



# Movêca de **DRAGÃO**

*D&D Next*

*RPGs Indies*

*Flash Point*

*A Guerra dos Tronos LCG*

*Um cenário para Fiasco*

*Um Sistema Simples e completo*





## Editorial

**Salve leitores do número 1 da Moqueca de Dragão!**

*Sou Adeyvison Siqueira, e junto com grandes amigos trabalhamos para levar até vocês uma opção de informação na área de nossos hobbies.*

*Esse primeiro número está recheado de diversidades, temos os informativos sobre as grandes novidades dos RPG, Boards e Cards, temos também D&D Next, Flash Point, RPGs Indies, A Guerra dos Tronos LCG, um cenário completo para Fiasco e muito mais, inclusive um sistema de RPG completo e genérico desenvolvido por Jefferson “Papus” Pimentel.*

*Todos nós que trabalhamos arduamente para realizar esta obra esperamos avidamente que vocês leitores gostem tanto de ler, como gostamos de escrever. Boa Leitura.*







Você foi convocado!

Mage Knight é um jogo de miniaturas simples e rápido. Colecione as peças, monte seu exército e dispute emocionantes combates com seus amigos.

**TABERNA**





# A invasão dos RPGs Indies no Brasil.

*De repente nos últimos anos começou no Brasil a surgir pequenas editoras que sem os direitos autorais dos consagrados sistemas e cenários de RPG passaram a apostar em sistemas de RPGs Indies que fazem muito sucesso no exterior. Mas o que é esse tal de RPG Indie?*

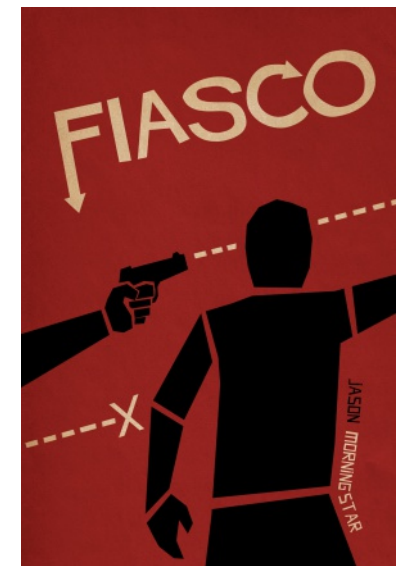
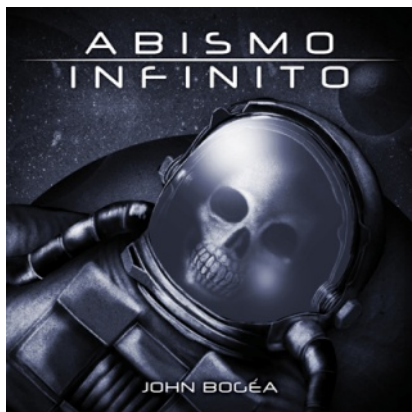
Nos últimos anos temos visto, se é que podemos chamar assim, um renascimento do mercado de jogos de RPG no Brasil. Depois de uma explosão nos anos 90, com vários jogos e cenários sendo traduzidos para o português através de grandes editoras, principalmente a Devir que detinha os direitos sobre a “santíssima trindade” do RPG (GURPS, Storytelling e AD&D), tivemos um período de entressafra motivado pela falta de poder aquisitivo dos jogadores que não conseguia acompanhar a quantidade de lançamentos e o preço praticado pelas editoras,

desinteressassem pelo hobby.

Indie é uma abreviação, no diminutivo, de uma expressão americana para Independent (em português, Independente) e serve para definir tudo aquilo que é feito de forma independente da grande indústria de um determinado setor, como música, arte e até mesmo RPG.

A onda Indie surgiu nos EUA durante o período de recessão econômica do país nos anos 80, quando artistas, escritores e músicos encontravam dificuldades em levar seus projetos para as grandes indústrias, que com medo de investir em novos projetos investiam somente naquilo que tinham certeza de vendas.

No caso do RPG esse movimento começou no início dos anos 2000 quando vários escritores buscavam novas formas de jogar e escrever RPG, querendo tornar o jogo mais do que apenas rolamentos de dados e comparações com tabelas. O objetivo era focar na história e não apenas na mecânica do jogo. As regras deveriam ser simples, com ênfase na história a ser contada e no personagem, que deveria ser algo mais do que números expressos em uma ficha.





# A invasão dos RPGs Indies no Brasil.

Uma das principais influências para este movimento foi a comunidade de internet Forge supervisionada por Ron Edwards, um game designer criador de um dos melhores RPG Indie do mercado, o Sorcerer RPG (eu ainda espero que ele seja publicado por aqui). Ron Edwards é autor de um ensaio intitulado "System Does Not Matter" (em português, "O Sistema não Importa") onde para ele o que importa são as pessoas que se reúnem para jogar e a história que elas querem contar e, portanto, o jogo e a história devem ser uma construção coletiva e não de apenas uma pessoa, no caso o mestre.

A comunidade acabou criando um estilo de fazer jogos de RPG baseando seus sistemas naquilo que ficou conhecido como narrativo colaborativo, onde

jogadores e mestres trabalham juntos para contar a história. Agora os jogadores têm outro papel além de apenas rolar dados e dizer o que o seu jogador está fazendo, e juntos com o mestre tem a responsabilidade

de contar a história e narrar

partes da aventura, tirando do mestre o papel único de definir o que acontecia no jogo. Um bom exemplo deste estilo é o RPG "The Shotgun Diaries", publicado no Brasil pela Redbox, onde os jogadores são sobreviventes em um

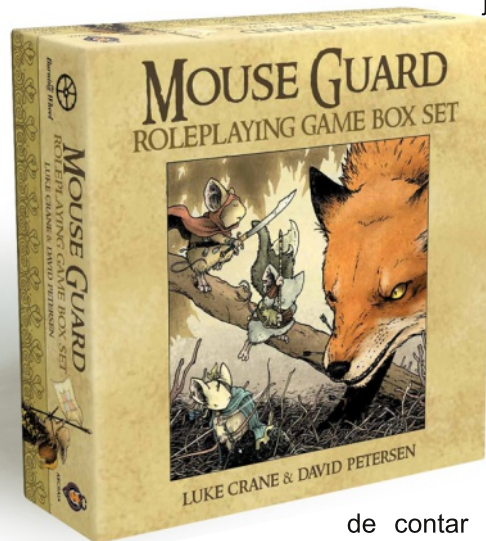
apocalipse zumbi. Quando o jogador falha no seu teste é o mestre que narra o que aconteceu, mas quando o jogador é bem sucedido é ele que narra o que aconteceu na cena. Ele pode narrar da maneira que quiser e o bom senso e o ritmo da história permitir. Isso trás uma dinâmica diferente ao jogo, porque agora o mestre não é o único a definir os acontecimentos na aventura. Existem também jogos, como Fiasco, que nem mestre tem e os jogadores se revezam na tarefa de contar o desenrolar da história.

Outra característica dos RPGs Indies é a simplicidade nas fichas de personagens. Nada de extensas listas de perícias, nem enormes tabelas de bônus ou penalidades. Ao contrário disso a ficha é preenchida colocando-se apenas algumas características básicas do personagem. Exemplo são os RPGs "Este Corpo Mortal", da Retropunk, e "Dust Devils", da Redbox. Em 'Este Corpo Mortal' o jogador coloca apenas 4 características na ficha do seu personagem e se ele colocar "Mago" isso cobre imediatamente uma série de habilidades e perícias

necessárias para um personagem mago, como conhecimento do oculto, conhecimento sobre magias, pesquisa, etc. Tudo fica combinado entre Mestre e Jogador que devem entrar em um acordo sobre o que vale e

o que não vale para a característica "Mago". Em "Dust Devils" além das características, chamadas aqui de Traços, existe um espaço para o jogador descrever o Passado e Presente do seu personagem, onde ele define o que seu personagem fazia no passado e o que ele faz no presente, e isso permite também uma gama de habilidades e perícias que não precisam de lista, apenas de um acordo entre mestre e jogador antes de se fazer um teste. "The Shotgun Diaries" nem ficha de personagem tem! O jogador assume um arquétipo e usa as habilidades daquele arquétipo quando uma situação aparece. Novamente mestre e jogador devem entrar em um acordo sobre o que vale e o que não vale naquele momento.

Editoras como Retropunk, Coisinha Verde, Secular Games e Redbox, que surgiram a apenas poucos anos e divulgam seus produtos pela internet, tem apostado nos RPGs Indies como uma maneira de entrar no mercado de jogos e estão trazendo para o Brasil os mais premiados RPGs Indies do mundo, como "Dust Devils", considerado o jogo do ano de





# A invasão dos RPGs Indies no Brasil.



2002 e que se tornou grande influência para vários outros RPGs Indie, e de vencerem premiações de jogos do “Carnage Among Stars” (no Brasil “Carnificina entre as Estrelas”), jogo do ano de 2008, apenas para citar alguns.

Essa nova maneira de ver o mercado de jogos acabou criando uma “nova onda” para o RPG nacional, atraindo tanto novos jogadores quanto fazendo com que antigos jogadores voltassem a jogar RPG e empolgou tanto o mercado que as novidades Indies não param. Com essa onda surgiram novas maneiras de bancar a publicação destes jogos pelas editoras pequenas: o financiamento coletivo e a pré-venda. A pré-venda de jogos como “The Shotgun Diaries” e “Dust Devils” pela Redbox, foi um sucesso tão grande quanto o financiamento coletivo do “Savage Worlds” da Retropunk, que bateu todos as metas e premiações possíveis para os colaboradores. E mais jogos são anunciados para este ano, como Blood and Honor, da Redbox, e Little Fears, pela Retropunk.

Lá fora a onda Indie não para e



jogos como Bulldogs e Hollowpoint além de vencerem premiações de jogos do ano são sucessos de

vendas. Eu não descartaria a possibilidade de em breve serem também publicados em terras tupiniquins. Por aqui a onda Indie influenciou escritores brasileiros a publicar seus livros com sistemas inovadores e alternativos, como “Violentina”, do Eduardo Caetano da Secular Games, “Terra Devastada” e “Abismo Infinito” de John Bogéa publicados pela Retropunk, e “A Fita” do capixaba Diego Astaurete anunciada pela Retropunk para este ano ainda, apenas para citar alguns. A onda Indie chegou também a card games e board games, trazendo o sentido colaborativo para os jogos. Agora card games e board games não fazem os jogadores ficarem uns contra os outros, mas os

fazem trabalhar em equipe para conseguirem juntos vencer o jogo.

Essa onda Indie parece ter fôlego suficiente para ainda dar o que falar por um tempo. Apostando na fórmula novidade + preço acessível as editoras estão conquistando adeptos para seus jogos e fazendo o RPG no Brasil voltar a ser o que era no início da década de 90, quando tínhamos uma grande variedade de jogos e cenários. Espero que fique assim por muito tempo. Vida longa e próspera aos Indies!

*André Cruz é professor de história, mestre de RPG à mais de 20 anos, já jogou e mestrou todos os grandes RPGs consagrados, mas agora é fã e colecionador dos RPGs Indie.*









# D&D Next

## A nova edição do RPG mais velho do mundo



**D**ungeons & Dragons é um RPG de fantasia desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos pela TSR. Suas origens são os wargames de miniaturas e a literatura fantástica, em especial a obra de Tolkien. O D&D foi o primeiro RPG produzido no mundo.

Sua primeira versão conquistou fãs no mundo todo e logo popularizou o hobby. Com regras simples e cenários fantásticos, logo se tornou febre entre jogadores do mundo todo. Em 1977, o jogo ganhou sua segunda versão, considerada mais complexa que a primeira. Surgiu então o Advanced Dungeons & Dragons – ou simplesmente AD&D. Este jogo recebeu sua segunda versão em 1989 e foi lançado no Brasil em 1995 pela Editora Abril, com uma reimpressão lançada em 1999 pela Devir Livraria, quando esta adquiriu os direitos sobre o D&D no Brasil (situação que se mantém até hoje).

O AD&D possuía regras um pouco



mais avançadas que o D&D. Possuiu também muito mais material publicado e é querido por grande parte dos fãs do D&D, que a defendem como a versão definitiva do jogo. Em 1997, após grandes dificuldades financeiras, a TSR foi adquirida pela Wizards of the Coast (empresa que lançou o cardgame Magic, the Gathering). Com isto, a 3ª versão do D&D foi lançada em 2000, mantendo o nome Dungeons & Dragons. Esta versão recebeu uma atualização em 2003, quando foi lançado o então Dungeons & Dragons 3.5 (também conhecida como D&D 3.5). Estas edições foram publicadas aqui no Brasil pela Devir respectivamente em 2001 e 2004.

RPGs foram lançados.

Muitos dos antigos jogadores não gostaram das mudanças trazidas pela 3ª edição, pois para eles a essência do jogo começou a ser sobrepujada por regras em excesso, mecânicas complicadas e rolagens de dados que substituíam à boa e velha interpretação. Mas não se pode negar que esta edição trouxe novos jogadores e revitalizou o mercado de RPG. A Wizards of the Coast lançou a 4ª edição em 2008 nos Estados Unidos, sendo seguido pela Devir com a publicação em português em 2009. Esta edição tentou seguir a linha dos MMORPGs que então estavam em alta pelo mundo, com um sistema mecânico denso, árvores de poderes, combates cheios de manobras e variações. Agradou a muitos jogadores novos, mas a falta de material descritivo dos cenários e o sistema de regras desagradaram em definitivo os jogadores antigos que já torciam o nariz para a 3ª edição.

Esta 3ª edição trouxe um grande trunfo: a Licença Aberta D20. Com ela, qualquer um

Esta foi definitivamente a versão menos querida do D&D e com a menor vida útil dos sistemas já lançados e, até então, foi à última versão do D&D publicado.

### **Mas isto está prestes a mudar!**

E tudo começou em uma Velha Escola...

poderia produzir material compatível com o D&D ou mesmo modificar as regras do sistema. Muitas empresas adotaram esta estratégia e grandes

Ansiando por um retorno as origens do Dungeons & Dragons, começou a crescer em todo o mundo um movimento conhecido como “Old School” (ou Velha



# D&D Next

## A nova edição do RPG mais velho do mundo



Escola). Este movimento utilizou da abertura criada pela Licença Aberta D20 e permitiu que várias pessoas publicassem sua versão do Dungeons & Dragons, mas desta vez voltando à origem do jogo.

Menos regras, mais descrição do cenário, os sistemas “Old School” eram tudo aquilo que os antigos jogadores queriam. Muitos deles adotaram algumas das regras criadas pelas novas versões (AC progressiva, BBA, kits de personagem, etc). Muitos deles fizeram sucesso, como o Castles & Crusades e o brasileiro Old Dragon, publicado pela Red Box Editora.

Mas chegou a hora da Wizards of the Coast também querer sua versão “Old School”. Desta forma, foi anunciado em 2012 o lançamento da 5ª edição do Dungeons & Dragons, agora conhecida como D&D Next!

### D&D 5ª Edição Não... D&D Next

Pouco tempo depois de seu lançamento, várias notícias boas para os fãs começaram a surgir. O retorno às origens, um sistema de regras modular, onde os jogadores e o mestre poderiam escolher as regras a serem utilizadas, a retomada de várias aventuras clássicas, a utilização do mundo de Forgotten Realms, um dos mais queridos cenários do jogo, como cenário básico do jogo, a confirmação de Monte Cook (um dos maiores designers de jogos da atualidade e responsável por materiais aclamados) na

equipe de desenvolvimento, etc.

Logo no começo, as matérias do desenvolvimento do jogo agradaram e deixaram eufóricos vários dos fãs de D&D. Mesmo a notícia sobre a saída de Monte Cook da equipe alguns meses depois do início dos trabalhos não abateu aqueles que ansiavam por uma nova versão do jogo. E a espera compensou!

### O Retorno às Origens

Em maio de 2012 foi lançado o primeiro playtest do jogo, trazendo tudo aquilo prometido nas matérias de desenvolvimento. O sistema se mostrou parecido com o básico, tendo regras opcionais que poderiam ser inseridas ou não no jogo. Os dizeres “para uma experiência Old School ignore as regras tais e tais” vinham em todo canto, tornando possível que o grupo utilizasse apenas aquilo que é considerado como essencial no Dungeons & Dragons: os atributos, as raças, as classes (com seus níveis) e o alinhamento. Tudo o mais era dispensável.

Além das regras básicas, algumas outras bem interessantes foram adicionadas como opcionais, em especial as duas abaixo:

- Background: de onde seu personagem veio e o que ele fazia? Como ele se tornou um aventureiro? Qual é seu lugar no mundo? O background dá um ponto de partida para estas perguntas, dando cor a



# D&D Next

## A nova edição do RPG mais velho do mundo



personagem. Algumas pequenas vantagens mecânicas são adicionadas a cada escolha, mas nada que supere as vantagens dadas pela raça e classe.

- Especialização (antes chamada de Tema): as especializações são, como o nome diz, aprimoramentos em técnicas e estilos que cada personagem adota. Muito parecido com os kits do AD&D, as especializações concedem aos personagens os famosos talentos, nascidos na 3ª edição do D&D.

As classes e raças básicas retornam ao D&D, unindo as características clássicas delas com habilidades advindas dos kits de personagens do AD&D, das Classes de Prestígio do D&D 3ª Edição e das Trilhas do D&D 4ª Edição. Várias mecânicas foram inseridas ou substituídas, mantendo o núcleo do D&D (role 1D20 e some com bônus para alcançar o objetivo) e formando um conjunto de regras simples e objetivas.

A arte conceitual que ilustra esta matéria é a que está sendo desenvolvida pelo jogo. Ela mantém um desenho simples e clássico, aliada as técnicas modernas de desenho, criando uma ambiência bastante leve e, com o perdão do trocadilho, fantástica!

A última versão do playtest que foi lançada em janeiro de 2013 traz muita coisa legal e uma ideia bem ampla daquilo que será a nova versão do Dungeons & Dragons. Seguem abaixo algumas delas:

- Regras básicas do jogo;

- 9 classes básicas do nível 1 ao 20: bárbaro, clérigo, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino, ranger e druída;

- 4 raças básicas: anões, elfos, halflings e humanos;

- 4 aventuras e uma conversão de aventura da 4ª edição do D&D;

- Lista de monstros, equipamentos, itens mágicos, magias, etc.

É possível se inscrever no playtest e conhecer as regras do D&D Next através do link abaixo: <http://dndplaytest.wizards.com/>

Vamos rolar D20s!

A recepção do material de playtest pela comunidade de jogadores de D&D mundial tem sido muito boa e espera-se a publicação dos livros básicos do sistema ainda este ano. A Wizard of the Coast promete investir nos cenários e aventuras clássicas do D&D, como tem feito durante o playtest.

Como fã do Dungeons & Dragons, espero ansioso pelo lançamento do jogo e que seja mantida a linha que está sendo mostrada nos playtests.

E que os D20s rolem e sucessos decisivos (e porque não as falhas críticas) se revelem!

*Jefferson Fimenter já jogou todo tipo de RPG, mas ainda prefere brandir D20s contra dragões fictícios!*



TABERNA

Decks, Boosters e Avulsas



Mesas para jogos  
Torneios

Av. Des. Demerval Lirio Nº56  
Mata da Praia  
Ao lado do supermercado Perim

27 - 3019-6796 Das 13:00 as 20:00

**MAGIC**  
The Gathering®



# Flash Point: um jogo que pega fogo!



*Flash Point é um jogo de tabuleiro cooperativo criado por Kevin Lanzing e publicada pela Indie Boards e Cards no qual os jogadores devem trabalhar em equipe para vencerem o jogo ou falharem juntos.*

Nessa primeira edição da “Moqueca de Dragão” tive oportunidade de falar um pouco sobre os jogos indies. Agora irei analisar um dos jogos de tabuleiro Indie mais legais que conheço: Flash Point.

Cada jogador assume o papel de um bombeiro que deve entrar em um prédio em chamas para salvar as vítimas antes que o prédio venha abaixo. O jogo tem duas maneiras de se jogar: o modo família e o modo experiente. No modo família são usadas as regras básicas, sem muitas complicações, e é feito mais para aqueles momentos em que a família se reúne para se divertir. Já no modo experiente são usadas regras mais complexas e é indicado para jogadores que gostam de jogos mais estratégicos.

Os jogadores devem andar pelo tabuleiro, que é a planta de uma casa, evitando e apagando as chamas além de salvar as vítimas que estão presas ali dentro. Situações típicas de incêndios, como explosões, onda de choque e flashover, estão presentes para criar complicações. Além disso, as paredes do local vão se enfraquecendo com o passar das rodadas e com mais explosões acontecendo tudo pode ruir a qualquer





# Flash Point: um jogo que pega fogo!



momento. No modo experiente os jogadores devem escolher uma entre nove especialidades para seu bombeiro, podendo ser paramédico, engenheiro de estrutura, perito em resgate ou operador do carro-pipa, por exemplo, e a cada rodada, dependendo da estratégia da equipe, podem trocar por outro especialista.

O tabuleiro vem com duas faces, cada uma com o desenho da planta de uma casa, sendo uma com mais dificuldades do que a outra, além do jogo ter três níveis de dificuldade: novato, experiente e heróico, fazendo com que o jogo ganhe complicações conforme os jogadores vão jogando cada vez mais Flash Point. Além disso, já existem expansões, como a Urban Structures, que levam os jogadores a apagar incêndios em prédios onde o acesso é feito somente por elevadores, ou em um clube onde não dá para circular em volta da edificação já que existem prédios com

paredes coladas ao local. Tudo para complicar.

Existem também vários sites de fãs que adicionaram outras variantes ao jogo, como por exemplo, um sistema de pontos de experiência para cada personagem tornando o jogo como se fosse um RPG de tabuleiro. Esses pontos de experiência depois podem ser trocados para melhorar o personagem e fazê-lo evoluir. Além disso, existem também missões como, por exemplo, achar o incendiário que colocou fogo no prédio e está escondido entre as vítimas a serem resgatadas, ou achar todos os artefatos explosivos que ameaçam a integridade do prédio. Já foram criados até mesmo novos cenários de tabuleiros que podem ser baixados de graça e depois impresso para jogar.

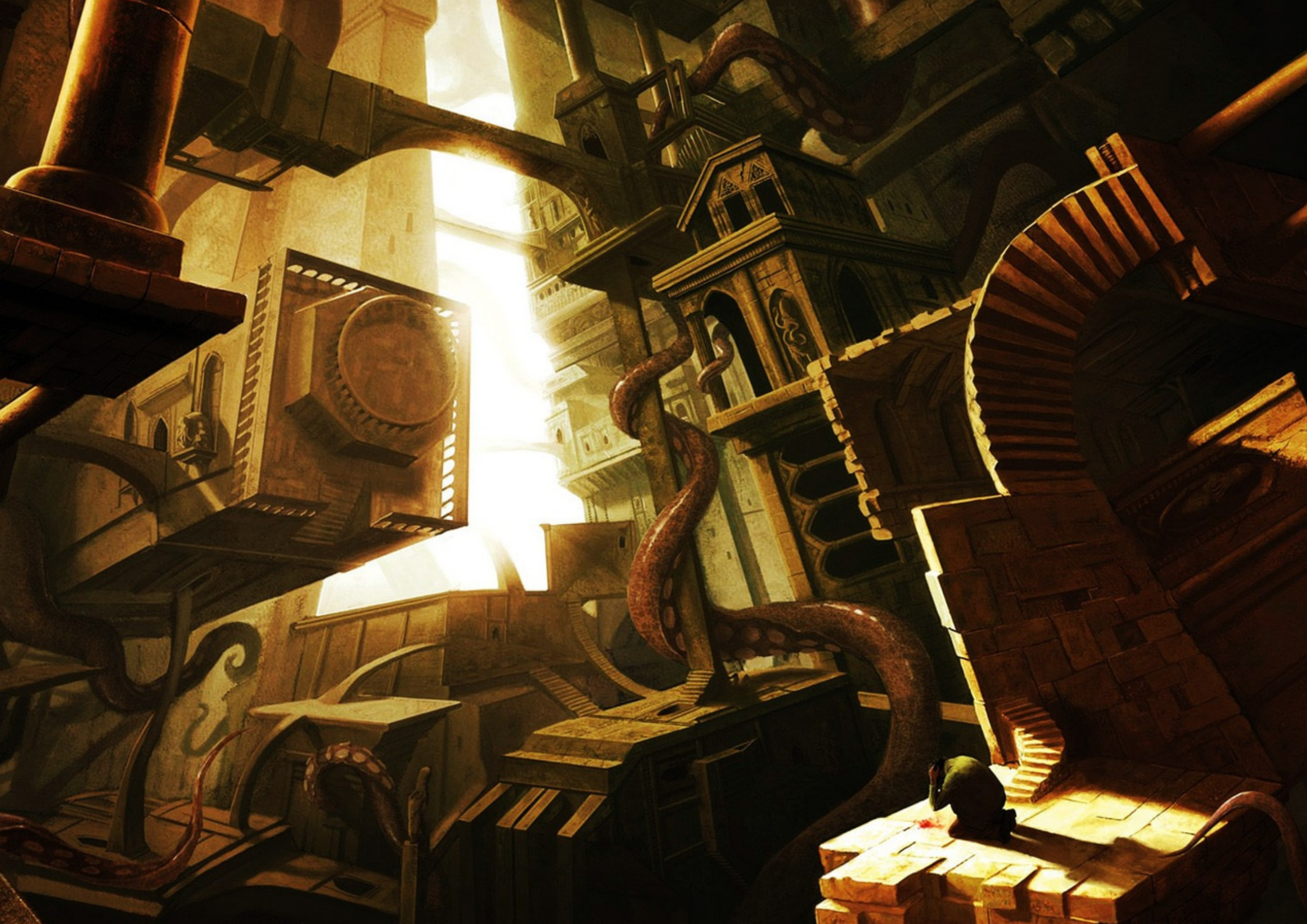
O jogo possui uma mecânica fácil e divertida, mas ao mesmo tempo possui um sistema de estratégia bem interessante o que o torna uma grande pedida para quem gosta de jogos caseiros com a família ou para jogar com seu grupo de amigos gamers. Infelizmente este jogo ainda não foi traduzido para o português, mas é fácil achá-lo para comprar em

vários sites aqui mesmo do Brasil. Se você anda a fim de um jogo de tabuleiro diferente, onde você e seus amigos vão trabalhar juntos para salvar vidas, Flash Point é imperdível.

*André Cruz é professor de história, mestre de RPG, viciado em jogos de tabuleiro e nas horas vagas salva a vida de pessoas como bombeiro em Flash Point.*









# O PESADELO DE LOVECRAFT UM CENÁRIO PARA FIASCO



A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido - H. P. Lovecraft

O cenário "O Pesadelo de Lovecraft" é baseado no mundo sinistro criado através dos romances escritos por H. P. Lovecraft, bem como contos e livros de vários outros escritores que "beberam da fonte de loucura" criada pelo escritor. Um mundo onde seres poderosos, conhecidos como Grandes Antigos, permeiam todo o canto, aptos a despertarem e se manifestarem, rompendo os limites da sanidade.

Os contos baseados na mitologia criada por Lovecraft colocam o leitor em vários períodos da história humana, sempre relacionando os personagens com a descoberta (e as consequências dela) dos seres que permeiam a escuridão e o desconhecido.

Para uma maior inserção e preparação para o jogo, é recomendado que os jogadores conhecessem os livros de Lovecraft ou mesmo das obras baseadas neles. Além dos livros, existem quadrinhos, filmes, jogos de videogame e computador e várias outras mídias que usam o cenário criado por H.

P. Lovecraft que podem dar uma boa base para os jogadores.

Este cenário é um acessório para o RPG Fiasco, publicado pela empresa Bully Pulpit Games e no Brasil pela RetroPunk Publicações.

## NAS MONTANHAS DA LOUCURA

Não está morto o que eternamente jaz inanimado, e em estranhas realidades até a morte pode morrer - H. P. Lovecraft

Quando os pesadelos tomam forma e os únicos caminhos a serem escolhidos são a morte ou a loucura, você começa a adentrar no mundo místico e sinistro criado por Howard Phillips Lovecraft - ou apenas H. P. Lovecraft.

As personagens que se aventuram nas histórias criadas por Lovecraft caminham a beira de um profundo e obscuro abismo de loucura e perigos que, quando não matam, atormentam a mente e o espírito deles para sempre. É quase impossível se arriscar contra os Grandes Antigos e seus servos e sair ileso da experiência.



# O PESADELO DE LOVECRAFT

## UM CENÁRIO PARA FIASCO

### RELAÇÕES...

#### 1 FAMÍLIA

- ☐ Pais/filhos
- ☐ Avós/netos
- ☐ Irmãos
- ☐ Primos ou tio/sobrinho
- ☐ Agregados/genro ou nora
- ☐ Parentes distantes

#### 2 ARQUÉTIPOS

- ☐ Psiquiatra ou Médico Especialista em Distúrbios do Sono/paciente
- ☐ Policial/suspeito de um crime ou criminoso
- ☐ Grande Estudioso/aluno ávido pelo saber
- ☐ Cultista/iniciado na ordem
- ☐ Servo da igreja/acólito
- ☐ Líder militar/soldado

#### 3 AMIZADE

- ☐ Manipulador/vítima
- ☐ Velhos amigos
- ☐ Rivals
- ☐ Rivals amigáveis
- ☐ Amizade colorida
- ☐ Adversário social

#### 4 ROMANCE

- ☐ Maridos/esposas
- ☐ Ex-maridos/esposas
- ☐ Paixão de uma vida inteira/objeto de paixão
- ☐ Amante passageiro
- ☐ Amantes
- ☐ Ex-amantes

#### 5 NEGÓCIO/CRIME

- ☐ Pesquisador/guia
- ☐ Jornalista/Informante
- ☐ Comprador/vendedor de antiguidades
- ☐ Traficante/viciado em drogas
- ☐ Contrabandista/comprador de Itens Roubados
- ☐ Contratante/Assassino

#### 6 GRUPOS

- ☐ Membros de um grupo de cultistas
- ☐ Membros de uma força militar (marinha, exército ou aeronáutica)
- ☐ Membros de uma Universidade ou Centro de Pesquisas Científicas
- ☐ Grupo de amigos em viagem ocasional
- ☐ Grupo de mendigos a margem da sociedade
- ☐ Grupo de presidiários em uma cela comunitária

#### ...NOS CONTOS DE LOVECRAFT



# O PESADELO DE LOVECRAFT

## UM CENÁRIO PARA FIASCO



### NECESSIDADES...

#### 1 FUGIR

- ☐ ...deste lugar antes que me peguem
- ☐ ...do grupo de cultistas que me perseguem
- ☐ ...da minha família e de minha sina
- ☐ ...de um relacionamento complicado
- ☐ ...dos policiais que querem me prender
- ☐ ...de uma dívida esmagadora e de meus credores

#### 2 SE VINGAR

- ☐ ...daqueles que trouxeram a desgraça a minha vida
- ☐ ...daqueles que me traíram/abandonaram
- ☐ ...da justiça e daqueles que me prenderam
- ☐ ...do grupo de cultistas que me aprisionou
- ☐ ...do ser maldito que tentou me dominar
- ☐ ...do assassino do meu ente querido

#### 3 SE TORNAR PODEROSO

- ☐ ...roubando um artefato poderoso
- ☐ ...se aliando a criaturas inomináveis
- ☐ ...aprendendo a controlar os poderes obscuros
- ☐ ...recebendo a herança de meu parente próximo
- ☐ ...ameaçando revelar o segredo que eu descobri
- ☐ ...buscando vender aquilo que querem comprar, não importa o que sejam

#### 4 MANTER A SANIDADE

- ☐ ...descobrimo o que aconteceu a eles
- ☐ ...sendo internado em um sanatório
- ☐ ...procurando a verdade sobre aquele livro
- ☐ ...descobrimo quem é aquele homem
- ☐ ...revelando o significado daquele pesadelo
- ☐ ...traindo a tudo e a todos e sumindo

#### 5 DESCOBRIR A VERDADE

- ☐ ...sobre um crime
- ☐ ...sobre um fato familiar
- ☐ ...sobre um pesadelo estranho
- ☐ ...sobre o seu passado
- ☐ ...sobre uma imagem que o assombra
- ☐ ...sobre um a pessoa em particular

#### 6 SERVIR OS GRANDES ANTIGOS

- ☐ ...integrando as legiões de Nyarlathotep
- ☐ ...buscando realizar aquele ritual
- ☐ ...sacrificando pessoas aos poderes inomináveis
- ☐ ...trazendo mais aliados ao nosso grupo de cultistas
- ☐ ...roubando aquele artefato do museu
- ☐ ...devotando minha riqueza ao fortalecimento de meu senhor

#### ...NOS CONTOS DE LOVECRAFT



# O PESADELO DE LOVECRAFT

## UM CENÁRIO PARA FIASCO

### LOCAÇÕES...

#### 1 NO PASSADO

- ☐ Auge da civilização Atlante
- ☐ No Egito antigo
- ☐ No Império Romano
- ☐ Na Idade Média Européia
- ☐ Na Inglaterra Vitoriana
- ☐ Durante a primeira ou segunda Guerra Mundial

#### 2 NO PRESENTE

- ☐ Próximo às pirâmides do Egito
- ☐ Ruínas submersas em algum lugar do Oceano Pacífico
- ☐ Universidade Miskatonic
- ☐ Centro de Estudos dos Distúrbios do Sono
- ☐ Uma ruína Maia/Inca/Asteca
- ☐ Um manicômio afastado da cidade

#### 3 NO FUTURO

- ☐ Em uma estação espacial vagando pelo universo
- ☐ Em um micro-ambiente em outro planeta
- ☐ Nas ruínas de uma civilização destruída
- ☐ Em uma mega-cidade futurista
- ☐ Em um abrigo antinuclear
- ☐ Em meio a um deserto radioativo

#### 4 EM UM LOCAL REMOTO

- ☐ Em uma escavação no meio de um grande deserto
- ☐ Em uma estação no ártico
- ☐ Em uma cabana em floresta fechada
- ☐ Dentro de uma estação científica, no alto mar
- ☐ Em uma pequena fazenda afastada de tudo
- ☐ No meio de um profundo pântano

#### 5 EM UMA PEQUENA CIDADE

- ☐ Cidade de Arkham
- ☐ Cidade portuária de Innsmouth
- ☐ Uma pequena vila no interior da Floresta Amazônica
- ☐ Uma pequena vila esquimó
- ☐ Uma pequena vila beduína no deserto do Saara
- ☐ Uma vila de pescadores na Indonésia

#### 6 EM UMA METRÓPOLE

- ☐ Em Nova Iorque
- ☐ No Vaticano
- ☐ Em São Paulo
- ☐ Na Cidade do México
- ☐ Na cidade do Cairo
- ☐ Em Nova Delhi

#### ...NOS CONTOS DE LOVECRAFT



# O PESADELO DE LOVECRAFT

## UM CENÁRIO PARA FIASCO

### OBJETOS...

#### 1 PROIBIDO

- ☐ Uma página do Necronomicon
- ☐ Um meteoro
- ☐ Cópia do Liber Ivonis
- ☐ Cópia do Maleficium Liber
- ☐ Os Textos de R'lyeh
- ☐ Os Sete Livros Crípticos de Hsan

#### 2 ARMAS E VEÍCULOS

- ☐ Um revólver com uma única bala
- ☐ Uma faca com runas em sua lâmina
- ☐ Um grande amontoado de explosivos
- ☐ Um avião monomotor
- ☐ Um barco de pesquisas
- ☐ Um carro de neve

#### 3 MAGIAS E OBJETOS ARCANOS

- ☐ Ritual para invocação de Profundos
- ☐ Ritual de Contato com os Grandes Anciões
- ☐ Ritual de Controle de Mentes Fracas
- ☐ Um monóculo que "enxerga" seres invisíveis
- ☐ Uma bola de cristal de uma velha cigana
- ☐ Uma vela com chama negra que nunca apaga

#### 4 INFORMAÇÃO

- ☐ Relato do Inspetor Legrasse
- ☐ Estudo de Antropologia do Professor Webb
- ☐ E-mail enviado de uma estação no Ártico
- ☐ Localização de uma antiga ruína asteca
- ☐ Senha para entrar em um restrito clube privado
- ☐ Relatório sobre um interno bastante estranho

#### 5 OBJETOS MÍTICOS

- ☐ Estatueta de argila, representando um híbrido de octópode, ser humano, e dragão
- ☐ Antigo anhk egípcio feito de ouro e pedras preciosas
- ☐ Uma antiga tábua de argila com símbolos antigos
- ☐ Uma faca cerimonial suméria
- ☐ Um ídolo maia feito de ouro e jóias
- ☐ Um antigo livro de rituais da Biblioteca do Vaticano

#### 6 SENTIMENTAL

- ☐ Foto de um parente que desapareceu
- ☐ Carta do amigo que está internado em um Hospital Psiquiátrico
- ☐ Um rolo de filme antigo
- ☐ Um anel da esposa/esposo falecido
- ☐ Um tabuleiro de xadrez com um jogo pela metade
- ☐ Uma casa herdada

#### ...NOS CONTOS DE LOVECRAFT



# O PESADELO DE LOVECRAFT UM CENÁRIO PARA FIASCO



## O PESADELO DE LOVECRAFT - PREPARAÇÃO RÁPIDA

### RELAÇÕES NOS CONTOS DE LOVECRAFT

Para três jogadores...

- Arquétipos: Psiquiatra ou Médico Especialista em Distúrbios do Sono/paciente;
- Negócio/Crime: Comprador/vendedor de antiguidades;
- Grupos: Membros de um grupo de cultistas.

Para quatro jogadores, adicione...

- Família: Parentes distantes.

Para cinco jogadores, adicione...

- Amizade: Manipulador/vítima.

### NECESSIDADES NOS CONTOS DE LOVECRAFT

Para três ou quatro jogadores...

- Manter a Sanidade: ...procurando a verdade sobre aquele livro.

Para cinco jogadores, adicione...

- Servir aos Grandes Antigos: ...roubando aquele artefato do museu.

### LOCAÇÕES NOS CONTOS DE LOVECRAFT

Para três ou quatro jogadores...

- No Presente: Um manicômio afastado da cidade.

Para cinco jogadores, adicione...

- Em uma Pequena Cidade: Cidade de Arkham.

## OBJETOS NOS CONTOS DE LOVECRAFT

Para três ou quatro jogadores...

- Proibido: Uma página do Necronomicon.

Para cinco jogadores, adicione...

- Objetos Míticos: Estatueta de argila, representando um híbrido de octópode, ser humano e dragão.

## Créditos

Escrito por Jefferson Pimentel.

O Pesadelo de Lovecraft é um cenário baseado na obra de Howard Phillips Lovecraft.

## Informações Legais

Este cenário é um acessório para o RPG Fiasco, publicado no Brasil pela RetroPunk Publicações.

O Pesadelo de Lovecraft © 2013 por Jefferson Pimentel.

Fiasco (versão em português) © 2011 por RetroPunk

Publicações. Authorized translation of the English

edition © 2011 Bully Pulpit Games. Fiasco © 2009 por Jason Morningstar.

Para maiores informações sobre Fiasco e para download de outros Cenários e materiais, visite [www.retropunk.net](http://www.retropunk.net) (português) ou [www.bullypulpitgames.com](http://www.bullypulpitgames.com) (inglês).

Se você deseja criar conteúdo relacionado ao Fiasco entre em contato com [info@bullypulpitgames.com](mailto:info@bullypulpitgames.com) ou [contact@retropunk.net](mailto:contact@retropunk.net), nós queremos ajudar.



# A Guerra dos Tronos – Card Game



**A**pós trazer "Munchkin" e "Sim, Mestre das Trevas" para o território brazuca a Galápagos nos surpreende trazendo um famoso LCG da Fantasy Flight. Para quem não conhece a expressão, LCG ou Living Card Game é um jogo de cartas expansível, que ao contrário dos jogos de cartas colecionáveis tradicionais, as cartas vêm em sets fechados, chamados capítulos. O jogador compra um pacote básico contendo alguns baralhos e regras para jogar e futuramente adquire mais baralhos, expandindo a coleção. A vantagem desse sistema é que o jogador sempre sabe exatamente o que está comprando, ao invés de comprar diversos boosters para vir "aquela" carta rara.

O jogo é inspirado na saga "As Crônicas de Gelo

e Fogo" de George R.R. Martin, onde as casas Stark, Baratheon, Lannister e Targaryen conflitam pelo controle do Trono de Ferro. Cada casa possui um baralho personalizado que reflete as forças e fraquezas daquela casa. A Stark, por exemplo, possui uma força militar excelente, enquanto os Lanisters dominam o oponente por meio de intrigas. As ilustrações das cartas são muito bonitas, mas infelizmente são desenhadas ao invés de possuir fotos do seriado. Além de belas imagens, o jogo possui textos interessantes em suas cartas, com frases da série. O conjunto completo vem com quatro baralhos pré construídos, muito bem equilibrados, ótimos para já desempacotar e jogar com os amigos, manual de regras colorido, moedas de dragão de ouro e marcadores de poder em um resistente material, e





# A Guerra dos Tronos – Card Game

um tabuleiro extra, com belíssimas miniaturas que serão utilizadas na escolha de papéis durante jogos multiplayer. Tudo muito bem feito.

***"Ganhei todas as batalhas, mas, sem saber como, estou perdendo a guerra" - Robb Stark***

A grande sacada do jogo é que, ao contrário dos jogos de cartas que vemos no mercado, A Guerra dos Tronos possui três formas básicas de combate. Combate armado, intriga e disputa de poder. No combate armado o jogador envia suas tropas para destruir tropas oponentes, com intriga pode-se descartar cartas da mão dos adversários e a disputa de poder rouba-lhes os pontos de poder, que são necessários para vencer o jogo. Assim sendo, um jogador com uma fraca tropa militar pode vencer outro que possua uma tropa militar invencível descartando suas cartas por intrigas e roubando os seus pontos de poder.

Além desse sistema múltiplo de combate o jogo introduz uma nova mecânica aos jogos de cartas, o planejamento. Separado do baralho principal, cada jogador possui um pequeno baralho com cartas de planejamento. No início de cada turno se escolhe uma dessas cartas que definem quantos recursos o jogador possuirá e quem jogará primeiro, além de ter poderes exclusivos, capazes de virar o jogo a seu favor ou mesmo ajudar algum adversário que esteja em aliança com seus interesses naquele momento.

Um dos fatores mais interessantes do jogo é a sinergia existente com a temática de conflitos, alianças e disputas de poder. Os jogadores devem se unir e conflitar em busca de seus próprios objetivos. Se em um turno você está unindo forças com um jogador para destruir as tropas de alguém, no outro turno estão em acalorada disputa de poder, para roubar os pontos que cada um recebeu no turno anterior. Em partidas de três ou mais jogadores,





# A Guerra dos Tronos – Card Game



durante o planejamento, existe ainda uma escolha extra de papéis, que podem lhe dar mais recursos, cartas extras, influencia, ou bônus em forças militares, de intriga ou poder. Essa escolha de papéis limita ou bonifica ataques entre os jogadores de determinados papéis, adicionando mais complexidade ao jogo e aumentando as possibilidades de uniões momentâneas entre os jogadores.

**"Nem tudo são flores em Westeros, onde verões duram décadas e os invernos uma vida inteira."**

Segundo a Fantasy Flight o set básico contém tudo que se precisa para jogar, mas não se você pretende fazer um baralho competitivo, visto que se é permitido até três cópias de qualquer carta em um baralho, o que pode levar a um jogador a comprar até três conjuntos básicos de jogo e levar uma considerável vantagem contra seus oponentes. Pela premissa básica do LCG isso não deveria acontecer. As partidas multiplayer podem se estender até quatro horas, devido ao lento andamento do jogo, que dificulta um jogador atingir os quinze pontos de poder necessários para vencer o jogo, já que outros podem rouba-los facilmente quando todos estão contra você. Apesar de ser interessante e competitivo, pode se tornar muito

cansativo, tirando um pouco a graça do jogo. O tabuleiro com magníficas miniaturas acrescenta complexidade demais ao jogo, tirando um pouco o poder das cartas dos jogadores, além de aumentar consideravelmente o custo de produção do jogo. Mas o maior problema é a alta complexidade do jogo, o que dificulta ser jogado por fãs da série não acostumados a Card Games.

**"Dê-me inimigos honrados em vez de ambiciosos e dormirei melhor à noite."**

A Guerra dos Tronos é um complexo jogo de estratégia, cheio de alianças e intrigas, digno dos grandes lordes de Westeros. Os fãs dedicados de Card Games, ansiosos por uma nova opção de jogo com os amigos não vão se decepcionar. Entretanto, fãs da série não acostumados com a jogabilidade de outros Card Games podem se sentir perdidos até aprender todas as complexas regras de jogo necessárias para se divertir, afinal, *"Quando se joga o jogo dos tronos, ganha-se ou morre. Não existe meio-termo."* - Cersei Lannister.

**André Luiz Silva Negrão**







TABERNA



Av. Des. Demerval Lirio Nº56  
Ao lado do Sup. Perim  
Mata da Praia  
Horário: 13:00 as 20:00

27 - 3019-6796

Escolha o seu  
e venha jogar com  
a Taberna Geek





# Grupos de Trading Card Game

## Como encontra-los?



Você sempre quis jogar aquele Card Game bacana, às vezes até comprou um baralho, mas nunca conseguiu convencer os amigos a jogá-lo e se sente abandonado no mundo das cartas? Palma palma palma. Não priemos cânico. A Moqueca de Dragão vai lhe mostrar onde encontrar os principais grupos de Card Game da Grande Vitória.

De forma geral um grupo de TCG é formado por pessoas que se reúnem, geralmente no fim de semana, para jogar o seu Card Game favorito. Gostam de realizar torneios, negociar cartas e trocar ideias sobre os assuntos do jogo. Não importa a idade que tenha, se você é iniciante ou veterano, ou se já possui as cartas ou não. Os grupos de TCG estão de braços abertos para receber novos integrantes.

### ***Magic The Gathering***

O principal jogo do mercado é o único que não tem um líder de grupo definido. Possui diversos adeptos em todo o estado e pode-se encontrar um jogador em praticamente cada bairro da Grande Vitória. O melhor lugar para encontra-los é na Taberna Geek. Geralmente se reúnem segunda, quarta e sexta, às 19 horas para torneios, mas pode-se encontrar jogadores dispostos a jogar e trocar cartas todos os dias da semana, no mesmo horário.

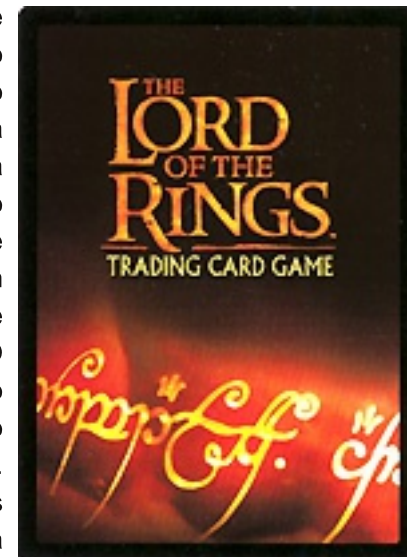
### ***Pokémon***

O berço do Card Game e também um dos mais

jogados da Grande Vitória. O grupo do Pokémon se reúne no Shopping Boulevard da Praia, na Reta da penha, todos os sábados das 14 às 18 horas. Possui jogadores dos 7 aos 27 anos e realiza torneios frequentemente, inclusive valendo vagas para o campeonato mundial. Se quiser ser um mestre Pokémon ou apenas descontraí-los com amigos de todas as idades, este é seu grupo. Um de seus organizadores é o Marllon Felipe que, além de ser um dos campeões do estado e estar antenado em tudo que acontece no Pokémon nacional, ainda ajuda os novos treinadores a montar seus baralhos, ocasionalmente até dando cartas de brinde como apoio.

### ***Yu-Gi-Oh!***

Baseado em um anime de sucesso, Yu-Gi-Oh! é outro Card Game muito jogado na Grande Vitória. Embora a febre Yu-gi-Oh! tenha passado a muitos anos o grupo se mantém firme e forte, agora contando com adeptos realmente interessados no jogo. O grupo se reúne todo sábado às 14 horas no Walmart da Reta da Penha. Ocasionalmente torneios são realizados na Taberna





# Grupos de Trading Card Game

## Como encontra-los?



Geek. O líder do grupo, Thiago Daros, vulgo Bob, costuma organizar torneios de grande porte, além de possuir as melhores cartas para negociar com os jogadores.

### **World of Warcraft**

O mais diversificado dos TCGs. Além do tradicional combate jogador contra jogador, possui uma forma de jogo diferenciada. As chamadas Raids são grandes combates, semelhantes a uma partida de RPG, onde vários jogadores juntam suas forças e baralhos contra um grande inimigo em comum. Adherbal Junior é o organizador do grupo, realizando torneios oficiais com direito a carteirinha de membro vindo direto da Cryptozoic.

### **Cardfight!! Vanguard**

Baseado em um recente anime japonês, Cardfight!! Vanguard é o mais novo TCG de sucesso do Japão e USA. Possuindo sinergia com o jogo, seu anime mostra os participantes em combates de Card Games, que possui as mesmas regras do jogo oficial, sem nenhuma alteração, como foi o caso do Yu-Gi-Oh!. Aquele que vos escreve esta matéria é o organizador deste TCG, realizando jogos amistosos e torneios no Shopping Boulevard da Praia, junto com o grupo de Pokémon, ou na Taberna Geek.

### **Spellfire**

O antigo rival do Magic ainda sobrevive no Brasil, inclusive com torneios nacionais. O grupo se reúne aos

sábados a partir das 14 horas na UFES, na cantina em frente ao centro de línguas, porém, não toda semana. Luiz Claudio Melo é o organizador, liderando também a comunidade brasileira do jogo. Além de organizar os torneios nacionais colabora na criação de cartas, criando novas edições para este jogo, que passam a valer em torneios oficiais. O projeto Mitos e Lendas, por exemplo, é um conjunto de cem novas cartas de jogo, baseadas nas lendas brasileiras, possuindo índios, Curupira e até capoeira em suas cartas.

### **Vampire: The Eternal Struggle**

Este jogo de poder e manipulação de vampiros é o que mais se diferencia dos demais por ser jogado sempre em grupo. Seu público é geralmente formado por adultos, refletindo o tema sério e a complexidade do jogo em grupo. Sérgio Luiz é o príncipe, ou seja, o organizador. O grupo se reúne em Vila Velha na lanchonete Tropical localizada na Ilha dos Aires as terças e quintas das 19 as 23 horas e também na Padaria Praia da Costa, próximo ao Marista, ao sábados das 14 as 21 horas.

### **The Lord of the Rings**

Baseado no filme que o fez famoso na atualidade o jogo do Senhor dos Anéis também possui um grupo de jogo. Carlos Vergna, um dos organizadores, informa que embora não tenham um local específico para jogo, regularmente realizam torneios na Taberna Geek.

Agora você não tem mais desculpa para não jogar. Pegue suas cartas, monte o seu melhor baralho e prepare-se para o duelo.

### **André Luiz Silva Negrão**

### **Dados dos organizadores**

Pokémon - Marllon Felipe - 9652-4221 -  
marllon92@hotmail.com

Yu-Gi-Oh! - Thiago Daros - 8182-9785 -  
thiago\_daros@yahoo.com.br

World of Warcraft - Adherbal Junior - 9272-7344 -  
lordseth@hotmail.com

Cardfight!! Vanguard - André Luiz - 8157-2568 -  
ratinhonegrao@hotmail.com

Spellfire - Luiz Claudio - 9222-3123 -  
luizclaudiomelo@gmail.com

Vampire: The Eternal Struggle - Sérgio Luiz - 9901-  
1235 - vtesvitoria@gmail.com

The Lord of the Rings - Carlos Vergna - 9926-2494 -  
carlosvergna@hotmail.com



# Sistema Simples

*“Queria um sistema simples que usasse D10 e que fosse genérico”. Assim começou a ideia do Sistema Simples.*

*Em uma conversa no nosso grupo de Facebook, o RPG na Ilha (<http://www.facebook.com/groups/177071995711878/>), discutíamos qual seria o melhor dado, as melhores regras e a melhor mecânica para um sistema de RPG. Começaram a chover opiniões e propostas, bem como os pedidos de sistemas simples e genéricos.*

*Juntando algumas das muitas ideias que tenho sobre o que faz um sistema simples e fácil, comecei a rascunhar o Sistema Simples. No início, apenas uma ideia jogada no grupo para ver a reação do pessoal. No fim, um sistema completo e genérico, facilmente adaptável, que utiliza um dado de dez faces (ou D10), um baralho comum (utilizando cartas de Ás a 10) ou qualquer outro método aleatório que simule jogadas com 10 resultados.*

*Nesta edição da revista, teremos o Sistema Simples na íntegra, com todas as regras básicas. A partir da próxima edição teremos matérias com novas regras, adaptações dos mais variados temas e tudo mais que vier a cabeça. Espero que gostem e utilizem o Sistema Simples em suas mesas de jogo!*

**Jefferson Pimentel**



# Sistema Simples



Exemplo 1: Um jogador quer fazer um personagem que é forte e resistente, apto para o combate. Assim, ele coloca os 2 pontos no atributo Corpo e nenhum ponto no atributo Mente, ficando com os seguintes valores:

- Corpo:  $5 + 2 = 7$ ;
- Mente:  $5 + 0 = 5$ .

Exemplo 2: Um jogador quer fazer uma personagem que é inteligente e sábia. Assim, ele coloca os 2 pontos no atributo Mente e nenhum ponto no atributo Corpo, ficando com os seguintes valores:

- Corpo:  $5 + 0 = 5$ ;
- Mente:  $5 + 2 = 7$ .

Exemplo 3: Um jogador quer fazer um personagem que equilibra corpo e mente. Assim, ele distribui os 2 pontos no atributo Corpo e Mente, ficando com os seguintes valores:

- Corpo:  $5 + 1 = 6$ ;
- Mente:  $5 + 1 = 6$ .

## Sistema Simples

### Atributos:

Os personagens feitos no Sistema Simples possuem dois atributos: Corpo e Mente.

- **Corpo:** este atributo define o quanto seu personagem é forte, rápido e resistente.

- **Mente:** este atributo define o quanto seu personagem é inteligente, atento e carismático.

Todo personagem começa com 5 nos dois atributos. Depois, é só distribuir 2 pontos entre os dois.

Depois que distribuir os pontos de atributo, o próximo passo é ver qual o valor dos Pontos de Vida e os Pontos de Energia do personagem.

**Pontos de Vida:** os Pontos de Vida (ou PV) são a resistência a ferimentos do personagem. Toda vez que o personagem é machucado, ele perde Pontos de Vida. Quando os Pontos de Vida chegarem a 0, o personagem desmaia graças aos seus ferimentos. Os Pontos de Vida são recuperados na proporção de 1 ponto por hora de dia. Caso o personagem receba um tratamento adequado, ele irá recuperar uma quantidade de Pontos de Vida iguais ao seu valor no atributo Corpo.

- **Pontos de Vida = 10 + Corpo**

**Pontos de Energia:** os Pontos de Energia (ou PE) são o poder de ativar habilidades especiais do personagem. Quando os Pontos de Energia chegarem a 0, o personagem desmaia de cansaço.

Os Pontos de Energia servem para ganhar bônus nas rolagens de Atributos. Para cada ponto gasto, seu personagem ganha +1 no Atributo por uma rodada. O jogador pode gastar apenas 1 Ponto de Energia por rodada.

## Exemplo de Criação de Personagem:

Segue um exemplo de como montar uma personagem:

Um jogador quer criar um cavaleiro, um guerreiro forte, mas que possui inteligência e carisma. Assim, ele distribui os 2 pontos no atributo Corpo e Mente, ficando com os seguintes atributos:

- Corpo:  $5 + 1 = 6$ ;
- Mente:  $5 + 1 = 6$ .

Depois de distribuir os pontos de atributos, o jogador calcula o valor dos Pontos de Vida e os Pontos de Energia do personagem.

- Pontos de Vida =  $10 + 6 = 16$ ;
- Pontos de Energia =  $10 + 6 = 16$ .

Agora basta escolher o nome e os equipamentos para o personagem estar pronto!



# Sistema Simples



Os Pontos de Energia são recuperados na proporção de 1 ponto por hora de descanso.

## • Pontos de Energia = 10 + Mente

### Equipamentos:

Seguem abaixo a lista dos equipamentos que podem ser adquiridos pelos personagens durante a suas aventuras:

• **Armaduras:** as armaduras protegem o corpo da personagem, concedendo “Pontos de Vida” extras. As armaduras possuem dois valores: Proteção e Resistência. Proteção é o valor máximo reduzido do dano, enquanto Resistência é a quantidade de “Pontos de Vida” extras concedida pela armadura. A proteção do Escudo soma-se ao da Armadura e durante um combate, sempre que um ataque acertar o defensor, o dano será sempre aplicado primeiro ao Escudo até que sua Resistência acabe, representando que o mesmo foi destruído.

Tipo	Proteção	Resistência	Preço
Armadura Leve	2	10	15
Armadura Média	4	20	30
Armadura Pesada	5	30	60
Escudo	Armadura+1	10	15

• **Armas:** as armas concedem bônus no atributo Corpo durante os testes de combate (veja abaixo), servindo tanto para ferir como para auxiliar na defesa.

Tipo	Bônus	Preço
Arma Leve	+1	5
Arma Média	+2	10
Arma Pesada	+3	20

• **Explosivos:** explosivos são todas as armas utilizadas para causar dano em área, como coquetéis molotovs, granadas, minas, etc. Existem dois tipos de explosivos nas regras do Sistema Simples: Explosivos Arremessados: São aqueles utilizados por um soldado, responsável por seu acionamento e controle. Estão neste grupo as granadas e coquetéis molotovs. Atacar um inimigo com um explosivo arremessado utiliza as regras de uma Disputa de Atributos do atacante contra todos os defensores que estiverem na área da explosão:

Tipo	Bônus	Preço
Explosivo Leve	+4	30
Explosivo Médio	+6	50
Explosivo Pesado	+8	70

**Exemplo de Combate:** Um soldado americano (Corpo 7) lança uma granada (+4 nos testes de Corpo), contra dois militares alemães (Corpo 7 e 5) escondidos atrás de um bunker, ambos equipados com uma roupa reforçada (Proteção 2, Resistência 10). Os defensores não estão em condições de contra-atacar, visto que não estão vendo o ataque inimigo.

Na Disputa de Atributo, os três rolam 1D10 e somam o valor de seus atributos Corpo (adicionando o bônus da granada no caso do atacante). O soldado americano rola um “8” e soma um “19” (8 + 7 + 4). Os militares alemães tenta se proteger da explosão, com o primeiro deles rolando um “5” em sua esquiva e totalizando um “12” (5 + 7), enquanto o segundo deles rola um “3” em sua esquiva e totalizando um “8” (3 + 5). Desta forma, o americano feriu seus inimigos com a explosão da granada, causando 7 de dano no primeiro (19 – 12) e 11 de dano no segundo (19 – 8). A roupa reforçada dos alemães reduz o dano em 2 (o valor de sua proteção), enquanto o restante do dano são diminuídos



# Sistema Simples



dos Pontos de Vida deles.

**Explosivos Plantados:** São aqueles plantados previamente por um soldado especialista. Estão neste grupo as minas e bombas. O inimigo que se aproximar dos explosivos plantados de forma a acioná-los deverá fazer um Teste de Atributo para evitar ser ferido, aplicando a penalidade prevista no tipo de explosivo:

Tipo	Bônus	Preço
Explosivo Plantado Leve	5	50
Explosivo Plantado Médio	10	100
Explosivo Plantado Pesado	15	150

**Exemplo de Explosão:** Um soldado americano (Corpo 7) anda por um campo onde está plantada um explosivo ativado por um pino amarrado em uma linha disposta no terreno. O explosivo foi montado por um soldado italiano e se trata de um explosivo leve (Dano 5) com ocultabilidade média (-2 no Teste de Atributo).

Assim que se aproxima da área, o soldado sente a linha raspar sua perna, rolando assim o Teste de Atributo (ele gasta 1 ponto de energia para ganhar +1 no teste e se salvar). Aplicando a penalidade imposta pela ocultabilidade, ele deve rolar 1D10 e obter um valor igual ou menor a 6 (Corpo 7 + 1 do ponto de energia - 2 da ocultabilidade). O soldado americano rola um "8", valor superior à dificuldade, fazendo a bomba explodir e ferindo o soldado. Desta forma, o americano

Ocultabilidade	Penalidade no Teste de Atributo
Pequena	0
Média	-2
Grande	-4

se feriu, recebendo 5 de dano. A roupa reforçada do soldado americano reduz o dano em 2 (o valor de sua proteção), enquanto o restante do dano é diminuído dos Pontos de Vida dele.

É possível desativar um explosivo plantado. Para tanto, basta que o personagem que tentar fazê-lo faça uma Disputa de Atributos contra o personagem que plantou o explosivo.

• **Veículos de Combate:** os veículos de combate são parte importante do cenário da Segunda Guerra Mundial. Carros blindados, motocicletas, tanques de guerra, aviões de combate, navios, submarinos, espaçonaves, robôs gigantes etc. As regras desenvolvidas aqui servirão para criar todo tipo de veículo, mantendo a proposta simplificada do sistema.

Construir um veículo é similar à construção de uma personagem do Sistema Simples. Para tanto, basta que sejam definidas algumas características:

**Nome do Veículo:** como se chama o veículo criado;

**Tipo de Veículo:** o tipo do veículo pode ser, por exemplo, motocicleta, carro, carro blindado, tanque de guerra, veículo de transporte de passageiros, avião de combate, bombardeiro, navio de guerra, lancha de combate, veículo anfíbio, submarino, etc;

**Controle e Capacidade:** informa a quantidade de personagens necessários para conduzir e qual a capacidade máxima do veículo;

**Corpo:** tal qual o atributo das personagens, o atributo Corpo define o quanto o veículo é forte, rápido e resistente. Além disto, ele definirá qual



# Sistema Simples



a quantidade de Pontos de Vida do Veículo;

**Pontos de Vida:** tal qual os personagens, os Pontos de Vida são a resistência a dano de um veículo. Todo o dano que passa a Proteção do veículo é descontado dos Pontos de Vida do mesmo;

**Proteção:** da mesma forma que as armaduras, os veículos possuem uma proteção dada ao tipo de material da qual é feito. Seguem alguns exemplos:

Tipo	Proteção
Blindagem Leve	4
Blindagem Média	8
Blindagem Pesada	12

**Penalidade de Condução:** este valor é aplicado aos Testes de Atributo utilizados para conduzir e manobrar um veículo. Quanto mais difícil

controlar, maior a penalidade.

**Armas e Equipamentos:** são as armas e equipamentos disponíveis no veículo para serem utilizadas pelos personagens ocupantes. Algumas delas podem ser usadas pelo condutor, enquanto outras devem contar com um personagem para manipulá-la;

**Especial:** define alguns elementos específicos de cada veículo, como a capacidade de voar, andar rápido, andar em terra e na água, submergir, etc.

## Regras de Utilização dos Veículos:

**Condução:** para utilizar um veículo, a quantidade mínima de personagens necessárias para controlar o veículo devem fazer testes sempre que o veículo for ligado e realizar manobras difíceis. Para tanto, basta aplicar a Penalidade de Condução no valor do atributo Corpo e fazer um Teste de Atributo. Se o teste for bem-sucedido, o veículo

### Exemplos de Veículos:

• **Nom do Veículo:** Motocicleta de Combate  
**Tipo de Veículo:** Motocicleta armada com metralhadora  
**Controle e Capacidade:** uma pessoa controlando, com capacidade para duas pessoas  
**Corpo:** 6  
**Pontos de Vida:** 16  
**Proteção:** 4  
**Penalidade de Condução:** -1  
**Armas e Equipamentos:** Metralhadora (Bônus de +3) - Não protege o artilheiro  
**Especial:** a motocicleta se locomove com grande velocidade e é versátil em vários terrenos.

• **Nome do Veículo:** Jipe Blindado  
**Tipo de Veículo:** Jipe blindado e armado com metralhadora  
**Controle e Capacidade:** uma pessoa controlando, com capacidade para cinco pessoas  
**Corpo:** 8  
**Pontos de Vida:** 18  
**Proteção:** 8  
**Penalidade de Condução:** -1  
**Armas e Equipamentos:** Metralhadora (Bônus de +3) - Não protege o artilheiro  
**Especial:** o jipe é estável se locomove com grande velocidade, sendo versátil em vários terrenos.

• **Nome do Veículo:** Tanque de Guerra  
**Tipo de Veículo:** tanque de guerra blindado, armado com canhão e metralhadora  
**Controle e Capacidade:** uma pessoa controlando, com capacidade para oito pessoas  
**Corpo:** 12  
**Pontos de Vida:** 22  
**Proteção:** 12  
**Penalidade de Condução:** -3  
**Armas e Equipamentos:** Canhão (Bônus de +8) - protege o artilheiro e Metralhadora (Bônus de +3) - Não protege o artilheiro  
**Especial:** o tanque é muito resistente e estável. Locomove-se devagar, mas ignora grande parte dos obstáculos, sendo versátil em vários terrenos.



# Sistema Simples



seguirá aquilo que o condutor quiser.

Utilizando as Armas: as armas do veículo podem ser usadas por um artilheiro da mesma forma que uma arma normal.

Utilizando os Equipamentos: caso uma personagem deseje utilizar um equipamento de um veículo, basta fazer um Teste de Atributo. Caso seja bem-sucedido, o equipamento é utilizado.

**Combate com Veículos:** Existem duas formas de combate com veículos: veículo contra veículo ou veículo contra personagem. No combate de Veículo contra Veículo, os artilheiros de ambos os veículos realizam uma Disputa de Atributos, somando os bônus dados pelas armas. Caso apenas um dos veículos tenha armas ou esteja com chances de atacar, o condutor do veículo impossibilitado deverá testar seu atributo Corpo na Disputa de Atributos, aplicando as penalidades de condução, buscando apenas evitar o ataque.

No combate de Veículo contra Personagem, os artilheiros do veículo realiza uma Disputa de Atributos contra a personagem atacada e vice-versa, somando os bônus dados pelas armas. Caso o artilheiro vença, ele causará o dano correspondente do ataque à personagem. Caso contrário, a personagem causa o dano no veículo, a não ser que o artilheiro não esteja completamente protegido.

Caso apenas o veículo ou a personagem tenha armas ou esteja com chances de atacar, aquele que estiver impossibilitado de atacar deverá testar seu atributo Corpo na Disputa de Atributos, aplicando as penalidades de condução (no caso do veículo), buscando apenas evitar o ataque.

**Colisão entre Veículos:** Caso dois veículos se choquem, os condutores de ambos rolam 1D10 + o valor do Corpo do veículo de dano no outro, que deve ser aplicado em todos os ocupantes do veículo que forem atingidos, após o desconto da proteção dos veículos.

## Regras:

O sistema de regras é simples, contemplando apenas dois tipos de rolagem, sempre utilizando um único dado de dez faces (também conhecido como D10) ou um baralho normal (retirando as cartas “valete”, “dama” e “rei” e utilizando o “ás” como “1”): **Testes de Atributos e Disputas de Atributos.**

- **Testes de Atributos:** sempre que o narrador solicitar que seja feito um teste envolvendo um de seus atributos, basta que o jogador role 1D10 (ou saca uma carta do baralho): um resultado menor ou igual ao atributo é sucesso, enquanto um resultado maior é falha. O narrador pode estipular um bônus ou uma penalidade no teste caso o mesmo seja, respectivamente, fácil ou difícil.

- **Disputa de Atributos:** sempre que dois personagens disputam alguma coisa, seja uma queda de braço, uma partida de xadrez ou mesmo um combate mortal, basta que cada jogador role 1D10 (ou saque uma carta do baralho) e some ao resultado obtido seu valor no Atributo testado. Aquele que obtiver o maior valor vence a disputa. Caso a Disputa de Atributo seja um combate, soma-se os bônus de armas aos testes de atributo Corpo. Os personagens fazem as rolagens e o vencedor da disputa causa a diferença entre os resultados de dano ao perdedor. É descontada deste valor a armadura do perdedor, até o limite da Proteção. Tudo aquilo que passar do valor de Proteção causa dano direto aos Pontos de Vida da Personagem.

**Exemplo de Combate:** Um guerreiro (Corpo 7) equipado com uma espada longa (+2 nos testes de Corpo), uma cota de malha e um escudo (Proteção 5, Resistência 10+20) enfrenta um bandido (Corpo 5) equipado com uma faca (+1 nos testes de Corpo) e uma armadura de couro (Proteção 2, Resistência 10).



# Sistema Simples



Na primeira Disputa de Atributo, os dois rolam 1D10 e somam o valor de seus atributos Corpo (adicionando o bônus das armas). O guerreiro rola um “8” e soma um “17” ( $8 + 7 + 2$ ). O bandido rola um “5” e soma um “11” ( $5 + 5 + 1$ ). Desta forma, o guerreiro foi vitorioso nesta disputa, causando 6 de dano no bandido ( $17 - 11$ ). A armadura de couro do bandido reduz o dano em 2 (o valor de sua proteção), enquanto os 4 de dano restante são diminuídos dos Pontos de Vida do bandido.

As disputas de Atributo continuam até que um dos combatentes perca todos os Pontos de Vida.

## Experiência:

Após algumas aventuras, as personagens tornam-se mais poderosas, aumentando o nível de seus atributos.

Desta forma, toda vez que o narrador entender que os personagens se aventuraram o suficiente e aprenderam com seus erros e acertos, todos os jogadores recebem 1 ponto para distribuir em seus atributos.

A mudança dos atributos também altera Pontos de Vida e Pontos de Energia. Logo, uma personagem com Corpo 5 que tinha 15 Pontos de Vida, passa a ter 16 Pontos de Vida caso aumente seu atributo Corpo para 6, investindo seu ponto ganho.

## Regras Opcionais:

Estas regras podem ser adicionadas caso o narrador e os jogadores o queiram.

Classes e Raças de Personagens:

As classes de personagem são escolhas que dão aos jogadores algumas habilidades especiais. Todas estas habilidades são utilizadas com o gasto de Pontos de Energia.

## Classes:

Seguem quatro classes de personagens que podem ser utilizadas. O

narrador pode criar outras classes, mas é sugerido que as mesmas sejam equilibradas.

- **Combatente:** são guerreiros e soldados de todo tipo. Os combatentes são especialistas em utilizar seus Pontos de Energia para ganhar vantagem em lutas. Os combatentes ganham +1 em todas as suas Disputas de Atributos que envolvam um combate e toda vez que um combatente gasta um Ponto de Energia em uma destas disputas, ele ganha um bônus de +2 nos testes, ao invés de +1. Além disto, os Combatentes não estão limitados ao gasto de 1 Ponto de Energia para usar esta habilidade.

- **Conjurador:** os conjuradores conseguem utilizar seus Pontos de Energia para lançar feitiços. Cada feitiço possui um custo em Pontos de Energia e um efeito.

O conjurador conhece um número de magias igual ao seu Atributo Mente - 5 e só poderá aumentá-lo com o aumento deste Atributo. Caso queira, o jogador poderá substituir um feitiço conhecido por outro.

- **Especialista:** são mestres em ofícios, manipulação, conhecimento, etc. Os especialistas utilizam seus Pontos de Energia para ganhar vantagem em todas as rolagens de um determinado Atributo, mas que não envolvam combate. Os especialistas ganham +1 em todos os seus Testes e Disputas do Atributo escolhido (desde que não envolvam um combate) e toda vez que um especialista gasta um Ponto de Energia em um Teste ou uma Disputa do Atributo escolhido, ele ganha um bônus de +2 nos testes, ao invés de +1. Além disto, os Especialistas não estão limitados ao gasto de 1 Ponto de Energia para usar esta habilidade.

O jogador deve escolher se seu personagem será um Especialista no Atributo Corpo ou Mente.



# Sistema Simples



• **Super:** os supers são seres que possuem habilidades sobrenaturais, conhecidos como superpoderes. Cada superpoder possui um custo em Pontos de Energia e um efeito.

O super conhece um número de superpoderes igual à somatória de seus Atributos, subtraindo 10. Assim, Um personagem inicial possui até 2 superpoderes.

Raças:

Cada cenário escolhido contará com raças próprias. Cada uma delas recebe um bônus de +1 em um dos atributos mais relevantes a suas habilidades inatas. Utilizar a regra de raças dá uma grande vantagem às personagens.

• **Anões:** anões são fortes e resistentes, grandes mestres em metalurgia e construção de todo tipo, além de ser uma das mais poderosas raças guerreiras. Anões recebem um bônus de +1 no atributo Corpo representando seu grande vigor e habilidade em combate.

• **Elfos:** elfos são carismáticos, inteligentes, sábios e bastante perceptivos com o ambiente a sua volta. São guardiões de grande sabedoria e possuem grande afinidade com a magia.

Magia	Mente	Energia Gasta	Descrição
Ataque Mágico	6	1	A cada ponto de energia gasto, o personagem ganha +2 em Disputas de Atributo que envolva combate, sem limite de gasto por rodada.
Cura Mágica	6	1	A cada ponto de energia gasto, o personagem cura um ponto de vida seu ou de outro.
Dissipar Magia	6	Variável	O personagem pode dissipar um efeito mágico gastando o valor do efeito +1 ponto de energia
Fortificação Mágica	6	1	Cada ponto de energia concede um bônus de +2 em um teste de atributo que não envolva combate, sem limite de gasto por rodada.
Ilusão	6	1/rodada	O personagem cria uma ilusão simples, gastando 1 ponto de energia por rodada em que a ilusão for mantida.
Invisibilidade	6	1/rodada	O personagem fica invisível, gastando 1 ponto de energia por rodada em que a invisibilidade for mantida.
Invocar Criatura	6	1/rodada	O personagem invoca uma criatura feita com 5 Pontos de Atributo sob seu total comando, gastando 1 ponto de energia por rodada em que a criatura for mantida.
Metamorfose	7	1	O personagem modifica sua aparência e atributos, podendo realocar seus pontos de atributo enquanto durar a transformação, gastando 1 ponto de energia por rodada em que ela for mantida.
Teleporte	7	10+	O personagem teleporta a si mesmo e a outros para onde quiser. Cada personagem extra teleportado custa +1 ponto de energia
Vôo	6	1	O personagem voa, gastando 1 ponto de energia por rodada em que o vôo for mantido.



# Sistema Simples

Elfos recebem um bônus de +1 no atributo Mente representando seu conhecimento, percepção apurada e afinidade com magia.

• **Halflings:** halflings são seres pequenos, ágeis e vigorosos. Medem metade da altura de um humano e são furtivos e ladinos naturais.

Halflings recebem um bônus de +1 no atributo Corpo representando seu grande vigor e agilidade.

• **Humano:** humanos são versáteis e habilidosos, se adaptando facilmente ao caminho escolhido por eles.

Humanos recebem um bônus de +1 em um dos dois atributos, a escolha do jogador, que demonstra sua versatilidade e adaptabilidade.



O trabalho Sistema Simples de Jefferson Miranda Pimentel foi licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada. Com base no trabalho disponível nesta revista.

Poderes	Atributo	Energia Gasta	Descrição
Ataque	5	1	A cada ponto de energia gasto, o personagem ganha +2 em Disputas de Atributo que envolva combate, sem limite de gasto por rodada.
Armadura	5	1	Cada ponto de energia concede uma armadura com proteção 2, sem limite de gasto por rodada.
Controlar Elemento	5	1	O personagem controla algum tipo de elemento, gastando 1 ponto de energia por rodada em que o elemento for controlado. Esta habilidade não pode ser utilizada para atacar
Cura	5	1	A cada ponto de energia gasto, o personagem cura um ponto de vida seu ou de outro.
Fortificação	5	1	Cada ponto de energia concede um bônus de +2 em um teste de atributo que não envolva combate, sem limite de gasto por rodada.
Ilusão	5	1/rodada	O personagem cria uma ilusão simples, gastando 1 ponto de energia por rodada em que a ilusão for mantida.
Invisibilidade	5	1/rodada	O personagem fica invisível, gastando 1 ponto de energia por rodada em que a invisibilidade for mantida.
Invocar Criatura	5	1/rodada	O personagem invoca uma criatura feita com 5 Pontos de Atributo sob seu total comando, gastando 1 ponto de energia por rodada em que a criatura for mantida.
Metamorfose	7	1	O personagem modifica sua aparência e atributos, podendo realocar seus pontos de atributo enquanto durar a transformação, gastando 1 ponto de energia por rodada em que ela for mantida.
Teleporte	7	10+	O personagem teleporta a si mesmo e a outros para onde quiser. Cada personagem extra teleportado custa +1 ponto de energia
Velocidade	5	1/rodada	O personagem consegue se deslocar a velocidades incríveis, dez vezes a de um ser humano normal, gastando 1 Ponto de Energia por rodada em que a velocidade for mantida.
Vôo	5	1	O personagem voa, gastando 1 ponto de energia por rodada em que o vôo for mantido.





**Não percam nosso próximo número  
ou alguém vai ficar verde de raiva.**

Todas as imagens que ilustram essa revista, foram resultados de pesquisas no [www.google.com](http://www.google.com) com palavras chaves relacionadas aos assuntos em questão e tem o simples objetivo de ilustrar as matérias, todos os direitos reservados aos respectivos proprietários. A revista não visa lucro financeiro. Feito de fans para fans.