



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**GUIA DO AVENTUREIRO DE *ETERMOR*: A CRIAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO DE
UM LIVRO DE CENÁRIO DE RPG**

Matheus Moreira Nogueira

Rio de Janeiro/RJ

2023

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**GUIA DO AVENTUREIRO DE *ETERMOR*: ELABORANDO O PROJETO GRÁFICO
DE UM LIVRO DE CENÁRIO DE RPG**

Matheus Moreira Nogueira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Produção Editorial.

Orientador: Prof. Mário Feijó Borges Monteiro

Rio de Janeiro/RJ
2023


GUIA DO AVENTUREIRO DE ETERMOR:

ELABORANDO O PROJETO GRÁFICO DE UM LIVRO DE CENÁRIO DE RPG

Matheus Moreira Nogueira

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Produção Editorial.


Aprovado por

Documento assinado digitalmente
 MARIO FEIJO BORGES MONTEIRO
Data: 18/12/2023 16:04:17-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Mario Feijó Borges Monteiro



Dra. Aline Frederico

Documento assinado digitalmente
 PAULO CESAR CASTRO DE SOUSA
Data: 18/12/2023 17:36:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Paulo César Castro

Aprovada em: 15 de dezembro de 2023

Grau: 9,0

Rio de Janeiro/RJ

2023

CIP - Catalogação na Publicação

M838g Moreira Nogueira, Matheus
 Guia do Aventureiro de Etermor: A Criação do
Projeto Gráfico de um Livro de Cenário de RPG /
Matheus Moreira Nogueira. -- Rio de Janeiro, 2023.
 35 f.

 Orientadora: Mário Feijó Borges Monteiro.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da
Comunicação, Bacharel em Comunicação Social: Produção
Editorial, 2023.

 1. RPG. 2. Design Gráfico. 3. Comunicação Visual.
4. Evolução Visual. I. Feijó Borges Monteiro, Mário,
orient. II. Título.

*Aos meus pais, Elias e Waldéa, pelos tantos
sacrifícios que me fizeram chegar aqui.*

AGRADECIMENTO

Agradeço à Deus, por me dar saúde e capacidade de estar aqui.

Aos meus pais, Elias e Waldéa, por todo o suporte e estrutura que me permitiram concluir toda a jornada acadêmica, e a quem eu devo tudo que concluí até hoje.

À minha namorada, Laíssa, que esteve sempre ao meu lado, celebrando comigo nos momentos mais alegres e apoiando nos mais difíceis.

Aos meus irmãos, Raphael e Laryssa, com quem pude crescer admirando e aprendendo, compartilhando experiências que contribuíram pra tudo isso.

À minha família e amigos, de quem sempre obtive muito apoio e carinho.

À minha orientadora, Aline Frederico, que foi minha principal mentora ao longo dos quatro anos nos mais variados trajetos da graduação.

Aos professores da Escola de Comunicação, que apesar das dificuldades estruturais, conseguiram passar ensinamentos que guardarei para toda vida.

NOGUEIRA, Matheus Moreira. **Guia do Aventureiro de Etermor: Elaborando o projeto gráfico de um livro de cenário de RPG.** Orientador: Mario Feijó Borges Monteiro. Rio de Janeiro, 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Produção Editorial) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

RESUMO

Esta pesquisa aprofunda a compreensão da interseção entre *Role-Playing Games* (RPGs) e design editorial, concentrando-se na concepção do *Guia do Aventureiro de Etermor*, um livro suplementar de cenário para *Dungeons & Dragons 3.5*. Através da contextualização do RPG enquanto fenômeno cultural, e partindo para uma análise abrangente da evolução visual dos livros do segmento, desde suas origens nos anos 1970 até as tendências atuais, busca-se entender como este produto se insere no meio editorial. A investigação proporciona *insights* fundamentais para a concepção final do design gráfico do *Guia*, destacando a contribuição essencial da comunicação visual para a imersão narrativa e para a melhor legibilidade.

Palavras-chaves: Design Gráfico. RPG. Comunicação Visual. Evolução Visual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página de OD&D	14
Figura 2 – Páginas de AD&D	15
Figura 3 – Páginas de <i>Vampire – The Masquerade</i>	16
Figura 4 – Página de <i>Tormenta</i>	17
Figura 5 – Página de <i>D&D Next</i>	18
Figura 6 – Banner de A Bandeira do Elefante e da Arara	20
Figura 7 – Esquema de <i>grids</i>	27
Figura 8 – Estilos e fontes	29
Figura 9 – Capa, lombada e quarta capa	32

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. OS <i>ROLE-PLAYING GAMES</i>	11
2.1. LIVROS DE RPG: CONCEITOS, SISTEMAS E CENÁRIOS.....	12
2.1.1. Os sistemas de jogo.....	12
2.1.2. Os cenários	12
2.2. DESIGN GRÁFICO: A EVOLUÇÃO DO RPG COMO PRODUTO EDITORIAL	13
2.3. PROJETOS GRÁFICOS E SUAS ADEQUAÇÕES ÀS NARRATIVAS	19
3. O “GUIA DO AVENTUREIRO DE ETERMOR”: UM SUPLEMENTO DE CENÁRIO PARA JOGADORES DE <i>DUNGEONS & DRAGONS</i>	22
3.1. O GUIA DO AVENTUREIRO DE <i>ETERMOR</i>	23
3.1.1. O sistema de RPG adotado	24
3.1.2. Um suplemento ajustado	25
3.2. O PROJETO GRÁFICO	25
3.2.1. Formato	26
3.2.2. Colunas, <i>grid</i> e margens	26
3.2.3. Tipos e estilos	28
3.2.4. Ilustrações	30
3.2.5. Miolo e capa	31
3.2.6. Finalização: características do livro produzido	32
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

1. INTRODUÇÃO

Na década de 1970, Gary Gygax e Dave Arneson, dois aficionados por jogos de estratégia militares (como o jogo de tabuleiro *Chainmail*) resolveram incluir elementos narrativos nas suas sessões de jogatina. Ao invés de simplesmente controlar exércitos, rolar dados, comparar tabelas e descobrir os resultados, uma série de regras para a criação de personagens foram elaborados pela dupla. Assim surgiu o primeiro *Role-Playing Game* da história, que posteriormente seria publicado sobre o título *Dungeons & Dragons*.¹

Um *Role-Playing Game*, comumente chamado de RPG, é um tipo de jogo em que os participantes assumem papéis fictícios e embarcam em aventuras construídas na imaginação. Ao contrário de outros jogos mais tradicionais, onde os jogadores controlam peças ou personagens predefinidos, no RPG, cada jogador cria e interpreta o seu próprio personagem, dando-lhe uma personalidade, habilidades e objetivos únicos. O mundo do jogo é geralmente conduzido por um Mestre do Jogo (também chamado de *Dungeon Master*), que descreve o cenário, apresenta desafios e interpreta outros personagens não controlados pelos jogadores. A graça do jogo reside na liberdade criativa, permitindo que os participantes tomem decisões que afetam diretamente o desenvolvimento da história. Para jogar, utiliza-se um conjunto de regras que define como as ações dos personagens são resolvidas, muitas vezes envolvendo o uso de dados para determinar o sucesso ou fracasso das ações em situações diversas. Em resumo, um RPG proporciona uma experiência única e colaborativa, onde a imaginação e a interação entre os participantes são essenciais para criar uma narrativa rica e envolvente.

É possível definir que o jogo de RPG se sustenta em três principais pilares: o *role-play* (a interpretação dos personagens), o jogo (em que as regras do sistema definirão as capacidades dos personagens) e a narrativa (uma história construída colaborativamente entre todos os jogadores e mestre). Neste trabalho, entretanto, busca-se uma abordagem específica sobre um aspecto crucial desse último pilar: a ambientação da história.

A construção de narrativas, independentemente de sua finalidade ou meio, exige uma cuidadosa construção do ambiente em que se desenrola. Nesse contexto, o RPG se destaca como um domínio singular, onde o cenário não é meramente um pano de fundo, mas uma entidade viva que influencia e é influenciada pelas ações dos jogadores. A partir dessa ideia, este trabalho busca explorar essa dinâmica, sublinhando a essencialidade do cenário no RPG e delineando a

¹ História dos jogos de RPG de mesa: origem e evolução. **Biblio Fora da Caixa**, 2023. Disponível em: <<https://biblioforadacaixa.com.br/index.php/2023/02/22/a-historia-dos-jogos-de-rpg-de-mesa-origem-e-evolucao/>>

distinção crucial entre o espaço como mero coadjuvante e sua transformação em um protagonista intrínseco às narrativas interativas.

Quanto ao mercado editorial, o RPG, se apresenta como um mercado de nicho. As editoras que publicam esse tipo de material normalmente são focadas apenas em RPG ou têm foco em setores do mundo Nerd/Geek, publicando quadrinhos, Livros-jogos, literatura fantástica, *card games* etc. Alguns exemplos dos principais expoentes desse mercado no mundo são a *Wizards of the Coast*, que publica *Dungeons & Dragons*, e a *White Wolf*, que publica todos os livros de *Mundo das Trevas*. No Brasil, o mercado é dominado principalmente pelas editoras *Devir* e *Jambô*.

Por ser um mercado de nicho pouco centralizado, os números de vendas desse setor são pouco difundidos. Entretanto, percebe-se seu sucesso e crescimento através de alguns índices: a *Wizards of the Coast*, principal editora do segmento no mundo, teve suas vendas acrescidas em 40% no último trimestre de 2022, atingindo a marca de 266,7 milhões de dólares². No Brasil, os financiamentos coletivos são alternativas que as editoras têm buscado para a publicação de seus originais, e algumas com enormes sucessos, como o financiamento coletivo de *Tormenta 20*, com a singela meta de 80 mil reais batidas na primeira hora de campanha, e que alcançou mais de 1 milhão de reais em meados de 2019, se tornando a maior campanha da história do *Catarse* até aquela data³.

Percebe-se então, a partir dessas informações, a importância que o livro de RPG tem dentro do mundo editorial. Dessa forma, esse trabalho propõe um percurso que parte do conceitual e chega ao prático: levar o cenário de *Etermor*, um mundo de alta fantasia concebido para *Dungeons & Dragons 3.5*, a uma materialidade objetiva, em forma de livro. Isso ocorre através da elaboração do *Guia do Aventureiro de Etermor*, um livro de suplemento do sistema mais famoso de jogos de mesa do mundo, que oferece aos jogadores um panorama de opções de criação de personagens diversificado.

Busca-se discutir aqui, particularmente, a criação do design gráfico para este livro, construído a partir de textos originais elaborados pelo autor do presente trabalho, e ilustrações de diversos artistas que divulgam suas artes em *portfólios* online. Este empreendimento se desdobra a partir da análise de dois capítulos fundamentais: o primeiro delinea conceitos intrínsecos à narrativa, destacando a importância do cenário como objeto protagonista no

² WIZARDS of the coast tabletop sales up 40% for Q4, 12% for year. **ICv2**, 2023. Disponível em: <<https://icv2.com/articles/news/view/53347/wizards-coast-tabletop-sales-up-40-q4-12-year>>

³ TORMENTA 20 bate recorde histórico de financiamento coletivo no Brasil. **Catarse Blog**, 2019. Disponível em: <<https://blog.catarse.me/post/tormenta-20-bate-recorde-historico-de-financiamento-coletivo-no-brasil>>

contexto do RPG, enquanto o segundo se concentra na apresentação de cada etapa de produção visual do *Guia do Aventureiro de Etermor*.

Como personagens que se aventuram por este mundo fictício, os leitores do suplemento são guiados não apenas pelo texto, mas pela estética que o acompanha. O desafio, portanto, reside em traduzir a riqueza e a complexidade do universo de *Etermor* em elementos visuais coesos. Este trabalho não apenas explora teoricamente a importância do design gráfico na leitura de guias de RPG, mas também propõe diretrizes práticas para a concepção de *layouts* que ultrapassem a construção estética, contribuindo ativamente para a compreensão e imersão dos jogadores nesse mundo fantástico.

2. OS ROLE-PLAYING GAMES

Os RPGs, constituem um fenômeno cultural significativo envolvendo entretenimento e a criatividade. Essas experiências colaborativas envolvem a construção conjunta de narrativas complexas e multifacetadas. A dinâmica desses jogos culmina na sinergia entre um mestre habilidoso, encarregado de orquestrar o cenário, os personagens e os desafios, e os jogadores, que desempenham papéis ativos na construção do enredo.

Uma partida de RPG consiste em um grupo de jogadores reunidos, cada um assumindo para si um personagem com características próprias, normalmente diferente dos demais. Um dos jogadores assume o papel de narrador, e toma a responsabilidade de auxiliar o grupo a desenvolver uma história, onde ele propõe os desafios que devem ser superados pelos jogadores, através do uso de um sistema de regras que simula diversas possibilidades de ação. (Pavão, 1999 apud Franco, 2019).

O mestre, figura central do RPG, desempenha um papel crucial como arquiteto do mundo fictício. Sua responsabilidade engloba a criação e manutenção da coesão do universo do jogo, definindo desde as nuances da geografia até as motivações intrincadas dos personagens secundários. Esta habilidade requer uma compreensão profunda da mitologia daquele mundo, habilidades de improvisação e a capacidade de estimular o engajamento dos jogadores. Enquanto isso, os jogadores, imbuídos de criatividade e agência, moldam os protagonistas da narrativa, investindo-os com personalidades, emoções e aspirações próprias.

É relevante destacar que a experiência de RPG ultrapassa o entretenimento lúdico. Esses jogos oferecem um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A interpretação de personagens desafia os participantes a mergulhar em perspectivas distintas, promovendo empatia e ampliando horizontes. Além disso, o RPG incentiva a colaboração, a comunicação eficaz e a resolução criativa de problemas, habilidades cruciais tanto no contexto social quanto profissional.

Outro elemento fundamental no RPG é a estrutura narrativa, denominada "aventura" ou "campanha". Esta trama serve como espinha dorsal, proporcionando um arcabouço narrativo para as interações dos jogadores e o desenvolvimento dos personagens. Ela não apenas guia as ações dos protagonistas, mas também representa um desafio para a imaginação e a criatividade dos jogadores, incentivando-os a encontrar soluções inovadoras e imprevisíveis para os obstáculos apresentados.

Em resumo, os RPGs não são apenas jogos de mesa; são espaços de desenvolvimento da imaginação e criação de histórias compartilhadas. Eles permitem que as pessoas explorem

mundos imaginários vastos, mergulhem em narrativas construídas cooperativamente e melhorem habilidades interpessoais.

2.1. LIVROS DE RPG: CONCEITOS, SISTEMAS E CENÁRIOS

No vasto e dinâmico universo dos *Role-Playing Games*, os livros ocupam uma posição central como ferramentas essenciais para a construção de narrativas interativas. Apesar da ascensão de alternativas digitais, como aplicativos de *smartphones* que resumem regras, os livros de RPG continuam a ser o principal meio de comunicação entre os mestres e os jogadores. Desde o advento do pioneiro *Dungeons & Dragons*, também conhecido como *Old Dungeons & Dragons*, em 1971, esses livros evoluíram significativamente, oferecendo uma rica diversidade de sistemas de regras e cenários predefinidos, explorando uma ampla gama de gêneros literários e referências à cultura pop.

2.1.1. Os sistemas de jogo

No cerne dos RPGs, encontram-se os sistemas de jogo, as engrenagens que movem as interações entre os participantes. Cada sistema apresenta uma abordagem única para resolver ações, conflitos e desafios no jogo. Por exemplo, o sistema d20, imortalizado por *Dungeons & Dragons*, utiliza dados de 20 faces para determinar o sucesso ou fracasso das ações dos jogadores, enquanto sistemas como o *Storytelling System* de *Vampire: The Masquerade*, priorizam a narrativa e a interpretação, dispensando regras complexas em favor da imersão na trama. Estes sistemas, por sua vez, continuam a evoluir, adaptando-se ao mercado e às demandas de seus jogadores. O *Dungeons & Dragons*, por exemplo, está agora em sua quinta versão oficial, conhecida como *D&D Next*, lançada em 2014, perpetuando sua relevância através da inovação contínua.

2.1.2. Os cenários

Dentro dos livros de RPG, os cenários funcionam como portais para mundos imaginários onde as aventuras ganham vida. Esses ambientes variam desde cenários de fantasia medieval, como o icônico *Forgotten Realms* de *Dungeons & Dragons*, até futuros distópicos em *Cyberpunk 2020*, e até mesmo a terras de horror gótico, como o universo de *Vampire: The Masquerade*. Cada cenário possui uma mitologia única, geografia, cultura e história,

fornecendo aos jogadores um contexto rico e multifacetado para suas narrativas. Além dos cenários predefinidos, muitos RPGs encorajam tanto mestres quanto jogadores a criarem seus próprios mundos, promovendo a expressão criativa e a personalização das experiências de jogo.

2.2. DESIGN GRÁFICO: A EVOLUÇÃO DO RPG COMO PRODUTO EDITORIAL

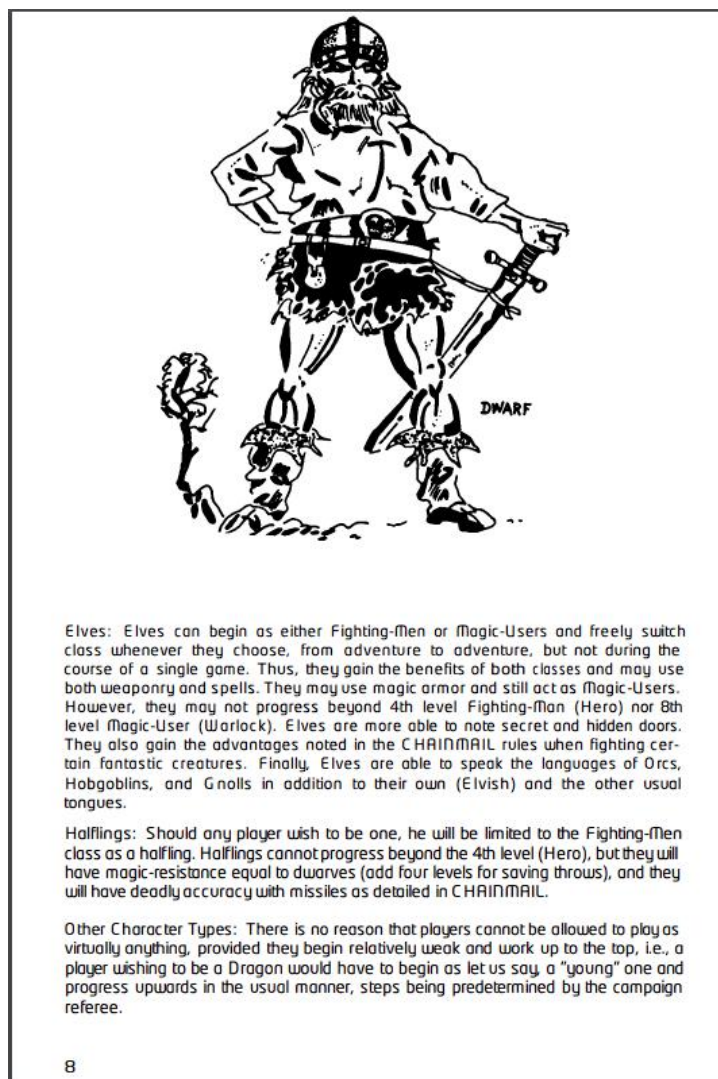
Desde a sua concepção nas mesas de jogos na década de 1970, os Role-Playing Games não apenas evoluíram narrativamente, mas também passaram por uma grande transformação visual, acompanhando a história do design gráfico no mercado editorial e refletindo não só os avanços tecnológicos, mas também as tendências estéticas e as mudanças culturais ao longo das décadas.

Como a maioria dos trabalhos pioneiros, os primeiros produtos editoriais “rpgísticos”, publicados na década de 1970, eram bastante simples. Pelas limitações tecnológicas e até orçamentárias, poucos elementos coloridos eram possíveis, e, normalmente, se limitavam às capas. Sua estrutura, com bastante inspiração nos manuais de jogos de tabuleiros precedentes, era bastante técnica, o que o distanciava do gênero livro ilustrado. Mas para além da origem, também era evidente o amadorismo na sua produção, como notado por Bettocchi (2000), no que ela classifica como “primeira fase” dos livros de RPG.

A maioria dos RPGs da primeira fase, tanto no Brasil quanto nos EUA, foi feita por entusiastas, de forma quase artesanal ou amadora. Não podemos esquecer que muitos destes entusiastas vieram dos jogos de estratégia (Amâncio, 1997:13). Isso talvez explique em parte a identidade de manual técnico destes jogos. Fica clara também a relação entre as preferências dos jogadores e autores desta fase pela literatura erudita e a preocupação com o sistema de regras, relegando a um segundo plano o projeto gráfico, limitado à diagramação convencional e caracterizado pela uniformidade de estilos visuais. As ilustrações são, na sua vasta maioria, naturalistas, refletindo a forte influência do livro ilustrado tradicional. (Bettocchi, 2000).

Talvez o melhor exemplo seja a primeira edição de *Dungeons & Dragons* (ver Figura 1), também conhecido como *Old Dungeons & Dragons* (OD&D). Lançada em três livros de regras distintas pela extinta TSR (Tactical Studies Rules Inc.), editora fundada pelo autor e criador do primeiro sistema de RPG, Gary Gygax.

Figura 1 - Página de OD&D, 1974



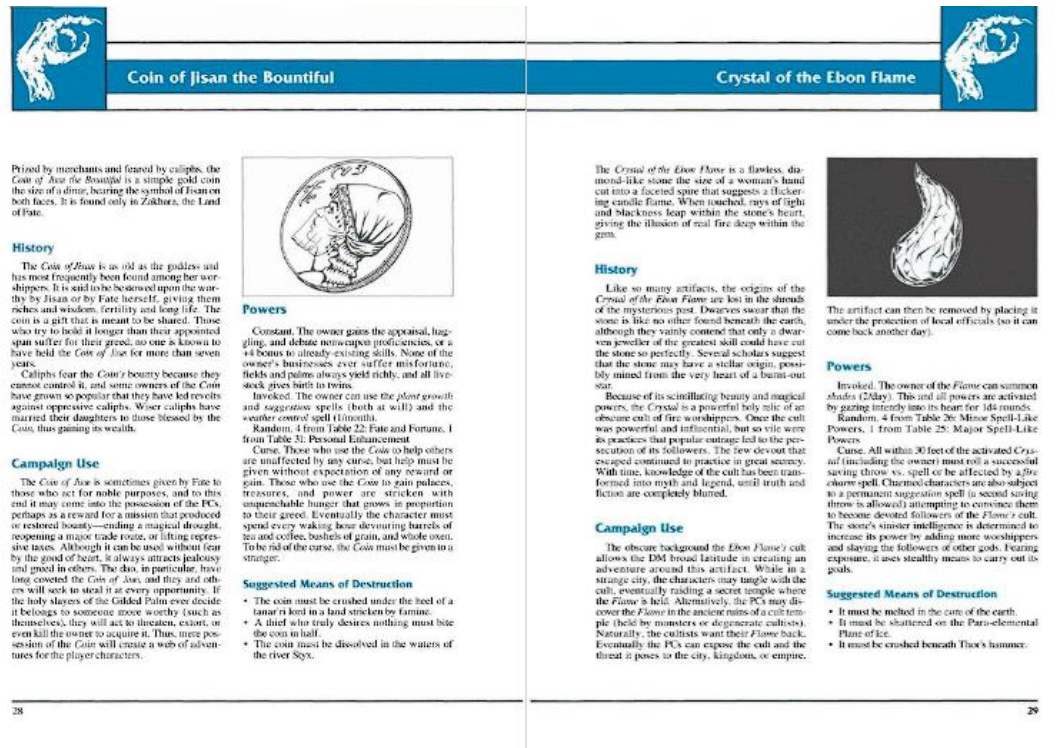
Fonte: *Men & Magic – Volume I – Dungeons & Dragons (1974)*

Como padrão por todo o livro, poucos recursos estilísticos são utilizados. Os subtítulos “Elves”, “Halflings” e “Other Character Types” não são realçados por nenhum estilo de caractere, dificultando sua diferenciação do restante do texto. A entrelinha é bastante apertada, e o comprimento da linha de texto é longo, dificultado ainda mais pelo grande tamanho do formato 216 x 280 mm. O espaçamento entre parágrafos é um dos poucos ajustes que evitam o texto ser mais confuso, e também auxilia, ainda que pouco, encontrar informações específicas no folhear dos livros durante as partidas do jogo.

Mesmo com uma crescente popularização do gênero nas décadas de 1970 e 1980, permitindo às editoras um maior investimento orçamentário, além do avanço tecnológico, a tendência de livros mais voltados para o lado técnico e com pouca ênfase no lado artístico se manteve. Na verdade, a segunda edição de D&D, nomeada *Advanced Dungeons & Dragons*,

trouxe diversas inovações em questões de diagramação, revelando um livro muito mais profissional que o da edição anterior: passou-se a utilizar a divisão em duas colunas, diminuindo o comprimento de cada linha de texto; alguns elementos passaram a ser coloridos, como os títulos e subtítulos das sessões; e houve a inclusão de cabeçalhos que facilitam a navegação.

Figura 2 - Páginas de AD&D, 1993



Fonte: *Book of Artifacts – Advanced Dungeons & Dragons – 2nd Edition (1993)*

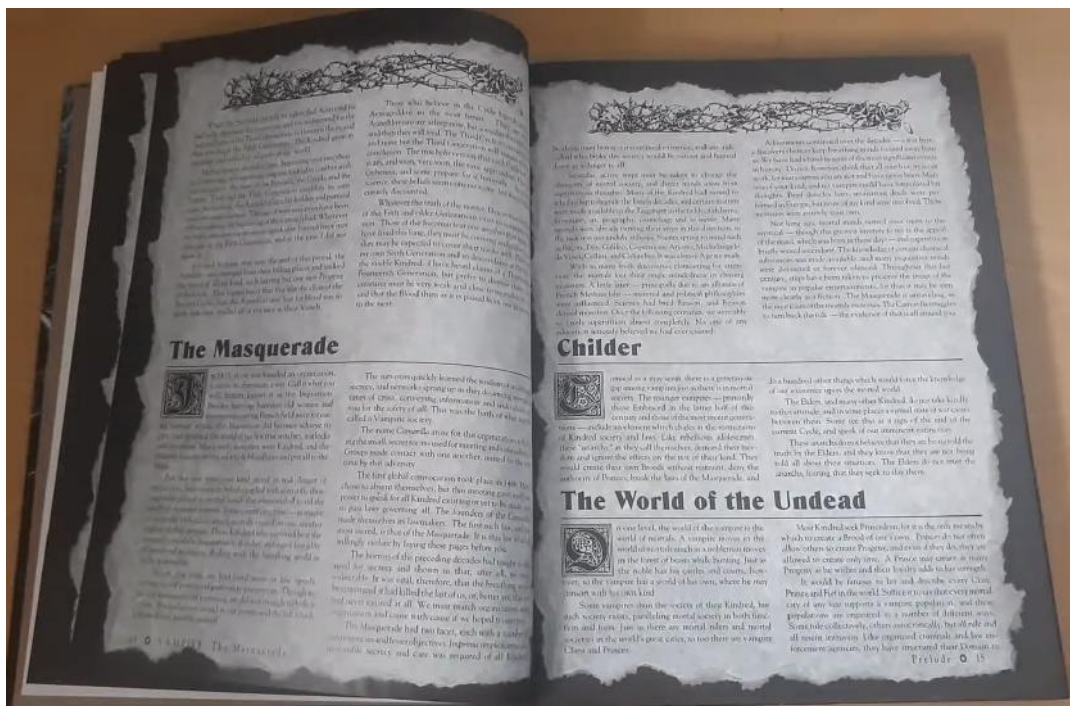
Foi somente na década de 1990, com o surgimento da maior concorrente da TSR, a *White Wolf*, levando em seus produtos um maior enfoque na ambientação, propiciadas por implementações de elementos gráficos que transportam o leitor ao gênero literário do jogo. É a partir disso que se inicia a segunda fase, descrita por Bettocchi.

(...) Em ambos os casos, ao contrário das empresas que também produziam jogos de guerra, as editoras passaram a investir no gênero literário, aproximando seus RPGs cada vez mais do livro ilustrado. Com o crescimento, o mercado atraiu muitos profissionais, além dos entusiastas até então dominantes na produção dos jogos. As companhias transformaram-se em editoras profissionais, o que fez surgir a necessidade de uma diferenciação de identidade de linhas. (Bettocchi, 2000)

Seguindo as tendências do mercado em narrativas mais elaboradas, como o *boom* dos quadrinhos na década de 1990 (como o popularíssimo *Sandman*, de Neil Gaiman), as produções

televisionadas com altas audiências (como *Xena e Hércules*), e o crescente interesse em jogos eletrônicos, a *White Wolf* buscou implementar no seu produto editorial a ambientação, para além do simples manual de regras. Dessa forma lança, em 1991, a primeira edição de *Vampire: The Masquerade*, sendo revisada logo no ano seguinte com o lançamento da segunda edição. O livro possuía a vantagem de ter um sistema narrativamente mais aberto e com regras mais brandas, além de ter uma comunicação visual mais adequada ao gênero de terror gótico presente no conteúdo.

Figura 3 - Páginas de *Vampire – The Masquerade*, 1991



Fonte: *Vampire – The Masquerade*, 2nd edition, 1991

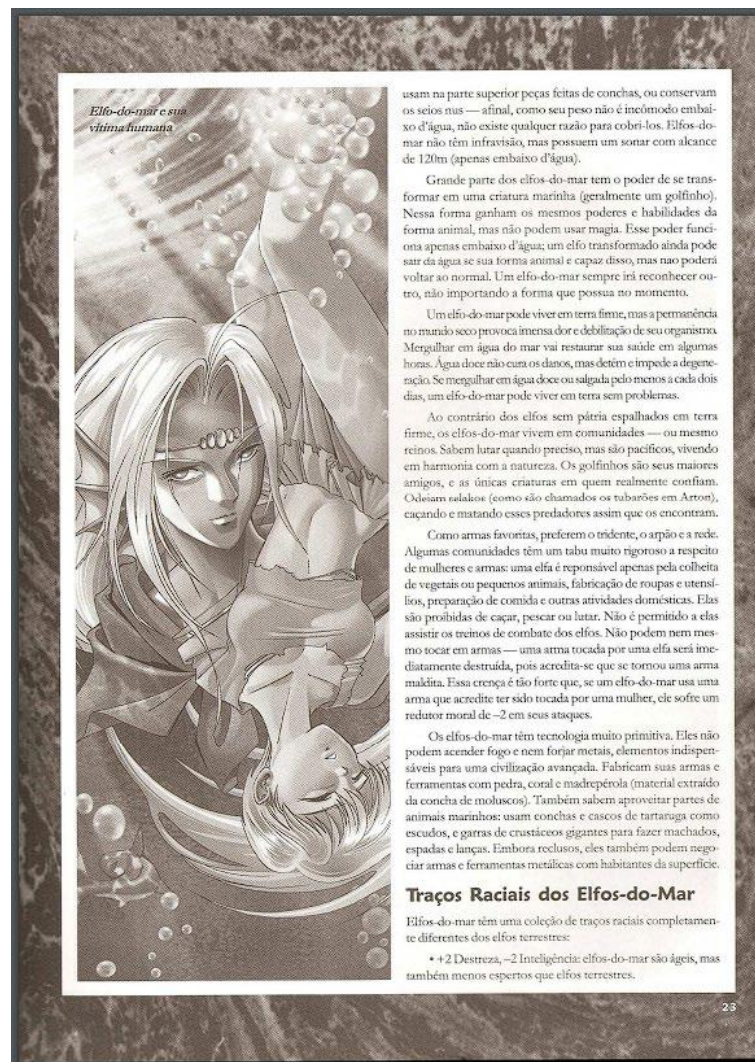
É somente no final da década de noventa, no Brasil marcada pelo aparecimento das editoras Akritó, no Rio de Janeiro, e Daemon, em São Paulo, que a terceira fase surge. O mercado editorial de RPGs segue a tendência do mercado global, com a crescente expansão da mídia e a globalização se encaminhando para o seu ápice. É nessa fase que a difusão multicultural presente na sociedade influencia no produto editorial, graças à intensificação da globalização, como notado por Bettocchi.

Neste ponto cabe uma reflexão sobre a mistura estilística presente dentro de uma mesma publicação: na terceira fase, parece que assunto e estilo se desvinculam. As publicações desta fase não assumem mais “compromissos” visuais: vale estilo mangá tanto para fantasia quanto para ficção-científica,

expressionismo tanto em cenários cômicos quanto sombrios. Vale também ilustração realista ou psicodélica para o mesmo cenário. Ou seja, vale tudo. E continua valendo no cenário atual.
(Bettocchi, 2000)

Um grande exemplo é o cenário de RPG brasileiro *Tormenta*, o maior sucesso do gênero até hoje no país. Originalmente publicado como um encarte especial comemorativo na edição de 50 anos da revista *Dragão Brasil*, o cenário era baseado no sistema d20 (o mesmo de D&D, que permite publicações de terceiros através de um sistema de normas denominados OGL – Open Game License). Nas artes dos livros, foi adotado o estilo de traço dos mangás japoneses, algo não muito utilizado no gênero de fantasia medieval que o cenário se propunha, mas que conversava com o crescente interesse no mercado nipônico despertados pelas populares animações da época como *Dragon Ball* e *Pokémon*.

Figura 4 - Página de *Tormenta*, 2003



Fonte: *Tormenta – d20* (2003)

Nota-se também alguns recursos de diagramação feitos para auxiliar o manejo ao longo do livro, principalmente na busca de informações rápidas que são necessárias durante um jogo de RPG – essencialmente uma consulta a um manual de regras. Nesta página, por exemplo, há uma ilustração de um personagem cobrindo quase metade da mancha gráfica que, para um conhecedor do jogo, rapidamente se identifica como pertencente a um Elfo-do-Mar. Dessa forma, a imagem passa a ter um duplo sentido: o estético, para o embelezamento do produto, e o informativo, para marcar a página de uma informação relevante para o jogador.

Apesar do estudo de Bettocchi se limitar ao ano 2000, data de sua publicação, os avanços posteriores à terceira fase não caracterizam uma ruptura quanto ao estilo estético dos produtos. As melhorias no Design Gráfico se dão mais por conta do barateamento da produção, permitindo às editoras produções com muito mais artes e cores, livros cada vez maiores e com acabamentos mais robustos (como capa dura), além, é claro, da possibilidade de venda em *ebooks* e outras mídias, como aplicativos de *smartphones*.

Figura 5 - Página de D&D Next, 2014



Fonte: *Player's Handbook – D&D Next (2014)*

O melhor exemplo é o *D&D Next*, a quinta edição do ainda hoje mais popular RPG do mundo. Na página em que se encontra uma raça de personagem jogável, assim com a de Tormenta, percebe-se uma grande ilustração que funciona como marcador para o início do subcapítulo dos Elfos. Junto a isso, a tipografia colorida ressalta, junto com um estilo de caractere próprio, títulos e subtítulos. É perceptível também que alguns elementos funcionais das edições anteriores se mantiveram, como os elementos coloridos nos subtítulos e a utilização de duas colunas de texto. O Quadro 1 destaca essa evolução da comunicação visual entre as fases:

Quadro 1 – Presença de elementos gráficos nos livros das fases do RPG

Fase	Títulos/subtítulos coloridos	Divisão do texto em duas colunas	Comunicação em acordo com a ambientação	Imagens delimitando sessões	Cores
1	Não	Não	Não	Não	Bicromático
2	Sim	Sim	Sim, mais simples	Sim, mas apenas em algumas páginas	Bicromático
3	Sim	Sim	Sim, mais elaborada	Sim, em todas as sessões	Policromático

2.3. PROJETOS GRÁFICOS E SUAS ADEQUAÇÕES ÀS NARRATIVAS

O projeto gráfico de um livro é proposto como uma forma de comunicar o seu conteúdo da forma mais eficaz possível. Pensar todos os elementos que compõem a materialidade da obra, juntando texto e imagem (no caso dos ilustrados) da melhor maneira para emitir a informação pensada, exige conhecimentos e técnicas que são desenvolvidas desde os primórdios da produção editorial.

Para isso, estudos e reflexões da comunicação visual, especialmente do campo do Design Gráfico, são fundamentais na concepção de uma obra complexa como a de um livro de RPG.

A linguagem do *design* envolve reflexão, bom gosto e a análise de formatos e suportes: tudo isso leva à adoção de um projeto gráfico adequado e consistente, que transforma cada livro num objeto singular. No desenvolvimento de um projeto gráfico, portanto, deve-se levar em conta tanto questões técnicas quanto a função estética dos elementos envolvidos (forma, tipologia, cor etc.).
(Araújo, 2014, p. 350).

Como a ideia inicialmente apresentada pela *White Wolf*, em *Vampire, The Masquerade*, a comunicação visual dos livros de RPG ficam mais ricas com elementos que possibilitam ao leitor adentrar na atmosfera de jogo ainda na leitura das regras. Dessa forma, é quase unanimidade encontrar desde a capa de um original elementos que indiquem o gênero narrativo e contribuam para a ambientação do produto. Bettocchi, citando seu trabalho anterior, exemplifica isso.

A título de exemplo, posso citar minha pesquisa anterior (BETTOCCHI, 1999), onde os esboços das ilustrações foram construídos com a intenção de criar uma narrativa visual que facilitasse a apreensão da atmosfera do Brasil Colonial, cenário do jogo, além de oferecer um panorama da arte colonial brasileira. As composições obedeceram aos princípios de arranjo barrocos de pinturas e gravuras de Rembrandt, evocando a visão do artista da época, sem, entretanto, ignorar o gosto estético do público alvo e a sintaxe gráfica comum nos livros de RPG.
(Bettocchi, 2000)

A Bandeira do Elefante e da Arara, um RPG brasileiro baseado na série literária homônima de Christopher Kastensmidt, retrata um cenário de RPG baseado num Brasil do século XVI, em que os jogadores podem encontrar as diversas criaturas do folclore nacional, além de enfrentar problemas do país na época colonial.

Figura 6 – Banner de *A Bandeira do Elefante e da Arara*, 2019



Fonte: Banner de divulgação do livro *A Bandeira do Elefante e da Arara*, 2019

Para além dos elementos diretos que indicam a ambientação do jogo, como as figuras do folclore nacional (Boitatá, Saci etc.), a palheta de cores utilizada é similar às cores da bandeira brasileira, promovendo uma comunicação visual subliminar. Além disso, a arte da letra “B” no título, formando a figura do pássaro, indica a presença relevante dos animais no conteúdo, uma mensagem passada antes mesmo do leitor chegar às palavras “Elefante” e “Arara”.

Comparando toda a história dos livros de RPG, é perceptível que se trata não apenas de um jogo em constante transformação, mas de um produto editorial que espelha os avanços tecnológicos, estéticos e culturais de sua época. A análise dos cenários revela mundos imaginários ricos em mitologia, cultura e história, proporcionando aos jogadores uma narrativa envolvente. A trajetória do design gráfico no nicho, desde suas origens simples até os projetos mais elaborados da atualidade, destaca a importância de uma comunicação visual eficaz na imersão do leitor.

3. O “GUIA DO AVENTUREIRO DE ETERMOR”: UM SUPLEMENTO DE CENÁRIO PARA JOGADORES DE *DUNGEONS & DRAGONS*

Ao conceber uma narrativa, independentemente de sua finalidade ou do meio em que será contada, é essencial estabelecer um cenário. “”Em algumas histórias, esses cenários são mais simples, não sendo uma parte com muito destaque na história. No entanto, no contexto do RPG, a dinâmica é completamente diferente. O mundo, nesse caso, não é um mero pano de fundo, mas sim um dos elementos cruciais da narrativa. É neste ambiente que os heróis, interpretados pelos jogadores, vivenciam suas jornadas, enfrentam desafios e descobrem segredos. Para além das regras inerentes aos sistemas de jogo, os cenários são pilares essenciais para a criação de uma experiência de RPG autêntica. Muitos desses cenários são elaborados por escritores renomados e comercializados como suplementos pelas editoras especializadas.

Em alguns casos, o cenário de RPG está ligado diretamente ao sistema, como no caso de *Tormenta*. Nesse caso, os livros do jogo vêm com as regras para se jogar considerando o mundo que está inserido (*Arton*). Em outros casos, como na última edição de *Dungeons & Dragons*, o livro base (nesse caso, chamado de *Livro do Jogador*) somente inclui as regras para a criação de personagens, e os cenários (a ambientação da narrativa) são apresentados em outros livros que descrevem o mundo, podendo ou não acrescentar novas regras para a criação de personagens.

No entanto, há a alternativa em que os mestres de jogo podem criar seus próprios universos, indo além das fronteiras dos cenários pré-estabelecidos, como nos icônicos *Reinos Esquecidos* ou no mundo arcano-tecnológico de *Eberron*. Essa abordagem proporciona aos narradores a liberdade de moldar o mundo fictício de acordo com suas preferências e, crucialmente, as preferências dos jogadores. Esse processo de criação, conhecido como *Worldbuilding*, um termo frequentemente utilizado em inglês, envolve uma construção meticulosa de mundos imaginários, como define Wendig (2013):

“(...) Worldbuilding abrange tudo e qualquer coisa dentro desse mundo [no caso, do imaginário, da fantasia, do épico]. O dinheiro, a roupa, as fronteiras territoriais, os costumes tribais, os materiais de construção, as importações e as exportações, o transporte, o sexo, a alimentação, os vários tipos de macacos que as pessoas possuem... (...)”
(Wendig, 2013).

Assim nasce *Etermor*: um mundo de alta fantasia situado em um continente renascentista fictício. Desenvolvido especificamente para ser explorado através das regras de

Dungeons & Dragons 3.5, *Etermor* foi concebido para ser um cenário diversificado, com uma vasta gama de raças e classes opcionais para os jogadores.

3.1. O GUIA DO AVENTUREIRO DE *ETERMOR*

A maioria dos cenários de RPG se concentram em temáticas específicas, normalmente baseando-se em uma determinada cultura ou época. No RPG *A Lenda dos Cinco Anéis*, por exemplo, os jogadores interpretam samurais no império fictício de Rokugan, um cenário baseado no Japão Feudal. Na maioria dos cenários de *Dungeons & Dragons*, como *Dragonlance*, o mundo é comumente baseado na Europa medieval, e as opções de classes (as profissões assumidas pelos personagens) são baseadas nas figuras históricas das culturas europeias da época. A classe “Clérigo”, portanto, funciona como um sacerdote da igreja católica medieval, enquanto a classe “Guerreiro” é baseada num soldado protetor de um feudo padrão.

Em alguns cenários de maior sucesso, vários suplementos são acrescentados, alguns desenvolvendo outras culturas não inicialmente abordadas no volume original. É o caso do livro *Aventuras Orientais*, extensão do universo de *Forgotten Realms* (também um mundo majoritariamente “europeu”), em que são acrescentadas opções aos jogadores relacionadas a culturas do extremo leste asiático, como as classes *Ninja* e *Samurai*. Entretanto, esses acréscimos são feitos de maneira distante, e esses novos personagens funcionam como elementos estrangeiros de menor importância no continente central do jogo.

Etermor, por outro lado, tem como prerrogativa de origem sua diversidade: um mundo em que várias culturas coexistem num mesmo continente, baseando-se nos mais diversos povos e origens do mundo real. É possível, portanto, encontrar no centro do continente um único grupo formado por um Voduísta (uma classe baseada na tradição religiosa vodu africana), um Xamã (ligada aos povos originários brasileiros), um Guerreiro (um soldado medieval europeu), e um Shugenja (um mago que possui um gênio aliado, ligado à fantasia árabe como em *Mil e Uma Noites*.)

Além das diversas classes inspiradas por culturas reais, as raças, termo utilizado no nicho para explicar as espécies dos personagens, normalmente são limitadas às mais tradicionais, muito inspiradas nos principais personagens de obras de literatura fantástica, como *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien. Frequentemente pouco se acrescenta de diversidade ao padrão Humano, Elfo, Anão, Halfling e Orc. Em *Etermor*, as opções menos usuais também são consideradas raças básicas jogáveis, como os Firbolgs, gigantes abençoados pelas fadas, ou Sereianos, criaturas metade humana e metade peixe.

Seguindo essa ideia que o *Guia do Aventureiro de Etermor* surge: um suplemento que disponibiliza aos jogadores opções de criação de personagens mais diversificadas. Incluindo vinte opções de classes e vinte opções de raças, são quatrocentas opções de personagens únicos, algo incomum em questão de suplementos de RPG.

Cabe também destacar, que o esse livro é o primeiro de alguns volumes pretendidos sobre o cenário. Nele, são encontradas informações específicas para os jogadores, com o enfoque maior na parte de regras de criação de personagens – as raças e as classes disponíveis. A descrição dos lugares, como os reinos, continentes e tudo relacionado à geografia do mundo, estará presente em outro volume.

3.1.1. O sistema de RPG adotado

Dentre as diversas opções de sistemas disponíveis para se adequar ao cenário, a versão 3.5 de *Dungeons & Dragons* foi optada, principalmente devido à sua adaptação e versatilidade dentro do sistema de regras. A escolha de *Etermor* foi motivada pela necessidade de oferecer aos jogadores um ambiente que não apenas desafiasse suas habilidades estratégicas, mas também proporcionasse uma experiência de jogo imersiva e diversificada.

A terceira edição revisada de *D&D* (motivo da alcunha “3.5”) é conhecido por sua complexidade e profundidade nas regras, permitindo uma personalização meticulosa dos personagens e um leque variado de opções de jogo. *Etermor*, com sua riqueza cultural e diversidade de raças, se encaixou perfeitamente nesse ambiente propício à exploração criativa. Além disso, por já incluir uma gama de suplementos altíssima, com mais de sessenta livros⁴ como opções de caracterização, esta edição é de perfeito encaixe na diversidade proposta pelo cenário.

Outro fator fundamental para a escolha do sistema foi a licença disponibilizada pela editora do jogo sobre seu produto, no que tange a criações suplementares. A *Open Gaming License* (OGL) é um contrato de licença que permite a terceiros usar parte do sistema de regras e do conteúdo do *D&D* 3.5 em seus próprios produtos. Sob a OGL, certas mecânicas de jogo, como regras para combate e criação de personagens, podem ser usadas de forma gratuita por desenvolvedores para criar seus próprios suplementos e cenários de jogo. Isso promove a

⁴ LIST of *Dungeons & Dragons* rulebooks. **Wikipedia**, 2023. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dungeons_%26_Dragons_rulebooks#Dungeons_&_Dragons_3rd_edition_and_v3.5>

criação colaborativa, incentivando a inovação e a diversidade no universo dos RPGs de mesa, ao permitir que criadores explorem e expandam o sistema de regras em suas próprias criações.

3.1.2. Um suplemento ajustado

A terceira edição de *Dungeons & Dragons* é reconhecida por sua riqueza de regras e produtos, sendo uma das versões mais prolíficas do jogo durante seus oito anos de publicação. Contudo, essa vasta quantidade de produtos também trouxe desafios, especialmente em relação ao equilíbrio do jogo, com algumas opções de personalização bem mais efetivas que outras, sendo este até hoje uma das grandes críticas negativas atribuídas ao sistema. O cenário de *Etermor*, ao aproveitar as vantagens da *Open Gaming License*, apresenta uma solução para esse desafio.

O *Guia Para o Aventureiro de Etermor* não apenas utiliza o sistema de regras da OGL para integrar o mundo ao sistema do D&D 3.5, mas também ajusta cuidadosamente algumas das raças e classes básicas do jogo original. Este ajuste visa alcançar um equilíbrio mais refinado, proporcionando uma experiência de jogo mais justa e envolvente. Ao modificar certas mecânicas de jogo, o livro busca criar uma sinergia coesa entre as raças e classes, levando em consideração não apenas a mecânica, mas também a narrativa, garantindo que os jogadores tenham uma variedade de escolhas significativas enquanto exploram o mundo diversificado proposto.

3.2. O PROJETO GRÁFICO

Com o conteúdo previamente estabelecido, dá-se início à crucial etapa de projeção do livro. Neste estágio, é delineado o projeto gráfico, incluindo tipografias, estilos e estrutura de *grid*, entre outros elementos essenciais. Assim, alcança-se um *layout* abrangente que define a estrutura completa do guia, e elaboram-se *templates* que servirão como alicerce para todo o processo de diagramação. Este processo assegura não apenas a consistência visual, mas também a eficácia na apresentação do conteúdo, garantindo uma experiência de leitura agradável e com utilidade para os leitores.

3.2.1. Formato

A primeira etapa é delimitar as dimensões espaciais da página. Para tanto, são levadas em considerações todos os aspectos do livro, mas três fatores são determinantes: as imagens, fator fundamental para a produção de um livro de RPG moderno, a quantidade extensa de informações que devem ser incluídas, além das extensas tabelas que devem caber sempre em uma página apenas.

Segundo Bringhurst, “Quando o trabalho envolve ilustrações importantes, são elas que geralmente decidem a forma da página” (BRINGHURST, 2005, p. 177). Como peças fundamentais para além da questão estética, as imagens das raças e classes que formam os subcapítulos e são o conteúdo mais relevante do livro são a peça-chave na comunicação visual, sobretudo para a maneabilidade do jogador em busca de informações cruciais.

Além disso, para evitar que o conteúdo extenso forme um miolo de milhares de páginas, e para que as tabelas não precisem ser cortadas em diversas páginas, é justificável a escolha de um formato maior, normalmente indicado para livros didáticos ou livros de arte. Dessa forma, a opção determinada foi a 216 x 280 mm, um formato bastante utilizado para livros com muitas artes e com diagramas mais técnicos, como indica Lima:

A opção pelos tamanhos 210 x 280 mm e 245 x 300 mm, além do número de páginas, tem muito a ver com o conteúdo. São formatos ideais para livros com muitas imagens: fotos, arte ou gráficos e diagramas mais técnicos. Em formatos menores, essas imagens ficariam com a visualização prejudicada. Por isso são usados para livros didáticos, universitários, livros de arte, arquitetura etc.
(Lima, 2020)

Esse formato trás outro benefício: ele coincide com o formato adotado pelo restante dos livros de *Dungeons & Dragons* 3.5. Dessa forma, o livro estará padronizado em relação aos outros suplementos disponíveis para esta edição do jogo.

3.2.2. Colunas, *grid* e margens

Baseando-se em outras obras já publicadas e de grande sucesso no mercado de RPG, definiu-se o número de colunas para o *grid*: duas. A escolha desse padrão tem como objetivo principal a possibilidade de adequação das imagens ao longo do texto, podendo ser incluídas imagens em proporções mais verticais (comum em ilustrações de personagens) em uma das duas colunas. Além disso, como verifica Tschichold (2014), “(...) já existiu antes, durante a Alta Idade Média, quando muitos livros eram escritos em duas colunas” (p. 65). Esse padrão de

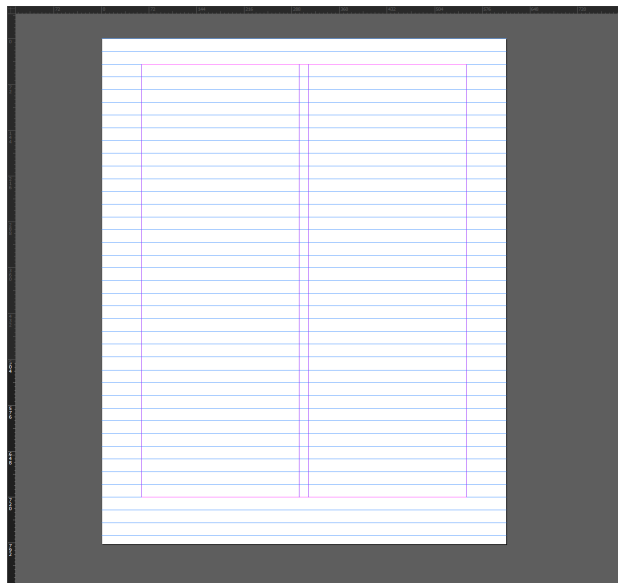
layout faz referência aos grandes códices medievais, fator que contribui para a adequação estética no livro num ambiente de fantasia com elementos medievais. Além do fator estético, a divisão em duas colunas permite à linha não ser tão extensa, facilitando ao leitor não se perder durante o texto, como verificado por Bringhurst (2005).

Quanto ao *grid*, optou-se por utilizar linhas de base definidas em 12 pontos tipográficos, uma vez que o texto será incluído apenas na horizontal. A escolha desse tamanho é derivada da escolha da entrelinha do texto base, definida também em 12 pontos tipográficos.

Para as margens interna e externa foram definidos 60 pontos tipográficos (21,167 mm). A escolha por utilizar um número arredondado em pontos tipográficos ao invés de milímetros é para facilitar a coesão com os módulos do *grid* de base.

Nas dimensões verticais da mancha, a assimetria foi optada. Na parte superior, em que nenhum elemento será incluído, optou-se por somente 48 pontos tipográficos (16,933 mm, equivalente a quatro módulos da linha de base). Já na margem inferior, em que alguns elementos estão presentes, como a numeração de página, um espaço maior foi escolhido: 73,701 pontos tipográficos (25,977 mm). Esse valor quebrado resulta na adequação da última linha da mancha de texto ao *grid*.

Figura 7 – Esquema de *grids*



Fonte: o autor, 2023.

3.2.3. Tipos e estilos

A escolha da tipografia para o projeto teve como base dois pressupostos: as fontes deveriam ter boa legibilidade – levando em conta a grande quantidade de textos – e seu estilo

deveria coincidir com a comunicação visual proposta. Pontos estes essenciais, de acordo com Lupton (2013):

“Ao escolher fontes, os designers gráficos consideram a história dos tipos e suas conotações atuais, bem como suas qualidades formais. O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que definem o projeto.”
(Lupton, 2013, p. 28)

Pensando nisso, toda a base textual é formada pela família *Adobe Minion Pro*, desde o corpo do texto principal até os subtítulos. Criada em 1990 pelo designer gráfico americano Robert Slimbach e lançada pela *Adobe Systems*, esta família é conhecida por sua legibilidade, sendo bastante utilizada em publicações mais longas. Além disso, por possuir uma família completa, é possível empregá-la em diferentes estilos de parágrafo e de caractere, permitindo uma maior versatilidade. Esta família está disponível sem custo adicional para assinantes dos pacotes *Adobe Creations*.

Para os títulos de cada seção, a tipografia escolhida foi a família *JMH Angelus Cap*, disponível na internet para download gratuito e desenvolvida pelo designer Jorge Moron. Por ser aplicada em pequenos trechos com poucas palavras, sua escolha foi baseada principalmente em razão da estética. Com um design estilizado, com as hastes e bojos da maioria dos caracteres possuindo protuberâncias pontiagudas, ela se mostra adequada aos títulos, dando um destaque maior para o estilo.

Outro recurso aplicado na tipografia foi o uso das cores como classificação. Para facilitar a identificação de uma classe ou raça de acordo com o seu tipo de jogo, elas foram incluídas em categorias pré-determinadas na página inicial de cada capítulo, identificadas por uma cor específica.

A partir disso, organizou-se a hierarquia do texto através dos seguintes estilos:

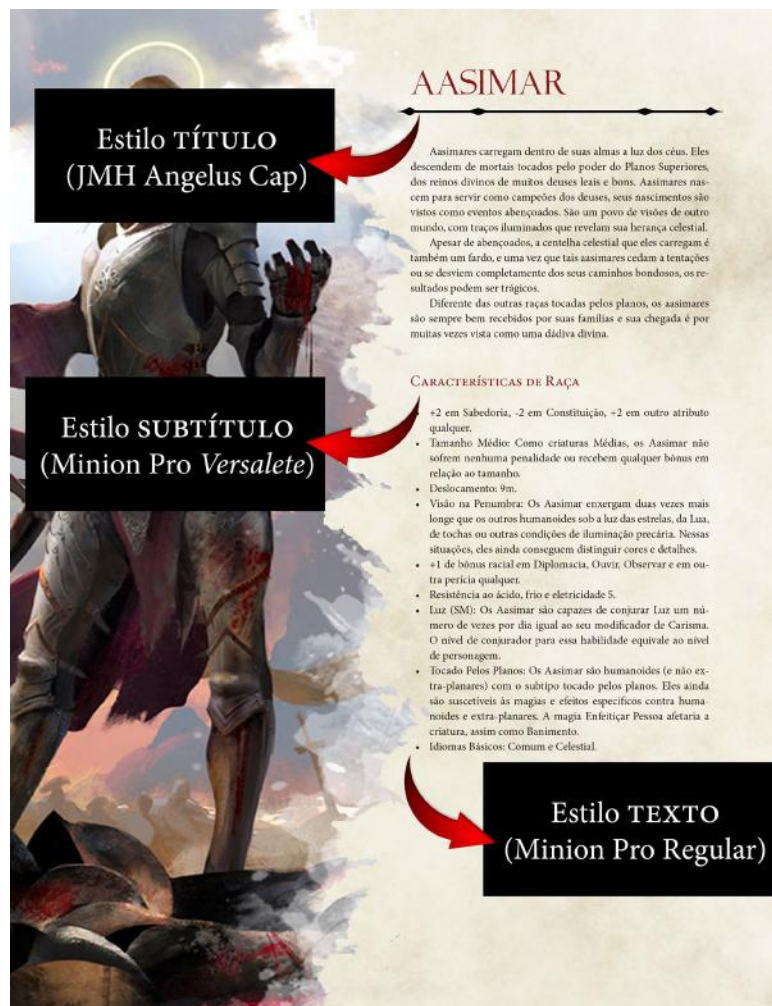
- **Texto Principal:** *Minion Pro Regular*, em corpo 9pt e entrelinha 12pt; parágrafo justificado à esquerda, com recuo de primeira linha de 15pt; fluxo do texto distribuído em duas colunas.

- **Subtítulos:** *Minion Pro Regular*, em corpo 12pt e entrelinha 12pt (esse estilo nunca possui mais de uma linha de comprimento); parágrafo alinha à esquerda; versalete aplicado, com maiúsculas e minúsculas sendo diferenciadas; cor adequada à classificação determinada raça ou classe.

- **Títulos:** JMH Angelus Cap, em corpo 24pt e entrelinha 24pt (esse estilo também não possui mais de uma linha de comprimento); parágrafo alinhado à esquerda; cor adequada à classificação determinada pela raça ou classe.

Além dos estilos de parágrafos determinados, em alguns trechos do texto faz-se necessário o uso de alguns recursos para destacar certos elementos. Seguindo o padrão de *Dungeons & Dragons 3.5*, a fim de tornar a identificação visual do livro coerente com o restante do material dessa edição, se utiliza os *bullets* para listar as características de cada raça, além do *semibold* ser empregado nos nomes das características de cada classe.

Figura 8 – Estilos e fontes



Fonte: o autor, 2023.

3.2.4. Ilustrações

De acordo com Oliveira (2008), as ilustrações podem ser separadas em três grupos distintos quanto à sua aplicação na comunicação: informar, persuadir ou criar narrativas. Embora seus usos possam ser complementares, as imagens escolhidas para o *Guia de Aventureiro de Etermor* têm como objetivo principal a primeira dessas três classificações.

Como ferramenta para auxiliar à comunicação textual presente no livro, as imagens das raças e classes do livro foram selecionadas para que representem bem as seções na qual elas se inserem. Dessa forma, um jogador com algum grau de experiência será capaz de achar o capítulo que procura através da identificação da imagem – uma forma mais eficaz, uma vez que as imagens ocupam um espaço na página muito maior do que os títulos.

Com esse intuito, as ilustrações foram dispostas em duas formas distintas, uma para o capítulo das raças e outro para o capítulo das classes. No primeiro deles, as ilustrações ocupam toda a coluna exterior do texto, verticalmente, sendo vazada nas extremidades superior, inferior e externa. Uma vez que cada sessão desse capítulo não ultrapassa uma página, este capítulo no livro impresso sempre está aberto em duas raças distintas, com as ilustrações no começo da página esquerda e no final da página direita. A proximidade com a parte externa do livro (oposta à lombada) facilita a identificação da seção em buscas rápidas durante uma sessão de jogo, em que os jogadores folheiam os livros procurando informações específicas.

Já para o capítulo de classes, em que as seções são mais extensas, o início de cada uma delas sempre está definido para ser na página esquerda, reduzindo pela metade as folhas em uma procura. A ilustração aqui fica disposta de forma horizontal, na parte superior da página, vazada na margem superior, interior e exterior. Seu comprimento é variável, e está adequado com o preenchimento do restante da página, que é feito apenas por dois elementos: o título da seção (o nome da classe), que não varia, e a tabela de características de classe, que possui uma grande variação de tamanho. Essa alternativa em poder adequar o tamanho da ilustração permite um melhor uso da página inteira, uma vez que ela complementa o tamanho de cada tabela em questão, e é possibilitado pelo recurso de “esfumaçar” as bordas das ilustrações, tornando-as parecidas com papéis cortados.

Todas as ilustrações selecionadas para o livro foram escolhidas em buscas na internet em portfólios de artistas de fantasia. Seu uso no presente trabalho tem intuito apenas acadêmico, e todas as artes são creditadas na página de créditos da publicação. Elas foram selecionadas buscando manter uma padronização de traço de ilustração digital, com muitos níveis de

sombreamento e variação de cores. Dessa forma as ilustrações são mais realistas, permitindo criar imagens com maior vivacidade na mente dos jogadores que utilizarem o livro.

3.2.5. Miolo e capa

A partir das definições escolhidas, um *template* com todas as páginas mestras foi definido: as páginas de seção de raça, sempre em duplas; a página de seção de classe, sempre delimitada à esquerda; as páginas do restante do conteúdo de classe (ambos os lados); e as páginas de abertura de capítulo.

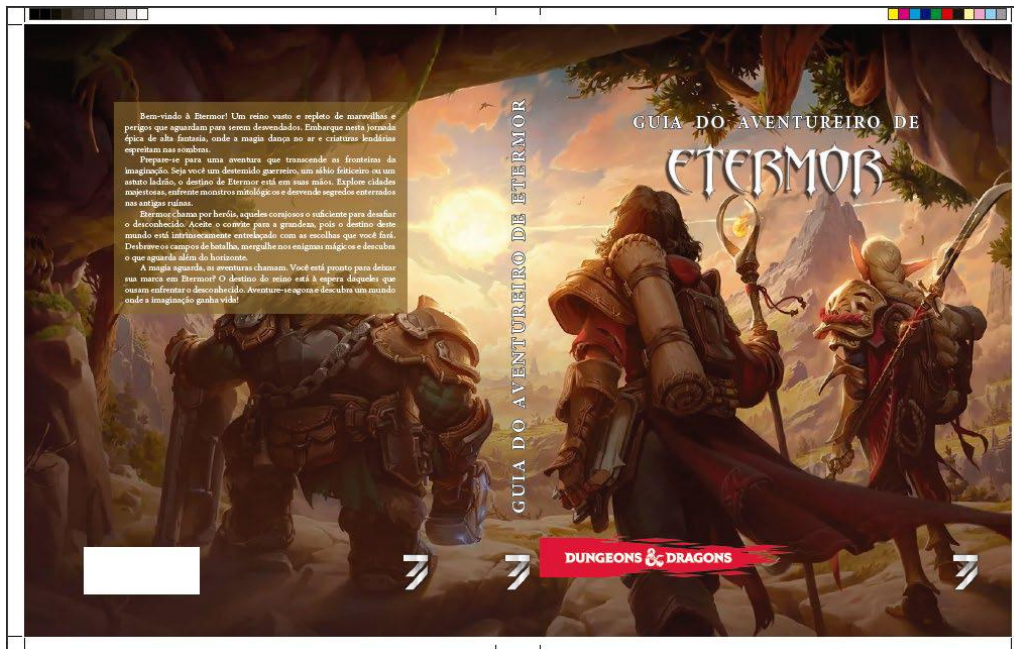
Para o fundo do miolo, foi escolhida uma textura semelhante amarela e esfumaçada, simulando um pergaminho. Essa escolha permite a utilização do papel *couché* na confecção do livro impresso sem ter um miolo inteiramente branco, que de acordo com Tschichold (2014), dificulta a leitura do texto:

“O papel de impressão de livro levemente mate – tonalidade em geral quase imperceptível – é superior. Não ofusca o olho e promove certa harmonia entre papel e impressão, que, no papel branco, só pode ser alcançada em casos raros e excepcionais.”
(Tschichold, 2014, p. 210)

Para a capa, foi escolhida uma ilustração que exemplifica bem o conteúdo do livro: dois “aventureiros”, desenhados de costas, indo em direção a um cenário aberto – uma analogia a aventureiros partindo em direção ao mundo de *Etermor* para desbravá-lo. Essa ilustração é sangrada e cobre toda página. O título do livro fica centralizado, com *Etermor* destacado por uma fonte diferente em corpo maior. Também foram acrescentados uma logomarca de uma editora fictícia (*Editora Trio*) criada por mim mesmo, além da logomarca do sistema *Dungeons & Dragons*.

A ilustração da capa continua na lombada e na quarta capa. Na lombada, também se encontram a logomarca da editora e o título do livro. Na quarta-capa, além da também presente logomarca da editora (agora centralizado), há um breve texto de introdução ao livro, convidando o leitor/jogador a ingressar no cenário.

Figura 9 – Capa, lombada e quarta capa



Fonte: o autor, 2023.

3.2.6. Finalização: características do livro produzido

O arquivo final do *Guia do Aventureiro de Etermor* foi pensado para ser utilizado tanto no formato digital, quanto no formato impresso. Foi feito um orçamento em gráfica, e o custo de impressão com as especificações abaixo ficou em R\$166,12. Por esse alto custo, optou-se por terminar esse trabalho apenas com o livro no formato digital, deixando seu formato impresso para outro momento. *A priori*, essas foram as características definidas:

Miolo:

- Número de páginas: 76.
- Formato: 216 x 280 mm (largura x altura).
- Sangria: 5 mm.
- Cores: CMYK (impressão 4/4).
- Informações para impressão: papel *couché*, costura 180° (que permite uma melhor visualização das imagens de abertura de capítulos, que abrangem duas páginas)

Capa:

- Papel: papelão 2 mm revestido com papel *couché*.
- Laminação fosca e reserva de verniz.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por quase cinco décadas, o RPG se desenvolveu como jogo e como produto, resultando em diversos sistemas, cenários e edições ao redor do mundo. Ademais, desde o seu nascimento em 1974, o RPG tem como fundamental seu modelo estruturado no livro, seja impresso ou digital, e assim como suas outras características, vem se desenvolvendo em sintonia ao mercado editorial.

Nesse trabalho, então, foram compiladas algumas informações que evidenciam esse desenvolvimento desse produto: livros de RPG com a comunicação visual cada vez mais efetiva, mantendo o intuito de serem manuais, como os pioneiros do nicho, mas com mais ferramentas de organização e transmissão de informações, tudo isso catalisado por *designs* cada vez mais atrativos.

E a partir dessa mesma premissa que a parte prática desse trabalho foi pensada. No entanto, cabe aqui salientar que a elaboração do design gráfico do *Guia do Aventureiro de Etermor* não foi feita com o intuito de ser disruptiva no meio da comunicação, mesmo considerando que os livros de RPG atuais por si só já são bastante complexos quanto ao seu aspecto visual. Tampouco se esperou um produto singular, capaz de ser algo único num meio de milhares de exemplares que são desenvolvidos todos os anos no mercado de RPGs. Na verdade, a ideia central de todo o projeto foi criar um produto útil quanto a sua função comunicativa e agradável quanto a sua função estética.

O objetivo do artista gráfico é a auto-expressão, ao passo que o designer de livro responsável, consciente de sua obrigação, despoja-se desta ambição. O design de livro não é campo para aqueles que desejam "inventar o estilo de hoje" ou criar algo 'novo'.
(Tschichold, 2014, p. 31)

Assim, o *Guia do Aventureiro de Etermor* não é apenas uma ferramenta prática para os entusiastas de RPG, mas uma composição equilibrada que busca integrar-se de maneira coesa e relevante em um vasto panorama editorial. Este projeto não busca inventar um estilo efêmero, mas sim estabelecer-se como uma contribuição sólida e duradoura, reflexo da responsabilidade e compromisso do designer de livro em um cenário tão dinâmico quanto o do *Role-Playing Game*.

Como conclusão deste trabalho, é importante destacar a característica multidisciplinar que aprendi da produção editorial, ressaltando a interseção entre a narrativa do RPG e a importância do design gráfico no produto resultante. Através deste projeto que posso

reconhecer que a colaboração entre diferentes conhecimentos é crucial para criar produtos editoriais duradouros e enriquecedores. *O Guia do Aventureiro de Etermor* não é apenas um manual para exploradores de mundos imaginários, mas uma celebração da sinergia entre narrativa e design gráfico, com a pretensão de contribuir em pequena escala ao cenário diversificado dos jogos de interpretação de papéis.

REFERÊNCIAS

1001Fonts. **1001 Fonts**, © 2001-2023. JMH Angelus Font Family. Disponível em: <https://www.1001fonts.com/jmh-angelus-font.html>. Acesso em: 10 out. 2023.

ADOBE. **Adobe Fonts**, © 2023. Minion. Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/minion>. Acesso em: 10 out. 2023.

ARAÚJO, Emanuel. **A Construção do Livro**. Rio de Janeiro: Lexicon, 2014.

BAER, LORENZO. **Produção gráfica**. São Paulo: Senac, 2001.

BETTOCCHI, Eliane. **A sintaxe visual do RPG**. Estudos em Design (Impresso), Rio de Janeiro, v. 8, p. 53-69, 2000.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

EDITIONS of *Dungeons & Dragons*. **Wikipedia**, 2023. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Editions_of_Dungeons_%26_Dragons.

FRANCO, Leonardo Alvarez. **A Ilustração de Fantasia ao Longo das Edições de *Dungeons & Dragons* Sob a Abordagem do Design Emocional**. 2019. Tese (Mestrado em Design) - Curso de Design - Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2019.

HISTÓRIA dos jogos de RPG de mesa: origem e evolução. **Biblio Fora da Caixa**, 2023. Disponível em: <https://biblioforadacaixa.com.br/index.php/2023/02/22/a-historia-dos-jogos-de-rpg-de-mesa-origem-e-evolucao/>

LIMA, Rubens. Livros: **Tamanhos e Formatos Mais Comuns**. 2020. Disponível em: <https://capista.com.br/livros-tamanhos-e-formatos-mais-comuns/>

LIST of *Dungeons & Dragons* rulebooks. **Wikipedia**, 2023. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dungeons_%26_Dragons_rulebooks#Dungeons_&_Dragons_3rd_edition_and_v3.5.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: Guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli** – Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TORMENTA 20 bate recorde histórico de financiamento coletivo no Brasil. **Catarse Blog**, 2019. Disponível em: <https://blog.catarse.me/post/tormenta-20-bate-recorde-historico-de-financiamento-coletivo-no-brasil>

TSCHICHOLD, Jan. **A Forma do Livro**. Cotia: Ateliê Editorial, 2014.

WENDIG, Chuck. **25 things you should know about worldbuilding**. TERRIBLEMINDS, 2013. Disponível em: <https://goo.gl/Z5GqEE>. Acesso em: 08 out. 2023.

WIZARDS of the coast tabletop sales up 40% for Q4, 12% for year. **ICv2**, 2023. Disponível em: <https://icv2.com/articles/news/view/53347/wizards-coast-tabletop-sales-up-40-q4-12-year>