

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Escola de Belas Artes – Comunicação Visual e Design

Victor Amorim Abreu Pereira

CARAVANA

Um *RPG LATAM* de pensamento decolonial

Rio de Janeiro 2022

CIP - Catalogação na Publicação

A436c Amorim Abreu Pereira, Victor
CARAVANA: Um RPG LATAM de pensamento decolonial
/ Victor Amorim Abreu Pereira. -- Rio de Janeiro,
2022.
57 f.

Orientadora: Irene Peixoto.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2022.

1. Role Playing Game. 2. Decolonial. 3. Orc. I.
Peixoto, Irene, orient. II. Título.

VICTOR AMORIM ABREU PEREIRA

CARAVANA
Um RPG LATAM de pensamento decolonial

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

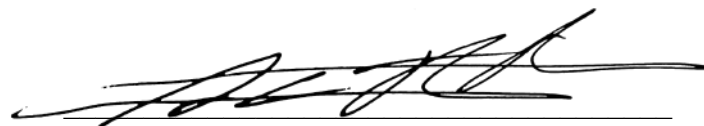
Aprovado em: 14 de setembro de 2022.



IRENE DE MENDONÇA PEIXOTO
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



ELIZABETH JACOB
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



ANDRÉ RAMOS
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Victor Amorim Abreu Pereira

Caravana: Um RPG LATAM de pensamento decolonial

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção de grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientador: Irene Peixoto

Rio de Janeiro 2022

Dedicatória

À minha família, à minha companheira
e à toda comunidade RPGLATAM.

RESUMO

Análise das problemáticas associadas ao racismo e colonialismo eurocêntrico no conteúdo do icônico Dungeons & Dragons, que, evoluindo com as décadas, molda a cada edição o padrão dos RPGs de mesa, sendo consumido por milhões de jogadores mundialmente. Observação de comportamentos tóxicos de parte da comunidade, especialmente a presença extrema direita em meio ao hobby, assim como análise da ascensão do sul global nos RPGs a partir de novas tecnologias e da disposição colaborativa. Síntese com a proposta de elaboração de um sistema de RPG de mesa desenvolvido a partir de um ideal decolonial de pensamento, seguindo em contrapelo à lógica predominante de temas colonialistas que predominam nesta mídia. Assim, o objeto produzido a partir deste trabalho buscará não apenas criar um jogo para diversão lúdica coletiva, senão também provocar uma reflexão ou ao menos intrigar o público de RPG que conhece apenas as narrativas eurocêtricas proporcionadas por sistemas convencionais do gênero de fantasia medieval.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - "Orc típico"

Figura 2 - Modelo 3d de Orc em World of Warcraft

Figura 3 - Painel de referências para ilustração de personagens

Figura 4 – Ilustração de grupo Orc

Figura 5 - Painel de referências para ilustração de cenários

Figura 6 – Ilustração de cenário

Figura 7 – Natureza morta e respectivas referências

Figura 8 – Onça pintada

Figura 9 – Paleta de cor

Figura 10 – Detalhe do traço

Figura 11 – Disposição das guias no layout do livro

Figura 12 – Ilustração da capa

Figura 13 – Ilustração Cacto

Figura 14 – Ilustração de Orc

Figura 15 – Ilustração cenário - Oásis

Figura 16 - Lhamas – por Ana Luiza Primo

Figura 17 – Par de páginas - 1

Figura 18 – Par de páginas - 2

Figura 19 – Par de páginas - 3

Figura 20 – Par de páginas - 4

Figura 21 – Mockup 1

Figura 22 – Mockup 2

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

1. **ANALISANDO DUNGEONS & DRAGONS (D&D)**
 - 2.1 Por que falar de D&D?
 - 2.2 E sobre o que é D&D?
 - 2.3 Orcs, o monstruoso na fantasia
 - 2.4 O incentivo a conquista nos RPGs
 - 2.5 O Mundo de jogo como Playground
 - 2.6 D&D Hoje
2. **POR QUE BUSCAR UM PENSAMENTO DECOLONIAL NO DESIGN DE UM RPG?**
 - 2.1 Breve discussão sobre colonialidade
 - 2.2 O hobby está mudando
 - 2.3 A extrema direita nos RPGs
 - 2.4 O cenário independente dos RPGs de mesa
 - 2.5 RPGLATAM e RPGSEA
3. **OBJETIVO: ELABORAÇÃO DE UM RPG DE PENSAMENTO DECOLONIAL**
 - 3.1 Objetivos específicos
4. **JUSTIFICATIVA**
5. **PROJETO**
 - 5.1 Conteúdo textual
 - 5.2 Conteúdo visual
6. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

INTRODUÇÃO

É inegável a relevância cultural que os RPGs (*Roleplaying Games* ou Jogos de Interpretação de Papéis) de mesa vêm conquistando nos últimos anos com produtos como o famoso *Dungeons & Dragons* (D&D), atualmente produzido por uma das maiores fabricantes de brinquedos em todo o mundo, jogado por milhões de pessoas e assistido em massa em *streams* virtuais como *Critical Role*. O jogo em seu formato atual surgiu na década de 70 pelas mãos de Dave Arneson e Gary Gygax, considerados pais do hobby, e foi formulado a partir dos *wargames* – jogos de simulações de campos de batalha – acrescentando ao estilo de jogo um foco maior em personagens, narrativa e interpretação de papéis (*role play*).

Há inúmeras formas de se jogar um RPG de mesa, mas, em sua essência, trata-se de um jogo no qual participantes criam uma narrativa compartilhada, decidindo os destinos de personagens em um mundo fictício.

Em sua forma mais difundida, uma partida é jogada por um grupo pequeno de jogadores, dentre os quais um deles será chamado de “Mestre” ou “Narrador”, que será responsável por conhecer as regras, aplicá-las na ficção, controlar personagens não jogadores e descrever o mundo para que os jogadores possam decidir suas ações; os outros participantes, por sua vez chamados “Jogadores”, criam individualmente personagens que serão utilizados como seus avatares para interagir com a narrativa criada pelo “Mestre”, contando normalmente com estatísticas, história e anotações próprias de seu personagem em uma “ficha de personagem”.

O jogo se dá como uma conversa entre todas as partes, cada uma exercendo sua função e alterando a narrativa dentro de suas competências acordadas ao início da partida. Entretanto, o que diferencia um RPG de um faz-de-conta é o fato de haver uma série de regras para definir o que é possível ou não dentro do universo de jogo.

Comumente chamados de “Manuais” ou “Sistemas”, esses conjuntos de regras visam definir em termos objetivos aquilo que poderá ser executado (e como) na narrativa, assim como estabelecer um tom de jogo (fantasia, horror, romance etc.) e, até certo ponto, moldar a experiência que um grupo terá com aquele universo imaginado.¹

É comum que Sistemas pressuponham incertezas quanto a resolução de determinados conflitos e situações dentro da narrativa. Nessas situações, o método mais difundido para simular esse aspecto vem pela rolagem de dados multifacetados, cujos resultados têm poder de definir um evento no universo de jogo.

Como um tipo de jogo concebido a partir de simulações de guerra, é de se esperar que haja uma base narrativa fortemente calcada em um viés de conquista e violência. Tais temas persistem até hoje nos RPGs como principais formas de interação na narrativa; as regras de Combate são comumente uma das seções mais complexas e detalhadas dentro de um “Sistema”, assim como a seção que detalha monstros ou oponentes a serem abatidos e a seção de tesouros a serem conquistados.

Ainda, dentro de um Sistema, há, na maioria das vezes, regras que são responsáveis por manter o engajamento dos jogadores através de recompensas e bônus para suas personagens dentro do universo. Dentre as mais comuns, cabe citar recompensas na forma de “Experiência” (uma pontuação que cumulativamente oferece bônus de poder e efetividade ao personagem, representando o avanço e progressão deste), que, em *Dungeons & Dragons* pode ser adquirida ao eliminar-se um adversário (seja matando-o ou incapacitando-o) e/ou adquirindo-se tesouros e moedas de ouro, a depender da edição do jogo.

Já em termos estéticos, há uma preferência tradicional por jogos que emulem a clássica “Fantasia Medieval”, com guerreiros, feitiçaria, artefatos mágicos, castelos, monstros, dragões e etc., sempre associados ao universo do RPG, apesar de não definirem o seu todo. Em acordo com a literatura que inspira (e é inspirada por) essas aventuras-jogos, temas de glória, nobreza, conflito do bem contra o mal, defesa da ordem, conquista do “desconhecido” e luta contra o “monstruoso” são ampla e exaustivamente explorados.

Desenhando-se rapidamente um panorama dos RPGs mais difundidos no mercado desde o início de sua história, percebe-se com relativa facilidade que as

¹Há um extenso debate entre a comunidade de jogadores e designers de RPG sobre o quanto um sistema realmente importa para a experiência de jogo.

narrativas encorajadas pela maioria dos Sistemas e preferidas por jogadores vêm de um viés que valoriza a exploração, exalta o acúmulo de riqueza e recompensa a violência infligida sobre aqueles que são considerados monstruosos, fisicamente e culturalmente diferentes dos personagens. Nesse sentido, fica evidente como o imperialismo e o colonialismo se tornam não apenas estruturas normalizadas neste tipo de mídia, como também encorajadas e exaltadas, levantando a questão do porquê, em um jogo de infinitas possibilidades narrativas, escolhe-se focar em aspectos de tamanha toxicidade social e cultural.

Hoje há cada vez mais vozes no mundo se levantando contra visões de mundo racistas e colonialistas no globo e no nicho dos RPGs não é diferente. Comunidades de criadores independentes vêm ganhando cada vez mais visibilidade em contraponto às grandes corporações que publicam os grandes sistemas, buscando não apenas alternativas ao modo de produção e consumo, como também a eixos temáticos considerados ultrapassados e nocivos às mais diversas culturas, especialmente àquelas do Sul Global. Dentre tais comunidades, cabe destacar a RPGLATAM, que une criadores independentes latino-americanos, assim como o RPGSEA, que abarca criadores do sudeste asiático; ambas dotadas de grande prestígio no cenário independente, perpassando por vezes a popularidade de criativos de países Europeus e dos EUA pela qualidade de seu trabalho e visões diferenciadas sobre o que um RPG pode ser.

Em contrapelo ao viés colonialista apresentado pelos grandes produtos e empresas do ramo, o objeto deste trabalho visa unir mais uma voz à comunidade RPGLATAM no sentido de buscar um ideal decolonial em um país que sofre amplamente com o colonialismo e o imperialismo desde sua inepção.

Neste projeto iremos, primeiramente, analisar aspectos problemáticos no maior e mais difundido jogo de RPG, *Dungeons and Dragons*, em seguida, na segunda parte analisaremos os efeitos de tais aspectos sobre a comunidade de jogadores e designers de RPG e argumentaremos sobre a importância de se buscar ideais decoloniais para o hobby. Esses serão nossos pressupostos teóricos e argumentativos para realização do objetivo deste projeto, um jogo visando promover uma proposta diferenciada daquela posta pelos tradicionais RPGs, unindo regras, estruturas e temas em um Sistema que gere uma experiência de jogo crítica à visão

colonialista que permeia boa parte de imaginário predominante da cena de RPG desde o seu início.

1 ANALISANDO DUNGEONS & DRAGONS (D&D)

1.1 Por que falar de D&D?

Dungeons and Dragons (D&D) é, sem sombra de dúvida, a maior franquia no nicho dos RPGs de mesa, com uma estimativa de alguns milhões de jogadores ao redor do mundo², sendo uma das propriedades mais lucrativas da HASBRO e contando com amplo crescimento e lucratividade.³

É inegável que D&D, desde seus primórdios, vem definindo o universo dos RPGs de mesa. Seus tropos, seus temas e sua estética são referências primordiais quando se trata do nicho, ao passo que, no entendimento de muitos, se trata do único RPG existente⁴. Entender D&D e suas temáticas é entender a maior influência nesse nicho cultural. Sua análise é importante justamente pela prevalência esmagadora da franquia. Esta segue moldando a forma como o RPG é percebido, definindo tropos e temas que serão enraizados na mente de jogadores como o padrão nesta mídia, e que também serão reproduzidos como eixos temáticos em outros sistemas de RPG.

²O blog especializado Dungeonvault tem uma estimativa de 13,7 milhões de jogadores, a estimativa da Wizards of the Coast (empresa detentora de Dungeons and Dragons, e subsidiária da HASBRO) foi de 9 milhões de jogadores da 5ª edição do jogo (**CAMP, 2018**). Apesar da falta de precisão dessas estimativas, nos parece inegável que Dungeons and Dragons conte com alguns milhões de jogadores pelo mundo.

³Em 2020, foi relatado crescimento de 33% das vendas de D&D e as receitas globais da subsidiária Wizards of the Coast subiram 24%, a um montante de 816 milhões. A Hasbro também relatou em 2020, um lucro operativo de mais de 420 milhões da subsidiária Wizards, uma lucratividade operativa de 46% (**WHITTEN, 2021**). Em 2021, a HASBRO relatou que a receita da Wizards of the Coast cresceu em 42%, fechando o ano com uma margem de lucro operativa de 42,5%. (**HASBRO, 2022**).

⁴Em relatório do último quadrimestre de 2021 da Roll20, o “tabletop virtual” mais utilizado atualmente, mais de 60% do total de usuários da plataforma utiliza como sistema de preferência a quinta edição de *D&D*, e 55% dos jogos jogados na plataforma. O segundo mais jogado na plataforma, *Call of Cthullu*, tem apenas 9,3% desse total. (THE ORR GROUP. **Industry Report: Q4 2021**. Relatório empresarial, 2022).

1.2 E sobre o que é D&D?

O universo imaginado de D&D que existe hoje não é o mesmo que existiu ao longo das décadas. Se no início de sua existência o jogo era sobre Espada e Feitiçaria, um gênero derivado principalmente de antigas histórias Pulp e livros clássicos de fantasia, em especial os de J. R. R. Tolkien, hoje o universo já toma referências de mídias mais atuais como animes e jogos eletrônicos, criando um caldeirão de influências externas e internas que percorre anos de desenvolvimento da franquia. Porém, apesar de contar com um desenvolvimento estético longo e complexo, pode-se perceber que há evidentemente um padrão em termos de temas e mecânicas de jogo.

Independentemente de qualquer subgênero que possa ser associado a determinada edição de D&D, está explícito desde o início que se trata de universos de fantasia medieval. Nesses mundos, bravos heróis trabalham juntos para derrotar criaturas, desbravar territórios desconhecidos e trazer de volta para a civilização tesouros e artefatos antigos de grande valor. O jogo busca saciar uma fantasia de poder e violência que por si só, talvez não fosse nada além disso; mas o grande problema, porém, surge quando olhamos de forma mais cuidadosa à quem essa violência é direcionada e sob quais pretextos.⁵

1.3 Orcs, o monstruoso na fantasia

“Orcs são humanoides horrendos, que se parecem com uma combinação de homem e animal. Preferem viver no subsolo, sendo onívoros e notívagos (...) Orcs tem péssimo humor e não gostam de seres vivos(...) existem muitas tribos diferentes de Orcs...”
 – **Dungeons & Dragons, Livro de Regras da Grow, Versão Brasileira.**

O Orc se trata de uma “criatura” popularmente difundida no nicho cultural dos RPGs de fantasia, sendo definida como um ser essencialmente vil e é provavelmente

⁵Dungeons and Dragons e outros RPGs de “fantasia medieval” herdam e perpetuam muitos problemas da literatura em que se baseiam, raça e racismo são prevalentes neste gênero literário. Helen Young faz uma ótima análise e crítica a este gênero de literatura que “*tem uma reputação por ser um gênero eurocentrista, isso é, um que é de autoria, para e sobre pessoas brancas.*” (YOUNG, p. 16) em seu livro **Race and popular fantasy literature: Habits of whiteness**. Routledge, 2015.

o caso mais emblemático da cultura de “othering” neste tipo de mídia. Suas feições são cruéis, animais, seu corpo é largo e musculoso, sua índole tende à “Maldade” e ao “Caos” – literalmente — em termos de jogo.

A descrição que abre este item, ainda que particular desta época de D&D, é uma visão perpetuada por toda a franquia ao longo dos anos, seja com essa mesma intensidade ou de forma mais moderada, recentemente. Pode-se perceber a clara desumanização e estereotipagem da Ancestralidade, utilizando-se de termos típicos da classificação de animais irracionais (Notívagos, Macho, Fêmea, Cria), ainda que se reconheça a existência de uma organização social clara e similar a organizações que temos no mundo real. Nesse sentido, é possível encontrar diversas teorias fora da fantasia que de forma idêntica buscavam justificar a marginalização de determinados grupos e a violência contra eles, como foi e segue sendo comum desde a era colonial.⁶

Como uma Ancestralidade amplamente difundida por múltiplas mídias de fantasia, há diversas versões diferentes de histórias que justificam as origens do Orc, porém o mais comum é que seja envolvida corrupção de alguma sorte, seja mágica, física ou moral.⁷

Talvez o aspecto mais controverso na questão Orc, seja sua similaridade com outras ancestralidades, como “elfos” ou “humanos”. Em termos narrativos, é comum que eles existam como a versão distorcida e corrupta das “raças boas”, sendo supostamente incapazes de estabelecer relações que não sejam baseadas em violência, honra, guerra ou algum aspecto tóxico do gênero. Ainda, são definidos como criaturas de intelecto inferior, apesar de, na prática do jogo, comumente ostentarem faculdades mentais similares à de outras ancestralidades, assim como uma produção cultural relevante (ainda que ela seja descrita de forma problemática por inúmeros autores) e uma organização social vigente (geralmente descrita como tribal). Além dessas descrições típicas, há ainda a determinação de seu Alinhamento. Esta é uma mecânica de jogo que determina, em linhas gerais, como certo personagem vai agir dentro do universo narrativo, sendo reservado aos Orcs os alinhamentos de “Caótico” e/ou “Mau”, a depender da edição do jogo.

⁶Essa concepção do “Orc” como um arquétipo racista de um outro

⁷É importante lembrar que a ideia de corrupção genética e degradação da raça branca a partir da miscigenação era e segue sendo um dos grandes medos dos racistas desde o século XIX. Em muitas representações, os orcs parecem ser uma representação, mesmo que não-consciente, deste “terror”.

D&D e jogos de fantasia em geral não são estranhos ao determinismo genético, definindo largamente Ancestralidades ou “raças” de forma generalizada, estereotípica e praticamente imutável como “Anões amam bebida” ou “Elfos são graciosos”, algo problemático por si só e que se torna exponencialmente perigoso quando associado a uma identidade sociocultural vista deterministicamente como merecedora de sofrimento⁸, seja por quaisquer questões que o autor use para definir o motivo de tal merecimento.

Para Jemisim⁹, o Orc é um “quase humano” que pode, sem grandes implicações morais, sofrer qualquer destino que lhe seja dado. Sendo assim, ele existe para ser um “Outro” completamente descartável a não ser por seu potencial de ser destruído¹⁰, como tantas outras Ancestralidades consideradas sub-humanas descritas nos diversos universos de RPG.

“Orcs são seres humanos que podem ser chacinados sem desculpas e peso na consciência (...) Criaturas que parecem com pessoas, mas não são. “Tipo-talvez-pessoas”, que não são dignos nem mesmo das mais básicas considerações morais, como o direito de existir. O único jeito de lidar com eles é controlando-os como escravos ou os exterminando completamente. Hmm, soa familiar... Todo o conceito de orcs é irredimível. Orcs são o fruto da árvore venenosa que é o medo humano do Outro. Em jogos como Dungeons & Dragons, orcs são uma maneira “divertida” de trazer sombrias ordas de selvagens sem rosto a um mundo fantástico para genocidá-los com excitação... Eles são um amálgama de esteriótipos. E, para mim, isso não é nem um pouco divertido.”
(N.K. Jemisim, 2013. *Tradução livre*)

1.4 O incentivo a conquista nos RPGs

Não é necessário nem mesmo jogar um RPG tradicional para entender que se trata de um jogo com foco em violência. Basta ver as capas dos diversos livros nas quais supostos heróis (majoritariamente de aparência branca-europeia) se digladiam com criaturas dos mais diversos tipos.

⁸ Toda a concepção de “raça”, desde suas descrições baseadas em pseudo-etnografias anti-intelectuais e determinismo genético-racial até como estas são traduzidas em mecânicas e regras de jogo já foram criticadas por diversos autores, como BARBER (2019), D’ANASTASIO (2021), TRAMMEL (2021) e YOUNG (2015).

⁹ Escritora de fantasia, ficção especulativa e ganhadora de 3 Hugo Awards,

¹⁰ JEMISIN, N. K. From the Mailbag: The Unbearable Baggage of Orcing. 2013. Postagem em Blog. Disponível em <https://nkjemisin.com/2013/02/from-the-mailbag-the-unbearable-baggage-of-orcing/>. Acesso em 05 jul. 2022.

É comum em RPGs de mesa que haja alguma regra que incite os jogadores a realizar determinadas tarefas no jogo. Estes sistemas ficam a cargo do autor e podem incentivar a jogabilidade das mais diversas formas. Entretanto, é comum (e inclusive considerado uma boa prática em design de jogos) que estes mecanismos reforcem os temas dos quais aquele jogo em particular trata.

Talvez o mais comum dos mecanismos de incentivo em RPGs seja a distribuição dos “Pontos de Experiência” (ou “EXP”, abreviadamente), amplamente utilizada em D&D. Esta regra determina que quando um personagem adquire certa quantidade de “EXP”, ele pode passar de nível, conquistando um poder maior (comumente medido em estatísticas de combate). A depender da edição da qual estamos falando, a “EXP” em D&D (e em uma série de outros jogos do gênero) pode ser adquirida de duas formas ou em alguma combinação de ambas:

- A. Ganha-se uma quantia de EXP ao derrotar-se (matando, capturado ou incapacitando) um adversário. A quantidade obtida varia de acordo com o “nível” ou poder do oponente.
- B. Ganha-se uma quantia de EXP igual ao valor em Peças de Ouro “recuperadas” pelos Personagens de tumbas saqueadas e locais “selvagens” ou não explorados (pela sociedade dos personagens dos jogadores).

Estas regras, em conjunto com as estéticas visual e narrativa amplamente eurocêntricas, são o maior indício da problemática colonialista que permeia o jogo desde seus princípios, a qual deve ser repensada com urgência. A violência como parte de um jogo, mesmo que possa ser considerada nociva por alguns, em si não é necessariamente problemática, configurando um mecanismo de jogo e narrativa que avança a história e, para muitos, é até divertida em termos mecânicos. O problema surge principalmente pelo contexto dessa glorificação da violência e da destruição impostas a um Outro sem quaisquer implicações morais, assim como o incentivo à pilhagem de locais e culturas vistas como inferiores àquela dos protagonistas da história.

1.5 O Mundo de jogo como Playground

É comum que em RPGs tradicionais haja um mundo enorme e inexplorado; pronto para comportar narrativas de exploração e descobrimento. Há ruínas antigas a serem mapeadas (e seus tesouros saqueados) e monstros (genericamente falando) a serem derrotados.

A princípio, esta configuração traz tudo aquilo que é necessário para criar uma narrativa de aventura épica, porém, para olhos mais treinados, pode se perceber de longe os problemas que vem com tal estrutura. Em suma, o que se observa é essencialmente a violência imperial ou colonialista sendo posta em prática em conjunto com uma visão extremamente romantizada da conquista; pouquíssimo diferente daquela difundida na Europa na era das colonizações, nos Estados Unidos na expansão ao oeste ou até as atuais invasões imperialistas para garantir ordem e democracia. É priorizada a visão do “estrangeiro”, que convenientemente ignora o fato de que qualquer cultura nativa tenha relevância alguma, restando apenas receber a influência dos protagonistas que ali exploram. O RPG tradicional então sacia uma fantasia de poder e dominação que relativiza e romantiza um modelo que, além de não fazer mais sentido atualmente (e talvez nunca tenha feito, de fato), também colabora para a normalização da visão colonialista para toda uma classe consumidora.

Um exemplo: em boa parte dos RPGs de fantasia medieval, lugares representantes de uma pseudo-Europa medieval fictícia são as partes mais desenvolvidas e centrais do mundo, normalmente os centros da “Ordem” e do “Bem”, de benevolentes monarquias e nobres cavaleiros. Esse tipo de cenário é o mais comum nas primeiras publicações de D&D e a parte mais desenvolvida do mundo principal de D&D, *Forgotten Realms*. As partes do mundo que representam o Oriente ou a América pré-colombiana tendem a ser conjuntos de estereótipos racistas e orientalistas – brutais impérios, religiões malignas de sacrifícios humanos – lugares a serem conquistados e colonizados.¹¹

¹¹O orientalismo presente, principalmente, no livro de D&D *Oriental Adventures*, de 1985, é criticado a fundo por TRAMMEL, Aaron. “How Dungeons & Dragons Appropriated the Orient” in. **Analog Game Studies** Vol. III, Issue I. 2016. ISSN 26437112. Disponível em <https://analoggamestudies.org/2016/01/how-dungeons-dragons-appropriated-the-orient/>. Acesso em 5 jul. 2022. Já sobre a extremamente mal pensada e racista representação de uma fantasiosa América do mundo de Dungeons and Dragons, ver BARBER, Graeme. *Celebrating Subjugation: The Maztican Tragedy*. Postagem no Blog **POC Gamer**. 2018. Disponível em

Sob um viés aparentemente menos violento, a princípio, porém tão problemático quanto o exposto anteriormente, também é comum que os personagens atuem como salvadores de uma comunidade “menos civilizada”, porém amigável que enfrenta qualquer sorte de problemas. Estes nativos são então colocados como inferiores e incapazes de modo a justificar a ação dos personagens em salvá-los, ecoando no universo de jogo o tropo do “Salvador Branco”, no qual personagens de características físicas e culturais tipicamente brancas / europeias surgem como os únicos salvadores possíveis de um grupo minoritário (ou, no caso de D&D, de um grupo de Ancestralidade diferente), reforçando assim uma perspectiva eurocentrista.

1.6 D&D Hoje

É visível e notório que a companhia responsável pela publicação de D&D vem realizando esforços para tornar o jogo e sua comunidade menos tóxicos em frente a vastas críticas que foram se acumulando ao longo dos anos. Nesse sentido, já foram alcançadas algumas vitórias, como o aumento da representatividade de minorias tanto em produtos oficiais e no quadro de funcionários e colaboradores, além da revisão, em parte, de aspectos problemáticos.¹² No entanto, é seguro afirmar, a partir do que nessa seção analisamos, que o racismo e a concepção de mundo colonialista ainda existem como premissa básica ou pressuposto no D&D, e o jogo só é reconhecível a partir destes certos pressupostos.

<https://pocgamer.com/2018/01/15/celebrating-subjugation-the-maztican-tragedy/>. Acesso em 5 jul. 2022.

¹² WIZARDS OF THE COAST. **Diversity and Dungeons & Dragons**. 17 jun. 2020. Nota oficial publicada em website. Disponível em <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>. Acesso em 8 jul. 2022. Boa parte da comunidade, entretanto, acha que o que foi feito está longe de ser suficiente, ver, por exemplo BARBER, Graeme. Tasha’s Cauldron of No Change. Postagem no Blog **POC Gamer**. 2020. Disponível em: <https://pocgamer.com/2020/11/20/tashas-cauldron-of-no-change/>. Acesso em 8 jul. 2022.

2 PORQUE BUSCAR UM PENSAMENTO DECOLONIAL EM JOGOS DE RPG?

É notório que as consequências do colonialismo e do imperialismo permeiam até hoje de forma estrutural a configuração socioeconômica e política global. Entretanto, a fim de buscar maior objetividade, esta seção vai tratar mais especificamente de problemas que a visão colonial traz à comunidade que se reúne a partir do RPG, assim como avanços reais e possíveis caminhos a serem trilhados para buscar uma condição mais humana no nicho.

2.1

É notório que há diversas teorias e vertentes dos estudos acerca da Colonialidade e seus correlatos sendo desenvolvidos por inúmeros pesquisadores -dentre os quais muitos latino-americanos-, principalmente a partir dos anos 90, evidenciando a crescente relevância do tópico na configuração global contemporânea.

O pensamento Decolonial surge como um contraponto às relações de poder e dominação iniciadas com o processo de colonização mundial originada na Europa. A perpetuação dessa lógica de assimetria, assim como seus desdobramentos a partir do século XV estão no cerne do que Aníbal Quijano (2005) define como Colonialidade do Poder. Para o autor, tal noção pode ser definida como uma relação capitalista colonial/moderna e eurocêntrica que busca, principalmente pelo meio do estabelecimento do conceito da raça¹³, naturalizar a ideia da superioridade do colonizador perante o colonizado, legitimando, assim, o processo de dominação.

Neste sentido, esta pesquisa busca solidificar o entendimento das relações de colonialidade intrínsecas aos sistemas tradicionais de RPG, tão presentes e naturalizadas como forma de estabelecer relações entre personagens, culturas e espaços nos universos de jogo, para, então, apresentar uma alternativa. Desta forma, indo justamente de encontro a tais concepções.

¹³ Segundo Quijano, o conceito de raça conforme entendido na modernidade não tem história conhecida antes da chegada europeia às Américas

2.2 O Hobby está mudando

O hobby está enfrentando o que talvez seja seu ponto mais alto de crescimento desde sua criação. Como um fenômeno mundial, é natural que a cena se torne mais diversa, não podendo mais ser restrita a uma pequena amostra etnográfica.

Com isso, surge a importância de se discutir a representatividade dos novos grupos que se juntam à cena. Se nos anos 80 o estereótipo do jogador de RPG era o de um jovem branco, do sexo masculino, e heterossexual. Hoje, se estes ainda permanecem como maioria, já não são tão esmagadoramente, e já não se pode mais categorizar tão facilmente este público.

Ao longo dos anos, a visão colonialista (em consonância com uma série de outras instituições problemáticas) trabalhou para gerar estereótipos racistas, xenofóbicos, machistas, transfóbicos, orientalistas entre tantos outros que ativamente perpetuam a marginalização de grupos minoritários em escala global, não sendo diferente no RPG.

Dungeons & Dragons, o primeiro RPG a alcançar sucesso comercial em larga escala e se tornar o monolito cultural que é hoje, assim como referência para tantos outros Sistemas, foi criado por dois homens brancos estadunidenses na década de 70 e isso se torna evidente no texto do jogo desde sua primeira iteração, a qual priorizava o uso de pronomes masculinos,¹⁴ objetificava corpos femininos na arte e nas mecânicas do jogo,¹⁵ exaltava fantasias masculinas e trazia uma linguagem do colonizador, com objetivos focados em conquista, saques a culturas minoritárias e violência baseada em raça (fantasiosas, nesse caso).

Atualmente, com o relançamento de edições antigas de D&D em plataformas digitais, a atual empresa responsável pela franquia julgou necessário colocar o seguinte aviso em cada uma das páginas nas quais são disponibilizados os jogos:

“We (Wizards) recognize that some of the legacy content available on this website does not reflect the values of the Dungeons & Dragons franchise today. Some older content may reflect ethnic, racial, and gender prejudice that were commonplace in American society at that time. These depictions were wrong then and are wrong today. This content is presented as it was originally created, because to do otherwise would be the same as claiming these prejudices never existed. Dungeons & Dragons teaches that diversity is a strength, and we strive to make our D&D products as welcoming and inclusive as possible. This part of our work will never end.”

¹⁴O subtítulo do primeiro volume da primeira edição (1974) de Dungeons and Dragons é, literalmente, “Men and Magic” (Homens e Magia).

¹⁵No Advanced Dungeons & Dragons Player’s Handbook 1ª edição alguns “semi-humanos” possuíam valores máximos de carga carregada distintos a depender do sexo.

– Comunicado da Wizards of the Coast, 2020.

Indicando que a empresa identifica várias das problemáticas originais das quais muitas já foram revisadas,¹⁶ porém outras perduram até hoje, enraizadas no âmago do jogo, ainda que atenuadas.

2.3 A Extrema Direita no RPG

É inegável o aspecto fundamentalmente progressista do pensamento decolonial. Este permeia causas filosóficas, socioeconômicas e identitárias, buscando fazer frente a um estabelecido status quo conservador advindo de pautas culturais enraizadas desde a era colonial que se complexifica e, por horas, se oculta, tornando-se uma questão estrutural do pensamento ocidental ao longo dos séculos.

Há, em diversas comunidades do RPG, uma expressiva presença de vozes que compartilham destes ideais problemáticos. Estes grupos, muitas vezes ocultando-se sob a bandeira do liberalismo e liberdade de expressão, são responsáveis por perpetuar ideais fascistas e colonialistas não apenas nos jogos, como também nas comunidades nas quais se infiltram (principalmente nos espaços online, onde ocorrem as principais discussões do hobby). Este fenômeno está distante de ser exclusivo desse nicho, porém, pelo contexto cultural no qual o RPG tradicional se desenvolveu (com pioneirismo absoluto de D&D,¹⁷ conforme discutido anteriormente), é importante entender que a extrema direita trabalha ativamente (e muitas vezes sorratamente) para sabotar criadores que buscam quebrar o status quo das publicações de RPG.¹⁸

No cenário dos RPGs independentes, estes representantes da extrema direita procuram sobrepujar vozes minoritárias, especialmente do sul global. Há um esforço em manter-se a fantasia livre de temas políticos e sociais, buscando-se preservar os espaços culturais dos “verdadeiros” participantes da cultura nerd (aqui utilizada englobando o RPG), sua identidade e seus valores sem jamais confrontá-los.¹⁸ O fundamental para este grupo é então buscar um escapismo acrítico, afogando com sua plataforma aqueles que procuram trazer novas perspectivas inclusivas ao

¹⁶Entretanto, permanece a crítica a empresa, já que, apesar do “disclaimer”, a empresa segue lucrando com a venda destes jogos de conteúdo discriminatório.

¹⁷

¹⁸

universo dos jogos de interpretação de papéis. Cástro-gomez (2005) propõe que qualquer narrativa moderna que não considera o impacto da experiência colonial é não apenas incompleta, como também ideológica. Isso descreve acuradamente o fenômeno desta busca da extrema direita por jogos “apolíticos”, um conceito comprovadamente falacioso, mas que é reforçado a todo o momento por estes grupos na tentativa de comprovar uma suposta imparcialidade, ao passo que defendem nas entrelinhas os mais escusos ideais.

Em seu vídeo-ensaio chamado *The Alt-Right in Tabletop Games*, John Battle destaca uma icônica frase de um famoso autor de RPG da extrema direita: “*They won’t be satisfied until they absolutely destroy the thing you love*”¹⁹, redigida em um tweet que critica o jogo de um criador brasileiro. Esse jogo e esse criador pertencem a um movimento do RPG chamado New Old School Renaissance (NOSR), que busca criar jogos inspirados nos clássicos, porém com regras, estéticas e valores modernizados, muitos dos quais são muito malquistos pela direita “alt-right”, incluindo a participação massiva de criadores do sul global.

2.4 O Cenário Independente de RPGs de mesa

Cabe destacar que as comunidades e criadores no enfoque neste trabalho representam um nicho dentro de um nicho, sendo este os criadores e consumidores de RPGs independentes (não necessariamente do sul global, mas também os incluindo) que atuam principalmente nos sites de vendas Itch.io e Drivethrurpg²⁰ e se fazem presentes na internet principalmente no Twitter e Discord.²¹

Apesar de isto representar um grupo pequeno, se comparado ao mercado de D&D da Wizards of the Coast - HASBRO ou outros nomes da grande indústria dos RPGs, essa comunidade é capaz de gerar um grande burburinho internacionalmente e

¹⁹THE ALT-RIGHT in tabletop games. 2022. 1 vídeo (56 minutos). Publicado pelo canal John Battle. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=FseXEJ7myk4&ab_channel=JohnBattle Acesso em 05 jul. 2022.

²⁰**itch.io** – domínio online o qual criadores podem usar de marketplace para comercializar seus jogos, tanto digitais quanto analógicos (livros para ler em pdf ou imprimir em casa).

Drivethrurpg – domínio online no qual criadores podem vender RPGs tanto em formato digital quanto *print on demand*.

²¹Rede social de comunidades de interesses em comum, chat em texto e voz e que conta com maneiras de compartilhar músicas e rolar dados virtuais, sendo assim muito utilizada para jogar RPG virtualmente.

movimentar uma quantidade significativa de dinheiro, seja por meio de vendas em sites online, por editoras independentes ou por meio de financiamentos coletivos. Muitos jogos dessa comunidade vão em contra de problemáticas eurocentristas e colonialistas já analisadas aqui, um exemplo é o caso de Kalymba RPG, um jogo de RPG brasileiro inspirado na mitologia yoruba, que já levantou mais vinte e dois mil dólares até o momento, permitindo distribuição internacional.

2.5 RPGLATAM e RPGSEA

Se desde as origens do RPG era comum que pessoas criassem suas próprias variações de sistemas existentes para jogar em casa, era também muito mais difícil que tais materiais algum dia pudessem ser distribuídos e capitalizados. O processo de criação de um RPG é largamente similar ao da criação de um livro, sendo submetido às mesmas restrições tecnológicas, portanto dependia-se de investir no processo gráfico para que houvesse alguma possibilidade de distribuição; algo evidentemente não disponível a qualquer um, sendo restrito majoritariamente a editoras e empresas do ramo.

Porém, com a ampliação do uso de computadores pessoais, novos softwares, o advento de plataformas de vendas de jogos online e com o apoio das redes sociais, foi possível que criadores independentes conseguissem uma plataforma para publicar e comercializar e seus RPGs (em sua maioria na forma de PDF, que representa opção mais barata de se produzir e consumir livros). Isso permitiu uma quebra de barreiras no cenário independente, que era restrito e regional por não contar anteriormente com locais de discussão e comércio mundial.

Nos últimos anos houve a chegada em massa de autores da América Latina (comunidade conhecida internacionalmente como RPGLATAM) e do Sudeste Asiático (conhecida como RPGSEA) no cenário internacional independente dos RPGs, encabeçados por autores como Diogo Nogueira (nascido no Brasil, autor de *Sharp Swords* e *Sinister Spells* e vencedor do *Ennie 2021*²² de melhor aventura com *Halls of the Blood King*), que, ao alcançarem notoriedade nesses espaços, abriram também

²²Premiação considerada a mais importante dos RPGs de mesa independentes, da qual muitos dos criadores do Sul Global participam

portas para toda uma comunidade de aficionados com o interesse de criar este tipo de conteúdo.

Por conta do caráter integrante das redes sociais, foi possível que criadores do sul global começassem então a localizar seus pares e criar comunidades, trocando experiências, dialogando e gerando oportunidades de trabalho e colaboração. Essa nova perspectiva de cooperação sul-sul nos RPGs de mesa reflete um fenômeno que para Caixeta (2014) e outros pesquisadores como Edgardo Langder consideram uma tendência no mundo pós-guerra fria. Para esses autores, a busca deve ser de cooperação solidária, e que as relações entre atores globais não sejam mais orientadas por disputas de poder. Não obstante, é notório que o ideal de cooperação vem sendo amplamente difundido no cenário Latino-Americano (LATAM), do qual o autor deste trabalho faz parte. Isso é refletido no largo número de RPGs independentes que são lançados diariamente em plataformas de venda online com nomes de autores latino-americanos, muitos dos quais rapidamente alcançam altos postos de popularidade nos sites em que são comercializados.

3 OBJETIVOS GERAIS

Com este projeto, pretendo utilizar meu conhecimento prévio de *game design* para RPGs de mesa, assim como capacidades de ilustração e diagramação para produzir o conteúdo de *Caravana*, um livro-de-jogo contendo todas as informações e instruções necessárias para que um grupo de pessoas possa aproveitar uma partida de RPG. *Caravana* será completamente autoral, desde a escrita até a diagramação e ilustração. Será a materialização criativa de uma alternativa decolonial aos conteúdos de RPG criticados nesta pesquisa.

Será produzido um conjunto de regras e identidade visual que gere uma crítica às influências colonialistas enraizadas nos temas dos jogos, apresentando novas perspectivas ou revendo aspectos problemáticos já estabelecidos. Com isso, é esperado que um consumidor médio que venha a ter contato com o livro sinta a dissonância entre um RPG como D&D e esse livro proposto, levando, se não a uma reflexão, pelo menos ao estranhamento e fascínio por formas diferentes de se criar uma narrativa compartilhada ao redor da mesa.

RPGs podem ser publicados e jogados de diversas formas, porém, para os fins de elaboração desse projeto, será utilizado o formato mais difundido do jogo, isto é, no formato de um livro de regras. Cabe destacar que um RPG não se trata de um jogo de tabuleiro, apesar de muitas vezes ocorrer esta confusão. O RPG não necessita de um conjunto de peças específicas, como tabuleiro, miniaturas e baralho de cartas. Em sua forma tradicional, ele é jogado em grupo, com papel, caneta, dados e regras (as quais serão descritas no objeto deste trabalho). O passo-a-passo da elaboração deste projeto está descrito a seguir.

3.1 Objetivos Específicos

- Escrita do texto para o livro de RPG *Caravana*, incluindo regras para criar personagens e jogar em um proposto mundo imaginário.
- Elaboração de identidade visual e ilustrações para melhor imersão no mundo de *Caravana*.
- Revisão do texto por um editor, assim como feedback das regras propostas no jogo.
- Diagramação simples e evocativa do texto final, focando leitura fácil e intuitiva e consistência com as ilustrações e identidade visual – elaboração de um produto final de um livro ilustrado de RPG, simples para entendimento tanto de jogadores experientes quanto iniciantes.

4 JUSTIFICATIVA

Este trabalho se justifica por sua relevância e importância social. Há cada vez mais pessoas jogando RPGs no mundo e cada vez mais pessoas diferentes daqueles primeiros jogadores brancos estadunidenses dos anos 1970, mas apesar disso prevalece com proeminência os mesmos temas e visão de mundo cheios de elementos racistas e de pensamento colonialista.

Nos ancoramos em pesquisas e críticas principalmente de pessoas não brancas e mulheres, exploradas principalmente na primeira parte deste trabalho, e o livro de RPG fruto deste trabalho é apenas um dentre muitos jogos recentes que trazem a tona essas críticas e contribuem para criação de novos imaginários, mundos de jogo e formas de jogar. Imaginários que buscam representar o mundo que luta por se recuperar da exploração imperial e colonialista a partir de nós mesmos, e não a partir da visão do império – a de que esse mundo não-branco é apenas exótico, selvagem, menos civilizado ou até menos humano.

Esse trabalho existe para ser jogado por quem queira e compartilhe de suas visões decoloniais e progressistas, visa representar os não representados, dar asas a imaginários novos e ser um dentre muitos jogos de RPG ou obras de arte e literatura em geral que não são monopólio do “primeiro mundo” branco, não são feitos apenas para eles, e que não se intimidam pela extrema direita tentando manter o status quo, que lutam diretamente contra sua visão de mundo.

5 O PROJETO PRÁTICO

5.1 Conteúdo textual

Onde são apresentados os conceitos de Caravana e embasamento de *game design*

5.1.1 Personagens Orcs

Conforme discutido anteriormente, na parte teórica deste trabalho, os Orcs são representados nos tradicionais RPGs de fantasia como um “outro” sempre bárbaro e selvagem, geralmente inimigo, horrível, maldoso e descartável, sempre disponível a ser enfrentado e exterminado, para os caprichos dos supostos heróis de capa e espada e para a preservação do “bem” e da “ordem”.

Em Caravana, busca-se uma nova abordagem para a representação do Orc e trazendo-o para o cerne da narrativa, de modo a fornecer um ponto de vista que vai de encontro àquele clássico estabelecido nos jogos fantásticos tradicionais. A proposta principal do livro de regras, então, é fornecer aos jogadores ferramentas para jogar a história de uma caravana de Orcs em busca de um novo lar após o exílio outorgado pelas “raças boas” como elfos e humanos.

5.1.2 A cultura no cerne do jogo

Assim como em diversos trabalhos de ficção, é também muitas vezes desejável nos RPGs (e jogos em geral) a busca por uma representação cultural dotada de coesão e complexidade capaz de tornar crível o grupo que está em evidência em determinada história. Para os fins de atingir o objetivo de trazer o Orc sob uma perspectiva mais empática e crível, é fundamental entender que um importante mecanismo para torná-lo um “outro” nas narrativas fantásticas tradicionais é justamente simplificar a descrição de seus aspectos culturais, reduzindo-os a traços inerentemente violentos e animais, desprovidos de qualquer complexidade ou humanidade aparente.

Dessa forma, Caravana traz o foco para o estabelecimento de uma cultura do grupo de Orcs através das regras de criação de personagens e da caravana (Caravana, livro de regras pp.18-24), na qual os jogadores têm a oportunidade de estabelecer traços culturais que irão permear a experiência no mundo fictício. Este princípio de jogo busca justamente trazer um contraponto à simplificação e determinismo biológico comumente associados ao Orc na maioria de suas versões nas diversas mídias em que aparecem, de forma a torná-los, de fato, humanos.

5.1.3 A viagem

Como o próprio título sugere, Caravana trata sobre um grupo de Orcs empenhando uma rigorosa viagem. Dentro do universo de jogo, os jogadores serão responsáveis tanto por seus personagens individuais quanto pela Caravana, que representa o grande grupo etnocultural do qual estes personagens fazem parte.

Após terem sido expulsos de seus lares pelos grupos dominantes tidos na fantasia como as “raças boas” como Elfos, Humanos, etc. o grupo de Orcs representado no jogo busca então uma nova morada para viver em paz. O foco da narrativa ocorre tanto nas ações individuais de cada personagem, quanto na Caravana como grupo, que, assim como seus integrantes, evolui e se desenvolve ao longo do caminho.

Apesar de longas e intrépidas jornadas fazerem parte da maioria dos RPGs tradicionais de fantasia, elas em geral são empenhadas de forma pragmática, com a proposta de que os personagens vão do ponto A ao ponto B para que lá possam cumprir determinado objetivo. Já em Caravana, apesar de a jornada ser empenhada na busca de um novo lar para o grupo - tecnicamente uma finalidade pragmática - o jogo convida, por meio de suas regras e temáticas, que os jogadores experimentem a viagem em si como o objetivo. É durante a trajetória e suas dificuldades que eles descobrirão qual lugar poderão chamar de casa, e o jogo somente termina quando todos decidem que a Caravana encontrou esse lugar, esteja ele no oásis adiante, em um reino Orc de outrora ou até mesmo na própria jornada, a qual eles continuarão empenhando com orgulho, agora certos de que essa foi sua decisão.

5.1.4 Busca por objetivos/incentivos de jogo diferentes dos tradicionais

Diferente dos RPGs tradicionais nos quais o objetivo é buscar alguma forma de meta-moeda - como o sistema de Experiência em D&D - para aumentar as habilidades dos personagens, Caravana simplesmente fornece a eles um ponto de partida com algumas características iniciais e deixa que quaisquer novas habilidades sejam aprendidas diegeticamente ao longo da jornada, reforçando o tema da viagem como central à experiência do jogo.

5.1.5 Representatividade sul americana e brasileira

Como um jogo produzido por autor da comunidade RPG LATAM, Caravana busca, além de ecoar o pensamento decolonial em seus conceitos de jogabilidade e narrativa, trazer também uma visualidade coerente com a experiência latino-americana, representando paisagens, fauna, flora e personagens inspirados em determinados biomas e grupos culturais característicos, os quais serão citados no subcapítulo de Identidade Visual, mais adiante.

5.1.6. Mecânicas de jogo

Como as mecânicas de jogo não podem ser simplesmente patenteadas, é comum que RPGs de mesa se utilizem das regras de outros jogos já testados e com respaldo de testes, como, por exemplo, os diversos sistemas que funcionam a partir das regras básicas de Dungeons & Dragons. Nestes casos, é comum que o autor aproveite as mecânicas principais já testadas do jogo base e adicione novas regras e camadas temáticas para produzir um novo jogo ou sistema.

A parte mecânica, ou seja, das regras em Caravana, se baseia no RPG minimalista *Vampires & Claymores* do próprio autor, um RPG com temática de vampiros que já possui respaldo da comunidade RPG LATAM, e já conta com diversos outros materiais construídos por outros autores a partir de seus chassis. A escolha do sistema surgiu a partir da intenção de utilizar um material latino-americano que fosse flexível mecanicamente, simples de jogar, rápido de aprender e

com o qual o autor tivesse familiaridade, além de já ter sido validado em diversas ocasiões.

5.2 Identidade visual

Onde são apresentados os aspectos da visualidade do livro

5.2.1 Ilustração de Personagens

A representação das personagens em Caravana busca remeter a aspectos clássicos e já bem estabelecidos da aparência Orc moderna, como a pele esverdeada e as presas inferiores aparentes, porém representando posturas e corpos mais diversos, se comparado ao padrão visto nas mídias, que conta com uma maioria hiper musculosa, violenta e masculina, conforme demonstrado nas figuras 1 e 2, abaixo.

Figura 1: “Orc típico”



Fonte: Manual dos Monstros, Dungeons & Dragons 5a Edição

Figura 2: Modelo 3d de Orc em *World of Warcraft*



Fonte: Website oficial

Além disso, é revisto também o padrão das vestimentas, buscando representar culturas sul-americanas em contraponto às armaduras de metal com espinhos, ossos e peles, comumente associados a culturas “bárbaras” nas mídias de fantasia eurocêntricas.

Figura 3: Painel de referências para ilustração de personagens



Figura 4: *Ilustração de grupo Orcs*



Fonte: autor

5.2.2 Natureza

As ilustrações de elementos naturais são as mais abundantes e atuam no sentido de retratar o tipo de paisagem pela qual a caravana se aventura, assim como elementos de sua fauna e flora. Esse universo visual foi gerado a partir de uma fabulação que almeja imaginar um cenário fantástico do Sertão nordestino fundido ao Deserto do Atacama, buscando também inspiração na obra do quadrinista Moebius, famoso por seus vastos cenários.

Figura 5: *painel de referências para ilustração de cenários*

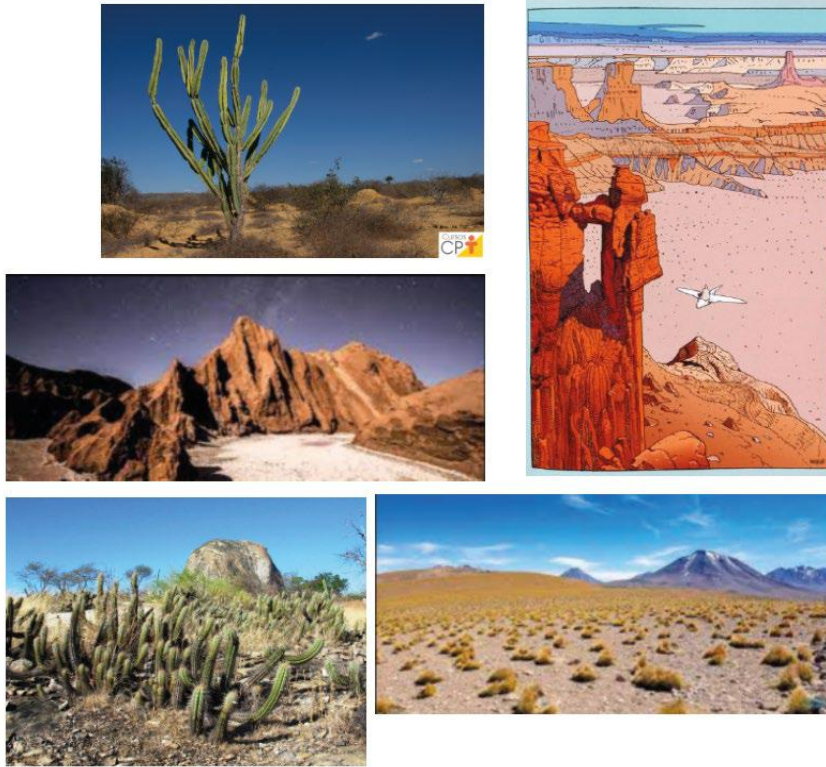
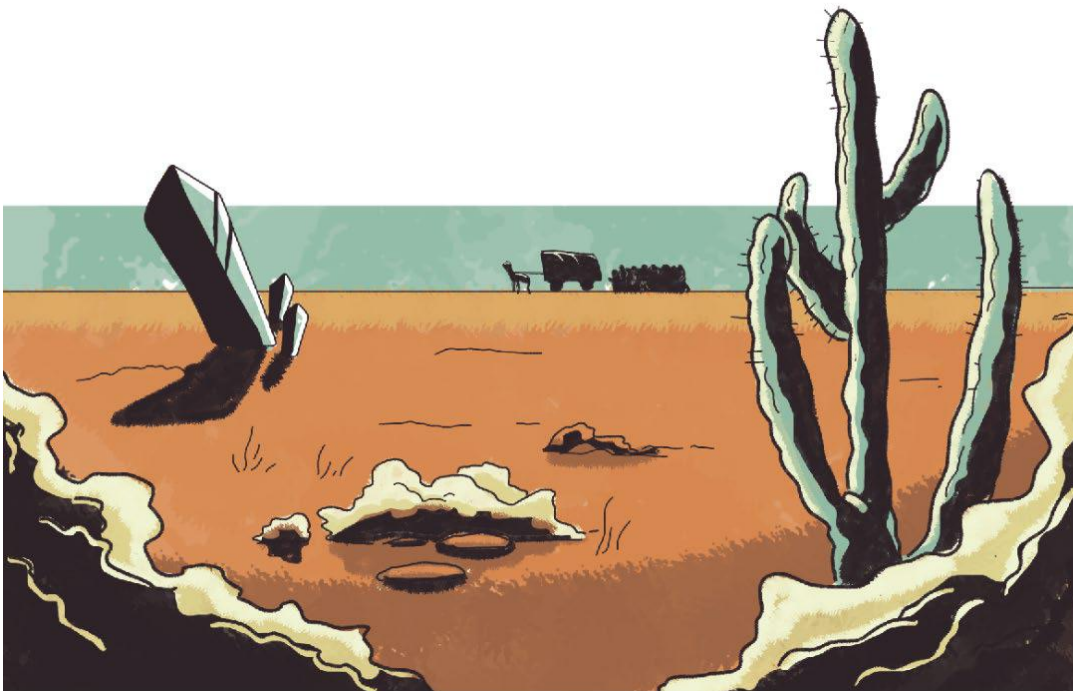


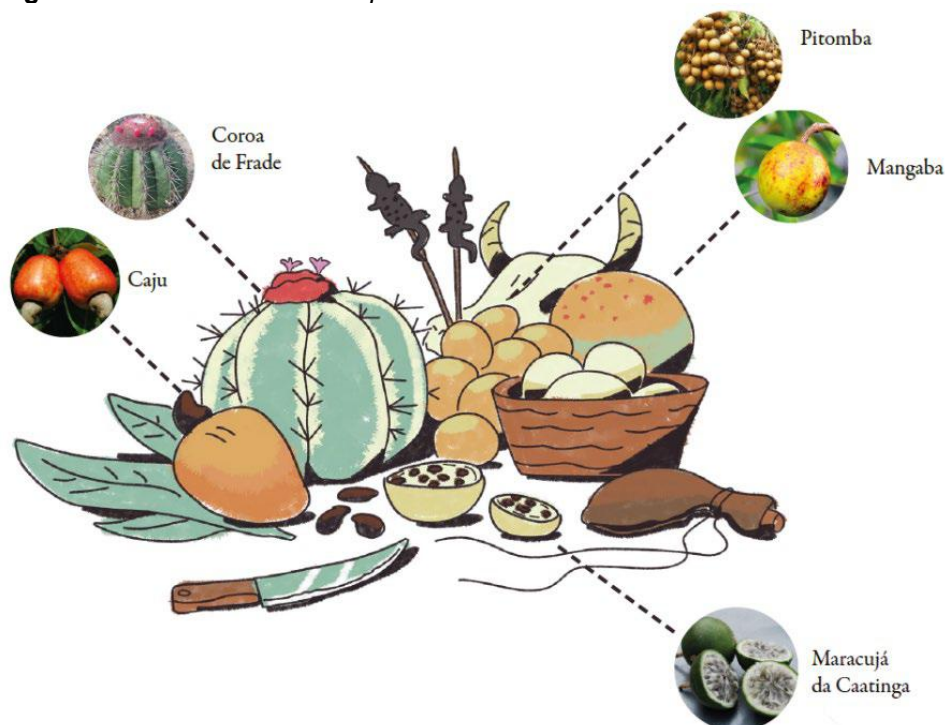
Figura 6: *Ilustração de cenário*



Fonte: Autor

Ainda, conforme demonstrado na figura 7, um ponto importante da ilustração dos cenários é o de fornecer não apenas uma referência visual, como também uma inspiração para imaginar a narrativa e fornecer o senso de isolamento e escala do grupo perante o árduo caminho adiante. Neste sentido, torna-se visualmente implícito a importância da colaboração entre os membros da Caravana na adversidade.

Figura 7: *Natureza morta e respectivas referências*



Fonte: Apresentação de slides para o TCC “Caravana, a Caminho de Casa”

Já na Figura 8 é apresentada uma natureza morta simbolizando diversas frutas inspiradas na flora típica da Caatinga de forma a ilustrar os alimentos que a Caravana poderia encontrar na jornada. A figura 9 representa uma onça pintada, também presente do bioma da caatinga.

Figura 8: Ilustração de *Onça pintada*

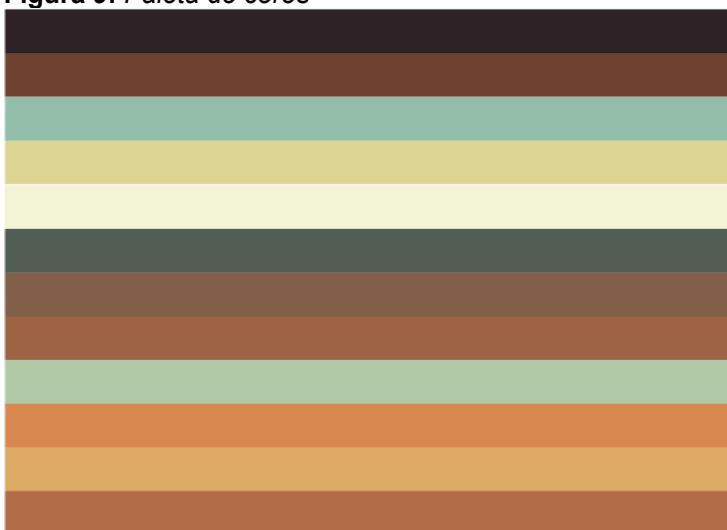


Fonte: *Caravana, a Caminho de Casa*

5.2.4 Paleta de cor

Caravana conta com uma paleta de cores terrosa inspirada nas paisagens desérticas da Caatinga e do deserto do Atacama, com predominância de marrons e verdes.

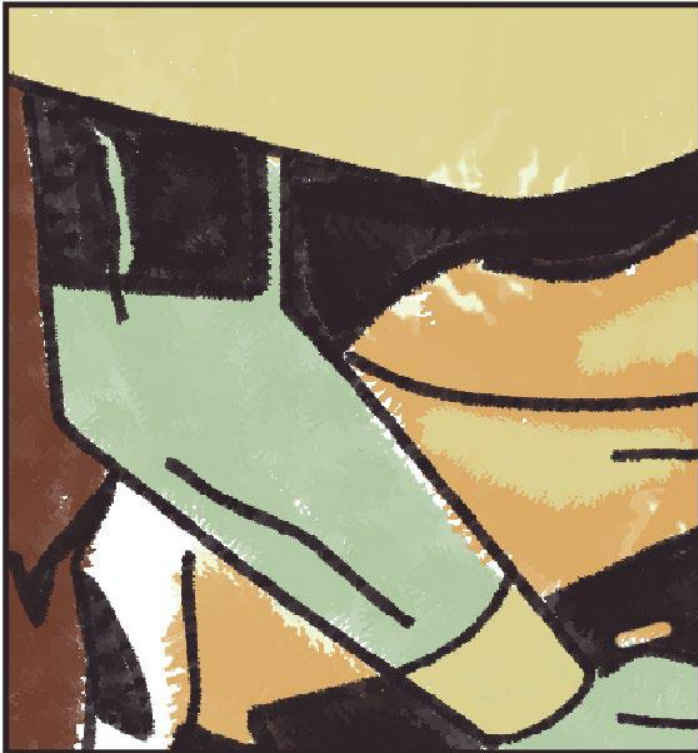
Figura 9: *Paleta de cores*



5.2.5 Traço

Já o traço das ilustrações foi produzido com pincel digital de textura áspera, remetendo à rispidez da jornada empenhada. Foi utilizada uma técnica com *mouse* e suavização de traço no programa de edição Photoshop, sempre no sentido de evitar o preciosismo nas linhas. Já no colorido, são utilizadas sombras em alto contraste para ampliar a dramaticidade das cenas e trazer interesse visual.

Figura 10: Detalhe do traço



5.2.5 Tipografia

ADORN CONDENSED SANS

Adorn Roman

Garamond Premier Pro Regular

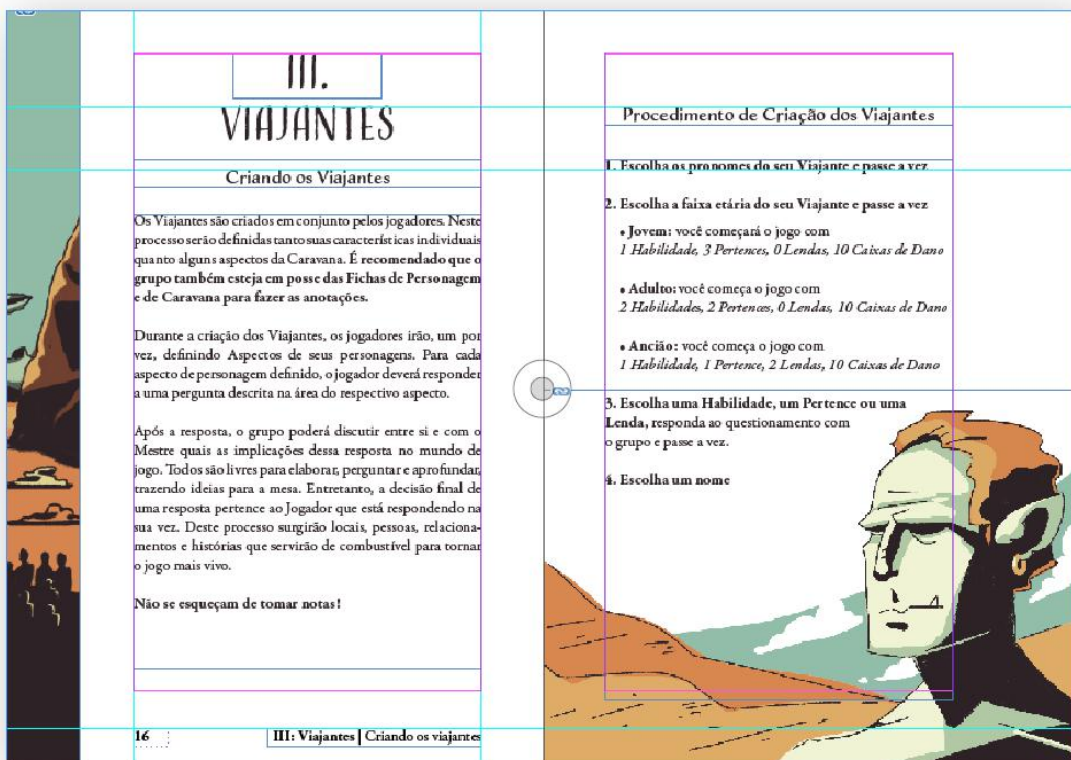
Garamond Premier Pro Italic

Garamond Premier Pro Bold

As famílias tipográficas utilizadas para a elaboração do livro foram, conforme mostrado acima, a Adorn para títulos e subtítulos e a Garamond Premier Pro, para textos corridos. A primeira dispõe de um toque rústico e traços ríspidos, assim como o traço das ilustrações, remetendo mais uma à dureza da jornada e às dificuldades encontradas pelos personagens, enquanto a segunda traz legibilidade clara para apresentar o texto das regras.

5.2.6 Layout

Figura 11: Disposição das guias no layout do livro



5.2.7 Alguns Resultados

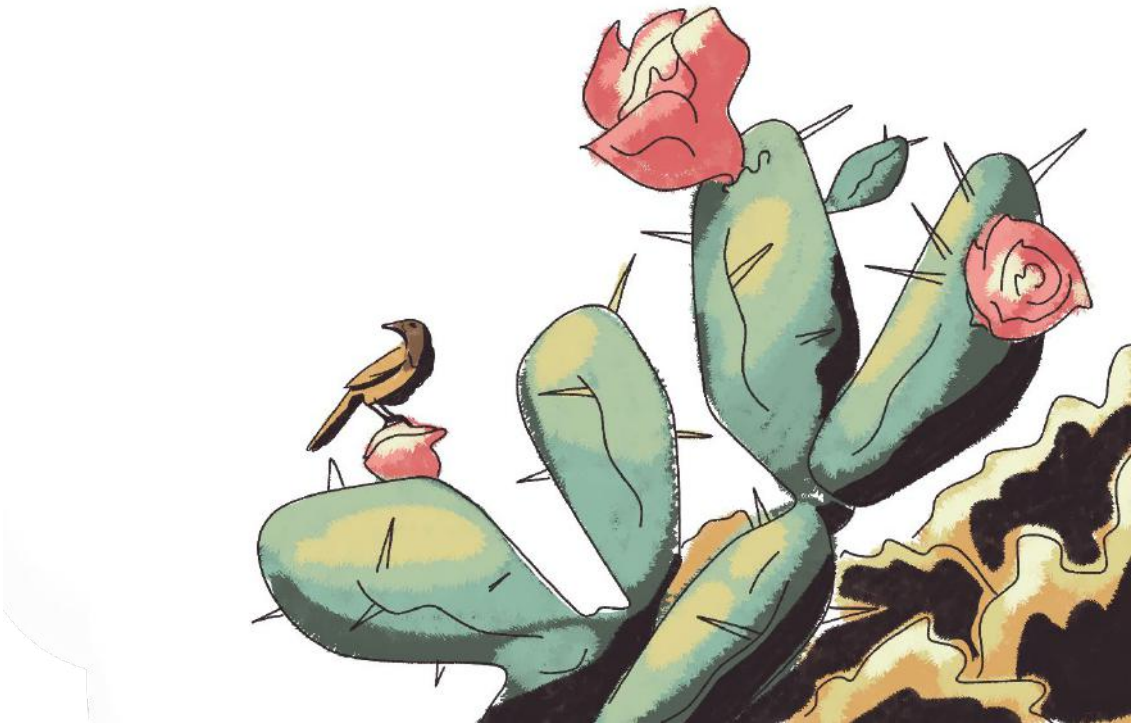
Aqui serão demonstrados alguns dos resultados gráficos gerados a partir deste trabalho.

Figura 12: Ilustração da capa



Fonte: autor

Figura 13: Ilustração Cacto



Fonte: autor

Figura 14: Ilustração de Orc



Fonte: autor

Figura 15: Ilustração cenário - Oásis



Fonte: autor

Figura 16: Lhamas – por Ana Luiza Primo



Fonte: Caravana, ilustrado por Ana Luiza Primo

Figura 17: Par de páginas - 1





Fonte: autor

Figura 18: Par de páginas – 2




Fonte: autor

Figura 19: Par de páginas - 3

<p style="text-align: center;">Regras da Etapa da Caravana</p> <p>Na Etapa de Caravana são consideradas as ações macro do grupo como um todo, como por exemplo a locomoção de longas distâncias ou buscar um ponto de descanso para todos.</p> <p>Na Etapa de Caravana, os jogadores poderão escolher em conjunto 3 Ações de Caravana por dia, cada uma representando aproximadamente um período de 8 horas.</p> <p>Ações de Caravana:</p> <p>Marchar: Essa ação representa a locomoção do grupo por terrenos tranquilos. Caso uma ação de Marcha seja bem sucedida, o MJ dirá se chegaram em algum local específico.</p> <p>Descansar: Essa ação permite que o grupo descanse por 8 horas. Caso o descanso ocorra sem interrupções, a Caravana reduz o seu total de Dados de Estresse em 1, até o mínimo de 1 dado.</p>  <p style="text-align: center;">16 II: Regras Etapa da Caravana</p>	 <p>Sobrepôr Desafio: Essa ação representa a passagem do grupo por situações complicadas e/ou perigosas como atravessar um rio ou uma ponte bamba. Para Sobrepôr um Desafio, um jogador do grupo deve pegar todos os Dados de Estresse* e jogá-los, comparando o Maior resultado entre eles contra o valor de Moral da Caravana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caso a Caravana possua alguma Tradição ou Lenda pertinente, reduza 1 Dado de Estresse para aquela rolagem específica até o mínimo de 1 dado (este efeito funciona apenas para fins dessa rolagem, o número total de Dados de Estresse se mantém) • Caso o maior Dado de Estresse seja igual ou menor que a Moral da Caravana, então o grupo consegue sobrepôr o desafio • Caso contrário, a Caravana falha em sobrepôr o desafio e recebe mais um Dado de Estresse. O MJ deve narrar como a situação se agrava. <p><small>*Para representar os Dados de Estresse podem ser utilizados quaisquer dados de 6 faces, independente de eles serem utilizados como DD ou DA.</small></p> <p style="text-align: center;">II: Regras Etapa da Caravana 17</p>
--	--

Fonte: autor

Figura 20: Par de páginas – 4

 <h2 style="text-align: center;">V. O MESTRE</h2> <p style="text-align: center;">O Papel do Mestre de Jogo</p> <p>O Mestre de Jogo é responsável por guiar a Caravana por lugares incríveis, narrando o mundo, as pessoas e os seres ao redor dos personagens, assim como seus desafios, mas isso não quer dizer que ele deva fazer isso sozinho.</p> <p>Caravana encoraja sempre o diálogo entre o MJ e os PJs, então sempre que o mestre estiver em dúvida, ele deve se sentir livre para consultar os jogadores, buscando sempre a colaboração narrativa.</p> <p>Opcionalmente, os jogadores também podem tomar turnos revezando o papel de Mestre de Jogo a cada sessão.</p> <p style="text-align: center;">Tabelas Aleatórias</p> <p>Outro ponto que o mestre pode se apoiar para criar situações interessantes para os Personagens e para a Caravana são as tabelas aleatórias. Muitas vezes o MJ pode já ter preparado algo para a aventura, mas nem sempre isso é verdade e muitos MJs até mesmo preferem o improvisado.</p> <p>Sempre que desejar, o MJ pode rolar nas seguintes tabelas (ou escolher algum resultado) para se inspirar.</p> <p style="text-align: center;">28</p>	<p>Encontros na Etapa dos Viajantes</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e6f2e6;">d6</th> <th style="background-color: #e6f2e6;">Pessoas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">1</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Uma velha mercadora de temperos pede a um dos Personagens que encontre uma pimenta rara do deserto</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">2</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um goblin perdido e com sede pede o auxílio dos personagens</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">3</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Dois Elfos da guarda imperial que oprimia seu povo pedem ajuda para encontrar o caminho de casa</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">4</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">O fantasma de um Chefe Orc do passado se apresenta para os personagens</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">5</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um Orc fugitivo pede ajuda para salvar seus irmãos de captores, não muito longe dali</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">6</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um velho mago pergunta se pode passar um tempo com a Caravana, mas não deixa suas intenções claras.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e6f2e6;">d6</th> <th style="background-color: #e6f2e6;">Criaturas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">1</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Uma lhama com três olhos se aproxima. Seu terceiro olho oferece visões psicodélicas</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">2</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um calango gigante deitado em uma pedra tomando sol. Suas escamas brilham em tons fúria cor</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">3</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Uma onça-pintada no encalço dos personagens</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">4</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um basilisco cego cheirando o ar, procurando por alimento. Seus passos fazem o chão tremer.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">5</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um esqueleto reanimado de cobra gigante serpenteia sorrateiramente procurando uma presa</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e6f2e6;">6</td> <td style="background-color: #e6f2e6;">Um bando de lacratias gigantes atacam, saindo de baixo de pedras.</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">29</p>	d6	Pessoas	1	Uma velha mercadora de temperos pede a um dos Personagens que encontre uma pimenta rara do deserto	2	Um goblin perdido e com sede pede o auxílio dos personagens	3	Dois Elfos da guarda imperial que oprimia seu povo pedem ajuda para encontrar o caminho de casa	4	O fantasma de um Chefe Orc do passado se apresenta para os personagens	5	Um Orc fugitivo pede ajuda para salvar seus irmãos de captores, não muito longe dali	6	Um velho mago pergunta se pode passar um tempo com a Caravana, mas não deixa suas intenções claras.	d6	Criaturas	1	Uma lhama com três olhos se aproxima. Seu terceiro olho oferece visões psicodélicas	2	Um calango gigante deitado em uma pedra tomando sol. Suas escamas brilham em tons fúria cor	3	Uma onça-pintada no encalço dos personagens	4	Um basilisco cego cheirando o ar, procurando por alimento. Seus passos fazem o chão tremer.	5	Um esqueleto reanimado de cobra gigante serpenteia sorrateiramente procurando uma presa	6	Um bando de lacratias gigantes atacam, saindo de baixo de pedras.
d6	Pessoas																												
1	Uma velha mercadora de temperos pede a um dos Personagens que encontre uma pimenta rara do deserto																												
2	Um goblin perdido e com sede pede o auxílio dos personagens																												
3	Dois Elfos da guarda imperial que oprimia seu povo pedem ajuda para encontrar o caminho de casa																												
4	O fantasma de um Chefe Orc do passado se apresenta para os personagens																												
5	Um Orc fugitivo pede ajuda para salvar seus irmãos de captores, não muito longe dali																												
6	Um velho mago pergunta se pode passar um tempo com a Caravana, mas não deixa suas intenções claras.																												
d6	Criaturas																												
1	Uma lhama com três olhos se aproxima. Seu terceiro olho oferece visões psicodélicas																												
2	Um calango gigante deitado em uma pedra tomando sol. Suas escamas brilham em tons fúria cor																												
3	Uma onça-pintada no encalço dos personagens																												
4	Um basilisco cego cheirando o ar, procurando por alimento. Seus passos fazem o chão tremer.																												
5	Um esqueleto reanimado de cobra gigante serpenteia sorrateiramente procurando uma presa																												
6	Um bando de lacratias gigantes atacam, saindo de baixo de pedras.																												

Fonte: autor

Figura 21: Mockup – 1



Fonte: autor

Figura 22: Mockup – 2



6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARBER, Graeme. Celebrating Subjugation: The Maztican Tragedy. Postagem no Blog **POC Gamer**. 2018. Disponível em <https://pocgamer.com/2018/01/15/celebrating-subjugation-the-maztican-tragedy/>. Acesso em 5 jul. 2022.

BARBER, Graeme. Decolonization and Integration in D&D. Postagem no Blog **POC Gamer**. 2019. Disponível em <https://pocgamer.com/2019/08/02/decolonization-and-integration-in-dd/>. Acesso em 5 jul. 2022.

BARBER, Graeme. Tasha's Cauldron of No Change. Postagem no Blog **POC Gamer**. 2020. Disponível em: <https://pocgamer.com/2020/11/20/tashas-cauldron-of-no-change/> Acesso em 8 jul. 2022.

CAIXETA, M. B. "O Sul Global na Política e na Academia." In. **Observatório Brasil e o Sul: cooperação internacional para o desenvolvimento**, 2014.

CAIXETA, Marina Bolfarine. **Cooperação Sul-Sul como nova tendência da cooperação internacional: o discurso e a prática da cooperação técnica do Brasil com São Tomé e Príncipe para o combate à tuberculose**. Brasília: Universidade de Brasília - Centro de Estudos Avançados Multidisciplinares, 2014. 193p. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento, Sociedade e Cooperação Internacional, Universidade de Brasília - Centro de Estudos Avançados Multidisciplinares, Brasília, 2014. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/15924/1/2014_MarinaBolfarineCaixeta.pdf Acesso em outubro de 2014

CAMP, Paul. How Many D&D Players are there Worldwide?. **DungeonVault LLC**. 2019. Disponível em: <https://dungeonvault.com/how-many-dnd-players-are-there-worldwide/>. Acesso em 5 jul. 2022.

D'ANASTASIO, Cecilia. D&D Must Grapple with the Racism in Fantasy. **Wired**. 24 jan. 2021. Disponível em <https://www.wired.com/story/dandd-must-grapple-with-the-racism-in-fantasy/>. Acesso em 5 jul. 2022

D&D BEYOND STAFF. Official Wizards of the Coast errata. [Coleção de "erratas" publicadas pela Wizards of the Coast, em formato de postagens em forum]. Página 2. 2021. Disponível em: <https://www.dndbeyond.com/forums/dungeons-dragons-discussion/rules-game-mechanics/8760-official-wizards-of-the-coast-errata?page=2>. Acesso em 8 jul. 2022

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. “Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering.” In. MATRIZES, v. 15, n. 2, pp. 251-277, 2021.

GHOUSE, Basheer. The truth of colonialism in D&D. 2020. Postagem no Blog **Fear the Swarth**. Disponível em: <https://feartheswarth.wordpress.com/2020/02/28/the-truth-of-colonialism-in-dd/>. Acesso em 5 jul. 2022.

GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons, Monster Manual: An Alphabetical Listing of Monsters Found in Advanced Dungeons & Dragons, Including Attacks, Damage, Special Abilities and Descriptions**. TSR, 1979.

HASBRO Fourth Quarter and Full-Year 2021 Financial Results Conference Call Management Remarks, February 7, 2022. Disponível em: <https://investor.hasbro.com/static-files/52136bc2-ff14-4bb5-9290-482b28fd5220>. Acesso em 5 jul. 2022.

HODES, James Mendez. Orcs, Britons and the Martial Race Myth, Part I: A Species Built for Racial Terror. 2019. Postagem em Blog. Disponível em: <https://jamesmendzhodes.com/blog/2019/1/13/orcs-britons-and-the-martial-race-myth-part-i-a-species-built-for-racial-terror>. Acesso em 05 jul. 2022.

HODES, James Mendez. Orcs, Britons and the Martial Race Myth, Part II: They are not Human. 2019. Postagem em Blog. Disponível em: <https://jamesmendzhodes.com/blog/2019/6/30/orcs-britons-and-the-martial-race-myth-part-ii-theyre-not-human> . Acesso em 5 jul. 2022.

JEMINSIN, N. K. From the Mailbag: The Unbearable Baggage of Orcing. 2013. Postagem em Blog. Disponível em <https://nkjemisin.com/2013/02/from-the-mailbag-the-unbearable-baggage-of-orcing/> . Acesso em 5 jul. 2022.

JEMISIN, N. K. “From the Mailbag: The Unbearable Baggage of Orcing.” 2013. Postagem em Blog. Disponível em <https://nkjemisin.com/2013/02/from-the-mailbag-the-unbearable-baggage-of-orcing/> . Acesso em 05 jul. 2022.

QUIJANO, Aníbal. “Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina” in. LANDER, Edgardo (org). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. Perspectivas latinoamericanas. CLACSO, Buenos Aires, Argentina. 2005. pp. xx-xx.

RUFO, Aline Duarte. “O Corpo e o Outro: Construção da alteridade em uma perspectiva bakhtiniana de *O Silmarillion* de J. R. R. Tolkien em cotejo com o racismo.” Tese de Doutorado. UFSCAR, São Carlos, 2020.

<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/13081/Tese%20-%20Aline%20Duarte%20Rufo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

SANTIAGO, Castro-Gómez. “Ciências sociais, violência epistêmica e o problema da “invenção do outro””. In: LANDER, Edgardo (org). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas**. Colección Sur Sur, CLACSO, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. 2005. pp.169-186.

TEKUMEL FOUNDATION. **Tekumel Foundation’s Board of Directors Statement on Serpent’s Walk**. 23 mar. 2022. Nota pública. Disponível em: <https://www.tekumelfoundation.org/post/the-tekumel-foundations-board-of-directors-statement-on-serpents-walk>. Acesso em 8 jul. 2022.

The alt-right in tabletop games. 2022. 1 vídeo (56 minutos). Publicado pelo canal John Battle. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=FseXEJ7myk4&ab_channel=JohnBattle. Acesso em 05 jul. 2022.

THE ORR GROUP. **Industry Report: Q4 2021**. Relatório empresarial, 2022. Disponível em <https://blog.roll20.net/media/orrreport-2021-q4-long.pdf>. Acesso em 12 jul. 2022

TOLKIEN, J. R. R.. [Correspondência]. Destinatário: Forrest J. Ackerman. Sem data (junho de 1958). Carta 210. in. CARPENTER, Humphrey. **The letters of JRR Tolkien**. Boston: Houghton Mifflin, 1981. pp. 291-294. Disponível em: https://bibliothecaveneficae.com/wp-content/uploads/2021/01/the_letters_of_j.r.tolkien.pdf. Acesso em 5 jul. 2022.

TRAMMEL, Aaron. “The Rules for Race: Dungeons & Dragons in the Suburbs”. Postagem no Blog **Gamers with Glasses**. 2021. Disponível em <https://www.gamerswithglasses.com/features/the-rules-for-race-dungeons-amp-dragons-in-the-suburbs>. Acesso em 5 jul. 2022.

TRAMMEL, Aaron. “How Dungeons & Dragons Appropriated the Orient” in. *Analog Game Studies* Vol. III, Issue I. 2016. ISSN 26437112. Disponível em <https://analoggamestudies.org/2016/01/how-dungeons-dragons-appropriated-the-orient/>. Acesso em 5 jul. 2022.

TURNBULL, Don (Ed.). **Fiend Folio: Tome of Creatures Malevolent and Benign; an Alphabetical Listing of Monsters for Use with Advanced Dungeons & Dragons Adventures, Including**

Attacks, Damage, Special Abilities and Descriptions, Random Encounter Tables by Level, and More. TSR Hobbies, 1981.

WHITTEN, Sarah. Dungeons & Dragon had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web. 13 mar. 2021. **CNBC**. Disponível em: <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>. Acesso em 5 jul. 2022.

WIZARDS OF THE COAST. **Diversity and Dungeons & Dragons**. 17 jun. 2020. Nota oficial publicada em website. Disponível em <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>. Acesso em 8 jul. 2022.

WIZARDS RPG TEAM et al. **D&D Monster Manual: Livro de Monstros - Edição em português**. 1ª Edição. Galápagos Jogos. 2019. pp. 252-255.

YOUNG, Helen. **Race and popular fantasy literature: Habits of whiteness**. Routledge, 2015.