Vahn, paladino de Thyatis, se reveste de tons punitivos quando a alternativa é

pior. Se a morte do personagem traz ao jogador sofrimento, podemos alcançar um efeito similar ao dar-lhe motivo para sofrer *na pele do personagem*. Para isso, devemos atacar suas motivações, frustrar seus planos. A morte, assim, pode ser trocada por uma perda narrativa. A técnica requer um pano de fundo dinâmico — *i.e.* os eventos do mundo de jogo progridem por si, impulsionados por uma lógica interna, quer os personagens interfiram, quer não.

Um modo de fazê-lo é através de uma desistência. Se o grupo estiver em maus lençóis, lembre-os do óbvio: *que sempre podem recuar para se salvar*. (É prosaico, mas salva muitas vidas.) Os jogadores ficam cara a cara com a morte, mas sem o inconveniente de perder permanentemente o personagem.

Magnânimo, o mestre permite uma "saída limpa" — todos escapam sem maiores impedimentos; quaisquer personagens que tenham caído podem ser levados com segurança, e o mestre estabelece que aqueles que por ventura tenham morrido estão somente inconscientes. Em troca, a aventura se torna mais difícil. Os personagens tencionavam interromper um ritual de invocação? Agora o ritual foi concluído, e talvez os personagens precisem procurar auxílio para vencer este novo vilão demoníaco. A missão era salvar o príncipe, refém de um bando de boazudas-insetos demoníacas? Então o príncipe foi executado, e o rei agora oferece uma recompensa pelas cabeças dos personagens.

Do mestre é requerida a habilidade de improvisar — pois uma perda narrativa modifica o rumo da aventura. De modo a facilitar as coisas, é interessante que o mestre sempre esteja munido de blocos de estatísticas para NPCs "genéricos" — e assim o "Ladino Goblin A" pode ser facilmente descrito como "assassino a mando do rei". E que planeje-a com "pessimismo" — se a aventura envolve interromper uma invocação demoníaca, é prudente ter preparadas coisas como o bloco de estatísticas do dito demônio, bem como a presença de elementos de cenário (como um artefato ou uma ordem clerical) que permita ao grupo ter chances realistas de superar o novo desafio.

A captura de um personagem pode ser um bom substituto para a morte. Se ocorreu um TPK — *total party kill*, ou "morte total do grupo" —, a tarefa é simples: em vez de mortos, os personagens inconscientes são capturados (para interrogatório, para serem sacrificados ritualmente, etc.). Na variante mais simples, os personagens acordam em uma prisão e devem recuperar seu equipamento e escapar — é prudente ter preparada uma masmorra "genérica" (de nível apropriado) para este fim. Embora seja tentador, é preferível evitar capturar personagens individualmente desta maneira, pois necessita separar o respectivo jogador do restante do grupo para mestrar-lhe uma "mini aventura solo", ou deixá-lo na "geladeira", apenas esperando ser salvo pelo restante do grupo — ambas situações atravancam a fluidez do jogo e são, portanto, insatisfatórias.

Dificuldade: *Hard*

Ainda que úteis e interessantes, tais recursos narrativos podem ser insatisfatórios para alguns grupos. RPGistas mais experientes, acostumados a *conquistar* suas vitórias, possivelmente verão tais "embustes narrativos" como antagônicos a seu estilo de jogo. A emoção do RPG está em seu componente de imprevisibilidade: o resultado dos poliedros, portanto, é soberano, e cabe ao jogador de discernimento somente *interpretar* seus resultados, e não alterá-los. A palavra-chave é responsabilidade. Se o mestre cumpriu sua função — o árduo trabalho de criar toda uma aventura e os inúmeros NPCs que a povoam —, espera-se que o jogador tenha a maturidade de cumprir com a sua: criar um personagem que sobreviva à aventura.

Um segredo facilitador: se o personagem não sobreviveu, isto claramente indica que tal personagem é uma *falha*, um perdedor que não inspira respeito. Apegar-se a tal personagem indica não somente uma falha como jogador, mas possível deficiência na masculinidade — seu personagem é uma máquina de superar desafios, não uma bonequinha estimada com quem você toma chá imaginário.

Para que isto fique claro, é recomendado que o mestre insulte os personagens tanto quanto possível. Em um mundo de jogo realista, os personagens não são flocos de neve especiais — eles são tão comuns e descartáveis quanto o mais insignificante dos camponeses: lembre os jogadores disso com freqüência. Sempre que um personagem falhar, ridicularize o respectivo jogador — se ele fosse um bom RPGista, teria construído um personagem mais capaz.

Se a maestria de sistema e os recursos narrativos oneram o mestre de jogo, o modo *hard* é mais democrático ao distribuir o trabalho entre os jogadores. Recomenda-se que cada jogador construa pelo menos cinco personagens — quando um deles morrer, o próximo na linha sucessória é inserido. Graças ao clima geral de insultos e *bullying* (um construtor de caráter injustamente demonizado pela mídia liberal), os jogadores não desenvolverão qualquer apego efeminado por seus personagens — possibilitando, assim, que a morte tenha seu efeito máximo como geradora de tensão, visto que sua ocorrência é orgânica, conseqüência natural do rolar dos dados.

Assim como o uniforme tem a função de desumanizar o militar, o mestre de jogo também pode se beneficiar deste princípio. Recomenda-se que o mestre use uma máscara durante o jogo. Primeiramente, isto aumenta a imersão: impessoal, o mestre se torna a personificação da aventura, não um reles humano, mas o avatar do mundo de jogo. Quando distribui punição, sua expressão é inescrutável — é tão frio e inclemente quanto o cair dos poliedros. Como o escudo/divisória, a máscara do mestre traça uma linha clara entre mestre e jogadores — para estes, portanto, se torna óbvio que estão lidando com um superior. No jogo de RPG avançado, "mestre" possui um sentido mais próximo ao do dicionário.

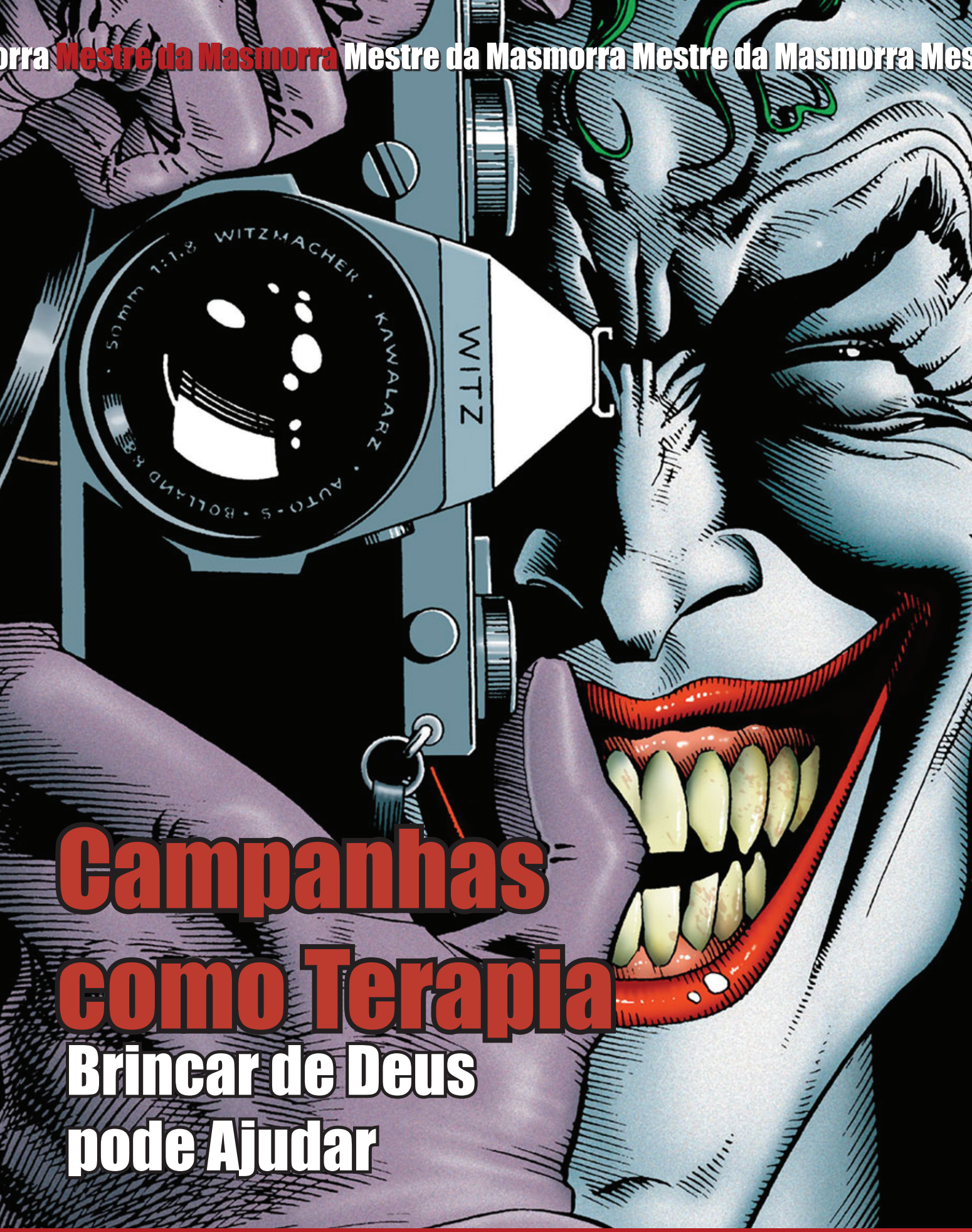
Cautela: da mesma maneira que mortes demasiado raras removem a sensação de desafio, mortes freqüentes demais passam a impressão de um desafio injusto — o que pode ser interpretado por jogadores inexperientes como uma falha nas habilidades do mestre. Isto é, evidentemente, um disparate. Se os personagens morrem com uma freqüência maior que a desejada, isto é um sinal claro de desrespeito por parte dos jogadores — e deve ser remediado de acordo.

Sempre que um personagem perecer por estupidez ou descuido por parte de seu jogador, retire-o do jogo — ele deverá passar os próximos 30 minutos (tempo suficiente para pensar sobre suas ações) *ajoelhado sobre milho* — aproximadamente duas xícaras de grãos crus espalhados sobre um retângulo de 50cm por 30cm, são suficientes (grãos de feijão são um substituto razoável). Ao associar a morte do personagem com sua própria dor física, o jogador é agraciado não apenas com uma experiência de imersão maximizada, mas com uma lição de hombridade.

A morte de um personagem é um recurso poderoso — se ministrado com perícia e pulso firme, resultará em sagas dignas do nome. 0 Pontos de Vida não é o fim: é apenas o começo de uma experiência memorável.

NANCY NOXIOUS

Se os personagens morrem com uma frequência maior que a desejada, isto deve ser remediado.



Campanhas como Terapia

Brincar de Deus pode Ajudar

Não importa o quanto o ônibus esteja lotado, amanhã estará mais. E, se há uma verdade que Tolkien não ensina, é que todo emprego estraga um pouco a Terra Média. Francamente, o mundo de hoje em dia só anda melhor que Westeros. Afinal, Martin é um corno, um filho de uma ronca-e-fuça, um... O que eu dizia mesmo? Ah sim.

Campanhas de RPG são oportunidades excelentes de entrar em mundos e cenários menos maçantes do que o seu trajeto casa-escola-cinema-clube-televisão, Eduardo. E como tal, abrem muitas portas para extravasar, para liberar todo tipo de ódio acumulado. Desperdiçar essa oportunidade é um crime.

Dito isso, vamos pensar nas estratégias mais comuns e frutíferas de tratar a narrativa de longas histórias como um espaço terapêutico para as semanas duras do ano (ou, se tudo der certo, do ano inteiro). Vamos chamar essas táticas - para manter a fidelidade à raiz do RPG raiz - de táticas *BDSM* (Brincando de Deus Sem Misericórdia).

Uma campanha do tipo BDSM tem como função a diversão: a sua diversão, mestre, pautando-se na busca pela satisfação que nasce na transferência dos traumas. A grande vantagem do RPG é que seu custo geral é baixo, em relação a bebidas, garotas de programa e drogas pesadas, servindo assim como um paliativo barato para meses de muito trabalho ou crise emocional.

O valor da ilusão

Antes de tudo vem a dica número zero da BDSM. Para isso funcionar de verdade, o mestre precisa ter ciência de que os jogadores não podem perceber suas intenções. Se descobrirem que você seguirá as táticas BDSM, eles não o ajudarão de forma otimizada. Assim, a primeira dica deste instrumental é o segredo: faça parecer uma campanha convencional. Crie missões, vilões e cenários interessantes para eles. Cedo ou tarde a cortina cairá, mas aproveite enquanto puder. Crie distrações para adiar o momento da revelação indesejada.

E, quando descobrirem, negue. Nada pode ser provado diante da negação resoluta, todo autor de fantasia sabe disso. Negue e negue. Quanto mais insistente for sua capacidade de manter a cortina por mais um pouco de tempo, mais a diversão e a catarse são prolongadas. A vida de um bom mestre de BDSM é como a piada do macaco que é obrigado a deixar a genitália na entrada da festa por conta de sua fama de despudorado. Em cinco minutos ele estará fazendo a festa de todo mundo com outras partes de seu corpo símio (porque a *sacanagem* é o que importa).

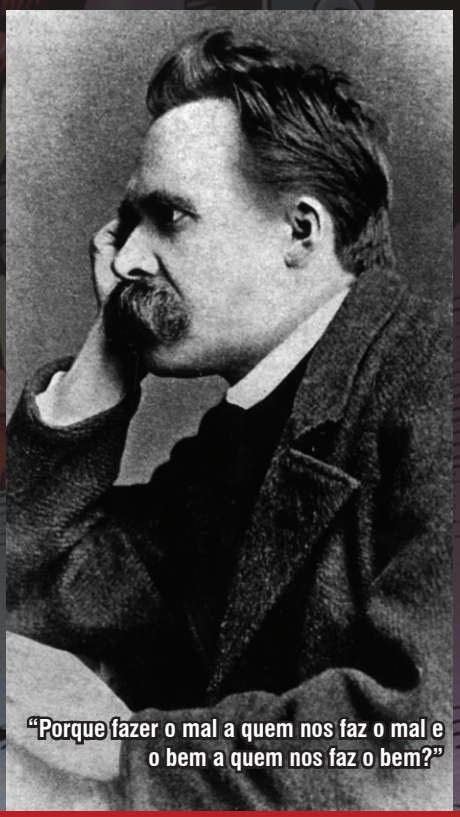
Criando missões malditas

Transferir sofrimento é uma arte e essa é a base do mestre BDSM. O filósofo alemão Nietzsche questionava "por que fazer o mal a quem nos faz o mal e o bem a que nos fez bem?" A primeira parte é a que interessa: uma campanha terapêutica serve para passar adiante todo tipo de escrotidão emocional que os outros tem feito com você. Não há forma mais fácil de explicar isso. Você precisa se preparar para montar uma história na qual suas decisões possam ser fonte de paz de espírito. Mas como fazer isso na prática? Tudo começa com as missões.

Uma boa missão de campanha BDSM é simplesmente impossível e enrabante. Matar uma divindade, roubar uma relíquia que ninguém lembra onde foi parar, fugir das Hordas do Inferno ou enganar o Dragão Vermelho que controla o reino são bons exemplos para grupos de personagens iniciantes.

Destruindo sonhos

Espadas mágicas extremamente úteis e fodásticas *precisam* ter maldições súbitas. Aquele PdM gente fina e generoso *precisa* ser sodomizado e morto no começo da próxima sessão. Animais de estimação que não *traem* seus donos PJs não são verdadeiros personagens de uma campanha BDSM. Seja cruel. Mas com calma. No começo a crueldade tem de ser dosada. Escolha um momento em cada sessão onde as cosias realmente vão ficar duras e difíceis. Puna ideias libertárias demais e deixe seus jogadores perdidos diante de dilemas insolúveis (se matarem o monstro o tesouro some; se roubarem a joia, o reino vai encher-se de demônios, etc). Complique. A cada nova sessão coloque mais guardas na cidade, mais monstros na floresta. Escolha um PdM querido para sofrer. Aos poucos, aumente a dose da desgraça sistemática. Apenas lembre-se: se você matar a esperança rápido demais, todo mundo vai desistir. Você precisa de heróis com motivação ou não terá em quem descontar sua energia traumática da semana.



"Porque fazer o mal a quem nos faz o mal e o bem a quem nos faz o bem?"

O vilão blasé

Uma boa campanha neste modelo precisa de um vilão odioso. Não é uma mera questão de fazer alguém poderoso. Quebre as regras. Nada poderá matá-lo. Mas isso é pouco. Um vilão de BDSM é uma criatura irônica (talvez ele tenha ataques de risinhos ao ver os heróis), arrogante (ele urina quando um PJ cai, mas não o mata!). Ele arranca o rosto das velhinhas e conta piadas enquanto mantém todos amarrados. Ele não mata os personagens. Prefere deixá-los bufando de ódio. Coringa, Duende Verde, Professor Moriarty e Toguro estão entre essas figuras e servem de inspiração para o sujeito. Ele tem recursos consideráveis (clones, poções de ressurreição, regeneração invencível). Ele ri o tempo todo, não esqueça. Ele sabe que é inacreditavelmente poderoso. Talvez tenha um ponto fraco; mas o ritual que pode destruí-lo é muito difícil. Quando todos estiverem perto de conseguir, faça o dito cujo encontrar uma cura e escondê-la. Então suma com ele. Não dê jamais a chance da vingança! Use-o mais tarde...

A era da escrotidão

O clímax de uma campanha BDSM independe do poder dos personagens. No geral ela envolve o fato de que tudo está amaldiçoadamente sem jeito. Esqueça que eles vencerão o lorde do mal. Libere a Praga Que Come Todas as Curas. Torne o reino um lar de zumbis. Acorde todos os dragões. Infeste as estradas com bandos de orcs tarados. Mate os deuses e jogue-os no fosso. Ferre com tudo e deixe os jogadores acharem um jeito de resolver. Aí, quando algumas pistas fundamentais sobre como consertar o mundo estiverem quentes, frite tudo de novo. Traga o vilão blasé de volta. Inspire-se nas animações japonesas maduras: todo mundo se dá mal no fim. Faça os grandes heróis caírem em posição fetal, cantando Adele.

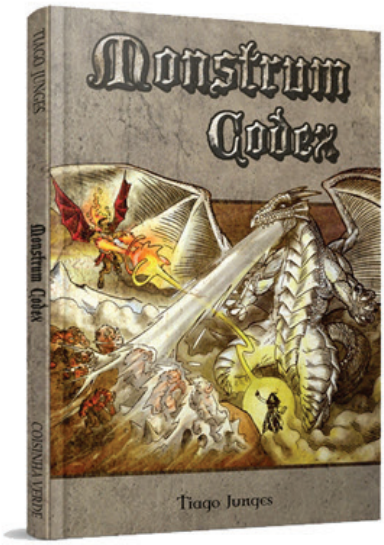
Conclusões da maldade terapêutica

Há quem diga que o mestre não é inimigo dos PJs. Claro que é verdade. Mas, em momentos complicados e semanas estressantes, os PJs podem ajudar, fazendo-se de marionetes na mão do narrador. Não custa nada.

Um bom mestre de BDSM, contudo, sabe os limites da prática. Fique atento para olhos vermelhos e tiques nervosos em seus jogadores. Pode ser o caso de diminuir a intensidade das estratégias ou mesmo de dar um tempo e não aparecer na mesa até que todos estejam relaxados. Todo mundo sabe o que é descontar uma raiva, então, estou certo de que, mesmo quando descobrirem-se como parte de sua terapia, seus amigos vão te perdoar. Caso não aconteça, basta buscar outro grupo. Prefira desconhecidos, jovens e de pouca experiência nesse maravilhoso jogo de contar histórias.

MÁRIO BENEVIDES

SAVAGE WORLDS
LUFTVERKEHRGESELLS
KARL HAUSHOFF
001 - ZYLB
Os Mundos Selvagens chegou!
Visite RetroPunk.net e saiba mais sobre Savage Worlds ou adquira sua cópia em rpstore.com.br



Novos monstros para turbinar suas aventuras!

Uma grande coletânea de todos os

monstros já feitos para o

Mighty Blade.

Toda linha Mighty Blade com

Malditos Goblins é um mini RPG de humor. Neste jogo os jogadores interpretam goblins fracotes que morrem por qualquer coisa!
Esta é a versão avançada do jogo e possui mais de 30 páginas de *caos e destruição*.

ADQUIRA JÁ O SEU!

---

www.coisinhaverde.com/loja/

Magnatas do RPG

Se há uma estigma que acompanha o RPG desde seus primórdios tanto quanto dados multifacetados é a crise do mercado editorial. Desde que o primeiro d20 foi rolado, somos constantemente lembrados de que o mercado de RPG é voltado para um nicho muito restrito de clientes, que o negócio não vende, e quando vende, é pouco, formando um círculo vicioso de miséria em torno da criação e publicação de jogos nacionais.

Porém, os que tentaram se aprofundar um pouco mais através dos meandros obscuros da história do RPG no Brasil sabem que esta não é *toda* a verdade. A mesma constante e restritiva crise que impede que novas editoras se firmem no mercado com seus jogos também oportuniza o monopólio de empresas com maior tradição. Fazendo uso do dinheiro proveniente de licenças estrangeiras, abraçam dezenas de linhas sem nunca efetivamente lançarem nada para as mesmas, mantendo-as na geladeira indefinidamente por puro protecionismo.

Quando questionados sobre isso, em geral, os editores ou autores costumam responder vagamente com evasivas sobre prazos curtos, custos de impressão e distribuição abusivos ou pura falta de verba para investimento inicial. O que poucos desconfiam é que, ao menos para algumas poucas estrelas, o velho senhor Capitalismo tem sorrido, e muito, em seu favor.

Antônio Sá Neto,
o "Mr. Pop"

Nascido em berço de ouro, Antônio "Mr. Pop" como tornou-se conhecido na internet é o caçula da abastada família Sá Neto, proprietária de terras em Goiás . É um dos principais responsáveis pela má atuação da Quarta Edição do *Dungeons and Dragons* no país, encabeçando uma campanha difamatória nas redes sociais. Com o dinheiro conseguido na venda do portal *Paragons*, abriu sua própria editora, a *Red Box*, que atualmente publica uma versão própria do *D&D*.

Eduardo Caetano

O polêmico autor Eduardo Caetano ficou rico graças ao RPG *Violentina*, um jogo onde você interpreta mineiros socialmente desajustados que precisam desesperadamente de dinheiro. Tornou-se conhecido por ser o primeiro a faturar alto através de sites de financiamento coletivo, tanto que foi denunciado devido a um suposto esquema de pirâmide pela revista *Veja*.

Rafael Rocha

Um dos pioneiros da nova safra de magnatas do RPG, o mineiro Rafael Rocha consolidou sua fortuna através da Internet. Criou uma lista de popularidade entre blogs e sites de RPG, dos quais cobrava uma taxa para figurarem no topo da lista. Quando o esquema foi descoberto, Rocha precisou fugir do país por alguns meses. Neste período, fundou a *Secular Games*, com a qual efetuava lavagem de dinheiro através da venda de PDFs em lojas on-line. Hoje administra uma rede de escolas de boxe, além de patrocinar lutadores de MMA.

Gustavo Brauner

A história do gaúcho Gustavo Brauner é um exemplo de superação. Era mendicante nas nas ruas de Porto Alegre até encontrar-se com um dos proprietários da Editora Jambô em um semáforo. Como o mesmo não possuía moedas para pagar pela limpeza do parabrisas, entregou a ele qualquer coisa que trazia no carro, no caso, um exemplar do *Manual 3d&T Alpha*. Gustavo trocou o livro por três pacotes de chimarrão, que vendeu dando início a sua própria empresa de erva-mate, a *GusTchê*. Sem esquecer sua origem humilde, porém, financiou o lançamento de um livro para o sistema *3D&T*: o *Mega City*.

Marlon Teske, o "Armageddon"

Marlon e sua esposa, a modelo da Victoria's Secret e atriz de filmes expressionistas Shandi Teske.

O catarinense Marlon Teske também começou por baixo e deve sua atual fortuna ao sistema 3D&T. Co-autor do *Manual do Aventureiro Alpha*, desde 2008 vive apenas do dinheiro recebido pelos direitos autorais do livro. Com o mesmo, já adquiriu um carro e uma casa própria e planeja casar em breve. "Cada vez que alguém reclama do 3D&T eu vendo um livro" — conta.

Tormenta
A campanha de financiamento coletivo do primeiro game de Tormenta, O Desafio dos Deuses, está na reta final! Participe e ganhe recompensas incríveis: de cópias do game e livros autografados até jogar RPG com os autores de Tormenta e fazer seu personagem se tornar parte oficial do cenário! Para participar, visite
catarse.me/tormentadesafio

Turma da Mônica JOVEM

Eles cresceram... e você já pode jogar RPG com eles!

Não tem jeito: se você é brasileiro, certamente sabe quem é a Mônica (baixinha, gorducha e dentuça), quem é o Cebolinha (tloca letlas), quem é a Magali (comilona extraordinária) e quem é o Cascão (nunca toma banho). Enquanto fenômeno cultural, a Turma da Mônica é extremamente poderosa, e não é à toa que nesses cinquenta anos de história, se tornou referência nacional em quadrinhos. Seu criador, Maurício de Sousa, é outro nome conhecido por muita gente.

Mas claro, não vamos falar da Turma da Mônica tradicional. Vamos falar da *Turma da Mônica Jovem*. Revista criada em 2008, com uma versão adolescente da famosa turminha, e desenhada em estilo mangá. No começo, havia alguma dúvida se a revista "pegaria", se faria sucesso, esse tipo de coisa. Quando Maurício de Sousa lançou a edição com o casamento da Mônica e do Cebola, vendeu mais de 500.000 exemplares da revista. Sucesso indiscutível.

Mas só porque algo faz sucesso, quer dizer necessariamente que é bom? Ora, claro que não, mas Turma da Mônica Jovem é excelente. Tem comédia, drama, tudo em arcos de histórias curtos que não te obrigam a comprar a revista desde o primeiro número para acompanhar o que está acontecendo.

E a revista é recheada de referências a outros quadrinhos, videogames, filmes famosos e porquê não, RPGs. Sim, RPGs já foram tema das histórias da Turma da Mônica Jovem em mais de uma ocasião. Uma das revistas (*Masmorras e Dragões*) inclusive é praticamente um tratado sobre como se divertir jogando RPG, os tipos de jogadores e de mestres, e muito mais, tudo com tempero de *Dungeons & Dragons.*

Por isso, só faz sentido uma adaptação da Turma da Mônica Jovem para as páginas da Dragonslayer. E claro, não há outra sistema que se adeque melhor ao mundo dos mangás do que *3D&T*!

HISTÓRIAS E AVENTURAS

Nos últimos cinco anos de revista, todo tipo de aventuras já aconteceram com a Turma da Mônica Jovem. Algumas revistas trazem histórias mais reflexivas, mostrando as agruras e diversões da vida adolescente; outras trazem histórias mais aventurescas, com magias, super-poderes, robôs gigantes, invasões espaciais e outras bizarrices. De alguma maneira, tudo isso pode combinar com boas aventuras de 3D&T.

A primeira aventura da TMJ é bastante icônica, e mostra claramente como pode funcionar uma campanha de TMJ: os quatro membros "principais" da Turma se descobrem detentores de poderes secretos, que deverão usar para enfrentar uma bruxa enlouquecida, Yuka. Para salvar seus pais, eles vão enfrentar desafios em quatro "dimensões mágicas" (uma medieval, uma de torneios de luta, uma "tecnológica" e uma de terror), para no final da campanha finalmente enfrentarem a vilã. Se isso não é uma campanha de RPG, olha, eu não sei o que é uma campanha de RPG.

Uma outra opção, claro, é criar novos personagens para interagirem com a Turma. Diversos personagens foram introduzidos dessa maneira nas páginas de TMJ; alguns deles apareceram outras vezes, outros... nem tanto. Mas de qualquer maneira, criar personagens novos (com 10 a 12 pontos, e habilidades divertidas) pode ser uma maneira interessante de começar um campanha de TMJ.

Outra coisa que não pode ser esquecida ao pensar em se aventurar no Bairro do Limoeiro (e além) é que nenhum gênero é estranho demais. Escolha um filme de que você gosta bastante, adapte para o estilo TMJ e voilá! Aventura instantânea. Temos exemplos disso em histórias memoráveis como "O Mundo do Contra" (que se baseia claramente nos filmes do Homem de Ferro), ou "O Caderno do Riso" (uma versão light de *Death Note*).

A TURMA

MÔNICA

Mônica é alegre, meiga e ainda um pouco dentucinha, mas é agora uma garota esbelta e muito bonita. É muito determinada, sempre indo até o fim quando quer algo. Apesar de ainda ser geniosa e irritadiça, parece ter controlado isso conforme cresceu e se mostra ocasionalmente mais calma e pensativa. Sempre está disposta a ajudar seus amigos e às vezes se esquece dela mesma por querer ajudar os outros.

Parece ter uma boa amizade com Cebola, compensando os atritos entre os dois na infância. De fato, eles possuem uma amizade um tanto colorida, já que Mônica não esconde que é de fato apaixonada pelo rapaz, apesar de suspirar por outros garotos ocasionalmente. Morre de ciúmes quando Cebola fala com outras garotas, mas também adora provocá-lo, saindo com outros garotos na frente dele (os dois chegaram a namorar uma vez, porém não deu certo). Parece ter uma quedinha pelo Do Contra.

E sim, ela continua tendo super-força.

MÔNICA — 10 PONTOS

F5 (esmagamento), H0, R3, A0, PdF1 (arremesso de coelho), 15 PVs e 15 PMs. Aparência Inofensiva, Ataque Especial (Força), Energia Extra I; Código de Honra dos Heróis, Fúria.

"Mônica, você... Cresceu!"

"Eu não falo mais *elado*... ops!"

CEBOLA

Cebola é um adolescente esperto e muito inteligente. Rejeita ser chamado por seu apelido de infância, Cebolinha; mesmo tendo mais cabelo, vive sendo chamado amigavelmente de careca por seu amigo Cascão. Ele ainda troca os "erres" por "eles" quando fica nervoso, mas graças ao fonoaudiólogo ele costuma falar corretamente. É de fato apaixonado pela Mônica e às vezes não consegue esconder isso; ainda assim tenta vez ou outra impressionar outras meninas bonitas e fica nervoso quando a Mônica chega perto demais ou quando ocorre um clima de romance entre eles.

Tem crises de ciúmes por não gostar de ver a Mônica com outro garoto, pois morre de ciúmes dela. Cebola acredita que se um dia derrotar a Mônica, finalmente estará à altura dela e eles poderiam namorar (mesmo que a própria Mônica considere que ele já está à altura dela).

Diferentemente de quando era criança, Cebola não pensa em ser mais o "Dono da Rua", agora ele quer é conquistar seu espaço no mundo com suas inovações tecnológicas e um tanto mirabolantes. Aparenta ter traços de megalomania.

CEBOLA — 5 PONTOS

F0, H1, R2, A0, PdF0, 10 PVs e 10 PMs. Genialidade, Memória Expandida; Computação, Atuação, Interrogatório; Código de Honra dos Heróis, Insano (Megalomaníaco).

MAGALI

Era muito gulosa na infância, porém reeducou-se quanto a sua alimentação, consumindo alimentos mais saudáveis e tendo uma alimentação mais moderada, apesar de continuar sendo um pouco gulosa. Tem uma queda platônica pelo professor Rubens (o professor de Ciências), o que tem muita ênfase no começo da série; porém, nas histórias mais recentes é confirmado que continua namorando Quinzinho (agora chamado apenas de Quim). Algumas histórias ainda mostram as duas situações acontecendo ao mesmo tempo. Magali ainda continua carinhosa e super meiga para com os amigos, e ainda possui uma queda por animais, especialmente por seu gato Mingau.

Magali não tem muitas habilidades "especiais", mas sua maior força é sua personalidade e seu companheirismo.

MAGALI	5 PONTOS
F0, H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs. Aparência Inofensiva, Aliado (Quim), Boa Fama; Animais; Código de Honra dos Heróis.	

CASCÃO

Cascão é um garoto esperto, criativo, descolado e muito bagunceiro, para desespero de sua mãe, que não consegue deixar o seu quarto em ordem. Ele não é mais o menino mais sujinho do mundo - aprendeu a tomar banho (mesmo que não goste muito) e mantém um padrão de higiene razoável, inclusive usando desodorante. Frequentemente ele também alerta os outros quanto à economia de água e destino adequado do lixo.

Mesmo assim, ainda tem um certo medo de se molhar, especialmente na chuva. Adotou um estilo "street" em seu vestuário e adora praticar esportes radicais, tais como skate, mountain bike e parkour, além de ser a estrela do time de futebol do Colégio do Limoeiro, no qual ele é o centro-avante. É fã de quadrinhos de ficção científica e de cultura nerd em geral. Ainda é o melhor amigo do Cebola e continua namorando a Cascuda.

CASCÃO	5 PONTOS
F0, H3, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs. Aceleração; Esportes; Código de Honra dos Heróis, Insano (Compulsivo).	

FRANJA

Um pouco mais velho que seus amigos, Franja é um garoto inteligente como sempre foi desde pequeno. Agora é namorado de Marina. Continua dedicado ao estudo da ciência, e atualmente trabalha no Museu do Limoeiro. Muitas histórias começam com ganchos trazidos por ele – como a visita ao cruzador espacial Hoshi, ou a viagem à Amazônia.

Bidu ainda é seu cachorro de estimação, graças à uma ração especial desenvolvida por ele, que mantém o cão jovem e cheio de energia. E claro, Franja continua sendo a pessoa ideal para se pedir ajuda através de invenções de todos tipos...

FRANJA — 7 PONTOS

F0, H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs. Genialidade, Patrono; Animais, Ciência, Máquinas; Código de Honra dos Heróis, Protegido Indefeso (Marina).

MARINA

A desenhista da turma. Ao que tudo indica, ela não tem mais o lápis "mágico" que lhe permite desenhar coisas que criam vida. Namorada de Franja. Ela continua sendo uma menina meiga e querida por toda a turma, sendo amiga de todos. Possui um jeito mais delicado e reflexivo, sendo um tanto estudiosa e não tolerando desvios de comportamento das amigas. Luta karatê.

Morre de medo de cachorros, principalmente do Monicão (o cachorro da Mônica) e um pouco de gatos. Sua mãe é Alice e seu pai é o Mauricio, e é dele que Marina herdou o talento de desenhar. Seu aniversário de 15 anos rendeu uma história que abrange 3 edições. Ela é uma das garotas mais atraentes do colégio, recebendo cantadas de vários garotos como Titi e até mesmo o Cebola antes dele se apaixonar por Mônica, porém, ela continua sendo apaixonada pelo Franja.

MARINA — 5 PONTOS

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs. Aparência Inofensiva, Boa Fama, Mentor; Arte; Código de Honra da Honestidade, Insano (Fobia: Cães).

OUTROS PERSONAGENS

A seguir, a descrição de outros personagens que também aparecem nas aventuras de *Turma da Mônica Jovem*.

ÂNGELO

Conhecido como Anjinho quando criança, atualmente ele adotou o nome Ângelo, mas também é conhecido como Céuboy, Céufirot e Angélico. No primeiro arco, ajuda o professor Falconi a localizar e recolher Artefatos Místicos. Suas asas ficaram maiores e ele possui a "Espada do Divino Alcance". É conhecido por tantos nomes, que a turma não sabe qual o verdadeiro.

Na edição 11, aparece conversando com Franja. Na edição 14, aparece no jogo e se diz ser Céufirot (paródia do vilão Sephiroth), o anjo de uma só asa; mas tenta voar e acaba caindo de um precipício. Na edição 15, Nimbus mostra a ela que Mônica estava na Terra dos IDs e se oferece para tirá-la de lá. Na edição 17, tenta ajudar a resgatar Nimbus, que havia sido sequestrado por Dr. Bikkuri. Na edição 18, comenta o fato de quase nunca aparecer na revista. Na edição 21, leva Mônica ao Morro da Coruja, onde a turma faria uma surpresa para comemorar o seu aniversário; mais tarde revela ser amigo de Benevides, a coruja gigante que habita o morro. Na edição 23, tenta tirar o Caderno do Riso de Cebola, o avisando que aquilo era um artefato feito pelos anjos e que precisava ser devolvido. Na edição 25, se torna o juiz da competição de patins entre Mônica e Cebola e Felipe e Luiza, anunciando o empate.

Na edição 26, é par de Dorinha na valsa do aniversário de Marina. Na edição 27, leva Do Contra para o hospital, após ele tocar bateria sem seus protetores de ouvido. Na edição 46, conhece e se apaixona por Nina, que descobre ser uma ninfa protetora da natureza; por estar demonstrando sentimentos de humano, Ângelo quase deixa de ser anjo, mas abre mão de seus sentimentos e decide que sua prioridade é proteger as pessoas. Aparece também na contracapa das edições 5, 22 e 46.

DENISE

É agora uma garota mais bonita e mais caracterizada por sua personalidade arrogante, interesseira e inconveniente (de tal forma que se acha linda e quer sempre "causar"). Tem o mesmo jeito fútil e rebelde de agir e é grande amiga de Marina e Cascuda. Continua com o seu jeito "destruidor de morais". Se mostra um tanto consumista, querendo tudo do shopping, sempre com a intenção de ser a mais estilosa e chamar mais atenção que outras meninas, uma vez em que é arrogante ao extremo, se acha a mais descolada e vive falando gírias forçadas constantemente.

A partir da Edição 9, se mostra ao lado de sua velha melhor amiga Carminha FruFru, e as duas estão sempre querendo se mostrar e vivem querendo paquerar os garotos do bairro, mesmo os que já namoram, geralmente sem sucesso(principalmente Denise). Em algumas histórias, atua como antagonista, podendo ser mesmo a principal vilã da história; em outras, se mostra bem amiga de Mônica, Magali e outras garotas, mas com o mesmo jeito arrogante de sempre.

Aparece na edição 50 fazendo parte do esquandão "Madrinhas de Casamento". Aparece também na edição 51 e 52 sendo uma das prontagonistas.

XAVECO

É um garoto tímido e acanhado, e parece não ter muita auto--estima, sendo que se considera rejeitado e deixado de lado pelos demais personagens. Isso vale ao fato de ainda ser famoso por ter a característica de personagem secundário, apesar de hora ou outra se destacar em meio a alguma história. Ainda assim se mostra astuto e habilidoso em jogos clássicos como xadrês e é o goleiro do time de futebol do Limoeiro. Ainda é um bom amigo de Cebola, Cascão e outros.

NIMBUS

Aparece como um figurante na 4ª edição e aparece nas edições 11, 12 e 13 junto com Do Contra como o alquimista que Cebola e Lucília procuravam. Aparece na edição 14 juntando as armas do Cebola. Aparece na edição 15, 16 e 17. Aparece também na edição especial e na contra-capa da edição 9. Seu ID é preso num pote de maionese. Aparece na edição 19 quando Denise entrega um ingresso para ele. Aparece também na edição 23, 24, 25, 26, 27 e 28. Soube controlar os medos que tinha durante a infância e é um corajoso rapaz, se tornou também o mágico da turma após tanto treinar quando criança. Na edição 26, é par romântico de Maria Mello, na valsa do aniversário de Marina.

Na edição 27, faz um show de mágica no aniversário da Marina. Na edição 28, parte junto com Mônica, Cebola, Cascão e Magali para encontrar Marina e derrotar a bruxa Viviane, e a filha dela, Ramona, parece ter uma quedinha por ele. Ele, Marina, Ângelo e Do Contra, são os únicos da turma, além dos personagens principais, que não são transformados em objeto.Também aparece nas edições 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, em sua versão alternativa que não sabe fazer truques de mágica e 39, fantasiado de mordomo no Dia das Bruxas, no final da edição.Todos sabem que ele e seu irmão Do Contra são descendente dos japoneses,mas como ficou do estilo anime,ele não precisava mais ficar de olhos puxados

DO CONTRA

Aparece como um figurante na 4ª edição, na edição 9 apareceu somente em um quadrinho e também teve participação nas edições 11 e 12. Na edição 13 aparece junto com Nimbus como o alquimista que Cebola e Lucília procuravam. Também aparece nas edições 14, 19, 23, 24, 26,27 e na edição especial prova que tem uma quedinha por Mônica. Aparece na contra-capa da edição 10.

Ainda age contrariamente aos outros personagens e ainda é dito como irmão mais novo de Nimbus. Ao se tornar jovem, adotou para si um estilo hardcore, que são também os estilos de música que gosta. Na edição 27 faz par com Mônica na valsa por causa do sumiço de Toni e a deixa um pouco nervosa. Nesta mesma edição toca bateria na banda Os Jovens, mas seus protetores de ouvido foram escondidos e começa a ter problemas de audição. Diante dessas circunstâncias, Ângelo o leva para o hospital. Na edição 29 aprece como o principal protagonista tentando desvendar o que se passa por trás de um filme "da moda" e tentando conquistar Mônica. Na edição 30, ele recusa a namorar Mônica, porque ele é "do contra". Aparece também na edição 33,comendo uma empada de palmito,feita pela Isa. Na edição 34, aparece, quando o Nimbus diz que preferia que a Mônica tivesse ficado com o irmão dele.DC deu

uma indireta do plano da Mônica(DC foi considerado o antagonista da edição, apesar de ser um contrário do Cebola, já que este mente muito, especialmente para a Mônica, enquanto Do Contra só fala a verdade, de um jeito confuso). Na edição 35 aparece fantasiado de Armadura Dourada, mas como recebe nota 10, vai embora do Baile. Aparece na 4ª capa da Turma da Mônica Jovem 36, junto com a Magali e aparece nessa mesma edição, como todo mundo já sabe, como baterista da banda. Ele teve destaque nessa edição,e aparentemente tentou conquistar a Mônica,deixando ela envergonhada e confusa. Tem uma participação rápida na edição 37,sendo interrogado pelo Cebola,sobre terem falado do jeito dele falar na sala de aula.Nessa edição,ele não parece ter postura nem contra,nem a favor de nada. Aparece na edição 39, fantasiado de "Papai Noel" no Dia das Bruxas. Também aparece na Edição em cores da Magali Jovem, recolhendo ratos e sendo o único a achar isso divertido. Aparece na edição 40, competindo com Cebola como o competidor final do Campeonato Interescolar de Xadrez,e também na edição 42 como o ninja que todos achavam que era o predador.

PROFESSOR LICURGO (LOUCO)

Seu nome é Licurgo Orival Umbelino Casfiaspirino Oliveira, isso é digo na edição #44 quando a turma se perde na floresta. Virou professor e continua sendo maluco, porém de uma forma mais controlada. Odeia quando o chamam de louco. Não gosta de celulares durante sua aula, principalmente quando é para passar cola. Mas apesar de ainda ter seus pequenos surtinhos de loucura, ele mostra ter grande conhecimento sobre uma espécie de monstros chamados Id (que segundo Sigmund Freud, o pai da psicanálise, são os componentes da nossa personalidade); que surgem durante o arco "Monstros do ID". Esse conhecimento se deve ao fato de que o próprio Licurgo já teve que enfrentar esses monstros pessoais, talvez para curar sua loucura. Em alguns flashbacks nesta edição, acaba-se revelando que ele tinha uma espécie de namorada na adolescencia, mas seu monstro interior, Dr. Bikkuri, acabou por levá-la para o desconhecido, aparentemente este foi o motivo de sua loucura, insinuada por ele na edição 16, ao falar com Mônica para deixar Cebola resolver seus problemas com Soranin (seu monstro interior) por si próprio.

Apesar de ser engraçado, o Professor Licurgo, por enquanto, permanece como um dos personagens mais misteriosos da história, isso porque ninguém sabe o que se passa ou já se passou na cabeça dele.

COMANDANTE ASTRONAUTA

Astronauta (agora chamado de Comandante Astronauta) apareceu na edição 3 para prender Cabeleira Negra. Ele também levou Magali até Tobor e ajudou a vencer Kraker. Tem uma participação mais fixa no arco "O Brilho de um Pulsar", como comandante do Cruzador Espacial Hoshi, e tendo como ajudantes, Tenente Xabéu e Alferes Zé Luís; na edição 6, quando Cebola não o reconhece, Cascão diz que ele participa de um jogo chamado Super Mortal Fighter Plus Champion Edition. Depois de ter levado uma surra de um robô Pulsar (na edição 7), ele avisa sobre o Império Karoton. Na edição 8, ele e Franja descobrem o ponto fraco do inimigo. Durante a série, não é descrito como um jovem (como é visto em suas séries), mas como um homem agora na faixa dos 30 anos. Mônica o descreve como alguém que sempre vê as coisas pelo lado ruim, e que apesar de ser duro e frio, é uma boa pessoa. É mencionado pelo Cosmoguerreiro na edição 12, dando a entender que eles se conhecem. Reaparece na edição 37, observando um universo paralelo com Xabéu. Na edição 40, é um dos personagens do tabuleiro mágico de xadrez.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS que sabe o que Cebolinha disse quando a Mônica estava dirigindo (Mônica, a lombada!)

CHEFE DE FASE

O MACACO DA TEMPESTADE DE NEVE DAS UIVANTES

UMA NOVA LENDA URBANA PARA ARTON

Marr HCell'O é um nagah. Ainda muito pequeno, foi abandonado à própria sorte nas ruas de Valkaria, e aprendeu, do pior jeito, a se virar nas ruas. Desde cedo teve que roubar para sobreviver. Às vezes não só roubava, mas seduzia viajantes desavisados para depois se aproveitar de um momento de distração para deixar suas vítimas nuas e inconscientes nos becos da cidade grande.

Certo dia resolveu se aventurar pelo peculiar bairro de Ni-tamura, achando que se daria melhor com aquela gente de olhos rasgados e pele amarelada. Pensou que um velhinho qualquer numa casa antiga não oferecia riscos e poderia ter uma bela quantia em dinheiro, e se arriscou. Seduziu o velho, e quando tentou roubá-lo levou uma grande surra. O velhote era um antigo mestre das artes marciais tamuranianas, conhecido em tempos áureos como Phuay Miagy Mei Lee. Estava no fim da vida e não queria morrer sem deixar sua marca na juventude na cidade, e assim, aceitou ensinar o jovem em suas artes desde que ele cumprisse certos favores.

Marr se dedicou muito ao aprendizado das artes marciais e no cumprimento dos favores, tornando-se grandes amigos; alguns dizem que se tornaram até mais do que amigos...

Anos depois, após um dia de treinamento os dois foram assistir uma peça de teatro kabuki, para relaxar. Pouco antes do fim do entretenimento os dois resolveram sair pelos fundos do teatro e foram abordados por um bandido com uma das recentes armas de fogo qu esse alastram por Arton. O velhote tentou proteger seu pupilo oferecendo tudo o que tinha. O ladrão não achou o suficiente e tirou a vida do ancião. O último gesto de Phuay Miiagy Mei Lee foi entregar a Marr uma chave e um pequeno mapa.

Após enterrar no seu mestre na pequena área atrás da casa, o garoto seguiu o mapa e encontrou uma sala secreta. Abriu-a com a chave e desceu a longa escadaria. Lá, Marr descobriu que seu mestre tinha sido um vigilante da cidade de Valkaria conhecido como o Macaco da Tempestade de Neve das Uivantes. Ele leu seu testamento e após compreender os motivos e razões para o segredo de seu mestre, Marr HCell'O aceitou o legado.

Além disso, na sala secreta haviam pergaminhos secretos do Clã Kin Luei (o antigo clã do seu mestre), que ele deveria decifrar para aprender técnicas secretas. Phuay também deixou uma pequena fortuna e uma dica do que rendia dinheiro por aquelas bandas.

Atualmente Marr HCell'O, ou Macaco da Tempestade de Neve das Uivantes, conseguiu apenas decifrar uma das técnicas, a que ajuda a resistir ao frio intenso. Ele também é proprietário de uma rede de centros de divertimentos diurnos, e durante a noite assume o legado do velho mestre.

Marr HCell'O normalmente anda disfarçado como mendigo nas ruas da cidade. Em sua casa e no seu bordel empreendimento ele usa outras roupas, adequadas à sua posição social, aparentando grande requinte. Em patrulha, ele usa trajes impressionantes, e está sempre pronto para o combate.

Marr HCell'O: nagah, Ladino 5/ Monge 5 / Lenda Urbana 10 nível, 20; ND 20; LN; Médio, desl. 12m; PV 154; CA 30 (+10 nível, +2 escamas, +2 *cinto do monge*, +3 Des, +3 Sab); corpo-a-corpo: ataque desarmado +23 (1d10+5), cauda +23 (1d6+5); hab. vulnerabilidade ao frio, ataque furtivo +8d8, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, sentir armadilhas +1, rajada de golpes, evasão aprimorada, movimento ágil +5, a noite é meu lar, trajes das sombras, contra a escória, vingador sem rosto, vigilante das trevas, sem ferimentos, medo, plantar rumores, manto da noite, punho das sombras, encarnação da vingança (elemento: frio); Fort +13 (+17 contra venenos), Ref +13, Von +11; For 21, Des 17, Con 17, Int 14, Sab 16, Car 13.

Perícias & Talentos: Acrobacia +26, Atuação +23, Atletismo +28, Furtividade +26, Iniciativa +26, Ladinagem +26, Conhecimento (local: Valkaria) +25, Intimidação +23, Diplomacia +23, Percepção +26, Cura +26; Foco em Arma (ataque desarmado), Acerto Crítico Aprimorado, Acuidade com Arma, Blefar Aprimorado, Ataque Furtivo Aprimorado, Reflexos de Combate, Chuva de Golpes, Especialização em Combate, Aparar, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Ataque Duplo, Conhecimento de Golpes (Golpe Duplo e Ripostar).

Equipamento: Cinto do monge, trajes de lenda urbana, cantil, mochila do aventureiro, cumbuca, copo e colher de madeira.

Ao usar uma ação completa, Marr HCell'O é capaz de fazer 10 (!) ataques por turno, com o bônus de ataque indicado em sua ficha, e margem de ameaça 18-20 / x2. O dano é 1d10+5 para cada ataque desarmado, e 1d6+5 para o único golpe com a cauda. Se o oponente estiver desprevenido, ele causará +8d8 pontos de dano adicionais por ataque...

A CAMPANHA DE FINANCIAMENTO COLETIVO DE COSA NOSTRA COMEÇA

DIA 5 DE ABRIL

COSA NOSTRA

UM JOGO NARRATIVO SOBRE MÁFIA

PARTICIPE!

AFINAL, VOCÊ NÃO VAI QUERER DESAGRADAR O DON...

DO ESPAÇO SIDERAL AOS MUNDOS MAIS FANTÁSTICOS, A AVENTURA NUNCA ACABA.

TUDO PARA VOCÊ JOGAR RPGS DE AÇÃO, TERROR E FANTASIA EM UM SÓ LUGAR.

REDBOX
EDITORA

redboxeditora.com.br

Gazeta do Reinado

Texto: João Paulo "Moreau do Bode"
Revisão: Dorneles
Arte: Loren Fetterman

Editorial

A *Gazeta do Reinado* está com um novo editor, mas as notícias e a qualidade continuarão sendo as mesmas de sempre. Trazendo sempre notícias dos quatro cantos de Arton (apesar de os geógrafos afirmarem que Arton só tem três cantos).

Como os aventureiros podem ver, existem ameaças e oportunidades de aventura para todos, de mercenários iniciantes a aventureiros épicos. Arton é um mundo de heróis, sem distinção, e toda ajuda é bem-vinda.

Bomba: O Imperador Tekametsu está vivo!

Relatos afirmavam que o Imperador Dragão do Trono de Jade estava morto após usar todas as suas forças para transportar parte de Tamu-ra para Valkaria, mas tudo isto veio por terra. O Imperador Tekametsu fez sua primeira aparição pública após a destruição de Tamu-ra e pretende se reunir com a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade para falar sobre o futuro de Nitamu-ra e o processo de recolonização do Império de Jade após a destruição da área de Tormenta que assolou o arquipélago.

O Imperador encontrava-se em estado de hibernação desde a tragédia em Tamu-ra. Seu corpo esteve guardado desde então na própria Nitamu-ra, sob a vigilância de um servo de confiança, que guardou o segredo a sete chaves. Nem mesmo Shiro Nomatsu, sumo-sacerdote de Lin-Wu, sabia do fato.

O despertar aconteceu poucas semanas após a destruição da área de Tormenta em Tamu-ra. Não há explicação do porquê do acontecido até agora. Acredita-se que parte da energia de Tekametsu havia ficado também em Tamu-ra na esperança de proteger a ilha, e que só após a destruição da Tormenta essa energia foi liberada, retornando ao seu corpo e retirando-o do coma.

Mesmo desperto, Tekametsu estava muito debilitado e por isso não anunciou seu retorno imediatamente. Utilizou esse tempo para atualizar-se sobre o que tinha acontecido com o seu povo e com a Tormenta. Há boatos de que o próprio Imperador vagou por Nitamu-ra como um simples camponês, para averiguar de perto a evolução do seu povo.

O Imperador anunciou seu retorno há poucas semanas, no palácio do daimyo e sumo-sacerdote Shiro Nomatsu. Houve uma enorme celebração por conta de seu retorno: toda a área de Nitamu-ra festejou, chamando a atenção até mesmo de outras partes da cidade de Valkaria, com a notícia de que o Imperador-dragão estava de volta.

Tekametsu deseja encontrar-se com a Rainha-Imperatriz para agradecer todo o apoio que a cidade de Valkaria deu ao seu povo e lamenta não poder ter ajudado quando os minotauros levaram o Rei Thormy como prisioneiro — apesar de entender como ninguém os motivos do antigo regente, que se sacrificou para poupar os habitantes da cidade. Também pretende falar sobre o futuro de Nitamu-ra, pois provavelmente boa parte da comunidade partirá para a antiga área de Tamu-ra, com o intuito de começar o trabalho de reabilitação da ilha.

Uma reunião com os nitamuranianos também está agendada, para falar sobre as diretrizes que devem seguir para a continuidade do Povo de Jade. Uma delas é a liberação para que mulheres possam ser tornar samurais.

Mais detalhes sobre a volta de Tekametsu e a reestruturação de Tamu-ra no futuro suplemento *Império de Jade*, que será lançado em breve.

O Menino de Tapista está de volta

O senador Cassius teve o registro de candidatura inicialmente negado pelo Tribunal Eleitoral de Tapista (TETA) pois teve o mandato cassado por abuso de poder.

Após um longo período afastado por conta de escândalos envolvendo a última eleição para o senado de Tapista, o senador Cassius foi finalmente absolvido pelo tribunal e pôde tomar posse do cargo. A absolvição, segundo dizem nos bastidores, foi conseguida através de uma troca de favores, uma delas sendo a mudança do nome de Hershey para Protetorado Roddenphord.

O Menino de Tapista é assim conhecido por ser o mais jovem senador da história. Atualmente no cargo de Cônsul, é um dos mais importantes senadores de Tapista e amado pelo povo (que demonstra uma paixão doentia por ele), sendo apontado por alguns como o sucessor de Aurakas, e que ele já estaria trabalhando para isso.

Um Intruso nas Camas de Malpetrim

Nas últimas semanas, vários boatos circulavam em Malpetrim sobre um suposto estuprador que estava atacando a população da cidade. Tal boato foi confirmado pelos nossos repórteres da *Gazeta*.

Antonie Dodson, irmão de uma das últimas vítimas, foi procurado pela nossa reportagem, mas limitou-se apenas a dizer: "Obviamente nós temos um estuprador em Malpetrim. Ele entra pelas janelas, ele pega sua família e tenta estuprá-la. Então vocês todos devem ter cuidado, esconda suas crianças, suas mulheres e até mesmo seus homens, independente da raça, pois ele está estuprando todo mundo por aí."

A milícia de Malpetrim colocou um prêmio pela cabeça do criminoso, vivo ou morto. O crime que revoltou toda a cidade. O chefe da milícia deixou um recado para o Estuprador: "Você não tem que vir aqui e confessar o que fez. Nós estamos procurando por você. Nós vamos achá-lo."

Instalada a primeira UMP em Valkaria

O Lorde da Justiça, Murttach Boon e o Capitão Kelahiran estiveram presentes durante instalação da 1ª UMP (Unidade da Milícia Pacificadora), na Favela dos Goblins, em Valkaria.

As UMPs fazem parte de um projeto da Milícia de Valkaria para monitorar as atividades criminosas nas regiões mais perigosas da cidade. Segundo o Capitão Kelahiran, Capitão da Milícia e um dos responsáveis pelo projeto, as UMPs diminuirão a criminalidade não só nesses pontos, mas em toda da Valkaria, pois todo o movimento relacionado àquela área, seja de entrada ou saída de civis, será monitorado pelos milicianos.

Para mostrar o poder das UMPs, a Favela dos Goblins foi escolhida por ser considerada a região mais problemática da capital. O Capitão Kelahiran acredita que boa parte do achbuld e drogas similares que entram em Valkaria tem como ponto de origem a Favela dos Goblins.

Com o sucesso da UMP na Favela dos Goblins, várias outras unidades serão instaladas em outros pontos-chave da capital. A Milícia já comunicou que estará contratando interessados a engrossar suas fileiras para combater a criminalidade na cidade e para dar suporte às UMPs.

Protetorado de Gorendill

O prefeito Guss Nossin sempre foi conhecido por suas atitudes polêmicas, e não seria diferente dessa vez. Após os eventos ocorridos nos últimos anos, com ataque do Dragão da Tormenta, a batalha contra Mestre Arsenal, as Guerras Táuricas e a rendição do Rei-Imperador Thormy, o prefeito decidiu criar o seu próprio Protetorado!

Segundo o prefeito, cidades de menor porte estão sendo esquecidas pelos seus governantes, que possuem 'preocupações maiores' do que um pobre vilarejo, que possui as mesmas preocupações globais e ainda sofre com atentados locais, como cultistas malignos assolando a cidade, bandoleiros atacando os mercadores que passam por Gorendill entre outros. Sendo assim, cabe aos prefeitos de suas cidades tomarem conta do seu povo, sem nenhuma ajuda da capital.

O Protetorado de Gorendill é composto por um grupo de aventureiros bem conhecidos pela cidade, aclamados por terem salvado seus habitantes de inúmeros incidentes em outras oportunidades, e também por seus membros peculiares, que vão desde um troll até mesmo um bode, tratado como um membro do grupo. Os aventureiros trabalham não só com a proteção da cidade, mas também como embaixadores do prefeito em negócios fora da cidade.

Os feitos do Protetorado estão se espalhando rapidamente por Deheon e reinos vizinhos, com muitos prefeitos aderindo à ideia de Guss Nossin.

Reunião Élfica em Tapista!

Informamos na edição anterior de que uma nova reunião estaria sendo agendada para acontecer na Vila Élfica, em Valkaria. Porém, tudo não passou de uma informação plantada por Morion para desviar a atenção de seus inimigos!

Fontes confirmam que a reunião já aconteceu no Gueto dos Elfos, em Tapista. Mais informações nas próximas edições da *Gazeta*.

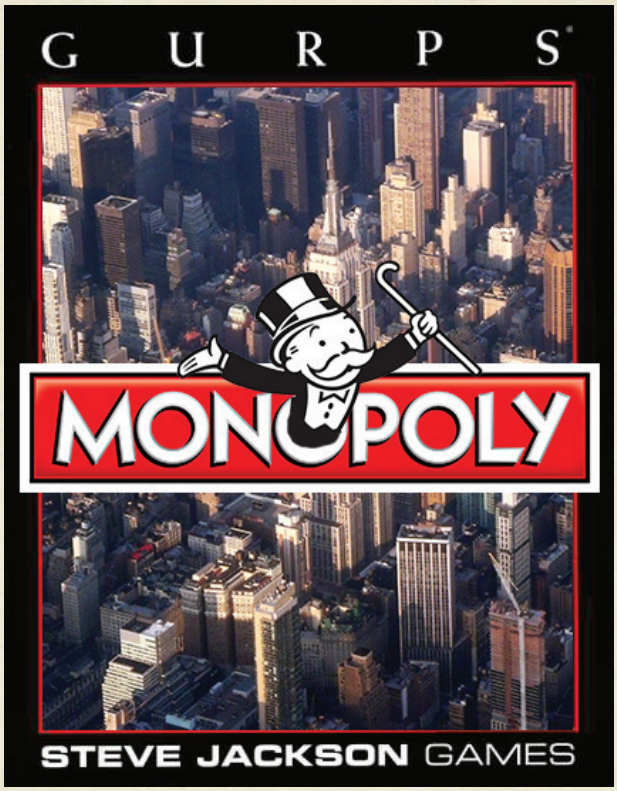
GURPS Monopoly

Fundo do Baú

"Sim, compre TODAS as ações!"

O começo dos anos 1990 foi um tempo de prosperidade para a Steve Jackson Games, criadora da famosa e bem-sucedida linha de jogos GURPS. Suas outras franquias, como *Car Wars* e *Ogre*, tinham bastante vendas, e o próprio *GURPS* ainda não carregava o estigma de ser um RPG complicado - comparado com a primeira edição de *Advanced Dungeons & Dragons*, GURPS era praticamente um jogo puramente narrativo!

E inspirados justamente por esse impulso narrativo, Steve Jackson e sua equipe trouxeram um jogo completamente inesperado, em 1991: *GURPS Monopoly*. Criado por Charles Darrow em 1935, o jogo é bastante conhecido no Brasil, ainda que pelo nome de "Banco Imobiliário". A versão GURPS do jogo é um dos maiores exemplos de como o hobby do RPG poderia ter avançado de formas diferentes, se certos monopólios não tivessem se estabelecido no final dos anos 1990.



O jogo traz, surpreendentemente, uma visão muito profunda sobre campanhas envolvendo economia, transações financeiras, capitalismo e a vida de milionários. Está tudo lá: neoliberalismo, keynesianismo, microeconomia, macroeconomia, tudo de forma palatável para um leigo nestes assuntos. Assim como *GURPS Illuminatti* (do qual *GURPS Monopoly* empresta bem mais do que apenas uma ou outra ideia), o livro tem uma forma mais livre do que os suplementos de GURPS tradicionais; você poderia dizer até que sua organização é cíclica, como muitos fenômenos econômicos ou o próprio tabuleiro de *Monopoly*.

Os níveis de riqueza acima de Podre de Rico (*Filthy Rich*) apareceram pela primeira vez nesse suplemento, antes de serem incorporados na terceira edição como a vantagem Multimilionário. O livro também trazia a melhor tabela de preços da história, um arcabouço de 16 páginas contendo preços de itens (locais?) absurdamente caros como o Empire State Building (apenas 57 milhões de dólares!), a usina hidrelétrica Hoover Dam (821 milhões de dólares) e a Quinta Avenida em Nova Iorque (para possuir todos os prédios nela, você gastaria pouco mais de 2 bilhões de dólares). E seus personagens de *D&D* felizes porque conseguiram comprar um castelo...

GURPS Monopoly também explica detalhadamente como funciona o sistema de taxas e impostos dos Estados Unidos, já que estes dados são cruciais para desenvolver adequadamente uma campanha que envolve personagens absurdamente ricos. É tudo bastante pormenorizado, trazendo muito mais emoção à experiência de jogar GURPS com uma calculadora científica. Eu mesmo tive o prazer de usar uma calculadora de contador (aquelas que imprimem os resultados das contas, sabem?) para deduzir as taxas dos personagens na primeira (e única) vez que mestrei o jogo.

A parte dedicada à criação de campanhas também é bastante completa. O *GM* não fica na mão, com sugestões para unir os bilionários em missões envolvendo aquisições agressivas de empreendimentos, missões envolvendo jogos de golfe, polo, iatismo e outros esportes da alta sociedade, e até mesmo missões envolvendo mistérios religiosos (com uma barra lateral inteira dedicada à Cientologia).

Outra mecânica que não ficou de fora são as cartas de Sorte ou Revés e as cartas de Saída Livre da Prisão. Ambas foram transformadas em vantagens e desvantagens adequadas, com destaque para os muitos métodos de sair livremente da prisão, que incluem influência política, advogados do diabo, conhecimento de segredos sombrios das pessoas certas e o bom e velho "molhar a mão do juiz" (no original, *greasing the judge*).

GURPS Monopoly é um jogo invejável em seu desenvolvimento e fluidez, fazendo uso máximo das funcionalidades do sistema GURPS para criar um RPG mais do que inesperado, diria até impossível. Um kit especial em comemoração aos vinte anos de seu lançamento foi publicado em 2011 pela Steve Jackson Games, trazendo peças de *Monopoly* como brinde para serem usadas como marcadores para cenas de combate.

O autor do livro foi C.J. Castrock, responsável por outros livros de sucesso da linha, como *GURPS Fantasy Folk*, *GURPS Fantasy Rock*, *GURPS Imperial Rome*, *GURPS Africa* e *GURPS Dogs*. A arte, muitas vezes irregular e de baixa qualidade em suplementos GURPS, é uma rara e louvável exceção: o artista principal é Geof Darrow, famoso quadrinista e sobrinho do próprio criador de *Monopoly*.

No geral, se você tiver a chance de colocar as suas mãos nesse livro, não perca seu tempo: ele vai valer cada centavo que você gastar com ele. Palavra de milionário.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

As Regras do Jogo!

A *DragonSlayer* traz artigos e matérias sobre os RPGs mais jogados no Brasil. Vamos conhecê-los!

Tormenta RPG para aventuras medievais e de fantasia. Traz o cenário de Arton, o mundo de jogo mais popular do Brasil. Para jogar *Tormenta* você precisa do *Tormenta RPG*, publicado pela Jambô Editora.

Mutantes & Malfeitores RPG para aventuras modernas e de super-heróis. Para jogar M&M você precisa do *Mutantes & Malfeitores*, publicado pela Jambô Editora.

3D&T RPG para aventuras no estilo anime/mangá/games. Para jogar 3D&T você precisa do *Manual 3D&T Alpha*, publicado pela Jambô Editora. Você também pode fazer o download do livro, gratuitamente, em www.jamboeditora.com.br. Devido a suas regras simples e rápidas, 3D&T é o RPG ideal para iniciantes.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

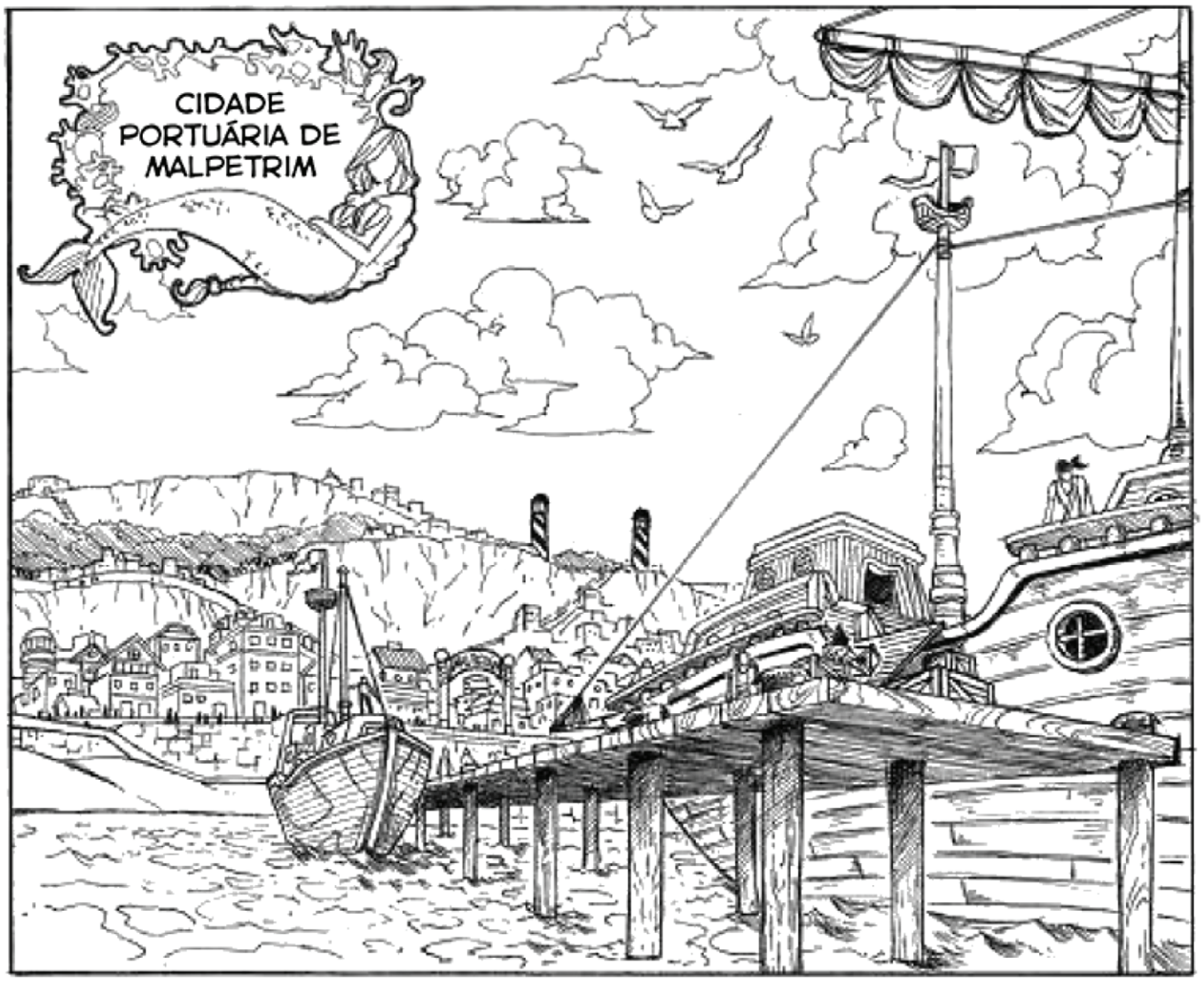
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

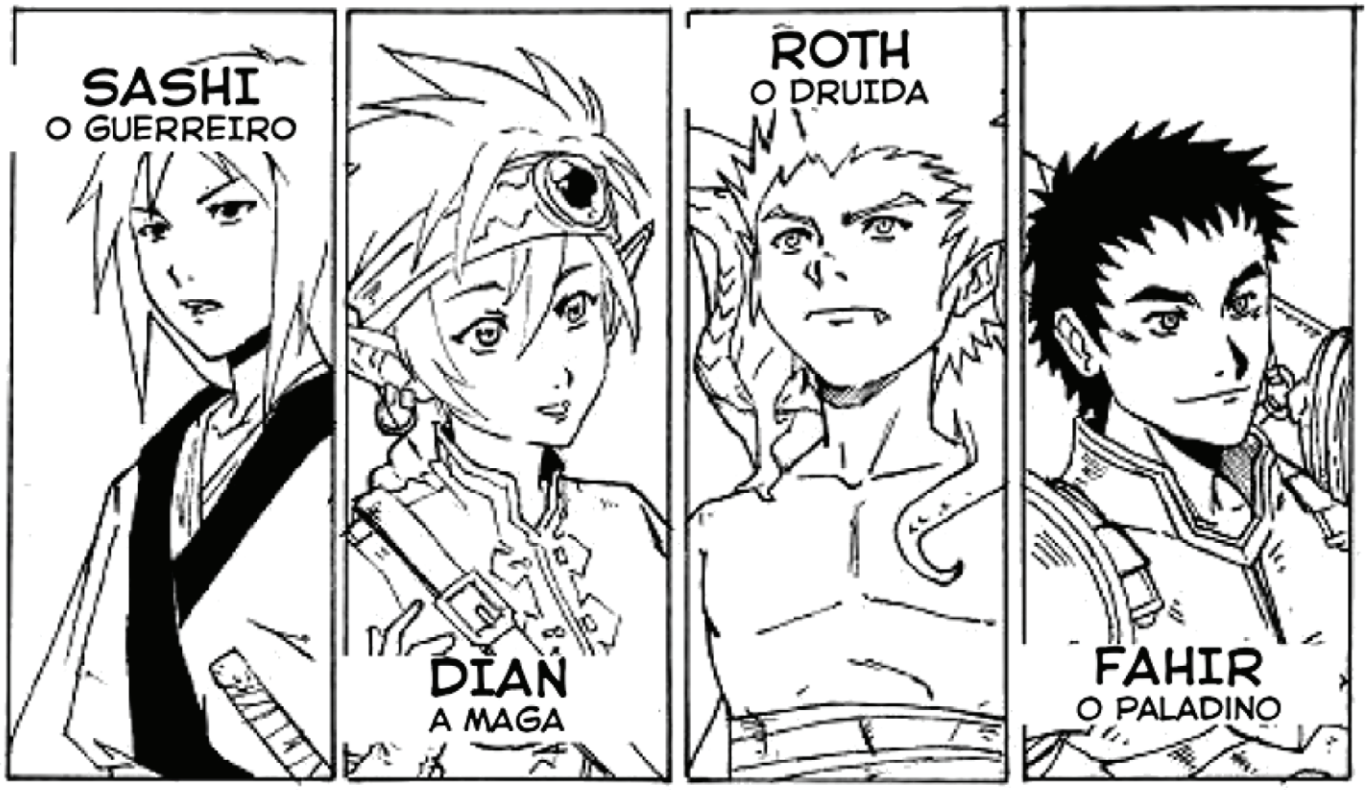
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

O DISCO DOS TRÊS
Roteiro: Lobo Borges
Arte : Lobo Borges
Letras: Helton Carlos
Arte da Capa: Lobo Borges e Helton Carlos
Editor: João Paulo "Moreau do Bode"
Revisão: Dornelles


CIDADE PORTUÁRIA DE MALPETRIM

POÇÕES

GRANDE FEIRA


SASHI
O GUERREIRO
DIAN
A MAGA
ROTH
O DRUIDA
FAHIR
O PALADINO

VENHAM!
VENHAM!

APROXI-MEM-SE TRAGO A VOCÊS UMA MENSAGEM DOS DEUSES
UMA MEN-SAGEM ESPECIAL!

ARREPENDAM-SE POIS O FIM ESTÁ PRÓXIMO!
OREM AOS DEUSES PARA QUE NOS PERDOEM!

FUI ENVIADO AQUI PARA SALVAR OS QUE ESTIVEREM DISPOSTOS A ACREDITAR!
FUI ENVIADO PELOS DEU--SES COM ORDENS PARA ENCONTRAR NOVOS HERÓIS ...
MEU NOME É DÁRIO, UM HERÓI DE TEMPOS PASSADOS
VAM'BORA QUE ESSE AI É PIRADINHO.

QUÊ?!!! SÓ TEM VOCÊS AI?!!!
QUEM?
HÃ?!
CADÊ?
NÓS?

NÃO ADIANTA TENTA-REM FUGIR. PRENDI VOCÊS EM UM ENCAN-TAMENTO.
AGORA ESCUTEM O QUE TENHO A DIZER.
HÁ MILHARES DE SÉCULOS, QUANDO OS PRÓPRIOS DEUSES AINDA ERAM JOVENS, OCORRE-RAM INCONTÁVEIS BATA-LHAS PARA TORNAR O MUNDO DE ARTON O QUE É HOJE.
MUITAS CRIATURAS DE OUTROS MUNDOS DESEJAVAM INVADIR NOSSO MUNDO. MAS TODAS FORAM REPELIDAS PELOS DEUSES.
CONTUDO, UM MALIGNO DEUS CONSE-GUIU ENGANAR O PANTEÃO E COMEÇOU A VAGAR POR NOSSO MUNDO. ELE TROUXE GUERRAS, FOME, DOENÇAS E DES-TRUIÇÃO.

ELE FICOU CONHECIDO COMO SARTAN!!! O DEUS DEMÔNIO DO ABISMO!
POR ALGUM MOTIVO ALÉM DE NOSSA COMPREENSÃO, OS DEUSES NÃO LUTARAM DIRETAMENTE COMO NO PASSADO.

COMO OS HEROIS DO DISCO DOS TRÊS.
DESSA VEZ ELES ESCOLHERAM TRÊS DESCONHECIDOS PARA QUE LUTASSEM CONTRA SARTAN.
ATÉ HOJE NÃO SABEMOS SEUS NOMES. MAS, ELES SÃO LEMBRADOS EM LENDAS E CANÇÕES ...
ENTÃO, OS HEROIS RECEBERAM DOS DEUSES UM ARTEFATO SAGRADO COM O PODER PARA BANIR SARTAN.
ELES MARCHARAM ATÉ A FORTALEZA DO DEUS-DEMÔNIO ...
... LUTARAM COM TODAS AS SUAS FORÇAS E RECURSOS PARA SELAR SARTAN. MAS PAGARAM UM ALTO PREÇO POR ISSO.
SARTAN ESTAVA SELADO NAS PROFUNDEZAS DO ABISMO. MAS OS TRÊS NUNCA MAIS FORAM VISTOS EM ARTON.

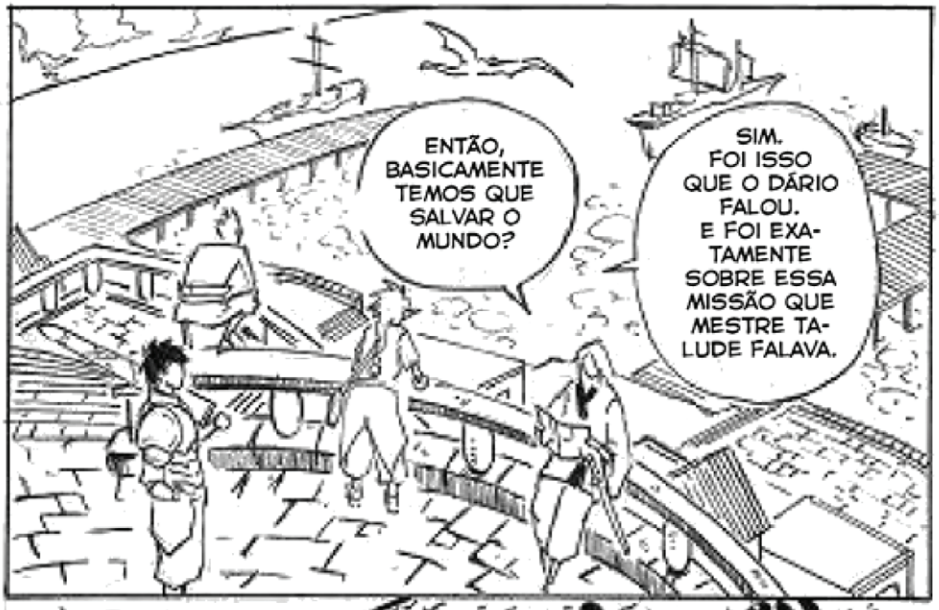
SÉCULOS SE PASSARAM E O SELO ESTÁ ENFRAQUECENDO. SARTAN ESTÁ TENTANDO VOLTAR.
E É AI QUE VOCÊS ENTRAM. EIS OS ESCOLHIDOS, OS ÚNICOS QUE ESCUTARAM O CHAMADO DOS DEUSES PARA IMPEDIR QUE SARTAN RETORNE.
É O QUÊ?!! VOCÊ É MALUCO, VELHO TOSCO?
CALMA, MEU FILHO. ESSE É O SEU DESTINO.
DESTINO É O CACETE!!!
SASHI! CALA A BOCA, IDIOTA!
CALMA AÍ, GENTE. VAMOS DEIXAR O VELHINHO TERMINAR
TÔ ASSIM POR CONTA DESSE MOLEQUE!
ELE DEVERIA TER MAIS RESPEITO POR PESSOAS MAIS VELHAS COMO ESSE SENHOR E EU!
ELE TEM QUE LEMBRAR QUE QUEM TÁ NO COMANDO DESSA AVENTURA AQUI SOU EU!
HUMN... QUER DIZER QUE ELA É MAIS VELHA QUE EU. ENTÃO EU POSSO DAR EM CIMA DELA SEM PROBLEMAS.
HEHEHE...
SIM, MESTRE. TUDO QUE O SENHOR QUISER.
AGORA TÔ MAIS CALMO. MAS QUANTOS ANOS SERÁ QUE ELA TEM?
PLIM!
ATAQUE MÁGICO!
NÃO TE INTERESSA!!!
PAK
AÍ.

BEM, ENTÃO SE ESSA É TODA A HISTÓRIA DO DISCO E DO DEUS SARTAN, NÃO TEMOS OUTRA ESCOLHA.
JÁ QUE SE TRATA DE UMA TAREFA DIVINA, TENHO CERTEZA QUE OS MEUS AMIGOS NÃO VÃO NEGAR AJUDA.
VOCÊ É SENSATO PALADINO.
TOME, PEGUE ESTE MAPA.
OBRIGADO.
ELE TEM INDICAÇÕES DE ONDE ESTÃO AS PARTES DO DISCO.
OBRIGADA.
E QUERO QUE FIQUE COM ESTE COLAR, SENHORITA. ELE SERÁ ÚTIL NO FUTURO.

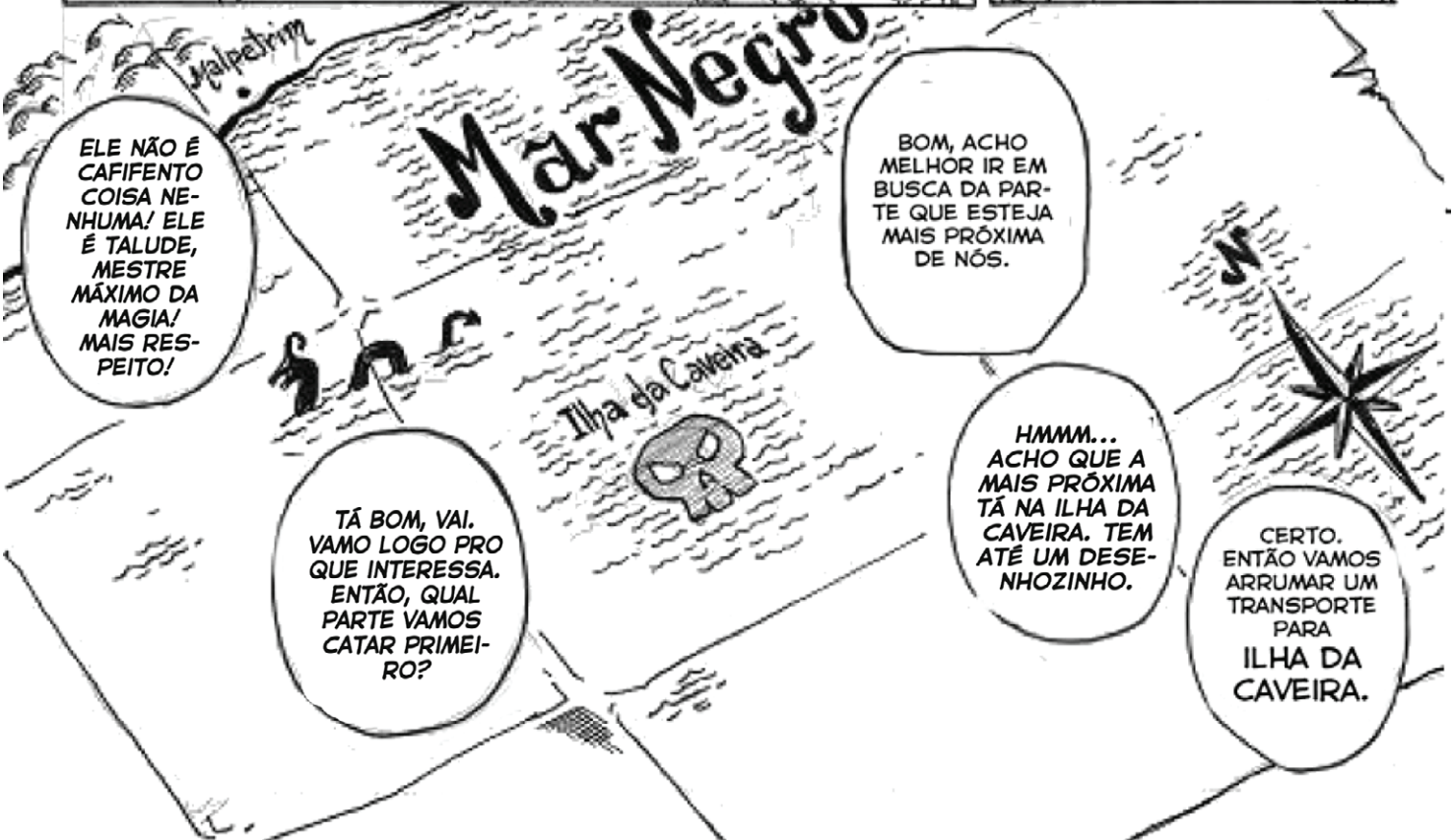
Ô VOVÔ, E PRA MIM, VOCÊ NÃO TEM NADA?
IDIOTA!

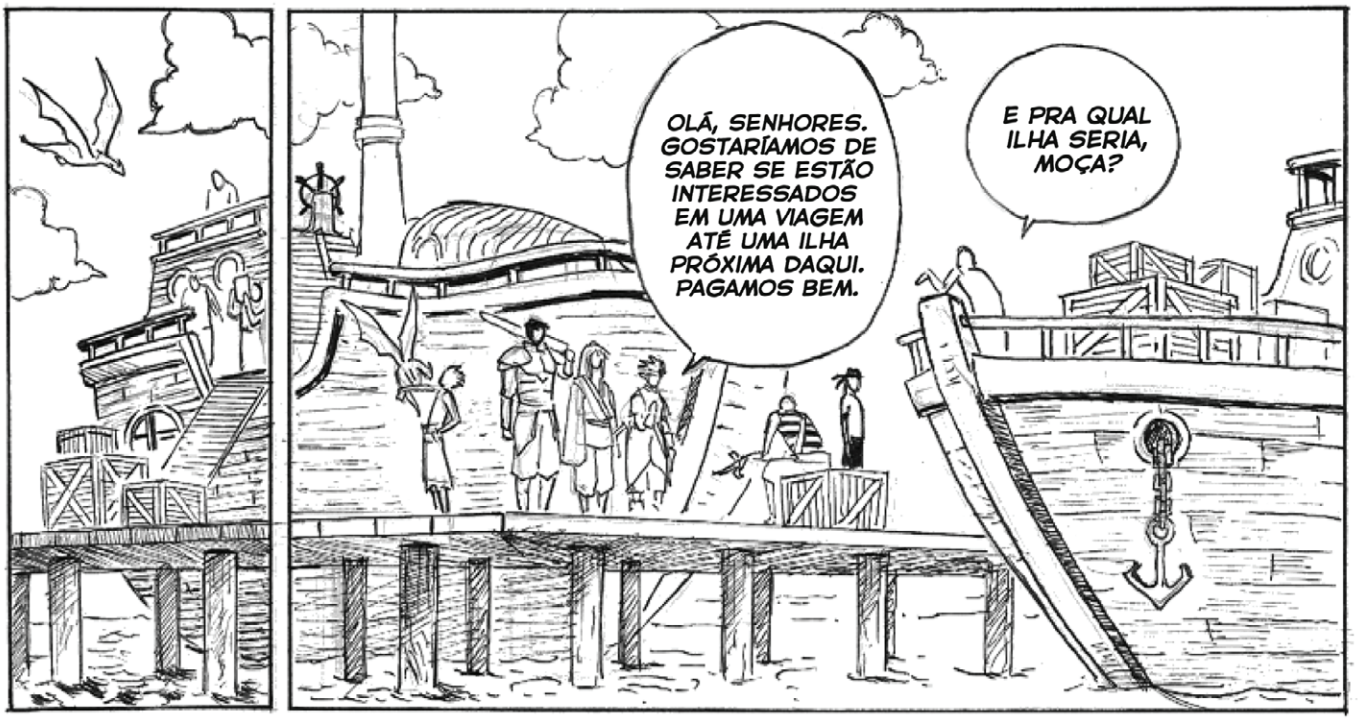
EI, VELHO, CADÊ O MEU BAGULHO ESPECIAL?
EU SÓ TINHA O MAPA E O COLAR!
QUÊ!
AONDE CÊ PENSA QUE VAI?
ADEUS.
ADEUS.
ADEUS?

MINUTOS DEPOIS.


ENTÃO, BASICAMENTE TEMOS QUE SALVAR O MUNDO?
SIM. FOI ISSO QUE O DÁRIO FALOU. E FOI EXATAMENTE SOBRE ESSA MISSÃO QUE MESTRE TALUDE FALAVA.

MALDITA HORA QUE FUI CAIR NA LÁBIA DAQUELE MAGO CAFIFENTO!


Valpetrim
Mar Negro
Ilha da Caveira
ELE NÃO É CAFIFENTO COISA NENHUMA! ELE É TALUDE, MESTRE MÁXIMO DA MAGIA! MAIS RESPEITO!
BOM, ACHO MELHOR IR EM BUSCA DA PARTE QUE ESTEJA MAIS PRÓXIMA DE NÓS.
TÁ BOM, VAI. VAMO LOGO PRO QUE INTERESSA. ENTÃO, QUAL PARTE VAMOS CATAR PRIMEIRO?
HMMM... ACHO QUE A MAIS PRÓXIMA TÁ NA ILHA DA CAVEIRA. TEM ATÉ UM DESENHOZINHO.
CERTO. ENTÃO VAMOS ARRUMAR UM TRANSPORTE PARA ILHA DA CAVEIRA.


OLÁ, SENHORES. GOSTARÍAMOS DE SABER SE ESTÃO INTERESSADOS EM UMA VIAGEM ATÉ UMA ILHA PRÓXIMA DAQUI. PAGAMOS BEM.
E PRA QUAL ILHA SERIA, MOÇA?

A ILHA DA CAVEIRA. OLHA!
Mar Negro
Morte Certa

SUA LOUCA!! NÓS NÃO QUEREMOS MORRER!!! SOCOOOORROO!!!

SUA MALUCA!!!

HÃ?
GUN.

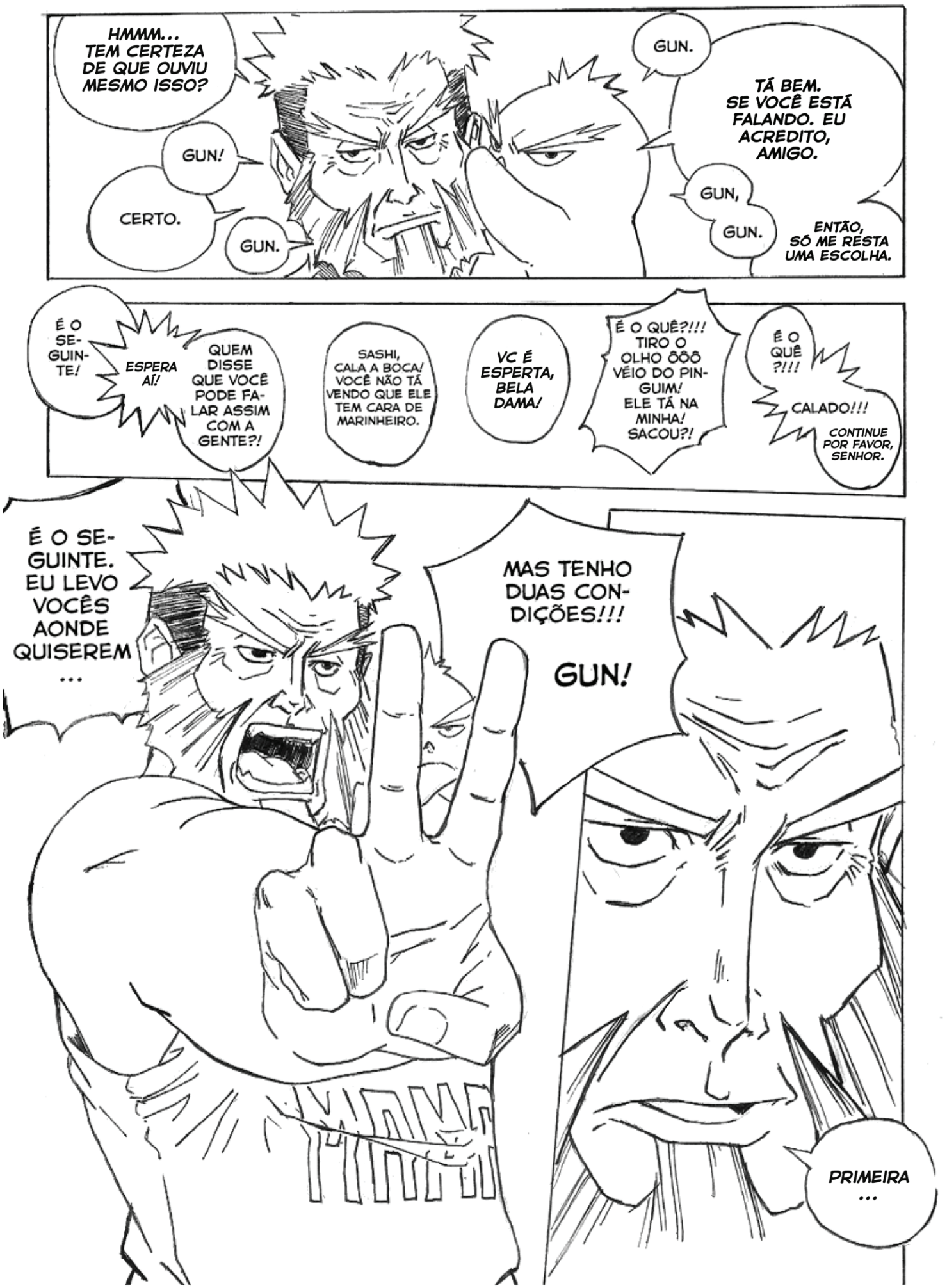
GUN.

AAAAAÍÍÍ QUE BUNITINHO!!! COMO VOCÊ É FOFINHO!!!

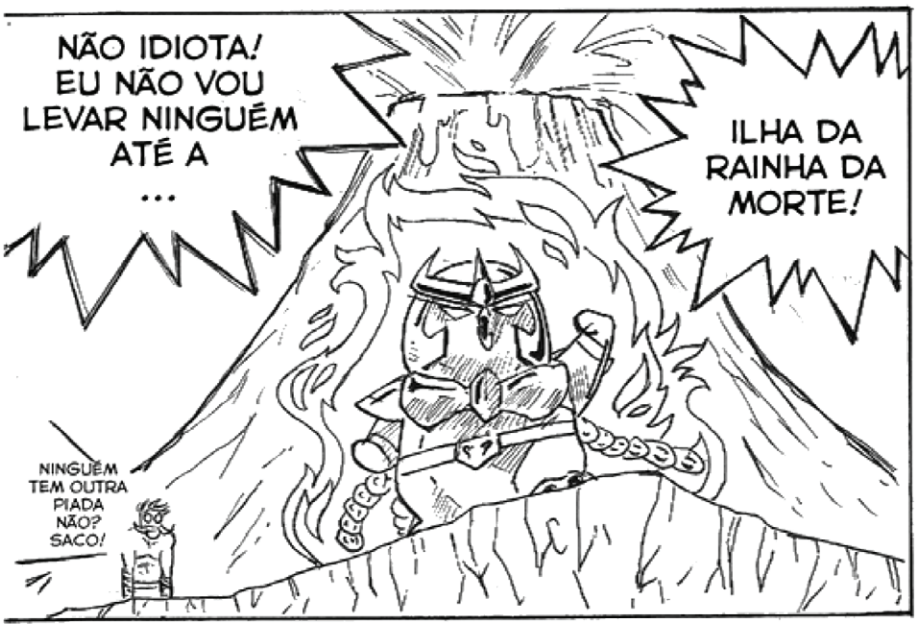
GUN.

GUN.

QUE DANADO É ISSO?!
É UM PINGUIM. NUM É FOFINHO?
EU AINDA PREFIRO VOCÊ
GUN.
O QUE VOCÊS QUEREM COM MEU AMIGO AQUI?!
GUN!
I ♡ MAMA
EU VOU CUIDAR DE VOCÊ! TE DAR AMOR, CARINHO, BANHO!
GUN!
HÃ?


HMMM... TEM CERTEZA DE QUE OUVIU MESMO ISSO?
GUN!
CERTO.
GUN.
GUN.
TÁ BEM. SE VOCÊ ESTÁ FALANDO. EU ACREDITO, AMIGO.
GUN,
GUN.
ENTÃO, SÓ ME RESTA UMA ESCOLHA.
É O SE-GUIN-TE!
ESPERA AÍ!
QUEM DISSE QUE VOCÊ PODE FA-LAR ASSIM COM A GENTE?!
SASHI, CALA A BOCA! VOCÊ NÃO TÁ VENDO QUE ELE TEM CARA DE MARINHEIRO.
VC É ESPERTA, BELA DAMA!
É O QUÊ?!!! TIRO O OLHO ÔÔÔ VÉIO DO PIN-GUIM! ELE TÁ NA MINHA! SACOU?!
É O QUÊ ?!!!
CALADO!!!
CONTINUE POR FAVOR, SENHOR.
É O SE-GUINTE. EU LEVO VOCÊS AONDE QUISEREM ...
MAS TENHO DUAS CON-DIÇÕES!!!
GUN!
PRIMEIRA ...

EU NÃO VOU LEVAR NINGUÉM ATÉ A ILHA DA...
TÁ, TÁ, JÁ SEI. VOCÊ NÃO VAI LEVAR NINGUÉM ATÉ A ILHA DA CAVEIRA. DEIXA PRA LÁ ENTÃO


NÃO IDIOTA! EU NÃO VOU LEVAR NINGUÉM ATÉ A ...
ILHA DA RAINHA DA MORTE!
NINGUÉM TEM OUTRA PIADA NÃO? SACO!

EEEIIIIII!!! COMO FOI QUE O PINGUIM ARRUMOU UMA ARMADURA?!!!

E A SEGUNDA?
A SEGUNDA É ...

CONTINUA ...

VOCÊ PROCURA
UM PORTAL SOBRE
RPG, LIVROS E
QUADRINHOS COM
MAIS DE TRINTA
COLABORADORES
E AMIGOS E MENOS
DE UMA ATUALIZAÇÃO
POR SEMANA?

NÃO PROCURE MAIS!

RPGista

WWW.RPGISTA.COM.BR

2 Notícias do Bardo
Colaborações imprevistas!

4 Encontros Aleatórios
Cuidado, Paladino!

6 Reviews
Império de Jade, Hora da Aventura 3D&T, Editores & Blogueiros...

9 Sir Holland
O que foi que eu fiz?

10 Toolbox
Reflexões sobre a morte.

12 Mestre da Masmorra
Técnicas de relaxamento...

17 Magnatas do RPG
Quem são? Onde vivem? O que jogam?

21 Turma da Mônica Jovem
Eles cresceram e já podem ganhar Pontos de Experiência!

28 Chefe de Fase
Uma verdadeira tempestade de golpes!

31 Gazeta do Reinado
Bomba em Ni-Tamura!

33 Fundo do Baú
Você gosta de fazer contas?

35 O Disco dos Três
Nova HQ em Arton!