

REPORTAGEM ESPECIAL

RPG DE MESA, UMA VISÃO POR DENTRO DE DUNGEONS & DRAGONS E UMA MISSÃO RUMO À TUMBA DOS HORRORES

Conheça o jogo que deu origem ao segmento do RPG e hoje é uma das maiores referências para a cultura de fantasia mundial: Dungeons & Dragons, inspirado nas literaturas de Tolkien, O Hobbit e O Senhor dos Anéis

CAIO COUTINHO

Orientação: Jacks Andrade
Diagramação: Jhenni Quaresma

RPG DE MESA, UMA VISÃO POR DENTRO DE DUNGEONS & DRAGONS E UMA MISSÃO RUMO À TUMBA DOS HORRORES

CAIO COUTINHO

“O MAGO PYMPO, (UM PEQUENO GNOMO, MEIO NERVOSO E ENÉRGICO), CONJURA UM CORVO FEITO DE MAGIA PARA SOBREVOLAR O MONTE E PROCURAR POR ENTRADAS DE UMA VELHA TUMBA, ONDE ELE E SEUS COMPANHEIROS DEVEM ADENTRAR.

– MEU CORVO NÃO VÊ NENHUMA ENTRADA! – DISSE PYMPO.

– FAÇA-O SUBIR MAIS. – SUCERE O LADRÃO, LOKI.

O MAGO FICA PERPLEXO COM O QUE VÊ ATRAVÉS DOS OLHOS DO PÁSSARO.

– VEJO UMA CAVEIRA... O MONTE TEM O FORMATO DE UMA CAVEIRA!

A COMPANHIA DE HERÓIS ESTÁ CANSADA E HÁ UM BOM TEMPO PROCURA POR PORTAS, MUITO TEMPO SE PASSA E NADA ACONTECE, ENTÃO, O QUE VOCÊS FAZEM?”.

“O que vocês fazem?”, pergunta o Dungeon Master (DM) ou mestre de mesa, Rodolfo Campana, aos jogadores em sua narração durante uma sessão de Role-Playing Game (RPG), na tradução livre: Jogo de Interpretação de Papéis. Rodolfo é um mestre e jogador veterano de Dungeons & Dragons (D&D), traduzido livremente como Masmorras e Dragões, famosa franquia de RPG estabelecida no mundo inteiro. O fato de Rodolfo ter jogado em grande parte da sua vida facilitou bastante sua narrativa como mestre, o que, segundo ele, também o ajuda em outras situações de sua vida, por exemplo, como falar em público.

De acordo com Rodolfo Campana Tres, mestre há 11 anos, uma aventura de RPG é uma série de ambientes promovidos por alguém que pensa em jogar de acordo com algum sistema de jogo, como D&D, segundo os pensamentos de alguém, como o mestre, ou narrador. “Uma aventura contém todos os elementos fantasiosos e heroicos que nós encontramos em filme ou peça teatral que retrata algo épico, mas não existem

apenas temáticas épicas, existem diversos formatos de aventura, temos aventuras de terror e suspense, futuristas e atuais, o formato mais utilizado é o épico medieval como O Senhor dos Anéis”, explica Rodolfo. “Todos os elementos fantásticos dentro de um roteiro planejado e ditado pelo mestre da mesa se chama Campanha, a qual os joga-



RODOLFO MESTRANDO UMA SESSÃO DE D&D. FOTO: CAIO COUTINHO

dores vivem as aventuras para alcançar um objetivo”, acrescenta o mestre veterano.

HISTÓRIA DO D&D

D&D nasceu a partir dos famosos jogos de guerra, em 1974, porém, em vez de comandar exércitos, os jogadores comandam grandes heróis. Os criadores desse mundo complexo são Gary Gygax e Dave Arneson, alunos da universidade de Minnesota, Estados Unidos, que na necessidade de tornar os jogos de tabuleiros mais complexos, românticos, imersivos e imaginativos, deram origem ao famoso mundo D&D, o qual inspirou desenhos, filmes, livros e diversos outros jogos, como Tormenta, CyberPunk 2020, Star Wars e RuneQuest.

Segundo os sites Dimensão Nerd e Epic Kingdom (tradução do autor: Reino Épico), pode-se dizer que tudo começou em 1967, quando Gary Gygax e outros entusiastas de jogos de tabuleiros criaram a *International Federation of Wargaming* (tradução livre: Federação Internacional de Jogos de Guerra), um espaço para fãs de jogos de guerra se reunirem para jogar e trocar ideias a respeito dos designs dos jogos.

don Games, em 1971, que detalha regras de batalhas para miniaturas de fantasia medieval, como magos, guerreiros e dragões e a campanha medieval Blackmoor de Anerson, que mergulha em um mundo de masmorras, tesouros e monstros, Gary e Anerson trabalham em seus primeiros rascunhos de Dungeons & Dragons, em 1973. No mesmo ano, Dave Anerson, Don Kaye, Gygax e Brian Blume fundaram Tactical Studies Rules (TSR), empresa que produziria o jogo D&D.

Em 1974, Dungeons & Dragons é publicado pela primeira vez, no mês de janeiro, em uma caixa de papelão que contava com três livros: *Men & Magic* (Homens e Magia), *Monster & Treasure* (Monstros e Tesouros) e *Underworld & Wilderness Adventures* (Submundo e Aventuras Selvagens). Nesse material, existiam apenas três classes heroicas para serem jogadas: o Guerreiro Lutador, Usuário de Magia e Clérigo. A tiragem de 1.000 cópias se esgota em menos de um ano e, no ano seguinte, 1975, mais 3.000 são vendidas. O ano de 1975 foi um divisor de águas para

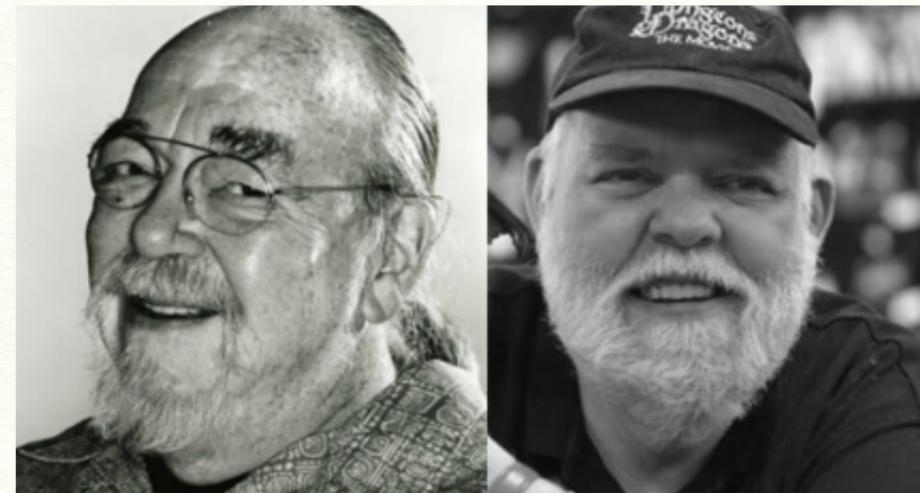


IMAGEM 1: GARY GYGAX E DAVE ANERSON.

Em 1969, Gygax conheceu Dave Arneson na segunda edição Gen Con, a maior convenção de jogos de mesa dos Estados Unidos, os dois demonstraram enorme interesse em trabalhar em um sistema de regras nunca visto antes.

Após vários trabalhos juntos, imaginando jogos de temática medieval e utilizando o jogo *Chainmail* (tradução livre: Cota de Malha), escrito por Gary Gygax e Jeff Perren, publicado pela Gui

os pais do RPG, a antiga TSR foi dissolvida e uma nova organização foi formada, TSR Hobbies, e foram lançadas as classes de Ladino, Assassino, Monge e Paladino, além de uma das aventuras mais famosas e difíceis de se jogar de todos os tempos, conhecida por muitos como a graduação do jogador de D&D: *Tomb of Horrors* (Tumba dos Horrores). Com essa campanha vou lhe mostrar, aos olhos de um herói, o que realmente acontece dentro de uma masmorra de horrores, enfrentando mortos-vivos e armadilhas mortais.

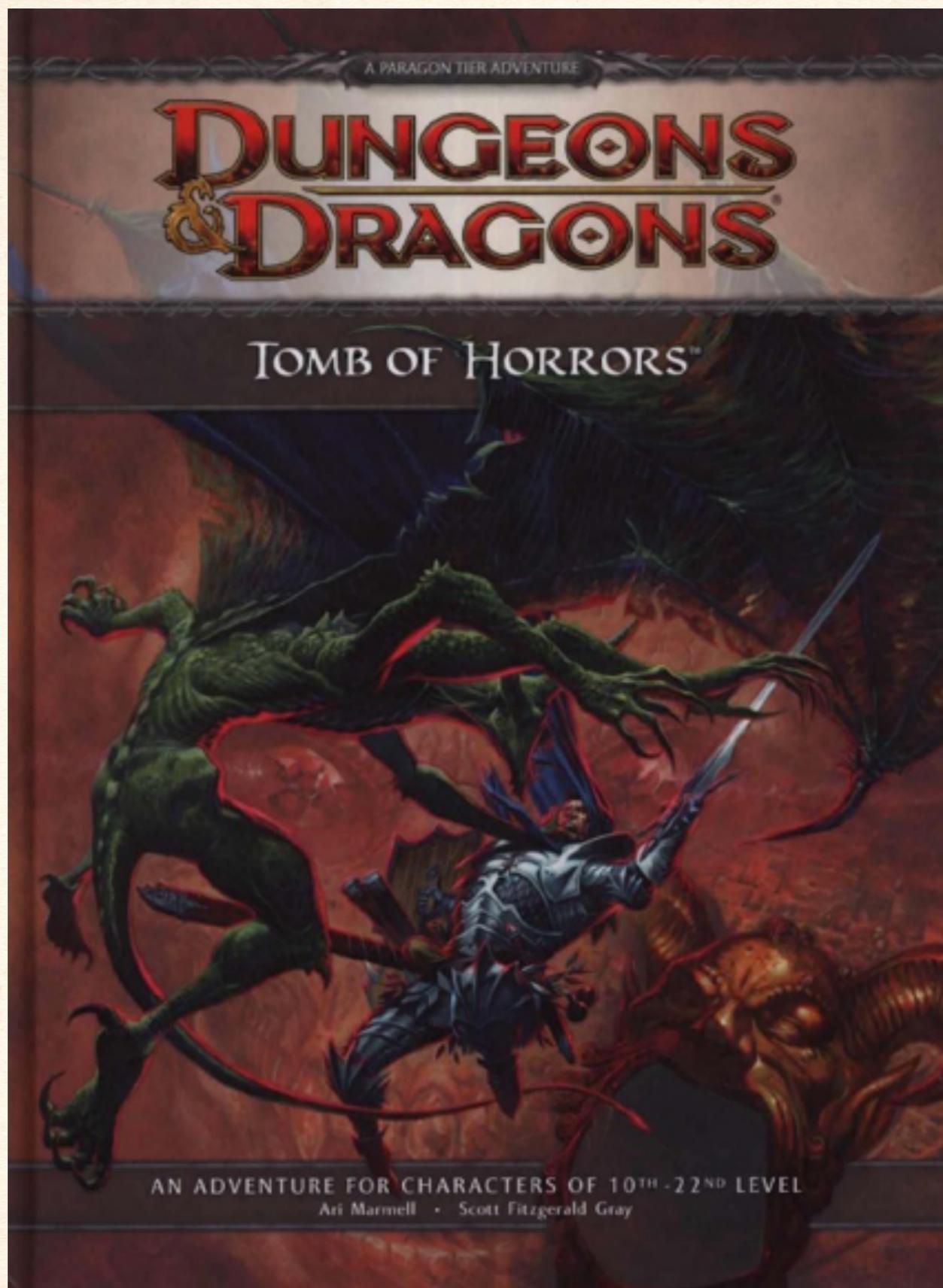


IMAGEM 2: CAPA DO LIVRO DA CAMPANHA TUMBA DOS HORRORES DA EDIÇÃO 4.º DE D&D.

É inevitável não ligar a origem de D&D à literatura de fantasia medieval, como "O Hobbit" (1937) e Senhor dos Anéis (1954), ambos livros de J. R. R. Tolkien, professor de literatura de Oxford e soldado da primeira guerra mundial. O universo fantástico de Tolkien trazia à vida, aventuras épicas com elfos, humanos, hobbits, orcs, magos, guerreiros e monstros. Essa ligação visceral, por muitos anos não admitida por Gygax, rendeu alguns impasses entre a Tolkien Enterpri-

se, empresa que domina os direitos das obras do autor, e Dungeons & Dragons, que se viu obrigado a mudar no jogo o nome da raça Hobbit, criaturas pequenas que adoram conforto e boa comida, para *Halfling*, podendo ser traduzido como "pequeno". Posteriormente, Gygax admitiu que as influências do mundo de Tolkien foram extremamente fortes para a criação de seu mundo.



IMAGEM 3: BILBO, GANDALF E A COMPANHIA DE THORIN, PERSONAGENS DO LIVRO O HOBBIT.

O desenho animado Dungeons & Dragons, popularmente conhecido no Brasil como A Caverna do Dragão, de 1983, retrata perfeitamente uma aventura vivida, dentro de um mundo de fantasia, por heróis de diferentes características que cooperam entre si para atingir um objetivo comum, que é sair do mundo fantasioso, o qual eles estão presos.

Após 40 anos de existência, a morte de seus criadores e muita luta por direitos de licença, D&D é uma das maiores referências para a cultura pop em todas as plataformas possíveis para fantasia: jogos, cinema, livros, quadrinhos e diversos outros romances.

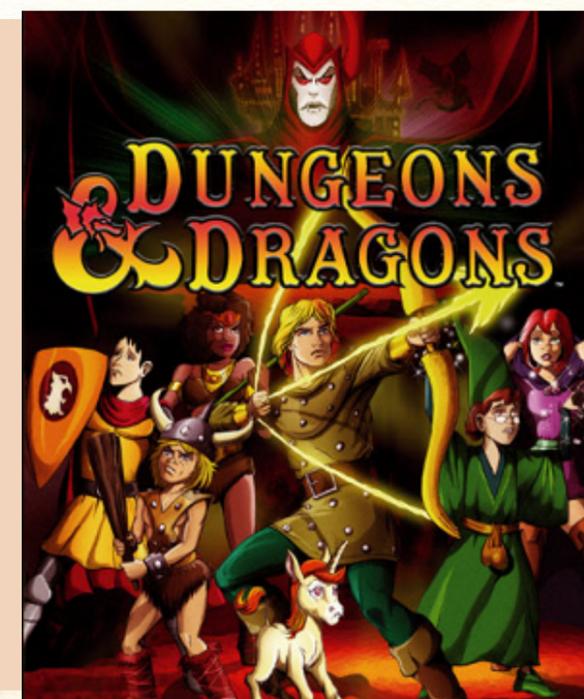


IMAGEM 4: ARTE DE A CAVERNA DO DRAGÃO.

SISTEMA E DINÂMICA

Para jogar, é necessário apenas lápis, papel e dados. A ficha serve para anotar os status do personagem, assim como características e itens, o jogador pode até mesmo fazer um desenho de como é seu herói ou heroína, dados, para rolar as probabilidades de execução de ações complexas como atacar, persuadir e abrir uma porta trancada, além uma boa dose de imaginação para mergulhar no jogo. Quem narra e

cria a história é o mestre da mesa, que age como o destino dos jogadores, além de criar condições que imergem os participantes na história, se utilizando de diversas ferramentas criativas além dos livros, como iluminação do ambiente da mesa, música de fundo e até mesmo fantasias a caráter dos personagens. Um bom mestre cria uma história envolvente e bem pensada, priorizando a diversão de todos os jogadores.

Limpar Ficha

DUNGEONS & DRAGONS®

Heleonora Therese Leclair
NOME DO PERSONAGEM

Clériga de 3º nível CLASSE & NÍVEL	Acólita ANTECEDENTES	Khrjstiano NOME DO JOGADOR
Humana RAÇA	Neutra (ético) Boa (moral) TENDÊNCIA	???? EXPERIÊNCIA

FORÇA -1 (8)

DESTREZA +3 (16)

CONSTITUIÇÃO +1 (12)

INTELIGÊNCIA 0 (10)

SABEDORIA +3 (16)

CARISMA +2 (14)

1 INSPIRAÇÃO

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

TESTES DE RESISTÊNCIA

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA **14**

INICIATIVA **+3**

DESLOCAMENTO **9m**

PONTOS DE VIDA MÁXIMO **25**

PONTOS DE VIDA ATUAL **33**

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **3**

DADOS DE VIDA **4d8**

INICIOS

FERRAS

TESTE CONTRA MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Eu tenho objetivos e faço o que é necessário para realizá-los: centrada

Eu tento equilibrar o que a ordem me diz com o que eu acredito: juíza

Tenho a missão de melhorar relações entre humanos e anões: mediadora

A bondade às vezes é o caminho mais difícil, mas fazer o que?

NOME	BÔNUS	DANO/TIPO
Pistola	+5	2d6+3

Magias: CD 13, ataque +5

Preparadas:
1º Bênção, Comandar, Curar Ferimentos, Identificar, Lampejo, Proteção contra o Mal
2º Angúrio, Habilidade Melhorada, Oração de Cura, Silêncio, Sugestão

ATAQUES & MAGIAS

TALENTO: Pistoleiro

- Você se torna proficiente com armas de fogo.
- Você pode recarregar uma arma de fogo como ação bônus.
- Você sabe fabricar munição.

DOMÍNIO: Conhecimento

1º Nível - Bênção do Conhecimento Aprende dois idiomas à sua escolha. Torna-se proficiente em... história e natureza. Seu bônus de proficiência é dobrado em testes que usem essas perícias.

CANALIZAR DIVINDADE: Você pode usar um Canalizar Divindade por descanso curto ou longo. Se houver CD, é igual às magias.

- Expulsar Mortos-vivos: com uma ação, levante seu símbolo sagrado e murmure uma prece. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros faz um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, é expulso por 1 minuto ou até levar dano e deve gastar seus turnos para correr ou tentar escapar. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação esquivar.
- Conhecimento das Eras: uma ação, escolha uma perícia ou ferramenta. Por 10 minutos tem proficiência na perícia ou ferramenta escolhida.

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO) **12**

Idiomas: comum, anão, elfo, abissal, dracônico, celestial

Armaduras: leves, médias e escudos

Armas: simples, armas de fogo

Testes de Resistência: Sab. e Car.

Perícias classe: Medicina e Persuasão

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

Equipamento

- Pistola
- Corslete de Couro
- Emblema Sagrado
- Paquete de Sacerdote:
- 1 mochila
- 1 cobertor
- 10 velas
- 1 caixa de fogo
- 1 caixa de esmolas
- 2 blocos de incenso
- 1 incensário
- 1 conjunto de vestimentas
- 1 cantil
- Alguns dias de rações

19 PO

EQUIPAMENTO

IMAGEM 5: FICHA DE D&D EDIÇÃO 5, O COMPLETA.

Particularmente, já me considero um jogador veterano. E foi jogando RPG que pude imergir em um mundo onde todos os meus amigos estavam em sintonia comigo, onde derrotamos dragões e descobrimos lugares maravilhosos, em suas imaginações, todos estavam passando por tudo junto a mim. Jogando a campanha *Rise of Tiamat* (Ascensão de Tiamat) da quinta edição do sistema D&D, pude desenvolver muito minhas habilidades como jogador um dos meus primeiros personagens, o anão bárbaro, chamado Arkbald, já está no nível 13, (quanto maior o nível do personagem, mais experiente e forte ele é, os níveis vão de 01 a 20).

Antes de começar a aventura, o jogador deve pensar em como gostaria de ser e como atuar dentro da aventura, portanto, é importante que já pense na história de seu personagem. Dentro do jogo, há várias raças, como humanos (somos nós mesmos), elfos (seres místicos que cultuam a lua e são extremamente esbeltos e inteligentes), orcs (são tribais e extremamente agressivos, costumam resolver suas diferenças por meio da força bruta), e halflings (criaturas pequenas, menores que anões, são bem valentes, adoram uma boa refeição e um lugar pacato para descansar). Com essas raças, você pode fazer

suas classes heroicas, como magos, guerreiros, bruxos, curandeiros e bárbaros, a combinação da raça com a classe resulta em diversas características muito importantes para o grupo superar obstáculos. Por exemplo, o bárbaro pode matar muitos monstros através da força, enquanto os bardos podem convencer até mesmo reis com o carisma. Portanto, com essas diferentes características, é importante que o grupo de RPG atue em conjunto, pense em equipe, pois, se cada um usar seu ponto forte no momento certo, os obstáculos serão ultrapassados com mais facilidade.

O jogo, além de ser uma narrativa de boas histórias, é também um bom ambiente para pensar estratégias, em quebra-cabeças, e atuar como o personagem. O sistema utiliza a matemática para decidir os rumos das ações, com dados somados aos modificadores de cada habilidade vinda dos status (características que são pontos fortes e fracos) de força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. Os dados utilizados são dos mais variados lados, como o de quatro lados (D4), seis (D6), oito (D8), dez (D10), doze (D12) e vinte (D20), cada um para cada tipo de ação. O sistema também exige um conjunto de regras para que o processo fique o mais real possível.

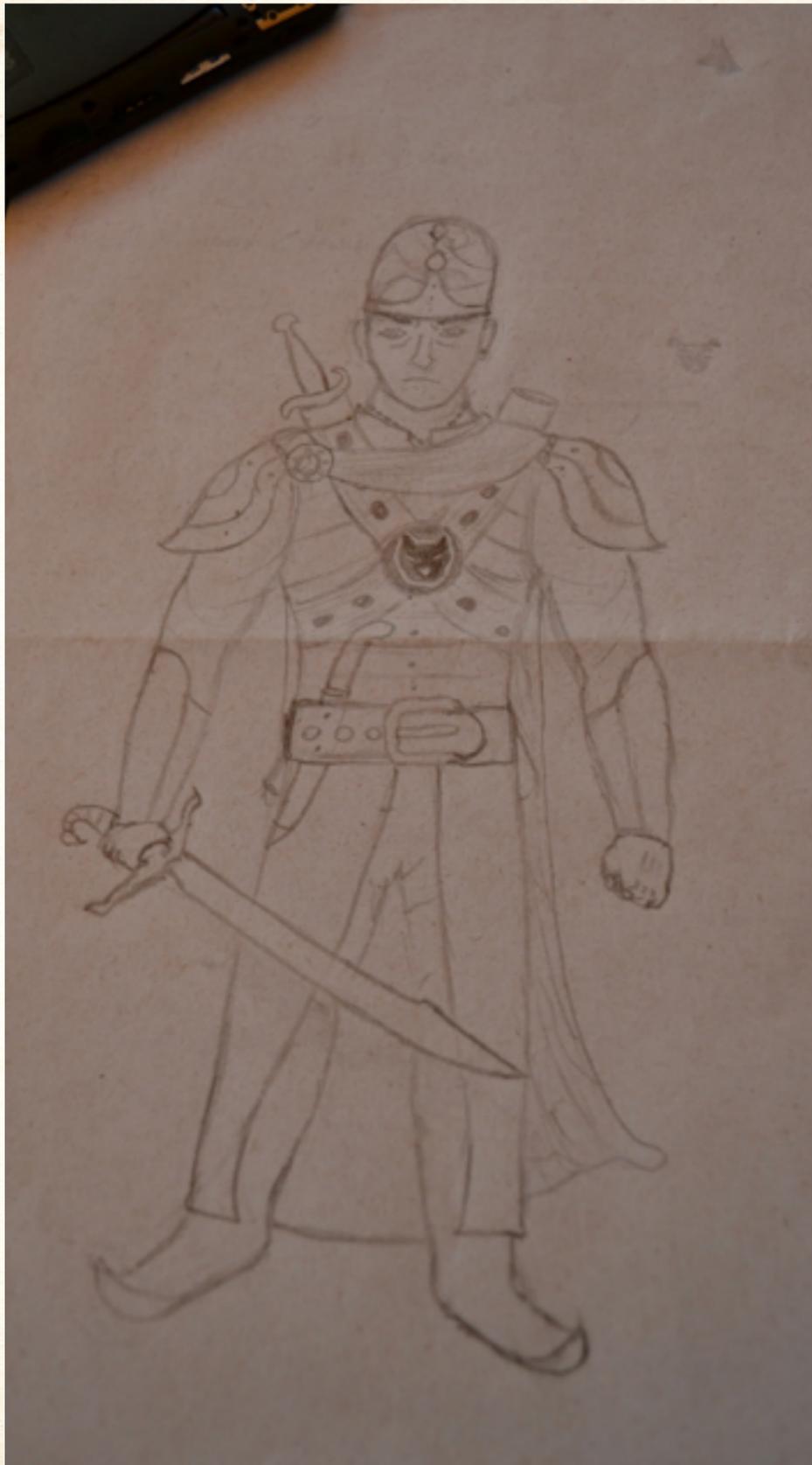


DADOS DE RPG. FOTO: CAIO COUTINHO

Outra coisa muito importante ao jogar D&D é que o seu conhecimento nunca pode atrapalhar o conhecimento do seu personagem, o que se chama "metagame", quando você, como jogador, sabe algo que seu personagem não sabe e você deixa isso interferir nas ações do seu herói. Talvez essa seja umas das regras mais gerais do RPG de mesa: nunca faça metagame, empobrece a narrativa, tirando toda a diversão.

Com essa breve explicação, conheça meu herói, o hobbit (ou halfling) Mahomet Tuk, de Calimsham, um paladino de Urogalan, o deus da morte dos halflings de Faerun (continente onde acontecem as aventuras de D&D). Como paladino, Mahomet é a representação de um guerreiro iluminado pela fé e que luta pelo seu deus, assim como os templários da idade média, canalizando a energia divina de seu deus para derrotar os inimigos. Ele é extremamente ágil, usa duas cimitarras (espadas curvas, como as de pirata) mágicas, uma em cada mão, hoje ele está em busca de novas aventuras e mal sabe que seu

ILUSTRAÇÃO DO HERÓI MAHOMET TUK, PALADINO DE UROGALAN. FOTO: CAIO COUTINHO



destino rumo à Tumba dos Horrores. Através dos olhos deste herói, você conhecerá o quão mortal pode ser entrar em uma masmorra.

REPERCUSSÃO NA SOCIEDADE, NA MÍDIA, CULTURA E CONSUMO

Nem tudo foi maravilhas na história de D&D, pois antes era considerado um costume estranho, praticado por pessoas obcecadas por fantasia medieval e contestado por fundamentalistas pela grande presença do oculto (demônios, diabos, etc.). Hoje o RPG é consumido aos milhões por pessoas do mundo todo, a exemplo do famoso jogo eletrônico Skyrim, que segundo o site Tecmundo Games, alcançou mais de 10 milhões de unidades vendidas, sendo o jogo com maior número de vendas desde seu lançamento. O campeonato mundial de *Defense of the Ancients* (Defesa dos Anciões) 2, DOTA 2, de 2016, famoso jogo de RPG Online, chegou a premiar o time campeão em R\$ 61 milhões e as ações da Nintendo alavancaram em 36% com dois dias de lançamento do Pokémon Go.

Dungeons & Dragons, desde sua criação, vem mudando a cabeça de muitas pessoas que mergulham nesse mundo de fantasia e mitologia, pois, para participar, é necessária muita leitura e paciência para aprendizagem, como um estudo, porém um estudo prazeroso, pois quanto mais se conhece, mais se quer viver esse mundo imaginário de cavaleiros, magos e monstros.

Personalidades renomadas, como o ator Vin Diesel, são adeptas de D&D. Em entrevistas, Vin Diesel diz que o fato de ter jogado RPG durante sua vida toda o ajudou como ator nas interpretações do cinema.

Segundo o site adorocinema.com, a Warner Bros, produtora de filmes estadunidense, anunciou, em 2015, a compra de direitos da Wizard of the Coast (proprietária do D&D) para fazer mais um filme no universo de Forgotten Realms, cenário mitológico no qual se passa D&D, desta vez com um orçamento bem maior do que o primeiro filme, feito em 2000, chamado "Dungeons & Dragons - A Aventura Começa Agora", pouco aclamado pela crítica.

Já existe uma série de livros sobre Forgotten Realms, como a trilogia do Vale do Vento Gélido, que traz o protagonismo de um dos personagens mais queridos pelos fãs, Drizzt Do'Urden, criado por Robert Anthony Salvatore. Drizzt é um drow, raça conhecida como os elfos negros, temidos por todas as terras, por serem criaturas malignas, altamente treinado na arte de matar, nascido na cidade de Menzoberranzan, capital dos drows, localizada no *Underdark*, o mundo subterrâneo e sombrio do continente de Faerun.



IMAGEM 6: VIN DIESEL EM UMA MESA DE D&D.

Os romances de Drizzt mostram sua luta contra a natureza perversa da sociedade drow e sua jornada à superfície, onde encontra seus reais propósitos, amor e amizade. A literatura é mais um

exemplo do gigantesco acervo que o RPG trouxe ao mundo da fantasia, inclusive a respeito de Dungeons & Dragons, que tem um universo imenso a parte.



IMAGEM 7: CAPA DO LIVRO A LENDA DE DRIZZT, DE ROBERT SALVATORE.

Hoje em dia, com a capitalização da cultura geek, ou nerd (estilo de vida que consome de maneira intensiva séries, filmes, quadrinhos, jogos virtuais e de tabuleiros), graças às superproduções do cinema, os jogos de RPG de mesa também estão em alta novamente. Muitos eventos de jogos ao redor do mundo são realizados com diversas referências ao RPG. A última referência notória foi o lançamento da série Stranger Things, produzida pela Netflix, que faz fortes apologias às literaturas que deram origem ao RPG e ao próprio jogo D&D, onde os personagens aparecem jogando uma sessão da franquia em uma das cenas.

CONTROVERSO: A ERA NEGRA NO BRASIL

Aqui no Brasil, o jogo já foi alvo de muitas críticas, sendo ligado ao ocultismo e sendo julgado a partir de informações equivocadas propagadas pela imprensa nos anos 2000. Quem é jogador de RPG e não sabe o que foi o caso da estudante Aline Silveira Soares, onde jovens foram presos injustamente em Ouro Preto?

O caso de Ouro Preto aconteceu em outubro de 2001, quando a universitária Aline Silveira foi encontrada morta, nua e com 17 facadas no corpo, no cemitério de Nossa Senhora das Mercês. Na época, a polícia e imprensa ligaram o crime a um ritual satânico realizado, supostamente, graças a um jogo de RPG, acusando Camila Dolabella, Edson Aguiar, Cassiano Garcia e Maicon Fernandes injustamente.

Certamente, os noticiários repercutiram o caso de acordo com um lado das versões, a do delegado do caso, Aauto Corrêa, abalando a cultura do RPG no Brasil, tornando uma cultura marginalizada. Após oito anos, os acusados Camila Dolabella, Edson Aguiar, Cassiano Garcia e Maicon Fernandes foram inocentados, pois não havia provas que ligavam o crime ao jogo, porém, até hoje o jogo é um tabu naquela parte de Minas Gerais. As ilustrações do jogo envolvem muitos monstros e demônios, o que faz algumas pessoas, com pouco esclarecimento, pensarem que o material é satânico ou algo do tipo, mas em quase nada difere dos demônios dos filmes e jogos virtuais que consumimos, afinal o legal é combater os monstros nos jogos.

Oito anos após ao crime, 2009, em entrevista ao jornal "O Tempo", de Belo Horizonte (MG), publicada em 27 de maio de 2009, Cassiano e Edson afirmaram que nem sequer jogaram RPG com os envolvidos. "Lá em Ouro Preto os meninos não conheciam nada de RPG. Eu tinha os livros e eu ia começar a querer formar um grupo com eles, mas só que o RPG não é num estalar de dedos que você monta um grupo. Tem que estudar e saber as regras e com isso, leva no mínimo uma semana para montar um grupo", disse Edson. Cassiano falou que, "nunca tinha jogado. Não sabia jogar, me relacionaram com o RPG por gostar de cinema e com filme, tinha um cartaz do 'O Corvo' em casa e ligaram isso ao RPG. O fato de ter entrado o RPG é estranho. Cria uma história, polêmica e chama a atenção. Percebemos nesses quase oito anos que essas pessoas (policiais) queriam chamar muito a atenção, para aproveitar o fato e crescerem. Isso contribuiu para ficarmos mal na história".

Em seu trabalho de conclusão de curso pela Universidade Estadual Paulista (Unesp), em

2012, a Jornalista Daniela Pereira pesquisou e coletou dados mostrando como a abordagem da imprensa se deu forma parcial a respeito do crime, demonstrando pouco esclarecimento e muito sensacionalismo em cima do RPG. Veículos de comunicação como "Terra", "Uai" e "Ouro Preto", que cobriram de perto o caso, lançaram manchetes tendenciosas a respeito do crime, como a do Portal Uai: "Acusados de crime que envolveu RPG serão julgados em Ouro Preto", publicada em 21 de maio de 2009. A respeito de outra matéria, intitulada "Acusados de matar estudante em Ouro Preto enfrentam júri", de 14 de abril de 2009, Daniela escreveu: "O RPG é mencionado apenas no final, como causa para a repercussão do crime. Um discurso feito de forma na qual o autor não se responsabiliza, mas que traz o equívoco de considerar que a jovem 'perdeu o jogo' quando não há perdedores e vencedores no RPG", comprovando o poder que as notícias tendenciosas e a falta de conhecimento sobre o tema empobrecem a atividade do jornalismo.

IMAGEM 8: MATÉRIA DO PORTAL UAI.

Para a psicóloga Izadora Ribeiro Perkoski, mestre em análise do comportamento pela Universidade Estadual de Londrina, a relação entre jogos e violência sempre foi complexa, pois, até o final dos anos de 1990, as pesquisas eram manipuladas. “Os dados eram absolutamente enviesados pelos preconceitos da época, o tipo de pesquisa que se fazia já direcionava os resultados. Só a partir dos anos 90, quando os jogos começaram a ter status de produto cultural, as pesquisas começaram a mudar. Hoje em dia, os dados podem ser considerados, no máximo, inconclusivos. O que a maioria das pesquisas nos diz é que jogos com grande índice de violência podem produzir um estado de alta excitação análogo ao estresse e que, durante esse período de excitação, as crianças têm maiores chances de agirem de forma agressiva, mas que esses estados não são duradouros, então não temos motivos para acreditar que jogos produzam comportamento violento”, afirma Izadora.

A especialista afirma que há uma teoria que

pode explicar a construção de comportamentos violentos em um indivíduo. “Existe um modelo que trata sobre o comportamento violento, chamado de ‘modelo da erva daninha’, esse modelo fala sobre os diversos fatores que influenciam o surgimento de comportamento antissocial e violência. Um desses fatores é o envolvimento com pares desviantes, aquilo que nossas mães chamam de ‘má influência’. Especialmente durante a adolescência, se o indivíduo já tiver crescido em um ambiente com outros fatores de risco, ele se envolver com pares desviantes é um fator de risco bem sério”, afirma a psicóloga, que ainda exemplifica: “Aí você pode pensar, por exemplo, no caso do LOL (League of Legends, jogo digital de plataforma online), uma comunidade onde todo mundo é agressivo já pode ser caracterizada como envolvimento com pares desviantes, então às vezes o jogo pode servir como algo que fortalece o vínculo entre o indivíduo e essas comunidades que adotam práticas de agressão, mas é bem equivocado colocar o jogo como causa de um ato violento extremo”, finaliza.



IZADORA PERKOSKI EM PALESTRA SOBRE GAMIFICAÇÃO, PROMOVIDA PELO WOMEN TECHMAKERS DO GOOGLE DEVELOPERS GROUP, IBM SÃO PAULO. FOTO: FACEBOOK DIVULGAÇÃO

O QUE É D&D PARA OS MACAPAENSES?

Para Lucas Menezes, estudante de Administração e jogador de RPG, D&D funciona como uma válvula de escape dos problemas do mundo real, onde ele pode se reunir com seus amigos mais próximos e entrar em um mundo onde ele pode ser quem ele quiser, “posso ser um elfo mago, anão guerreiro, halfling ladrão e viver uma história a parte, como se eu fosse personagem de um livro que tá sendo contado pra alguém e como se eu tivesse ajudando a construir esse livro, além de ser um momento agradável que posso curtir com meus amigos”, diz Lucas



LUCAS MENEZES DURANTE UMA SESSÃO DE D&D. FOTO: CAIO COUTINHO

De acordo com Marcelo Carim, estudante de Direito e jogador, todos os instrumentos do D&D são muito simples: “Tudo é muito fácil de se fazer e de se aprender em D&D, pois a resposta dos jogadores em relação ao jogo é extraordinária, existe uma conexão que não existe em nenhum outro tipo de jogo, posso afirmar com clareza, pois já procurei, o jogo é algo excepcional, ele edifica qualquer jogador em diversas áreas de sua vida como relação interpessoal, contato com uma linguagem diferente e planejamento de ideias, fora o prazer de jogar que é enorme”, afirma.

Segundo André Blima, mestre e jogador de D&D: “É uma história que você constrói em conjunto, você cria o personagem que quer ser dentro daquela narrativa, geralmente inspirado em personagens que admira em livros, séries, filmes ou jogos e você interage com outros personagens a fim de fazer uma história que seja divertida de contar, pra mim ajuda a exercitar uma parte da minha personalidade em termo de comunicação, além disso, acho algo muito relaxante, é um momento onde posso fugir dos meus problemas, onde eu realmente viajo nesse mun-

do de fantasia, você tenta sentir o que o personagem está sentindo, tenta imaginar a situação toda acontecendo, o que te faz realmente estar naquele mundo”, explica André.

Flavia Matias, estudante de Psicologia, diz que apesar de não conhecer muito o jogo, sabe que D&D consiste em interpretação e em jogar dados para a realização de ações. “Não tenho conhecimento aprofundado sobre o jogo, mas sei que é um RPG onde os jogadores interpretam personagens em um mundo de aventura, como o meu namorado joga, vejo que as sessões duram algumas horas, o que fortalece o vínculo de amizade entre os jogadores”, completa.

Leonardo Tostes, estudante de Direito, diz que o jogo é uma forma de realizar sonhos que tinha quando criança: “Para mim, é uma forma de realizar um sonho que tenho desde criança de ser um grande guerreiro, de poder me aventurar em jornadas e aventuras épicas. RPG é uma forma de não me limitar a minha realidade, é uma forma de usar minha imaginação para realizar grandes feitos, pessoas que não tem uma mente criativa tem muito o que absorver do jogo. Para mim, D&D é a forma mais fácil e perfeita e completa de realizar esses meus sonhos, não é apenas um jogo, é algo que faz parte da minha vida”, enfatiza Leonardo.

MERCADO EM MACAPÁ

Em Macapá, já existe comércio para esse segmento. Para Leandro Cavalcante, que já foi proprietário de uma loja de jogos de tabuleiro e cartas, ainda é difícil conseguir um bom público para seu mercado, mas, os poucos que têm são fãs. Para Leandro, a maior dificuldade para a propagação do RPG é a leitura e busca de informações. “Acho que as pessoas já esperam tudo pronto, elas não buscam se informar e ler sobre o assunto. Os praticantes de RPG, no mínimo, têm que ter um conhecimento prévio sobre o contexto em que se passa o jogo, por exemplo, se você joga um game que se passa no Japão medieval, é interessante que você saiba quem foram os samurais, caso contrário, você está fazendo errado, é preciso saber o que se está fazendo e o que você quer com o jogo para não ser banal”, diz Leandro.

De acordo com Daniel Coimbra, um dos proprietários da loja de jogos Magic Mountain, RPG ainda é algo bem desconhecido para a maioria da população de Macapá. “Se você falar para alguém sobre RPG de videogame, é mais fácil a pessoa saber o que é, mas a versão original é pouco conhecida porque envolve uma iniciação mais específica. Primeiro tem que ter o narrador ou mestre para conduzir a história e depois o pessoal interessado, dentro do RPG, com suas diversas opções de cenário e sistema, temos o D&D, um dos primeiros RPGs e um dos mais famosos. Conheço várias pessoas que jogam, mas creio que a última edição lançada no Brasil não agradou muito e como foi descontinuada, os jogadores ficaram meio órfãos e acabaram migrando para outros sistemas. Enquanto não sair a nova edição traduzida, não há perspectiva de um bom crescimento

Daniel explica que, além de comercializar produtos, a loja busca criar um espaço para o compartilhamento de conhecimentos e experiências. “A gente na loja procura oferecer o espaço para jogar, materiais como livros e dados e também promove oficinas como uma voltada para quem deseja tornar-se narrador, que aconteceu mês passado. Está nos planos fazer um *live action* (na tradução do autor, Performance Ao Vivo) futuramente, versão do RPG onde os jogadores se vestem e atuam como seus personagens”, finaliza.

BENEFÍCIOS DO D&D PARA A COMUNICAÇÃO

De acordo Izadora Perkoski, mestre em análise do comportamento pela Universidade Estadual de Londrina, o maior benefício que D&D pode proporcionar é social, onde os jogadores lidam com habilidades voltadas para as relações interpessoais. “Acho que o principal benefício é, sem dúvida, social. Especialmente no RPG de mesa, os jogadores são expostos a situações que fomentam a cooperação, habilidades de negociação, expressão verbal de sentimentos e opiniões, o jogo permite que se crie um ambiente mais seguro e controlado para o ensaio de certos comportamentos que podem ocorrer na vida real futuramente”, diz Izadora.

Segundo ela, o jogo facilita desenvolvimento de habilidades acadêmicas, já que ocorre uma exposição literária muito grande. “Tanto nos RPGs de mesa quanto nos digitais, temos o fator de exposição a um tipo de produção literária bastante rica, que, em muitos momentos, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades acadêmicas de escrita e interpretação de texto. Esse benefício é comum a grande parte dos jogos que envolvem narrativas bem desenvolvidas”, explica.

“COM CERTEZA CONSIGO ME EXPRESSAR MELHOR DO QUE ANTES, E O RPG É UM DOS GRANDES RESPONSÁVEIS POR ISSO”

Para confirmar a teoria de Izadora, Marcio Silva, jogador de D&D de mesa há quatro anos, diz que se sente muito mais confortável hoje em dia para falar em público, e que, devido à leitura, se tornou um amante da cultura de fantasia medieval. “Com certeza consigo me expressar melhor do que antes, e o RPG é um dos grandes responsáveis por isso, pois no jogo aprendemos a interpretar, e quanto melhor a interpretação, melhor a dinâmica e melhor o jogo, se tornando uma experiência incrível”, completa o estudante.

Izadora explica que os RPGs de mesa são muito usados para ensino de história, matemática, idiomas, literatura, entre outras disciplinas,



IMAGEM 9: ILUSTRAÇÃO DE UMA SESSÃO DE RPG.

inclusive nas universidades. “Eu imagino, por exemplo, que o curso jornalismo exija boa expressão oral, isso é uma coisa que o D&D pode ajudar, na própria construção de narrativas, forma de contar histórias, etc. Acho que RPG de mesa, não só o D&D, pode ser útil primeiramente por exigir dos jogadores habilidades variadas e complexas, que vão desde a comunicação efetiva, negociação e improviso até planejamento e análise de riscos para tomada de decisão, dentre várias outras coisas que são úteis para um profissional de comunicação. Em segundo lugar, o jogo dá um modelo de uma ótima forma de organizar as atividades didáticas: colaborativo, que exige envolvimento dos aprendizes, com feedback imediato do resultado das ações e flexível o suficiente para o professor conseguir adaptar para contextos e conteúdos diferentes”, afirma.

Quando questionada por que jogadores de D&D, geralmente, praticam pela vida toda desde a primeira vez, Izadora finaliza: “Acho que os fatores mais importantes são o fato de o jogo ser extremamente envolvente e participativo do ponto de vista de construção da história e a comunidade que se forma unida pelo jogo. Creio que jogar junto é uma atividade que fortalece muito os vínculos entre as pessoas e isso faz toda a diferença”, ratifica.

Segundo o mestre em Ciência e Engenharia dos Materiais e professor do Instituto Federal do Amapá (IFAP), Franciulli Araújo, D&D o ajudou a desenvolver habilidades cruciais para seu sucesso na vida acadêmica. “Desenvolvi várias habilidades, principalmente relacionadas à oratória, trabalho em equipe e um maior interesse pela leitura, que, inclusive, me fez ser autodidata em inglês”, conta o professor.

Franciulli explica como usa o D&D para dar aula: “hoje busco desenvolver técnicas de narração para aplicar em sala, principalmente através de simulações. Você coloca situações nas quais os alunos precisam resolver problemas e apresentar soluções se colocando no lugar de outra pessoa. Nesse semestre vou utilizar a técnica de forma mais efetiva como uma experiência de especialização. Acredito, sim, que existem muitas ferramentas pedagógicas que utilizam conceitos do RPG de mesa”.

Durante o período de férias, em 2016, o IFAP realiza o “Iférias”, com a ideia de fazer um evento com a programação lúdica para os participantes, a coordenação estava sob a tutela de Franciulli, fã de RPG, ele resolveu inserir o jogo no roteiro das brincadeiras, e muitas crianças se interessaram pela proposta.

RUMO À TUMBA DE HORRORES

EM JULHO DE 2017, ALGUNS AMIGOS E EU, DECIDIMOS JOGAR UMA DAS AVENTURAS MAIS DIFÍCEIS DE D&D: TUMBA DOS HORRES. A MESA É COMPOSTA PELO MESTRE CHAMADO RODOLFO CAMPANA, ESTUDANTE DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS, E OS JOGADORES LUKAS LÁZARI, ESTUDANTE DE ENGENHARIA CIVIL, LUCAS MENEZES, PROFESSOR DE INGLÊS, GABRIEL OLIVEIRA, ESTUDANTE DE PSICOLOGIA, ANDRÉ BLIMA, ESTUDANTE, E EU, QUEM LHE CONTA ESSA HISTÓRIA.



IMAGEM 10: ÁGUAS PROFUNDAS.

TUDO COMEÇA NUMA TARDE DE DOMINGO, 9 DE JULHO (QUE SE ESTENDERIA POR MAIS DOIS DOMINGOS SEGUIDOS), QUANDO NOS REUNIMOS NA CASA DO RODOLFO, ARRUMAMOS A MESA, FINALIZAMOS NOSSAS FICHAS E AFIAMOS NOSSOS DADOS. ESTAMOS PRONTOS PARA INTERPRETAR, CADA UM COM SEU PERSONAGEM. LUCAS CRIOU UM PATRULHEIRO HUMANO CHAMADO THYCOR, GABRIEL É UM MAGO GNOMO CHAMADO PYMPO, LUKAS É UMA CLÉRICA AASIMAR, ANDRÉ É UM LADINO HUMANO CONHECIDO COMO LOKI E EU SOU MAHOMET, UM PALADINO HALFLING. DEIXE-ME APRESENTAR DENTRO DO JOGO, ONDE TUDO COMEÇOU.

SOU MAHOMET E HÁ ALGUM TEMPO RECEBI UM BILHETE, DE REMETENTE OCULTO, DIZENDO PARA NÓS NOS ENCONTRARMOS NA TAVERNA DO PORTAL BOCEJANTE EM ÁGUAS PROFUNDAS, A MAIOR CIDADE DA COSTA DA ESPADA, EM FAERUN. PORÉM NO PAPEL NADA FALAVA SOBRE HORA, APENAS O DIA, E ESSE DIA É HOJE. ACENDO UM CACHIMBO E ME DIRIJO À TAVERNA. É A SEGUNDA VEZ QUE ESTOU EM ÁGUAS PROFUNDAS E A CIDADE REALMENTE ME ENCANTA, HÁ IGUARIAS DE TODAS AS PARTES DO PLANETA, HÁ ARTISTAS NAS RUAS, PELOTÕES DE GUARDAS BEM EQUIPADOS, NÃO É À TOA QUE DIZEM QUE A CIDADE É JOIA DO NORTE, ELA É IMENSA.

ASSIM FOI COMO O MESTRE DA MESA ME DESCREVEU A CIDADE DE ÁGUAS, NARRADA COM RIQUEZA DE DETALHES, CONSEGUI IMAGINAR UMA DAS CIDADES MAIS ESPLENDOROSAS DE FAERUN. NESSE COMEÇO OUVIMOS BASTANTE, POIS OS JOGADORES DEVERIAM SE SITUAR NO JOGO. A TAVERNA FICA NA ENTRADA DO SUBTERRÂNEO DA GRANDE CADEIA DE MONTANHAS DE ÁGUAS PROFUNDAS, É UMA CONSTRUÇÃO GRANDE, TEM UNS TRÊS ANDARES, TEM POUCA GENTE, MAS PARECE QUE A TAVERNA NUNCA ESTÁ VAZIA, BEM NO CENTRO HÁ UM GRANDE POÇO QUE LEVA AVENTUREIROS DE TODOS OS LUGARES DO MUNDO PARA O SUBTERRÂNEO. AS LENDAS DIZEM QUE NO SUBTERRÂNEO DESSAS MONTANHAS HÁ INCONTÁVEIS TESOUROS, ASSIM COMO GRANDES PERIGOS.



IMAGEM 11: ENCONTRO NA TAVERNA DO PORTAL BOCEJANTE.

RODOLFO PERGUNTA O QUE DESEJO FAZER, DIGO A ELE QUE GOSTARIA DE ANDAR PELA TAVERNA E ANALISAR O AMBIENTE PARA VER SE DESCUBRO QUEM ME ENVIOU A CARTA. O QUE VEJO SURPREENDE MEU PERSONAGEM.

ANDO PELA TAVERNA ATÉ QUE AVISTO UM HOMEM, USANDO ROUPAS ESCURAS, EU O CUMPRIMENTO E SUBO PARA O SEGUNDO ANDAR, ONDE SERIA O ENCONTRO MARCADO NA CARTA, AO CHEGAR LÁ, AVISTO DOIS ANTIGOS COMPANHEIROS DE AVENTURA, NÃO OS VIA HÁ DOIS MESES, SENTADOS NA MESA E NÃO ME NOTARAM, SÃO ELES O GNOMO MAGO PYMPO E O HUMANO LADRÃO LOKI. PEÇO UM BARRIL DE CERVEJA PARA O TAVERNEIRO, ASSOVIO PARA OS COMPANHEIROS E JOGO AS CANECAS A FIM DE TESTAR OS SEUS REFLEXOS, ELES SEGURARAM, AINDA ESTÃO EM FORMA.

– PARECE QUE VOCÊS ESTÃO SEDENTOS, NÃO É MESMO!? – EU DISSE. E COMEÇAMOS A CONVERSAR. PARA GRATA SURPRESA DE TODOS NA MESA, CHEGOU O HUMANO PATRULHEIRO THYCOR E A CLÉRICA DE LATHANDER AASIMAR (RAÇA ANGELICAL) VEGA, OUTROS DOIS GRANDES AMIGOS MEUS.

– PARECE QUE ESSE LUGAR ESTÁ COMEÇANDO A FICAR BEM FREQUENTADO – DIZ PYMPO.

– NÃO POSSO NEGAR QUE TAMBÉM ESTOU FELIZ – EXPRESSA VEGA. ASSIM ESTÁ REUNIDA NOVAMENTE A COMPANHIA DOS CAÇADORES DE PERIGO.

DE REPENTE, ATRÁS DE NÓS, SURGE UM HOMEM MUITO BEM VESTIDO, NENHUM DOS COMPANHEIROS O PERCEBEU ATÉ QUE ELE SE REVELASSE.

– BOA TARDE, MEUS CAROS, SOU KHAFMANDAR, O HOMEM QUE LHES ENVIOU AS CARTAS PARA NOS ENCONTRARMOS AQUI.

NOS ASSUSTAMOS, VEJO QUE O MAGO PYMPO PERCEBE UMA FORTE AURA DE MAGIA NO HOMEM E EU SINTO ALGO DIVINAMENTE CONSAGRADO NO SUJEITO.

– CONVOQUEI VOCÊS AQUI PARA LHES PEDIR ALGO. RECENTEMENTE EM MINHAS TERRAS, QUE FICAM NO ARQUIPÉLAGO DE MOON SHAE, ACONTECEU ALGO MUITO ESTRANHO, APARECEU UMA TUMBA MISTERIOSA E DUAS EQUIPES QUE

MANDEI PARA LÁ, JAMAIS VOLTARAM. POR ISSO VENHO ATÉ VOCÊS PARA PEDIR QUE VÃO LÁ E FAÇAM UM SERVIÇO PARA MIM.

– E POR QUE DEVERÍAMOS FAZER ISSO – INDAGA THYCOR.

– BOM, ACHO QUE NADA FALA MELHOR DO QUE OURO – COM UM ESTALAR DE DEDOS O HOMEM CONJURA SACOLAS E SACOLAS DE OURO EM NOSSA MESA. – FAÇAM O QUE EU VOU LHE PEDIR, E LHE DAREI 20 MIL MOEDAS DE OURO.

– E O QUE SERIA ISSO? – LOKI PERGUNTA.

– QUERO QUE VOCÊS ENTREM NA TUMBA E FAÇAM UM MAPA COMPLETO DELA PARA MIM, DESTRUAM AS CRIATURAS QUE LÁ ESTIVEREM E PODEM FICAR COM TUDO O QUE VOCÊS ACHARAM DE VALOR, QUERO APENAS O MAPA.

– TUDO ISSO POR APENAS UM MAPA? – PERGUNTO EU.

– MAPAS SÃO EXTREMAMENTE VALIOSOS, MEU PEQUENO AMIGO – DIZ O PATRULHEIRO.

– SIM, UM MAPA. AFINAL SÃO MINHAS TERRAS. DEVO CONHECER TUDO SOBRE ESSA TUMBA. AQUI ESTÁ O CONTRATO. O QUE VAI SER?

APÓS PENSARMOS BASTANTE SOBRE A PROPOSTA COMO JOGADORES E PERSONAGENS, FAZEMOS UMA PAUSA NA MESA PARA ALMOÇAR UMA LASANHA, QUASE ÀS 16H. ENQUANTO COMEMOS DECIDIMOS QUE NOSSOS PERSONAGENS, COM TODA CERTEZA, IRIAM ACEITAR A MISSÃO, PORÉM, DEVERÍAMOS INTERPRETAR ISSO DENTRO DO JOGO.

DEPOIS DE MUITA DISCUSSÃO, DECIDIMOS ASSINAR O CONTRATO, AFINAL A REPUTAÇÃO DE NOSSA COMPANHIA ESTAVA ABALADA, NOSSAS ÚLTIMAS AVENTURAS FORAM INFRUTÍFERAS E CHEGAMOS A PERDER UM GRANDE AMIGO. UM POR UM, TODOS ASSINAM, KHAFIMANDAR FAZ UM CORTE NO DEDO E ASSINA COM O PRÓPRIO SANGUE, LOGO DEPOIS SEU DEDO JÁ APARECE SEM CORTE NENHUM, O QUE NÃO ME DEIXA DÚVIDAS, ELE TAMBÉM É UM MAGO.

– POIS, BEM – DIZ KHAFMANDAR –, VOU LHE DAR UM DIA PARA SE PREPARAREM, AMANHÃ NOS ENCONTRAREMOS AQUI E ENTÃO VOCÊS PEGARÃO UM BARCO ATÉ MOON SHAE, A VIAGEM NÃO DURA MUITO, MAS TAMBÉM NÃO É RÁPI-



IMAGEM 12: A PARTIDA.

DA, MINHAS TERRAS FICAM A QUILOMETROS DAQUI. AMANHÃ UM AGENTE MEU ESTARÁ ESPERANDO POR VOCÊS AQUI NESTA MESA. BOA TARDE!

O HOMEM SAI, E TERMINAMOS DE COMEMORAR O NOSSO MARAVILHOSO REENCONTRO, CERTOS DE QUE O DIA NÃO PODERIA SER MELHOR.

NO OUTRO DIA NOS ENCONTRAMOS NA MESMA MESA, QUANDO AVISTAMOS O AGENTE DE KHAFMANDAR.

– OLÁ! ENTÃO VOCÊS SÃO OS CAÇADORES DE PERIGO? POIS BEM, ESTÃO PREPARADOS? LEVAREI VOCÊS ATÉ AS DOCAS E DE LÁ PARTIREMOS. SÃO TRÊS DIAS DE VIAGEM.

NESSA ALTURA DO JOGO, JÁ ESTAMOS ANSIOSOS POR UM COMBATE.

SEGUIMOS PARA AS DOCAS DE ÁGUAS PROFUNDAS E O QUE VEJO É ALGO EXTREMAMENTE GRANDIOSO, MARINHAS DE VÁRIAS TERRAS, PESSOAS DE TODOS OS TIPOS, MERCADORIAS, MARINHEIROS DE ESPADAS CURVADAS COMO AS MINHAS ME FAZEM LEMBRAR DE CALIMSHAM E DA MINHA ORDEM, REZO PARA UROGALAN ABENÇOAR NOSSA VIAGEM E O AGRADEÇO, POIS, ESTAR COM MEUS AMIGOS MAIS UMA VEZ ERA TUDO O QUE EU QUERIA. COM ELES EU IRIA ATÉ O FIM DO MUNDO.

VEMOS UMA CARAVELA COM O BRASÃO DA FAMÍLIA DE KHAFMANDAR, PARECE SER UMA FAMÍLIA BEM RICA, AFINAL CONTRATAR UMA COMPANHIA COMO A NOSSA NÃO É NADA BARATO, PENSO QUE ESTA MISSÃO TEM UM VALOR MUITO GRANDE PARA ELE.

NA PRIMEIRA NOITE O CÉU E O MAR FAZEM A UNIÃO PERFEITA DO BELO, ESTRELAS INCONTÁVEIS ILUMINAM NOSSA VIAGEM, LOKI APARECE COM CARTAS PARA JOGARMOS, EU SUGIRO QUE O CAPITÃO NOS TRAGA SUA MELHOR BEBIDA. O CAPITÃO GANCHO DE FERRO TRAZ UMA CAIXA COM GARRAFAS DE RUM, QUE REGAM NOSSA VIAGEM. JOGAMOS, BEBEMOS, CONVERSAMOS, RIMOS E TRAÇAMOS PLANOS PARA NOSSA MISSÃO.

NOSSA VIAGEM FOI MUITO BOA, EM DOIS DIAS CHEGAMOS AO ARQUIPÉLAGO.

– MEUS COMPANHEIROS, VEJO QUE ESTA MISSÃO É UM MOMENTO MUITO IMPORTANTE PARA NOSSAS VIDAS, NÃO PODERIA ESTAR MAIS FELIZ E NÃO QUERIA ESTAR EM NENHUM OUTRO LUGAR SENÃO AQUI – EU DIGO.

– SIM, AMIGO, ESTE É NOSSO MOMENTO DE REDENÇÃO – RESPONDE VEGA.

OBSERVANDO AS REAÇÕES DO MESTRE DA MESA, PERCEBEMOS QUE ESTAMOS PRÓXIMO AO NOSSO DESTINO. POR VEZES, ELE FAZ PAUSAS E ALGUMAS LEITURAS QUE ELE DIZ CONSIDERAR IMPORTANTE PARA QUE CONTINUEMOS JOGANDO. DURANTE ESSAS PAUSAS, NÓS JOGADORES FICAMOS CONVERSANDO COISAS ALEATÓRIAS E SOBRE OUTRAS MESAS QUE JOGAMOS JUNTOS. ÀS VEZES LUKAS FAZ ALGUMA PIADA SEM GRAÇA, MAS NÓS ACABAMOS RINDO MESMO ASSIM. BOM, RODOLFO PREPARA UNS MAPAS, MOSTRA PROS JOGADORES PELO SEU NOTEBOOK COMO É O LUGAR QUE ESTAMOS AGORA E SEGUIMOS COM A AVENTURA.

AINDA É NOITE, THYCOR PEGA ALGUNS PAPEIS E TINTAS DA TRIPULAÇÃO PARA FAZER OS MAPAS. ENQUANTO ISSO, A TRIPULAÇÃO MONTA ACAMPAMENTO NO LITORAL, E O CAPITÃO DIZ QUE VAI ESPERAR NOSSO RETORNO POR UMA SEMANA. DECIDIMOS ESPERAR O SOL NASCER E DORMIMOS.

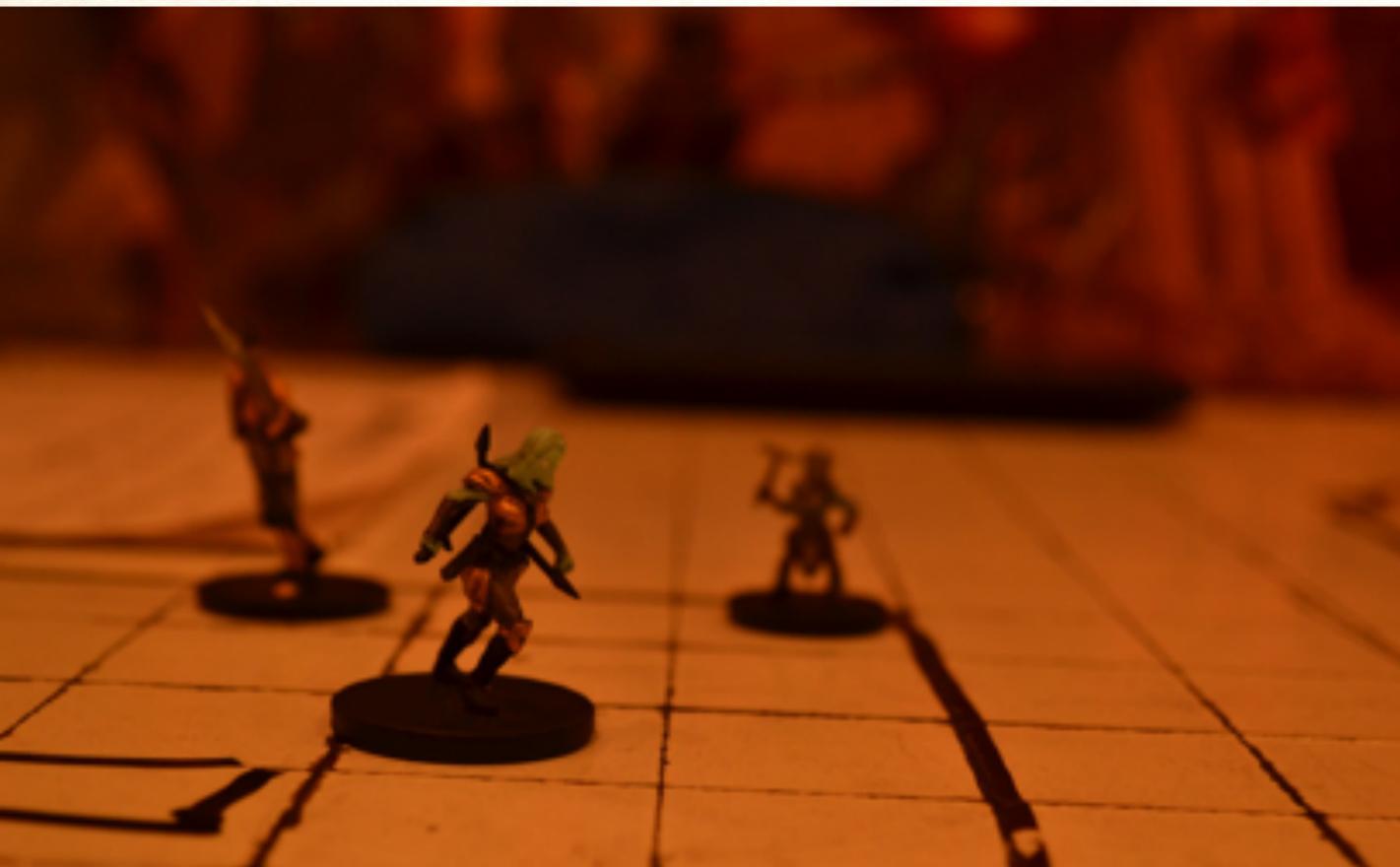
AO NASCER DO SOL, NOS PREPARAMOS E PARTIMOS, PASSAMOS POR UMA MATA E LOGO AVISTAMOS O MONTE ONDE SUPOSTAMENTE ESTÁ A TUMBA. NESSE MOMENTO, PELA PRIMEIRA VEZ, COMEÇAMOS A ROLAR OS DADOS, PARA

FAZER OS MAIS DIVERSOS TESTES, TANTO PARA ACHAR RASTROS, QUANTO ACHAR ALGUMA ENTRADA. NOS APROXIMAMOS E COMEÇAMOS A PROCURAR POR ENTRADAS, NÃO ENCONTRAMOS NADA. APÓS ALGUNS MINUTOS, LUCAS COM SEU PERSONAGEM THYCOR PROCURA POR RASTROS E, ROLANDO O DADO E TIRANDO UM 16 NO D20 OBTÉM UM SUCESSO, ENCONTRA UMA TRILHA, ALÉM DE UM FORTE CHEIRO DE CARNE PODRE RUMO AO NORTE, O QUE ELE ACREDITA SER DE MORTOS VIVOS. ELE ME CHAMA, E EU SINTO MEUS SENTIDOS DE PALADINO ARREPIAREM MINHA ESPINHA, TAMBÉM SINTO UM ENORME FEDOR.

CHEGANDO NO FINAL DA TRILHA, ESTAMOS NA FACE NORTE DA COLINA E NADA ACHAMOS, CONTINUO SENTINDO O RASTRO DE MORTOS VIVOS, AGORA MAIS FORTE DO QUE NUNCA, PORÉM NENHUMA PORTA. FICAMOS MUITO TEMPO TENTANDO PROCURAR UMA ENTRADA, O LADRÃO FICA PROCURANDO PORTAS SECRETAS E NADA. PYMPO CONJURA UM CORVO PARA SOBREVOAR A COLINA, AO FAZER ISSO, DESCOBRE QUE A FACE DO MONTE FORMA UMA PERFEITA CAVEIRA, O QUE NOS DEIXA INTRIGADOS E PENSATIVOS.

APÓS UMA HORA TENTANDO ACHAR MEIOS DE ENTRAR, VEGA SUGERE QUE A GENTE PEGUE UMA PÁ E COMECE A CAVAR PARA VER SE ACHAMOS ALGO. EU ME REVEZO COM ELA NA ESCAVAÇÃO, QUANDO DE REPENTE, A PÁ BATE EM ALGO EXTREMAMENTE SÓLIDO! DESCOBRIMOS A PORTA, NOS OLHAMOS, DAMOS UMA PROFUNDA RESPIRADA E TENTAMOS ABRIR A PORTA, ELA ESTAVA ABERTA. FINALMENTE ENTRAMOS NA TUMBA. NO FINAL DAS CONTAS, O MESTRE NOS DIZ QUE, PARA ENTRAR NA TUMBA, NÃO ERA NECESSÁRIO NENHUM TESTE OU DADO ROLADO E, SIM, PURA INTUIÇÃO PARA FAZER ALGO. ESSE, SEM DÚVIDA, FOI O PRIMEIRO GRANDE OBSTÁCULO SENTIDO POR NÓS JOGADORES, ACOSTUMADOS A RESOLVER TUDO COM TESTES ROLADOS, EM OUTRAS MESAS.

A TUMBA ESTÁ RELATIVAMENTE BEM CUIDADA, HÁ LADRILHOS COLORIDOS EM VERMELHO PELO CHÃO, HÁ ESCULTURAS DE GESSO PELA PAREDE E PORTAS PELO CORREDOR, AO LADO DO CORREDOR HÁ UM BARRIL E DUAS



MINIATURAS EM MATRIZ DE COMBATE. FOTO: CAIO COUTINHO

ESCULTURAS COM CABEÇAS CANINAS AO LADO DO BAÚ, LOGO DEPOIS HÁ UMA PORTA, NO FINAL HÁ UMA PASSAGEM, PORÉM, ESTÁ ESCURO E POUCO CONSEGUIMOS VER. LOKI TOMA A DIANTEIRA, PROCURANDO POR ARMADILHAS E VEJA O ABENÇO EM NOME DE LATHANDER PARA QUE LOKI TENHA SUCESSO EM ACHA-LAS, ENQUANTO THYCOR ANALISA O TETO DO CORREDOR. LOKI CHEGA PRÓXIMO AO BAÚ E O OBSERVA, O MAGO E EU APENAS OBSERVAMOS O AMBIENTE, POR ENQUANTO, ACOMPANHANDO O LADRÃO.

AVANÇANDO PELO CORREDOR E PROCURANDO POR ARMADILHAS, E ESQUECENDO DE PROCURAR POR ARMADILHAS, THYCOR ABRE O BAÚ, VÊ UM FRASCO DE LÍQUIDO VERMELHO E PEGA, AO PEGAR VÊ UMA ALAVANCA NO FUNDO DO BAÚ, LOKI SE APROXIMA E ANALISA A ALAVANCA, THYCOR SE AFASTA MAIS UM POUCO E DE REPENTE CAI EM UM ALÇAPÃO NO MEIO DO CORREDOR. O ALÇAPÃO É CHEIO DE ESPINHOS E THYCOR SE FEREM ESPINHOS ENVENENADOS, O AJUDAMOS A SAIR DE LÁ NO MESMO MOMENTO. NESSE MOMENTO, NÓS JOGADORES, RIMOS MUITO, POIS APOSTAMOS QUE O LUCAS SERIA O PRIMEIRO A CAIR NAS ARMADILHAS DA TUMBA COM SEU PERSONAGEM.

– TOME MAIS CUIDADO! – DIZ PYMPO.

AVANÇAMOS COM MAIS CAUTELA, EU ANDO COM MAIS SEGURANÇA, POIS KAZAM, MINHA ESPADA MÁGICA ME AVISA DOS PERIGOS IMINENTES, SOLTANDO AREIAS PELO PUNHO. LOKI ANALISANDO A ALAVANCA DECIDE PUXA-LA, PARA SUA INFELICIDADE, CAI EM OUTRO ALÇAPÃO! A TUMBA É CHEIA DE PERIGOS.

PASSANDO PELO CORREDOR E DESCOBRINDO MAIS ALÇAPÕES, SEM CAIR NELES, CHEGAMOS AO FINAL E DESCOBRIMOS CABEÇA DE DIABO BEM EM CIMA NA PAREDE E NA ESQUERDA, UMA PASSAGEM EM FORMA DE ARCO. O LUGAR TEM DUAS PILHAS DE OSSADAS BEM GRANDES, AO ANDARMOS MAIS, AS OSSADAS COMEÇAM A SE MEXER! DUAS CRIATURAS BEM GRANDES SE FORMAM, ESQUELETOS COM QUATROS BRAÇOS, ELES COMEÇAM A PEGAR FOGO. MEU SENSO DIVINO SENTE UM ENORME FEDOR VINDO DELES, SÃO OS PRIMEIROS MORTOS VIVOS QUE ENFRENTAMOS NESTA TUMBA FÉTIDA. O MESTRE PEGA SEUS DADOS E FICAMOS MUITO FELIZES DE SABER QUE VAMOS TER NOSSO PRIMEIRO COMBATE! ROLAMOS AS INICIATIVAS. – PREPAREM-SE! – EU CRITO COM MEU PERSONAGEM.

EM UMA LUTA FRENÉTICA, TROCANDO MUITOS GOLPES E RAJADAS DE MAGIA, OS ESQUELETOS PARECEM SER FERÓZES, SUAS CHAMAS NÃO OS DESTROEM, MAS NOS FEREM DE MANEIRA TERRÍVEL. EM UMA INVESTIDA, TRADUZIDA EM SUCESSO NOS DADOS, DOU DOIS GOLPES NOS MONSTROS, UM COM CADA ESPADA, VEJO QUE MEUS GOLPES NÃO OS FEREM TANTO QUANTO O MARTELO DIVINO DE VEGA, QUE CONSEGUE FINALIZAR OS DOIS MONSTROS COM FORTES GOLPES DE MARTELO. CUIDAMOS DE NOSSOS FERIMENTOS E DECIDIMOS SEGUIR EM FRENTE, RUMO A PASSAGEM DA ESQUERDA. OS JOGADORES LOGO PERCEBEM QUE OS PRÓXIMOS COMBATES NÃO SERÃO NADA FÁCEIS.

ANDAMOS POR ALGUNS MINUTOS E CHEGAMOS A OUTRO CORREDOR, DESTA VEZ O CORREDOR É REPLETO DE FIGURAS EM ALTO RELEVO, E NAS PAREDES HÁ ESFERAS COM DIFERENTES CORES PRESAS NAS PAREDES, ESFERAS DO TAMANHO DE CABEÇAS. PARECE QUE NOS DEPARAMOS COM UM DIFÍCIL ENIGMA, POIS O CORREDOR NÃO TEM NENHUMA SAÍDA.

ESTAMOS HÁ HORAS NESSE CORREDOR, ANALISANDO AS ESFERAS, QUANDO, DE REPENTE, LOKI PASSA A MÃO EM UMA ESFERA VERMELHA, QUE ACENDE E REVELA UMA SALIÊNCIA NA PAREDE, A PAREDE SE MOVE E REVELA UMA NOVA PASSAGEM. O CAMINHO LEVA A UMA PEQUENA SALA, COM TRÊS BAÚS GRANDES E APARENTEMENTE PESADOS. LOKI INVESTIGA OS BAÚS PARA CHECAR ARMADILHAS E NÃO ACHA NADA, PYMPO PERCEBE UMA LEVE AURA DE CONJURAÇÃO NA SALA, ENQUANTO LOKI ESTÁ ABRINDO O BAÚ, AO ABRIR, VÁRIAS COBRAS SAEM O PICANDO, NÓS CONSEGUIMOS NOS PROTEGER COMO PUDERMOS, PYMPO LANÇA RAIOS DE FOGO NAS COBRAS MATANDO TODAS ELAS. QUANDO PENSAMOS QUE O PERIGO TINHA ACABADO, UM ESQUELETO GIGANTESCO APARECE NO MEIO DA SALA, COM UNS TRÊS METROS DE ALTURA E COM UMA CIMITARRA BEM MAIOR QUE EU, ENTRAMOS MAIS UMA VEZ EM COMBATE.

A CRIATURA É TERRIVELMENTE FERÓZ, VEGA ATINGE A CRIATURA COM SEU MARTELO, FAZENDO UM BURACO NA COSTELA DO MONSTRO. DESTA VEZ EU NÃO IA DEIXAR ME PASSAR A OPORTUNIDADE DE USAR OS PODERES FORTES DE MAGIA DIVINA DOS MEUS PERSONAGENS, JOGO O D20, TIRO UM NÚMERO ALTO, E COM 14 DADOS DE OITO LADOS DEIXO O MESTRE ESTARRECIDO, PARA A ALEGRIA DOS JOGADORES, O MONSTRO QUE RODOLFO COLOCOU NA MATRIZ



IMAGEM 13: A CRIATURA DO TEMPLO.

MAL SE MOVEU E FOI LOGO DESTRUÍDO. NA INTERPRETAÇÃO, EU VENDO A OPORTUNIDADE, PULO DENTRO NO BURACO DA COSTELA DO MONSTRO E DESTRUO A PILHA DE OSSOS CADAVÉRICA POR DENTRO, COM O PODER DO MEU DEUS, FAÇO A MINHA JUSTIÇA, MATANDO A CRIATURA COM ENERGIA DIVINA. APÓS A BATALHA, RESOLVEMOS USAR A SALA PARA DESCANSAR, IMAGINAMOS QUE JÁ PASSAMOS UM DIA NESTA MALDITA TUMBA.

APÓS ESSA CENA, NOSSA SESSÃO SE ENCERRA E TODOS VÃO ASSISTIR UMA SÉRIE TELEVISIVA JUNTOS. A NOSSA PRIMEIRA MESA DE TUMBA DOS HORRORES, CERTAMENTE, ESTÁ SENDO MUITO DIVERTIDA, AFINAL, AINDA ESTAMOS VIVOS!

NO DIA 16 DE JULHO, MARCAMOS UMA NOVA MESA, DESSA VEZ, NA CASA DO GABRIEL, APÓS O ALMOÇO, ÀS 13H. DENTRO DO JOGO, APÓS UM LONGO DESCANSO DOS NOSSOS PERSONAGENS, VOLTAMOS AO CORREDOR DAS ESFERAS, PROCURAMOS POR MAIS PASSAGENS SECRETAS, AO MEXER NAS ESFERAS, DESCOBRIMOS UMA PASSAGEM SECRETA. DESTA VEZ, É UM TÚNEL BEM APERTADO, FALO PARA LOKI IR NA FRENTE À PROCURA DE ARMADILHAS. RASTEJAMOS ATÉ CHEGAR A UM LUGAR QUE PARECE UM TEMPLO. AO OLHAR PARA TRÁS, PERCEBEMOS QUE O CAMINHO DE VOLTA NÃO ESTÁ MAIS LÁ. VEJO UM ALTAR, COM UM LEVO BRILHO AZUL, LOGO ATRÁS UM TRONO, DESENHOS DE TODOS OS TIPOS DE DEUS E, EM MEIO À ESCURIDÃO, VEJO UM ESQUELETO APONTANDO PARA O QUE PERECE SER OUTRO CORREDOR.

– O QUE É AQUILO? – PERGUNTA LOKI.

SENTINDO O CHEIRO DE MORTE, VEJO QUE DO TRONO SE LEVANTA UMA CRIATURA HORRENDA, COM UM GRANDE OLHO NO CENTRO, E VÁRIOS OUTROS OLHOS E SEUS TENTÁCULOS.

– EU NÃO SEI. MAS POR UROGALAN, A JUSTIÇA DIVINA SERÁ FEITA NESSE TEMPLO PROFANADO! – EU EXCLAMO.

AO TENTARMOS AVANÇAR SOBRE A GRANDE CRIATURA, QUATRO OU CINCO ESQUELETOS SE LEVANTAM PARA NOS COMBATER. TODOS SE PREPARAM, ESTE PARECE SER O DESAFIO MAIS DIFÍCIL DA TUMBA, SINTO ISSO EM MEU CORAÇÃO. TODOS OS JOGADORES ESTÃO PERPLEXOS, POIS IMAGINAMOS SER UM BEHOLDER ZUMBI, UM MONSTRO EXTREMAMENTE FORTE, MAS, CLARO, NOSSOS PERSONAGENS NÃO SABEM DISSO, POIS ISSO É METAGAME. GABRIEL FICA PRAGUEJANDO DO INÍCIO AO FIM, POIS EM OUTRAS MESAS, SUAS EXPERIÊNCIAS COM BEHOLDERS NÃO FORAM NADA BOAS. ATACAMOS O MONSTRO COM TODA A FORÇA E PARA A NOSSA ADRENALINA, ESSE É O ÁPICE DO JOGO ATÉ ENTÃO, POIS ACABO DE JOGAR O DADO E TIRAR UM 20! NÚMERO MÁXIMO NO DADO, O QUE FAZ SEU DANO NOS DADOS DOBRAR! TODOS FICARAM EM POLVOROSA. UTILIZAMOS DE NOSSOS PODERES MAIS FORTES, DESTRUÍMOS OS ESQUELETOS E COM UM ÚLTIMO GOLPE, ENFIO A KAZAN BEM NO MEIO DO GRANDE OLHO DA CRIATURA, MATANDO-A EM NOME DE UROGALAN, MEU DEUS. AO EXPLORAR A SALA, THYGOR DESCOBRE QUE OS BANCOS DO TEMPLO SÃO RETRÁTEIS E AO ANALISA-LOS, DESCOBRIMOS VÁRIOS SACOS CHEIOS DE MOEDAS DE OURO, PORÉM ATIVAMOS UMA MORTAL ARMADILHA QUE VAI ENCHENDO A SALA DE GÁS. LOKI AO PROCURAR UMA SAÍDA, DESCOBRE UMA PORTA SECRETA QUE É ATIVADA POR UM ESTRANHO ANEL QUE ELE ACHARA NA SALA DAS COBRAS. A PORTA SE ABRE E POR LÁ FUGIMOS.

ANDAMOS POR OUTRO TÚNEL ATÉ CHEGAR A UM NOVO CORREDOR, COM TRÊS PORTAS, DESCOBRIMOS MAIS ARMADILHAS EM ALÇAPÕES, AO PASSAR PELAS ARMADILHAS, DECIDIMOS FAZER UM ACAMPAMENTO PARA DESCANSAR E RECOMPOR AS ENERGIAS. APÓS O DESCANSO PYPPO DIZ TER TIDO SONHOS ESTRANHOS E, ATRAVÉS DELES, TEM QUASE CERTEZA QUE A TUMBA PERTENCE A UM PODEROSO LICH, ACERERAK. LICHES SÃO PODEROSOS MAGOS EM VIDA, QUE NÃO ACEITAM A MORTE E ACABAM SE ENTREGANDO A NECROMANCIA PARA CALGAR A IMORTALIDADE, NEM QUE

SEJA A CUSTO DE PODRIDÃO E MAGIA NEGRA. APÓS A REVELAÇÃO, SEGUIMOS VIAGEM E NOS DEPARAMOS COM UMA GRANDE PORTA DE MADEIRA E BRONZE, QUE ESTAVA TRANCADA, MAS ATRAVÉS DA FORÇA DO MARTELO DE VEGA, A PORTA FOI DESTRUÍDA. NOS DEPARAMOS COM UMA SALA FEITA TODA DE CESSO, EXTREMAMENTE POLIDO, AO FUNDO UMA LEVE LUZ, AO TENTARMOS AVANÇAR, O CHÃO COMEÇA A SE INCLINAR. LOKI SE ENCARREGA DE TENTAR VER ATÉ ONDE VAI A INCLINAÇÃO DO CHÃO, COM UMA CORDA PRESA ELE VAI DESCENDO ATÉ QUE O CHÃO SE INCLINA A PONTO DE VER QUE ABAIXO DELE HÁ UM IMENSO LAGO DE LAVA VULCÂNICA. LOKI VOLTA RAPIDAMENTE E EVITA A MORTE CERTA. NOSSO CAMINHO CERTAMENTE NÃO É ESSE. LOGO AO FINAL DESSA SESSÃO, DESCOBRIRÍAMOS QUE SE ANDRÉ



IMAGEM 14: FIGURA DE UM LICH, USANDO UMA COROA E UM CETRO.

TIVESSE TENTADO DESCER MAIS UM POUCO COM SEU PERSONAGEM LOKI, O PISO TERIA CEDIDO E O PERSONAGEM TERIA MORRIDO, SEM CHANCES DE VOLTAR. NOSSO AMIGO, ANDRÉ, TERIA QUE FAZER OUTRA FICHA

VOLTAMOS PARA O LUGAR ONDE FIZEMOS O ÚLTIMO ACAMPAMENTO, QUANDO DE REPENTE TENHO A IDEIA DE EXPLORARMOS UM DOS ALÇAPÕES QUE NÃO TÍNHAMOS ABERTO, LÁ DESCOBRIMOS UMA PORTA E AVANÇAMOS. PYMPO DESCOBRE QUE NO CAMINHO HÁ UMA PORTA MAGICAMENTE SELADA E SECRETA NA PAREDE, EU VOU MAIS À FRENTE E DESCOBRO QUE HÁ ESCADAS DESCENDO O CAMINHO, KAZAN ME AVISA QUE HÁ PERIGO, VOLTO PARA MEUS COMPANHEIROS. VEJO QUE VEGA ESTÁ USANDO MAGIA PARA ABRIR A PORTA SELADA, AO MESMO TEMPO QUE AVISO MEUS COMPANHEIROS DO PERIGO. – ENTÃO VAMOS ENTRAR POR AQUI – VEGA DIZ, AO TERMINAR A MAGIA.

A PORTA LEVA PARA UMA SALA INUSITADA, O QUE PARECE SER UMA CÂMARA DE EMBALSAMENTO. PORÉM VEJO QUE HÁ FERRAMENTAS ESQUISITAS, AS QUAIS NUNCA TINHA VISTO ANTES. HÁ PRATELEIRAS POR TODOS OS LADOS, TODAS ELAS COM FRASCOS DAS MAIS VARIADAS CORES, OS CHEIROS SE MISTURAM E IRRITAM MINHAS NARINAS. NA SALA HÁ TRÊS VASOS ENORMES, PENSANDO QUE A SALA ESTAVA SEGURA, ABRIMOS OS VASOS E JUSTO DO MEU, PULA UMA CRIATURA ENORME EM FORMA DE GELATINA! JÁ OUVI FALAR DE CRIATURAS COMO ESSAS, CREIO QUE SÃO OIZES, GELATINAS AMBULANTES PERIGOSAS E ÁCIDAS. AO DESFERIR GOLPES COM A MINHA ESPADA A CRIATURA SE DIVIDE EM DOIS, VEGA E PYMPO LOGO DESCOBRE QUE CORTAR O MONSTRO NÃO É A SOLUÇÃO MAIS INTELIGENTE.

POR FIM, VEGA E PYMPO SÃO OS ÚNICOS CAPAZES DE DESTRUIR AS CRIATURAS SEM DIVIDI-LOS AINDA MAIS. COM A SALA LIMPA, DECIDIMOS EXPLORÁ-LA AINDA MAIS. PYMPO DESCOBRE METADE DE UMA CHAVE DOURADO NO

FUNDO DO VASO ONDE ESTAVA A GELATINA, NÃO SABEMOS PARA QUAL O PROPÓSITO DESSA CHAVE PELA METADE, MAS PARECE SER MÁGICA. PROCURANDO POR COISAS ÚTEIS, DESCOBRO UMA SALIÊNCIA NA PAREDE

– PARECE QUE AS PORTAS SECRETAS NUNCA ACABAM NESTA TUMBA – DIGO EU.

REALMENTE, É UMA PORTA SECRETA E PARECE LEVAR AINDA MAIS PRA BAIXO. ESTAMOS PERDENDO A NOÇÃO DE TEMPO AQUI DENTRO. HÁ QUANTOS DIAS ESTAMOS AQUI? OU SERÃO SEMANAS?

APÓS VASCULHAR TODAS A SALA, ENTRAMOS NA PORTA SECRETA E DESCOBRIMOS QUE O CORREDOR LEVAVA A TRÊS PASSAGENS, CADA UMA COM UMA PORTA, CHECAMOS QUE DUAS DAS PORTAS ERAM FALSAS. ENTRAMOS NA ÚNICA QUE REALMENTE TINHA PASSAGEM. A PASSAGEM LEVAVA PARA UM SALÃO, REPLETO DE COLUNAS, COMO OS GRANDES SALÕES DE REIS ANÕES DE OUTRORA, VIMOS QUE O SALÃO ERA UM BOM LUGAR PARA DESCANSAR E ENTÃO, FAZENDO REVEZAMENTO DE VICÍLIA, DORMIMOS. É ASSIM SE ENCERRA NOSSA SEGUNDA MESA, ESTAMOS CANSADOS E CADA UM DOS JOGADORES VAI PARA SUA CASA.

NOVAMENTE NA CASA DO GABRIEL, NO DIA 23, NOS REUNIMOS E, DESTA VEZ, SENTIMOS QUE AGORA PODE SER A NOSSA ÚLTIMA MESA. AGORA QUE TODOS ESTÃO RESTABELECIDOS, SAÍMOS PARA EXPLORAR O GRANDE SALÃO. SINTO UMA ENERGIA MUITO FORTE E MALICNA NESSE LUGAR. SE ESSA FOR REALMENTE A TUMBA DE ACERERAK, ELE TALVEZ TENHA PASSADO POR AQUI. LOKI LOGO SE DEPARA COM UM TRONO MARAVILHOSO FEITO DE OBSIDIANA E PRATA, DE ONDE SINTO O CHEIRO DE PROFANAÇÃO, FALO PARA TODOS SE AFASTAREM, MAS PARECE QUE A GANÂNCIA ESTÁ FAZENDO O GRUPO SE DESENTENDER CADA VEZ MAIS, INCLUSIVE, PODE ESTAR CORROMPENDO MEU CORAÇÃO. LOKI E THYGOR DESCOBREM UM CETRO FEITO DE OURO E PRATA E UMA COROA DE OURO ENTALHADAS COM RUBI, SINTO MEU SENSO DIVINO ABALADO AQUI NESTE LUGAR.

PYMPO, LOGO DESCOBRE PRÓXIMO AO TRONO UMA GEMA DE COR LARANJA, A PEDRA PARECE EMANAR UM PODER SEM LIMITES, AO ESTUDA-LA, NOSSO MAGO VÊ QUE A PEDRA TEM UMA MAGIA MUITO PODEROSA IMBUÍDA NELA, A MAGIA DE DESEJO, QUE FAZ QUALQUER DESEJO SE TORNAR REALIDADE. JÁ OUVI FALAR NESTA MAGIA ANTES, É UM PODER MARAVILHOSO, PORÉM, SE NÃO DER CERTO, É CATASTRÓFICO. FICAMOS ALGUNS MINUTOS DISCUTINDO SOBRE O QUE FAZER COM TAMANHO PODER EM NOSSAS MÃOS, ATÉ QUE DECIDIMOS PELO MAIS SENSATO. AFINAL, QUAL ERA NOSSA MISSÃO? ENTREGAR O MAPA COMPLETO DA TUMBA NAS MÃOS DE KHAFMANDAR. PARECE QUE NOSSOS DESEJOS SÃO UNÂNIMES, SAIR DESSA TUMBA MALDITA COM A MISSÃO CUMPRIDA.

– VOCÊS TÊM CERTEZA DISSO? – PERGUNTA PYMPO E TODOS CONCORDAM. – EU DESEJO TER O MAPA COMPLETO DESTA TUMBA, COM TODAS AS SUAS ARMADILHAS E TODAS SUAS CRIATURAS!

NÓS PAGAMOS PARA VER, QUANDO PERCEBEMOS RODOLFO RINDO, SABÍAMOS QUE TÍNHAMOS NOS DADO MAL, AFINAL, ESTAVA MUITO FÁCIL PARA SER VERDADE, ESSA É UMA DAS AVENTURAS MAIS DIFÍCEIS DE D&D, A FACILIDADE NÃO É REAL.

O ESPAÇO E O TEMPO PARECE SE DISTORCER EM NOSSA VOLTA, PARECE QUE TUDO FICA LENTO, A GEMA COMEÇA A BRILHAR, LOKI TENTA SEGURÁ-LA, MAS ELA ESTÁ EXTREMAMENTE QUENTE.

– PARECE QUE ELA VAI EXPLODIR! – DIZ LOKI.

NA IMINÊNCIA DO PERIGO MORTAL, PYMPO CONJURA A MAGIA DE TELEPORTE, UMA MAGIA EXTREMAMENTE FORTE, NOS LEVA PARA SUA CASA EM ÁGUAS PROFUNDAS. AO ENTRAR NO PORTAL MÁGICO, TODOS OUVEM UMA ENORME EXPLOÇÃO, QUASE ENSURDECEDORA!

ACORDAMOS JOGADOS NA CASA DE PYMPO, RECOBRAMOS AOS POUCOS A MEMÓRIA, ESTAMOS EXAUSTOS. AO CHECAR OS MAPAS, THYGOR VÊ QUE OS MAPAS QUE HAVIA DESENHADO AGORA NÃO PASSAM DE FOLHAS EM BRANCO, PARA NOSSO DESESPERO, DESCOBRIMOS QUE A PEDRA DE DESEJO ERA MALIGNA! MAS É CLARO! DEIXEI A GANÂNCIA CEGAR MEUS OLHOS, AGORA ESTAMOS A MILHAS DE DISTÂNCIA DA TUMBA! FALHAMOS MAIS UMA VEZ!

– NEM TUDO FOI EM VÃO – DIZ LOKI, MOSTRANDO O CETRO E A COROA.

– ELE TEM RAZÃO – DIZ VEGA, DERRAMANDO A SACOLA DE MOEDAS QUE ENCONTRAMOS NO TEMPLO.

DE REPENTE, O CHÃO COMEÇA A TREMER, TUDO FICA ESCURO E DOIS DEMÔNIOS, NEGROS COMO A NOITE, APARECEM NA CASA DE PYMPO, PARA SEU DESESPERO.

– DEVOLVAM OS PERTENCES DO MESTRE, MORTAIS – DIZEM OS DEMÔNIOS.

QUANDO NA CASA ENTRA UM HOMEM, VESTIDO DE PRETO, É O HOMEM QUE ME CUMPRIMENTOU NA TAVERNA DO PORTAL BOCEJANTE! COM UM APONTAR DE DEDO ELE FAZ OS DOIS DEMÔNIOS VIRAREM PÓ. NUNCA TINHA VISTO UMA MAGIA TÃO PODEROSA.

– SENTEM-SE. PRECISAMOS CONVERSAR, AVENTUREIROS – DIZ O HOMEM.

– E QUEM É VOCÊ? – PERGUNTA THYGOR.

– SOU CALIM.

– E O QUE VOCÊ QUER CONOSCO?

– QUERO LHE DIZER QUE VOCÊS POSSUEM O CETRO E A COROA DE ACERERAK.

PARA NOSSO ASSOMBRO, REALMENTE ESTIVEMOS NO LAR DE UM DOS NECROMANTES MAIS PODEROSOS JÁ MENCIONADOS. ENTÃO... PARECE QUE ESSE NÃO É O FIM, PARECE QUE NÃO FALHAMOS TOTALMENTE. ACERERAK ESTÁ SEM SUA COROA, E SE... E SE VOLTÁSSEMOS LÁ PARA DEVOLVÊ-LA? E SE FIZÉSSEMOS MAIS UMA VISITA AQUELA TUMBA MALDITA E ENTREGÁSSEMOS A COROA E A JUSTIÇA DA MORTE A ESSA CRIATURA VIL.

– O QUE ME DIZEM, COMPANHEIROS? AFINAL TEMOS UMA MISSÃO A CUMPRIR! – E, AO QUE PARECE, A HISTÓRIA AINDA NÃO CHEGOU AO SEU FIM.

E ASSIM ACABOU NOSSA MESA, POIS GABRIEL TINHA QUE VOLTAR PARA SÃO PAULO E EU TINHA QUE ENTREGAR MEU TCC. FICAMOS TRISTES EM NÃO TER COMPLETADO A MISSÃO, PORÉM, EXTREMAMENTE FELIZES POR NOSSOS PERSONAGENS NÃO TEREM MORRIDO COM ESSA AVENTURA EXTREMAMENTE DIFÍCIL, ALGO QUE POUCOS CONSEGUEM. TIVEMOS MUITA SORTE, SIM, MAS PROVAMOS SERMOS JOGADORES EXPERIENTES E CAPAZES.

A HORA DE JOGAR

Por fim, se você deseja jogar RPG, basta juntar uns amigos e conseguir material de alguns dos sistemas existentes, que se encontram na internet, como "Left 4:16 Dead", com uma dinâmica bem fácil de se jogar, ideal para iniciantes. Caso o inglês seja um obstáculo, no Brasil há diversas

produções nacionais, como "Tormenta", "A Fita", "Abismo Infinito", "Coisa Nostra" e "Bandeirantes", jogo que data da época colonial brasileira, situando o jogador em um ambiente entre escravos, senhores e, claro, bandeirantes, exploradores do interior brasileiro, e, claro, Dungeons & Dragons



SESSÃO DA AVENTURA TUMBA DOS HORRORS. FOTO: CAIO COUTINHO

IMAGENS

IMAGEM 1: Gary Gygax e Dave Anerson. Fonte: <http://entirepartykilled.com/2016/06/09/mystara-history-of-a-myth-first-part/>

IMAGEM 2: Capa do livro da campanha Tumba dos Horrores da edição 4.0 de D&D. Fonte: <http://olivreiro-dorpg.blogspot.com.br/2010/08/d-4th-edition-tomb-of-horrors.html>

IMAGEM 3: Bilbo, Gandalf e a companhia de Thorin, personagens do livro O Hobbit. Fonte: <http://www.rpgvale.com.br/2012/11/livro-o-hobbit-ganha-edicao-especial-de.html>

IMAGEM 4: Arte de A Caverna do Dragão. Fonte: <https://eugostodejogar.wordpress.com/category/series/>

IMAGEM 5: Ficha de D&D edição 5.0 completa. Fonte: <http://www.jamboeditora.com.br/forum/viewtopic.php?f=8&t=1061>

IMAGEM 6: Vin Diesel em uma mesa de D&D. Fonte: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/07/29/conheca-dungeons--dragons-o-rpg-jogado-na-serie-stranger-things.htm>

IMAGEM 7: Capa do livro A Lenda de Drizzt, de Robert Salvatore. Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/332140541240138757/>

IMAGEM 8: Matéria do portal Uai. Fonte: http://www.uai.com.br/UAI/html/sessao_2/2009/05/21/em_noticia_interna,id_sessao=2&id_noticia=111336/em_noticia_interna.shtml

IMAGEM 9: Ilustração de uma sessão de RPG. Fonte: <http://supernovo.net/colunas/dungeons-and-dados/e-por-que-nao-uma-definicao-de-rpg/>

IMAGEM 10: Águas Profundas. Fonte: <http://marbellarol.esy.es/category/velo/>

IMAGEM 11: Encontro na Taverna do Portal Bocejante. Fonte: <https://tavernablog.com/2017/03/26/livro-de-contos-da-taverna/>

IMAGEM 12: A partida. Fonte: https://newtonrocha.files.wordpress.com/2010/06/122636_cn_gl.jpg?w=723

IMAGEM 13: A criatura do templo. Fonte: <https://newtonrocha.wordpress.com/2010/02/01/13%C2%BA-episodio%E2%80%9Co-horror-dos-phaerimm%E2%80%9D-campanha%E2%80%9Co-imperio-das-sombras%E2%80%9Dforgotten-realmsdd-4eaventura-reporte-de-sessao-e-fotosnitrodungeon-aventura>

IMAGEM 14: Figura de um lich, usando uma coroa e um cetro. Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/42291683977615968/>