

UMA RÁPIDA INTRODUÇÃO AO ESTILO DE JOGO OLD SCHOOL



POR
MATTHEW J FINCH E
MYTHMERE GAMES

COPYRIGHT 2008
MATTHEW J. FINCH

SWORDS & WIZARDRY
IS A TRADEMARK OF
MATTHEW J. FINCH



TRADUÇÃO COMENTADA: CAFÉ COM DUNGEON PODCAST

Uma Rápida Introdução ao Estilo de Jogo Old School

Este livreto é uma introdução ao estilo de jogo "old school", desenhado especialmente para quem começou a jogar RPGs de fantasia depois dos anos 2000, mais ou menos, mas serve também para jogadores mais antigos, que aos poucos derivaram para jogos de estilo mais moderno.

Se você pegar o D&D edição original, ou baixar o PDF gratuito com as regras do *Swords & Wizardry*, e experimentar uma sessão rápida de jogo, como você faria normalmente com um jogo moderno, provavelmente vai ter uma experiência patética e se convencer de que na 0e (edição zero do D&D) faltam várias regras importantes, em vários tópicos.

O que difere a edição original de diversos jogos posteriores não está exatamente na regras, mas sim

na forma com que se utiliza. Na verdade, há uma diferença tão grande entre o estilo de jogo antigo e o jeito moderno de se jogar, que eu descrevi quatro "Momentos Zen", nos quais conceitos fundamentais de jogo modernos são virados do avesso.

Há áreas em que suas convicções mais básicas sobre RPGs precisam ser revertidas, se você deseja ter uma experiência real do que se trata o estilo *old school*, da edição original. Eu chamo eles de Momentos Zen porque soam completamente errados aos ouvidos do jogador moderno, mas uma vez que você aceitar a lógica "espelhada" desta abordagem, de repente tudo fará sentido como sistema, como no mundo invertido de Alice no País das Maravilhas.

FUNDAMENTOS DO OLD SCHOOL

Quatro Momentos Zen

Jogar um RPG *old school* é bem diferente de jogar jogos modernos, nos quais as regras cobrem muitas situações específicas.

Na edição zero, as regras trazem lacunas e às vezes parecem incompletas, mas isso não é desleixo nem economia de espaço no manual de jogo.

Assuma que é um jogo que você nunca viu antes em sua vida; um jogo em que as regras dão parâmetros e os mestres de jogo os interpretam.



Primeiro Momento Zen: Arbitragem em vez de regras.

Na maior parte do tempo, em jogos *old school*, você não usa uma regra, você arbitra. É fácil entender esta frase, mas é necessário reflexão para realmente assimilar e aplicar a mensagem.

Os jogadores podem descrever qualquer ação sem olhar para a ficha do personagem, a fim de verificar se podem desempenhá-la. O mestre, por conseguinte, se utiliza de senso comum para decidir o que acontece, ou rola um dado, se julgar que há algum elemento randômico envolvido. Daí o jogo continua.

É por isso que personagens nos jogos antigos tem tão poucos números em suas fichas, e poucas habilidades específicas. Muitas das coisas que são desafios de rolagem de dado, em jogos modernos (como por exemplo, desarmar armadilhas), são resolvidos com observação, ponderação e experimentação.

Superar obstáculos pede uma postura mais meticulosa do que os jogadores provavelmente estão acostumados. As regras são ferramentas para o mestre, não para os jogadores, que devem ficar atentos às descrições e utilizá-las como seus principais instrumentos e recursos.

Exemplo simples

O alçapão, uma clássica armadilha da 0e, pode ser detectado vasculhando o piso com uma vara de 3 metros. Caso você pise nele, há 1 chance em 6 de que o alçapão abra, e é isso. Jogos modernos, ao contrário, normalmente tem classes de personagem com habilidades específicas de detectar e desarmar armadilhas. Vamos dar uma olhada em como o alçapão seria abordado de acordo com a edição original e as edições mais novas do D&D.

O Mestre de estilo moderno, nos exemplos deste manual, é um cara bem chato a respeito de trazer sabor pro jogo. Isso não é feito para fazer o estilo moderno de jogar parecer ruim: assumimos que a maioria das pessoas, lendo isso aqui, joga no estilo moderno constantemente e sabe que eles não são chatos assim. Fiz isso para grifar quando e como as regras são utilizadas nos jogos mais atuais, em contraste a quando e como não são usadas nos jogos old school.

- M. Finch

Este manual não descreve uma idealização de um jeito antigo e perfeito de jogar.

Sua intenção é apresentar a jogadores modernos o que talvez seja a melhor forma de se aproveitar os jogos dos primórdios do hobby, utilizando exemplos antigos de jogo.

- Balbi



A ARMADILHA DE ALÇAPÃO

A Armadilha de Alçapão (estilo moderno)

Mestre de Jogo: "Um corredor de 3 metros de largura segue em direção ao norte, mergulhando na escuridão."

Ladino João: "Vou procurar armadilhas"

MJ: "Qual seu número-alvo para a rolagem?"

Ladino João: "15"

O MJ Decide que a armadilha de alçapão, em frente ao grupo, é comum, então tudo que João precisa fazer é rolar 15 ou melhor - "Role um d20!"

Ladino João: "16"

MJ: "Vasculhando à sua frente, você encontra uma fenda fina no piso - parece que há uma armadilha de alçapão".

Ladino João: "Consigo desarmar ela?"

MJ: "Qual seu número-alvo para isso?"

Ladino João: "12. Rolei 14."

MJ: "Ok, movendo-se cuidadosamente, você consegue arrebentar o mecanismo e o alçapão não se abrirá mais."

Ladino João: "Continuo o caminho, então. Eu vou primeiro."

A partir dos exemplos que mostram as dinâmicas de jogos antigos em funcionamento, podemos constatar que eles priorizam uma visão mais lúdica do jogo.

Jogador interage diretamente com o universo do jogo, antes de interagir com sua planilha de personagem. O universo descrito pelo Mestre de Jogo é o principal playground onde o jogador de old school busca as respostas para solução do desafio proposto, na maioria das vezes é inútil buscar em sua planilha a melhor maneira para se resolver um desafio.

-Carlos Silva



A Armadilha do alçapão (estilo clássico)

MJ: "Um corredor de 3 metros de largura segue em direção ao norte, mergulhando na escuridão."

João Ladrão: "Avançamos, cutucando o piso à frente, com a vara de 3m."

O MJ está prestes a dizer que o bastão localiza e ativa a abertura da armadilha de alçapão, quando se lembra de algo - "Espera, você não tem mais a vara de 3m. Você alimentou o ídolo de pedra com ela". [Se o grupo ainda tivesse o item, João poderia ter detectado a armadilha automaticamente.]

João Ladrão: "Eu não alimentei o ídolo, o ídolo comeu ela quando cutuquei a cabeça dele."

MJ: "De toda forma você não tem o bastão. Você segue pelo corredor?"

João Ladrão: "Não, estou desconfiado. Consigo ver alguma rachadura no chão? De repente formando um quadrado ou algo assim?"

O MJ fica matutando que a armadilha está bem na frente de João, mas está muito escuro, então ele diz - "Não, o chão está todo rachado. Você não veria uma armadilha de alçapão tão facilmente, de todo jeito."

Um mestre diferente poderia decidir simplesmente que João vê a armadilha, porque ele está procurando no lugar certo pela coisa certa.

João Ladrão: "Ok, eu pego meu cantil da mochila e derramo água no chão. Ela escorre pelo chão todo ou revela algum tipo de padrão no piso?"

MJ: "Sim, a água parece empoeçar um pouco em volta de uma forma quadrada no chão, sendo esse quadrado um pouco mais elevado em relação ao resto do chão."



João Ladrão: "Um alçapão escondido?"

MJ: "Pode ser."

João Ladrão: "Consigo desarmar?"

MJ: "Como?"

João Ladrão: "Sei lá, de repente fazendo uma rolagem de dado, para ver se consigo arrebentar o mecanismo?"

MJ: "Você não consegue ver um mecanismo, propriamente dito, mas tem uma dobradiça bem comum na verdade. Se você pisar ela abre o alçapão e você cai. O que você quer arrebentar?"

João Ladrão: "Sei lá, vou só passar em volta dela".

MJ: "Você contorna ela, então. Há um espaço de 60cm de cada lado."



Outro exemplo:
O Salto Ninja
(estilo moderno)

Chegamos neste exemplo no meio do combate.

MJ: "Você está em cima de um patamar de 3m de altura e lá embaixo você vê que o goblin está prestes a atacar o Clérigo Chico."

João Ladrão: "Pego minha espada com a lâmina pra baixo e pulo do patamar, enfiando a espada fundo nas costas do goblin, aproveitando o peso do meu corpo e a queda para causar toneladas de dano."

MJ: "Sério?"

João Ladrão: "Sério!"

Clérigo Chico: "Lá vamos nós!"

MJ: "Que habilidade você está usando?"

João Ladrão: "Eu não tenho uma habilidade pra isso, mas eu quero tentar. Destreinado, que seja".

MJ: "Você não tem a habilidade *ataque voador* nem o *salto agressivo*, nem nada do gênero?"

João Ladrão: "Não!"

MJ: "É um ataque normal então. Você poderia dar dano extra se tivesse uma habilidade treinada aplicável."

João Ladrão: "Ok, rolei um 2"

MJ: "Errou! Você cai estatelado no chão."

João Ladrão: "Cara, isso não é justo! É um ataque normal, não devia ter chance de me estatelar no chão. Se houvesse chance de um benefício eu acharia ok, mas eu comecei numa posição tática favorável e só pude fazer um ataque normal, mas com chance de me dar mal e acabar caído no chão, ainda por cima."

MJ: "Ok, mas mesmo se eu tivesse te dado +2 pela vantagem tática, ainda assim teria errado o ataque!"

João Ladrão: "Só estou dizendo que não há nada nas regras dizendo que um ataque normal pode terminar comigo estatelado ao chão".

Clérigo Chico: "Ataco o goblin."

MJ: "Ok, se liga então: rola contra sua habilidade de salto com um número-alvo de 10. Se você passar, está de pé ainda."

Clérigo Chico: "Ataco o goblin."

João Ladrão: "Rolei um 9, mais o modificador de +2, deu 11."

MJ: "Ok, você está de pé!"

Clérigo Chico: "ATACO O GOBLIN."

O Salto Ninja (estilo clássico)

Chegamos neste exemplo no meio do combate.

MJ: "Você está em cima de um patamar de 3m de altura e lá embaixo você vê que o goblin está prestes a atacar o Clérigo Chico."

João Ladrão: "Pego minha espada com a lâmina pra baixo e pulo do patamar, enfiando a espada fundo nas costas do goblin, aproveitando o peso do meu corpo e a queda para causar toneladas de dano."

MJ: "Sério?"

João Ladrão: "Sério!"

Clérigo Chico: "Lá vamos nós!"

O MJ decide que vai pedir uma rolagem de acerto. Sucesso significa dano extra, falha significa algum desastre - "Você pula lá do alto. Joga o dado!"

João Ladrão: "Rolei um 2"

MJ: "Beleza, você tropeça antes do salto e se embola com a sua espada. Você derruba o goblin no chão mas também cai sem equilíbrio, os dois ficam estatelados no chão. Além disso, você se feriu com a lâmina quando aterrissou no goblin. Rola de novo um ataque."

João Ladrão: "Eu rolei um 15"

MJ: "Você se fere na perna, rola o dano."

Clérigo Chico: "Rola alto!"

João Ladrão: "Tirei 2. Chico maldito!"

MJ: "Dois pontos de dano então. Você não toma dano da queda, além disso, porque aterrissou no goblin, que te amorteceu, mas vocês dois estão no chão. Chico está ali, de pé com sua maça, completamente confuso pelo que aconteceu."

Clérigo Chico: "Enquanto o goblin estiver no chão, eu dou um *porradão* com a minha maça!"

MJ: "Rola o dado!"

João Ladrão: "Não entendi ainda por que meu personagem caiu no chão."

MJ: "Você rolou um 2, jogada tosca, você se embolou com a espada e caiu. Se tivesse acertado, era dano em dobro!"

João Ladrão: "Onde está isso no livro?"

MJ: "Não está, eu inventei. *Chico, rola o dado!*"

Alguns mestres preferem descrever as consequências detalhadas de falha ou sucesso na rolagem apenas após serem lançados os dados.

Particularmente, antes do João Ladrão saltar de cima do patamar, eu diria a ele quais ganhos teria caso fosse uma rolagem bem sucedida (conforme comentado pelo MJ "Se tivesse acertado, era dano em dobro!"), bem como as consequências de uma falha (que, neste caso, incluíram um corte na perna com a própria espada!).

Acredito que deixar claras as consequências aumentam a agência do jogador, que pode, inclusive, desistir da manobra planejada. Entretanto, pode-se considerar que, saltar de um patamar de 3m em cima de um goblin, no meio de um combate, já seria antecipação suficiente para o jogador saber que um fracasso teria potencial suficiente para um dano ao personagem.

- Aline

Segundo Momento Zen: Habilidade do jogador, não do personagem

O D&D original e o Swords & Wizardry são jogos onde se utiliza o poder de abstração e a habilidade analítica do jogador, em áreas em que os jogos modernos simplesmente se baseiam na ficha do personagem.

Não há um teste de *localizar* para perceber uma armadilha escondida ou uma alavanca, você não tem um teste de *blefar* para automaticamente enganar um guarda da cidade desconfiado, e você não tem um teste de *perceber intenção* para saber quando alguém está mentindo para o seu personagem. É necessário dizer ao Mestre onde e como está procurando por armadilhas, quais botões está apertando ou que tipo de ladainha está contando para convencer o guarda da cidade.

Você tem que decidir por conta própria se alguém está mentindo para o seu personagem ou falando a verdade. Em um jogo na 0e, você sempre faz perguntas, fala ao Mestre exatamente para onde seu personagem está olhando, e testa as coisas. Rolagens de dado são muito menos frequentes que em jogos modernos.

Além disso: estes jogos não são simulações do que um anão que cresceu em uma sociedade específica, com determinado nível de inteligência, faria ao se deparar com um certo tipo de desafio. Jogar no estilo *Old school* se trata de manter seu personagem vivo e torná-lo uma lenda. As habilidades do jogador são o anjo da guarda do personagem. Pode chamar de sorte ou intuição do personagem, ou seja lá o que faça sentido para você, mas não restrinja suas habilidades como jogador só porque seu personagem tem uma inteligência baixa. Interpretar faz parte do jogo, mas não é um pacto de suicídio com seu personagem.

Mecanicamente, no D&D original, há poucas diferenças que diferenciam o jogador do personagem, em termos de capacidades originais.

Os personagens são praticamente a tradução dos jogadores no mundo de aventuras. Pense em Caverna do Dragão.

Seus atributos influenciam muito pouco no D&D original e, mecanicamente, não fazem muita diferença.

Eles servem mais como parâmetros para as decisões do Mestre.

Também não havia nas regras, por exemplo, testes de atributos, que posteriormente se tornaram a base do D&D moderno.

- Balbi

O desafio tem como seu fundamento de jogo a análise, o repertório lúdico do jogador e o senso de recompensa.

Nos jogos modernos o desafio vem, muitas vezes, como teste às otimizações matemáticas que o jogador executa em sua planilha.

- Carlos Silva

SAIBA QUANDO CORRER

Um bom Mestre é imparcial: não favorece o grupo, mas também não favorece os monstros. Ele não está jogando um campeonato contra os jogadores, em que está restrito a regras e é obrigado a oferecer desafios bem medidos e bem平衡ados.

Pelo contrário: ele está lá para ser um juiz imparcial para a aventura dos personagens, em um mundo de fantasia – não num “cenário de jogo”.

Mesmo no primeiro nível de uma dungeon, podem existir desafios difíceis demais para um grupo de aventureiros de nível 1. Pergunte ao homem com apenas um braço na taverna; ele deve saber. Se você não pensou em procurar na taverna por um homem com apenas um braço, considere isso como uma crítica às suas habilidades como jogador.



Há uma distância mínima entre o jogador e seu personagem, que gera um espaço de metajogo bem curto, sadio e bem-vindo ao jogo.

Do mesmo jeito que não é necessário que você seja um espadachim para interpretar um guerreiro bradando sua espada, você não precisa ser um golpista nato para interpretar um ladrão a engabelar um guarda.

Você só precisa ter boas idéias no faz-de-conta do mundo de aventuras, de forma a afastar riscos, ou se submeter às chances de falha apontadas pelo Mestre.

- Balbi

Esta última frase do Finch, uma crítica às habilidades do jogador, demonstra muito claramente o espírito dos jogos old school.

Jogadores com personagens de nível 1 que decidem entrar numa dungeon sem obter nenhum tipo de informação prévia com outros aventureiros (e, especificamente, com um aventureiro que, claramente, já sofreu alguma baixa), de fato, precisam repensar sua forma de jogar. Vale a máxima: sábio é aquele que aprende com os erros dos outros.

- Aline

Terceiro Momento Zen: Heróico, não super-herói

Jogos no estilo *Old school* são medidos por uma escala humana, e não sobre-humana. No primeiro nível os aventureiros são pouco mais capazes do que uma pessoa comum. Eles vivem através de sua sagacidade.

Mesmo quando os personagens se elevam aos níveis mais altos de poder, eles não alcançam super habilidades. Os verdadeiros personagens de níveis altos possuem uma série de itens preciosos acumulados durante sua carreira de aventuras; eles normalmente possuem algum tipo de poder político, normalmente uma fortaleza. Eles são mortais ao encarar oponentes normais... mas eles não são invencíveis. Jogos *Old school* (e, novamente, é tudo uma questão de gosto) se baseiam na fantasia de pegar um sujeito que não possui poderes assombrosos – um cara muito parecido com você mesmo, talvez um pouco mais forte, ou com alguns poderes mágicos – e transformá-lo, após algum tempo, em um rei ou em um feiticeiro temido.

Não se trata de uma pessoa que consegue, já no começo do jogo, derrotar dez transeuntes armados de porretes de uma vez só. Ele tem um ponto de início bem real, bem sofrido. Seu personagem nunca se tornará mais forte que um dragão. Em níveis mais altos, ele pode ser capaz de matar um dragão com sua espada ou com seus feitiços, mas nunca agarrando sua garganta e estrangulando-o em um teste de força de um contra um.

Para fazer uma analogia com os quadrinhos, os personagens não se tornam o Super-homem; eles se tornam o Batman. E eles não começam como o Batman – Batman é o ápice. Ele é um pouco mais rápido que o normal, um pouco mais forte que o normal, ele tem muito dinheiro, a Bat Caverna, um mordomo, um seguidor fiel (seu coadjuvante Robin), além de dispositivos legais.

O jogo descreve a trajetória de pessoas praticamente comuns, aventureiros iniciantes, até se tornarem lendas heróicas: "zero to hero".

As ambições iniciais dos jogadores costumavam ser simples. Os personagens compartilhavam de um interesse imediato: coletar tesouros. O D&D na época premiava cada peça de ouro com 1 ponto de experiência e era com XP que se evoluía no jogo, em termos de poder, o que permitia correr mais riscos, atrás de maiores oportunidades.

O jogo pagava muito mais XP por ouro do que por monstro derrotado, inclusive, e isso era o motor da narrativa emergente que se desenvolvia.

A história pregressa, o relacionamento entre os personagens, as narrativas pessoais de cada um, seus ganchos e interesses surgem espontaneamente, a partir das aventuras vividas na busca por ouro. Não se engane: a narrativa emergente gera, com o tempo, um volume de ficção grande e rico, de forma natural e espontânea. Tramas, ganchos, rivalidades, vinganças, amizades e planos emergem de forma orgânica.

- Balbi

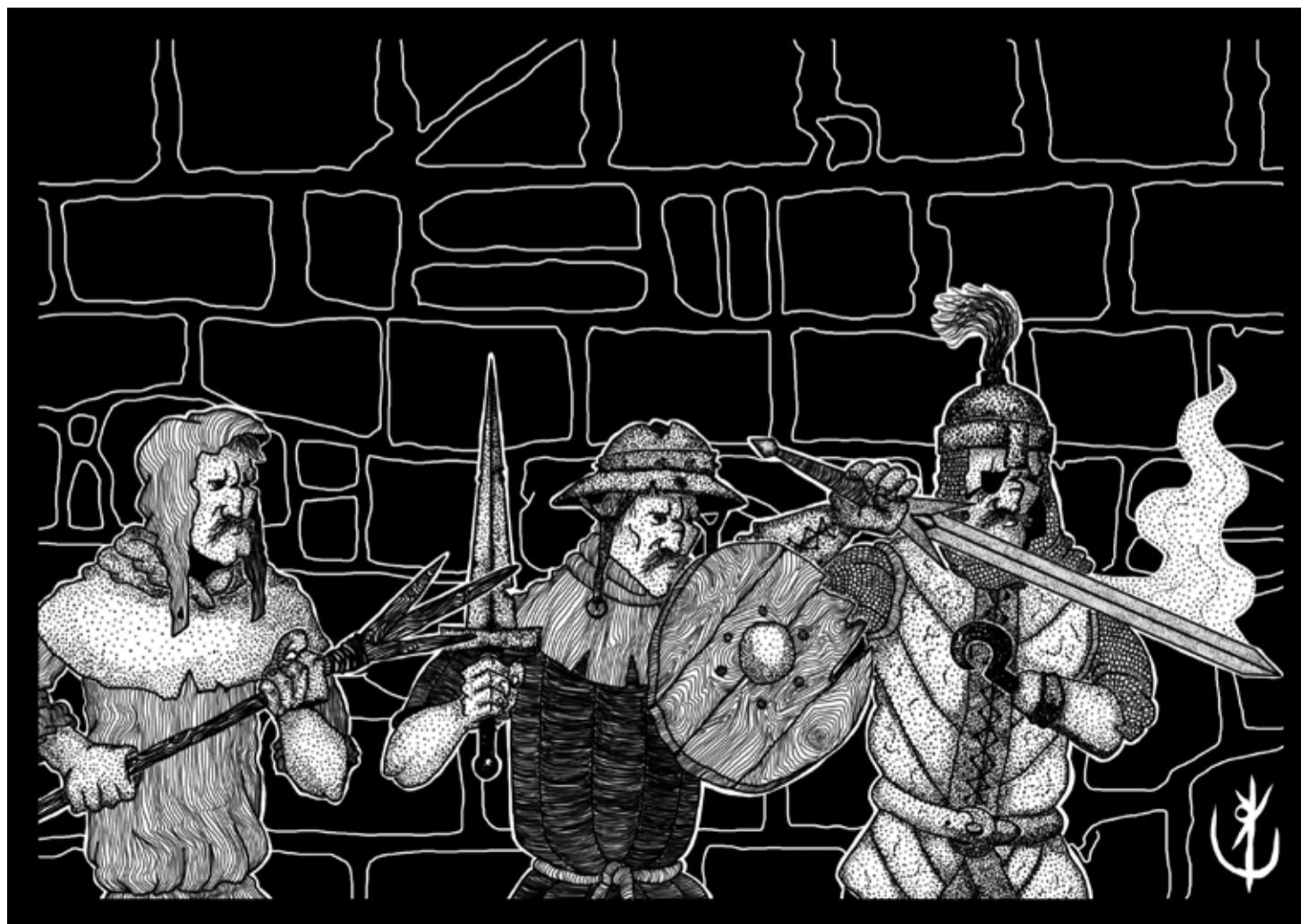
Por outro lado, ele não pode saltar no topo de um prédio em um único impulso. Se você não consegue ter um senso de conquista com o Batman, ao invés do Super-Homem, o estilo de jogo *Old school* provavelmente não será, na sua visão, o que constitui uma boa e divertida fantasia.

**“Jogos Old School tratam
da vitória e evolução
de um cara comum em
um herói épico; não do
desenvolvimento de um
herói épico em uma criatura
sobre-humana”.**

Na campanha Gygaxiana, o personagem principal é a sua totalidade, o mundo, a coerência da sua realidade ficcional, não os personagens. Por isso, a possibilidade de morte dos personagens e a não conclusão de seus dramas pessoais não são uma preocupação.

- Diogo Nogueira ¹

Não há nada de errado com a segunda opção, apenas é preciso perceber que o estilo de fantasia *old school* se baseia na primeira.



Quarto Momento Zen: Esqueça “Equilíbrio de Jogo”

As campanhas estilo *Old school* são jogadas no mundo de fantasia, com todos os seus perigos, contradições e surpresas: não é um “cenário de jogo” pronto, que de alguma forma já apresenta desafios na dificuldade exata para o nível de experiência e de poderes do time.

O grupo não tem o “direito” de encontrar apenas monstros que eles podem derrotar, não tem o “direito” de apenas se depararem com armadilhas que conseguem desarmar, não tem o “direito” de invocar uma regra em especial do livro, e não tem o “direito” de fazer uma rolagem de dado em todas as circunstâncias específicas. Este tipo de situação não é um erro nas regras do sistema. Equilíbrio de jogo não é terrivelmente importante em jogos estilo *Old school*. Não é um torneio no qual os jogadores estão jogando contra o Mestre. É mais como uma narrativa, com dados: os jogadores descrevem suas ações, o Mestre descreve o resultado, e a história dos personagens, seja ela épica ou desastrosa, cresce a partir dos esforços combinados; Os resultados surpreendereão a todos à mesa, indistintamente.

Não há muitas regras regulando o poder do mestre no D&D clássico, então é importante ter consciência de que sua atuação fundamental é propor desafio e arbitrar com imparcialidade as soluções que os jogadores trazem. Os desafios são oriundos de um mundo de aventuras repleto de perigos e oportunidades.

- Balbi

Jogo equilibrado é um jogo onde as coisas estejam onde façam sentido estar.

Um Dragão não se torna mais nem menos poderoso para se compensar em poder com um grupo de aventureiros que tenta saquear sua fortuna.

Um grupo de Goblins não luta sem afinco por sua vida, ele usa todo tipo de tática ao qual tem alcance, inclusive a fuga.

- Carlos Silva

O mundo não espera os personagens dos jogadores e age independentemente deles, quer eles queiram ou não. Histórias se formam e se alteram, podendo ou não interferir com a história criada pelo grupo atuando dentro da campanha.

- Diogo Nogueira ²



As regras não são frágeis e o jogo não entra em colapso se alguém comete um pequeno erro ou um personagem é temporariamente mais forte que os outros, ou um encontro é muito difícil. Às vezes o Mestre toma uma decisão ruim. Mas isso não é uma tragédia. Um jogo de RPG é como a internet – ela não vai se destruir se você apertar o botão errado. Equilíbrio de jogo não é uma questão crítica.

Uma última coisa em relação a equilíbrio de jogo. Da mesma forma que um jogador não tem o direito de invocar uma regra que está no livro, o Mestre não tem o direito, jamais, de dizer a um jogador o que o personagem dele decide fazer. Esta é uma decisão do jogador (a menos que exista um encantamento em curso, por exemplo).

“O Mestre num jogo estilo Old School tem muito mais poder que em um jogo moderno, e pode ter a tentação de ditar o que os personagens estão fazendo também. Se isso acontecer, o jogo todo não passará de um cara contando uma história enquanto outras pessoas estão rolando dados.”

O maior fator de imersão no jogo é a agência do jogador: ter suas escolhas e decisões afetando o mundo de aventuras e gerando efeitos; sejam benéficos ou prejudiciais ao personagem.

Se não for por algo pautado nas mecânicas do jogo, não há porque podar ou interferir nas decisões dos jogadores.

- Balbi

Assim como nos jogos modernos, este tipo de comportamento danifica profundamente a diversão no jogo. Você não faz movimentos com as peças de xadrez de seu adversário e o Mestre não joga com os protagonistas no D&D original (nem em jogos modernos, na realidade).

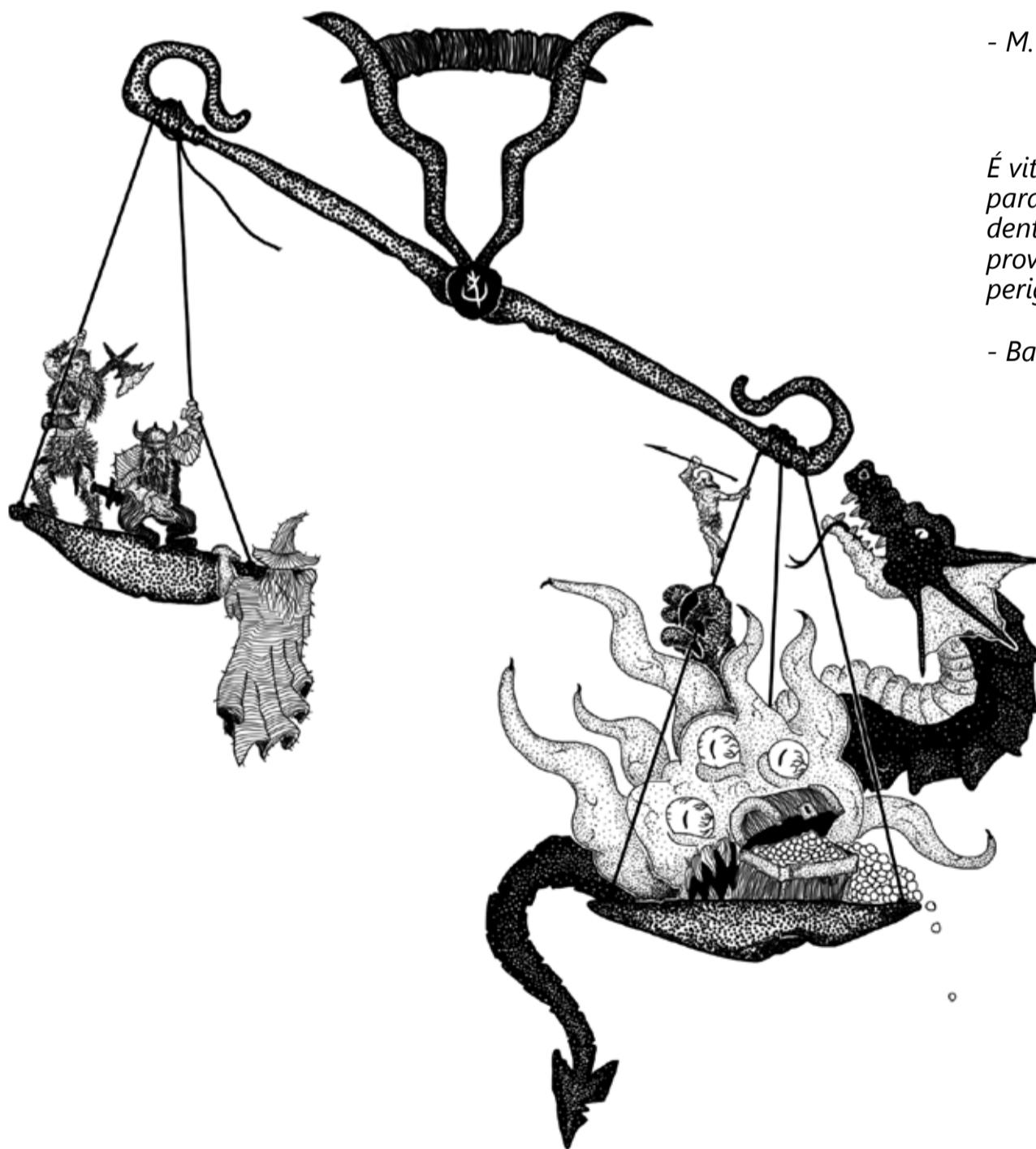
Este não é um jogo como o xadrez, no qual as regras são objetivas e precisas. Em muitos casos, elas funcionam como guias, como métodos sugeridos.

As regras são escritas por um motivo. Se você não percebe esse motivo, você não vai entender os efeitos de mexer nelas.

- M. Finch²

É vital que o mestre dê parâmetros para que os jogadores façam escolhas dentro do jogo, através de descrições provocativas e antecipação dos perigos e oportunidades à frente.

- Balbi



Dicas para os Jogadores

- 1.** Veja toda a área que você mapeou como um campo de batalha; não planeje levar os monstros para uma única sala. Eles podem tentar te flanquear correndo pelos corredores. Estabeleça pontos de encontro para onde o grupo pode correr e garantir uma posição de defesa.
- 2.** Patrulhe as áreas, e evite monstros aleatórios que provavelmente não possuem muitos tesouros. Você está em uma masmorra (dungeon) para encontrar os covis cheios de tesouro. Tentar matar todos os monstros que você encontrar irá te enfraquecer antes dos monstros ricos.
- 3.** Não acredite que você pode derrotar todos os monstros que encontrar.
- 4.** Tenha algum tipo de mapa, mesmo que seja um fluxograma. Se você se perder, pode se deparar com um perigo real – especialmente em uma masmorra onde encontros aleatórios são rolados frequentemente.
- 5.** Faça muitas perguntas sobre o que você vê. Olhe para cima. Pergunte sobre pedras incomuns. Teste o chão antes de pisar.
- 6.** Proteja o usuário de magia. Ele é sua arma nuclear.
- 7.** Contrate algumas buchas de canhão. Não deixe que elas te vejam como uma fonte fraca de tesouros.
- 8.** Lanças normalmente conseguem atravessar uma primeira linha de guerreiros, então uma falange de contratados funciona bem.
- 9.** converse com o cara de um braço só de cabelos brancos na taverna antes de cada incursão; ele pode ter se lembrado, repentinamente, de mais detalhes sobre a área.



Lembrem-se, sempre, que VOCÊS estão invadindo os domínios dos monstros e criaturas. Eles sabem como a dungeon se comporta. Eles armaram as armadilhas. Eles esconderam o tesouro. A vantagem é toda deles até o momento em que vocês começarem a fazer perguntas ao Mestre e a usar sua inteligência e sua percepção.

- Aline

Dicas para o Mestre

Você já deve ter percebido que seu papel em um jogo *old school* é bem diferente daquele em um jogo moderno. Sua função não é lembrar e aplicar todas as regras corretamente, mas sim tomar decisões na hora certa e descrevê-las de forma viva.

É seu trabalho responder às perguntas (e algumas delas serão bizarras), e dar aos seus jogadores muitas e muitas decisões para tomar. Você é o livro de regras, e não tem nenhum outro.

Da mesma forma que os jogadores precisam se desprender da ideia de que estão em um campeonato, onde todos os desafios são pensados e equilibrados para seus personagens, você precisa se desprender da ideia de que as situações são governadas por regras. Elas são governadas por você. Concentre seus esforços em criar situações divertidas e não em fazê-las funcionar de forma “apropriada”, dentro de parâmetros preestabelecidos.



Ao contrário do que possa parecer, isso não significa que o Mestre tem o controle total de tudo que acontece no jogo. É importante que o Mestre se atenha àquilo que lhe pertence: o desafio. Estabelecer desafios bem parametrizados para que seus jogadores tomem decisões informadas.

Talvez o que limita o Mestre (ou, ao menos, o Mestre que tem consciência do seu papel) é a parametrização dos desafios propostos. Tudo aquilo que foge desse limite pode (e deve) ser compartilhado com os jogadores.

- Aline

O Tao do Mestre: O Caminho do Vaso Chinês

Se você tiver a chance de escolher entre um combate previsível e bem executado ou conduzir um combate no qual espadas quebram, pessoas caem, alguém vomita depois de receber um soco no estômago, um capacete sai voando, alguém fica preso em uma cortina, ou outros eventos fora das regras normais... abrace o caos.

Este é o caminho do Vaso Chinês. Por que se chama regra do Vaso Chinês? Observe. Existe um Vaso Chinês de valor inestimável em uma mesa no centro de uma sala onde um combate ocorre por todos os lados, espadas vibrando, cadeiras voando, viroles sendo atirados de bestas zunindo pelo ar. Não existe, entretanto, nenhuma regra dizendo qual a chance de um evento aleatório afetar o inestimável Vaso Chinês.

Não sei se eu preciso falar algo mais, mas em todo caso, eu vou. Se alguém rolar um "1" natural, ou um "3", ou mesmo que nada em especial aconteça para ativar isso, é de uma irresponsabilidade descarada de sua parte não começar uma cadeia de eventos que envolva o Vaso Chinês.

Uma espada sai voando – a mesa onde o vaso está posicionado é atingida pela espada – o vaso está balançando para frente e para trás, pronto para cair – alguém conseguirá pegá-lo, talvez com um movimento de se jogar e deslizar pelo chão? Isso é o jogo. É justo? Bom, certamente está fora das regras existentes. É seu trabalho criar eventos que saiam da sequência padrão de "Eu ataco. Eles atacam. Eu ataco".

Durante um combate, rolagens ruins podem espontaneamente gerar resultados ruins (e tome cuidado para que isso aconteça para ambos os lados, não apenas para os jogadores). Você não precisa de uma tabela para gerar resultados ruins – apenas crie algo na hora. Boas rolagens podem ter boas consequências, como desarmar seu oponente, fazê-lo cair, esmagá-lo contra uma parede para dar dano extra, empurrá-lo para trás, etc. Novamente, crie isso na hora.

Lembre-se do Vaso Chinês!

A maioria dos combates ocorre na disputa de recursos, de espaço, ou na proteção de algo. Poucas criaturas estão dispostas a lutar até a morte, como um comportamento padrão.

Aproveite as oportunidades da narrativa para mexer com esses elementos que estão em disputa, e construir mais drama durante o encontro.

Combates até a morte ocorrem em situações raras, como bestas terrivelmente acuadas, ou na proteção de suas crias. Ou no caso de guerreiros fanáticos.

Para isso, o jogo old school conta com as jogadas de moral: em desvantagem, os combatentes podem tentar fugir, se render, barganhar etc.

- Balbi

A regra se aplica a ambos os lados, pois o Mestre é um Árbitro imparcial. Rolagens extremamente boas ou extremamente ruins devem ser igualmente observadas para monstros e criaturas. E pode ser que, inclusive, as criaturas na sala decidam proteger o Vaso Chinês!

- Aline



O Tao do Mestre: O Caminho da Cabeça de Alce

Sem testes de localizar e sem rolagens para obter informações automáticas, os jogadores não conseguem gerar soluções por meio da rolagem de dados ou checando suas fichas de personagem.

Eles precisam pensar. É assim que as habilidades do jogador entram no jogo. Compare estes dois exemplos de exploração de uma sala na qual há um compartimento secreto, escondido atrás de uma cabeça de alce na parede.

A Misteriosa Cabeça de Alce

Estilo Moderno

João Ladrão: "Nós abrimos a porta. Algo na sala?"

Mestre de Jogo: "Nenhum monstro. Tem uma mesa, uma cadeira, e a cabeça de um alce pendurada na parede."

João Ladrão: "Eu faço uma busca na sala. Minha perícia de busca é +5. Eu rolei 19, então é um 24."

MJ: "Boa rolagem. Você descobre que a cabeça de alce desliza para o lado, e existe um painel secreto atrás dela".

Estilo Clássico

Ladino João: "Nós abrimos a porta. Algo na sala?"

Mestre de Jogo: "Nenhum monstro. Tem uma mesa, uma cadeira, e a cabeça de um alce pendurada na parede."

Ladino João: "Nós vamos investigar o teto e o chão – não vamos pisar ainda. Se não tiver nada no teto ou no chão, vamos testar o chão com o bastão de 3m, e então eu entro, cuidadosamente".

MJ: "Nada. Você está dentro da sala".

Ladino João: "Eu faço uma busca na sala."

MJ: "O que você está procurando?"

Ladino João: "Eu dou uma olhada na mesa e nas cadeiras para ver se tem algo diferente, e então eu corro minhas mãos por elas para ver se tem algo estranho."

MJ: "Não".

Ladino João: "Os olhos do alce estão me seguindo ou algo parecido?"

MJ: "Não."

Ladino João: "Vou checar a cabeça do alce."

MJ: "Como?"

Ladino João: "Eu giro os chifres, olho dentro da boca, vejo se ele se inclina para o lado..."

MJ: "Quando você testou para ver se ele se movia, percebe que ele foi, sim, um pouquinho para o lado".

Ladino João: "Eu deslizo ele mais."

MJ: "Você encontra um compartimento secreto atrás dele."

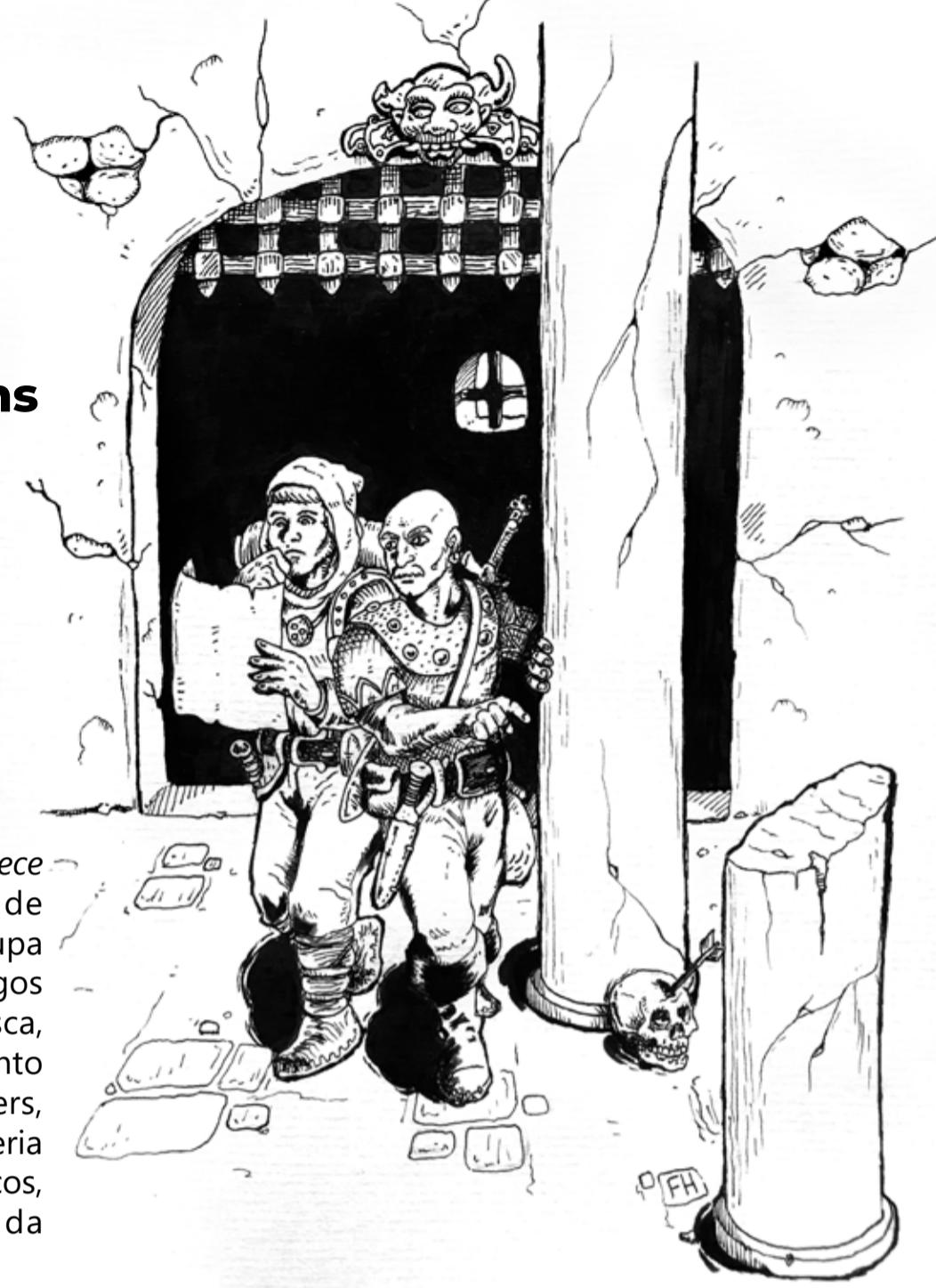


Em outras palavras, rolagens de dado não são um atalho ou muleta para descobrir e solucionar os enigmas e pistas espalhados pelas masmorras.

Talvez você esteja pensando "*Meu deus, isso parece levar muito tempo*". Certamente, este tipo de exploração detalhada da área de aventura ocupa mais tempo nos jogos *old school* do que nos jogos modernos. A 0e é um jogo de exploração, busca, e descoberta de como as coisas funcionam, tanto quanto é um jogo de combate. Game designers, através dos tempos, decidiram que o jogo deveria enfatizar mais as lutas e os momentos cinematográficos, com menos tempo "perdido" com o lado da exploração e investigação.

Com o passar do tempo, mais e mais detalhes foram colocados nas regras de combate; e rolagens de dado substituíram a parte do jogo que era direcionada a mapear, perceber detalhes, experimentar e deduzir. Entretanto, não conclua que a parte da exploração torna o jogo mais lento. O combate é tão mais rápido nos jogos 0e que existe mais tempo disponível para a parte de explorar/pensar.

Na minha experiência, uma sessão de 0e permite que os jogadores entrem em muito mais combates e investigação do que o mesmo tempo de jogo permitiria em uma sessão usando a 3e de D&D. A 4e parece ter um sistema de combate mais rápido que a 3e (o jogo não está disponível há tanto tempo, quando este texto foi escrito, para que eu tenha jogado mais do que umas 3 sessões), mas o que eu disse acima ainda parece ser verdade – talvez apenas em um nível um pouco menor.



Talvez os jogos na 0e consigam distribuir de forma mais equilibrada os três pilares do D&D moderno (exploração, interação social e combate). Os combates são, de fato, rápidos e, com isso, sobra mais tempo para a exploração e a interação social.

Jogadores iniciantes levam mais tempo na exploração por estarem se acostumando ao estilo de jogo. Com o passar do tempo, tudo se torna mais natural e fluido.

- Aline

No Old school muito do ritmo de jogo é ditado pelos jogadores e sua pró atividade em explorar e resolver situações. O mestre arbitra e propõe os desafios, enquanto os jogadores ditam o ritmo da exploração através de suas atitudes e procedimentos, ora mais cautelosos, ora mais ousados.

- Carlos Silva

O Tao do Mestre: Seu Combat-Fu Abstrato Forte Deve Ser

Uma crítica frequentemente feita aos sistemas *old school* é que é tedioso ter apenas uma série de: "Eu rolo um d20. Errei. Eu rolo um d20. Acertei. Eu rolo um d20. Errei. Eu rolo um d20. Errei". Exceto para combates muito rápidos e de pouca importância, combates estilo *old school* não são assim, ou realmente seria algo bastante tedioso.

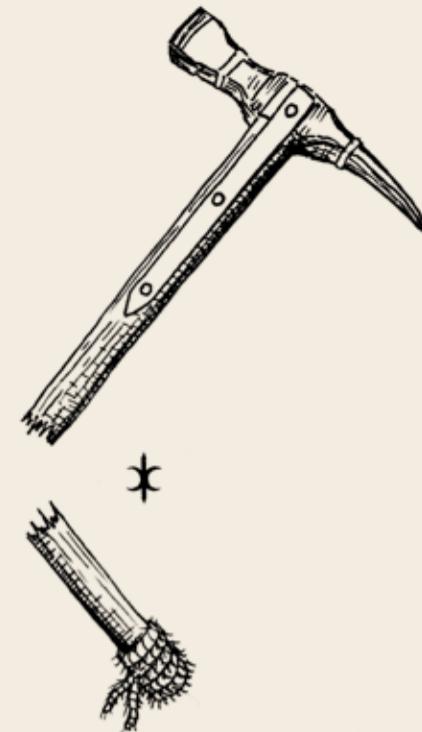
A razão pela qual o combate *old school* não é chato – e, na verdade, muitas vezes é bem mais colorido que os combates em jogos modernos – é por conta de coisas que não estão nas regras de combate.

Nestes jogos, um jogador pode descrever e tentar fazer virtualmente qualquer coisa que ele consiga pensar. Ele não precisa ter nenhum tipo de habilidade definida no jogo. Pode tentar deslizar pelo chão, entre seus oponentes, balançar em um lustre e cortar um inimigo distante, provocar um oponente e fazê-lo cair em um alçapão, ou qualquer outra coisa que ele queira tentar. Isso, é claro, não significa que ele vai ser bem sucedido automaticamente.

É seu trabalho lidar com essas tentativas de forma colorida e justa, escolhendo as probabilidades que acha certas e rolando alguns dados. Às vezes a resposta é apenas "não existe a menor chance disso dar certo; eu não vou nem fazer uma rolagem".

Quando os jogadores entenderem – e isso pode levar algum tempo – que eles não estão restritos por habilidades, façanhas, perícias e regras, você vai descobrir que o combate se torna muitíssimo interessante.

Também é sua tarefa injetar eventos que estejam fora das regras durante um combate.



"Você rolou um 1. Sua espada sai voando de sua mão."

"Você rolou um 1. Você tropeça e cai."

"Você rolou um 1. Sua espada se finca em uma rachadura no chão."

"Ei, você rolou um 20. Você faz um giro e ganha um ataque extra."

"Ei, você rolou um 20. Você mata o orc, com o pé empurra ele para fora de sua espada e sangue espirra nos olhos de outro orc atrás dele. Ele não vai conseguir atacar nesta rodada."

"Ei, você tirou um 20. Você chuta a espada dele, tirando-a de suas mãos, embora não tenha causado dano suficiente para matá-lo."



Os exemplos anteriores são apenas algumas maneiras de lidar com um 1 ou um 20 natural. Cada resultado é diferente e nenhum deles é oficial – você precisa criá-los da sua própria cabeça.

Você precisa ser consistente – as rolagens altas e baixas sempre geram resultados bons ou ruins – mas exatamente o que acontece é uma questão de você decidir o que parece realista ou incrivelmente divertido.

Também, dar sabor ao combate não está restrito aos altos e baixos naturais. Um personagem pula em cima de uma mesa, mas a mesa quebra. É possível se balançar em uma corda – mas a corda rompe e o personagem acaba caindo em cima de outro grupo de monstros. Um ataque de um monstro faz um personagem derrubar a tocha. As plumas e penas no capacete de alguém são cortadas quando se erra o ataque.

Todos esses pequenos detalhes adicionam à qualidade do combate estilo *old school*, e são dramaticamente diferentes daquela sequência de rolagens de d20, algo muito mais vivo e empolgante.

É claro que isso não significa que cada ataque e cada passo num combate precisam gerar descrições e detalhes elaborados de sua parte. É uma questão de ritmo, e francamente eu não posso explicar como fazer isso, apenas posso dizer que você vai pegar o jeito.

Mantenha em mente que não são apenas os jogadores que podem usar táticas não

ortodoxas. Monstros podem fazer coisas inesperadas também – arremessar um banco numa tentativa de acertar dois personagens de uma vez, se balançar em um lustre, e outros desafios que normalmente não aparecem em jogos com regras muito rígidas.

Finalmente, tente colocar alguns “brinquedos” nas áreas de combate: bancos, lugares altos para se lutar fora do nível do chão, caminhos escorregadios, etc. Por conta da velocidade do sistema de combate abstrato, truques pouco usuais colocados em prática pelos jogadores ou pelos monstros causam atrasos enquanto as regras são consultadas. É tudo com você: você é o livro de regras.

Alguns combates são tão pouco importantes que ninguém se dará ao trabalho de tentar algo particularmente inusitado. Se não forem roladas falhas ou acertos críticos, e se o grupo não estiver em uma situação de maior perigo, então este tipo de combate não usará muito do pensamento tático de nenhum lado. Então qual o sentido de existirem esses combates?

Bem, todo combate rápido e pouco significativo usa recursos dos jogadores. E quando eu falo em rápido, eu quero dizer muito, muito rápido. Em jogos modernos, nos quais os combates possuem movimentos especiais e muitas regras, eles acabam levando muito tempo.

Um combate “insignificante” é uma completa perda de tempo no jogo.

Em regras antigas, um pequeno combate pode levar 5 minutos, ou até menos. Estes pequenos combates funcionam muito bem para esgotar os preciosos recursos dos personagens em uma corrida contra o tempo. Eles estão procurando pelos lares e pelas salas de tesouros, e não buscando matar tudo aquilo que cruza seu caminho. É natural que tentem evitar ao máximo combates menores onde não existe muito tesouro envolvido.

O estilo clássico de aventura old school faz uso de monstros vagantes que podem atacar aleatoriamente o grupo. Alguns jogadores modernos acham isso muito arbitrário. Não é! É uma outra forma de correr uma corrida contra o tempo. Se os personagens não forem espertos e rápidos para chegar nas tocas de criaturas e salas de tesouros; se forem muito indecisos e ficarem vagando, eles vão perder pontos de vida e feitiços lutando contra monstros aleatórios que carregam, virtualmente, nenhum tesouro.

É por isso, também, que jogos estilo *old school* recompensam com pontos de experiência a obtenção de tesouros além de derrotar monstros. Se matar um monstro é a única forma de ganhar pontos de experiência, então todos os monstros são praticamente a mesma coisa – os jogadores não precisam de muito incentivo para evitar combate.

Quando o tesouro é a melhor forma de obter pontos de experiência e existe uma corrida contra o tempo, os jogadores têm todos os incentivos para usar todas as suas habilidades e criatividade para evitar encontros que drenam seus recursos. Eles precisam se apressar na missão antes que eles fiquem fracos demais para continuar. Por isso o combate é abstrato, ou ao menos essa é uma das razões.

Outra razão é que combates rápidos reproduzem bem o ritmo do combate – em jogos mais complexos, os jogadores podem se sentar por um tempo, contemplando seu próximo “movimento” como em um jogo de xadrez.

Eu já ouvi falar de mesas que usam timers para limitar o tempo de reflexão. Em jogos *old school*, com o combate abstrato, isso simplesmente não acontece (não com frequência, ao menos). Um combate abstrato também abre as portas para uma das coisas mais importantes em jogos *old school* – a sensação libertadora de que “tudo é possível”.

Nos jogos old school, o tempo é um dos recursos mais importantes para o jogador. Quanto mais cautela e morosidade na exploração, maiores as chances de ocorrerem encontros randomicos.,

É importante dosar cautela e audácia de modo a imprimir um ritmo de exploração onde se consiga chegar ao tesouro com recursos suficientes para poder levá-lo embora para casa.

-Carlos Silva

Faz parte da experiência de jogo e da sagacidade dos jogadores saber quais combates encarar e quais evitar. Tochas e mantimentos são necessários para fugir da dungeon com todo o tesouro, e tesouro rende XP.

Tudo é possível. Inclusive, fugir do combate.

- Aline



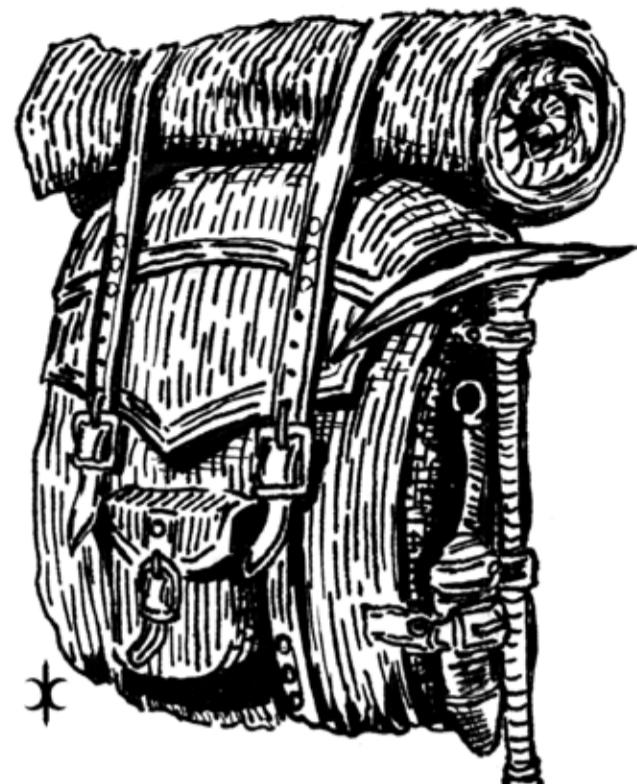
O Tao do Mestre: O Caminho da Caravana Donner

Jogos estilo *old school* possuem um forte componente daquilo que se chama de “administração de recursos”. Feitiços são usados, pontos de vida se perdem, tochas acabam, e a comida é consumida. Esta é outra parte do jogo que foi minimizada em outras edições (particularmente na 4ª edição do D&D).

A teoria é que ninguém quer perder tempo anotando o gasto de coisas mundanas como tochas e comida. E este é um bom ponto – um mestre pouco hábil pode se atrapalhar se ele gastar muito tempo tentando controlar esses recursos. Entretanto, é preciso perceber uma coisa a respeito da 0e: é, de fato, um jogo onde a administração de recursos ocupa uma posição de importância vital.

Na verdade, eu teria chamado este de o quinto Momento Zen de percepção, porém a administração de recursos ainda é um fator em jogos posteriores – apenas reduzida a uma importância muito menor. Ainda assim, do ponto de vista do mestre, ainda é necessário administrar seu jogo baseado nesta premissa: empolgação e tensão aumentam conforme o grupo está cada vez mais dentro de uma zona de perigo e seus recursos estão diminuindo.

É preciso um dom artístico da sua parte: aventuras de níveis mais altos não devem ser sobre a diminuição de comida ou da fonte de luz, elas devem ser sobre a diminuição dos pontos de vida e feitiços. Em aventuras de níveis mais baixos, comida e luz podem ser a chave para sucesso ou fracasso em uma expedição (lembre-se que na 0e estamos lidando com pessoas pequenas e insignificantes).



Donner Party, no original, se refere a um grupo de pioneiros americanos que migraram numa caravana rumo à Califórnia. Eles se atrasaram por uma série de problemas, passaram o inverno presos na neve, tiveram doenças, cometaram canibalismo e morreram devido à fome e à doença

- Aline

Este é o ponto chave em termos de como conduzir sua aventura, coisas para incluir para que a administração de recursos contribua para a empolgação (e não se torne só uma tarefa chata).

Primeiro, você precisa acompanhar o tempo que os aventureiros gastam dentro da dungeon, para que você possa informar rapidamente quais recursos eles devem marcar como consumidos em suas fichas. Se você perder a noção do tempo de jogo, você perde qualidade. Segundo, é preciso criar uma escolha significativa para que os jogadores decidam se vão avançar ou recuar na dungeon.

“Avançar com poucos recursos é obviamente arriscado, e deve haver algum tipo de incentivo para que eles continuem sem parar um tempo para memorizar outro feitiço ou se recuperar para uma segunda tentativa.”

Existem métodos bastante interessantes de verificação de recursos consumidos, seja dado de uso, seja o acompanhamento manual da quantidade restante. Um bastante interessante, especialmente para dungeon delve, é o Time Tracker do Forbidden Caverns of Archaia, de Greg Gillespie.

- Aline

O DM deve monitorar o gasto de recursos dos jogadores de forma sistemática para que o desafio proposto seja consistente em aventuras de nível baixo.

Cada ação dos jogadores em exploração, como buscar armadilhas por exemplo, lhes tomará 10 minutos.

Marque as ações em uma folha de papel e você saberá que a cada 6 ações cometidas é hora de extinguir a chama de uma tocha, a cada duas é hora de rolar um encontro aleatório e assim de maneira subsequente, de acordo com a textura que o mestre deseje trazer a seu jogo.

- Carlos Silva



Abaixo segue uma lista de alguns incentivos e desincentivos possíveis:

(1) alto custo para uma estadia em uma estalagem;

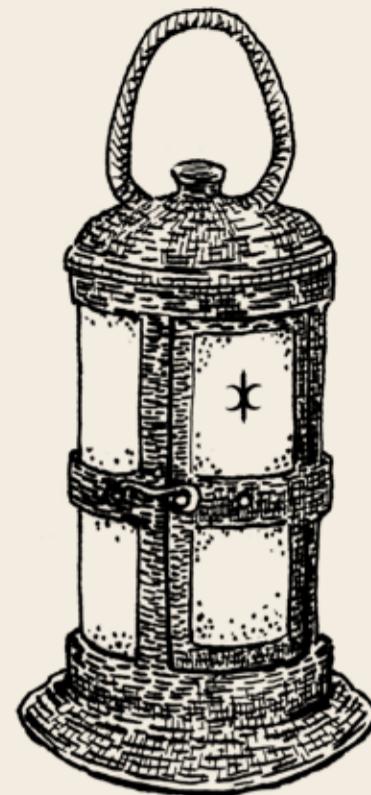
(2) uma recompensa oferecida por um barão local caso a missão seja completada rapidamente (a recompensa pode diminuir a cada dia que passa);

(3) um prisioneiro pode ser morto – e os sequestradores podem ter informado uma data limite para isso;

(4) o caminho para retornar está bloqueado por um monstro, uma armadilha, um rastilho, e os jogadores devem encontrar outra saída;

(5) o grupo está perdido por culpa de uma armadilha de teletransporte ou por um mapa mal feito;

(6) o tesouro que o grupo procura está se deteriorando ou se consumindo com o tempo;



(7) o grupo foi informado de que não deve voltar até que a missão esteja cumprida – sempre um bom truque para quando o grupo tem problemas legais;

(8) uma greve ou outra situação social vai levar o grupo a perder dinheiro ou ser ridicularizado de alguma forma caso volte sem uma certa quantia de dinheiro; ou

(9) o grupo precisa pagar uma taxa cada vez que entra na dungeon.

Eu sei que você consegue pensar em outras situações.

De certa forma, a aventura precisa ser uma corrida contra o tempo, mesmo que a pressão não seja tão intensa assim (o custo de vida, por exemplo, é uma corrida contra o tempo de pouca pressão, enquanto que resgatar um refém é de alta pressão).

Em níveis mais altos, criar uma corrida contra o tempo requer um pouco mais de criatividade de sua parte – especialmente porque você não quer que seja algo que force os jogadores a entrar em uma aventura em particular.



Criar pressão não significa tirar a agência do jogador.

Lembre-se que o mundo é orgânico e vivo, e que as coisas continuam acontecendo mesmo que os personagens parem para descansar, seja por uma hora, seja por uma semana.

Quais as consequências desta decisão tomada pelos jogadores no mundo do jogo?

- Aline

Os jogadores devem ter, em termos gerais, a chance de escolher para onde querem ir e que tipo de aventuras querem enfrentar, então você deve evitar usar demais o tipo de gancho “o rei irá executá-los caso não resgatem a princesa”. Às vezes não tem problema, pois fugir dos guardas do rei é também uma escolha legítima para os aventureiros, mas nunca elimine essa escolha.

Lembretes Finais

Você é o livro de regras.

Não há outro livro de regras.

O jogo é rápido, colorido e repleto de decisões dos jogadores.

Como Começar?

Primeiro passo: Leia os momentos Zen. Se eles não criarem um súbito “click” mental, dê uma olhada neles novamente após ler o livro de regras do jogo 0e que você irá jogar. Ler as regras em si pode facilitar esse “click”.

Segundo passo: Baixe no Lulu.com uma [cópia do Swords & Wizardry](#) ou o Livro de Regras do D&D Original.

Swords & Wizardry apresenta as regras da 0e em um formato mais claro e moderno, e você pode querer usá-lo como uma edição “ponte” para poder ver as regras originais reunidas em um único lugar, e apresentadas de uma forma mais familiar. Se você decidir que gostou desse estilo de jogo, os livros originais da 0e têm muito mais profundidade e flavor que o Swords & Wizardry.

Terceiro passo: Leia as regras como se fossem de um jogo completamente novo, escrito na semana passada por uma respeitável editora publicadora de jogos. Especialmente se você estiver lendo as regras do D&D Original, você encontrará as informações “espalhadas” de um modo bizarro, mas isso não deve ser um problema – elas estão espalhadas por poucas páginas.

Quarto passo: Decida que aventura você quer jogar. Eu estou trabalhando em um módulo chamado [“Tomb of the Iron God”](#) como um download grátis, mas existem muitas outras opções.

[A aventura mencionada foi publicada em 2008 mas, atualmente, não é gratuita – você pode adquirí-la no site da Frog God games e no DriveThruRpg.com. No momento em que escrevemos isto, ela custa cerca de 5 dólares]

Quinto passo: Se familiarize com a aventura, lendo-a antes de começar a sessão.

Sexto passo: Jogue a aventura e se divirta!

Agradecimentos

Trauzido por [Aline Terumi](#), [Carlos Silva](#) e [Rafael Balbi](#) do podcast [Café com Dungeon](#), do canal [Regra da Casa](#). Contribua com nosso trabalho através de nosso [programa de assinaturas](#). Este material foi feito graças ao apoio de nossos assinantes.

Do original *A Quick Primer for Old school Gaming*, de Matt Finch, da [Frog God Games](#).

Agradecimentos ao pessoal do [Cripta RPG](#), ao Diego Bassinello, do [Câmara Obscura RPG](#), que também desempenhou este trabalho em paralelo e trocou informações a respeito deste manual e ao grande Diogo Nogueira, do blog [Pontos de Experiência](#) e autor de jogos como Espadas Afiadas & Feitiços Sinistros, Solar Blades & Cosmic Spells e Dark Secrets & Darkest Secrets.

Muito obrigado, finalmente, a Matt Finch pelos maravilhosos *insights*, pela generosidade presente neste documento e pela entrevista gentilmente cedida ao podcast Café com Dungeon, disponível em dois episódios traduzidos, separados. Ouça o [Episódio 1](#) e o [Episódio 2](#).

Se você quer ouvir uma leitura comentada, procure a série [Destrinchando o Quick Primer](#), da coluna Old is Cool, do podcast Café com Dungeon.

A ilustração da capa é do [Carlos Castilho](#), e as ilustrações internas do próprio Carlos (pgs. 4, 19, 21, 23, 25 e 26), além de [Fabio Castro](#) (pgs. 13, 15, 17, 20), [Felipe Faria](#) (pg. 15 e 23), [Yuri Perkowski](#) (pgs. 2, 6, 10, 12 e 14) e [Rafael Balbi](#) (pg. 5 e 6).

Confira, leia, jogue e ajude o Regra da Casa a testar seu retroclone de D&D Basic (1981), modificado para aproveitar melhor as linhas gerais deste Guia Rápido. Acesse gratuitamente [cavesandhexes.com](#) Seu feedback será muito bem-vindo.

¹Diogo Nogueira no artigo "[Campanha Estilo Gygaxiano](#)" no blog [Pontos de Experiência](#).

²Diogo Nogueira no artigo "[Campanha Estilo Gygaxiano](#)" no blog [Pontos de Experiência](#).

²Matt Finch no [episódio 2](#) de sua entrevista traduzida no Café com Dungeon.