

Movêca de **DRAGÃO**

Ano 01
Edição
02

A Fita RPG

Guerra dos Tronos RPG

Dust Devils

Hero Quest

Sistema Simples

UED: Conheça o novo RPG nacional

Um playset para A Fita RPG

Um Cenário para Dust Devils

Ora, não é que a mistura deu certo?!?

É isto aí, pessoal! O gosto da nossa Moqueca de Dragão agradou muita gente! Em dois meses, nossa primeira edição alcançou mais de 8.000 visualizações e 1.000 downloads, bem como um grande número de mensagens de elogio e incentivo!

Desta forma, estamos aqui para continuar nossa história e esperamos que esta segunda edição agrade tanto (ou mais) quanto a primeira.

Nesta edição estamos trazendo muita coisa legal: temos a apresentação de “UED – Você é a Resistência”, um RPG brasileiro de ficção científica que entrou em pré-venda pela UNZA RPG. Temos ainda uma série de matérias com o capixaba Diego Astaurete e seu RPG “A Fita”, que será lançado pela Retropunk.

Temos ainda Dust Devils, Heroquest, Guerra dos Tronos RPG. Cardgames online e uma adaptação de “Os Vingadores” para o Sistema Simples, cujo sistema acompanhou nossa primeira edição.

Esperamos que vocês gostem do prato que preparamos para vocês!

Equipe RPG na Ilha

Sumário

Espaço do Leitor	03
Lançamento: UED	04
Entrevista: Diego Astaurete	07
Playset de A Fita: Os Olhos de Verônica	11
RPG e TCG: Qual a Diferença	13
Dust Devils: Escalpo	16
Heroquest Boardgame	20
Guerra dos Tronos RPG: Dragões	25
Sistema Simples: Os Vingadores	30
Trading Card Games Online	34

Considerações

A revista Moqueca de Dragão é um material sem fins lucrativos e feita de fãs para fãs.

Todas as ilustrações e fotos utilizadas nesta edição foram resultado de pesquisas em www.google.com através de palavras chave relacionadas ao assunto e tem como objetivo de ilustrar as matérias, com todos os direitos reservados a seus proprietários.

Os jogos dos quais foram desenvolvidas as matérias desta revista possuem direitos reservados a seus proprietários e foram utilizadas apenas com o intuito de promover os referidos jogos.

Espaço do Leitor



Correio Eletrônico

Quer mandar matérias, sugerir melhorias, tirar dúvidas ou simplesmente fazer algum elogio ou crítica a revista? Então escreva para nós!

moqueca@rpgnailha.org

Emails

Como esta é a primeira edição do Espaço do Leitor, buscamos no nosso grupo do Facebook (para quem ainda não conhece <https://www.facebook.com/groups/177071995711878/>) algumas questões levantadas por nossos membros para responder por aqui:

1 – Porque o nome “Moqueca de Dragão”? Como chegaram a este nome?

O nome Moqueca de Dragão foi escolhido através de votação aberta entre os mais de 600 membros do nosso grupo do Facebook. Nele conseguimos misturar um elemento fortemente ligado às raízes da cultura capixaba (nossa Moqueca Capixaba) com o mais icônico dos elementos do RPG, o dragão, bem como mostrando que na revista tem espaço para misturar tudo aquilo que consideramos legal, em especial o RPG, os cardgames e os boardgames.

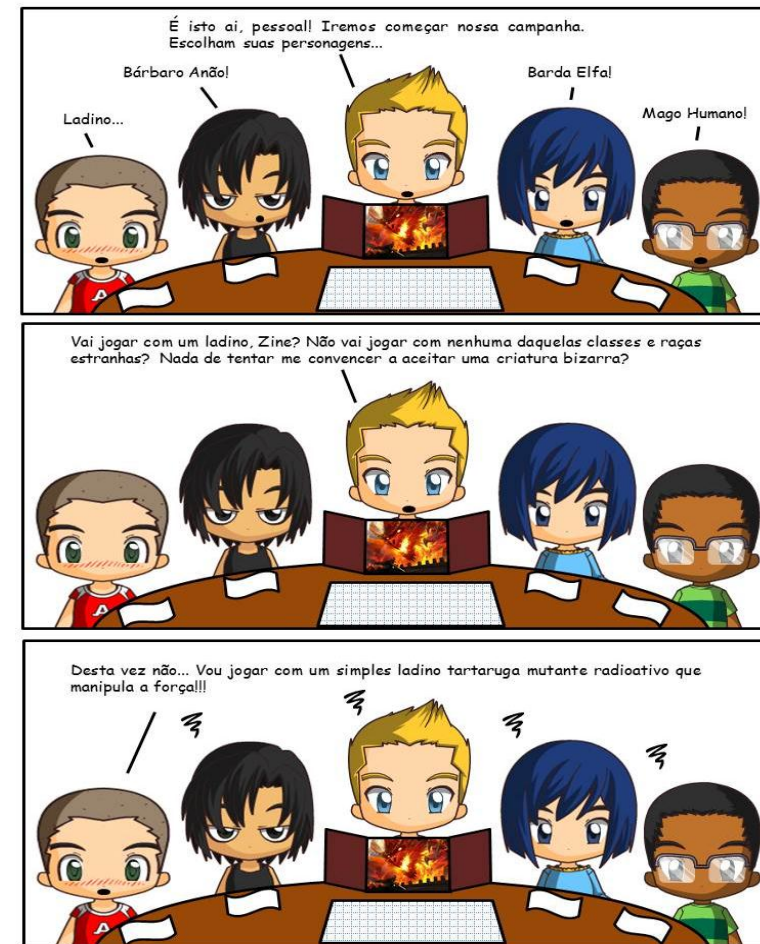
2 – Quem são os responsáveis pelas matérias da Moqueca de Dragão? Posso escrever para a revista também?

Os membros da equipe que desenvolve a revista Moqueca de Dragão participam do nosso grupo do Facebook. Você pode ver o nome de cada um deles junto ao título de cada matéria. Todos trabalham de forma gratuita, apenas pelo prazer de levar àqueles que compartilham dos mesmos hobbies matérias divertidas.

A revista está aberta a todos que se dispuserem a colaborar com um dos temas principais. Temos espaço para jogos antigos e novos, sem distinção de sistemas, cenários, etc.

TOCA DO TARRASQUE

Por Jefferson Pimentel



Personagens gerados através do Chibi Maker 1.1, de propriedade de *gen8. Todos os direitos reservados.

UED – Você é a Resistência

Por Jefferson Pimentel

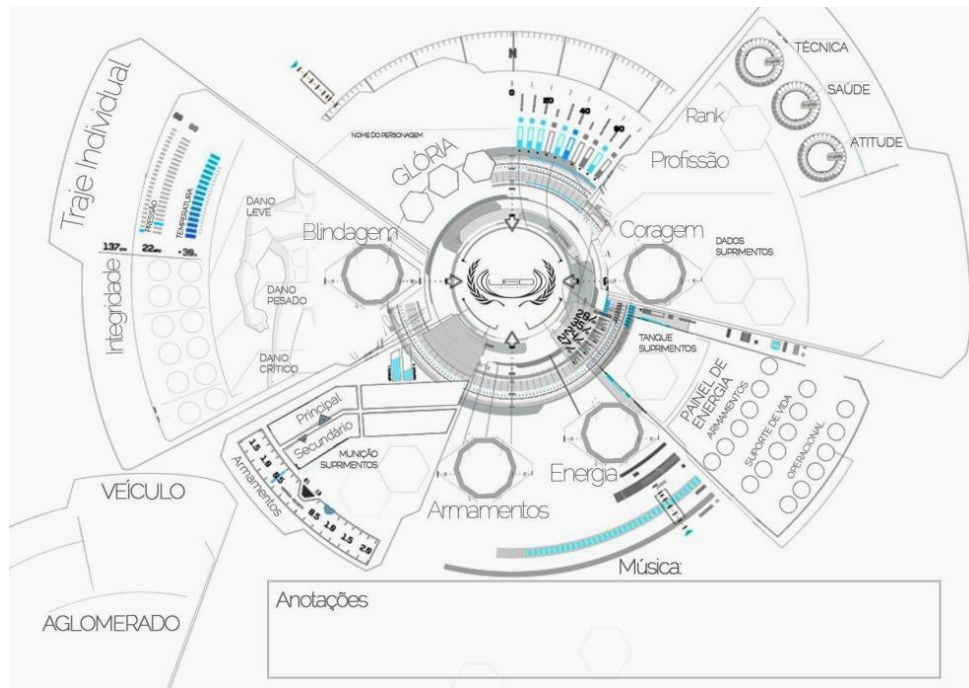


“UED - Você é a Resistência” é um Jogo de Ficção Científica, Sobrevivência e Glória. Um RPG sobre combates difíceis e gestão de recursos escassos que iniciará na última semana de Maio de 2012 sua pré-venda.

Em um cenário pós-apocalíptico onde o pouco que resta da raça humana, após uma invasão extraterrestre, tenta sobreviver a uma era glacial enquanto procuram recuperar sua cultura e espaço dos invasores.

Este é o novo lançamento da **UNZA RPG**. Foi desenvolvido por **Julio Matos** e **Fabiano Saccol** e levará você ao futuro cruel e sangrento, onde a humanidade não é mais a raça dominante em seu planeta.

De tudo que resta da humanidade, você é a resistência!



Ficha de Personagem de UED – diferente e muito legal!



UED – Você é a Resistência



Artes internas muito bem produzidas

Em UED, os jogadores incorporam os Runners, membros da UED (United Earth Defense). Os Runners são jovens e na sua maioria inexperientes. Os veteranos recrutam nas famílias aqueles que apresentam melhor aptidão para iniciarem o ofício como Runner. Ao adentrar para a UED, pode optar por especializar-se em uma profissão, ou tornar-se uma espécie de suporte, chamado “Sobrevivente”.

Com o grupo montado, é hora de proteger a Terra (ou o que restou dela) dos Invasores. Estes seres, o primeiro contato feito entre os terráqueos com extraterrestres, foram responsáveis por um massivo a destruidor ataque contra os terráqueos. Com a utilização de feixes de pulsos eletromagnéticos, eles deram fim a toda a tecnologia terrestre, ao mesmo tempo em que enviaram sondas e sentinelas mecânicas para dizimar a população terrestre.

Ao mesmo tempo, a Terra está sendo assolada por um novo período ártico, que se instaurou por todo o mundo, agravando ainda mais a situação dos sobreviventes.

É possível ver já no Beta o primor técnico incrível. Para mim, é o melhor material gratuito de RPG já produzido no Brasil. O jogo também é um espetáculo a parte: simples e dinâmico, se baseia em resoluções contrárias de jogador x jogador ou jogador x mestre feitas por disputas em rolagens de dados. Quem obtiver o maior resultado vence.

O sistema utiliza dados de 4, 6, 8, 10 e 12 faces, facilmente encontrados. Montar a ficha de personagem não leva mais que 10 minutos, e utiliza uma ficha muito legal e estilizada.

Existe um sistema de profissões semelhante ao sistema de classes de outros sistemas, que dão cor aos personagens. Simples e muito fluido.



Você pode adquirir seu jogo na pré-venda e baixar as regras, fichas e uma aventura de UED grátis da página do jogo no site da **Unza RPG**: <http://ued.unzarpg.com/>



Foto por D Sharon Pruitt

[A FITA]

DIEGO ASTAURETE

Entrevista - Diego Astaurete

Por André Cruz



Dando início a série de entrevistas com os criadores e desenvolvedores de jogos de RPG, cardgames e boardgames, a revista Moqueca de Dragão conta um pouco sobre um capixaba que ganhou notoriedade no cenário RPGístico Nacional graças a seu RPG de horror pessoal, fortemente enraizado na tendência dos jogos Indies.

Com vocês, **Diego Astaurete!**



1 – Fale um pouco sobre você e seu contato inicial com o RPG (quando começou a jogar, como conheceu, com que jogos teve início, etc).

Sou um cara comum, morador de uma pacata cidade chamada Piúma, no Espírito Santo. Curto bons filmes de terror e horror (e os ruins também) e tento sempre tirar algum aprendizado que eu possa inserir dentro de um sistema de RPG. Sou Desenhista e Trabalho durante o dia como Projetista de Edificações em uma Prefeitura de um pequeno município vizinho, mas também faço alguns bicos com Photoshop.

Comecei a jogar RPG em meados de 2000, naquela época eu utilizava um livro de aventuras solo que encontrei na biblioteca da minha escola, chamava-se ABC do RPG, nunca mais ouvi falar dele. Quando descobri que o RPG poderia ser jogado com mais de uma pessoa fiquei fascinado, comprava revistas sobre o assunto, perguntava a alguns jogadores mais velhos que fui conhecendo, até que comecei a jogar 3D&t, Lobisomem o Apocalipse, Vampiro a Máscara, Dungeons e Dragons terceira edição, e desde então não parei mais, minhas melhores lembranças de jogos foi com o Lobisomem.

A ideia de desenvolver jogos é antiga, ela surgiu da necessidade de criar minhas próprias aventuras solo enquanto ficava dentro da biblioteca da escola durante o horário de recreio, mas elas só vieram trazer mudanças significativas para mim depois que conheci o blog Garagem RPG, lá eu aprendi a guiar todo o meu aprendizado e focar diretamente no desenvolvimento dos jogos que costumo criar.

2 – Como surgiu a ideia de fazer “A Fita”? Quais foram suas inspirações?

Em uma noite de quarta feira do dia 06/06/2012, eu estava em frente ao computador buscando inspirações para escrever um RPG de terror/horror, queria falar sobre aventureiros mirins que enfrentam monstros que vieram para aterrorizar seu bairro, ao melhor estilo Cine Trash e Sessão da Tarde juntos, mas sentia que isso não me agradava de alguma forma.

Entrevista - Diego Astaurete



Foi então que dei uma lida no acervo que se encontra no blog garagem RPG, e lá pude ter contato com a forma de jogo que realmente me agrada, que é a dos jogos Indies, que são rápidos e também muito práticos. Meu inglês é bem básico, então meu acesso de material sobre game design é bem restrito, e tudo que sei devo ao pessoal da Garagem que se disponibilizou a traduzir alguns conteúdos de muito valor para mim.

Nessa noite eu resolvi ver um filme chamado "Atividade Paranormal 3", foi então que um clarão invadiu minha mente, vou fazer um RPG ao melhor estilo Found Footage, e nos dias que seguiram eu pesquisei sobre o assunto e vi o que poderia ser utilizado na concepção do jogo, fui filtrando o tema e cheguei ao jogo que batizei de **A Fita**.



3 – Fale um pouco sobre o jogo.

A Fita é um RPG de narrativa compartilhada onde os jogadores revezam papéis de Diretores e Editores de cenas que irão compor uma história, ao melhor estilo Atividade Paranormal, REC ou A Bruxa de Blair através da perspectiva de diferentes câmeras de vídeo. Ao contrário dos RPGs tradicionais, em A Fita você não tem o “seu” personagem para controlar, sua função é administrar a moeda corrente do jogo, os pontos de vídeo (eles são responsáveis pela duração das cenas que são contabilizadas com a ajuda de um cronômetro), pela inserção de personagens, lugares e câmeras que você deve utilizar durante sua narrativa, mas que nos turnos posteriores podem ser utilizados por outros jogadores.

4 – Como é ser um game designer? Teve ajuda de alguém?

Eu não me considero um game designer, acredito que estaria fazendo pouco caso das pessoas que estudam tanto para adquirir este reconhecimento. Porém, gosto muito de exercitar o que venho adquirindo com o passar do tempo, é muito bom ver que as pessoas dão valor a algo que você desenvolveu com bastante esforço e dedicação. A ajuda que tive para começar a desenvolver jogos veio da observação de jogos já consagrados no mercado, mas também veio do pessoal que está constantemente desenvolvendo seus jogos de forma independente, sem esquecer do feedback que a galera nos dá com a ajuda das redes sociais, tudo isso é maravilhoso.

5 – Existem outros jogos no forno pronto para serem divulgados por você?

Tenho muitos jogos engavetados que precisam ser desenvolvidos, recentemente eu fiz uma parceria com o Matheus Funfas da Esquina dos Mundos para escrever um outro jogo de narrativa compartilhada que faz uso de 2 dados para simular uma roleta russa, cartas de interrogatório e doses de vodka, aguardem novidades sobre isso.

Entrevista - Diego Astaurete



Também desenvolvi um quick start de um jogo que aborda Kung fu e poemas Chineses junto ao Jairo Borges Filho (Sombras do Brasil e Postmortem) mas que ainda não está fechado com nenhuma editora.

6 – Quais são suas influências na criação de um jogo de RPG no Brasil?

Acredito que ver a galera a todo vapor produzindo seus jogos de forma independente acabou me incentivando bastante a fazer o mesmo.

8 – O que você está achando no cenário de RPG brasileiro e a onda de RPG Indies chegando ao país?

Eu acho que isso tudo está vindo para agregar e querendo ou não, tornar o RPG mais popular, eu mesmo consegui iniciar muitos jogadores novos graças ao FIASCO e ao Shotgun Diaries. Tem muito material bom chegando, novas editoras surgindo, outras já consagradas se elevando ainda mais, enfim, estou adorando este momento do RPG Brasileiro.

9- Quando veremos “A Fita” nas prateleiras das lojas para comprar?

O jogo está em processo de edição e revisão, mas não posso definir uma data ao certo, pois depende da Retropunk encaixar *A Fita* em seu cronograma de lançamentos, mas como o jogo já está escrito e sendo editado pelo John Bogéa (Autor de Terra Devastada e Abismo Infinito), acredito que não esteja tão distante o momento em que veremos um RPG Capixaba no mercado RPGístico junto a outros jogos que tanto gostamos!

Todas as artes que ilustram a capa e a entrevista foram desenvolvidas por John Bógea, com todos os direitos reservados.



O quick start de A Fita pode ser baixado aqui:

<http://portal.retropunk.net/?q=node/679>

Regras atualizadas que não estão no quick start são encontradas no site do Coletivo Cult:

<http://www.coletivocult.com/a-fita/>

MAGE KNIGHT

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 Fita - Os Olhos de Verônica

Por Diego Astaurete



Os Olhos de Verônica - Playset para A Fita RPG

Este módulo foi desenvolvido para ser utilizado com A Fita RPG, ele serve para direcionar os jogadores para um tipo de narrativa específica, que se desenvolve baseado em alguns temas pré-estabelecidos. Os jogadores podem ficar a vontade para mudar qualquer coisa que não atenda suas necessidades ou expectativas, tudo em nome de uma jogatina muito mais divertida para o grupo. Apesar de esse ser um módulo pré-estabelecido não quer dizer que todas as histórias contadas através dele sejam iguais, A Fita RPG possibilita que cada história seja contada pelo grupo de forma inédita sempre que eles se reunirem para jogar.



Introdução

Bem, não vou falar muito pois meu tempo por aqui é curto, só vou divulgar a informação pois um amigo disse que era importante, e que a qualquer momento o vídeo poderia ser retirado do ar. Segundo ele, recentemente começou a circular um vídeo na internet uma gravação realizada em um pequeno vilarejo religioso, onde vemos algumas pessoas comuns reunidas dentro de uma pequena casa conversando sobre o que fazer com uma menina que misteriosamente não consegue mais enxergar, uma espécie de reunião religiosa para orar por ela, cujo o nome lá citado era Verônica.

Eu não vi o vídeo ainda, mas segundo os boatos eles alegavam tratar-se de uma punição de Deus pelas coisas que aconteciam dentro daquela casa, o intrigante é que uma semana depois desse vídeo ser gravado, todas as pessoas que foram visitar a menina estavam internados com graves queimaduras nos olhos e sofriam de uma terrível forma de demência até então desconhecida.

Gostaria muito de ver esse vídeo, caso algum de vocês tenham acesso a ele e me contem exatamente o que aconteceu lá dentro pois fiquei sabendo que foi tudo gravado pelo pai da menina, um pastor bastante fervoroso.

Observações

- **Jogadores:** Nome das pessoas que estão jogando A Fita.
- **Tipo de Vídeo:** Aconteceu por acaso
- **Época:** desconhecida
- **Lugar:** Aparentemente uma casa de classe média
- **Sinopse:** Habitantes comuns de uma cidade pacata vão parar em hospital com sérios traços de demência e cegueira após visitar menina com problemas de visão.

A Fita - Os Olhos de Verônica



- **Personagens:** Inicialmente a família inicial do jogo
- **Duração do vídeo:** Fica a critério do grupo

Câmeras Utilizadas

É aconselhável que os jogadores utilizem câmeras fixas instaladas dentro da residência, mas nada impede que pelo menos um dos moradores tenha levado uma filmadora portátil dentro do bolso, tenha em mente que o tipo de câmera utilizada irá ditar praticamente toda a época em que se passa a história, e isso pode afetar tanto a narrativa quanto o comportamento dos personagens.



Sugestões de Personagens

- **Fanática religiosa:** Tem um comportamento explosivo, e costuma reagir de forma radical a qualquer questionamento de suas decisões.
- **Padre Local:** Ele pode ser o responsável pela visita dentro da casa, aquele que levou as pessoas a orarem pela pobre menina cega.
- **Estudantes curiosos:** Seria interessante levar jovens curiosos ao culto, afim de mostrar a ingenuidade e o espírito de investigação dentro da história.
- **Comerciante local:** Aquela pessoa incrédula, sem tempo pra nada, mas que está ali pois acredita que estar do lado do padre quando ele o chama é sempre o melhor para seus negócios.

Sugestões de Locações

Os jogadores são livres para criar locais comuns dentro da casa, banheiros, salas, sótãos, quartos e porões a vontade. Jardins também são ótimos para levar os personagens para fora da casa, quem sabe um quintal sinistro com câmeras antigas instaladas por suas passagens sombrias.

RPG e TCG, Qual a Diferença?

Por André Luiz Silva Negrão



Se a Moqueca de Dragão é a primeira revista especializada em RPG, cardgame e boardgame que você lê na sua vida, com certeza você deve estar confuso com várias siglas encontradas aqui. RPG, TCG, WTF!!!

“Que siglas malucas são essas?”, você deve estar se perguntando.

Tentando esclarecer estas e outras dúvidas, passamos aqui para dizer: o que significa e qual a diferença entre RPG e TCG!

RPG (Role-Playing Game)

RPG (Role-Playing Game ou jogo de interpretação de personagem) é um jogo que envolve estratégia, cooperação, narração de histórias e muita, muita imaginação.

O RPG é como se fosse uma novela em que o mestre (um dos jogadores escolhido previamente) vai contando uma história. Os outros jogadores vão seguindo essa história imaginária representando um personagem na trama. Estes são como os atores da novela, decidindo o que seus personagens fazem no jogo.

No fundo, o RPG se parece com aquelas brincadeiras de faz de conta em que a criança se imagina um cowboy em um mundo imaginário, porém, com o nível de detalhes de um bom livro. É comum que ocorra confusão nas brincadeiras de criança devido à discrepância de imaginação dos participantes:

- *Seu tiro não me acertou. Apenas passou de raspão.*
- *Todos os 57 tiros que eu disparei?*
- *Os que acertaram pegaram no meu colete...*



E então inicia-se uma discussão sem fim.

No RPG, essas discussões são resolvidas com o lançamento de dados, que, mediante regras específicas, poderia dizer se o tiro de um personagem acerta outro ou não. Enquanto tudo ocorre, o mestre une a imaginação de todos em uma única linha de pensamento, descrevendo para todos o que ocorre.

O RPG é um jogo cooperativo em que o mestre apresenta um desafio em forma de história e os jogadores interagem entre si para vencer o desafio proposto.

RPG e TCG, Qual a Diferença?



TCG (Trading Card Game)

TCG (Trading Card Game ou jogo de cartas colecionáveis) é uma disputa estratégica em que as peças de jogo são representadas por cartas. O jogo de cartas colecionáveis é uma mistura de xadrez, pôquer e álbum de figurinhas.

Como no xadrez, o jogador tem uma gama de peças (neste caso, cartas) para derrotar as peças dos adversários. A diferença é que ao contrário do xadrez que tem uma formação de peças sempre iguais, existem muitas cartas diferentes para se montar o baralho, e os jogadores colecionam essas cartas como se fossem figurinhas, escolhendo as que acham mais adequadas a suas estratégias, para montar seu baralho de jogo, que é a sua formação de batalha contra os oponentes.



Se no xadrez todas as peças estão dispostas no tabuleiro para a livre visão do oponente, no jogo de cartas colecionáveis essa premissa não é verdadeira: os jogadores escondem suas cartas dos outros jogadores para jogar a carta certa no momento certo.

Com tantas cartas, as possibilidades estratégicas são enormes e não param de crescer. Com o lançamento de novas edições, novas cartas são integradas ao jogo aumentando as combinações possíveis. Assim, um baralho até então imbatível pode ter um ponto fraco a alguma carta recém lançada.

O jogo de cartas colecionáveis é um jogo para se colecionar cartas, escolher as mais adequadas para montar um time poderoso e utilizá-lo contra os outros jogadores em uma disputa estratégica.

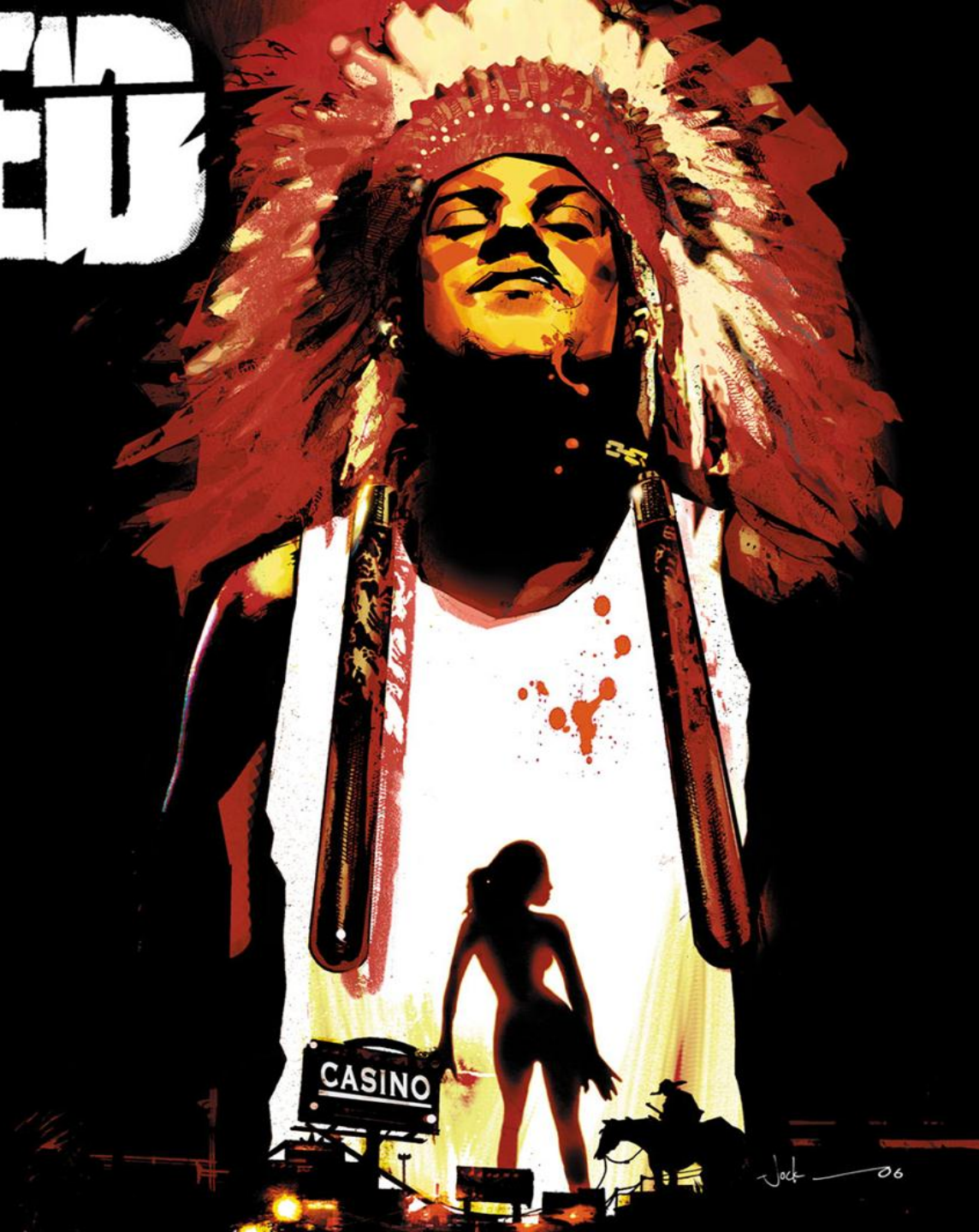
Se são tão diferentes, porque a confusão entre ambos?

- Quando o primeiro TCG foi lançado, Magic The Gathering, este usou para a ambientação do cenário de jogo um ambiente de fantasia muito semelhante aos utilizados nos RPGs, o que para leigos foi logo associado como se fosse a mesma coisa.
- O Magic teve sua primeira versão lançada em um evento onde o foco era RPG, sendo primeiramente conhecido (e jogado) por jogadores de RPG.
- O Magic inicialmente era vendido nas mesmas livrarias e casas de jogos dedicadas a RPG.

Embora diferentes, os dois jogos têm a mesma premissa: diversão.

Escolha o seu favorito (ou ambos) e divirta-se.

SCALPED



VERTIGO
vertigocomics.com

SCALPED © 2007 Jason Aaron and Rajko Milosevic. All rights reserved. TM DC Comics.

Jack 06

Dust Devils - Escalpo

Por André Cruz



Dust Devils é um RPG publicado no Brasil pela **Redbox Editora** com temática voltada para cenários do “Velho Oeste Americano”. Mas que tal se ele fosse usado para o “Novo Oeste Americano”? A proposta aqui é uma adaptação para RPG da revista em quadrinhos “Escalpo” da linha Vertigo da DC Comics, publicada no Brasil na revista mensal “Vertigo” da Panini. Criado por Jason Aaron e desenhada por R.M. Guéra, “Escalpo” está entre as séries da Vertigo mais aclamadas da década.



Uma Realidade Dura

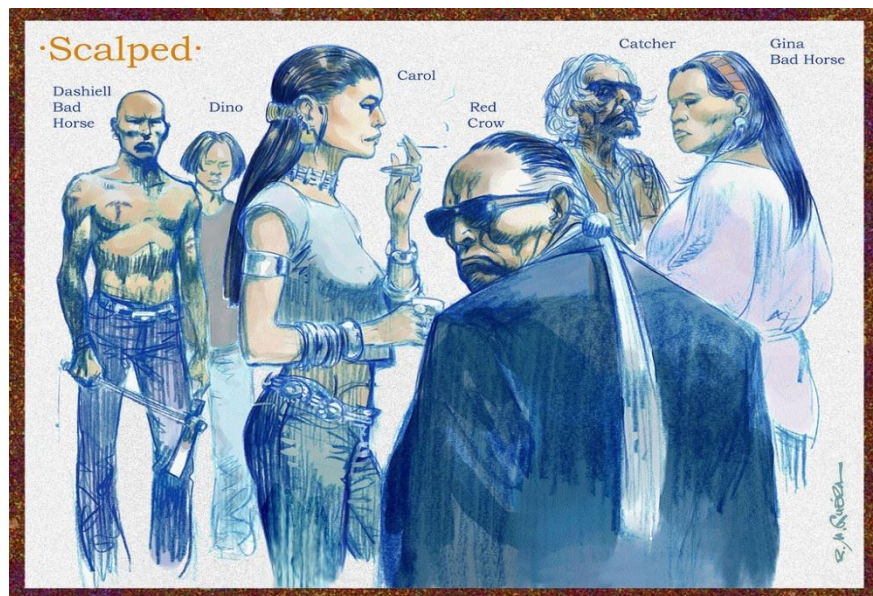
Chamada de “Família Soprano indígena”, “Escalpo” mistura um enredo de filme policial com faroeste onde o protagonista é **Dashiel Cavalo Ruim**, um índio **Oglala Lakota** que saiu de sua reserva indígena, “Rosa da Pradaria”, com 13 anos e retorna 15 anos depois. Rosa da Pradaria é uma reserva indígena no estado de Dakota do Sul com o maior índice de alcoolismo dos EUA, onde são implantados laboratórios de meta-anfetamina e onde perambulam grávidas e prostitutas viciadas em crack. A pobreza e a miséria são grande e as tradições indígenas vão sendo apagadas pelo homem branco.

Acontece que Dashiel retorna como um agente do FBI infiltrado com a missão de recolher provas contra o líder indígena da reserva, **Lincoln Corvo Vermelho**, rico empresário que não passa de um poderoso mafioso com interesses em drogas e prostituição. Corvo Vermelho é presidente do Conselho Tribal Oglala, chefe da Polícia Tribal e Gerente do **Cassino Crazy Horse**, além do “*poderoso chefe*” da reserva, controlando tudo a partir de seu recém-inaugurado cassino, construído com o dinheiro de uma família criminosa, os **Hmong**, que desejam o retorno do investimento e o estão pressionando.

Dashiel foi enviado disfarçado pelo agente do FBI **Earl Nitz**, que deseja incriminar Corvo Vermelho pela morte de dois agentes federais na reserva indígena no ano de 1975. Na época **Lawrence Bealcourt**, **Lincoln Corvo Vermelho**, **Gina Cavalo Ruim**, mãe de Dashiel, e **Arthur Pendergrass**, o Apanhador, eram ativistas a favor dos direitos indígenas e promoviam protestos violentos contra o governo. Por conta disso os dois agentes invadiram a reserva procurando provas para prendê-los, mas acabaram emboscados e mortos. Lawrence assumiu toda a culpa e recebeu uma sentença de prisão perpétua. Mas Nitz não ficou satisfeito, porque tem certeza que foi Corvo Vermelho quem puxou o gatilho que matou os agentes. Além de Dashiel, Nitz infiltrou outro agente, sem que um saiba do outro, chamado Diesel.

Dashiel chega a reserva e arruma um monte de confusão e brigas de bar até chamar a atenção de Corvo Vermelho que o nomeia agente da polícia tribal, com missão de manter a paz na reserva e acabar com os laboratórios de Meta. Estando perto de Corvo Vermelho, como queria Nitz, ele pretende encontrar provas que possam jogar o chefe tribal na cadeia pelo resto da vida.

Dust Devils - Escalpo



Outros personagens da história são:

Gina Cavalo Ruim: mãe de Dashiell e uma ativista de longa data lutando pelos direitos dos nativos americanos. Com Corvo Vermelho, o Apanhador e Lawrence, participou da emboscada e assassinato de dois agentes do FBI que entraram na reserva uma noite em 1975.

Diesel Engine (Britt Fillenworth): namorado de Gina Cavalo Ruim e um hábil lutador, com uma reputação de violência e comportamento quase sociopata. É frequentemente tratado com desprezo por ser branco, embora reaja mal a este comentário, alegando a ser 1/16 índio Kickapoo.

Carol Elroy: Filha de Corvo Vermelho e paixão de infância de Dashiell. Casada com alguém chamado Elroy, embora não se importa muito com o fato, já que se casou com ele (um não-índigena) apenas para ofender seu pai. Muito bonita e exatamente da idade de Dashiell, os dois compartilharam sua primeira experiência erótica com a idade de treze anos. Transa com todos que deseja, as vezes com mais de um no mesmo dia. Agora que Dashiell voltou ela se sente novamente atraída por ele.

A Adaptação

Mas como jogar este cenário, já que é a história de um homem só? Existem algumas maneiras de Crupiê (mestre) e jogadores tornarem interessante a história de “Escalpo” e se divertirem por algumas sessões. Vamos a elas:

Infiltrados: Da mesma maneira que o agente Nitz infiltrou dois agentes que não sabiam um sobre o outro, outras agências do governo, como a **ATF** (Álcool, Tabaco e Armas de Fogo), podem ter colocado agentes infiltrados para saber mais sobre os laboratórios de Meta existentes na reserva e venda ilegal de armas, procurando descobrir se Corvo Vermelho está metido nisso. Claro que se Nitz souber que sua investigação pode ir água abaixo por conta de outra agência, que pode prender Corvo Vermelho antes dele conseguir provas que Corvo Vermelho matou os agentes federais, ele irá intervir, talvez até enviando Diesel ou Dashiell contra os jogadores.

Ativistas: Os jogadores são ativistas do grupo de Gina Cavalo Ruim pelos direitos indígenas. Eles podem considerar que o tempo de Corvo Vermelho como líder da reserva chegou ao fim e querem encontrar provas de seus crimes para tirá-lo do poder. Podem até mesmo pedir para trabalhar no cassino para descobrir alguma coisa que o incrimine.

Dust Devils - Escalpo



Trabalhando para o chefe: Os jogadores podem também ser um dos "soldados cães", um grupo de homens que executam o trabalho sujo para Corvo Vermelho. Talvez tenham que lidar com os Hmongs quando estes vierem cobrar a dívida do seu chefe, ou descubram que Dashiel é um agente infiltrado e tenham que acabar com ele (se puderem). Ou mais ainda: até onde vão os escrúpulos dos jogadores quando Corvo Vermelho os mandarem fazer um trabalho realmente sujo, como matar pessoas conhecidas deles da reserva?

Personagens Principais

Abaixo deixo a ficha de três dos personagens principais da história. Para os demais NPCs e personagens secundários da história usem o sistema de incidentes e Mãos Auxiliares para resolver os conflitos. Quanto mais importante para a história é o NPC maior o Nível do Incidente.



Dashiel Cavalo Ruim

Punhos 4, Visão 2, Culhões 5 e Coração 2

Traços: O índio mais perigoso deste lado do oeste

Traços: Mais rápido do que o bote de uma cascavel

Passado: Morador da reserva Rosa da Pradaria (1)

Presente: Agente do FBI infiltrado (3)

Demônio: Ódio (2): Cavalo-Ruim tem ódio de sua mãe, de sua antiga namorada e da reserva indígena onde viveu. Ele odeia ter que estar ali infiltrado, odeia Nitz e odeia todos que o desafiam.



Lincoln Corvo Vermelho

Punhos 3, Visão 4, Culhões 3 e Coração 3

Traços: Esperto como uma raposa

Traços: Traíçoeiro como uma cobra

Passado: Ativista pelos direitos dos povos indígenas (1)

Presente: Gangster dono de um casino na reserva (3)

Demônio: Ambição (2): Corvo Vermelho é o chefe do conselho da nação Oglala Lakota, mas deseja mais poder. Ele quer dominar tudo através do seu casino, ficando rico para dar as cartas como quiser.

Earl Nitz

Punhos 2, Visão 5, Culhões 4 e Coração 2

Traços: Manipulador

Traços: Rancoroso

Passado: Agente de Campo do FBI (2)

Presente: Agente de Gabinete do FBI (2)

Demônio: Vingança (3): Quer prender Corvo Vermelho a qualquer custo, nem que tenha que burlar algumas leis para atingir sua vingança pela morte dos agentes federais em 1975.



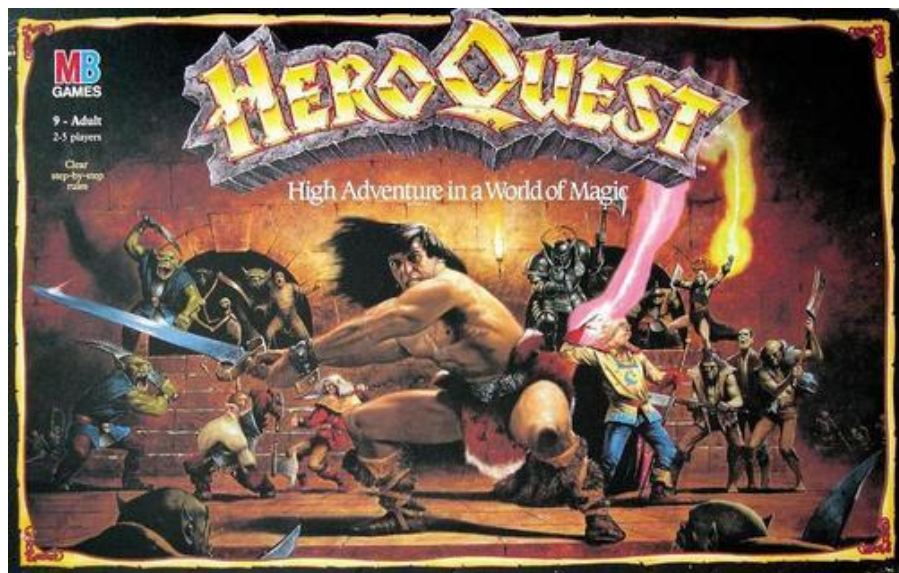


Heroquest Board Game

Por Hugo Machado



Dando início a série de matérias de jogos antigos que jamais deixarão de cativar os jogadores de hoje em dia, **OLD BUT GOLD** inicia descrevendo um jogo que foi um grande sucesso no final da década de 80 e início da década de 90. Ele fez tanto sucesso que a Estrela se viu obrigada a trazer essa beleza para o território nacional. Estamos falando de nada mais na menos que **HEROQUEST!**



Heroquest foi um jogo criado pela **Milton Bradley Company** (fundada por Milton Bradley, vendida para a Hasbro em 1984 e posteriormente incorporada pela mesma) juntamente com a **Games Workshop** em 1989 numa tentativa de aproximar jogos de tabuleiro ao estilo dos jogos de RPG (ou seria aproximar os jogos de RPG ao estilo dos jogos de tabuleiro?).

Na época, Dungeons & Dragons fazia sucesso com o estilo oldschool aonde o jogo possuía uma ambientação de fantasia medieval no melhor estilo da literatura de Tolkien e os jogadores basicamente tinham que explorar masmorras, matar monstros e achar tesouros. Com isso, Heroquest foi criado seguindo esta linha de raciocínio, mas simplificando as regras para se tornar adaptável aos jogadores de tabuleiro. Heroquest foi inicialmente lançado em 1989 no Reino Unido e apenas 1 ano depois foi lançado nos EUA. As 2 versões apresentam diferenças entre si (detalhadas mais abaixo) sendo a americana acrescida de algumas coisas mas retirando outras. A Games Workshop ajudou na criação do jogo com a elaboração das miniaturas e com a maioria dos detalhes de produção e da arte dos livros de regras e de buscas.

O jogo veio a ser lançado no Brasil apenas em 1994 pela **Estrela** e como toda adaptação "tupiniquim", sofreu algumas adaptações na qualidade do material, notoriamente na miniaturas (deixaram de ser de plástico para imagens impressas em papelão) e nos dados.

O Jogo

A iniciativa deste jogo era diferente porque um dos jogadores deveria assumir o papel do Mago Maligno (que na versão americana ganhou o nome de Zargon) que controlava os acontecimentos em uma masmorra e também controlava os monstros que estavam fadados a serem derrotados pelos 4 heróis, que eram controlados pelo restante dos jogadores. Então o jogo de tabuleiro deixou de assumir papel de competitivo para se tornar cooperativo aonde 1 dos jogadores assumia a premissa de não poder ser ganhador para o restante do grupo ser bem sucedido (o Mago Maligno, ou Zargon para os chegados).

Heroquest Board Game



O jogo em si tem uma premissa muito simples: Completar missões pré-definidas, sempre explorando uma masmorra, enfrentando monstros, procurando passagens secretas, encontrando armadilhas (às vezes caindo nelas), achar tesouros e dinheiro, sair se reforçar e começar tudo de novo. A mecânica do jogo também é bem simples em comparação à dos jogos de tabuleiro similares existentes hoje em dia como Descent, Dungeon Run, entre outros. Não existem atributos, estatísticas, nada do tipo. A ficha é simples e o jogo corre sem grandes alterações. As buscas apresentam algum tipo de variação no objetivo que dá um ar de novidade, mas fora isso existe uma certa repetitividade.

Porém, ainda assim Heroquest consegue ser sucesso de vendas até hoje, tanto no Brasil quanto no exterior. Tá certo que as vendas agora acontecem no mercado paralelo de artigos usados, mas ainda assim, esse jogo consegue atrair os olhares muito mais do que outros jogos recentes. Surge então uma pergunta: Qual o segredo de Heroquest? Porquê ele ainda é tão cobiçado por jogadores? Bem, minha teoria é a seguinte:

1 - O jogo fez sucesso na época. Sim, foi uma investida que deu resultado e que depois foi copiada inclusive pela própria TSR (produtora de D&D na época) que lançou um board game similar chamado Dragon Strike para competir com Heroquest;

2 - O jogo não está mais em produção e todo quando para de ser produzido, passa a ser mais valorizado. É o famoso "tem que perder para aprender a valorizar". Me lembro que quando eu tinha 14 anos eu vi a caixa do Heroquest nas Lojas Americanas e fiquei doido pra pedir de presente, mas acabei dando atenção ao bendito vídeo-game e pensei "posso comprar depois" e esse depois não veio mais, porque o jogo parou de ser produzido. Este segundo fator somado ao primeiro valoriza ainda mais o jogo;

3 - O Heroquest tem "charme"! O jogo é cativante pelo material apresentado, as miniaturas, o tabuleiros, os dadinhos com figuras estranhas, a mobília tridimensional que mesmo não servindo pra nada a não ser atrapalhar os jogadores, dava todo um clima ao jogo e ares de uma quase maquete. Sim, essa bendita mobília me cativou bastante na época e por incrível que pareça, tinha um apelo comercial muito forte. Este inclusive foi o único jogo que se utilizou de mobílias montáveis. Depois disso, os jogos de tabuleiro adotaram o uso de marcadores para mobília ou nem isso, apenas imprimindo todo o cenário diretamente no mapa.

Versão Européia e Americana? Não é tudo igual?

Não, não é. A versão do Reino Unido foi o pontapé inicial e a americana deu uma "turbina" acrescentando algumas coisas (mas removendo outras). Enfim, é o mesmo jogo, porém com variações que apesar de poucas, podem ser consideradas significativas para quem é fã mesmo. Entrando em maiores detalhes, as principais diferenças são estas:

- O manual de regras e o livro de buscas são diferentes, sendo a versão Reino Unido feita em papel couchê e a americana em sulfite. O conteúdo também é exposto de forma diferente. A maior diferença notável é que nas primeiras cópias da versão inglesa existe uma versão alternativa da primeira busca chamada de **The Maze**, aonde os personagens começam separados, cada um em um dos cantos do tabuleiro e devem tentar chegar ao centro passando pelos obstáculos a fim de sair do calabouço. Esta busca servia como uma iniciação simples aos conceitos básicos do jogo, como combate e procura de passagens secretas. Essa busca foi substituída pela **The Trial** que era a busca inicial da versão americana e que a partir do lançamento da mesma, passou a ser também a da inglesa.

Heroquest Board Game



- Na versão inglesa o jogador que controla os monstros é apenas chamado de Evil Wizard, enquanto que na americana ele ganha um nome próprio - **Zargon**.
- A versão inglesa possui 4 dados especiais de combate e a americana possui 6;
- A versão inglesa possui 19 marcadores e a americana possui 33, a maioria com impressões frente-verso;
- A versão inglesa possui cartas de referência para os equipamentos, com armas existentes apenas nesta versão como a machadinha e a lança. A versão americana não possui essas cartas, mas vem com as cartas de Magias do Caos utilizadas pelas tropas de Zargon, cartas estas inexistentes na versão inglesa. A qualidade e arte das cartas também é diferente, sendo a versão inglesa ligeiramente superior tanto na qualidade do material quanto na arte;
- A versão americana possui um armorial de referência para os equipamentos, facilitando a consulta;



Conteúdo da Versão Européia



Conteúdo da Versão Americana

- A divisória do **Evil Wizard** (versão inglesa) possui referências de peças e de marcadores nos mapas, enquanto que a de **Zargon** (versão americana) possui uma tabela com as estatísticas dos monstros, os tipos de ações que podem ser tomadas e resumo de combate;
- As fichas de personagens e cartões de referência dos heróis possuem layout diferentes entre as versões.
- Na versão européia, todos os monstros possuem apenas 1 ponto de vida, enquanto que na americana, os monstros foram aprimorados e chegam a até 3 pontos de vida. Com esse aprimoramento, a disposição dos monstros nas missões ficou diferente da versão européia.

Heroquest Board Game

Moovees de
DRAGÃO

Mesmo com a versão americana tendo adições, os europeus foram brindados em 1990 com uma versão expandida - **Heroquest Advanced Quest** vinha com tudo da primeira versão com a adição do livreto de buscas adicionais "Dark Company" e adição de 12 inimigos (black guards) que, diferente das outras, possuíam 4 tipos diferentes de equipamentos encaixáveis nas miniaturas, dando um toque de customização aos inimigos.

Mais sobre o Heroquest

Indubitavelmente, **Heroquest** foi um jogo que marcou história e deixou legado por todo o mundo. Por mais que seja ultrapassado frente aos jogos atuais, eu poderia comparar ele aos famigerados jogos de vídeo-game em plataforma perto dos jogos 3D de hoje - por mais ultrapassados que sejam, conseguem divertir até mais que aqueles que utilizam-se de tecnologia de ponta.



Miniaturas de Heroquest aproveitando a pausa entre uma busca e outra jogando... Heroquest???



Até no Japão tinha Heroquest

Uma prova de seu legado é a quantidade de conteúdo que pode ser encontrado na internet acerca deste jogo. Segue abaixo alguns links de lugares aonde você pode encontrar mais sobre o jogo:

Ye Olde Inn - Site com maior quantidade de conteúdo disponível na internet. Tem todas as versões, até coisa em português - <http://www.yeoldeinn.com/>

Heroscribe - Recursos interessantes e geração de mapas em Java e PostScript - <http://www.heroscribe.org/heroquest.html>

Boardgamegeek - Maior banco de dados sobre jogos de tabuleiro, com vários recursos, arquivos para downloads, fotos, fórum, etc... - <http://boardgamegeek.com/>



TABERNA



Av. Des. Demerval Lirio N°56
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

Guerra dos Tronos RPG - Dragões

Por Jefferson Pimentel



Aproveitando o lançamento do livro **Guerra dos Tronos RPG** pela Jambô, a revista **Moqueca de Dragão** traz uma matéria especial sobre o sistema, trazendo as mais terríveis feras de Westeros para sua mesa de jogo!

Dragões são criaturas mágicas que existiram nos continentes de Westeros e Essos. Por mais de 150 anos foram considerados extintos, e os únicos traços restantes de sua existência eram pedras que, supostamente, teriam sido ovos de dragão. Recentemente, porém, Daenerys Targaryen conseguiu chocar três ovos.



Aparência

Dragões são criaturas reptilianas com escamas, com apenas duas pernas e duas asas. Tem presas e garras afiadas (segundo as lendas, Balerion, o maior dos dragões Targaryen, possuía presas do tamanho de espadas e podia engolir um mamute), corpo e asas recobertas por um grosso couro e pescoços e caudas longas, com cristas espinhosas nas costas e dorsos. Quando pequenos, tem o tamanho de um cães, mas enquanto houver comida e espaço não param de crescer. Seus ossos são negros e brilhantes como ônix devido à grande concentração de ferro.

Características

São criaturas com um nível razoável de inteligência, conseguindo obedecer ordens. É possível criar laços com humanos (nos livros, apenas personagens com sangue Targaryen conseguem doma-los) desde que os respeitem, servindo como montarias para estes.

Possuem corpos quentes ao toque e conseguem expelir poderosas lufadas de fogo, tão poderosas que são capazes de derreter metais e pedras. Não se sabe até que idade podem chegar (Balerion, viveu cerca de 200 anos). Não tem diferenciação de gênero (dizem as lendas que eles eram capazes de mudar de sexo para se reproduzir) e nascem de grandes ovos escamados.

Segundo as lendas contadas por Meistres, os dragões são ligados a magia e às estações do mundo. Enquanto vivos, a magia se torna forte e presente e os invernos curtos. Com seu desaparecimento, a magia sumiu de Westeros e os invernos tornaram-se cada vez mais longos e mais terríveis.

Guerra dos Tronos RPG - Dragões



História

Dragões são nativos do continente de Essos, e foram descobertos 5 mil anos atrás pelos Valirianos nos Quatorze Fogos, um anel de vulcões na Península de Valíria. Os Valirianos tornaram-se mestres na arte de criar dragões, usando-os como armas em guerras para erguer um grandioso Império. Após a Perdição de Valíria, os únicos dragões que se sabe terem sobrevivido pertenciam aos Targaryen.

A Casa Targaryen usou os dragões como armas para conquistar os Sete Reinos de Westeros e assim mantê-los por 150 anos. Aegon I, juntamente com suas esposas e irmãs Visenya e Rhaenys, montaram os poderosos dragões Balerion, Meraxes e Vhagar e com eles conquistaram grande parte do território de Westeros. Com o domínio dos reinos e construção de sua capital, Porto Real, os Targaryen construíram uma poderosa estrutura conhecida como o **Fosso do Dragão**, onde os dragões eram criados e treinados.

Os últimos dragões Targaryen pereceram em sua maioria durante uma guerra civil ocorrida durante a Dinastia Targaryen e que ficou conhecida como a **Dança dos Dragões**. Consistiu em uma guerra de sucessão entre Aegon II e Rhaenyra sobre o direito ao Trono de Ferro deixado por seu pai, Viserys I. Durante a guerra, ambos os monarcas morreram, bem como vários dragões, de modo que o trono foi herdado por Aegon III, filho de Rhaenyra.

Traumatizado por ver sua mãe ser devorada por um dragão, Aegon II odiava estas criaturas. Com isto, dizem ter sido responsável por dar fim aos que ainda sobreviveram após a guerra. O último dragão foi uma criatura atrofiada, doente e deformada, morta durante o reinado de Aegon III.

Após sua extinção, as únicas reminiscências dos dragões são seus crânios, e alguns ovos petrificados. Os ovos são considerados tesouros por sua beleza e natureza (sem falar na possibilidade que possam ser chocados). Houveram muitas tentativas de dar origem a dragões a partir dos ovos petrificados, mas todas falharam. Baelor I, o Abençoado, orava sobre os ovos na esperança de fazê-los chocar, enquanto Aegon III reuniu nove feiticeiros de além do Mar Estreito para usar magia para chocar os ovos, ambas sem sucesso.

Por fim, Daenerys Targaryen, herdeira do Trono de Ferro, conseguiu chocar três ovos durante o ritual de enterro de seu amado esposo, Khal Drogo. Ao sacrificar a feiticeira Mirri Maz Duur na pira funeral de seu esposo e entrando nas chamas carregando os três ovos de dragão que possuía no colo, Danny emergiu das chamas com seus três pequenos dragões, Drogon, Rhaegal e Viserion.



Guerra dos Tronos RPG - Dragões



Regras

Foram feitas quatro fichas de dragões, representando quatro períodos de sua vida: pequeno (como os três dragões de Danny quando nascem), médio (representando os primeiros anos, como os dragões de Danny no fim do quinto livro **Dança dos Dragões**), grande (dragões do tamanho de Meraxes e Vhagar, capazes de abocanhar um cavalo) e enorme (dragões do tamanho de Balerion, capazes de abocanhar um mamute e com presas grandes como espadas).

Dragão - Pequeno

Agilidade 3 – Rapidez 1B

Astúcia 1

Atletismo 1 – Nadar 1B, Voar 1B,

Percepção 3 – Empatia 1B, Notar 1B

Persuasão 3 – Intimidar 1B

Pontaria 3 – Baforada 1B

Sobrevivência 3 – Caçar 1B

Vigor 1 – Vitalidade 1B

Defesa em Combate 9 – Saúde 3 – Movimento 6

Presas: Ataque 2, Dano 2

Baforada: Ataque 3+1B, Dano 2D6

Armadura Natural: um dragão pequeno possui VA 4.

Baforada: a baforada de um dragão pequeno causa 2D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Dragão - Médio

Agilidade 3 – Rapidez 1B, Esquiva 1B

Atletismo 3 – Escalar 2B, Força 2B, Nadar 1B, Voar 1B

Luta 3 – Presas 1B, Garras 1B

Percepção 3 – Empatia 1B, Notar 1B

Persuasão 4 – Intimidar 2B

Pontaria 4 – Baforada 2B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 6 – Resistência 3B, Vitalidade 3B

Defesa em Combate 10 – Saúde 18 – Movimento 8

Presas: Ataque 3+1B, Dano 8 (Poderosa, Cruel)

Garras: Ataque 3+1B, Dano 6 (Poderosa)

Baforada: Ataque 4+2B, Dano 3D6

Armadura Natural: um dragão médio possui VA 6.

Baforada: a baforada de um dragão médio causa 3D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Carga em Voo: quando um dragão médio faz uma carga em voo, pode fazer dois ataques: um com suas garras e outro com suas mordidas (ataque 3+1B, Dano 7, cruel).

Feroz: um dragão médio pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Guerra dos Tronos RPG - Dragões



Dragão - Grande

Agilidade 3 – Rapidez 1B, Esquiva 1B

Atletismo 4 – Escalar 2B, Força 4B, Nadar 1B, Voar 1B

Luta 5 – Presas 3B, Garras 3B

Percepção 4 – Empatia 1B, Notar 2B

Persuasão 5 – Intimidar 3B

Pontaria 5 – Baforada 3B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 8 – Resistência 4B, Vitalidade 4B

Defesa em Combate 9 – Saúde 24 – Movimento 10

Presas: Ataque 5+3B, Dano 12 (Poderosa, Cruel)

Garras: Ataque 5+3B, Dano 10 (Poderosa, Cruel)

Baforada: Ataque 5+3B, Dano 4D6

Armadura Natural: um dragão grande possui VA 8.

Baforada: a baforada de um dragão grande causa 4D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Carga em Voo: quando um dragão grande faz uma carga em voo, pode fazer dois ataques: um com suas garras e outro com suas mordidas (ataque 5+3B, Dano 11, cruel).

Feroz: um dragão grande pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Dragão - Enorme

Agilidade 3 – Rapidez 1B, Esquiva 1B

Atletismo 5 – Escalar 2B, Força 5B, Nadar 1B, Voar 1B

Luta 6 – Presas 4B, Garras 4B

Percepção 3 – Empatia 1B, Notar 2B

Persuasão 6 – Intimidar 4B

Pontaria 6 – Baforada 4B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 10 – Resistência 6B, Vitalidade 6B

Defesa em Combate 9 – Saúde 30 – Movimento 12

Presas: Ataque 6+4B, Dano 16 (Poderosa, Cruel)

Garras: Ataque 6+4B, Dano 14 (Poderosa, Cruel)

Baforada: Ataque 6+4B, Dano 5D6

Armadura Natural: um dragão enorme possui VA 10.

Baforada: a baforada de um dragão enorme causa 5D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Carga em Voo: quando um dragão enorme faz uma carga em voo, pode fazer dois ataques: um com suas garras e outro com suas mordidas (ataque 6+4B, Dano 15, cruel).

Feroz: um dragão enorme pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.



MARVEL
THE AVENGERS

Sistema Simples - Os Vingadores

Por Jefferson Pimentel



Se você gostou do Sistema Simples, jogo de RPG completo publicado na primeira edição da **Moqueca de Dragão**, aproveite para testar o sistema com esta adaptação dos personagens de **Os Vingadores**.

Esta matéria está adaptando os eventos e o histórico criados para o filme, bastante diferente do histórico dos quadrinhos (além de ser mais simples, é mais conhecido pelo público em geral graças ao grande sucesso da versão para o cinema).

Sem mais, avance, Vingadores!



Os Vingadores

Tudo começa quando **Nick Fury**, diretor da agência de espionagem SHIELD, chega a um centro de pesquisa secreto durante uma evacuação. O Tesseract (conhecido nos quadrinhos como Cubo Cósmico), uma fonte de energia de potencial desconhecido, já está ativada, abrindo um portal através do espaço, do qual o deus nórdico exilado **Loki** ressurge. Loki leva o Tesseract e usa suas habilidades para controlar as mentes de várias pessoas da SHIELD, inclusive o agente Clint Barton (também conhecido como **Gavião Arqueiro**) e o consultor físico Dr. Erik Selvig, a fim de que eles o ajudassem em sua fuga.

Em resposta ao ataque, Fury ativa a **Iniciativa Vingadores**. Enviando seus agentes por todo o globo, ele consegue arregimentar o poderoso grupo formado a princípio pela linda e perigosa Agente da SHIELD Natasha Romanoff (conhecida como **Viúva Negra**), o Dr. Bruce Banner e seu alterego, o incrível **Hulk**, o gênio bilionário Tony Stark, criador da poderosa armadura que o torna o **Homem de Ferro** e o super-soldado Steve Rogers, herói da Segunda Guerra Mundial conhecido como **Capitão América**.

Após alguns contratemplos, juntou-se ao grupo o deus nórdico do trovão e irmão adotivo de Loki, **Thor**, que desceu a Terra buscando aprisionar seu irmão e levá-lo de volta a Asgard.

Enquanto isto, Loki seguia com seu plano para utilizar Tesseract para trazer a Terra a poderosa raça guerreira **Chitauri**, que utilizaria o planeta como porta de entrada para a dominação de toda a Via Láctea.

E apenas os Vingadores são capazes de detê-los!

Sistema Simples - Os Vingadores



Capitão América – Steve Rogers

Steve Rogers era um jovem que aceitou ser voluntário em uma série de experiências que visam criar o supersoldado americano. Os militares conseguem transformá-lo em uma arma humana, que logo mostrou seu valor em combate. Para inspirar seus aliados e demonstrar a liberdade pelo qual luta, passa a usar uma vestimenta com as cores da bandeira dos Estados Unidos, azul, branca e vermelha.

Sua luta contra os nazistas durante a II Guerra Mundial o levaram a ser congelado em um acidente. Graças ao soro que corria em suas veias, manteve-se vivo até os dias atuais, quando foi descoberto pela Shield e incorporado aos Vingadores.

Capitão América (Combatente)

Corpo 9

Mente 9

Pontos de Vida: 19 / Pontos de Energia 19

Armadura: Roupas Reforçadas (Proteção 4/Resistência 40) e Escudo (Proteção +3/Resistência 100)

Arma: Escudo (Combate +3)



Homem de Ferro – Tony Stark

Tony Stark é um gênio e playboy dono da mais poderosa empresa de armamentos militares do mundo, as Indústrias Stark.

Durante uma apresentação no Afeganistão, foi preso e obrigado a desenvolver armas para terroristas. Durante sua prisão, foi alvo de estilhaços de granada que se alojaram em seu peito.

Buscando escapar dos terroristas, desenvolveu o protótipo de uma armadura poderosa e com ela escapou de seu cativeiro. Após sua fuga, refletiu sobre seu estilo de vida e decidiu mudar tudo, usando a armadura que desenvolveu para salvar o mundo.

Tony Stark / Homem de Ferro (Super)

Corpo 5/12

Mente 12

Pontos de Vida: 15/22 / Pontos de Energia 22

Poderes: Ataque, Armadura, Fortificação e Vôo

Armadura: Armadura (Proteção 6/Resistência 100)

Arma: Variadas (Combate +2/+6)

Sistema Simples - Os Vingadores



Thor

Filho de Odin e herdeiro de Asgard, Thor é o deus do trovão da mitologia nórdica.

Grças a manipulação de seu meio-irmão, o deus da trapaça Loki, foi expulso para a Terra, onde criou laço com os humanos e se declarou guardião do mundo.

Após o retorno e o desaparecimento de Loki, Thor retornou a Asgard e lá viveu, até o reaparecimento de seu irmão na Terra. Buscando aprisioná-lo, retornou mais uma vez a este mundo e, após um desentendimento com os outros membros dos Vingadores, decidiu auxiliá-los na luta contra seu meio-irmão.

Thor (Super)

Corpo 14

Mente 8

Pontos de Vida: 24/ Pontos de Energia 18

Poderes: Ataque, Armadura, Controlar Elemento, Fortificação, Teleporte e Voo

Armadura: Armadura Celestial (Proteção 4/Resistência 50)

Arma: Mjolnir (Combate +5)



Hulk – Bruce Banner

Bruce Banner é considerado o maior cientista especializado em radiação do mundo e sempre fora assediado pelo Exército para utilizar seus conhecimentos em busca de poderosos armamentos.

Durante um teste de uma bomba que utilizava energia gama, foi exposto a uma dose mortal do elemento radioativo, mas milagrosamente não morreu. Ao contrário, descobriu que toda vez que ficava com raiva, seu corpo sofria uma poderosa transformação, transformando-o em um titã esmeralda conhecido como Hulk.

Fugitivo do exército durante anos, foi trazido pela SHIELD para o grupo Vingadores.

Bruce Banner / Hulk (Super)

Corpo 5/15

Mente 12/2

Pontos de Vida: 15/25 / Pontos de Energia 22/12

Pontos de Vida: 15/25

Pontos de Energia 22

Poderes: Ataque, Armadura, Cura (apenas em si mesmo), Fortificação, Metamorfose (Bruce Banner/Hulk) e Voo (simulando os super-saltos)

Sistema Simples - Os Vingadores



Agente Natasha Romanoff

A agente da SHIELD Natasha Romanoff também é conhecida pelo nome de Viúva Negra. É uma hábil espiã russa que, após um longo período cumprindo missões obscuras para seus antigos contratantes, foi convocada pela SHIELD, para quem trabalha atualmente.

A Viúva Negra possui grande agilidade e é treinada em técnicas de combate e espionagem. É muito bonita e se utiliza de mais esta arma para conquistar seus alvos antes de derrotá-los. É sabido que ela possui uma dívida de gratidão para com o agente Clint Barton por acontecimentos passados, até então não revelados.

Agente Natasha Romanoff (Especialista: Corpo)

Corpo 7

Mente 8

Pontos de Vida: 17/ Pontos de Energia 18

Armadura: Roupas Reforçadas (Proteção 4/Resistência 40).

Arma: Variadas (Combate +2)



Agente Clint Barton

O agente Clint Barton, também conhecido por Gavião Arqueiro (devido a sua preferência em utilizar arcos e flechas, se posicionando em locais com ótima visibilidade para minar o inimigo com suas certeiras flechas) é um dos mais versáteis agentes da SHIELD.

Conhecedor de técnicas de combate e contraespionagem, é famoso por utilizar um poderoso arco combinado com um acervo de flechas das mais variáveis, desde flechas comuns a flechas explosivas e muitas outras.

Mesmo não possuindo superpoderes, ele se mostra um membro valoroso dos Vingadores.

Agente Clint Barton (Combatente)

Corpo 8

Mente 7

Pontos de Vida: 18/ Pontos de Energia 17

Armadura: Roupas Reforçadas (Proteção 4/Resistência 40)

Arma: Arco e Flechas Variadas (Combate +2/+4)

Trading Cardgames Online

Por André Luiz Silva Negrão



Você está ansioso por uma partida de Trading Card Game e seus amigos não querem jogar com você? Palma, palma, não priemos cânico.

Jogar online já é uma realidade comum no meio gamístico a muito tempo. Os RPG digitais a muito invadiram o mundo cibernético, primeiro com versões rústicas de RPGs de interpretação por troca de mensagens, passando por RPGs eletrônicos à la Final Fantasy e descambando no MMORPG com seus múltiplos jogadores dividindo um mesmo mundo de aventuras. Com os Card Games não foi diferente. Em 1997 a Wizards of The Coast colocou no mercado uma versão digital de Magic: The Gathering e embora o jogo em sua primeira versão não permitisse o jogo online, foi a entrada dos Card Games no mundo digital. Hoje em dia, mais de 15 anos após sua estreia, contamos com diversos Card Games disponíveis na rede, desde o próprio Magic, passando por Pokémon, Yugioh e diversos jogos unicamente digitais.

A receita de sucesso vem de vários ingredientes. Anote-os e misture-os até obter uma massa homogênea:

- Jogar sem precisar sair de casa.
- Disponibilidade de duelistas no mundo inteiro, a qualquer hora do dia e da noite.
- Preços reduzidos

Parece um sonho ter um adversário disponível a qualquer momento, explorando diversas estratégias diferentes pelo mundo inteiro no conforto do lar, gastando pouco.

Mas, com tantas vantagens explícitas, por que o Card Game Online ainda não tem o destaque merecido entre o público? As hipóteses são as seguintes:

- Resistência a investir dinheiro real em bens virtuais.
- Dificuldade de pagamento em dólar.
- Promiscuidade do jogador online.



Primeiro e mais importante, o consumidor virtual, principalmente o brasileiro, não gosta de investir em bens digitais. Embora vez ou outra o brasileiro gaste com jogos online, ele é altamente resistente a gastar online as quantias que gasta em boosters reais. Um fator que reforça essa resistência é a promiscuidade. Para aqueles que pensaram besteirinhas, me refiro a tendência do jogador partir para outro jogo grátis ao invés de investir dinheiro real no jogo online. Se mesmo assim ele resolver investir, as formas de pagamento internacionais nem sempre são satisfatórias, principalmente a quem ainda não aderiu ao Paypal.

Prós e contras a parte, os Card Games online estão se multiplicando e a Moqueca de Dragão não vai ficar de fora dessa.

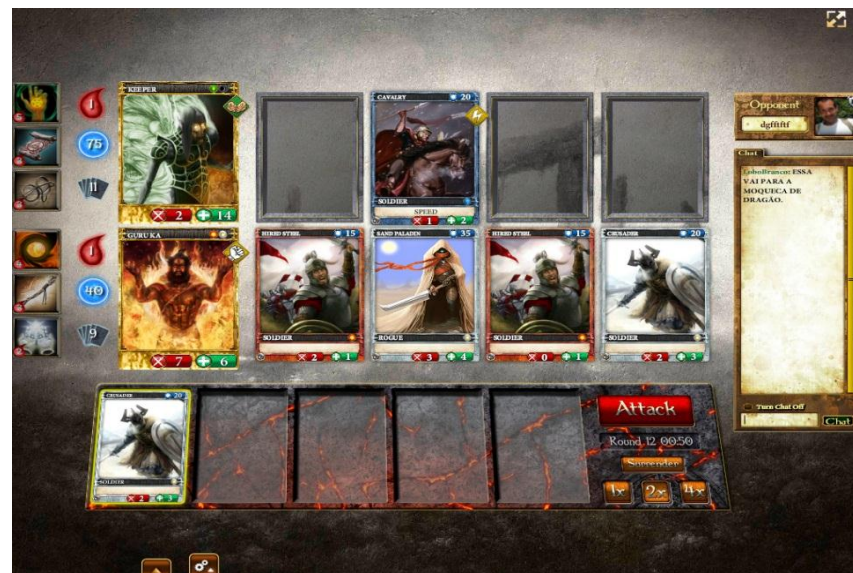
Trading Cardgames Online



Blood Realm

Inspirado na Mitologia Grega, Blood Realm simula o embate entre deuses e seus seguidores.

As regras são simples, principalmente para quem já está acostumado a jogar TCGs. Seu deus possui um valor de ataque, pontos de vida e até 3 poderes diferentes. A cada turno se compra uma carta do baralho, se recebe uma gota de sangue para usar os poderes únicos de cada deus e algumas energias, que são necessárias para invocar aliados para lutar a seu lado ou conjurar magias com efeitos diversos. No final de cada turno seu deus e seus aliados atacam o deus adversário, exceto quando algum aliado oponente está na frente e será atacado no lugar de seu mestre. A partida continua até que os pontos de vida de um deus seja reduzido a zero, e geralmente isso acontece bem depressa.



Interface do Blood Realm

O jogo ainda permite a compra de novas cartas com dinheiro real e virtual e a possibilidade de duelos online, contra desconhecidos e contra seus amigos, que podem ser convidados pelo Facebook.

O que pode decepcionar é que, ao terminar a aventura básica contra o computador, na qual se ganha muito dinheiro e experiência, os combates PvP (jogador contra jogador) fornecem dinheiro e experiência quase nula, desmotivando o jogador. Um problema que também pode acontecer é o combate se tornar interminável quando um deus não consegue abater o outro, o que sempre acontece quando dois baralhos defensivos se enfrentam.

Com interface simples, jogabilidade rápida e de fácil aprendizado, Blood Realm é um ótimo jogo para se iniciar o carteadado digital.

Trading Cardgames Online



Shadow Era

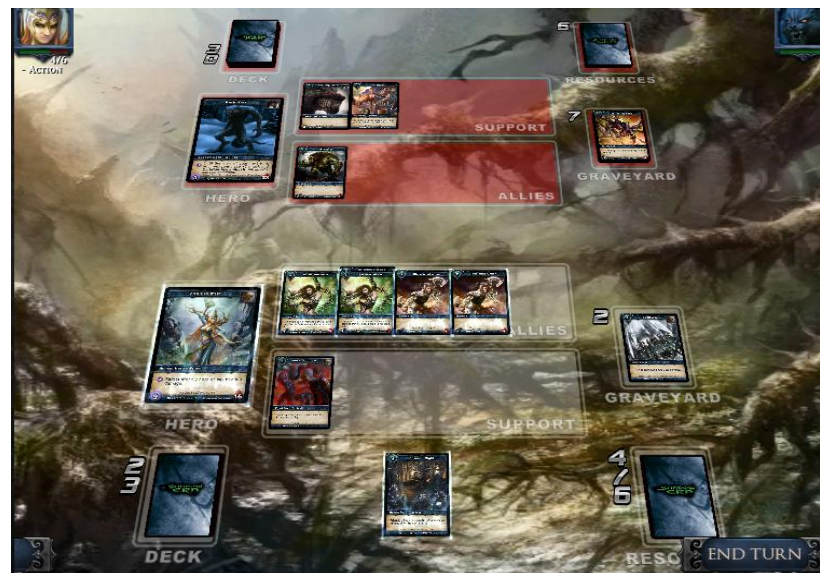
Considerado por muitos o maior TCG digital, Shadow Era merece sua fama por seus aspectos tecnológicos. Capaz de rodar em quase qualquer aparelho que possui uma tela, este jogo pode ser apreciado pelo PC, iOS, Android, Web sem download, Mac e em cartas físicas.

Não é de se espantar que com um investimento tecnológico tão alto, alguns outros fatores não tenham o mesmo cuidado, mas infelizmente o sacrificado foi a jogabilidade. Com regras descaradamente copiadas de World of Warcraft, Shadow Era é aproximadamente 80% semelhante a seu inspirador. O incrível é que copiaram até o layout da carta de aliados.

Recalques a parte o jogo é mais simples que o Warcraft TCG. Cada jogador possui um herói e deve derrotar o herói adversário, reduzindo seus pontos de vida. A cada turno se recebe energia para usar o poder do herói, compra uma carta, e pode escolher uma delas para se transformar em recurso. Com esses recursos o jogador pode invocar aliados para atacar os adversários e conjurar mágicas. Ao contrário do Wow, em Shadow Era os aliados adversários só devolvem o ataque caso não sejam mortos após danificados, o que geralmente leva a vitória o jogador que desceu aliados mais depressa.



Cards de Shadow Era e WoW: parecidos?



Interface do Shadow Era

É possível o jogo online contra desconhecidos, desde que se possua uma quantidade mínima de cartas adquiridas, o que exige a compra de um booster a dinheiro real ou alguns duelos para adquirir dinheiro virtual. Os boosters e decks virtuais são vendidos a valores módicos e o grande barato é que a compra de cartas físicas dá direito a diversos bônus nas compras online, só não é melhor pois as cartas físicas são bem caras para o padrão do mercado.

Shadow Era é um jogo com possibilidades tecnológicas que devem servir de exemplo a todos os outros desenvolvedores e irá te distrair em qualquer lugar por dispositivos móveis, mas peca por não oferecer uma jogabilidade equilibrada e inovadora a seus jogadores.

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®



E na próxima edição...
Está pronto para conhecer esta Terra Nova?

Movêes de
DRAGÃO

