EDUARDO GRUNGE



ROLEPLAYING GAME



MÓDULO BÁSICO - Primeira edição

Copyright © 2023 por Eduardo Grunge

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, distribuída ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio, incluindo fotocópia, gravação ou outros métodos eletrônicos ou mecânicos com fins comerciais sem a permissão prévia por escrito do editor, exceto conforme permitido pela lei de direitos autorais brasileira. Para solicitações de permissão, entre em contato com edugrunge@hotmail.com e ficarei feliz em ajudar.

A história, todos os nomes, personagens e incidentes retratados nesta produção são fictícios. Nenhuma identificação com pessoas reais (vivas ou falecidas), lugares, edifícios e produtos é pretendida ou deve ser inferida.

MAGIKA LEGENDS RPG

MÓDULO BÁSICO

Ideia original e sistema de regras: Eduardo “Grunge” Alves
Jogadores da fase de testes: Yuri Simonini, Jonas Felix, Bráulio Soares, Rommel Figueiredo, Rubens Lage, Fred Cavalcante, Tereza Angélica, Humberto Vanuchi.
Redação, revisão textual, edição e diagramação: Eduardo “Grunge” Alves
Tabelas probabilísticas: www.anydice.com
Software utilizado para texto e tabelas: Microsoft word
Regra da sorte: Bráulio Batista Soares
Selo independente de publicação: Flying Cow Records Print & Records (arte: @catalyststuff)
Capa e contracapa: NACreative (letra), upklyak (pano de fundo)
Arte da logo: Microvector (chapéu de mágico)
Arte de pré-texto: ICRPG_Style_FantasyStockArt

Artistas presentes neste livro:

Arte do capítulo 1: *MAGICSPLASH por Tan Ho Sim*
Arte em P&B do capítulo 1: *OPILLO por Miguel Santos*
Arte do capítulo 2: *CGSPLASH por Christof Grobelski*
Arte em P&B do capítulo 2: *DEMAILLO Por David Lews Johnson*
Arte do capítulo 3: *MAGTHEO por Joyce Maureira*
Arte em P&B do capítulo 3: *RIOTILLO Por David Lews Johnson*
Arte do capítulo 4: *BESTMADE por Tan Ho Sim*
Arte em P&B do capítulo 4: *TITLEILLO por Miguel Santos*
Arte do capítulo 5: *MASKED WITCH por @liuzishan*
Arte em P&B do capítulo 5: *ICRPG_Style_FantasyStockArt*
Arte do capítulo 6: *MAGWORD por Aaron Lee*
Arte em P&B do capítulo 6: *ICRPG_Style_FantasyStockArt*
Arte do capítulo 7: *CGCHAR por Aaron Lee*
Arte em P&B do capítulo 7*: INTROILLO por David Lewis Johnson*
Arte do capítulo 8: *MARTSTRIFE por Christof Grobelski*
Arte em P&B do capítulo 8: *Skull Devil por Rochak Shukla*
Arte do capítulo 9: *SYSSPLASH por Tan Ho Sim*
Arte em P&B do capítulo 9: *Mythical creatures por Macrovector*
Arte do capítulo 10: *SYSCOMBAT por Tan Ho Sim*
Arte em P&B do capítulo 10: *por ICRPG_Style_FantasyStockArt*
Arte do capítulo 11: *TREASURESPLASH por Tao Ho Sim*
Arte em P&B do capítulo 11: *Medieval elements por freepik.com*

Arte do mapa: Azgaar fantasy map generator. https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/

Todas as artes presentes nesse livro foram utilizadas usando assets gratuitos do site Freepik.com, imagens cedidas por Sine Nomine Publishing do art pack de Godbound e ICRPG_Style_FantasyStockArt.

Uma palavra do autor: Prazer em conhece-lo! Meu nome é Eduardo "Grunge" Alves. Sou PhD em Linguística e um entusiasta apaixonado por RPG desde o início da década de 1990. Desde essa época até agora esse tem sido um dos meus passatempos favoritos junto ao amor pelos videogames. Se quiser entrar em contato comigo, não hesite. Será um prazer conhecer você. O mundo precisa de mais pessoas de mente aberta como os jogadores de RPG entrando em contato uns com os outros. Considere me apoiar nesse projeto autoral com alguma contribuição financeira pois, de fato, tudo que existe nessas páginas foi feito de forma independente, sozinho e com muita dificuldade. Meu pix para contribuições é edugrunge@hotmail.com. Espero que goste do livro e não se esqueça: deixe a mágica fluir...

Contato: edugrunge@hotmail.com
Facebook: https://www.facebook.com/eduardo.grunge
Instagram: https://www.instagram.com/eduardogrunge/

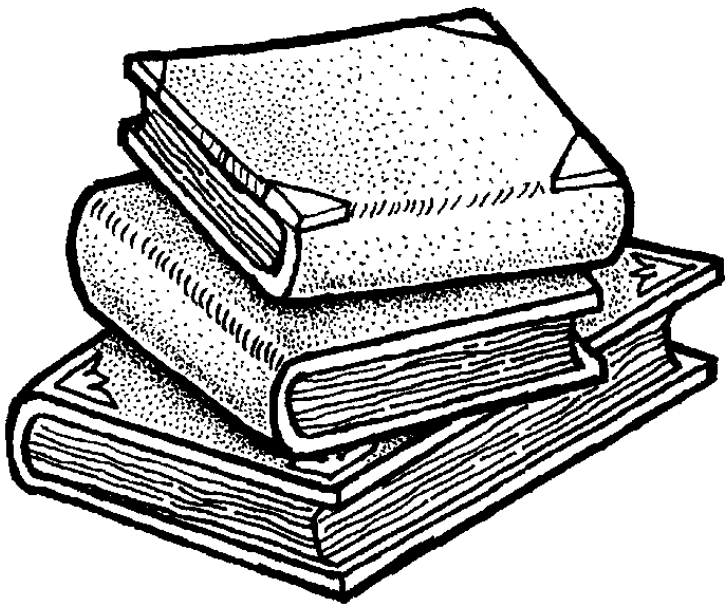
"Essa obra autoral de roleplaying game é subproduto de material exclusivo, produzido pelo próprio autor e qualquer semelhança com a realidade ou materiais já publicados é mera coincidência. A intenção dessa obra é ser uma ferramenta de diversão, nunca devendo ser usada para ofensa ou frustração de outros. "

© Magika Legends 2023

Todos os direitos reservados

ÍNDICE

Capítulo 1	Como funciona um RPG?.....	Página 08
Capítulo 2	Construção de personas.....	Página 20
Capítulo 3	Perícias.....	Página 44
Capítulo 4	Regras do DROPS.....	Página 55
Capítulo 5	Equipamentos e informações gerais.....	Página 66
Capítulo 6	Divinismo.....	Página 79
Capítulo 7	Magika.....	Página 92
Capítulo 8	Técnicas.....	Página 106
Capítulo 9	Narrador e evolução.....	Página 114
Capítulo 10	O mundo de Dendramol.....	Página 129
Capítulo 11	Um guia rápido.....	Página 156



INTRODUÇÃO

Magika Legends é um sistema de RPG de temática de fantasia medieval, que também pode ser adaptado para outros cenários caso haja necessidade. E o que é RPG? Em inglês, "roleplaying games" significa jogo de representação. O início do jogo remonta da década de 1970 e, depois de uma onda de popularização na década de 1980, disseminou-se por todos os cantos do planeta. Dessa forma, surgiu o RPG que se conhece hoje em dia. Muitos autores renomados podem estar incluídos no rol de grandes escritores de RPG. Mark Hein Hagen, inventor de Vampiro a máscara, Steve Jackson, inventor do GURPS e Gary Gygax do famoso *Dungeons & Dragons* apenas para citar alguns.

Entretanto estamos aqui não para falar dos primórdios do RPG, mas para apresentar uma nova proposta de *roleplaying game*. *Magika Legends* é um sistema independente que prima pelo lúdico e pela liberdade. Não apenas isso, o que criei em mente para os jogadores foi uma proposta maximalizada e totalmente livre de amarras muito fechadas de regras. A máxima do jogo é a liberdade, o duelo, a disputa e competitividade. Minha proposta é fazer com que o jogador entre na pele de seu personagem e também sinta a emoção da disputa a cada jogada de dados de uma forma livre, sem se frustrar com muitas regras e pormenores.

A construção da ficha segue parâmetros simples e, em sua maior parte, abertos em relação à criatividade do jogador. Muito no *Magika Legends* é decidido situacionalmente, na hora e sob demanda. O quanto seu personagem é aberto a determinadas situações e quanto dele será colocado numa disputa, cabe ao jogador decidir. Desde sua criação os parâmetros são abertos sendo possível escolher entre três níveis de profundidade em sua concepção.

Quanto ao sistema de magias, apresento o DROPS, parte de uma ideia construtivista, que tem a proposta de emergir a partir da negociação de muitas mãos. O próprio jogador decide como sua mágica vai funcionar, seus efeitos e cria de sua própria mente coisas únicas junto a uma negociação coletiva. Cada magia tem um pouco da criatividade do jogador que a criou. Quem decidirá como a magia funcionará será o próprio jogador. O mestre do jogo servirá como árbitro para mediar e adequar o poder da "magika" para que não haja incoerências.

Ainda, em *Magika Legends,* é apresentada a mecânica de "técnicas". As técnicas nada mais são do que construtos estudados e ensaiados entre os personagens do jogo a fim de realizar um ataque combinado. Não apenas isso, tudo o que for possível acontecer dentro da sessão, os jogadores podem combinar. Uma perícia com uma magia, uma magia com uma magia, um ataque com uma magia etc. Isso reflete não apenas a inventividade dos jogadores, mas o quanto eles estão entrosados e sua amizade está pulsante. Uma técnica reflete um companheirismo acentuado entre os personagens que se unem para criar ataques totalmente novos. Você pode, por exemplo, criar um ataque combinado com seu golpe de espada juntamente com a magia de fogo do seu companheiro para resultar num golpe flamejante que eliminará seus oponentes. As possibilidades podem ser, praticamente, infinitas.

Em relação à apoteótica magia, aqui a chamamos de "magika". A magika é todo o suco primordial que permeia cada ser no continente de Dendramol e foi a partir dela que se criou a vida. Sua proveniência remonta ao tempo da grande deusa criadora do universo, Krinah. Suas mecânicas, assim como as técnicas, baseiam-se na liberdade de criação, escolha e combinação.

Construa sua ficha e prepare-se para começar a aventura. Nada está fora do alcance e sua imaginação será a válvula mestra para a sua viagem no mundo fantástico de *Magika Legends*. Eu encontro você na aventura.

Eduardo "Grunge" Alves
Autor



CAPÍTULO 1

Como funciona um RPG?



O despertar do caçador

Ele já estava impaciente de esperar sua caça sair da toca e, de forma incontida, ficava a dedilhar as pontas da rede de cordas que havia preparado. Teve muito tempo ocioso. Lembrou que em casa, esperavam sua mãe, pai e querida irmã. Não bastasse toda sua ansiedade e fome, havia o frio da madrugada do deserto, a malícia furtiva dos chacais e, bem pior, a sova que seu pai lhe daria ao amanhecer, se voltasse de mãos vazias dessa "vadiagem".

Txar Braun morava dentro dos domínios do território nômade de Vankatait, um lugar problemático devido a sua área portuária que era grande e desordenada. Isso levava o aparecimento de gente de toda estirpe para o lugar. Seu soberano era o Sultão Murrath, um homem de poucas palavras, equilibrado e rígido. Embora Txar morasse com a tribo de seu pai dentro das terras de Vankatait ele tinha pouco a temer pois seus companheiros se estabeleceram fora da zona das cidades. Não só a tribo de Txar estava distante da vida agitada da capital, mas muitas outras tribos. Os aldeões moravam na zona mais perto do grande deserto, onde não havia muita civilização. A sobrevivência dessas tribos pautava-se basicamente em comércio com a capital e escambo por coisas que precisavam. Essas tribos que viviam perto do Grande Deserto eram especialistas em sobrevivência e eram ótimos caçadores. Obviamente Txar foi treinado pelo seu pai nessas artes.

O seu pai era um homem duro, mas justo. Provia sua família de toda necessidade que por ventura precisassem. Seu caráter e vocação para cuidar da família era uma tradição da família Braun. Txar aprendeu a caçar com seu pai, que aprendeu com seu avô e sempre foi assim desde que se lembra das histórias de seus antepassados. Era um bom pai e líder de clã. Ele tinha alguma influência em sua aldeia e, com frequência, negociava com outras tribos e sultanatos, em falar no porto de Vankatait. As pessoas enxergavam seu pai como algum tipo de líder embora não fosse essa a sua vontade. Seu bom senso garantiu muitos bons negócios com outras tribos no passado. A figura de seu pai havia ganhado amplidão e já se falava no Patriarca Braun como líder da aldeia.

Sua mãe, embora doce, também não ficaria feliz com a demora de Txar Braun pois sua fama na aldeia já o precedia. Seus excessos com seu melhor amigo, Munchi, já eram infames. Isso muito a preocupava por seu filho ser herdeiro de um dos líderes da aldeia. Precisava dar o exemplo. A matriarca Braun também se preocupava com os

exageros do filho, que nunca foi munido de muita responsabilidade. Toda noite ela esperava o filho chegar de suas aventuras nas montanhas. Roubava batatas do velho Urto, bebia na taverna local, buscava briga com viajantes e até chegou a experimentar a lótus negra, droga que começara a tornar-se febre entre os jovens dos Territórios Nômades.

A vila de Prirka, sua morada, era uma aldeia pequena como tantas outras espalhadas pela faixa que circundava o grande deserto. Enquanto as cidades mais perto do litoral prosperavam as aldeias próximas ao grande deserto sobreviviam apenas de pequenos negócios com grandes senhores de terras e comércio de Vankatait. Sendo o grande deserto uma área central em Tenadis, não só Prirka, mas várias outras aldeias espalhadas nas quatro direções extremas desse deserto tinha o mesmo modo de sobreviver. Prirka era um lugar pacato e com apenas algumas centenas de pessoas. Todos os seus habitantes viviam um modo de vida rústico, sem muito luxo e tecnologia. Os homens caçavam, exploravam em busca de metais e as mulheres cuidavam da casa e se ocupavam de artesanato. Os homens de Prirka, assim como das outras tribos que moravam a margem do Grande Deserto, eram hábeis exploradores e caçadores o que lhes rendiam fama nas areias de Tenadis. Com Prirka não era diferente. Quando algum nobre precisava de uma erva rara, informações de salteadores escusos ou simplesmente para perseguir alguém, eles se valiam da experiência dos moradores dessas aldeias bárbaras. No centro da cidade havia um poço de onde tiravam a água que necessitavam quando não estava seca, e ao redor dela, um punhado de casas rústicas, redondas, feitas de barro seco e telhado de coqueiros já secos amarrados com tripas de animais e cipós. Havia apenas uma pequena janela nas habitações e a porta era circula e pequena. Um açougueiro apenas fornecia carne para as famílias em troca de prata e, uma vez por semana, havia uma espécie de feira na qual os aldeões trocavam seus itens por outros. O que não conseguiam caçando, conseguiam trocando na capital de Vankatait. A noite os rapazes se reuniam em volta a fogueira e as moças cochichavam risadas abafadas a frente das ocas de seus familiares sob o olhar atento de seus pais. Os homens tinham as cabeças raspadas do lado de suas cabeças e possuíam três listras vermelhas em seus rostos. Quando chegavam à maturidade o homem poderia deixar crescer um rabo de cavalo na parte de trás de seu cabelo para demonstrar que não era mais um menino. No lugar das três listras vermelhas, agora três listras pretas indicando sua maturidade. As moças solteiras não poderiam ter cabelos curtos e, apenas depois de se casar poderiam

fazê-lo. Assim era a vida na vila de Prirka. Sem imaginar o cruel destino que se abateria sobre o lugar num futuro muito breve.

Txar Braun havia saído ao fim da tarde para sua empreitada de caça e, mesmo com o manto violeta da madrugada sobre sua cabeça, ainda continuava longe da aldeia. “Não posso voltar! Essa é a minha chance de mostrar que já estou pronto para o ritual de maturidade!”. Teria voltado antes caso não tivesse se detido assediando as meninas da sua vila ou não tivesse aprontado uma das suas.

Embora Txar Braun fosse um insolente com as moças da cidadela, não havia alma que se atrevesse a cortejar sua bela irmã, Zarine. O mero trocar de palavras já era suficiente para Txar bancar o protetor, algo que, obviamente, desagradava sua irmã. Embora Zarine fosse muito jovem para seus doze anos, já era uma menina muito bonita e que daria muitas dores de cabeça a seu pai por sua beleza. Seus olhos eram verdes naquele mar cinza do deserto. Txar Braun, como qualquer irmão, tinha suas contendas com ela, mas a amava de todo coração.

Estando por muito tempo absorto em pensamentos sobre sua família, Txar sente que sua presa não está para sair da toca e cair em sua armadilha. Já estava entediado quando espetou um escorpião que ali passava com sua mão esquerda e com a direita segurando o queixo com claro tédio que lhe franzira a testa: “Que droga...”. Contudo, inesperadamente, não mais do que de repente, do alto do amontoado de rochas altas que rodeavam os entornos da sua vila e que os caçadores iam para buscar carne, viu algo que chamou sua atenção. Agachado, à espreita, o garoto viu abaixo a toupeira deixando sua toca, metendo seu nariz por toda área à sua frente. Quase congelando naquele frio da madrugada do deserto, Txar ainda conseguiu esboçar uma expressão de satisfação. Txar não movia um músculo para não afugentar sua presa tal como um predador que está para dar o bote em sua presa. A criatura media dois ou três palmos de cumprimento e era bem gorda, certamente, renderia um guisado para três dias e seu pai não iria surra-lo.

O pequeno animal, então, dispôs-se a farejar mais à frente, onde se encontrava a rede que Txar ocultara abaixo da areia. Quando a criatura ali chegou, o garoto puxou as cordas laterais da armadilha, prendendo-o rapidamente; quanto mais se debatia para fugir, mais ficava presa à rede: “peguei!”.

O caçador desceu de seu esconderijo e amarrou o bicho, sem, contudo, mata-lo. Dizia-se que ficava mais saboroso quando cozido vivo, coisa que Txar há muito queria ver. Como seria ver aquele ser agonizar? Como ele reagiria? Será que gritaria? Todo tipo de pensamento povoava sua jovem mente, nesse breve momento de regozijo.

Txar, então, voltando à realidade que o cercava, resolveu tomar o rumo de casa como se alguma premonição o assaltasse no meio do nada, porém, não pôde se afastar dali tão rápido. Virando-se em direção ao caminho de sua aldeia, avistou uma figura com um bastão na mão, próximo ao amontoado de rochas. Parecia um garoto, não mais velho que ele, de outra distante aldeia, uma cujos integrantes raspavam suas cabeças e salteavam as estradas. Como seu avô dizia "a maldade é o reconforto do homem quando devora outro homem". O estranho garoto deu um grito selvagem e partiu em direção àquele que se preparava para retornar ao lar. Txar não era despreparado, mas seu oponente era muito rápido e alcançou-lhe num piscar de olhos, golpeando-o na altura da mandíbula. Uma luta ferrenha acabara de eclodir. Este ataque levou o menino ao chão, vindo seu atacante sobre ele, logo em seguida. Rapidamente, Txar acertou-lhe um soco no olho e, com esta distração, aproveitou para engalfinhar-se com o estranho, fazendo com que rolassem numa troca descoordenada de golpes, até o amontoado de rochas. Ali continuaram a peleja, deixando para trás a caça e o bastão.

Txar acertou, novamente, o outro menino no rosto, tendo este golpe, no entanto, feito o salteador bater a cabeça numa das rochas que pelo chão se espalhavam, o que lhe atordoou imediatamente. Braun observou isto e continuou a golpeá-lo sem piedade, partindo-lhe ossos e dentes, fazendo com que seu sangue se espalhasse e se misturasse à poeira daquele chão pétreo. Não satisfeito, e com as mãos imundas de areia, sangue e suor, agarrou uma das pedras que havia perto de si numa calma perturbadora e começou golpear seu inimigo com ela, tendo seu primeiro golpe afundado o lado direito do rosto daquele em quem batia. O sangue que dali exsurgiu respingou por toda parte e sobejamente sobre o rosto de Txar, que agora exibia um olhar de ódio e resolução inerente à maioria das bestas. Todo frio e medo que sentira antes daquele momento haviam se esvaído feito fumaça, somente a vontade de matar o dominava e, finalmente, as palavras do seu avô começaram a fazer sentido. Foi destroçando o rosto do seu inimigo e, no processo, se livrando do medo que sentira que Txar sentiu uma calma morna ao ver o cadáver no chão. Viu que, para se ter paz, era preciso destruir seus medos e seus inimigos mesmo a despeito de devora-los.

Após reduzir a cabeça de seu inimigo a uma massa disforme de ossos, vísceras e sangue que também lhe recobria as mãos, foi que Txar parou seus intentos, para relembrar o que viera fazer naquele lugar. Despertou do frenesi. Levantou-se sobre aquele cadáver e olhou ao redor à cata de sua presa, mas somente vislumbrou a rede de captura rasgada. Enfurecido, olhou para o corpo de seu inimigo com olhos de indignação e, ainda, deu-lhe uma cusparada, amaldiçoando-o. Assim, raivoso e já com o céu tingindo-se de tímidas luzes matinais, retomou o caminho para casa, esperando pela reprimenda que receberia de seu pai.

Duas horas de caminhada à frente, Braun chega até sua aldeia e depara-se com um cenário tomado por tons negros de fuligem. Sua premonição de que algo estava errado, mostrou-se certa. Um grupo de salteadores bárbaros montados em cavalos, vestidos com trapos e sujos como a imundície de uma toca de chacais, estavam fulminando sua vila de forma brutal. As ocas estavam em chamas. “malditos!”. Eram barbados, cabelos cortados grosseiramente e nenhuma Clemência por nenhuma alma que corria sem direção pelas vielas da aldeia. Em meio ao terror, Txar ficou paralisado com tanta barbárie. Seus olhos miravam sem reação o que estava vendo. Correria de um lado para o outro, desespero e lágrimas. O horror irrompia de cada rua, de cada casa e de cada pessoa que gritava por socorro. As moradias estavam sendo queimadas e vários corpos carbonizados e esquartejados jaziam por toda a extensão do local. Cabeças de pessoas estavam presas em pontas de lanças e corpos amontoados como pilhagem. Txar correu atônito pelas vielas dali e, por onde passava, encontrava o mesmo panorama. Bebês eram arrancados das tetas das suas mães e usados como tacape desgraçando suas pequenas cabeças contra rochas. Crianças eram pisoteadas por cavalos, aldeões eram perfurados e suas mulheres eram devassadas ali mesmo, diante da bosta dos bichos e do inferno que se tornou o lugar. Como num ato reflexo, correndo e tropeçando no vômito da morte, Txar apenas voava em direção à sua família. Passos apressados, suor escorrendo pela testa, respiração esbaforida, coração disparado.

Adiante, ao chegar às portas da sua casa, encontrou mais bárbaros desgraçando sua família. Seus semblantes eram como de monstros prontos para devorar suas presas. Seu fedor e frieza infestavam a sala da casa de Braun. De prontidão, um dos grotescos homens o agarra pelo pescoço como um porco para o abate e o segura firme, coloca seus pés imundos sobre suas costas de forma que Txar pôde sentir até o gosto do chão enquanto as lágrimas corriam de seu rosto e rolavam pelo chão junto ao catarro e sangue que saia das suas narinas ao tentar espichar seus olhos em direção à sua família. Sua

Irmã era arrastada pelos cabelos e trazida aos olhos do seu pai até a sala a socos e pontapés como se tangessem o gado. Os bárbaros ali mesmo estupraram sua mãe e sua irmã repetidas vezes em meio a suas súplicas por piedade que eram interrompidas no meio das palavras por socos, fazendo-as engolir metade das suas frases proferidas por suas bocas agora ensanguentadas e roxas de violência. Seus seios dilacerados a mordidas e suas vaginas abertas de ponta a ponta. Os rostos eram sovados de socos e bofetes. Vertendo lágrimas de ódio e tristeza e já sem forças pra reagir, vendo tudo aquilo, quase abraçando a lambida fria da morte, Txar Braun assistia a dança da morte. Ensandecido, o patriarca Braun se solta de suas amarras e ataca seus inimigos. Não podia mais assistir aquilo daquele jeito e, mesmo estando amarrado, arrumou um jeito de quebrar suas amarras. Como um animal, o pai de Braun luta com unhas e dentes contra os monstros tirando a vida de dois deles motivado pela maldade que haviam feito a sua mulher e filha e pela ira de um pai que perdera sua prole. Como um animal acuado, ele atacou até que um dos verdugos deixa cair uma faca a qual rolava perto de Txar Braun. A faca rolou desordenadamente até perto do seu rosto como se o destino quisesse que ele fizesse uso da arma que matou sua mãe. Mesmo sem forças e quase morrendo sob o calcanhar de um dos bárbaros que ainda estava com o pé em cima de sua cabeça, Txar sabia que essa era sua única chance. Sem pensar e quase desvanecendo, a ira toma conta daquele jovem de treze anos e ele se desvencilha do pisoteio de seu algoz e ataca pelas costas o bárbaro restante. Txar Braun, sem conseguir pensar como um ser humano normal, ataca dezenas de vezes até que suas juntas começaram a queimar e desmaiou.

Tempos depois, ainda sentindo a fuligem entrar em suas narinas, corpo dormente de tanto apanhar, nariz a sangrar e olhos forçosos a manterem-se abertos, Txar Braun desperta em meio à fumaça. Une forças, põe-se de pé e respira profundamente, cambaleando para lá e para cá, para lá e para cá... Txar Braun andava como um morto vivo, um olho aberto e um olho fechado. A cada passo, uma gota de sangue caia de seu corpo de locais que nem mesmo ele sabia de onde vinham. Tinha dificuldade de sair de sua cabana e teve de caminhar em cima dos cadáveres de sua mãe, irmã e pai, lacerados e devassados como animais. Tateando pelas paredes quase em queda como seu próprio corpo devido à destruição promovida pelos bárbaros, ele chega até o aberto e vê um vislumbre de sua vila destruída no auge da alvorada: Ele era o único que havia sobrevivido. Ele estava na área central de sua aldeia onde se localizava o poço, bem no meio. Suas pernas tremulas o levaram até ali. Uma estranha sorte ter ficado no mundo dos vivos em meio a mijo e merda. Estava mais morto do que vivo. Talvez a Deusa o

tenha poupado a vida, talvez tenha sido dado como morto e os bárbaros não perceberam que ainda havia vida naquele corpo destroçado ou até mesmo tenha sido o mero destino. Isso já não importava. Txar Braun cai de joelhos, o garoto não sabia se agarrava aqueles corpos ou os enterrava, estava perdido num turbilhão de pensamentos e sentimentos que não podia domar...

Neste instante, em meio às brasas e fuligem negra que subiam aos céus do fim da noite, escutou seu nome ser pronunciado à distância, num tom quase que inaudível, o que lhe chamara a atenção. Pondo-se de pé, e tentando captar donde vinha aquele lamento, encontrou, semicoberto por tábuas queimadas, um de seus amigos, quase morto. Era Munchi, seu companheiro. Txar somente teve tempo de perguntar-lhe quem trouxera aquela desgraça para a aldeia; o moribundo, em seu último suspiro, respondeu-lhe que aquilo havia sido obra dos bárbaros da montanha...[1]

Txar já tinha ouvido sobre os bárbaros da montanha e sabia que a relação deles com seu pai não era má. Eles comerciavam com Prirka regularmente sem maiores contendas. A relação entre Prirka e os bárbaros da montanha nunca foi motivo de uma chacina desse porte. Txar sabia que eles eram mercenários, mas não acreditava que sua vila tivesse feito algo de tão grave a ponto de ser dizimada. Txar não ligava a essa altura, não sentia nada nem podia pensar em nada. Sua dor foi tamanha que apenas deixou o corpo de seu amigo Munchi cair e encontrar o sono eterno. Não havia sobrado nada, mas Txar fez uma promessa interna a si mesmo de vingar todos de Prirka.

Lembrou-se das palavras de seu avô mais uma vez quando recordou a frase que ele proferira quando ele ainda era uma criança que o único conforto do homem mal é quando ele devora outro homem. Txar viu que tudo ali estava devorado, destruído e maculado. Ele realmente e de fato entendeu o que seu avô quis dizer. Ele entendeu que quando alguém se sente bem matando outra pessoa ele já virou um monstro. Mesmo tendo que derrotar e matar nossos inimigos, desde que se tenha motivos para isso, esta linha entre humanidade e bestialidade pode se manter intacta. Ele sabia que devia buscar vingança contra os bárbaros da montanha e sabia que um dia iria ter que cruzar essa linha tênue. Txar Braun homem ou monstro? Ele não estava pronto para saber disso, mas sabia que ele tinha que ir embora buscar suas respostas e sua vingança longe dali.

[1] E daí temos alguma referência de como, aos 13 anos, Txar Braun, foi caçar e, no retorno, encontrou toda sua aldeia destruída pelas mãos de bárbaros...

Sem mais nenhuma emoção no rosto além de um olhar perdido no horizonte, cuspe escorrendo de um dos cantos de sua boca, Txar Braun não havia percebido que a todo tempo, em meio a seu torpor, estava segurando pelos cabelos a cabeça sem vida de sua mãe na sua mão direita e a faca que tirou a vida de seu pai na mão direita. Ao perceber isso, baixa seu queixo lentamente e olha para as suas mãos largando a cabeça de sua mãe e coloca a faca na cintura. Sem olhar pra trás, Txar Braun deixa sua vila enquanto a cabeça da sua mãe queima junto a seu pai, Munchi e sua irmã. Tudo que há atrás dele são chamas e pó e uma promessa de vingança, custe o sangue que custar.

Capítulo 1 – Como funciona um RPG?

O que você acabou de ler é um prelúdio de um personagem típico de *Magika Legends*. A partir do que acabamos de ler na história da persona Txar Braun, podemos ter uma ideia de como funciona um RPG. Um *roleplaying game* essencialmente é isso: viver uma grande história e vê-la se desdobrar sob a orientação de um mestre. Por falar nisso, nesse livro, assim como muitos RPG, o mestre do jogo tem muitos nomes: narrador, game master (GM), mestre etc. Portanto, quaisquer um desses títulos aqui mencionados significam a mesma coisa. Dito isso, vamos ver como um RPG realmente funciona.

Um RPG segue um ritual que nem sempre é engessado. A liberdade é a característica principal de uma atividade lúdica desse tipo. Pessoas se reúnem em volta de uma mesa para interpretar personagens construídos com propósitos de divertimento. A válvula principal e necessária motivação é a diversão. É um jogo livre no qual o que vale é a liberdade imaginativa. Para que se possa jogar RPG são necessários, entretanto, três componentes básicos: dados, jogadores e um sistema de regras.

Os dados utilizados em *Magika Legends* são os dados de **4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces e 20 faces**. De forma resumida, trataremos, a partir de agora, o nome desses poliedros da seguinte forma: **D4, D6, D8, D10, D12 e d20**. Quanto aos personagens, vamos chamá-los de “personas”.

Esses dados mencionados no parágrafo anterior resolvem situações específicas dentro de um RPG. O narrador, pessoa responsável por criar a história, define como a situação é resolvida e joga-se cada um desses dados para que o problema apresentado tenha uma solução. Essa situação normalmente é fruto do acaso, tendo muitas variáveis que podem influenciar em seu resultado. O papel de jogadores e narrador é agir

negociadamente para que esses dados resolvam a situação e deixem o jogo um pouco mais interessante. Trataremos mais adiante como cada dado mencionado se comporta numa sessão de jogo.

Um outro elemento fundamental no RPG são as pessoas. Os jogadores tomam parte na partida de RPG para que o jogo faça sentido e, de fato, aconteça. Sem o elemento humano, o jogo perderia sua essência e é justamente essa essência humana que faz do RPG uma atividade plurifacetada. As pessoas vêm primeiro no RPG. Não há vencedores ou perdedores nesse tipo de jogo. O mais importante é se divertir e, para que isso se concretize, são necessárias as pessoas que tomam parte no jogo: seus jogadores.

Finalmente, e não menos importante, um RPG necessita de um sistema de regras. Em *Magika Legends* esse sistema de regras é o DROPS (diretrizes de regras operacionais). No DROPS, como já mencionado, os dados utilizados são: D4, D6, D8, D10, D12 e d20. Esses dados são jogados para que uma situação de jogo se resolva sob demanda da narração do mestre do jogo. Por exemplo, Ellyon, um clérigo da ordem de Krinah, decide que deve lançar suas bençãos sobre seus aliados, que terão que enfrentar o terrível dragão Volkmyr num combate que, logo, ocorrerá. Ellyon, então, anuncia ao narrador que deseja lançar um encanto de benção. O mestre fala ao jogador que controla Ellyon que ele deve fazer um teste de magika para lançar sua benção. Para isso, a ficha de Ellyon é consultada e descobre-se que seu nível é 2. Então joga-se um D20 contra uma dificuldade que o mestre anunciou. O mestre diz que a benção de Ellyon deve ser feita contra uma dificuldade de 8. O jogador que controla Ellyon tira 14 nos dados. Isso significa que Ellyon foi bem-sucedido e sua magia de benção deu certo e sua equipe está pronta para enfrentar o dragão Volkmyr.

Assim funciona um RPG. Apesar da liberdade do jogo, pessoas, regras e dados, não esqueça: a última palavra é sempre do narrador. Quem decide quais regras serão usadas ou não é ele. O sistema DROPS é amplamente maleável e permite que se façam alterações em prol do andamento do jogo. Dessa forma, sinta-se livre para usar ou não usar determinados parâmetros que serão explicados melhor no capítulo sobre regras.