

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**ESCOLA DE BELAS ARTES**

**AMAZO: kit introdutório ilustrado para aventuras de RPG**

MATHEUS MANHONI DE PAULA ALVES

Rio de Janeiro

2023

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: 17 de abril de 2023.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Julie de Araujo Pires

Rio de Janeiro  
2023

## CIP - Catalogação na Publicação

A474a      Alves, Matheus Manhoni de Paula  
              AMAZO: kit introdutório ilustrado para aventuras  
de RPG / Matheus Manhoni de Paula Alves. -- Rio de  
Janeiro, 2023.  
              118 f.

              Orientadora: Julie de Araujo Pires.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2023.

              1. Roleplaying game. 2. Folclore brasileiro. 3.  
Cultura indigena. 4. Fantasia medieval. 5. Design  
editorial. I. Pires, Julie de Araujo, orient. II.  
Título.

Matheus Manhoni de Paula Alves

**AMAZO: Kit introdutório ilustrado para aventuras de RPG**

Monografia submetida à Escola de Belas Artes da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Aprovada em

Documento assinado digitalmente  
 JULIE DE ARAUJO PIRES  
Data: 27/07/2023 09:34:58-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Julie de Araujo Pires (orientadora)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Irene de Mendonça Peixoto  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 LUIZ GUILHERME GOMES VAIRO DOS SANTOS  
Data: 28/07/2023 15:37:02-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Luiz Guilherme Santos Vairo  
Designer - Universidade Federal do Rio de Janeiro

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, não posso deixar de agradecer aos mais de 1.6 milhões de indígenas, registrados nos dados preliminares do Censo Demográfico de 2022 do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), por manterem vivas as histórias e lendas originárias do nosso país. Apesar dos constantes genocídios e do descaso do poder público diante dos povos indígenas, essas culturas resistiram à colonização brutal e transmitem, aos mais afastados de suas raízes originárias, os mitos mais impressionantes que tenho o orgulho de utilizar como parte desse trabalho.

Em segundo lugar, agradeço a toda a equipe presente na UFRJ durante os últimos sofridos cinco anos. Desde cada funcionário que garantiu a manutenção do espaço, até as mentes que se adaptaram ao período remoto ocasionado pela pandemia da Covid e cada colega que acrescentou mais do que imagina no meu aprendizado: cada uma dessas pessoas contribuiu um pouquinho para essa minha jornada acadêmica.

Por último, mas não menos importante, agradeço individualmente aos familiares que foram meu grande suporte nessa jornada acadêmica, nunca me deixando faltar nada: minha mãe, Cláudia Cristina Manhoni de Paula; meu pai, Odir Alves Francisco; minha avó, Nilda Galvão da Silva; e meu tio e padrinho, Alcino Dias Galvão.

Agradeço também à minha orientadora Julie Pires, pela paciência e cuidado na longa jornada de produção desse trabalho que encerra meu ciclo na graduação e abre um novo ciclo para a vida profissional.

Agradeço a minha grande companheira, Luanny Lima, cuja história ao meu lado se confunde com minha história na universidade. Vivemos lado a lado os prazeres e os pesares dessa dura e prazerosa jornada acadêmica, numa interdisciplinaridade entre letras e artes nunca antes vista.

Por fim, deixo o meu infinito obrigado ao meu irmão de sangue e alma, Felipe Manhoni. Dizem que família não se escolhe, mas se eu tivesse que escolher, escolheria você em todas as vidas. Obrigada pela paciência e compreensão em cada trabalho feito em cima da hora, em cada carinho no momento certo, em cada vez que te acordei de madrugada fazendo barulhos, em cada comida feita pra mim, em cada sessão de RPG e em cada singular momento que vivemos juntos. Você moldou quem eu sou e cada sucesso meu é graças a você.

## Lista de Figuras

Figura 1 — Capa do Livro Player's Handbook: Dungeons & Dragons .....	16
Figura 2: Pathfinder 2E: Livro Básico .....	16
Figura 3 — Capa do Livro Tormenta RPG .....	17
Figura 4 — Capa do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião .....	18
Figura 5 — Capa do Livro Pasión de las Pasiones Quickstart .....	18
Figura 6 — Capa do Livro Deadlands : Guia do Pistoleiro .....	28
Figura 7 — Capa do Livro Guerra dos Tronos RPG .....	28
Figura 8 — Capa do Livro The Witcher RPG .....	30
Figura 9 — Banner da Série The Witcher da Netflix .....	30
Figura 10 — Capa do Livro Savage Worlds .....	32
Figura 11 — Capa do Livro GURPS .....	32
Figura 12 — Capa do Livro The Witcher RPG: Livro de Contos .....	33
Figura 13 — Página do Livro The Witcher: Livro de Contos com mapas .....	34
Figura 14 — Página do Livro The Witcher: Livro de Contos com ilustrações e estatísticas das capacidades de personagens e monstros dentro do sistema .....	34
Figura 15 — Sumário do Livro Tormenta 20: Livro Básico .....	35
Figura 16 — Página do Livro Guerra dos Tronos RPG .....	36
Figura 17 — Página do Livro The Witcher RPG .....	36
Figura 18 — Painel com páginas de 33 a 40 do Livro Tormenta 20: Livro Básico .....	37
Figura 19 — Página do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião .....	38
Figura 20 — Página do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião (as notas e hipertextos são apresentadas como se fossem documentos velhos, cadernos antigos, bilhetes, novamente remetendo a esse mesmo elemento E ilustrações aparecem como se fossem selos, remetendo a época dos anos 20) .....	39
Figura 21 — Página do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião (ilustrações manter o clima sombrio de terror e mistério ao usarem cores frias) .....	39
Figura 22 — Página com exemplo de armas do capítulo 3: Equipamentos do livro Livro Tormenta 20: Livro Básico .....	40
Figura 23 — Página com exemplo de armaduras do capítulo 3: Equipamentos do livro Livro Tormenta 20: Livro Básico .....	41
Figura 24 — Capa do Livro Interface Zero 2.0 .....	42
Figura 25 — Capa do Livro Xanathar's Guide to Everything .....	43

Figura 26 — Capa do Livro Compêndio de Horror .....	43
Figura 27 — Capa do Livro Tormenta 20 - Jornada Heroica, Coração de Rubi .....	44
Figura 28 — Ilustração de um grupo de heróis de Tormenta RPG tirada da página 109 de Tormenta 20: Livro Básico .....	48
Figura 29 — Banner de Dragon Age: Absolution (2022) .....	49
Figura 30 — Cena de The Legend of Vox Machina (2022) .....	49
Figura 31— Aba descritiva da arma de fogo “Black Rose” do jogo Ragnarok Online, um dos primeiros MMORPGs a ganhar notoriedade no Brasil. ....	52
Figura 32 — Apocalips um Robô que aparece como inimigo em algumas áreas do jogo Ragnarok Online, um dos primeiros MMORPGs a ganhar notoriedade no Brasil. ....	52
Figura 33 — Ilustração de Ricardo Mango, usada como abertura do capítulo de equipamentos de Tormenta 20: Livro Básico em que contém uma arma de fogo no canto inferior esquerdo e um robô na direita .....	53
Figura 34 — Ilustração de Abertura do capítulo 9: combate de Tormenta RPG .....	55
Figura 35 — Ilustração de abertura do capítulo de introdução de Tormenta 20: Livro Básico .....	55
Figura 36 — Página do Livro Tormenta RPG .....	56
Figura 37 — Página do Livro Tormenta 20: Livro Básico .....	56
Figura 38 — A Edição de Luxo do Tormenta 20 - Livro Básico .....	58
Figura 39 — Game Box Set de Mouse Guard RP .....	59
Figura 40 — Imagem publicitária de Dungeons & Dragons (5ª Edição): Kit Introdutório (2014) .....	59
Figura 41 — Imagem publicitária de Dungeons & Dragons Kit Introdutório Dragões da Ilha da Tempestade (2022) .....	60
Figura 42 — Tipografia Capitular Séc XVI .....	61
Figura 43 — Arte Iconográfica do Povo Wayana I .....	62
Figura 44 — Arte Iconográfica do Povo Wayana II .....	62
Figura 45 — Arte Iconográfica do Povo Wayana III .....	63
Figura 46 — Capitulares “Amazo” .....	63
Figura 47 — Livro de Horas I .....	64
Figura 48 — Livro de Horas II .....	65
Figura 49 — Livro de Horas III .....	66
Figura 50 — Livro de Horas IV .....	66
Figura 51 — Quadro de Referências com fotos de plantas I .....	67

Figura 52 — Quadro de Referências com fotos de plantas II.....	67
Figura 53 — Iluminuras do Amazo .....	68
Figura 54 — Iluminuras do Amazo (Açaí) .....	69
Figura 55 — Iluminuras do Amazo (Caju) .....	69
Figura 56 — Iluminuras do Amazo (Flor de Pau-Brasil) .....	69
Figura 57 — Iluminuras do Amazo (Guaraná) .....	70
Figura 58 — Iluminuras do Amazo (Jatobá) .....	70
Figura 59 — Iluminuras do Amazo (Jenipapo) .....	70
Figura 60 — Iluminuras do Amazo (Mulungu) .....	70
Figura 61 — Iluminuras do Amazo (Urucum) .....	71
Figura 62 — Iluminuras versão para a aventura “A Maldição de Suaçu-Anhanga” .....	72
Figura 63 — Iluminuras versão para “Habitantes do amazo - A Maldição de Suaçu-Anhanga” .....	73
Figura 64 — Moldura para “Manual Rápido de Jogo” .....	74
Figura 65 — Exemplo de Tokens de RPG I .....	74
Figura 66 — Exemplo de Tokens de RPG II .....	75
Figura 67 — Esboço de fundo padrão para criaturas grandes .....	75
Figura 68 — Esboço de fundo padrão para criaturas pequenas .....	76
Figura 69 — Esboço de fundo padrão para criaturas aquáticas .....	76
Figura 70 — Fundo padrão para criaturas grandes, versão dia .....	77
Figura 71 — Fundo padrão para criaturas grandes, versão noite .....	77
Figura 72 — Fundo padrão para criaturas pequenas, versão dia .....	78
Figura 73 — Fundo padrão para criaturas pequenas, versão noite .....	78
Figura 74 — Fundo padrão para criaturas aquáticas, versão dia .....	79
Figura 75 — Fundo padrão para criaturas aquáticas, versão noite .....	79
Figura 76 — Esboço do Anhanga .....	80
Figura 77 — Referência Imagética do Anhanga como o veado branco I .....	81
Figura 78 — Referência Imagética do Anhanga como o veado branco II .....	81
Figura 79 — Referência Imagética do Anhanga como os chifres peludos .....	82
Figura 80 — Esboço da Anta-Anhanga .....	83
Figura 81 — Anta-Anhanga Finalizada .....	83
Figura 82 — Esboço do Boi-Anhanga .....	84
Figura 83 — Boi-Anhanga Finalizado .....	84
Figura 84 — Esboço do Pirarucu-Anhanga .....	85

Figura 85 — Pirarucu-Anhanga Finalizado .....	85
Figura 86 — Esboço do Tatu-Anhanga .....	86
Figura 87 — Tatu-Anhanga Finalizado .....	86
Figura 88 — Esboço de Suaçu-Anhanga .....	87
Figura 89 — Suaçu-Anhanga Finalizado .....	87
Figura 90 — Folha de tokens destacáveis .....	88
Figura 91 — Mockup dos Tokens .....	88
Figura 92 — Tipografia Pacaembu I .....	89
Figura 93 — Tipografia Pacaembu II .....	89
Figura 94 — Testes de cores com o desenho da Logo .....	90
Figura 95 — Logo “Amazo”Finalizada .....	90
Figura 96 — Tipografia Garamond .....	90
Figura 97 — Tipografia Acadian Runes .....	91
Figura 98 — Padrão Kayapó-Xikrin inspirado no casco do Jabuti .....	91
Figura 99 — Padrão Kayapó-Xikrin inspirado no desenho das escamas de cobra I .....	91
Figura 100 — Padrão Kayapó-Xikrin inspirado no desenho das escamas de cobra II .....	91
Figura 101 — Grafismo Amazo I .....	92
Figura 102 — Grafismo Amazo II .....	92
Figura 103 — Grafismo Amazo III .....	92
Figura 104 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz A2 para a aventura Frente .....	93
Figura 105 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz .....	93
Figura 106 — Página 9 da aventura “A maldição de Suaçu-Anhanga” .....	94
Figura 107 — A aventura Planificada Finalizada Frente .....	95
Figura 108 — A aventura Planificada Finalizada Verso .....	95
Figura 109 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura I .....	96
Figura 110 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura II .....	96
Figura 111 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura III .....	97
Figura 112 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura IV .....	97
Figura 113 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura V.....	98
Figura 114 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz A2 para o “Habitantes do Amazo” Frente .....	98
Figura 115 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes	

do cartaz A2 para o “Habitantes do Amazo” Verso .....	99
Figura 116 — “Habitantes do Amazo” Planificada Finalizada Frente .....	99
Figura 117 — “Habitantes do Amazo” Planificada Finalizada Verso .....	100
Figura 118 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura I .....	100
Figura 119 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura II .....	101
Figura 120 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura III .....	101
Figura 121 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura IV .....	102
Figura 122 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura V .....	102
Figura 123 — Estampa desenvolvida com as plantas das iluminuras e o desenho de dados de RPG .....	103
Figura 124 — Capa do Manual Rápido de Jogo .....	103
Figura 125 — Mockup do Manual Rápido de Jogo I .....	104
Figura 126 — Mockup do Manual Rápido de Jogo II.....	104
Figura 127 — Mapa Tático Ilustrado de RPG criado por DiceGrimorium .....	105
Figura 128 — Mapa Tático Ilustrado de RPG criado por Eightfold Paper .....	106
Figura 129 — Foto que exemplifica o tabuleiro de um jogo de RPG Presencial .....	106
Figura 130 — Esboços dos módulos de tabuleiro .....	107
Figura 131 — Módulos de tabuleiro finalizados do 1 ao 4 .....	107
Figura 132 — Módulos de tabuleiro finalizados 5, 6, 7 e 10 .....	108
Figura 133 — Módulo de tabuleiro 8 finalizado .....	108
Figura 134 — Módulo de tabuleiro 9 finalizado .....	109
Figura 135 — Mockup de módulos de tabuleiro I .....	109
Figura 136 — Mockup de módulos de tabuleiro II .....	110
Figura 137 — Caixa do kit introdutório planificada .....	111
Figura 138 — Mockup da caixa do kit introdutório I.....	111
Figura 139 — Mockup da caixa do kit introdutório II .....	112
Figura 140 — Caixa dos módulos de tabuleiro planificada .....	112
Figura 141 — Mockup da caixa dos módulos de tabuleiro .....	113
Figura 142 — Caixa para o kit de dados planificada .....	113
Figura 143 — Mockup da caixa do kit de dados .....	113
Figura 144 — Caixa para as bases de token planificada .....	114
Figura 145 — Mockup da caixa das bases de token .....	114
Figura 146 — Mockup do Envelope .....	115

Dedico esse trabalho ao meu avô, Alcino Dias (1923 – 2012), cujo amor e incentivo foi a base primordial que me moverá pessoal e profissionalmente por toda vida.

## RESUMO

Este projeto envolve a pesquisa e o desenvolvimento de um kit de aventura de Role Playing Game (RPG) com um cenário para RPG que busca subverter a estética, a temática e a materialidade tradicional dos cenários e livros de fantasia medieval, adicionando influências da cultura indígena e do folclore brasileiros. A motivação para o desenvolvimento do projeto surgiu da observação de uma ausência de elementos folclóricos brasileiros e não europeus, de modo geral, nos cenários e aventuras de RPG tanto medievais fantásticos, quanto de outros gêneros. Assim, este mundo ficcional com influências culturais brasileiras foi estruturado em um kit de aventura de RPG, realizado a partir de pesquisa sobre o RPG, a fantasia medieval, a cultura de alguns povos indígenas, o folclore brasileiro, criação de textos e imagens que explicam como usá-lo em jogos de RPG. O artefato gráfico criado também provoca o jogador/leitor a uma experiência instigante tanto na interação física com o livro e materiais, quanto durante o envolvimento com o jogo.

**PALAVRAS-CHAVES:** Roleplaying game, Folclore brasileiro, Cultura indígena, Fantasia medieval, Design editorial.

## ABSTRACT

This project involves the research and development of a role playing game adventure kit with an RPG setting that seeks to subvert the aesthetics, thematic and traditional materiality of medieval fantasy settings and books, adding influences from indigenous culture and folklore. Brazilians. The motivation for the development of the project arose from the observation of an absence of Brazilian and non-European folk elements, in general, in RPG scenarios and adventures, both medieval fantastic and other genres. Thus, this fictional world with Brazilian cultural influences was structured in an RPG adventure kit, based on research on RPG, medieval fantasy, the culture of some indigenous peoples, Brazilian folklore, creation of texts and images that explain how to use it in RPG games. The created graphic artifact also provokes the player/reader to an instigating experience both in the physical interaction with the book and materials, as well as during the involvement with the game.

**Key-Words:** Role Playing Game, Brazilian folklore, Indigenous culture, Medieval fantasy, Editorial design.

## SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo 1 - O que é RPG?</b>	<b>20</b>
1. O que é o RPG?	21
1.1. E como ele surgiu?	22
1.2. Como é o Ato de jogar?	23
1.3. O Mestre do Jogo e o Jogador?	24
1.4. Cooperativo e não competitivo	26
<b>Capítulo 2 - Os jogos de RPG?</b>	<b>27</b>
2.1. Cenários e Sistemas de Regras	28
2.2. Cenários próprios ou cenários prontos?	29
2.3. Sistemas Genéricos	31
2.4. Aventuras de RPG	33
2.5. Livros de RPG	35
2.5.1. Manual de Jogo	35
2.5.2. Livros de cenário:	41
2.5.3. Suplementos e livros de aventuras:	42
<b>Capítulo 3. Fantasia Neomedieval nos jogos de RPG</b>	<b>45</b>
3.1. Medievalística e Medievalidade:	45
3.2. Fantasia medieval	46
3.3. Medieval ou neomedieval?	48
3.4. O medievo nos jogos de RPG	50
3.4.1. Neomedievalidade de D&D	50
3.4.2. Neomedieval contemporâneo de Tormenta	51
3.4.3. Neomedievalidade contida de Guerra dos Tronos RPG	56
<b>Cap 04 - Metodologia Operacional do projeto AMAZO</b>	<b>57</b>
4.1. Kit Introdutório de RPG	57
4.1.1. Busca de Referências	58

	14
4.1.2. Amazo: Kit introdutório de RPG	60
4.2. Iluminuras e Capitulares	61
4.2.1. Capitulares	61
4.2.2. Iluminuras	64
4.3. Criaturas do Folclore e Padrões de fundo	74
4.4. Logo, Grafismos e Tipografia	89
4.4.1. Logo	89
4.4.2. Tipografia	90
4.4.3. Grafismos	91
4.5. Publicações	92
4.5.1. Aventura: Maldição de Suaçu-Anhanga	93
4.5.2. Habitantes do Amazo	98
4.5.3. Manual Rápido de Jogo	103
4.6. Módulos de Tabuleiro	105
4.7. Embalagens	110
4.7.1. Caixa do Kit Introdutório	111
4.7.2. Caixa para os módulos de tabuleiro	112
4.7.3. Caixa para o kit de dados	113
4.7.4. Caixa para as bases de tokens	114
4.7.5. Envelope	115
<b>Conclusão</b>	<b>115</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>116</b>

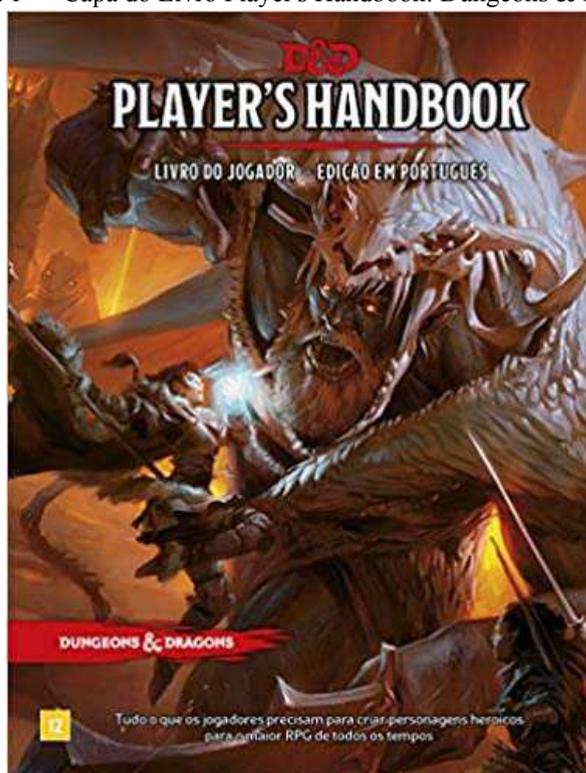
## Introdução

Este projeto é derivado de um projeto pessoal desenvolvido três anos antes de começar este trabalho de conclusão de curso. Este é o *Mundo Homanni* um cenário de RPG(Role Playing Game) medieval fantástico que busca trazer uma perspectiva diferente daquelas baseadas em os estereótipos usuais nas histórias desse gênero, que é o maior e mais conhecido dentro do mercado de RPG, A partir deste projeto pretende-se trazer para o RPG um mundo novo com influência de diversas culturas não tão conhecidas e subversões de conceitos já estabelecidos. Ele surgiu a partir de uma vontade de trazer mais originalidade para as partidas de jogo entre amigos sem precisar abrir mão do gênero de aventura medieval fantástica. O aspecto mais importante do *Mundo Homanni* para o projeto atual é a busca por elementos de culturas menos conhecidas do público geral. A partir disso, surge a ideia de criar um livro de aventura de RPG que se passa na Floresta do Amazo, lugar do Mundo Homanni que é inspirado no folclore e cultura indígena Brasileira .

No entanto, para explicar este projeto é necessário primeiramente explicar o que é o RPG ou Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis). O RPG é um tipo de jogo de narrativa compartilhada, em que um grupo se reúne para contar uma história coletivamente. Neste grupo, que geralmente se compõe de 4 a 6 pessoas, um participante é o Mestre do Jogo e os outros são os Jogadores. Os Jogadores, são os protagonistas da história e contribuem interpretando cada um o seu próprio personagem e o Mestre, também chamado de Narrador, é quem propõe, narra, guia e regula a história ao interpretar os coadjuvantes e todo o mundo à volta dos protagonistas.

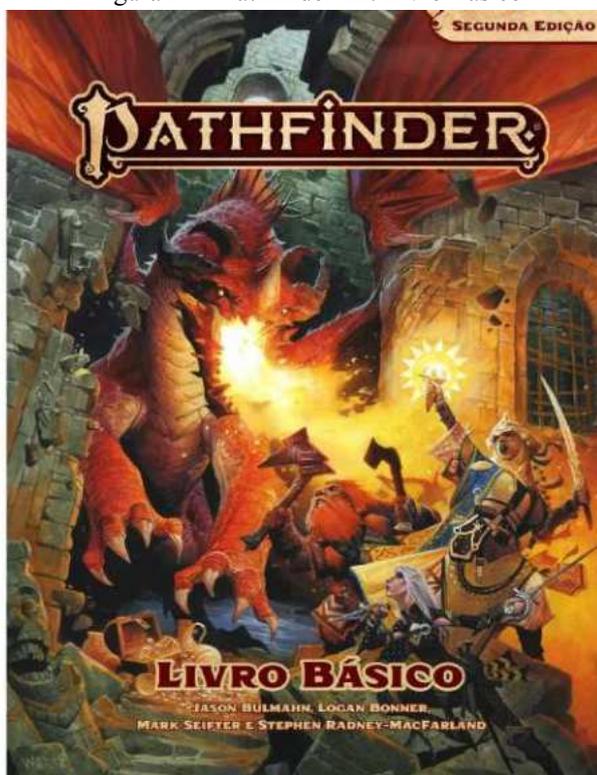
O jogo de RPG em si não existe de forma física ou material, ele é a experiência no momento em que se está jogando. No entanto, por conveniência, o mercado e a comunidade “RPGista” acabam por chamar os Manuais de Jogo de jogos de RPG, que são geralmente livros grandes trazendo cada um seu cenário e sistema de regra para que o mestre e os jogadores os aprendam a jogar e tenham recursos para prosseguir com o jogo. Existem muitos jogos de RPG como: *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Tormenta RPG*, entre outros. Esta combinação de cenário e sistema de regras é o que realmente diferencia os jogos de RPG entre si. Mas o que realmente eles são?

Figura 1 — Capa do Livro Player's Handbook: Dungeons &amp; Dragons



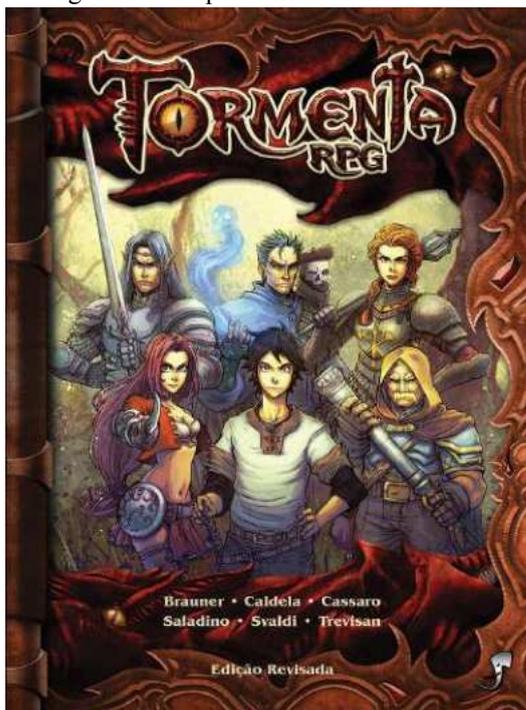
Fonte: WIZARDS RPG TEAM et al. **Player's Handbook: Dungeons & Dragons**. Wizards of the Coast, 2014.

Figura 2 — Pathfinder 2E: Livro Básico



Fonte: MARES, Bruno. SEMIÃO, Calvin. **Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição)**. New Order Editora, 2019.

Figura 3 — Capa do Livro Tormenta RPG

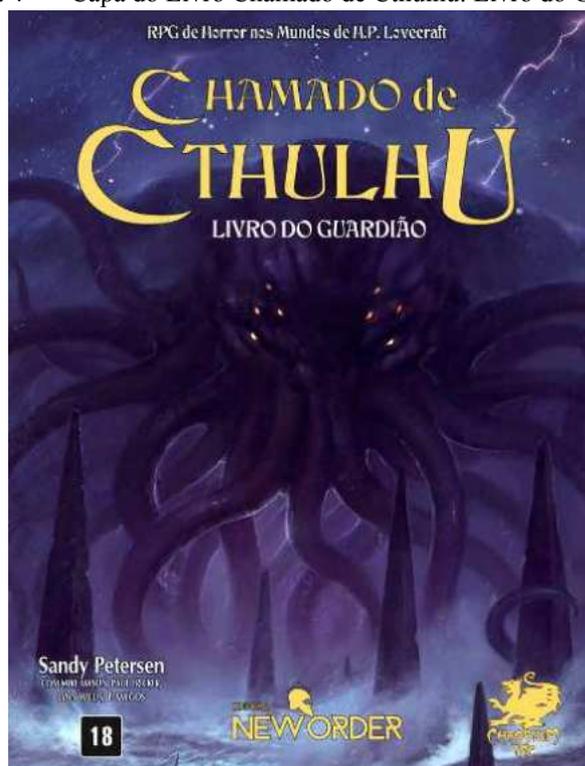


Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo, SALVADI, Guilherme Dei. **Tormenta RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2010.

O “cenário” é um ambiente e contexto em que o jogo (a história ou narrativa) se passa, que pode tanto ser: um mundo novo, com lugares diferentes, monstros e magia, como no cenário medieval fantástico de *D&D (Dungeons & Dragons)*; adições fantásticas ao mundo real como as criaturas alienígenas aterrorizantes que deixam os poucos que as conhecem insanos no cenário de terror *Call of Cthulhu*; ou apenas uma contextualização temática como no cenário inspirado em novelas mexicanas de *Pasión de las Pasiones Tabletop RPG*.

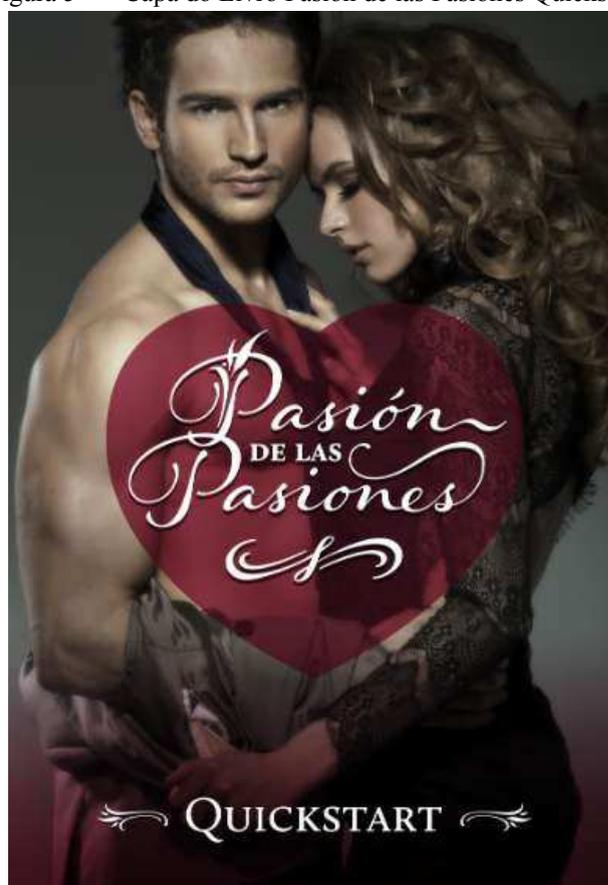
Já o “sistema” é um conjunto de regras para um jogo de RPG. Estas regras existem para ajudar os participantes a contar as histórias que desejam de forma consistente e divertida. Elas são desenvolvidas para regular as coisas arriscadas que um personagem pode fazer, por exemplo, se um personagem quiser andar até o mercado não haverá uma regra para isto, mas se no meio do caminho ele precisar correr de alguém que quer roubá-lo haverá uma regra para definir como acontecerá esta disputa. Geralmente as regras são desenvolvidas para abarcar as mais variadas possibilidades de coisas possíveis de se fazer dentro de um cenário em específico. Por exemplo, em um cenário que se passe no Egito antigo não será necessário regras para dirigir carros ou usar armas de fogo, mas será necessário regras sobre como cavalgar e usar uma lança.

Figura 4 — Capa do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião



Fonte: PETERSON, Sandy; **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião**. Rio de Janeiro : New Order, 2018.

Figura 5 — Capa do Livro *Pasión de las Pasiones* Quickstart



Fonte: LEON-GAMBETTA, Brandon. **Pasión de las Pasiones**. Magpie Games, 2017.

O manual de jogo de RPG, ou simplesmente o “Livro de RPG”, é o principal produto do mercado *RPGista*, pois são quase indispensáveis para se jogar. No entanto, além do manual de jogo, há outros tipos de publicações dentro do mundo do RPG como: as Aventuras Prontas, que são livros ou revistas trazendo histórias já escritas e organizadas para que o mestre narre para seus jogadores; Manuais com Sistema Genérico, que são semelhantes aos manuais de jogo comuns, mas não trazem um cenário, eles se propõem a ter um sistema de regras muito abrangente para que você possa contar qualquer história que queira; Livros de Cenário, que são também semelhantes aos manuais de jogo, mas trazem pouca ou nenhuma regra, estes tem o objetivo de apresentar um cenário para que seja usado em algum jogo de RPG ou expandir algum outro que já exista.

Tendo isso em vista, como havia dito anteriormente, definimos que o *Mundo Homanni* é um cenário de RPG e que uma de suas principais características é a de trazer elementos de culturas menos conhecidas do público geral, dedicado aos jogos de RPG, com objetivo de explorar sua originalidade. Por isso, decidi pensar para este projeto o porquê de algumas culturas serem mais ou menos conhecidas. Estas culturas “menos conhecidas do público geral” geralmente são aquelas que não são europeias e não são estadunidenses. Segundo Sant’Ana, isto se dá por uma herança da colonização denominada Colonialidade do Poder definida como:

trama de relações de uma dominação que é compreendida como tendo eixo central na categoria étnico-racial e não simplesmente na dimensão econômica. Trata-se de uma colonização interna do imaginário da população global, especialmente dos povos colonizados. Mais do que a hegemonia econômica, os europeus procederam a uma europeização cultural do pensamento e dos modos de pensar e produzir o que é conhecimento válido (SANT’ANA, 2017. p.142)

Ao longo do texto, o autor inclui os Estados Unidos como ator do mesmo processo de hegemonia cultural citado acima. Tendo entendido o porquê dessas culturas serem percebidas de forma diferente, me senti ainda mais motivado com o projeto, porque com ele pude além de conhecer e buscar divertir a mim e aos meus amigos com esse processo, facilitar o acesso a informação que outras pessoas também passem a conhecer e se divertam com isso.

Porém, quando decidi usar este projeto para o trabalho de conclusão de curso me deparei com uma barreira de tempo que não me permitiria desenvolvê-lo completamente, por isso, fiz o recorte que deu origem ao projeto desta monografia. Este projeto é uma aventura pronta, sua história se passa na Floresta do Amazo, um lugar do cenário Mundo Homanni, que será o resultado de uma mescla de elementos tradicionais da fantasia medieval com o folclore e com a cultura indígena brasileira.

Para desenvolver tanto a história da aventura quanto este lugar foi feito um estudo, a partir de uma pesquisa bibliográfica, sobre três assuntos principais: O RPG em si, para que se pudesse ter uma compreensão maior do objeto desenvolvido; A fantasia medieval no RPG, para entender que elementos são estes que pretendo usar na mescla; e a cultura indígena e o folclore brasileiros, para conhecer os assuntos, que serão a base de todo o projeto, de forma um pouco mais aprofundada.

Esta mescla da fantasia medieval com uma outra cultura está profundamente presente no projeto original. Além disso, há a intenção de passar para o público de RPG a sensação de que este projeto é parte do que ele já conhece, criando uma identificação, também, com algo diferente. Por isso, acredito que mais pessoas do meio irão se interessar pelo projeto e se divertir com ele. Dessa forma, acredito que a divulgação, valorização e registro da cultura indígena e do folclore brasileiros dentro da comunidade RPGista ganharão força.

## Capítulo 1 - O que é RPG?

Azaman: Ainda acho que aqui não é lugar para uma princesa das fadas.

Gyda: Ah, é? Mestre, quero usar Eclético para deduzir quem são os inimigos. Vou gastar 1 PM.

*Eclético é uma habilidade do bardo, que permite gastar 1 ponto de mana para fazer um teste de uma perícia como se fosse treinado nela.*

Mestre: Certo, faça um teste de Investigação 20.

*Investigação é a perícia a ser testada, enquanto 20 é a dificuldade do teste. Isso significa que Gyda deve rolar um dado de vinte faces, somar seu bônus de Investigação e conseguir um resultado 20 ou mais. O mestre estipula uma dificuldade alta, pois houve pouco tempo para coletar pistas ou questionar a criança.*

*Gyda rola 1d20 e tira um 16. Somando seu modificador de perícia, ela consegue 21, passando por pouco.*

Mestre: Você entendeu o menino balbuciar algo como “lagartos” e também percebeu nele um cheiro estranho. Você sabe sobre a existência de homens-lagarto que expelem gases fétidos.

Gyda: Quem você dizia não ter lugar neste grupo, bruxo humano?

Azaman: Mago humano, por favor.

Frostorm: Troggs! — com a menção do povo lagarto que odeia anões, Frostorm faz questão de demonstrar que o sentimento é mútuo. — Generosa Allihanna, odeio trogs! Bichos nojentos! (CALDELA et al., 2020. p.10)

O diálogo acima é parte de um breve exemplo de um jogo de RPG apresentado na introdução do livro **Tormenta 20: Livro Básico** (2020) durante uma explicação de o que é o jogo de RPG e como jogá-lo. No caso do diálogo acima, Tormenta 20 é o jogo de RPG que eles estão jogando; Azaman, Gyda, e Frostorm são os jogadores interpretando seus personagens; Mestre é um jogador com um cargo diferente dos outros chamado de Mestre do Jogo ou Narrador, ele é quem está sugerindo, narrando, guiando e regulando a narrativa ele não possui o próprio personagem como todos os outros, pois, interpreta os coadjuvantes e todo o mundo à volta dos protagonistas.

Como na maior parte dos jogos, para entender o que é o RPG é necessário mais do que assistir uma partida, ele possui diversos termos, formas de agir, funções para cada participante, objetivos, entre outras coisas que são bastante específicas o que pode dificultar bastante o entendimento de um leigo. No entanto, com uma breve explicação sobre o que é e como se joga, qualquer um pode entender o suficiente para começar a jogar, mas, normalmente é apenas durante o contato empírico com o jogo que se consegue o entendimento real.

Para o desenvolvimento deste projeto será necessário um entendimento mais aprofundado que o mínimo necessário para jogar. Para produzir um jogo de RPG irei abordar o assunto de modo um pouco mais aprofundado para que se entenda o que é, como é, como é a experiência de jogá-lo, como são os jogos já existentes etc.

## 1. O que é o RPG?

Enfim, RPG (Roleplaying Game, em português Jogo de Interpretação de Papéis) pode ser definido de muitas formas, não há uma definição unânime dentro da comunidade ou do mercado *RPGista*. No entanto, existem muitas definições os jogos quase sempre trazem suas auto definições e alguns estudiosos também já buscaram defini-lo.

Em **Tormenta 20: Livro Básico** (CALDELA, 2020) , resumidamente, O RPG é definido como não sendo exatamente um jogo e sim um modo de reunir os amigos e contar histórias de forma colaborativa em que todos são simultaneamente espectadores e autores; já **Guerra dos Tronos RPG** (SCHWALB, 2013) define o RPG basicamente como um jogo no qual os jogadores assumem papéis de personagens e auxiliados pelas regras do jogo escolhido interagem e criam histórias; **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardiã** (PETERSON, 2019) descreve o RPG como sendo um jogo de explorar e criar histórias cooperativamente; Em

**Pesadelos Terríveis** (VALPAÇOS, 2017) ele é descrito como “um jogo no qual os jogadores vivenciam por meio de escolhas e interpretação, os conflitos e dilemas de personagens ficticiais”. Além das definições que existem nos próprios jogos há também definições de pesquisadores como Eliane Bettocchi (2008) que descreve como “um jogo de criar histórias coletivamente através da encenação e da superação de desafios de acordo com as regras do jogo”.

Todas estas tentativas de explicar concordam, divergem e complementam umas às outras. Desse modo, um detalhe importante que é um ponto de convergência é sempre definir RPG como um jogo, o que é um pouco impreciso para definir o RPG como um todo, pois o RPG é uma categoria de jogos ou como disse na introdução desta monografia um “Tipo de Jogo”. Assim como “Jogos de Cartas” e “Jogos de Tabuleiro” são “Jogos de RPG” que compartilham características fortes em comum, mas, mas tem diferenças e divergências que definem cada um como um jogo único. Dessa forma, o fato das definições acima chamarem o rpg de “jogo” no singular é impreciso como uma definição geral de *Roleplaying Game*, mas, é funcional e adequada para o contexto em que elas estão que é o de definir o que é aquele jogo específico ao qual elas pertencem.

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, a partir da minha experiência própria como jogador de RPG e por meio destas interseções considera-se que o RPG é: um tipo de jogo cooperativo em que os jogadores criam histórias a partir da interpretação de personagens interagindo com o ambiente e os desafios desta história, respeitando um conjunto de regras que servem para mediar as chances das escolhas darem certo ou errado, mantendo o divertimento e o nível de coerência desejado para a narrativa.

### **1.1. E como ele surgiu?**

Segundo Matheus Sales, surgiu nos Estados Unidos em 1974 com o jogo *Dungeons & Dragons* (D&D) criado por Gary Gigax e Dave Anerson. Estes gostavam muito de jogar os wargames(jogos de guerra) que simulam batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos e quiseram tentar interpretar personagens específicos ao invés de tropas. Além disso, ambos também eram fãs de Senhor dos Anéis, uma das mais renomadas saga de livros de fantasia medieval, e ao tentar unir as duas vontades, acabaram criando não só o D&D, mas, também o RPG como uma forma de jogo com regras específicas.

## 1.2. Como é o Ato de jogar?

Tendo estabelecido o que é o RPG, agora a dúvida a ser esclarecida é: como se joga? O RPG segue uma dinâmica de jogo baseada na interação dos seus dois tipos de jogadores, o Mestre do Jogo, também chamado de Narrador, e o Jogador. Os Jogadores são participantes que terão seus próprios personagens e serão os protagonistas da história que será contada e o Mestre é um jogador com um cargo diferente, ele é quem propõe, narra, guia e regula a história ao interpretar os coadjuvantes e todo o mundo à volta dos protagonistas. Os grupos costumam ter de 4 a 6 participantes sendo apenas um deles o mestre e os outros os jogadores.

O RPG tem uma dinâmica de jogo cíclica que foi muito bem definida pelo **Livro do Jogador: Dungeons and Dragons** (WIZARDS RPG TEAM, 2014. p.6) em três passos: 1) O mestre descreve o ambiente; 2) Os jogadores descrevem o que querem fazer; 3) O mestre narra o resultado das ações, este passo pode tanto ser simples dependendo apenas do bom senso do mestre ou complexo necessitando das regras do jogo para resolver. O jogo de RPG geralmente segue esta sequência e em certos momentos a sequência circula entre o passo 2 e 3 por algum tempo, como por exemplo em situações em que os personagens estão sob grande perigo. Para exemplificar isto, segue um outro exemplo de um jogo, este apresentado na introdução do livro de RPG **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardiã** (PETERSON, 2018. p.13). Neste livro para reforçar a ambientação de Terror Investigativo o autor chama o mestre de guardião e os personagens dos jogadores de investigadores:

(MATEUS) GUARDIÃO: Quando vocês chegam à casa de Morgan, vocês veem que a rua está bem escura, pois dois postes não estão funcionando. Tudo parece deserto. Não há ninguém à vista.

RAQUEL: Jake, meu detetive particular, pode arrombar a porta dos fundos.

*Os jogadores concordam com o plano.*

REBECA: Vou vigiar a rua.

CAIO: Eu vou ficar no carro por enquanto e ficar vigiando — meu investigador ainda está muito nervoso.

THALES: Eu vou com Raquel.

(MATEUS) GUARDIÃO: Raquel e Thales, façam um teste de Escutar.

RAQUEL: (joga os dados de porcentagem) Eu consegui!

THALES: Eu falhei. Então, o que você ouviu, Raquel?

(MATEUS) GUARDIÃO: Você escuta um rangido de madeira; parece a porta da frente da casa se abrindo silenciosamente.

Não se esqueça de marcar a sua perícia Escutar, já que conseguiu um sucesso.

RAQUEL: Certo. (Ela faz uma marca em sua ficha). Vou agarrar o personagem de Thales e tentar me esconder atrás das latas de lixo.

(MATEUS) GUARDIÃO: OK, vou precisar que vocês dois façam um teste de Furtividade.

THALES e RAQUEL: Boa! Nós dois tivemos sucesso (ambos marcam a perícia Furtividade). Estamos bem escondidos atrás do lixo. (PETERSON, 2018. p.13)

Este exemplo começa com o passo 1, o mestre, no caso guardião, descreve o ambiente; Em seguida, o passo 2, Raquel, Rebeca, Caio e Thales, os jogadores, descrevem o

que suas personagens irão fazer; Passo 3, o mestre descreve o resultado das ações de alguns deles. No entanto, há uma ação com chance de falha acontecendo a porta da casa se abre silenciosamente e só os mais atentos ou melhores de ouvido irão ouvi-la, por isso, o mestre usa a regra do jogo para saber quem consegue ouvir este barulho. Por fim, Raquel passa no teste e Thales não, então, a partir dos sucessos e falhas, o mestre conclui a narração do passo 3. Em seguida, Raquel volta para o passo 2 e o mestre novamente pede um teste no passo 3. Dessa forma, jogadores e mestre juntos por meio desta dinâmica interativa, vão construindo a história juntos sendo autor e espectador da mesma.

### **1.3. O Mestre do Jogo e o Jogador?**

No entanto, para que todo este jogo aconteça é necessário inicialmente reunir um grupo de pessoas e decidir qual deles será o mestre. A partir disso, ele precisará fazer um trabalho de preparação para a sessão de jogo, que é como são chamadas cada partida. Pois, enquanto os jogadores são responsáveis por criar os seus personagens e interagir com a história, o mestre tem como uma das suas responsabilidades propor esta história o que geralmente necessita de algumas horas de preparação.

O livro GdTRPG(Guerra dos Tronos RPG) fala da função do mestre, ou o narrador como ele prefere chamar, como uma grande responsabilidade, mas também a mais recompensadora. Descreve como o melhor trabalho de todos, pois ele não precisa se contentar com a diversão de interpretar apenas um único personagem, “ele interpreta os vilões, os capangas e todos os coadjuvantes que ajudam a compor a história”, ele também é quem dá forma à história e sabe de tudo que está acontecendo nos bastidores. Ser o mestre é sim uma função muito divertida no RPG, mas, realmente é uma grande responsabilidade, o mestre começa a realizar suas funções antes da sessão de jogo e só termina depois. Ao longo de todo este tempo ele está sempre fluindo e mesclando 6 faces: 1) o mestre escritor; 2) o planejador; 3) o intérprete; 4) o narrador; 5) o juiz de regras; e 6) improvisador.

1) Face do escritor, é principalmente usada no pré-jogo quando ele está escrevendo a história que será proposta para ser contada na sessão junto com os jogadores;

2) O Planejador organiza e prepara a história como um jogo, para que ela não fique só interessante de ser ouvida, mas justa e divertida de ser jogada. Além disso, ele também tenta se antecipar aos possíveis caminhos que os jogadores seguirão a partir dos pontos na história para facilitar a fluidez da sessão de jogo;

3) O intérprete é bem parecido com o que os jogadores fazem, no entanto, ele interpreta todos os coadjuvantes que aparecem na história ao invés de um protagonista como os jogadores;

4) O narrador é a face mais evidente do mestre para é o que revela e propõe para os jogadores a história que irão contar. Além disso, ao narrar e descrever os ambientes, situações e resultados de escolhas ele guia os jogadores através da história;

5) O juiz de regras também é muito evidente e tenta garantir, desde a preparação até o jogo em si, que a história jogada será terá o nível de coerência desejado e que as regras irão ajudar e não atrapalhar o jogo. Durante o jogo sempre que algum personagem quiser ou precisar fazer algo desafiador ele aparecerá. Neste ponto, o RPG se diferencia de outros jogos, pois, o mestre tem liberdade total para alterar as regras do jogo para que o jogo se torne mais interessante e divertido. O sistema de regras funciona mais como uma sugestão de resolução de desafios para que tanto o mestre quanto os jogadores não precisem a todo momento parar a narrativa para discutir de uma personagem consegue superar um desafio. No entanto, eventualmente uma regra pode não ser clara o suficiente, ou ninguém no grupo saber exatamente como ela é ou até ela existir e estar clara, mas, dar atenção para o desafio que ela tenta regular não ser realmente relevante para a história como um todo e nestes casos o mestre tem total liberdade para alterar a regra ou apenas ignorá-la. Mas, claro, isto deve ser feito moderadamente e de forma coerente e justa, pois, os jogadores estão jogando com base nessas regras e se elas mudarem demais e/ou a todo momento eles podem se sentir lesados pelo mestre;

6) O improvisador, se não a mais importante face é uma das mais, pois, a maior realidade de jogar como um mestre no RPG é que quase sempre os jogadores tomarão alguma decisão inesperada, que sua face de planejador não conseguiu prever, e quando isso acontece é necessário improvisar. Também é necessário improvisar quando o juiz de regras não sabe ou sabe que não existe regra para uma situação em específica. Como o mestre está guiando uma narrativa coletiva, ele precisa sempre lidar com as contribuições de outras pessoas e isto torna o improvisador essencial a quase todo momento.

Por fim, a função do mestre é realmente complexa, mas também muito divertida, recompensadora e necessária em um jogo de RPG.

A função do jogador é bastante bem definida por Andréa Pavão:

“Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o "tempero" da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo [...] mestre, no qual a trama se desenrolará.”(PAVÃO, 2000. p.3 e 4)

Nesta definição ela descreve bem quase tudo que um jogador precisa fazer no RPG: Construir a sua personagem, preencher as estatísticas dela na sua ficha de RPG e a partir dos personagens adequar-se a o ambiente proposto pelo mestre. No entanto, a ideia de adequar-se ao ambiente proposto minimiza o nível real de liberdade que um jogador tem dentro da história. A história proposta pelo mestre é o ponto de partida e cabe aos jogadores explorá-la e desenvolvê-la por meio da interpretação dos seus personagens. Interpretar sua personagem e cooperar para que a história ande são as duas únicas funções realmente essenciais de um jogador, mas, não conhecer o básico das regras e principalmente não conhecer as capacidades da sua personagem dentro das mecânicas de jogo será muito incômodo para os outros participantes se o jogador não for um iniciante. Isto é visto como se o jogador não cumprisse com a função de cooperar com o andamento do jogo, pois, fará com que diversas vezes a narrativa seja interrompida para esperar este jogador relembrar-se do que sua personagem poderia fazer na situação segundo as regras do jogo.

Além destas funções essenciais, por vezes o mestre pode abrir para o jogador ou o próprio jogador pode reivindicar a função de narrador. Isto acontece com frequência quando um jogador tem um grande sucesso em algo importante que estava tentando fazer. Nestes casos, o mestre pode dizer “você quer narrar como conseguiu fazer isso?” ou o jogador “eu posso narrar como consegui fazer isso?”, isto não é imprescindível para o jogo, mas, dá ao jogador uma participação ainda maior dentro da narrativa e funciona também como uma recompensa por aquele grande sucesso.

#### 1.4. Cooperativo e não competitivo

Jogar é um passatempo social. Se você quiser usar sua imaginação sozinho, você pode simplesmente ler um livro. No entanto, esteja avisado! Quando várias pessoas se juntam de forma cooperativa, elas podem construir uma história compartilhada muito mais interessante e criativa do que uma única pessoa conseguiria — e o esforço conjunto resulta em uma experiência extremamente divertida e gratificante para todos os envolvidos. Juntos, é possível criar e desenvolver uma história em que cada um de seus investigadores é protagonista! (PETERSON, 2018. p.12)

O livro **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardiã** faz esta importante observação, o RPG em essência é um jogo cooperativo. Segundo Bettocchi (2008), a interação está intrínseca na estrutura do RPG que só pode ocorrer tendo pelo menos duas pessoas, um mestre e um jogador. Além disso, a criação da história demanda cooperação dos jogadores para acontecer o que não exclui a competição entre os personagens.

Caso os jogadores enveredem para a competição entre si, o divertimento se perde tanto entre estes jogadores, quanto para os outros. Pois, sem a cooperação a narrativa encontrará obstáculos eventualmente quando um jogador quiser atrapalhar o outro para se sentir melhor que ele ou até mesmo não interpretar ou jogar tão bem pois não estará mais comprometido com o mesmo objetivo que os outros.

Apesar da afirmação acima sobre o RPG ser necessariamente cooperativo, há uma vertente de jogos que busca contestar esta necessidade. Estes são os , ainda pouco conhecidos, Jogos de RPG solo, em que uma pessoa pode jogar sozinha. Em geral, isso é possível trocando a figura do mestre por algum sistema de geração de eventos como em *Alone Among The Stars* (2019) em que você é um explorador espacial e para descobrir o que encontra e/ou o que acontece nas suas explorações, resumidamente, você compra cartas que te dirão isso como um Mestre do Jogo faria. Neste texto irei apenas citar esta versão por: 1) nunca ter jogado e não conhecer aprofundadamente nenhum jogo desta vertente; 2) uma pesquisa aprofundada sobre o assunto demandaria muito tempo e por este não ser o foco do produto que eu estou desenvolvendo não seria tão proveitoso. Apesar disso, é importante a citação disso e outros exemplos deste são: *Dream Askew* (2019), *Dream Apart* (2019) e *Wanderhome* (2021)

## Capítulo 2 - Os jogos de RPG?

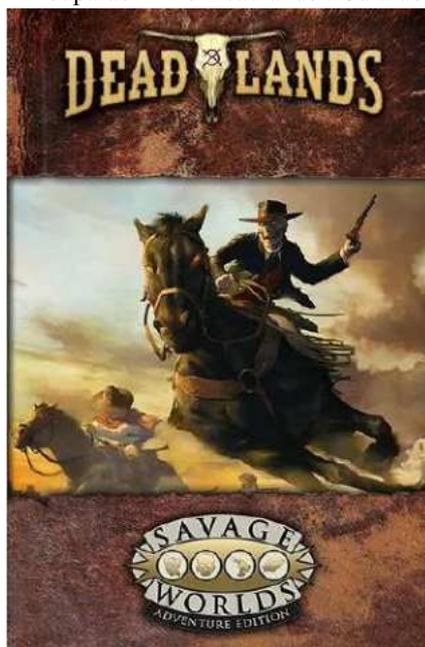
O jogo de RPG em si, na realidade, é a própria experiência de jogá-lo. Ele é um acontecimento e não um objeto. No entanto, convencionalmente a comunidade *RPGista* chama os Manuais de Jogo de jogos de RPG, pois, eles são os guias que irão moldar a experiência de cada sessão. Além disso, mesmo que seja impossível ter dois jogos de RPG iguais, dois grupos diferentes que usem o mesmo ou os mesmos manuais de jogo terão uma experiência de jogo muito mais próxima do que usando manuais diferentes.

Uma boa explicação do por que isso acontece foi dada por Andréa Pavão em **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG)**(2000) ao descrever os Livros de RPG “[...]além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura[...]”. (PAVÃO, 2000. p. 3.) Nesta frase ela falou das duas coisas que definem um jogo de RPG e o diferenciam dos outros jogos, o sistema de regras e o cenário.

## 2.1. Cenários e Sistemas de Regras

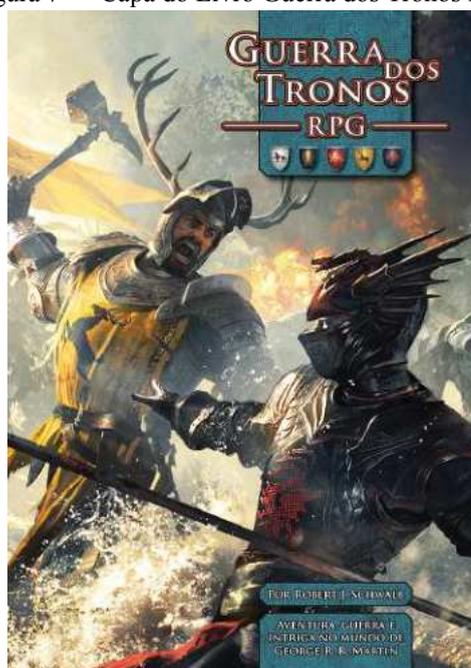
Hansley cita diversos cenários de RPG em **Savage Worlds** (2016) como: *Dead Lands*, *Rippers* e *Mal Necessário*. Mas o que estas coisas têm em comum? São ambientes e contextos em que a narrativa dos jogos de RPG se passam, podendo ser mundos completamente fantásticos ou versões alternativas do nosso próprio mundo com as alterações necessárias para que a história que se pretende contar aconteça sem problemas.

Figura 6 — Capa do Livro *Deadlands : Guia do Pistoleiro*



Fonte: HANSLEY, Shane Lacy. **Deadlands: Guia do pistoleiro**. Curitiba : Retropunk publicações, 2015.

Figura 7 — Capa do Livro *Guerra dos Tronos RPG*



Fonte: SCHWALB, Robert. **Guerra dos Tronos RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2013.

Já o sistema de regras é definido por Schwalb em **Guerra dos Tronos RPG** (2013) como um conjunto de regras feito com o objetivo de apoiar a história que se quer contar e desse modo, buscando manter o divertimento e a coerência do jogo. Além disso, ele fala também que estas regras são maleáveis e caso alguma delas não estejam ajudando a história a andar é esperado que seja ignorada. “Use as regras desse livro para apoiar as histórias que você conta, não para defini-las”. (SCHWLB, 2013, p.4)

Além disso, os sistemas de regras geralmente não dão suporte para qualquer tipo de história, por isso, comumente são desenvolvidos para um cenário em específico. Desse modo, suas regras são desenvolvidas para abarcar a maior parte das possibilidades de coisas que podem acontecer dentro daquele cenário. Por exemplo, em *Tormenta 20* um jogo de RPG de fantasia medieval não existem regras para se dirigir carros ou usar computadores, pois, essas coisas nunca acontecerão em um cenário de fantasia medieval. Em contrapartida, em **Interface Zero 2.0** (2017) um cenário de RPG cyberpunk estas regras existem, mas não existem regras para fazer magias.

## **2.2. Cenários próprios ou cenários prontos?**

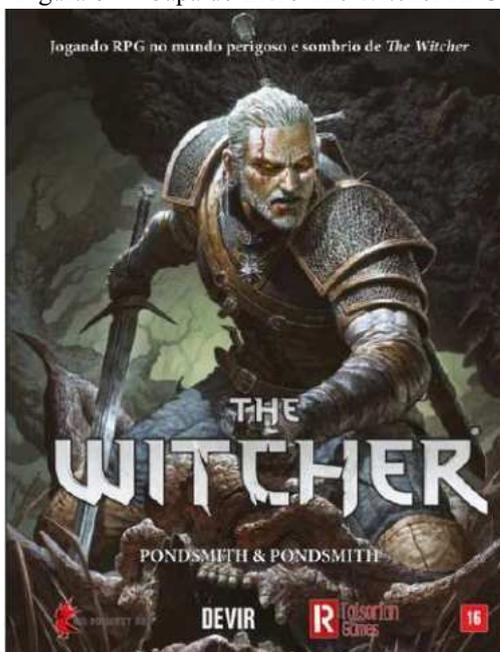
No RPG, muitas vezes os mestres deixam o cenário em segundo plano e usam uma ideia abrangente do estereótipo do que é o mundo de uma história comum do gênero de narrativa que irá propor para os jogadores. Por exemplo, começar uma história de fantasia medieval dizendo que os jogadores estão entrando no castelo de um rei que foi atacado por um dragão, bastante genérico, mas funciona dependendo da intenção.

No entanto, muitos mestres gostam de usar um cenário estruturado, mundos fictícios com nações com relações entre si já definidas e prontas para serem exploradas nascem histórias, adições fantásticas ao nosso mundo ou apenas ele próprio. Estes cenários já estruturados podem tanto ser próprios ou prontos. Os cenários próprios são desenvolvidos pelo próprio mestre que vai usá-lo que pode ou não transformar em um projeto para compartilhá-lo com outras pessoas além de seus jogadores. Já os cenários prontos são desenvolvidos geralmente por empresas e publicados como livros ou revistas para que os mestres possam acessá-los.

O Mundo Homanni que citei na introdução é um cenário próprio que eu desenvolvi e que pretendo transformar futuramente em um cenário pronto publicado. Estes cenários são muito úteis para os mestres por três motivos: 1) Divertimento; 2) Economia de Tempo; 3) Aprendizagem.

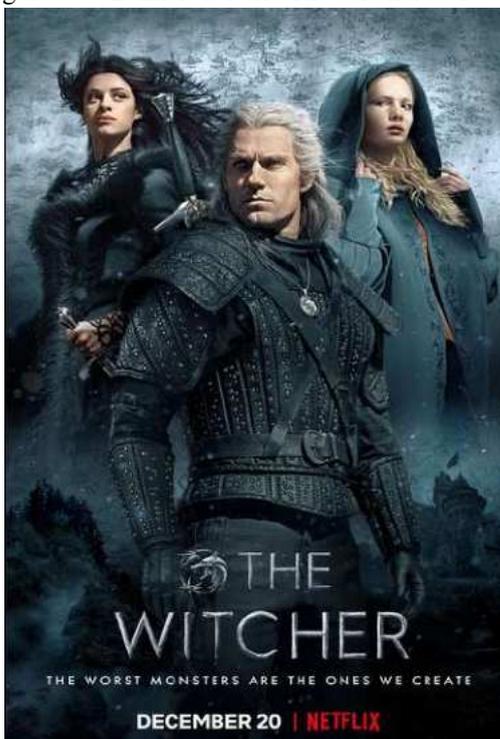
- 1) Podem ser muito divertidos, é como jogar RPG dentro do mundo da sua série ou filme favorito e algumas vezes realmente são advindos destas narrativas. Por exemplo, **The Witcher RPG** (2019) é um livro de RPG com um cenário e regras adaptadas para que você jogue dentro do mundo dos livros, jogos e série de The Witcher;

Figura 8 — Capa do Livro The Witcher RPG



Fonte: PONDSMITH, Cody. PONDSMITH, Lisa. **The Witcher RPG**. 1. São Paulo: Devir, 2019.

Figura 9 — Banner da Série The Witcher da Netflix



Fonte: Matéria sobre The Witcher no site *Jovem Nerd*. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/the-witcher-geralt-yennefer-e-ciri-se-destacam-em-novo-poster/> Acesso em: 11 abr. 2023.

- 2) Economizam bastante do tempo de preparação que o mestre teria ao criar lugares e personagens, que já são pré definidos e desenvolvidos neste material. Também pode tornar suas histórias mais ricas, pois os autores do livro o escreveram de forma profissional e por isso com certeza passaram mais tempo desenvolvendo cada detalhe do que um mestre comum gostaria ou poderia. Além disso, muitas vezes só de conhecer o cenário pronto você pode ter ideias para histórias dentro deste cenário que você não teria sem eles;
- 3) Ajudam muito na aprendizagem de mestres iniciantes. No começo, lidar com todas as facetas da função de mestre pode ser bastante difícil e ter a base pronta de um cenário já desenvolvido e estruturado permite que o mestre iniciante se concentre em desenvolver outras habilidades mais essenciais como a criação e narração das histórias, interpretação e improvisação. Além disso, também servem de base para mestres que queiram desenvolver os próprios cenários e não saibam como fazer.

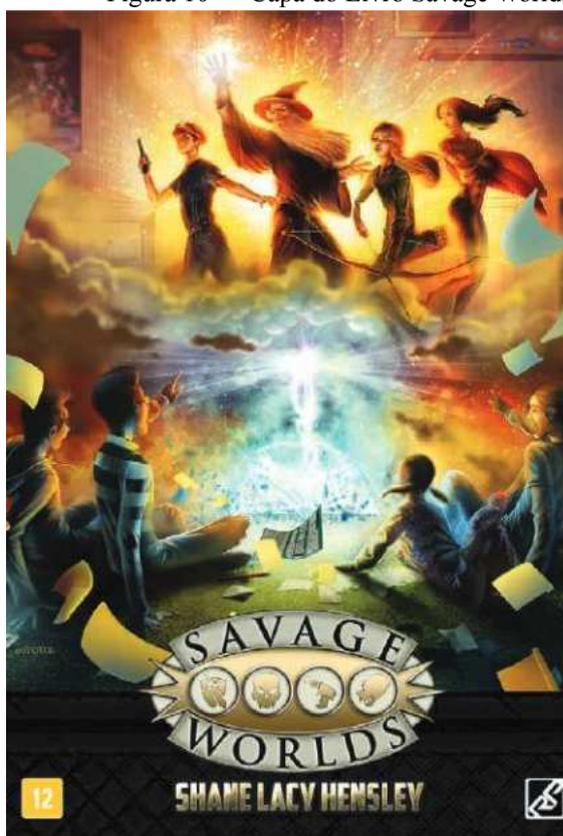
### 2.3. Sistemas Genéricos

Em mundos bárbaros de fantasia e galáxias distantes, grandes heróis lutam por ouro, glória, justiça ou mera sobrevivência. Alguns vestem armaduras de mithril e empunham espadas enormes que brilham com energia mágica. Outros são soldados nos mais modernos trajes balísticos borrifando chumbo com suas submetralhadoras. Alguns nem mesmo são humanos.

Mas são todos heróis e seus contos heroicos inspiram aqueles que os leem. Este sistema de jogo tenta simular essas histórias incríveis - pelo menos com nossas imaginações - dando forma estrutura e desafio aos heróis e aos mundos selvagens que eles percorrem, com regras que são simples por fora, mas abrangentes por dentro. (PETERSON, 2018. p.5)

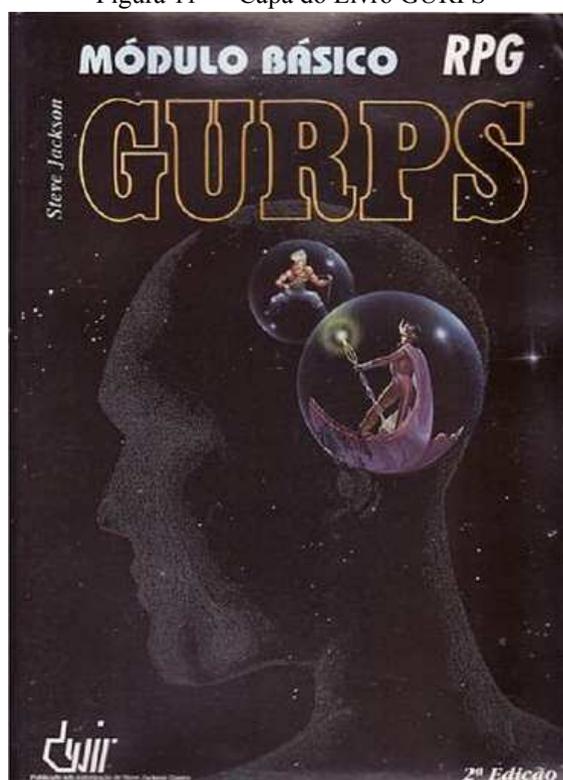
Estas são as primeiras linhas do livro de RPG **Savage Worlds**(2018), este é um ótimo exemplo de sistema genérico. Este é um tipo de sistema de regras que, conforme é possível perceber pela citação acima tenta abranger todos os tipos de histórias possíveis. O mais famoso sistema genérico é o **GURPS**(STEVE, 1994) que é famoso por ser repleto de tabelas e regras complexas e aprofundadas para quase todo tipo de coisa. Estes sistemas, fazem isso, propondo regras mais abrangentes, generalizações entre diferentes gêneros de história e regras de ambientação, para que o mestre possa usar quando necessário regras específicas que ele ache que se encaixam mais ou menos na ambientação que ele pretende usar.

Figura 10 — Capa do Livro Savage Worlds



Fonte: HANSLEY, Shane Lacy. **Savage Worlds**. 2. ed. Curitiba: Retrofunk Publicações, 2016.

Figura 11 — Capa do Livro GURPS



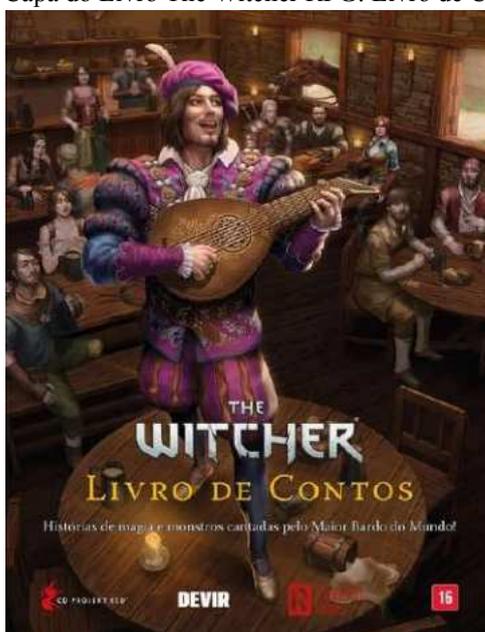
Fonte: STEVE, Jackson. **Gurps**. Módulo Básico. 2 ed. São Paulo: Devir. 1994.

## 2.4. Aventuras de RPG

Saudações Mestre, e bem-vindo ao Livro de Contos , o primeiro livro de aventuras no universo de The Witcher TRPG. [...] Este livro contém seis aventuras de fantasia sombria para jogar com o seu grupo, que incluem novos monstros, mapas e ilustrações de apoio que trarão o continente à vida. (HUTT, 2021. p.5)

Esta citação são as primeiras palavras de **The Witcher: Livro de Contos**(2021), este é um livro de aventuras como ele próprio se denomina. Uma aventura é a história que o mestre prepara antes da sessão de jogo e será proposta para os jogadores. Em geral, os mestres desenvolvem as próprias aventuras, mas assim como os cenários, existem aventuras prontas.

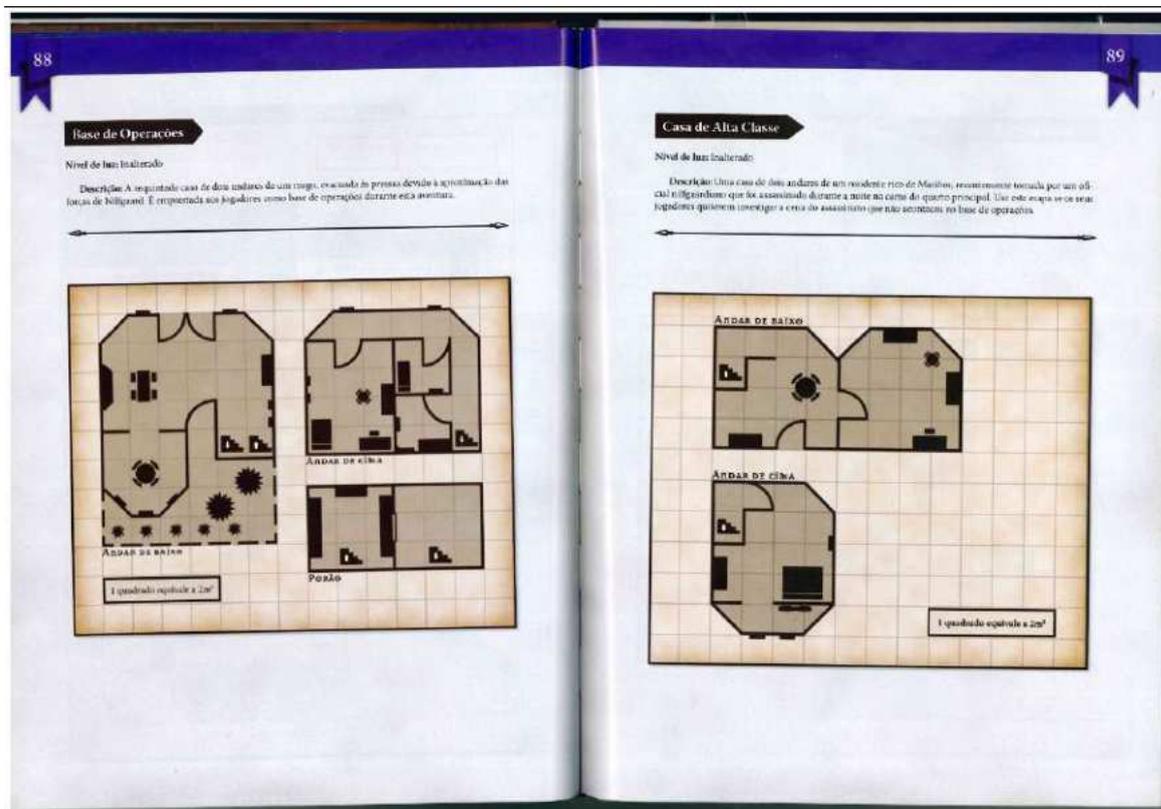
Figura 12 — Capa do Livro The Witcher RPG: Livro de Contos



Fonte: HUTT, James et al. **The Witcher: O livro de contos**. São Paulo: Devir, 2021.

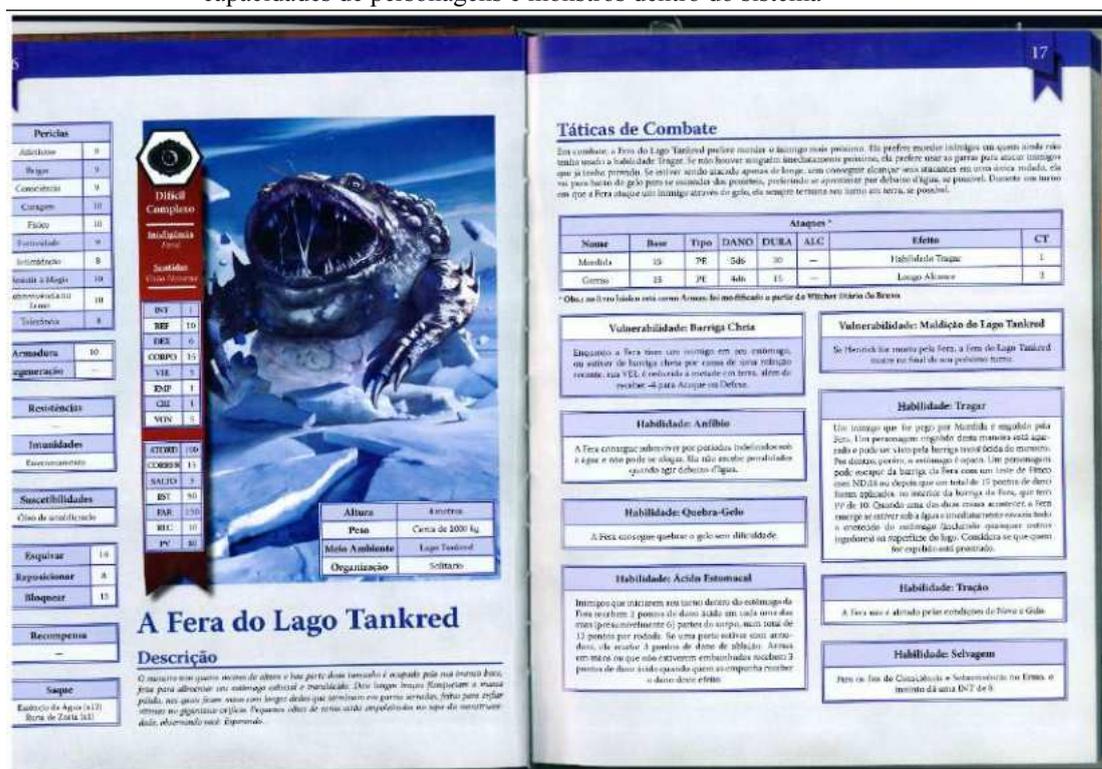
Estas aventuras já vem estruturadas para que o mestre as estude e proponha aos jogadores. Assim como **The Witcher: Livro de Contos** (2021), as aventuras prontas podem trazer mapas, ilustrações e estatísticas das capacidades de personagens e monstros dentro do sistema de regras, ilustrações de ambientes, regras já aplicadas para os desafios que a história delas contém, como exemplificado nas figuras 12 e 13. Em resumo, uma aventura pronta não traz necessariamente todas estas coisas, mas caso tenha boa parte delas, isso economiza o tempo de preparação da sessão de jogo ao ponto que o mestre precise apenas estudá-la para poder narrar sua história. Além desta economia de tempo, assim como dito anteriormente sobre os cenários elas podem ser bastante divertidas, considerando que são profissionais que as desenvolveram e também podem servir para o aprendizado do mestre, principalmente iniciantes. Isso acontece tanto permitindo que ele possa se focar em outros aspectos mais essenciais no começo, quanto se tornando material de referência para quando no futuro ele desejar construir suas próprias aventuras.

Figura 13 — Página do Livro The Witcher: Livro de Contos com mapas



Fonte: HUTT, James et al. **The Witcher: O livro de contos.** São Paulo: Devir, 2021. p. 88 e 89.

Figura 14 — Página do Livro The Witcher: Livro de Contos com ilustrações e estatísticas das capacidades de personagens e monstros dentro do sistema



Fonte: HUTT, James et al. **The Witcher: O livro de contos.** São Paulo: Devir, 2021. p. 16 e 17.

## 2.5. Livros de RPG

Segundo Bettocchi (2008) os jogos de RPG, conjuntos de ambientação e sistema de regras, apesar de poderem ser veiculados em diversos tipos de suportes, sejam livros, revistas, sites e etc continuam sendo em sua grande maioria publicados como livros impressos. É curioso observar como isto ocorre ainda hoje, 15 anos após a autora afirmar, e continua sendo verdade apesar de haver um forte crescimento dos livros em arquivo digital PDF (Portable Document Format). No entanto, até mesmo estes livros digitais geralmente não tem uma produção direcionada, são o mesmo layout e diagramação do livro que seria impresso em uma versão digital.

### 2.5.1. Manual de Jogo

Os Livros de RPG descritos por Andréa Pavão como “livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos” (PAVÃO, 2000. p. 3) são os manuais de jogo que tendem a ser livros de luxo, com muitas páginas, muitas vezes capa dura e que trazem tanto cenário como sistema de regras. A característica de serem manuais acaba gerando alguns padrões na maioria dos livros de RPG: sumários muito detalhados, letras pequenas, organizado em colunas, notas e hipertextos, tabelas, índice remissivo e etc como exemplificado nas Figuras 15, 16 e 17.

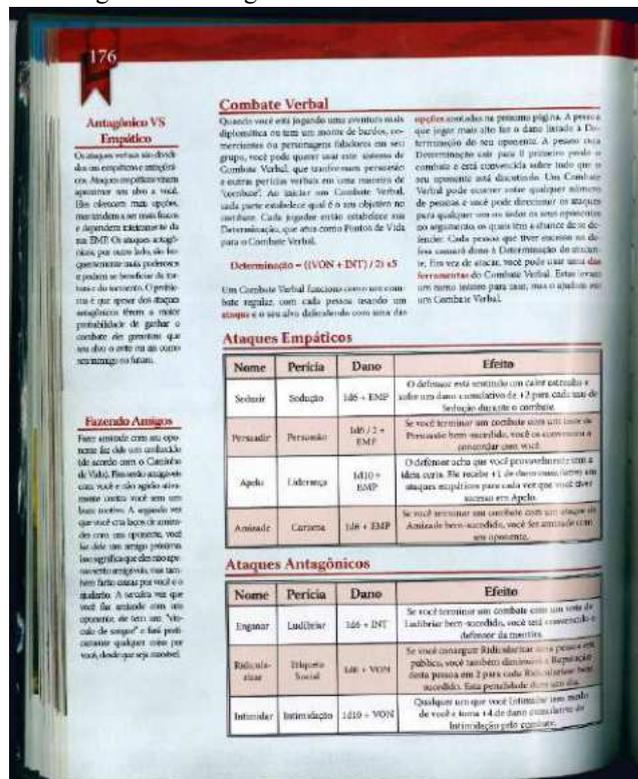
Figura 15 — Sumário do Livro Tormenta 20: Livro Básico

SUMÁRIO		
PREFÁCIO	01	
INTRODUÇÃO	06	
O que é Tormenta 20?	08	
Mecânica Básica	09	
Temas Legítimos	11	
30 Cenas e Jogo	12	
<b>CAPÍTULO 1 - CONDIÇÃO DE PERSONAGENS</b>	<b>13</b>	
Criação de Personagens	13	
Atributos Básicos	17	
Raças	18	
Humano	19	
Anão	20	
Elfo	21	
Gnomo	22	
Lobo	23	
Mergulho	24	
Quetzal	25	
Orcos	27	
Hobbit	28	
Machos	28	
Orcos	29	
Gnomo Verde	29	
Elfo	30	
Mergulho	31	
Quetzal	31	
Orcos	32	
Hobbit	32	
Machos	33	
Orcos	33	
Gnomo Verde	34	
Elfo	34	
Mergulho	35	
Quetzal	35	
Orcos	36	
Hobbit	36	
Machos	37	
Orcos	37	
Gnomo Verde	38	
Elfo	38	
Mergulho	39	
Quetzal	39	
Orcos	40	
Hobbit	40	
Machos	41	
Orcos	41	
Gnomo Verde	42	
Elfo	42	
Mergulho	43	
Quetzal	43	
Orcos	44	
Hobbit	44	
Machos	45	
Orcos	45	
Gnomo Verde	46	
Elfo	46	
Mergulho	47	
Quetzal	47	
Orcos	48	
Hobbit	48	
Machos	49	
Orcos	49	
Gnomo Verde	50	
Elfo	50	
Mergulho	51	
Quetzal	51	
Orcos	52	
Hobbit	52	
Machos	53	
Orcos	53	
Gnomo Verde	54	
Elfo	54	
Mergulho	55	
Quetzal	55	
Orcos	56	
Hobbit	56	
Machos	57	
Orcos	57	
Gnomo Verde	58	
Elfo	58	
Mergulho	59	
Quetzal	59	
Orcos	60	
Hobbit	60	
Machos	61	
Orcos	61	
Gnomo Verde	62	
Elfo	62	
Mergulho	63	
Quetzal	63	
Orcos	64	
Hobbit	64	
Machos	65	
Orcos	65	
Gnomo Verde	66	
Elfo	66	
Mergulho	67	
Quetzal	67	
Orcos	68	
Hobbit	68	
Machos	69	
Orcos	69	
Gnomo Verde	70	
Elfo	70	
Mergulho	71	
Quetzal	71	
Orcos	72	
Hobbit	72	
Machos	73	
Orcos	73	
Gnomo Verde	74	
Elfo	74	
Mergulho	75	
Quetzal	75	
Orcos	76	
Hobbit	76	
Machos	77	
Orcos	77	
Gnomo Verde	78	
Elfo	78	
Mergulho	79	
Quetzal	79	
Orcos	80	
Hobbit	80	
Machos	81	
Orcos	81	
Gnomo Verde	82	
Elfo	82	
Mergulho	83	
Quetzal	83	
Orcos	84	
Hobbit	84	
Machos	85	
Orcos	85	
Gnomo Verde	86	
Elfo	86	
Mergulho	87	
Quetzal	87	
Orcos	88	
Hobbit	88	
Machos	89	
Orcos	89	
Gnomo Verde	90	
Elfo	90	
Mergulho	91	
Quetzal	91	
Orcos	92	
Hobbit	92	
Machos	93	
Orcos	93	
Gnomo Verde	94	
Elfo	94	
Mergulho	95	
Quetzal	95	
Orcos	96	
Hobbit	96	
Machos	97	
Orcos	97	
Gnomo Verde	98	
Elfo	98	
Mergulho	99	
Quetzal	99	
Orcos	100	
Hobbit	100	
Machos	101	
Orcos	101	
Gnomo Verde	102	
Elfo	102	
Mergulho	103	
Quetzal	103	
Orcos	104	
Hobbit	104	
Machos	105	
Orcos	105	
Gnomo Verde	106	
Elfo	106	
Mergulho	107	
Quetzal	107	
Orcos	108	
Hobbit	108	
Machos	109	
Orcos	109	
Gnomo Verde	110	
Elfo	110	
Mergulho	111	
Quetzal	111	
Orcos	112	
Hobbit	112	
Machos	113	
Orcos	113	
Gnomo Verde	114	
Elfo	114	
Mergulho	115	
Quetzal	115	
Orcos	116	
Hobbit	116	
Machos	117	
Orcos	117	
Gnomo Verde	118	
Elfo	118	
Mergulho	119	
Quetzal	119	
Orcos	120	
Hobbit	120	
Machos	121	
Orcos	121	
Gnomo Verde	122	
Elfo	122	
Mergulho	123	
Quetzal	123	
Orcos	124	
Hobbit	124	
Machos	125	
Orcos	125	
Gnomo Verde	126	
Elfo	126	
Mergulho	127	
Quetzal	127	
Orcos	128	
Hobbit	128	
Machos	129	
Orcos	129	
Gnomo Verde	130	
Elfo	130	
Mergulho	131	
Quetzal	131	
Orcos	132	
Hobbit	132	
Machos	133	
Orcos	133	
Gnomo Verde	134	
Elfo	134	
Mergulho	135	
Quetzal	135	
Orcos	136	
Hobbit	136	
Machos	137	
Orcos	137	
Gnomo Verde	138	
Elfo	138	
Mergulho	139	
Quetzal	139	
Orcos	140	
Hobbit	140	
Machos	141	
Orcos	141	
Gnomo Verde	142	
Elfo	142	
Mergulho	143	
Quetzal	143	
Orcos	144	
Hobbit	144	
Machos	145	
Orcos	145	
Gnomo Verde	146	
Elfo	146	
Mergulho	147	
Quetzal	147	
Orcos	148	
Hobbit	148	
Machos	149	
Orcos	149	
Gnomo Verde	150	
Elfo	150	
Mergulho	151	
Quetzal	151	
Orcos	152	
Hobbit	152	
Machos	153	
Orcos	153	
Gnomo Verde	154	
Elfo	154	
Mergulho	155	
Quetzal	155	
Orcos	156	
Hobbit	156	
Machos	157	
Orcos	157	
Gnomo Verde	158	
Elfo	158	
Mergulho	159	
Quetzal	159	
Orcos	160	
Hobbit	160	
Machos	161	
Orcos	161	
Gnomo Verde	162	
Elfo	162	
Mergulho	163	
Quetzal	163	
Orcos	164	
Hobbit	164	
Machos	165	
Orcos	165	
Gnomo Verde	166	
Elfo	166	
Mergulho	167	
Quetzal	167	
Orcos	168	
Hobbit	168	
Machos	169	
Orcos	169	
Gnomo Verde	170	
Elfo	170	
Mergulho	171	
Quetzal	171	
Orcos	172	
Hobbit	172	
Machos	173	
Orcos	173	
Gnomo Verde	174	
Elfo	174	
Mergulho	175	
Quetzal	175	
Orcos	176	
Hobbit	176	
Machos	177	
Orcos	177	
Gnomo Verde	178	
Elfo	178	
Mergulho	179	
Quetzal	179	
Orcos	180	
Hobbit	180	
Machos	181	
Orcos	181	
Gnomo Verde	182	
Elfo	182	
Mergulho	183	
Quetzal	183	
Orcos	184	
Hobbit	184	
Machos	185	
Orcos	185	
Gnomo Verde	186	
Elfo	186	
Mergulho	187	
Quetzal	187	
Orcos	188	
Hobbit	188	
Machos	189	
Orcos	189	
Gnomo Verde	190	
Elfo	190	
Mergulho	191	
Quetzal	191	
Orcos	192	
Hobbit	192	
Machos	193	
Orcos	193	
Gnomo Verde	194	
Elfo	194	
Mergulho	195	
Quetzal	195	
Orcos	196	
Hobbit	196	
Machos	197	
Orcos	197	
Gnomo Verde	198	
Elfo	198	
Mergulho	199	
Quetzal	199	
Orcos	200	
Hobbit	200	
Machos	201	
Orcos	201	
Gnomo Verde	202	
Elfo	202	
Mergulho	203	
Quetzal	203	
Orcos	204	
Hobbit		



Fonte: SCHWALB, Robert. **Guerra dos Tronos RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2013. p. 162.

Figura 17 — Página do Livro **The Witcher RPG**



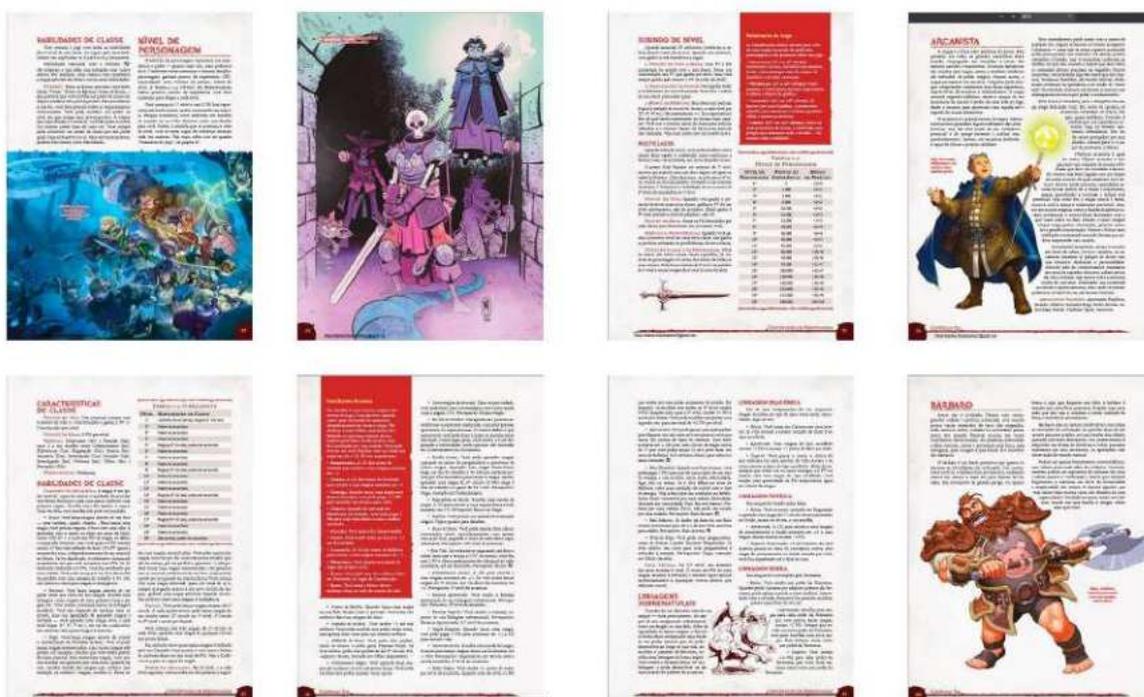
Fonte: PONDSMITH, Cody. PONDSMITH, Lisa. **The Witcher RPG**. 1. São Paulo: Devir, 2019. p. 176.

Uma outra característica comum, mas que não tem haver com a função de manual é a grande quantidade de ilustrações. Não é incomum que em livros de RPG haja pelo menos uma ilustração a cada duas ou três páginas, como exemplificado na Figura 18. Isto é feito de modo que complementa a informação textual do livro e não apenas como uma repetição do texto escrito.

Assim, é comum o uso de ilustrações que vão além dos textos verbais, mantendo uma certa autonomia descritiva, acrescentando dados ao invés de simplesmente repetirem o que está escrito. (BETTOCHI, 2008. p. 38)

Esta vasta quantidade de ilustrações ocorre principalmente por dois motivos, o primeiro é criar o clima do jogo e o segundo descrever o desconhecido.

Figura 18 — Painel com páginas de 33 a 40 do Livro Tormenta 20: Livro Básico

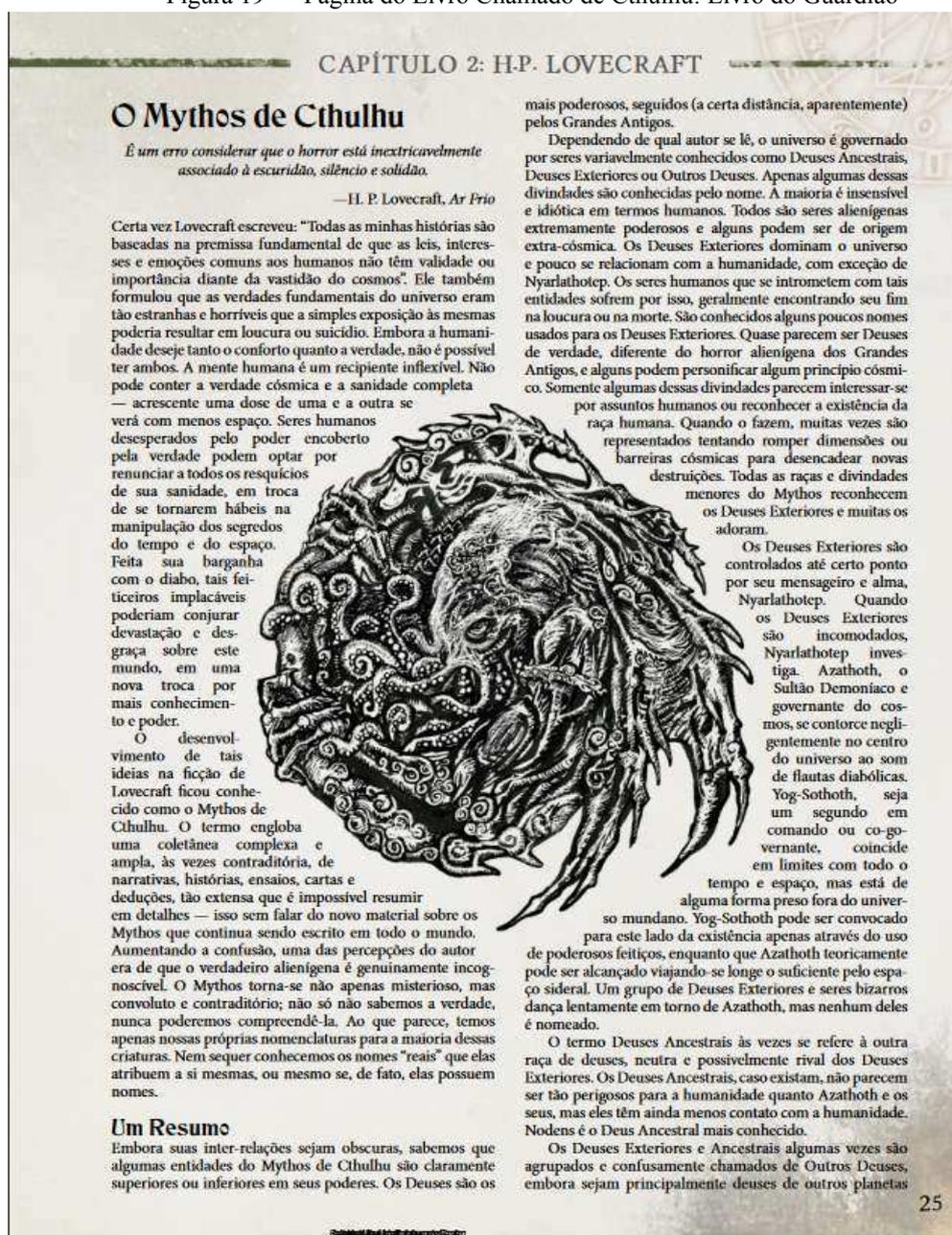


Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. **Tormenta 20: Livro Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 33 a p.40.

Os livros de RPG costumam sempre fazer o máximo dentro do orçamento para passar o clima do jogo com o seu projeto gráfico. Para isso, usam ornamentos gráficos e ilustrações que combinam e expressam a sensação que os desenvolvedores querem que o jogador tenha ao jogar. Um forte exemplo é o **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardiã** (PETERSON, 2018), este é um jogo de RPG de investigação e terror nos anos 20, por isso, ao longo de todo há elementos que remetem ao clima deste jogo como: o papel tintado com um amarelo leve e com algumas manchas, remetendo à documentos antigos que são frequentemente importantes nas histórias desse gênero (Figura 19); as notas e hipertextos são apresentadas como se fossem

documentos velhos, cadernos antigos, bilhetes, novamente remetendo a esse mesmo elemento; na mesma linha muitas ilustrações aparecem como se fossem selos, remetendo a época dos anos 20 (Figura 20 e 21); além disso, as ilustrações há uma grande quantidade de ilustrações ao longo de todo o livro e todas tentam manter o clima sombrio de terror e mistério ao usarem cores frias, acabamento em preto e branco e com hachuras e retratam cenas e criaturas misteriosas e/ou aterrorizantes (Figuras 19, 20 e 21).

Figura 19 — Página do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião



Fonte: PETERSON, Sandy; **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião**. Rio de Janeiro : New Order, 2018. p. 25.

Figura 20 — Página do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião (as notas e hipertextos são apresentadas como se fossem documentos velhos, cadernos antigos, bilhetes, novamente remetendo a esse

mesmo elemento E ilustrações aparecem como se fossem selos, remetendo a época dos anos 20)



Fonte: PETERSON, Sandy; Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião. Rio de Janeiro : New Order, 2018. p. 104.

Figura 21 — Página do Livro Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião (ilustrações manter o clima sombrio de terror e mistério ao usarem cores frias)



Fonte: PETERSON, Sandy; Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião. Rio de Janeiro : New Order, 2018. p. 27.

Além do clima do jogo, as ilustrações em diversos momentos dos livros tem também a intenção de descrever o desconhecido. No sentido de que muitos elementos que são descritos ou citados nestes livros podem ser fictícios ou apenas de conhecimento muito específico. Por exemplo, no próprio Chamado de Cthulhu há ilustrações de criaturas fictícias com a intenção de demonstrar mais precisamente a aparência que os criadores do jogo imaginaram para estas. Outro exemplo, é em **Tormenta 20: Livro Básico** (CALDELA et al., 2020) em que há ilustrações de tipos diferentes de armas e armaduras mesmo que estas existam no nosso mundo pois, nem todos que lerem o livro irão saber como são (Figuras 22 e 23). Dessa forma, uma grande gama de ilustrações pode servir de exemplo de como são a aparência das personagens, ambientes e situações, assim ajuda tanto jogador quanto mestre agindo como um estímulo para a criatividade. Apesar disso, ilustrações descritivas em excesso podem acabar limitando a criatividade do jogador ao invés de incentivá-la, por isso, um livro pode ter mais ou menos ilustrações de acordo com o quanto os criadores desejam guiar a experiência de jogo e quanto querem deixar o jogo com maior ou menor abertura para interpretação e imaginação.

Figura 22 — Página com exemplo de armas do capítulo 3: Equipamentos do livro Livro Tormenta 20: Livro Básico



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. Tormenta 20: Livro Básico. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 149.

Figura 23 — Página com exemplo de armaduras do capítulo 3: Equipamentos do livro Livro Tormenta 20: Livro Básico

**TABELA 3-5: ARMADURAS & ESCUDOS**

ARMADURAS & ESCUDOS	PREÇO	BÔNUS NA DEFESA	PENALIDADE DE ARMADURA	ESPAÇOS
<b>Armaduras Leves</b>				
Armadura acotilhada	T\$ 55	+1	0	2
Armadura de couro	T\$ 30	+2	0	2
Couro botido	T\$ 35	+3	-1	2
Gibão de peles	T\$ 25	+4	-3	2
Couroça	T\$ 500	+5	-4	2
<b>Armaduras Pesadas</b>				
Bruna	T\$ 50	+5	-2	5
Cota de malha	T\$ 150	+6	-2	5
Loriga segmentada	T\$ 250	+7	-3	5
Meia armadura	T\$ 600	+8	-4	5
Armadura completa	T\$ 3.900	+10	-5	5
<b>Escudos</b>				
Escudo leve	T\$ 5	+1	-1	1
Escudo pesado	T\$ 15	+2	-2	2

**PENALIDADE DE ARMADURA.** Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinação (e em testes de Atletismo para natação). Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

**ESPAÇO.** Quantos espaços a armadura ou escudo ocupa, importante para a capacidade de carga do personagem.

Brunas      Cota de malha      Loriga segmentada      Meia armadura

EQUIPAMENTO 153

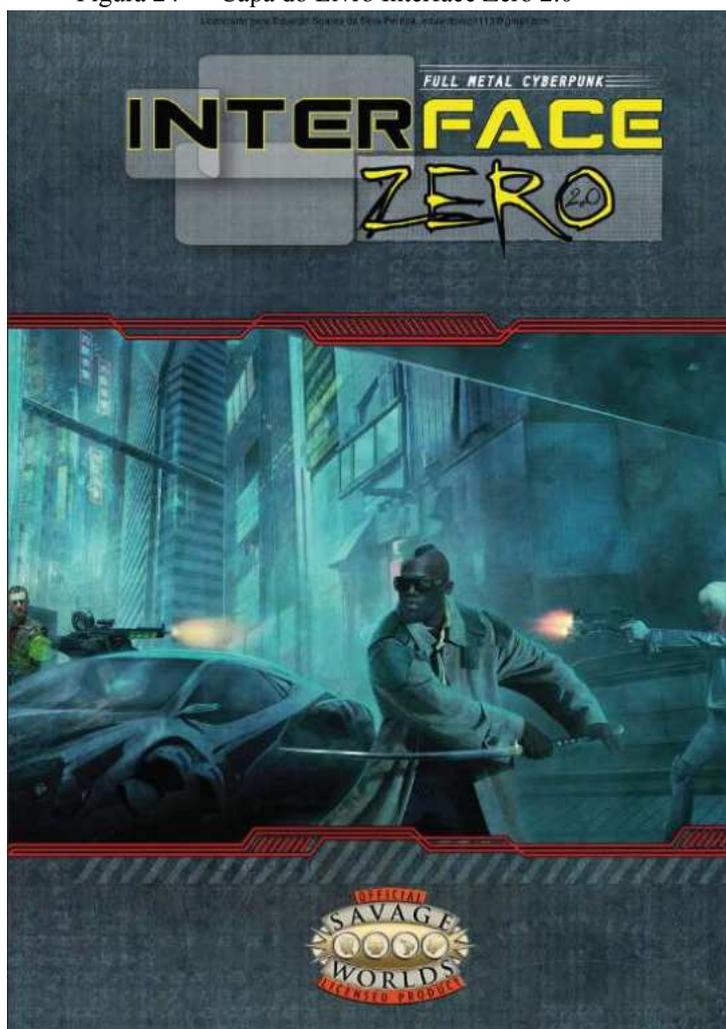
Felipe Mathias felpemathias@gmail.com

Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. Tormenta 20: Livro Básico. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 153.

### 2.5.2. Livros de cenário:

Os Livros de Cenários não são tão conhecidos pois geralmente os cenários vem dentro dos manuais de jogo. Além disso, para usar um livro de cenário geralmente você precisará de um livro de regras também porque eles não contém nenhuma regra ou contém apenas algumas regras extras complementando um outro sistema já existente para encaixar melhor neste cenário. Ou seja, para aproveitar plenamente um livro de cenário você precisará comprar ou já possuir outro livro que tenha as regras do jogo e logicamente isso o torna um produto mais específico e menos vendido. Um exemplo destes é o **Interface Zero 2.0** (JARVIS, 2017) ele é um livro de quase quatrocentas páginas sobre um cenário cyberpunk e para jogá-lo você precisa ter o livro de regras Savage Worlds. Savage Worlds é um sistema genérico, que se propõe a não ter um cenário específico, por isso, a empresa que o produz também desenvolve muitos livros de cenário apoiados nas regras dele.

Figura 24 — Capa do Livro Interface Zero 2.0

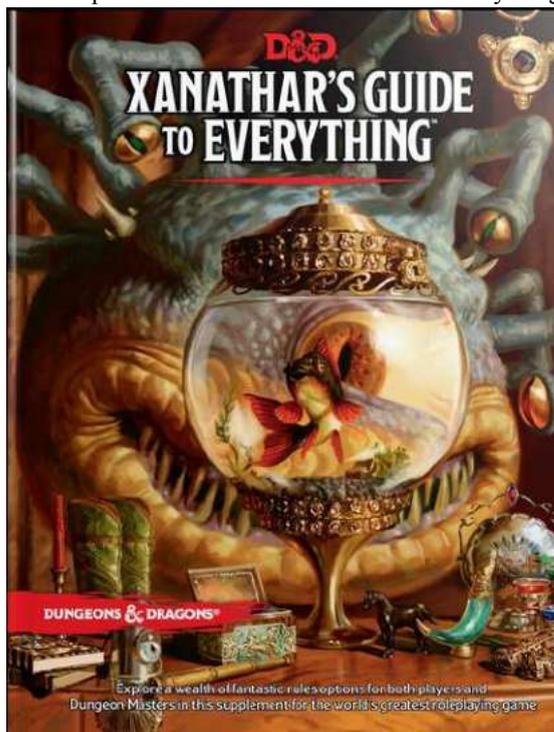


Fonte: JARVIS, David et al. **Interface Zero 2.0**. Rio de Janeiro: Pensamento Coletivo, 2017.

### 2.5.3. Suplementos e livros de aventuras:

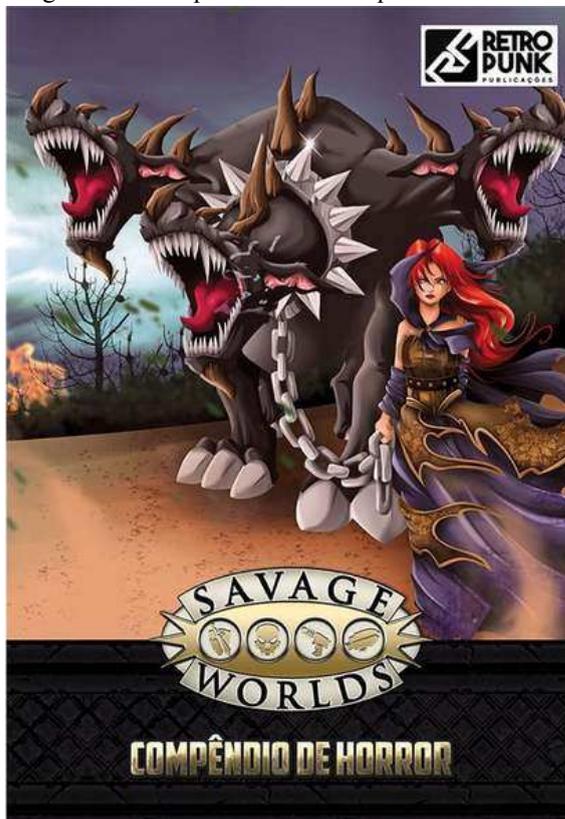
Dois outros tipos de publicações do mundo do RPG são os suplementos e livros de aventura. Suplementos, como o nome já deixa claro, são publicações que buscam acrescentar conteúdo para RPGs já existentes. Um exemplo é o **Xanathar's Guide to Everything** (2017) que é um suplemento do **Player's Handbook: Dungeons & Dragons** (2014) que traz novas regras, corrige alguns erros que os criadores perceberam depois do lançamento do jogo que não haviam ficado boas o suficiente, adiciona novos conteúdos ao cenário do jogo e diversas outras novidades. Outro exemplo um pouco diferente são o **Savage worlds : compêndio de fantasia** (GOUVÊA et al., 2014) e o **Savage worlds : compêndio de horror** (WADE-WILLIAMS, 2016) do Savage Worlds. Estes complementam a falta de cenário do livro básico trazendo regras e elementos direcionados para a fantasia medieval e o horror respectivamente para que o jogador e o mestre tenham mais recursos para jogar dentro destes gêneros.

Figura 25 — Capa do Livro Xanathar's Guide to Everything



Fonte: WIZARDS RPG TEAM et al. **Xanathar's Guide to Everything**: Dungeons & Dragons. Wizards of the Coast, 2017.

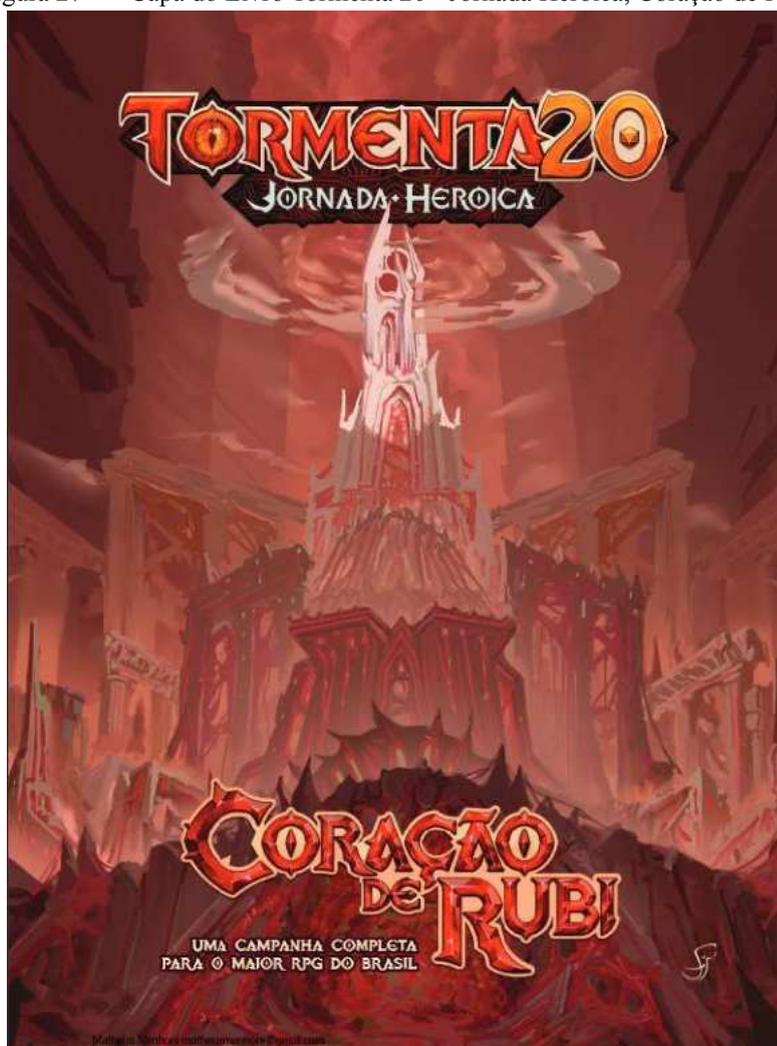
Figura 26 — Capa do Livro Compêndio de Horror



Fonte: WADE-WILLIAMS, Paul. **Savage worlds**: compêndio de horror. Curitiba : Retropunk publicações, 2016.

Além disso, existem os livros de aventura, que trazem aventuras prontas e já organizadas para jogar. Estes podem ser encaixados como um tipo de suplemento, pois podem conter algum tipo de suplemento, trazendo regras ou conteúdos extras e caso sejam feitas para um cenário e/ou sistema específicos podem complementar a experiência do Manual de Jogo trazendo um exemplo de história para ser contada com aquele jogo ou permitindo que o jogador jogue uma história daquele cenário. Um exemplo de livro de aventura que funciona como exemplo de aventura no cenário é o **The Witcher: Livro de Contos**(2021) ele contém 6 aventuras pontas que se passam no mundo de The Witcher e fazem o jogador sentir que está jogando realmente uma história do mesmo cenário dos livros, jogos e séries de The Witcher. Um outro exemplo é o **Tormenta 20 - Jornada Heroica, Coração de Rubi**(BICHARA et al., 2021) que é um livro com aventuras que se passam efetivamente dentro da história do cenário de Tormenta 20.

Figura 27 — Capa do Livro Tormenta 20 - Jornada Heroica, Coração de Rubi



Fonte: BICHARA, Nina. CORTE, Felipe Della. DI BENEDETTO, Davide. FRANÇA, Clarice França. ROSA, Thiago Rio. ZUMBACH, Mari. **Tormenta 20: Jornada Heroica - Coração de Rubi**. Porto Alegre: Jambô, 2021.

Tanto os suplementos quanto os livros de aventura, têm a característica de poderem ser publicações mais curtas e baratas e isso faz com que eles sejam publicados também no formato de revistas pequenas ao invés de livros ou como conteúdo exclusivamente digital. Esta mesma característica faz também com que haja uma grande produção desses tipos de conteúdo sendo desenvolvidos pelos públicos dos jogos, com uma rápida busca na internet será fácil encontrar muitos suplementos e livros de aventura de diferentes tamanhos, oficiais ou não e muitos também sendo disponibilizados gratuitamente. Por esta vasta produção que muitas vezes é feita como hobby ou como produção independente é possível encontrar algumas publicações em formatos um pouco diferentes, como posts em blogs ou em fóruns, arquivos digitais pensados para o tamanho do monitor ou do celular, apesar da maioria ainda tenta seguir o formato e características tradicionais do livro impresso.

### **Capítulo 3. Fantasia Neomedieval nos jogos de RPG**

#### **3.1. Medievalística e Medievalidade:**

Antes da fantasia medieval e muito antes do RPG houve o período histórico medieval em si. Situado entre 476 e 1453 da era comum, a Idade Média é um longo período histórico que atrai muita atenção de profissionais de diversas áreas como romancistas, cineastas, cientistas e muitos outros. Desse modo, muito se é produzido sobre ou com referência a este período, segundo Santos (2014) estas produções podem ser divididas em duas categorias: a medievalística e a medievalidade. A medievalística é a produção historiográfica acadêmica sobre o medievo, dessa forma, as produções enquadradas nesta categoria devem ter como grande preocupação demonstrar e representar este período histórico com a maior precisão histórica possível.

Já o campo da medievalidade é bastante mais amplo e livre, segundo José Rivair Macedo (2009, p.16-7 apud Santos, 2014, pg. 173) “[Na] medievalidade [...] a Idade Média aparece apenas como uma referência fugidia, estereotipada.”. Desse modo, se tratam de produções não-acadêmicas, como livros e filmes, que em geral não assumem um compromisso científico com o período, se permitindo usar da ficção e da fantasia para fortalecer a intenção da obra.

Como por exemplo, a série Vikings (2013) ou The Last Kingdom (2015) que segundo Medeiros (2021) buscam uma abordagem historicamente plausível na caracterização dos

personagens e cenário, passando para os espectadores uma sensação de comprometimento com a coerência histórica que na realidade não há. Nesta historicidade plausível, há uma reconstrução dos estereótipos, neste caso a figura do viking, de forma que eles sejam logicamente razoáveis se opondo aos grandes exageros da figura conhecida. Nesse caso dos vikings, em oposição ao estereótipo comum de viking que usa um elmo de chifres, machado gigante, roupa de peles e é louco em batalha o “neo-viking”, estereótipo renovado, por muitas vezes não usa elmo, tem uma aparência rústica, usa machados menores, armadura de couro e é extremamente corajoso, mas nem sempre completamente louco. Ambos têm muitos erros se comparados ao viking histórico, que seria mais racional e cauteloso por dar valor à própria vida e usaria o elmo, que não possuía chifres, em qualquer batalha para não sofrer ferimentos na cabeça e uma cota de malha ao invés de armaduras de couro, entre outras diferenças.

Também dentro da medievalidade há as obras que assumem a ficção completamente e se aprofundam na fantasia, como: os livros da Saga O senhor dos anéis de J.R.R. Tolkien. Estes livros se passam em um mundo medieval diferente do nosso e neste existem criaturas fantásticas, pessoas que fazem magia e uma arquitetura medieval com frequentes exageros comparada à do nosso mundo. Além disso, mescla outros elementos baseados em lendas de diferentes culturas europeias, medievais ou não, e as próprias características das diferentes sociedades do período medieval para criar um mundo e narrativa ficcional muito aventurecos, fantásticos, heróicos e épicos.

### **3.2. Fantasia medieval**

Esta obra de Tolkien é uma história que usa a ambientação medieval para contar uma história fantástica, desse modo, categorizada como fantasia medieval. Segundo o dicionário online Conceito.de fantasia “Trata-se de um gênero que viola as regras da realidade, com animais que falam, monstros, pessoas imortais e seres que viajam no tempo.” e este gênero é amplamente explorado narrativamente pela sociedade, seja de forma involuntária e intrínseca como quando dormimos e sonhamos com coisas fantásticas, seja quando criamos histórias. Desde os diferentes mitos que as sociedades criam e criaram para explicar os trovões ou as estações até os livros de O senhor dos anéis, a sociedade sempre esteve ligada à narrativa fantástica. Desse modo, existem inúmeras histórias e gêneros que abordam o nosso mundo de forma fantástica ou mesmo desenvolvem mundos fantásticos novos. Dentre os muitos gêneros e seus variados níveis de fantasia há o futurismo, o cyberpunk, a fantasia sombria, a fantasia histórica e a fantasia medieval na qual se enquadram os livros de Tolkien.

A fantasia medieval segundo Loureiro (2021) se trata de uma ambientação medieval ou com elementos medievais para uma narrativa fantástica. Exemplos de obras desse gênero na literatura são a já descrita trilogia de *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien; *Crônicas de Nárnia - O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950) de C.S. Lewis, em que quatro irmãos acidentalmente vão parar em um mundo paralelo medieval fantástico onde existem animais falantes, criaturas mitológicas, grandes castelos, a magia é real e neste mundo eles vivem grandes aventuras; *Eragon* (2002) de Christopher Paolini que é uma história se passa em um mundo medieval fictício em que magia e criaturas fantásticas existem, mas não são comuns e acompanha Eragon um garoto que era só um fazendeiro até se deparar com um ovo de dragão e passa a ser perseguido por criaturas malignas que querem o ovo; entre muitas outras obras. Além da literatura, o gênero também é muito explorado no cinema e nas séries, muitas vezes baseados em livros já renomados, como os filmes das três sagas de livros citadas anteriormente as séries *Guerra dos Tronos* (2011) e *A Roda do Tempo* (2021), os muitos obras baseados em lendas arturianas como os filmes *A Espada da Lei* (1963) e *Lancelot, o Primeiro Cavaleiro* (1995) e a série *Cursed - A Lenda do Lago* (2020), entre outros filmes como *O Feitiço de Águila* (1985) e *Como Treinar o seu Dragão* (2010) e a série *As Crônicas de Shannara* (2016).

A fantasia por si só é um gênero muito amplo e o medieval também é um período histórico longo e diverso que durou por volta de mil anos, desse modo dentre estes muitos exemplos, há obras muito diferentes entre si, alguns possuem dragões e em outros não, a magia pode ser uma coisa cotidiana, sua existência pode ser rara apesar de conhecida ou mesmo não existir. Apesar desta grande variedade, são agrupadas em subgêneros, como:

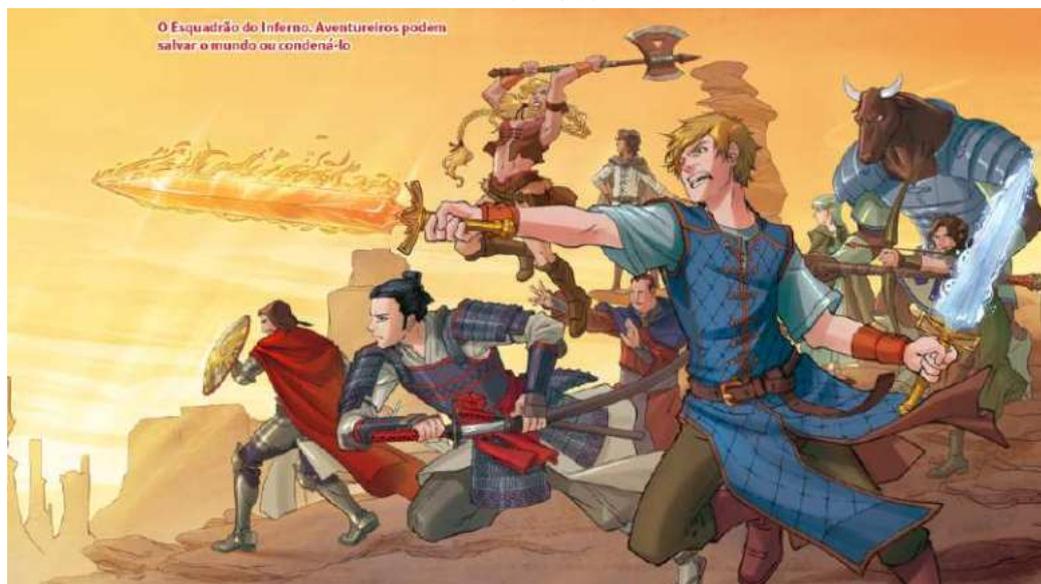
- 1) Alta fantasia (High Fantasy): Geralmente as histórias se passam em um mundo diferente do nosso, em que a magia é comum e muito poderosa. Como por exemplo: a série *The Legend of Vox Machina* (2022);
- 2) Baixa Fantasia (Low Fantasy): O mundo em que a história se passa pode ser ficcional, mas costuma ser muito parecido com o mundo real se diferenciando pelos elementos fantásticos existem apesar de serem muito raros. Como por exemplo: a série *Guerra dos tronos* (2011);
- 3) Espada e Feitiçaria (Sword and Sorcery): Podendo se passar em mundos de alta ou baixa fantasia neste sub-gênero o foco é um protagonista muito habilidoso em batalha, geralmente um espadachim, e suas incríveis batalhas contra desafios fantásticos e sobrenaturais. Como por exemplo: a série de mangás *Berserk* (1997);

- 4) Fantasia Sombria (Dark Fantasy): histórias em que o mundo fantástico é hostil, sombrio e perigoso. As criaturas deste gênero costumam ser sombrias, amedrontadoras e representar um grande perigo e as histórias frequentemente tem elementos de terror e suspense. Como por exemplo: o livro *The Witcher - O Último Desejo* (1993);

### 3.3. Medieval ou neomedieval?

Como já dito anteriormente, a fantasia medieval é um gênero muito amplo e dentro de suas muitas obras o conceito de medieval é bastante variado. A amplitude do conceito de medievo e o preenchimento com uma nova pluralidade de elementos faz surgir o “neomedieval”. O neomedieval ou neomedievalismo se caracteriza por referências ao período medieval e/ou o uso de elementos medievais mesclados a elementos fantásticos ou não de outras épocas, lugares e povos como a idade antiga, a renascença, o japão feudal, os povos árabes, entre outros na criação de obras ficcionais sem preocupação com uma acurácia ou coerência histórica na união destes elementos. Desse modo, não é impossível ver, em uma ambientação neomedieval fantástica, em um mesmo lugar um soldado romano, um samurai, uma guerreira viking e um cavaleiro de armadura de placas de metal. Estes personagens são incoerentes entre si na perspectiva histórica e cronológica do nosso mundo, no entanto, todos coexistem de forma coerente e verosímil no mundo fantástico de tormenta RPG, considerado uma ambientação medieval fantástica, como é possível ver na Figura 28 retirada do livro **Tormenta 20: Livro Básico** (2020).

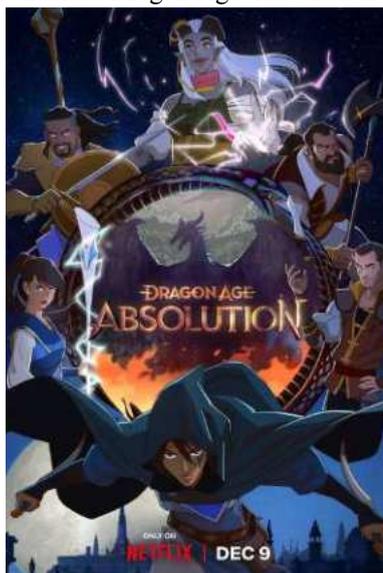
Figura 28 — Ilustração de um grupo de heróis de Tormenta RPG tirada da página 109 de Tormenta 20: Livro Básico



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. **Tormenta 20: Livro Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 109.

Além disso, com a intenção de maior identificação do público com os personagens, outro elemento que se torna cada vez mais importante e presente nas obras de fantasia medieval é a atualização de alguns conceitos políticos e sociais. A partir disso, há uma tentativa de criar mundos medievais a partir de um olhar crítico contemporâneo, por exemplo, a ausência da escravidão ou de como algo natural na sociedade, amenização ou ausência do machismo e sexismo, preconceitos como racismos, homofobia, entre outros. Dessa forma, em obras mais recentes como as séries animadas de alta fantasia medieval *Dota: Dragon's Blood* (2021), *The Legend of Vox Machina* (2022), *Dragon Age: Absolution* (2022) tem a presença maior de mulheres, pessoas não brancas e não heterossexuais podendo viver suas vidas de forma mais respeitosa e em posições que não teriam espaço no período histórico medieval, como líderes de reinos, participantes de alta posição em exércitos e grupos políticos.

Figura 29 — Banner de Dragon Age: Absolution (2022)



Fonte: Resenha de Dragon Age: Absolution no site *Adorocinema*. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/series/serie-32080/>> Acesso em: 11 abr. 2023.

Figura 30 — Cena de The Legend of Vox Machina (2022)



Fonte: Resenha de Vox Machina no site *Olhar Digital*. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2022/01/25/cinema-e-streaming/critica-the-legend-of-vox-machina-e-explicita-e-extramente-engracada/>> Acesso em: 11 abr. 2023.

### 3.4. O medieval nos jogos de RPG

Grande parte das obras de fantasia medieval vieram ou deram origem a jogos de RPG, sejam videogames ou RPGs tradicionais. Algumas já citadas passam por isso como: a saga de livros *The Witcher* que deu origem a uma trilogia de jogos eletrônicos de RPG e um livro de RPG de mesa; A saga de Livros *As Crônicas de Gelo e Fogo* que deu origem a série de TV *Game of Thrones* (2011), a um livro de RPG de mesa e alguns jogos eletrônicos; a série animada *The Legend of Vox Machina* (2022) que veio de uma campanha de RPG de *Dungeons and Dragons* desenvolvida e jogada ao vivo no site Twitch pelo canal Critical Role.

O RPG e a fantasia medieval tem uma forte relação, desde o seu surgimento. A saga de livros *O Senhor dos Anéis* pode ser vista como fundadora da fantasia medieval moderna e além disso, junto com os war games estadunidenses, foi uma grande inspiração para que Dave Arneson e Gary Gygax criassem o primeiro RPG, *Dungeons & Dragons* (1974). Assim, criaram o seu próprio mundo para suas aventuras medieval fantástico baseado no criado por J.R.R. Tolkien. Ao longo do tempo e de muitas novas edições o universo de D&D cresceu muito junto ao RPG e à Fantasia medieval. Neste período novos jogos e cenários foram surgindo. *Blackmoor* foi o primeiro, criado por Dave Arneson em 1970 ainda durante as experiências com os war games, em 1977 foi publicado como um cenário, posteriormente vieram *Greyhawk* (1980), *Forgotten Realms* (1987), alguns dos muitos outros chegaram a fugir da fantasia medieval como *Ravenloft* (1990) explorando o horror gótico e *Eberron* (2004) o steampunk. Além dos cenários de D&D outros jogos de RPG com seus próprios cenários surgiram como: **Pathfinder Roleplaying Game** (2009), o brasileiro *Tormenta RPG* (1999) e **The Witcher RPG** (2017). Paralelo a isso, muitos livros, filmes e séries do gênero também foram desenvolvidos, como já dito anteriormente, sempre inspirando e sendo inspirados pelos diversos jogos de RPG. Durante esta evolução diversas medievalidades surgiram em cada um destes cenários de RPG, livros, filmes, entre outras mídias, todos tentando ter sua própria originalidade e medievalidade.

#### 3.4.1. Neomedievalidade de D&D

Desde sua criação *Dungeons & Dragons* trouxe características neomedievais em seus jogos. Um claro expoente dessa característica são as classes e as referências históricas de personagens que as representassem trazidas pelos autores. Como por exemplo, o Druida que das classes lançadas é a que tem a incoerência histórica e cronologicamente mais facilmente

perceptível, pois, como citado no próprio livro **Advanced Dungeons & Dragons: Players Handbook** (1995):

Historicamente, os druidas viveram entre as tribos germânicas da Europa Ocidental e da Britânia à época do Império Romano. Eles atuavam como conselheiros de chefes e tinham grande influência sobre os membros dessas tribos. A crença de que a terra era a mãe e a fonte de toda a vida era central em sua forma de pensar. Eles reverenciavam vários elementos da natureza - o sol, a lua e certas árvores - como divindades. Os druidas no jogo AD&D®, no entanto, são apenas baseados nas figuras históricas. Eles não precisam agir como os druidas originais, ou seguir suas crenças. (PICKENS, 1995. P. 51)

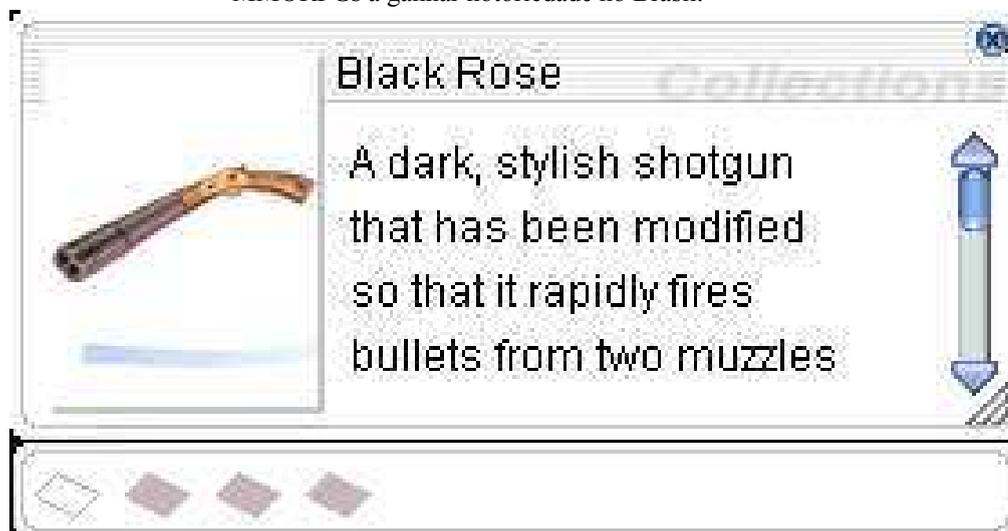
Diferente do Druida, as outras classes são arquétipos mais gerais tendo referências em personagens da história humana, lendas ou mitos do período medieval como, Tristão, das lendas arturianas, e Ricardo Coração de Leão para guerreiro, Sir Galahad para o paladino e Robin Hood para Caçador. No entanto, exemplos de fora do período medievo também se fazem muito presentes. Por exemplo, a Diana a deusa da caça na mitologia romana para a classe caçadora, Circe e Medeia da mitologia grega para o Mago, Ali Babá, de As mil e uma noites coleção de histórias e contos populares originárias do Médio Oriente e do sul da Ásia, para o ladrão e para o guerreiro exemplos de diversas mitologias, Hércules e Perseu da grega, Siegfried da nórdica e Cuchulainn da mitologia celta. Como dito por Santos (2014) “São múltiplas concepções e temporalidades misturadas em um único suporte que se destaca pela possibilidade de um jogador interpretar uma personagem de forma bastante peculiar” e também verossímil entre si.

### 3.4.2. Neomedieval contemporâneo de Tormenta

A partir de *Dungeons & Dragons*, outros RPGs surgem e boa parte com forte influência do que foi feito neste primeiro, alguns destes são os já citados Pathfinder e o Tormenta RPG. Em tormenta, além desta inspiração clara há também grande influência de cultura japonesa e MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), estes que expandiram ainda mais os limites do medieval dentro do neomedievalismo. Ao aproveitar da liberdade criativa dentro da fantasia estes adicionam elementos ainda que extrapolam o período medieval mais intensamente como, a existência armas de fogo, robôs ou outras tecnologias tão avançadas quanto estas. Essas influências ficam claras ao ponto de que tanto no **Tormenta RPG** (2010) quanto na nova edição **Tormenta 20: Livro Básico** (2020) a maior parte das ilustrações são no estilo anime, e nestas ilustrações há a presença das armas de fogo

e robôs, além de uma das raças jogáveis em **Tormenta 20: Livro Básico** (2020) ser o Golem, um robô movido a magia e com consciência própria.

Figura 31— Aba descritiva da arma de fogo “Black Rose” do jogo Ragnarok Online, um dos primeiros MMORPGs a ganhar notoriedade no Brasil.



Fonte: Pagina da Ragnarok Wiki no site *Fandom*. Disponível em: [https://ragnarok.fandom.com/wiki/Black\\_Rose](https://ragnarok.fandom.com/wiki/Black_Rose) Acesso em: 11 abr. 2023.

Figura 32 — Apocalips um Robô que aparece como inimigo em algumas áreas do jogo Ragnarok Online, um dos primeiros MMORPGs a ganhar notoriedade no Brasil.



Fonte: Pagina do monstro “Apocalypse” no site *WorldRag*. Disponível em: <http://www3.worldrag.com/database/?act=mobsearch&cid=on&id=1365> Acesso em: 11 abr. 2023.

Figura 33 — Ilustração de Ricardo Mango, usada como abertura do capítulo de equipamentos de Tormenta 20: Livro Básico em que contém uma arma de fogo no canto inferior esquerdo e um robô na direita



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. **Tormenta 20: Livro Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 136 e 137.

Além disso, ao se passarem dez anos entre **Tormenta RPG** (2010) e **Tormenta 20: Livro Básico** (2020), respectivamente 1º e 2º edições do jogo de RPG do cenário de Tormenta, houve uma grande mudança na mentalidade dos autores em relação a alguns conceitos políticos e sociais. Dentre muitas delas irei destacar duas, a mudança importante na nação “Império de Tauron” que dentro de seu contexto corria o risco de dar margem para que jogadores criassem personagens a favor da escravidão e a grande diminuição da sexualização nas representações de mulheres entre as duas obras.

O “Império de Tauron” nação que é uma das mais importantes no cenário, claramente inspirada no Império Romano, na 1º edição tinha a escravidão e dominação de outros povos como importante motor da sua economia e religião e isso era visto apenas como questionável ao invés de vilanesco ou simplesmente errado. Esta visão pode ser explicada mais claramente pela própria descrição do deus desta nação no livro **Tormenta RPG** (2010):

O Deus da Força, e atual líder do Panteão[...]. Corajoso e orgulhoso, representa dois conceitos que à primeira vista parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos, e a proteção dos fracos pelos fortes. Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos — mas ele é, acima de tudo, uma divindade de

bravura, determinação, força física e força interior. Tauron é temido pelos dóceis e puros, mas venerado pelos fortes e corajosos.

Em sua compulsão por proteger e escravizar os fracos, Tauron acolheu Glórienn, a derrotada Deusa dos Elfos, como uma das favoritas em seu harém. Este fato torna um tanto complicadas as relações entre seus devotos e os elfos. (CALDELA et al., 2010. p. 123)

Nesta descrição, fica clara a tendência de escravizar e dominar povos considerados mais fracos, o que são muitos pelo fato de, assim como o império romano em sua época, esta nação ser uma potência bélica. Além disso, também fica evidente a falta de perspectiva crítica a respeito das questões controversas quando o texto diz “Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos” e também quando no trecho a seguir, após a descrição do deus enfatizar apenas pontos que podem ser vistos como positivos deste deus, “uma divindade de bravura, determinação, força física e força interior.”

No entanto, na 2ª edição essa questão é trabalhada de forma mais crítica. Sem negar como esta nação era na edição anterior, a mudança da abordagem é feita pelos eventos ocorridos na passagem de muitos anos no cenário de Tormenta entre uma edição e a outra. Neste período de tempo houveram revoluções nesta nação, além de outros eventos importantes que trouxeram um grande enfraquecimento e uma forte mudança de mentalidade deste povo. Desse modo, é evidente no trecho a seguir que em **Tormenta 20: Livro Básico** (2020) a questão é tratada com a devida criticidade sem negar que ela aconteceu no passado:

No oeste de Arton, os minotauros ergueram a maior nação do mundo conhecido. Com uma cultura baseada nos dogmas de Tauron, o Deus da Força — o forte deve proteger o fraco, o fraco deve obedecer ao forte — o estado táurico conquistou territórios, abriu estradas, ergueu cidades. Estabeleceu uma sociedade segura, mas autoritária. Próspera, mas desigual. Poderosa, mas escravocrata.[...]

Frente a tamanha adversidade, muitos minotauros mudaram seus modos. A escravidão não é mais aceita, os haréns foram abolidos. Os mais perversos entre eles, porém, não renunciaram às tradições. Seja em vilas afastadas, seja em mansões luxuosas, pessoas ainda têm sua liberdade tomada sob o pretexto de proteção. CALDELA et al., 2020. p. 362)

Além disso, houve uma forte mudança na representação feminina entre as duas edições. Desde seus romances e quadrinhos, o cenário de Tormenta RPG sempre teve muitas mulheres protagonistas e em posições muito relevantes. No livro **Tormenta RPG** (2010), dentre as muitas ilustrações há sim muitas mulheres, no entanto, é muito difícil encontrar representações não sexualizadas destas. Já em Tormenta 20 a preocupação com a

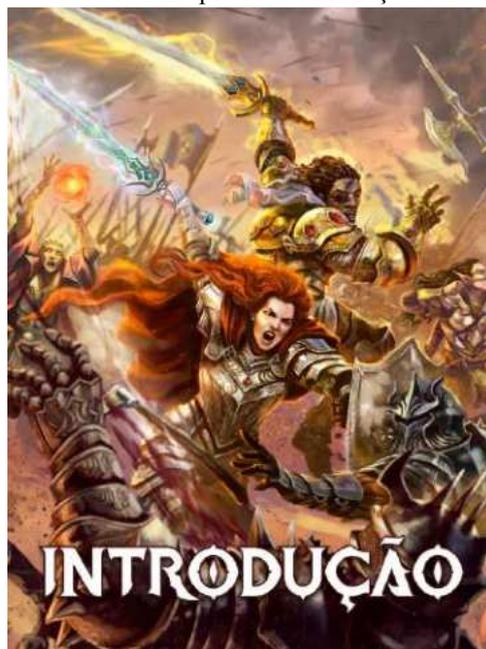
representação feminina de forma respeitosa é clara, principalmente se comparado com a edição anterior. A alta frequência de personagens femininas ilustradas se mantém, mas, desta vez sendo ilustradas de forma respeitosa. Comparando a figura 34 e 36 de Tormenta RPG e a Figura 35 e 37 de Tormenta 20, fica clara a diferença de tratamento da imagem feminina na direção de arte das duas obras.

Figura 34 — Ilustração de Abertura do capítulo 9: combate de Tormenta RPG



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo, SALVADI, Guilherme Dei. **Tormenta RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2010. p. 210.

Figura 35 — Ilustração de abertura do capítulo de introdução de Tormenta 20: Livro Básico



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. **Tormenta 20: Livro Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 6.

Figura 36 — Página do Livro Tormenta RPG



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. **Tormenta RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2010. p. 119.

Figura 37 — Página do Livro Tormenta 20: Livro Básico



Fonte: CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. **Tormenta 20: Livro Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020. p. 88.

### 3.4.3. Neomedievalidade contida de Guerra dos Tronos RPG

Dentre tantos jogos de RPG e tantas fantasias medievais há as mais ou menos fantásticas e mais ou menos próximas dos do período medieval histórico. Nem D&D e nem Tormenta, se limitam pela fidelidade ao período medieval, no entanto há outros RPGs que se propõem a ser mais próximos deste. Por exemplo, **Guerra dos Tronos RPG** (2014) tem uma proposta mais relacionada ao período histórico.

**Guerra dos Tronos RPG** (2014), como já citado anteriormente, é baseado em *As crônicas de gelo e fogo*, uma saga de livros de baixa fantasia. Dentro destas histórias o mundo se propõe a ser uma ambientação em que a fantasia parece não existir, mas que eventualmente lendas e superstições podem se mostrar realidade. Desse modo, dentro do jogo de RPG apesar de haver esta possibilidade de terem, a maior parte das personagens não terão nenhuma habilidade mágica. Além disso, também será raro o contato com elementos mais fantásticos e ou incoerentes com o período histórico e quando acontecer serão elementos medievais exagerados como castelos maiores do que se poderia existir e armaduras exageradas ou também as raras manifestações de mágicas.

## **Cap 04 - Metodologia Operacional do projeto AMAZO**

Como já citado anteriormente este projeto mudou bastante desde o começo. A partir da ideia de desenvolver um livro de cenário de RPG do *Mundo Homanni*, um cenário próprio que eu desenvolvi para jogar com meu grupo de RPG, cheguei na ideia atual: um Kit introdutório de RPG em que usei a cultura indígena, o folclore brasileiro e a fantasia neomedieval nos RPGs para desenvolver uma série de peças gráficas com tudo que um jogador precisa para jogar RPG. Como objetivo principal, o projeto visa divulgar as culturas indígenas e o folclore para o mercado de RPG, que costuma ter pouco contato com estas influências das raízes culturais brasileiras.

### **4.1. Kit Introdutório de RPG:**

Um kit introdutório para RPG é um conjunto de produtos que busca acelerar o processo de preparação de uma partida de RPG, trazendo todas as coisas essenciais já prontas como uma aventura. Constitui-se em uma versão resumida e mais objetiva para jogar esta aventura, com personagens prontos, mapas, tokens entre muitas outras coisas. Desse modo, torna-se um produto muito atrativo para pessoas que querem jogar RPG, mesmo que nunca tenham jogado, com o cenário ou sistema de jogo deste kit. Além disso, costumam ser pensados para serem mais baratos que os livros de regras tradicionais de RPG e outros acessórios.

#### 4.1.1. Busca de Referências

Nem todo kit de RPG é um kit introdutório. As editoras que publicam os jogos muitas vezes desenvolvem kits especiais, como edições de luxo, que também trazem a ideia de um produto com tudo que é necessário para jogar uma partida de RPG. No entanto, normalmente esses kits são compostos por: livro de regras completo, dados (em alguns casos com design especial), um livro grande de aventura, entre outros acessórios para incrementar o jogo. Como exemplo, temos *A Edição de Luxo de Tormenta 20: Livro Básico* (2020), vendido apenas durante o financiamento coletivo do jogo, que, segundo o site oficial, contém: o Manual de Regras em versão física e digital, um escudo do mestre, um bloco de fichas do sistema, três marcadores de página, um conjunto de dados e caixa de papelão rígido com design do jogo para guardar os livros. Outro exemplo é a “*Game Box Set*” de **Mouse Guard RPG** (2015) que é uma caixa contendo: o livro de regras, um livro com aventuras e personagens prontos, um suplemento com regras extras, dados especiais, um escudo do mestre, um mapa e um baralho de cartas de situação.

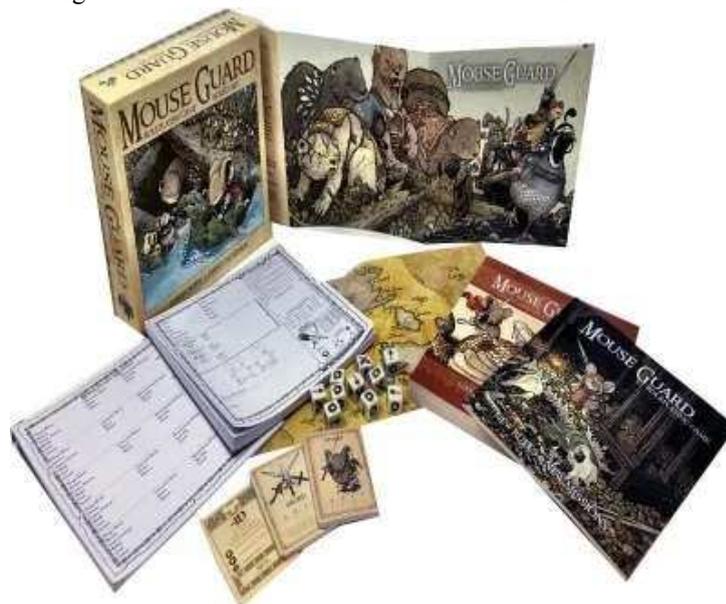
Figura 38— A Edição de Luxo do Tormenta 20 - Livro Básico



Fonte: Pagina do Blog *Mercado RPG*. Disponível em: <  
<https://mesaderpg.com.br/tormenta/video-unboxing-de-tormenta-20-edicao-de-luxo/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

A principal diferença destes exemplos para os kits introdutórios é a presença de produtos não essenciais. No exemplo de *Mouse Guard RPG* (2015), temos o suplemento com regras extras e o baralho de situações, que é um baralho ilustrado com um resumo de ações que um jogador pode fazer, uma informação presente no livro base.

Figura 39 — Game Box Set de Mouse Guard RPG



Fonte: Página de Venda do site *The Rift*. Disponível em:

<<https://www.theriftny.com/product/mouse-guard-roleplaying-game-box-set-2e/7407>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Os kits introdutórios, por outro lado, pretendem trazer o essencial para uma experiência completa de jogo. Minhas principais referências desses materiais são o **Dungeons & Dragons (5ª Edição): Kit Introdutório** (2014) e **Dungeons & Dragons Kit Introdutório Dragões da Ilha da Tempestade** (2022). Ambos contém: uma aventura pronta, um livreto de 32 páginas com um resumo das regras do jogo, fichas de personagens prontos e um kit de dados.

Figura 40 — Imagem publicitária de Dungeons & Dragons (5ª Edição): Kit Introdutório (2014)



Fonte: Página de venda do site *Mercado Livre*. Disponível em:

<[https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1785595047-dungeons-and-dragons-starter-set-galapagos-em-portugus-\\_JM](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1785595047-dungeons-and-dragons-starter-set-galapagos-em-portugus-_JM)> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 41 — Imagem publicitária de Dungeons & Dragons Kit Introdutório Dragões da Ilha da Tempestade (2022)



Fonte: Página de venda do site *Sebo do RPG*. Disponível em:

<<https://sebodoprg.com.br/produtos/kit-introdutorio-dragoes-da-ilha-da-tempestade-dungeons-dragons-5-edicao/>>  
> Acesso em: 15 abr. 2023.

#### 4.1.2. Amazo: Kit introdutório de RPG

Este projeto foi nomeado “Amazo” por dois motivos: o primeiro deles foi transparecer a inspiração forte na cultura indígena, com um nome derivado de “Amazônia”; e o segundo, teve razão no fato de já existir o cenário *Mundo Homanni*, criado por mim anteriormente, que buscava desenvolver povos inspirados em diferentes culturas do mundo em um cenário medieval fantástico, no qual já havia sido desenvolvido a “Floresta do Amazo”, uma grande região inspirada na floresta Amazônica e nos povos, culturas e lendas que a habitam.

Tendo isso em vista, neste meu projeto eu busco introduzir tanto o RPG em si, quanto para o jogador que estiver interagindo com o kit, as influências das culturas indígenas e do folclore brasileiro. Desse modo, o kit desenvolvido contém: uma aventura pronta de mistério chamada “A Maldição de Suaçu-Anhanga”, um Manual rápido de jogo, um Kit de módulos de tabuleiro, Tokens destacáveis das criaturas e alguns pequenos “bestiários”. Este último é apresentado no material com o nome “Habitantes do Amazo” e apresenta criaturas do folclore brasileiro, ou inspiradas nele, contextualizadas no cenário do *Mundo Homanni*.

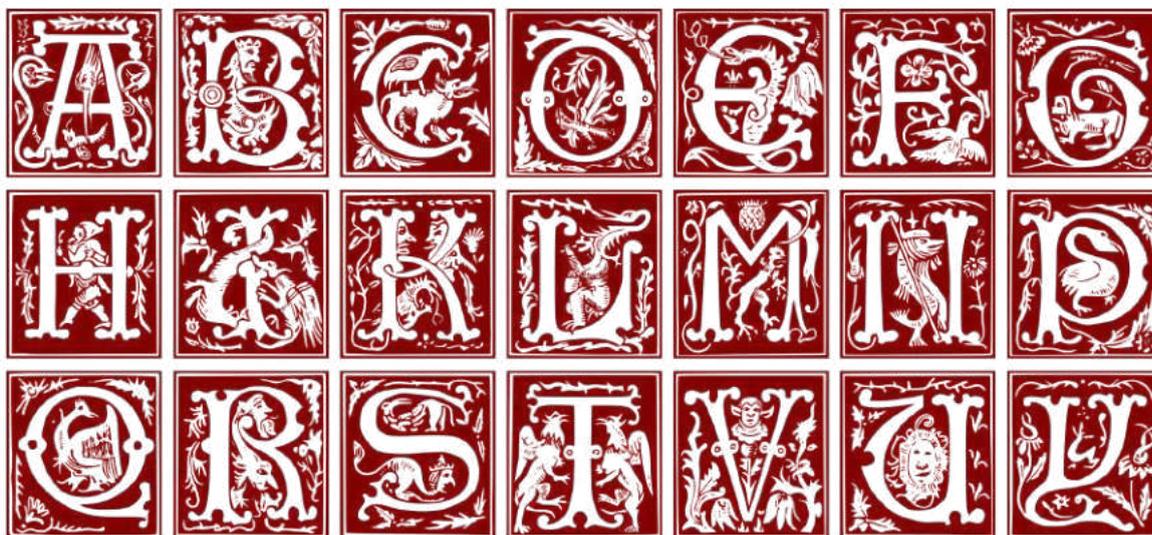
## 4.2. Iluminuras e Capitulares:

Toda a parte narrativa deste kit, tanto na história da aventura, como as criaturas e o cenário descrito no manual rápido de jogo, gira em torno de uma criação ficcional ambientada em um cenário de fantasia medieval e inspirada nas culturas indígenas e no folclore brasileiro. Dentro desta proposta, desenvolvi iluminuras e capitulares, que são uma parte forte da identidade dos livros medievais e os desenvolvi mesclando com elementos da vivência indígena e do folclore.

### 4.2.1. Capitulares:

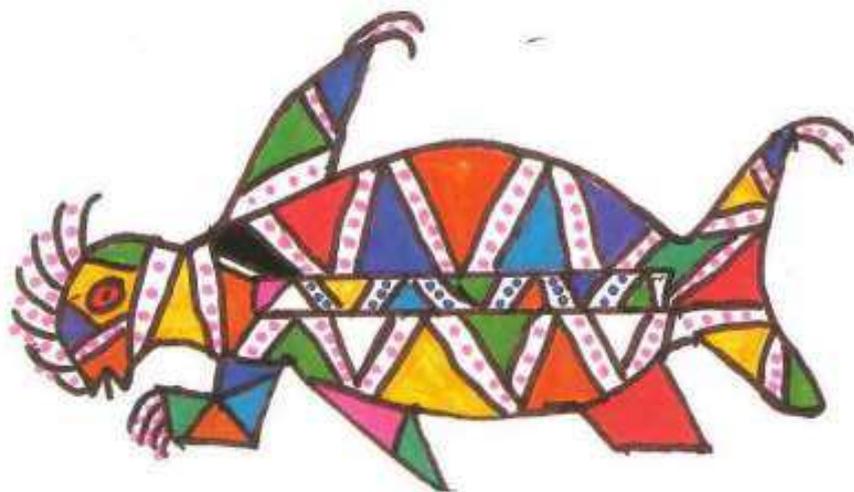
Para as capitulares, selecionei algumas letras que acreditei que seriam mais versáteis para encaixar no começo dos textos. Estas letras foram “A” “B” “C” “P” “S” “T”, cada uma delas atrelada a uma criatura do folclore: o A de Anhangá, B de Boitatá, C de Curupira, P de Pai do Mato, S de Saci Pererê e T de Tutu. Minhas principais referências para as capitulares foram a tipografia “Capitular Séc XVI” e arte iconográfica do povo Wayana.

Figura 42 — Tipografia Capitular Séc XVI



Fonte: Página do site *Wikipedia* sobre a “Letra Capitular”. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Letra\\_capitular](https://pt.wikipedia.org/wiki/Letra_capitular) Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 43— Arte Iconográfica do Povo Wayana I



Fonte: VIDAL, Lux. **Grafismo indígena:** estudos de antropologia estética. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 60.

Figura 44 — Arte Iconográfica do Povo Wayana II



Fonte: VIDAL, Lux. **Grafismo indígena:** estudos de antropologia estética. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 60.

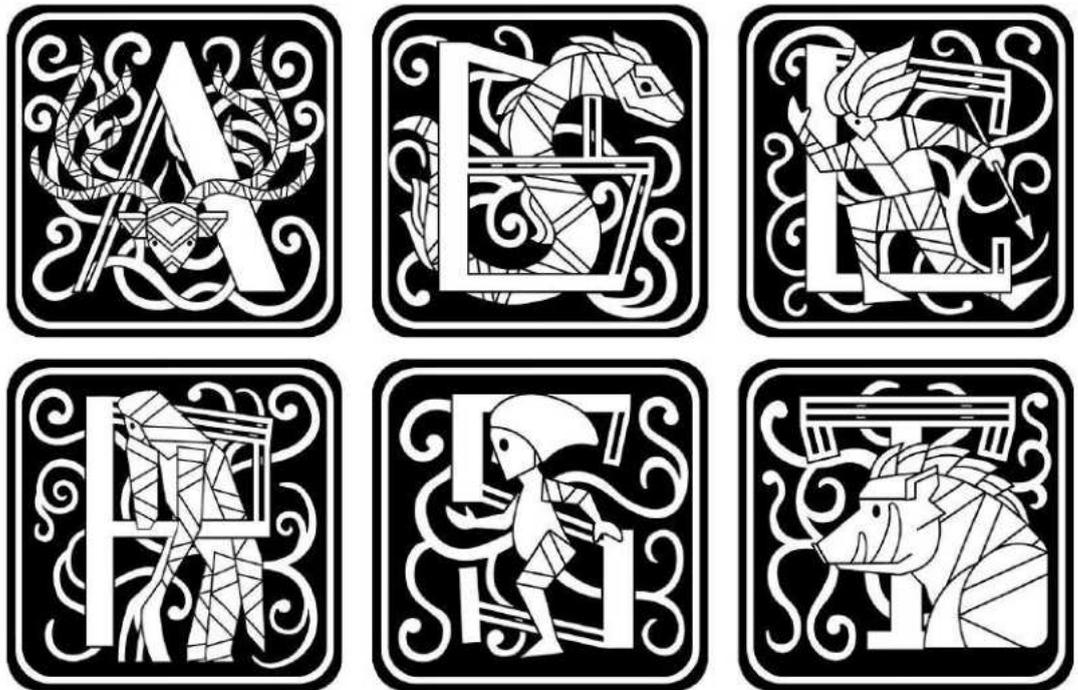
Figura 45— Arte Iconográfica do Povo Wayana III



Fonte: VIDAL, Lux. **Grafismo indígena: estudos de antropologia estética.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 61.

O Resultado foi esse:

Figura 46 — Capitulares “Amazo”



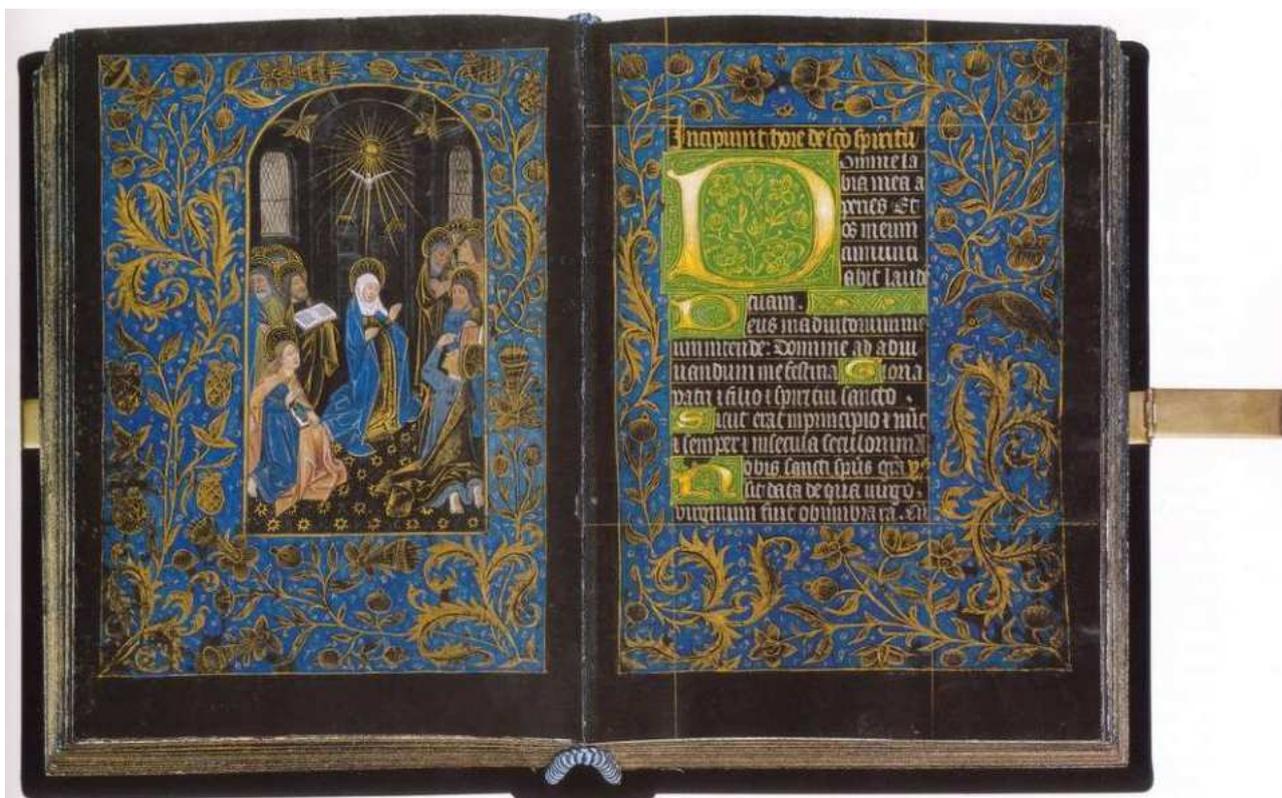
Fonte: De autoria própria

#### 4.2.2. Iluminuras:

Para as Iluminuras, busquei trabalhar a partir de plantas mais citadas por livros, artigos e sites que falam sobre elementos da cultura indígena. Dentro disso, selecionei: o urucum e o jenipapo citados no trecho “Na pintura corporal, os Asurini [...] utilizam o jenipapo e o urucum como matéria-prima para as tintas[...]” (VIDAL, 2000. p.117) e também o guaraná, a flor de Pau-brasil; o Jatobá, o Caju, o Mulungu e o Açaí.

Com as plantas selecionadas, busquei imagens de referência de iluminuras, principalmente de Livros de Horas, livros com orações que eram bastante preenchidos com iluminuras neste período, e de fotos reais das próprias plantas. A partir destas referências, desenvolvi as iluminuras e, no meio do processo, busquei inspiração na arte do povo Wayana, citado acima, para desenvolver as molduras das iluminuras.

Figura 47 — Livro de Horas I



Fonte: Página de “Tuomaquia Camargo” no site de hospedagem e compartilhamento de imagens Flickr. Disponível em:

<<https://www.flickr.com/photos/23551937@N05/4456232067/in/album-72157622920202535/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 48 — Livro de Horas II



Fonte: Página de “Paul Beppler” no site de hospedagem e compartilhamento de imagens *Flickrriver*.  
Disponível em: <<https://www.flickrriver.com/photos/9261368@N05/4142261433/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 49 — Livro de Horas III



(C) WikiArt.org

Fonte: Página do site *Arts Dot*. Disponível em: <https://pt.artsdot.com/ADC/Art.nsf/EmbedHTML?OpenForm&RA=8Y3JC7> > Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 50 — Livro de Horas IV



Fonte: Página de “Paul Bepler” no site de hospedagem e compartilhamento de imagens *Flickr*. Disponível em: <https://www.flickrriver.com/photos/9261368@N05/4143017024/> > Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 51 — Quadro de Referências com fotos de plantas I



Fonte: De autoria própria

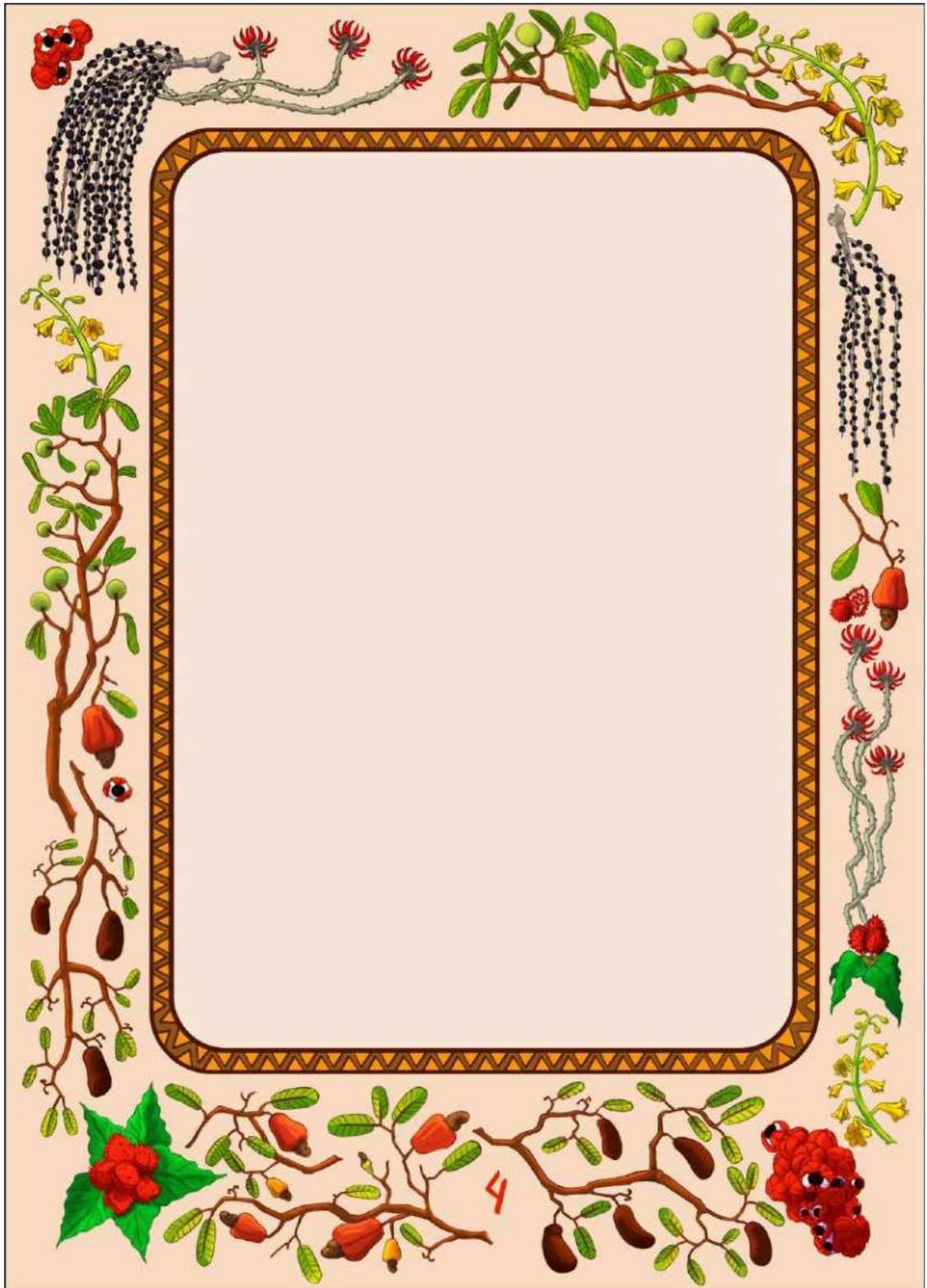
Figura 52 — Quadro de Referências com fotos de plantas II



Fonte: De autoria própria

O resultado inclui uma cercadura composta por iluminuras desses elementos:

Figura 53 — Iluminuras do Amazo



Fonte: De autoria própria

Figura 54— Iluminuras do Amazo (Açaí)



Fonte: De autoria própria

Figura 55— Iluminuras do Amazo (Caju)



Fonte: De autoria própria

Figura 56 — Iluminuras do Amazo (Flor de Pau-Brasil)

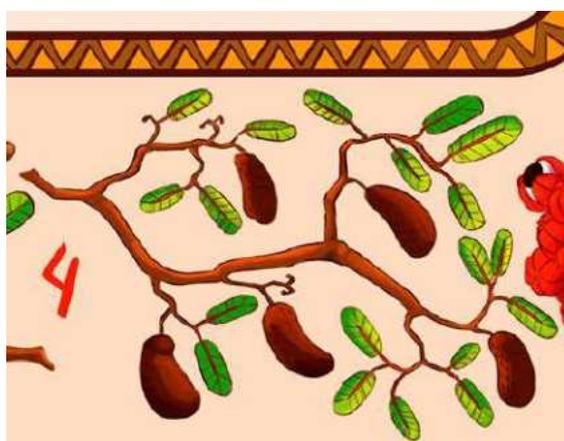


Fonte: De autoria própria  
Figura 57 — Iluminuras do Amazo (Guaraná)



Fonte: De autoria própria

Figura 58 — Iluminuras do Amazo (Jatobá)



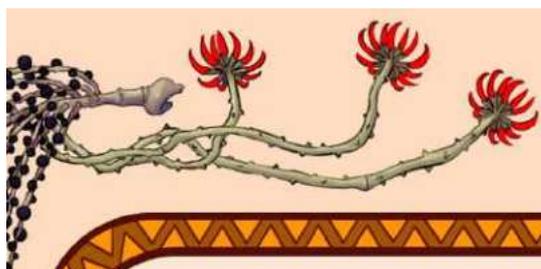
Fonte: De autoria própria

Figura 59 — Iluminuras do Amazo (Jenipapo)



Fonte: De autoria própria

Figura 60 — Iluminuras do Amazo (Mulungu)



Fonte: De autoria própria

Figura 61 — Iluminuras do Amazo (Urucum)



Fonte: De autoria própria

Além disso, para melhor diferenciação entre as publicações contidas no kit, desenvolvi versões diferentes desta mesma iluminura. A Partir do tratamento de cor e contraste consegui promover esta diferenciação e também fazer com que as iluminuras reforcem ainda mais a intenção e a mensagem passada por cada publicação. Desse modo, na aventura “A Maldição de Suaçu-Anhanga” que é uma história de mistério, trabalhei com tons arroxeados e optei por aproximar as cores das diferentes plantas, aumentando o clima de mistério. Já para Habitantes do Amazo, escolhi usar duas versões, uma com um fundo azul escuro e outra com o fundo bege como visto nas imagens acima. A Iluminura com o fundo azul teve também as cores levemente azuladas e escurcidas remetendo a noite e escuridão, mas com o cuidado de não perder os contrastes. Esta foi tratada desse modo pois foi usada em uma das versões de “Habitantes do Amazo” que é dedicada à criaturas que aparecem na aventura e por isso compartilham o clima de mistério. Já a versão com o fundo Bege possui uma intenção mais neutra tanto para privilegiar uma visão mais representativa das plantas ilustradas quanto para conversar com as mais diferentes criaturas do folclore que fossem escolhidas para serem ilustradas também.

Além disso, desenvolvi versões apenas com as molduras, sem as iluminuras, para o Manual rápido de jogo, pois é a que possui a maior carga de texto e precisava de maior espaço para sua diagramação.

Figura 62— Iluminuras versão para a aventura “A Maldição de Suaçu-Anhanga”



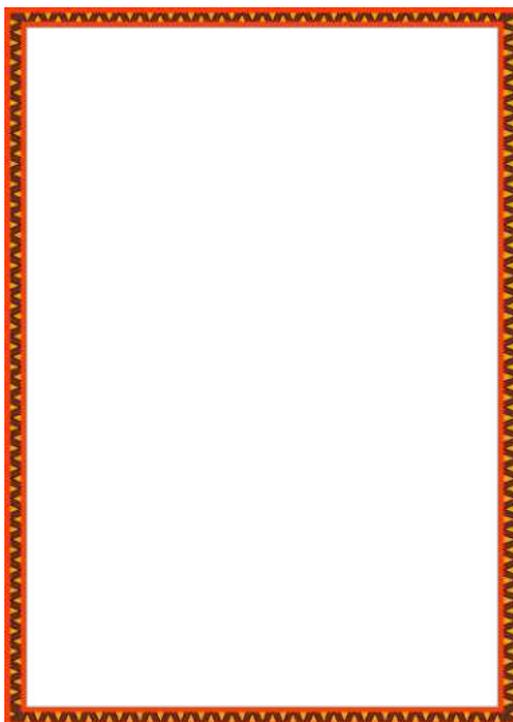
Fonte: De autoria própria

Figura 63 — Iluminuras versão para “Habitantes do amazo - A Maldição de Suaçu-Anhanga”



Fonte: De autoria própria

Figura 64 — Moldura para “Manual Rápido de Jogo”



Fonte: De autoria própria

### 4.3. Criaturas do Folclore e Padrões de fundo:

A grande maior parte das ilustrações presentes no projeto são das criaturas, que têm duas funções: demonstrar visualmente as criaturas nas páginas de “Habitantes do Amazo” e funcionarem como Tokens de RPG. Os Tokens de RPG são como pinos em jogos de tabuleiro, são pequenas peças que podem ser usadas para representar onde a personagem está no tabuleiro do jogo.

Figura 65 — Exemplo de Tokens de RPG I



Fonte: Página de venda do site *Mercado RPG*. Disponível em:  
<<https://www.mercadorpg.com.br/acessorios/tokens/tokens-de-condicoes-e-status-rpg>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 66 — Exemplo de Tokens de RPG II



Fonte: Página de venda do site *Mercado RPG*. Disponível em:  
<<https://www.mercadorpg.com.br/acessorios/tokens/tokens-de-rpg-boardgame-wargame-personagens-caidos-2>>  
Acesso em: 15 abr. 2023.

Desse modo, tanto para ganhar agilidade na produção das ilustrações das criaturas, quanto para que houvesse um padrão entre os tokens, desenvolvi padrões de fundo para as ilustrações das criaturas. Foram desenvolvidos três fundos diferentes, cada um com versões para dia e para noite: um para criaturas grandes, um para criaturas pequenas e um para criaturas aquáticas.

Figura 67 — Esboço de fundo padrão para criaturas grandes



Fonte: De autoria própria

Figura 68 — Esboço de fundo padrão para criaturas pequenas



Fonte: De autoria própria

Figura 69 — Esboço de fundo padrão para criaturas aquáticas



Fonte: De autoria própria

Figura 70 — Fundo padrão para criaturas grandes, versão dia



Fonte: De autoria própria

Figura 71 — Fundo padrão para criaturas grandes, versão noite



Fonte: De autoria própria

Figura 72 — Fundo padrão para criaturas pequenas, versão dia



Fonte: De autoria própria

Figura 73— Fundo padrão para criaturas pequenas, versão noite



Fonte: De autoria própria

Figura 74 — Fundo padrão para criaturas aquáticas, versão dia



Fonte: De autoria própria

Figura 75 — Fundo padrão para criaturas grandes, versão noite



Fonte: De autoria própria

O plano inicial era desenvolver ilustrações de dez criaturas do folclore e cinco criaturas semi-fictícias desenvolvidas para a aventura. No entanto, por fim, foram finalizadas estas cinco semi-fictícias e o esboço de uma das criaturas do folclore.

Minha principal base para selecionar e ilustrar as criaturas foi o livro **Dicionário do folclore brasileiro** (CASCUDO, 1998) e a série de vídeos “Criaturas Mágicas Brasileiras” do canal “Caldeirão Furado”, apresentado por Caco Cardassi no Youtube. Por meio destes conteúdos selecionei algumas criaturas do folclore e também desenvolvi as criaturas semi-fictícias. As criaturas do folclore escolhidas foram: o Curupira, o Anhangá, o Saci Pererê, a Onça Celeste (Charia), o Boitatá, o Mapinguari, a Besta Fera, o Quibungo, a Matinta Pereira e o Capelobo. Alguns desses, foram usados nas capitulares, como o Anhangá, o Boitatá, o Curupira e o Saci.

Figura 76 — Esboço do Anhangá



Fonte: De autoria própria

As criaturas “semi-fictícias” foram desenvolvidas para a história da aventura pronta presente no kit e foram baseadas em variações da lenda do Anhangá. No **Dicionário do folclore brasileiro** (CASCUDO, 1998) o autor descreve e reúne relatos históricos sobre diversas palavras relacionadas à cultura brasileira e ao folclore. O texto referente ao Anhangá o descreve como o Deus da caça, protetor dos animais, cruel com aqueles que caçam por diversão e com a aparência de um veado vermelho, com chifres peludos e olhos de fogo

(CASCUDO, 1998. p. 80). No entanto, na maior parte das referências imagéticas o personagem aparece como um veado branco e sem pelos nos chifres.

Figura 77 — Referência Imagética do Anhangá como o veado branco I



Fonte: Página educativa do site *Multi Rio* sobre “A Lenda do Anhangá”. Disponível em: <<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/13059-anhang%C3%A1>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 78 — Referência Imagética do Anhangá como o veado branco II



Fonte: Página do blog de curiosidade *Segredos do Mundo* sobre “A Lenda do Anhangá”. Disponível em: <<https://segredosdomundo.r7.com/anhangá-folclore-brasileiro/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 79 — Referência Imagética do Anhangá como os chifres peludos



Fonte: Página do site *Acontece Agora!*. Disponível em: <<https://aconteceagora.com.br/linha-da-cultura-do-metro-homenageia-o-folclore-com-mostra-virtual-e-audiolivros-gratuitos/folclore-anhangá/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Além desta descrição da forma do Anhangá, nas páginas 79 e 82, Cascudo cita também que em certas regiões do país existem lendas nas quais o Anhangá é visto como um fantasma maligno ou perigoso, mas na forma de outros animais ou até mesmo de pessoas. Assim, baseado na forma mais conhecida do Anhangá e na possibilidade da sua presença como fantasmas de outros animais, desenvolvi as criaturas abaixo que, dentro do cenário em que se passa a história, são criaturas despertadas pelo Anhangá e subordinadas a ele. Eu escolhi como base alguns dos animais citados no texto de Câmara Cascudo: a anta, o boi, o tatu, o pirarucu e o próprio veado. A partir do conceito de fantasmas, construí uma ficção em que esses animais seriam fantasmas de fogo despertados pelo Anhangá, após suas mortes, utilizando a referência da figura mais reconhecida do Anhangá, com olhos de fogo.

Figura 80 — Esboço da Anta-Anhanga



Fonte: De autoria própria

Figura 81 — Anta-Anhanga Finalizada



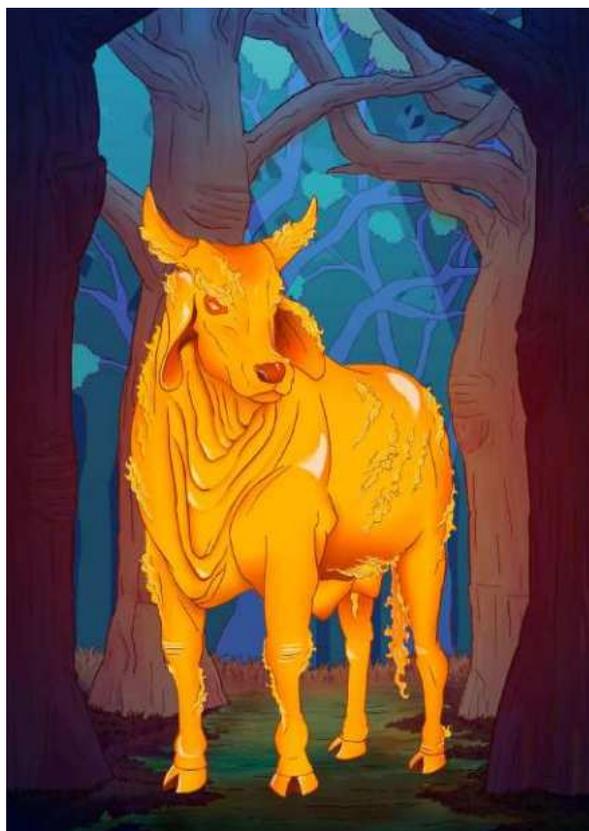
Fonte: De autoria própria

Figura 82 — Esboço do Boi-Anhanga



Fonte: De autoria própria

Figura 83 — Boi-Anhanga Finalizado



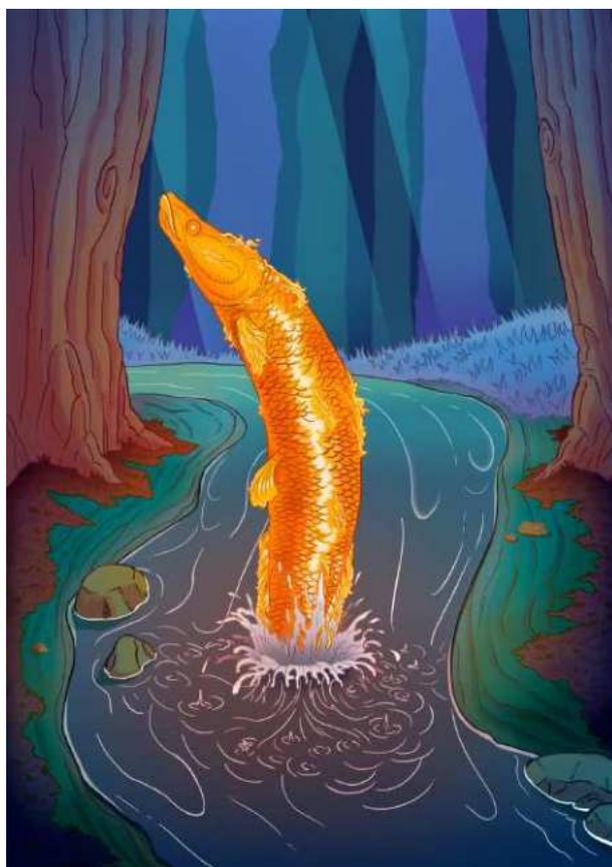
Fonte: De autoria própria

Figura 84 — Esboço do Pirarucu-Anhanga



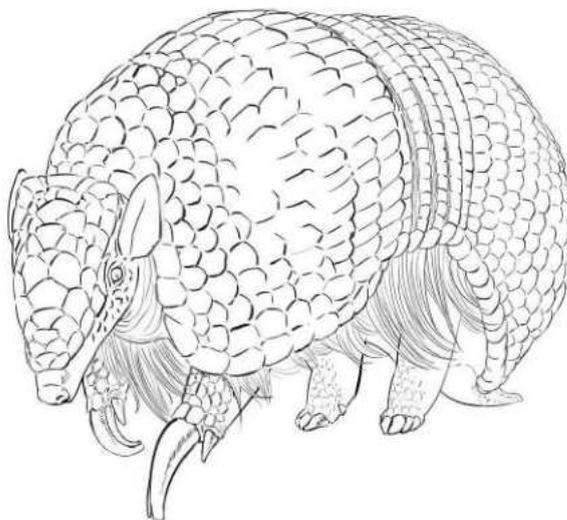
Fonte: De autoria própria

Figura 85 — Pirarucu-Anhanga Finalizado



Fonte: De autoria própria

Figura 86 — Esboço do Tatu-Anhanga



Fonte: De autoria própria

Figura 87 — Tatu-Anhanga Finalizado



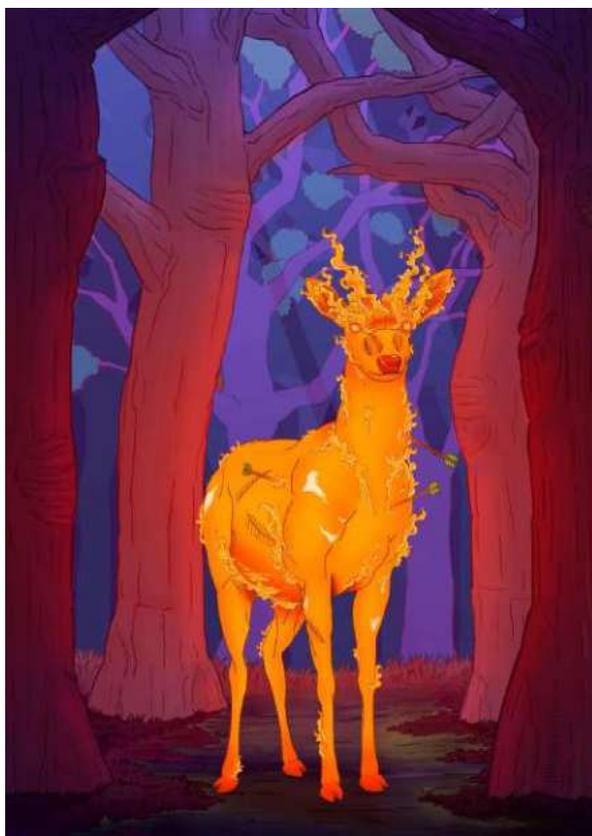
Fonte: De autoria própria

Figura 88 — Esboço de Suaçu-Anhanga



Fonte: De autoria própria

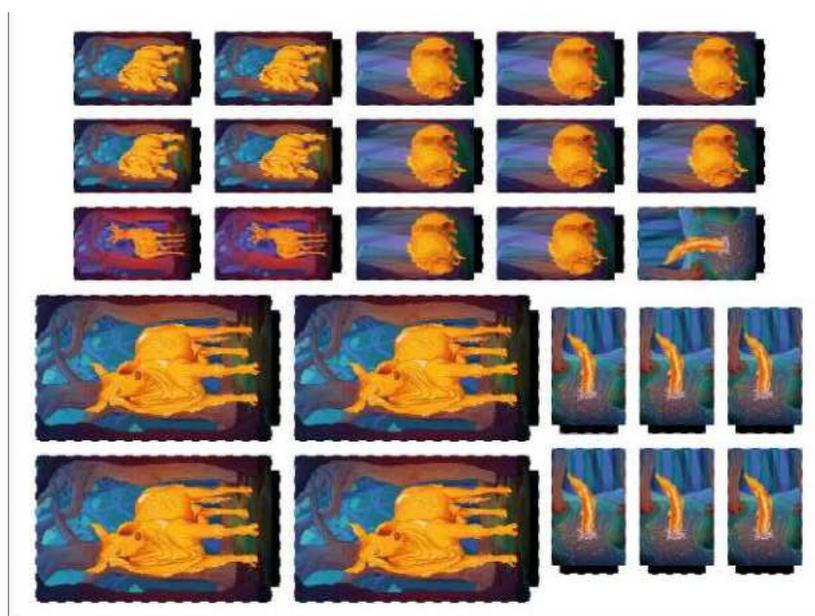
Figura 89 — Suaçu-Anhanga Finalizado



Fonte: De autoria própria

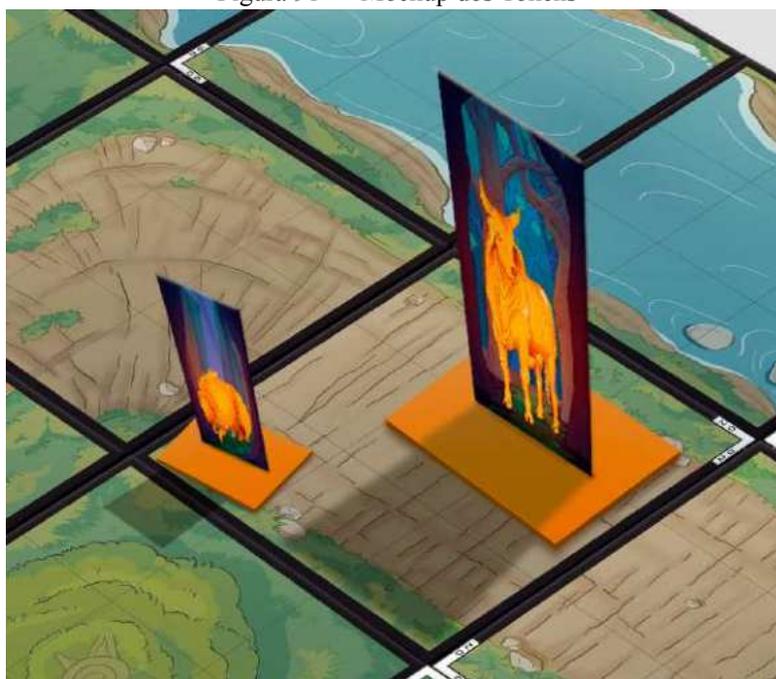
Como dito anteriormente, as criaturas podem ser usadas como tokens no jogo de RPG presencial com este kit. Neste kit o jogador recebe algumas folhas de papel cartão em formato A4 com os tokens impressos e destacáveis, havendo dois tamanhos de tokens: os pequenos de 2,5 cm x 4 cm e os grandes de 5 cm por 8 cm. Após serem destacados, podem ser encaixados em bases retangulares de papel paraná de 2 cm x 2,5 cm para os pequenos e 4 cm x 5 cm para os grandes.

Figura 90 — Folha de tokens destacáveis



Fonte: De autoria própria

Figura 91— Mockup dos Tokens



Fonte: De autoria própria

#### 4.4. Logo, Grafismos e Tipografia:

Além das ilustrações, o design gráfico e a diagramação foram áreas que demandaram tempo e dedicação para manter uma coerência em todos os lados do projeto.

##### 4.4.1. Logo:

O logotipo do projeto foi feito com base na já citada arte iconográfica da tribo Wayana e no projeto da tipografia “Pacaembu”.

Figura 92— Tipografia Pacaembu I



Fonte: Pagina do Projeto “Pacaembú Type - Tipografia Indígena” do autor “Ricardo Carvalho” na rede social *Behance*.. Disponível em:  
<<https://www.behance.net/gallery/6899655/Pacaembu-Type-Tipografia-Indigena>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 93— Tipografia Pacaembu II



Fonte: Pagina do Projeto “Pacaembú Type - Tipografia Indígena” do autor “Ricardo Carvalho” na rede social *Behance*.. Disponível em:  
<<https://www.behance.net/gallery/6899655/Pacaembu-Type-Tipografia-Indigena>> Acesso em: 15 abr. 2023.

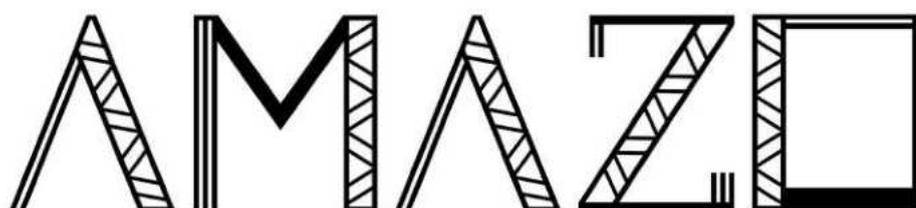
Após encontrar o desenho da logo, fiz testes com cores e sem cores e acabei escolhendo opção monocromática.

Figura 94— Testes de cores com o desenho da Logo



Fonte: De autoria própria

Figura 95— Logo “Amazo” Finalizada



Kit Introdutório de RPG

Fonte: De autoria própria

#### 4.4.2. Tipografia:

As tipografias usadas foram a Garamond e a Acadian Runes.

Para o corpo do texto, busquei uma fonte que fosse bastante legível e que funcionasse em corpo pequeno. Escolhi a **Garamond**, porque, além de atender a estas necessidades, ela também é uma fonte clássica e que foi desenvolvida logo após o período medieval, em meados dos anos 1500. **Acadian Runes** foi escolhida para títulos e destaques importantes, por trazer um aspecto mais rústico e livre, equilibrando a seriedade tão grande da **Garamond**.

Figura 96 — Tipografia Garamond

Garamond  
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk  
 LlMmNnÑñOpPpQqRrSsT  
 tUuVvWwXxYyZz  
 1234567890 “” , ; ! ? \*

Fonte: Página da rede social *Pinterest*. Disponível em:  
 <<https://br.pinterest.com/pin/341992165426400331/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 97 — Tipografia Acadian Runes

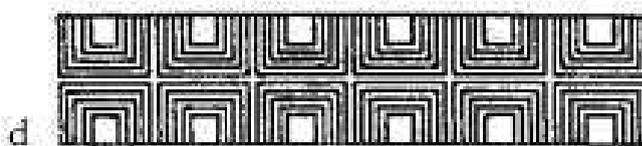


Fonte: Disponibilizada por Javier Ugarte del Corro no site *Font River*. Disponível em: <Link> Acesso em: 15 abr. 2023. [https://www.fontriver.com/font/acadian\\_runes/](https://www.fontriver.com/font/acadian_runes/)

#### 4.4.3. Grafismos:

Foram desenvolvidos para este projeto alguns grafismos com função decorativa e de preencher espaços vazios. A base para estes grafismos foi a pintura corporal do povo Kayapó-Xikrin do Cateté retiradas do livro **Grafismos Indígenas - Estudos de Antropologia Estética** (VIDAL, 2000. p. 151.) que são padrões geométricos baseados em padrões dos corpos de animais, como o formato do casco do jabuti ou a escama de uma cobra.

Figura 98 — Padrão Kayapó-Xikrin inspirado no casco do Jabuti



Fonte: VIDAL, Lux. **Grafismo indígena: estudos de antropologia estética**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 151.

Figura 99 — Padrão Kayapó-Xikrin inspirado no desenho das escamas de cobra I



Fonte: VIDAL, Lux. **Grafismo indígena: estudos de antropologia estética**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 151.

Figura 100 — Padrão Kayapó-Xikrin inspirado no desenho das escamas de cobra II



Fonte: VIDAL, Lux. **Grafismo indígena: estudos de antropologia estética**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 151.

A partir da observação e reprodução destes padrões, desenvolvi os meus grafismos.

Figura 101— Grafismo Amazo I



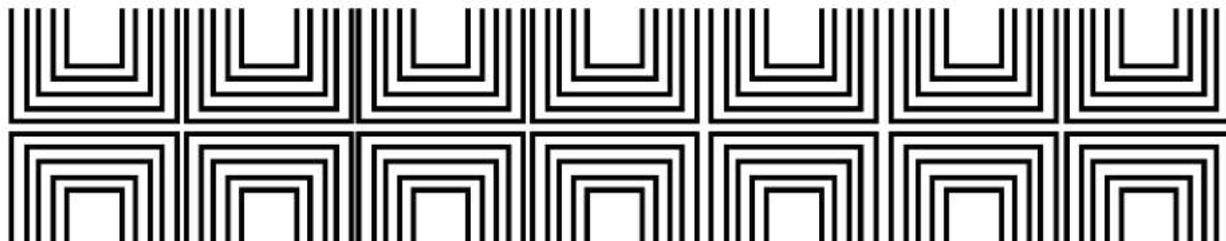
Fonte: De autoria própria

Figura 102 — Grafismo Amazo II



Fonte: De autoria própria

Figura 103 — Grafismo Amazo III



Fonte: De autoria própria

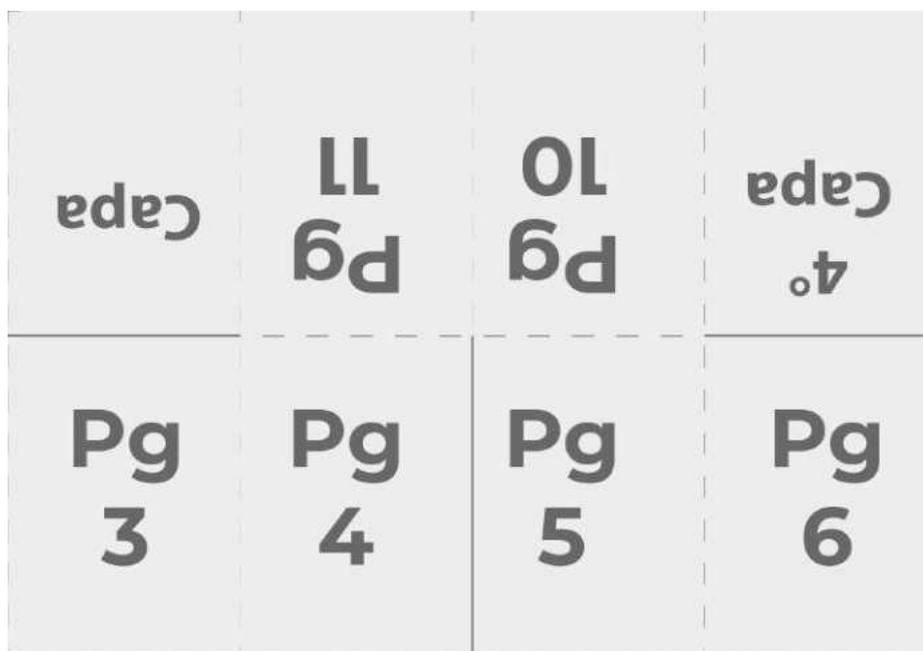
#### 4.5. Publicações:

Outra parte importante do projeto, consistiu em identificar as características das publicações no mercado de RPG e pensar como tornar o projeto mais interessante também de pelo apelo tátil. Portanto, escolhi para a aventura e para o “Habitantes do Amazo” formatos pouco convencionais, sendo ambos cartazes A2 que, com alguns cortes e dobras específicos, se tornam cada um pequeno caderno A5 que estimula muito mais a interação tátil que o estilo comum de publicação no formato de caderno. Além disso, uso o tamanho do A2 para que algumas páginas de cada publicação tenham maior destaque podendo ser usadas como pôsteres decorativos. Já para o Manual Rápido de Jogo escolhi o formato mais tradicional de uma revista A5 de 16 páginas por ele ser o que se propõe a conter mais texto.

#### 4.5.1. Aventura: Maldição de Suaçu-Anhanga

Figura 104 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz

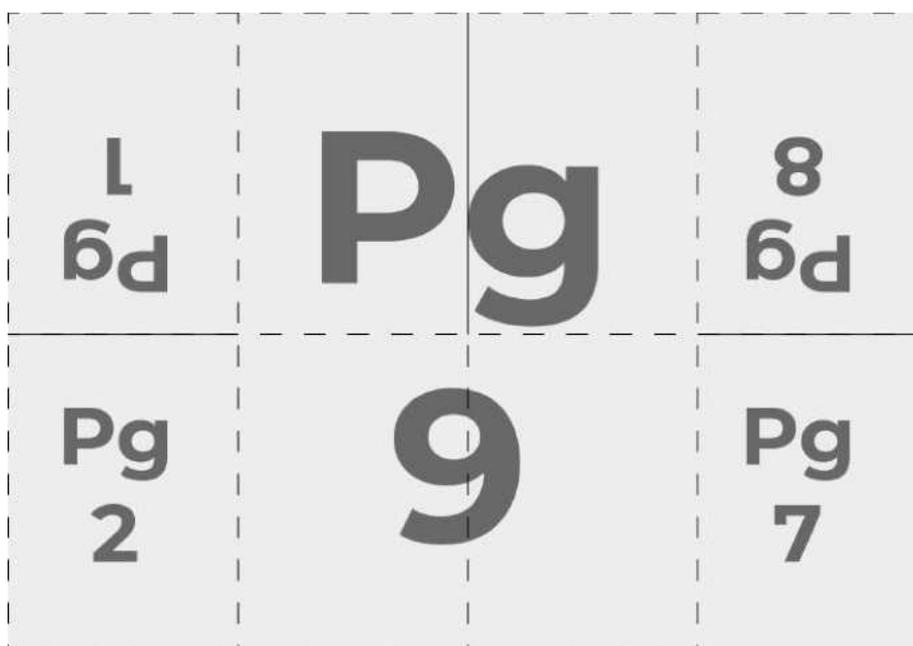
A2 para a aventura Frente



Fonte: De autoria própria

Figura 105 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz

A2 para a aventura Verso



Fonte: De autoria própria

Para a página nove, foi desenvolvida uma ilustração especial integrada ao texto e a história para funcionar como um meio pôster nesta encadernação.

Figura 106 — Página 9 da aventura “A maldição de Suaçu-Anhangá”

**Cena 5: A Caçada ao veado-Anhangá**

**A**pós o grupo andar bastante na floresta na direção em que o Cacique indicou que devia estar o corpo do veado eles o avistam. No entanto, quando se aproxima, o corpo começa a pegar fogo sem queimar, o mesmo fogo espectral dos anhangas. Tudo em volta é tomado por uma escuridão com tons de vermelho arroxada, e surge do corpo do veado **Suaçu Anhangá** que ataca o grupo ferozmente. (Veja a forma do tabuleiro no **Suaçu de Módulos** na página 10)

Durante o combate o grupo tem visões que afetam dolorosamente sua mente em momentos específicos. A cada visão todos fazem um Teste de Espírito ou ficam Abalado, se já estiver abalado sofre 1 ponto de fadiga.

**Quando o Suaçu Anhangá surge:** O grupo vê o caçador furioso, **Joaci**, encontrando seu filho morrendo doente e saindo furioso para se vingar apesar das pessoas tentarem o impedir lembrando que era sexta-feira dia em que não se pode caçar.

**Ao fazer o primeiro ataque:** O grupo vê o caçador furioso, **Joaci**, encontrando um veado deitada com dores e uma flecha cravada em seu torço, que ele reconhece como uma flecha de seu filho, e seu filhote lambendo a ferida.



**Quando Suaçu Anhangá chega na metade da vida:** **Joaci** captura o filhote para deixar a veado e com medo e causar nela a mesma dor que ele estava sofrendo.

**Ao matar o veado de fogo,** Vem **Joaci** aproveitar o medo e a raiva da veado para em um movimento rápido dar-lhe duas flechadas e depois flechando seu filhote. Mas ao olhar para os corpos ele vê seu filho e sua mulher.

Fonte: De autoria própria

Figura 107 — A aventura Planificada Finalizada Frente



Fonte: De autoria própria

Figura 108 — A aventura Planificada Finalizada Verso



Fonte: De autoria própria

Figura 109 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura I



Fonte: De autoria própria

Figura 110 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura II



Fonte: De autoria própria

Figura 111 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura III



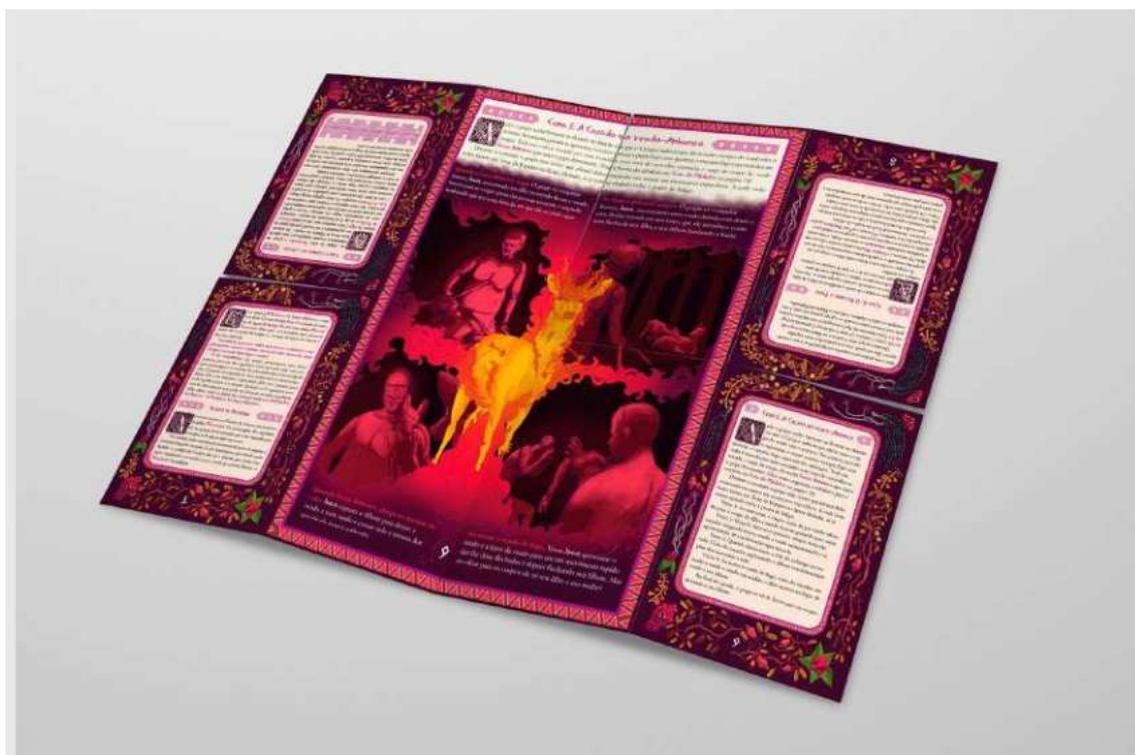
Fonte: De autoria própria

Figura 112 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura IV



Fonte: De autoria própria

Figura 113 — Mockup da Aventura com Exemplo da Dobradura V



Fonte: De autoria própria

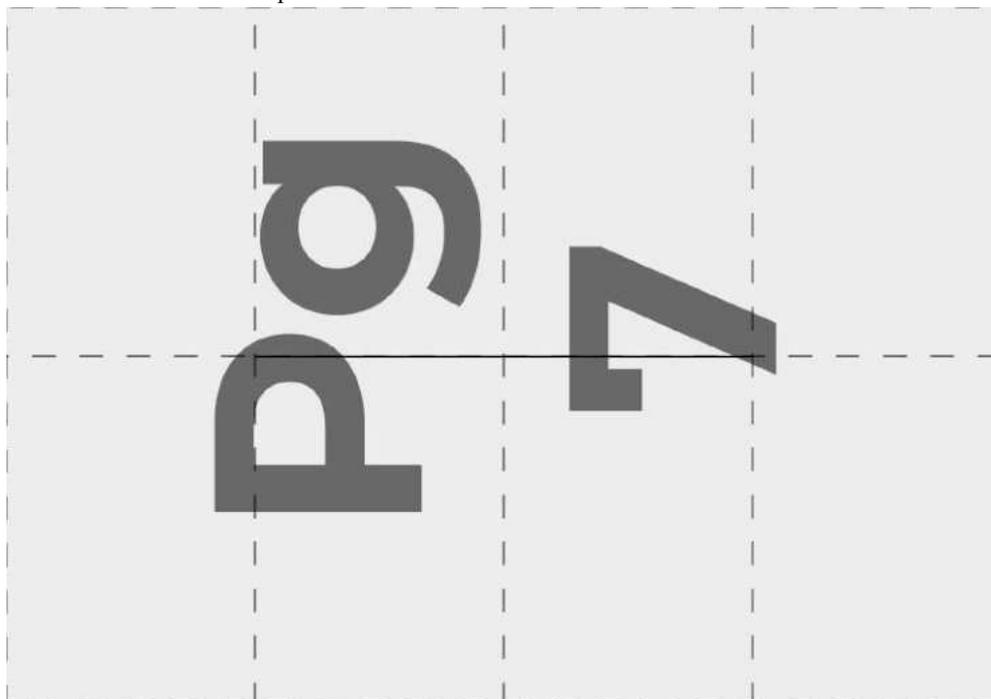
#### 4.5.2. Habitantes do Amazo

Figura 114 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz A2 para o “Habitantes do Amazo” Frente



Fonte: De autoria própria

Figura 115 — Imagem esquemática indicando a ordem das páginas e as dobraduras e cortes do cartaz A2 para o “Habitantes do Amazo” Verso



Fonte: De autoria própria

Figura 116 — “Habitantes do Amazo” Planificada Finalizada Frente



Fonte: De autoria própria



Figura 119 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura II



Fonte: De autoria própria

Figura 120 — Mockup da Habitantes do Amazo com Exemplo da Dobradura III



Fonte: De autoria própria

Figura 121 — Mockup da “Habitantes do Amazo” com Exemplo da Dobradura IV



Fonte: De autoria própria

Figura 122 — Mockup da Habitantes do Amazo com Exemplo da Dobradura V



Fonte: De autoria própria

### 4.5.3. Manual Rápido de Jogo

Infelizmente o **Manual Rápido de Jogo** não foi completamente concluído. No seu projeto inicial haveria mais ilustrações e conteúdo interno, no entanto, pelo tempo relacionado aos períodos regulares do TCC, decidi priorizar as outras publicações, mais características do projeto adotado, e desenvolver apenas o suficiente no design e diagramação deste Manual para que pudesse demonstrar a ideia de como seria a publicação visualmente.

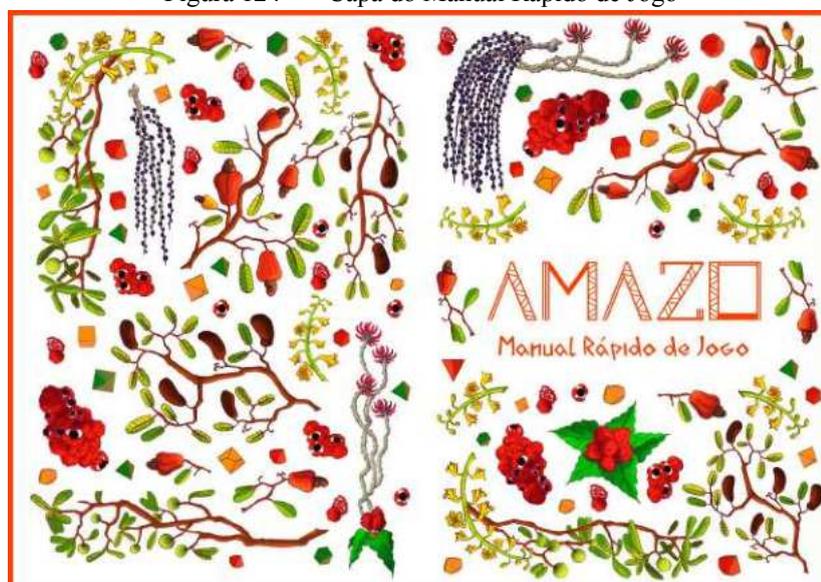
Para a capa do **Manual Rápido de Jogo** desenvolvi uma estampa combinando o desenho das iluminuras reorganizadas e desenhos de dados de RPG, com a intenção de reforçar novamente a união das culturas indígenas com o RPG e a fantasia.

Figura 123 — Estampa desenvolvida com as plantas das iluminuras e o desenho de dados de RPG



Fonte: De autoria própria

Figura 124 — Capa do Manual Rápido de Jogo



Fonte: De autoria própria



#### 4.6. Módulos de Tabuleiro:

Os jogos de RPG podem ser jogados no estilo “teatro da mente” em que todo o jogo se passa realmente na imaginação dos jogadores e do mestre ou como um “RPG tático” no qual em alguns momentos, geralmente cenas de ação, haverá um tabuleiro para delimitar os espaços onde uma ou outra personagem estão, o quanto cada um pode andar por turno, entre outras coisas. Neste estilo, em RPGs online há uma grande versatilidade, sendo muito fácil encontrar pessoas que façam tabuleiros ilustrados como mapas táticos e importá-los para as plataformas de RPG online se torna bastante simples incrementar a imersão do seu jogo com um tabuleiro ilustrado com a cena em que as personagens estão. No entanto, em RPGs presenciais é bastante mais difícil ter uma experiência tão personalizada e é muito comum usar folhas de papel com um desenho rápido ou tabuleiros quadriculados sem ilustração, apenas no auxílio da função tática do jogo, o que não contribui muito para a imersão narrativa.

Figura 127 — Mapa Tático Ilustrado de RPG criado por DiceGrimorium



Fonte: Disponibilizado por DiceGrimorium no site *Imgur*. Disponível em: <<https://imgur.com/t/battlemap/HdnbG29>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 128 — Mapa Tático Ilustrado de RPG criado por Eightfold Paper



Fonte: Disponibilizado por Eightfold Paper na rede social *Reddit*. Disponível em: <Link> Acesso em: 15 abr. 2023.  
[https://www.reddit.com/r/DungeonsAndDragons/comments/124msdw/interior\\_collection\\_cart\\_workshop\\_12x10\\_battlemap/](https://www.reddit.com/r/DungeonsAndDragons/comments/124msdw/interior_collection_cart_workshop_12x10_battlemap/)

Figura 129 — Foto que exemplifica o tabuleiro de um jogo de RPG Presencial

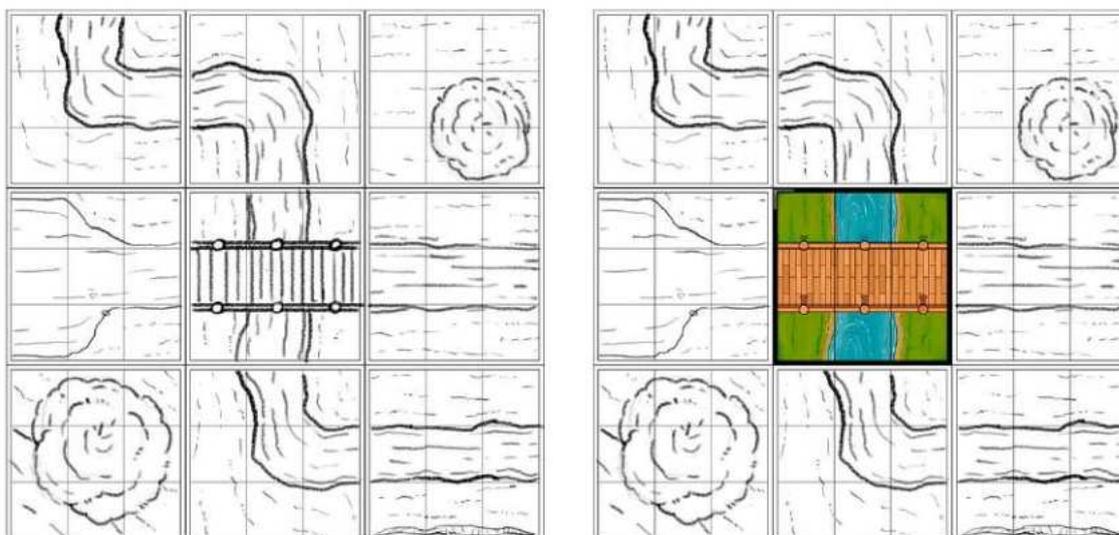


Fonte: Pagina do blog de RPG *RPG Tips* sobre “Mudanças na forma de se jogar RPG”. Disponível em: <<https://rpgtips.com.br/mudancas-na-forma-de-se-jogar-rpg/>> Acesso em: 15 abr. 2023.

Por isso, no Kit AMAZO não optou-se por incluir um tabuleiro ou um mapa tático, assim módulos de tabuleiro com trechos do mapa. Estes módulos são ambientados em uma floresta, contém 10 variações de peças de papel paraná revestida com papel couché e medindo 7,9 cm x 7,9 cm cada. Com eles é possível jogar a aventura, em cada um dos momentos de ação da aventura, tendo sido indicado como organizar os módulos para se

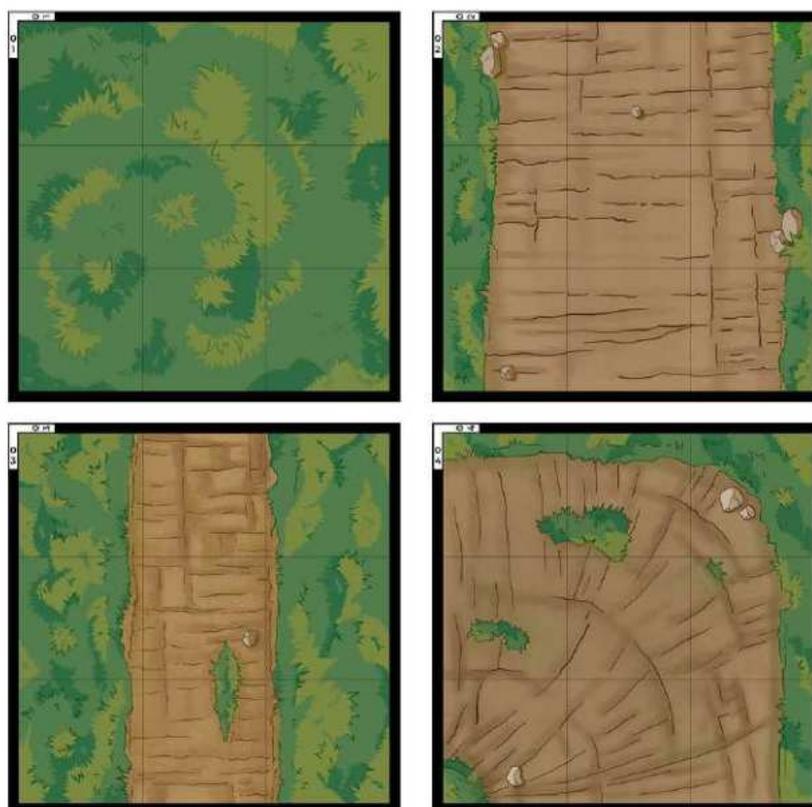
adequar a cada cena de ação. Contudo, o sistema de módulos permite também reorganizá-los da forma que o jogador quiser para se adequar às suas histórias. O kit contém 30 módulos no total com 10 variações entre si.

Figura 130 — Esboços dos módulos de tabuleiro



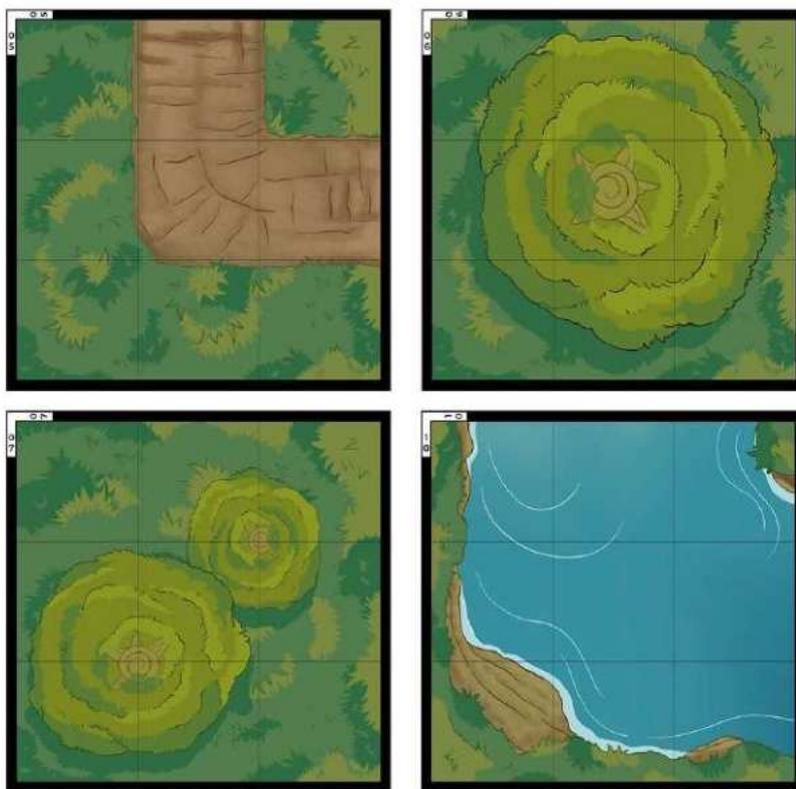
Fonte: De autoria própria

Figura 131 — Módulos de tabuleiro finalizados do 1 ao 4



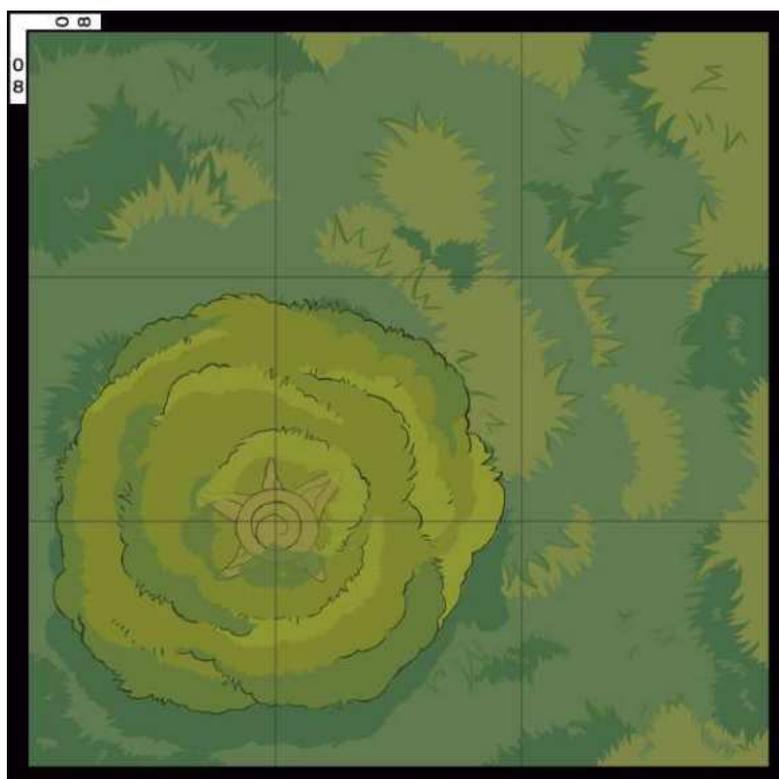
Fonte: De autoria própria

Figura 132 — Módulos de tabuleiro finalizados 5, 6, 7 e 10



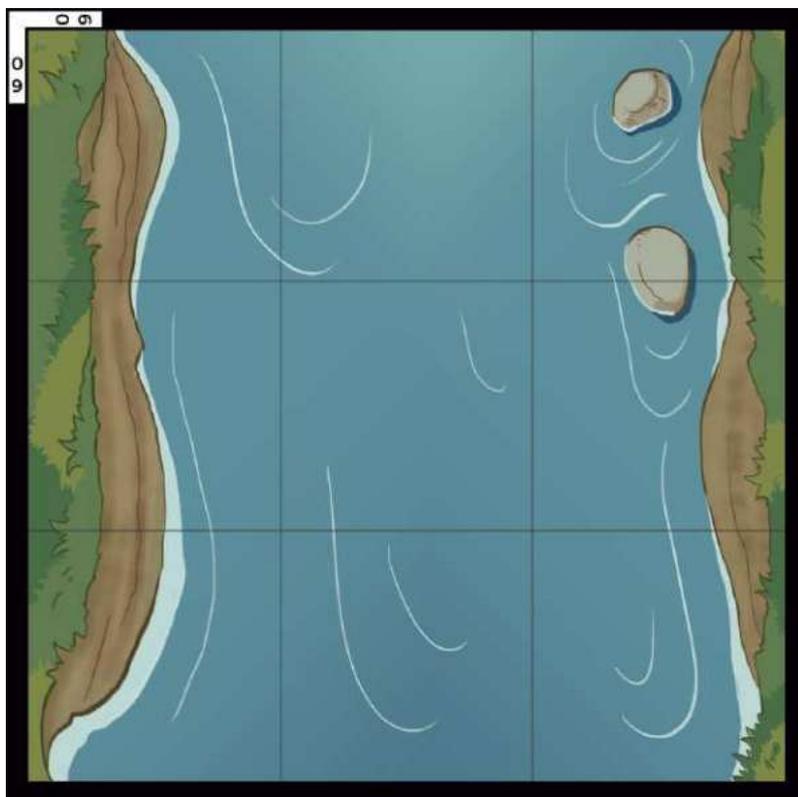
Fonte: De autoria própria

Figura 133 — Módulo de tabuleiro 8 finalizado



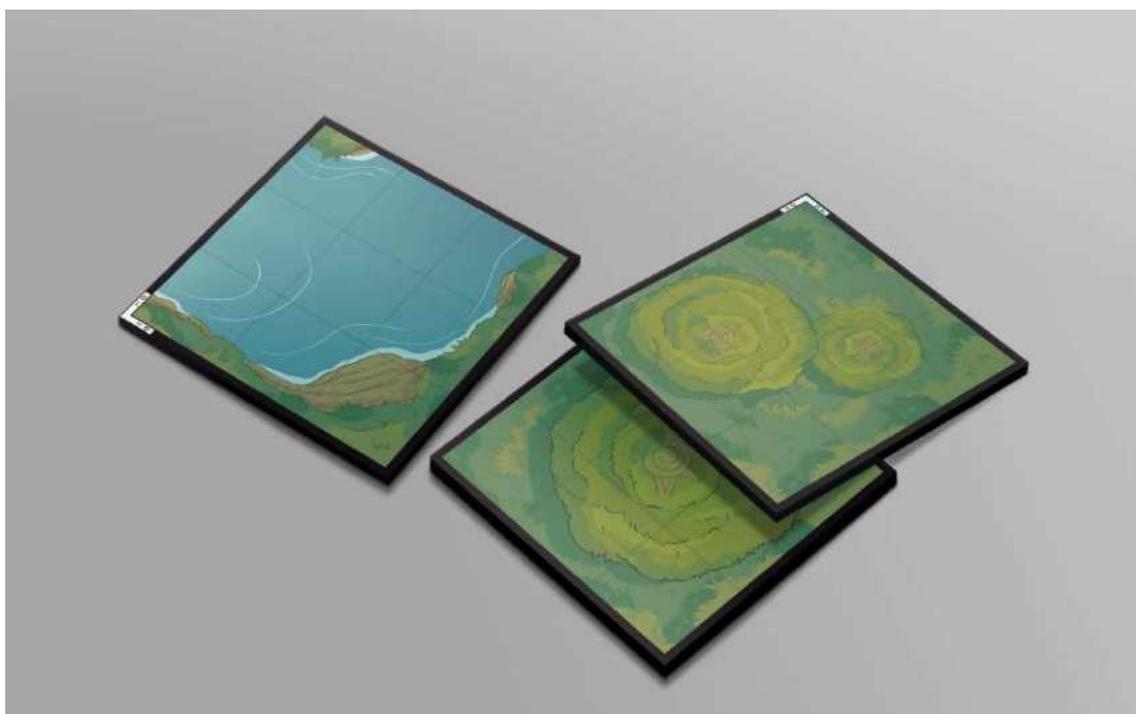
Fonte: De autoria própria

Figura 134 — Módulo de tabuleiro 9 finalizado



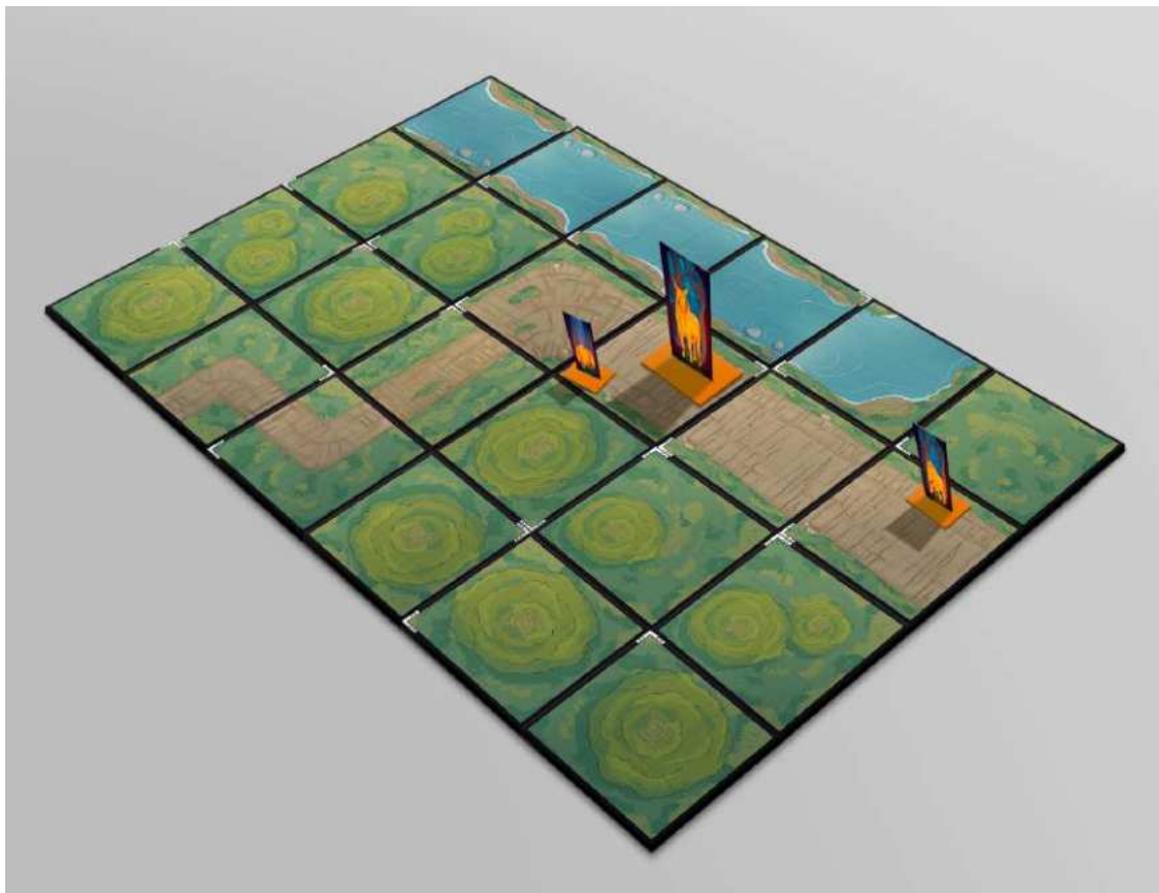
Fonte: De autoria própria

Figura 135 — Mockup de módulos de tabuleiro I



Fonte: De autoria própria

Figura 136 — Mockup de módulos de tabuleiro II



Fonte: De autoria própria

#### 4.7. Embalagens:

Para as embalagens do kit desenvolvi o design de algumas caixas. Estas são quatro caixas: a caixa do kit inteiro, a caixa do kit de dados, a caixa dos módulos de tabuleiro e a caixa das bases de tokens, todas diferentes não só no tamanho, mas também no modelo, escolhi que fossem todas diferentes novamente para estimular a experiência tátil do jogador e também para que funcionassem também como forma de decoração. Além das caixas, também há um envelope em formato A4 que guarda as folhas de tokens destacáveis. Todas as caixas e o envelope foram estampados com a estampa desenvolvida para a capa do **Manual Rápido de Jogo** em fundo verde.

#### 4.7.1. Caixa do Kit Introdutório:

Figura 137 — Caixa do kit introdutório planificada



Fonte: De autoria própria

Figura 138 — Mockup da caixa do kit introdutório I



Fonte: De autoria própria

Figura 139 — Mockup da caixa do kit introdutório II



Fonte: De autoria própria

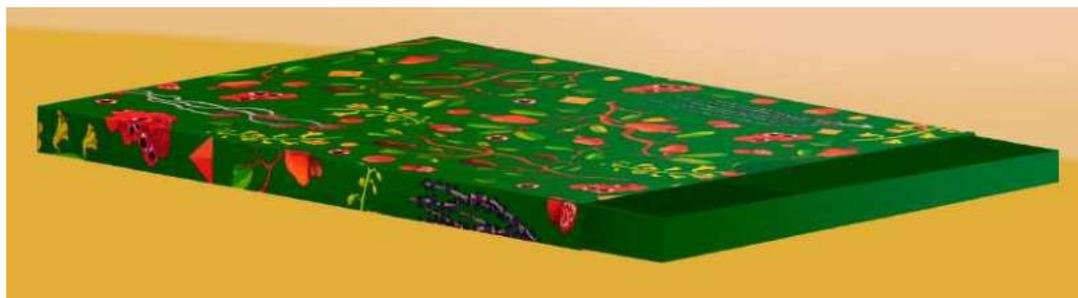
#### 4.7.2. Caixa para os módulos de tabuleiro:

Figura 140 — Caixa dos módulos de tabuleiro planificada



Fonte: De autoria própria

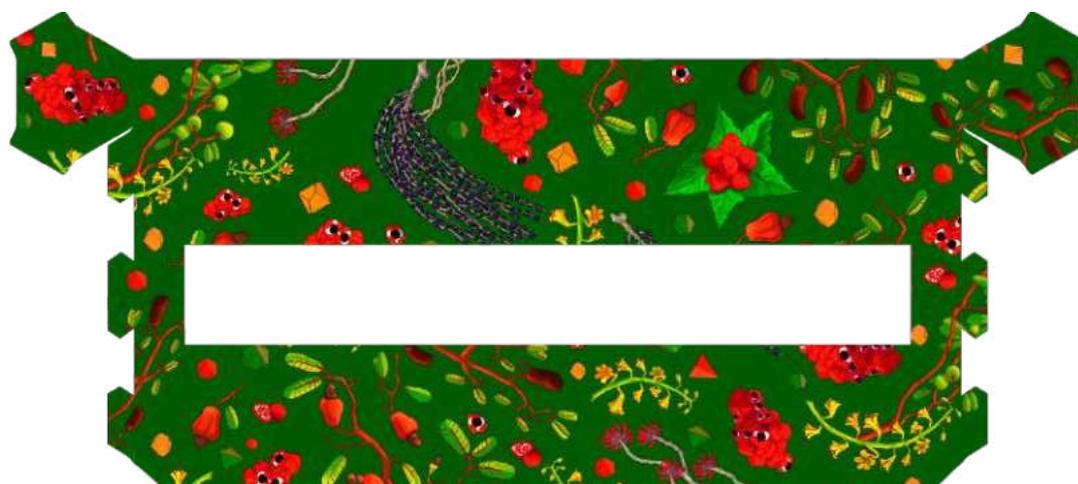
Figura 141 — Mockup da caixa dos módulos de tabuleiro



Fonte: De autoria própria

### 4.7.3. Caixa para o kit de dados

Figura 142 — Caixa para o kit de dados planificada



Fonte: De autoria própria

Figura 143 — Mockup da caixa do kit de dados



Fonte: De autoria própria

#### 4.7.4. Caixa para as bases de tokens:

Figura 144 — Caixa para as bases de token planificada



Fonte: De autoria própria

Figura 145 — Mockup da caixa das bases de token



Fonte: De autoria própria

#### 4.7.5. Envelope:

Figura 146 — Mockup do Envelope



Fonte: De autoria própria

## Conclusão

Este foi um grande projeto e me sinto realizado por vê-lo tão bem finalizado. Infelizmente, nem todas as peças puderam ser totalmente concluídas. Além do **Manual Rápido de Jogo**, como desdobramentos futuros há ainda em idealização criar outros **Habitantes do Amazo**, com mais criaturas do folclore. No entanto, apesar disso, acredito que o objetivo foi alcançado mesmo que em uma escala menor que a pretendida no início e o material produzido pode demonstrar o projeto como um todo.

Desde o início, o objetivo deste projeto foi desenvolver um produto interessante e divertido de RPG que seja útil e fácil de jogar e também mesclando elementos medievais fantásticos, culturas dos povos indígenas do Brasil e o folclore brasileiro, que consiga divulgar, valorizar e registrar estes dois últimos que são pouco explorados dentro do mercado editorial de RPG.

Acredito que estes objetivos tenham sido alcançados com os produtos realizados, e toda a elaboração gráfica foi concluída neste projeto. Com os módulos de tabuleiro e os tokens já se faz bastante útil e atrativo como ferramenta para usar neste e em outros jogos. Além disso, a aventura pronta com criaturas e trama misteriosas, intrigantes e as influências de arte indígena espalhadas pelas publicações tem grande chance de ao menos despertar a curiosidade do jogador em saber mais sobre de onde vem a inspiração para tudo isso. Por fim, pretendo daqui em diante finalizar a parte que faltou deste projeto com mais ilustrações e terminando o **Manual Rápido de Jogo** para tornar este projeto funcional e publicá-lo para que as pessoas possam se divertir com ele e fazer com que mais gente se interesse pela cultura dos povos nativos do nosso país.

## Referências Bibliográficas

ALTSCHUL, Nadia R.; BERTARELLI, Maria Eugênia; AMARAL, Clínio. **APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ: O QUE É O NEOMEDIEVALISMO?**. SIGNUM-Revista da ABREM, v. 22, n. 1, p. 6-18, 2021.

AS CRIATURAS MÁGICAS DO BRASIL - FÊNIX BRASILEIRA. Apresentador: Caco Cardassi. Youtube, 19 abr. 2020. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=dc6tsIUdYVM&list=PLuWS-NkhkVA\\_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT\\_&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=dc6tsIUdYVM&list=PLuWS-NkhkVA_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT_&index=5) . Acesso em: 11 ago. 2022.

BARROS, Lucas Henrique Santos; TREVISAN, Mariana Bonat. **RPG e ensino de história medieval: repensando os Vikings**. Caderno Intersaberes, v. 10, n. 25, p. 145-163, 2021.

BETTOCCHI, Eliane; Coelho, Luiz Antonio Luzio. **Incorporais RPG: Design poético para um jogo de representação**. Rio de Janeiro, 2008.

BETTOCCHI, Eliane. **Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG**. In: Design, Arte e Tecnologia: espaço de trocas. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio & Rosari, 2006.

BETTOCCHI, Eliane. Incorporais RPG: interatividade e poética no design de livro. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação: Santos, 2007.

BICHARA, Nina. CORTE, Felipe Della. DI BENEDETTO, Davide. FRANÇA, Clarice França. ROSA, Thiago Rio. ZUMBACH, Mari. **Tormenta 20: Jornada Heroica - Coração de Rubi**. Porto Alegre: Jambô, 2021.

BRANCO, Bernardo Castello. **Arquitetura indígena brasileira: da descoberta aos dias atuais**. Revista de Arqueologia, v. 7, n. 1, p. 69-85, 1993.

BRASIL TEM AS MAIS PERIGOSAS CRIATURAS MÁGICAS?. Apresentador: Caco Cardassi. Youtube, 12 fev. 2019. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=8DqxqnbF4yY&list=PLuWS-NkhkVA\\_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT\\_](https://www.youtube.com/watch?v=8DqxqnbF4yY&list=PLuWS-NkhkVA_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT_) . Acesso em: 11 ago. 2022.

BRASIL TEM AS MAIS CRUÉIS CRIATURAS MÁGICAS #2. Apresentador: Caco Cardassi. Youtube, 17 mar. 2019. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=3U7s7mDyIkg&list=PLuWS-NkhkVA\\_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT\\_&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=3U7s7mDyIkg&list=PLuWS-NkhkVA_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT_&index=3) . Acesso em: 11 ago. 2022.

CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo. SALVADI, Guilherme Dei. SALADINO, Rogerio. TREVISAN, J. M. **Tormenta 20: Livro Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020.

CALDELA, Leonel. CASSARO, Marcelo, SALVADI, Guilherme Dei. **Tormenta RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2010.

CASCUSDO, L. Câmara. **Antologia do Folclore Brasileiro**. Martins Editora, S. 1944.

CASCUSDO, L. Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. Ediouro, 1998.

CRIATURAS MÁGICAS DO BRASIL. Apresentador: Caco Cardassi. Youtube, 04 jun.2019. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=8DqxxqnbF4yY&list=PLuWS-NkhhVA\\_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT\\_](https://www.youtube.com/watch?v=8DqxxqnbF4yY&list=PLuWS-NkhhVA_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT_). Acesso em: 11 ago. 2022.

DE SANT'ANA, Jonathas Vilas Boas. **Colonialidade na mídia: imagens estereotipadas de negros**. Revista Fórum Identidades, 2017. Itabaiana-SE, Universidade Federal de Sergipe, v. 24, p. 141-156, mai.-ago. de 2017.

FURTADO, Antônio Luiz; BETTOCCHI, Eliane. **Idade Mística: a Matéria da Bretanha no contexto do RPG**.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **dungeons & dragons**. Lake Geneva, WI: Tactical Studies Rules, 1974.

GOUVÊA, Gilvan José. PIRES, Fernando Henrique Cravo. WADE-WILLIAMS, Paul. **Savage worlds : compêndio de fantasia**. Curitiba : Retropunk publicações, 2014.

HANSLEY, Shane Lacy. **Savage Worlds**. 2. ed. Curitiba: Retropunk Publicações, 2016.

HANSLEY, Shane Lacy. **Deadlands : Guia do pistoleiro**. Curitiba : Retropunk publicações, 2015.

HUTT, James et al. **The Witcher: O livro de contos**. São Paulo: Devir, 2021.

JARVIS, David et al. **Interface Zero 2.0**. Rio de Janeiro: Pensamento Coletivo, 2017.

LATORRA, Sage; KOEBEL, Adam. **Dungeon World**. Belo Horizonte: Secular Games, 2013.

LEON-GAMBETTA, Brandon. **Pasión de las Pasiones**. Magpie Games, 2017.

MARES, Bruno. SEMIÃO, Calvin. **Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição)**. New Order Editora, 2019.

MUNDURUKU, Daniel. **O karaíba: uma história do pré-Brasil**. Editora Manole Ltda, 2010.

O BRASIL TEM AS MAIS INSANAS CRIATURAS MÁGICAS!. Apresentador: Caco Cardassi. Youtube, 12 mai. 2019. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=aiFJMwuG7HU&list=PLuWS-NkhhVA\\_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT\\_](https://www.youtube.com/watch?v=aiFJMwuG7HU&list=PLuWS-NkhhVA_dOY09AbxdUFwlg7Rx-LT_). Acesso em: 11 ago. 2022.

PARDI, Maria Lúcia Franco. **A importância da arquitetura pré-histórica e indígena como referência dentro de um processo integrado de resgate cultural**. Revista de Arqueologia, v. 7, n. 1, p. 87-97, 1993.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Construção de Personagem e Aquisição da Linguagem: O Desafio do RPG no INES**. In: Revista Forum. 2004. p. 9-17.

PETERSON, Sandy; **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardião**. Rio de Janeiro : New Order, 2018.

PICKENS, John. WINTER, Steve. **Advanced Dungeons & Dragons: Livro do Jogador**. São Paulo : Devir, 1995.

PONDSMITH, Cody et al. **The Witcher: O Diário do Bruxo**. São Paulo: Devir, 2021.

PONDSMITH, Cody. PONDSMITH, Lisa. **The Witcher RPG**. 1. São Paulo: Devir, 2019.

RIBEIRO, Darcy. **Maíra**. Global Editora e Distribuidora Ltda, 2015.

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/RPG.htm>. Acesso em 11 de agosto de 2022.

SCHWALB, Robert. **Guerra dos Tronos RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2013.

SILVA, Caio. **A Cultura histórica no RPG O Desafio dos Bandeirantes: elementos cognitivos, políticos e religiosos**. CLIO: Revista Pesquisa Histórica, v. 39, n. 2, p. 29-51, 2021.

STEVE, Jackson. **Gurps**. Módulo Básico. 2 ed. São Paulo: Devir. 1994.

TANCINI, Pedro Ernesto Gandine. **Temporalidades contemporâneas ressignificadas: lógicas de consumo e representações de passado e futuros no cenário ficcional de Tormenta RPG**. 2018. [140 f.]. Dissertação ( Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, [São Paulo]

VALPAÇOS, Jorge. **Pesadelos Terríveis**. Porto Alegre: AVEC, 2017.

VIDAL, Lux. **Grafismo indígena: estudos de antropologia estética**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000.

WADE-WILLIAMS, Paul. **Savage worlds : compêndio de horror**. Curitiba : Retropunk publicações, 2016.

WEIMER, Gunter. **Evolução da Arquitetura Indígena**. Instituto Histórico e Geográfico do Rio Grande do Sul, 2014.

WIZARDS RPG TEAM et al. **Player's Handbook: Dungeons & Dragons**. Wizards of the Coast, 2014.

WIZARDS RPG TEAM et al. **Xanathar's Guide to Everything: Dungeons & Dragons**. Wizards of the Coast, 2017.