

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

NATHAN MARTINS FERNANDES

KELLYANNE PONTES CORDEIRO

**Diretrizes e recomendações para a criação de sistemas de jogos Role Playing
Game (RPG) de mesa: uma abordagem sob a ótica do Design**

São Luís
2023

NATHAN MARTINS FERNANDES
KELLYANNE PONTES CORDEIRO

Diretrizes e recomendações para a criação de sistemas de jogos Role Playing Game (RPG) de mesa: uma abordagem sob a ótica do Design

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado para a Universidade Federal do Maranhão, para obtenção de grau de bacharel em Design.

Orientador: Prof. D.Sc. André Leonardo Demaison

Coorientador: Prof. M.Sc. Larissa Raquel Ferro Marques

São Luís
2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Fernandes, Nathan Martins.

Diretrizes e recomendações para a criação de sistemas de jogos Role Playing Game RPG de mesa : uma abordagem sob a ótica do Design / Nathan Martins Fernandes, Kellyanne Pontes Cordeiro. - 2023.

105 p.

Coorientador(a): Larissa Raquel Ferro Marques.

Orientador(a): André Leonardo Demaison Medeiros Maia.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Design de jogos. 2. Metodologia de Projeto. 3. Role-Playing Game. I. Leonardo Demaison Medeiros Maia, André. II. Pontes Cordeiro, Kellyanne. III. Raquel Ferro Marques, Larissa. IV. Título.

NATHAN MARTINS FERNANDES
KELLYANNE PONTES CORDEIRO

Diretrizes e recomendações para a criação de sistemas de jogos Role Playing Game (RPG) de mesa: uma abordagem sob a ótica do Design

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado para a Universidade Federal do Maranhão, para obtenção de grau de bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. André Leonardo Demaison

Co-orientadora: Prof. MSc. Larissa Raquel Ferro Marques

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Leonardo Demaison (Orientador)

Prof. Ma. Larissa Raquel Ferro-Marques (Co-orientadora)

Prof. Dra. Karina Porto Bontempo (Examinadora 1)

Prof. Dr. João Rocha Raposo (Examinador 2)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por conseguir concluir este trabalho.

À Larissa Ferro, por estar presente em todos os momentos.

Aos meus orientadores e banca examinadora, agradeço desde já o tempo dedicado à nossa formação.

À minha família. Em especial à Yuki, Laura e Nami, que tornaram os dias mais leves enquanto a sociedade estava à beira da ruína.

A todos os amigos do Fabrique UFMA, em especial a Kellyanne, Felipe Raposo, Alex Cael, Camila Melo, Alina Karen, Núbia Frazão. Grato em ter sido contemporâneo a vocês.

A todos que dedicaram um tempo para contribuir com o resultado final deste projeto.

Agradeço a Leonardo Andrade, meu amigo e marido, que esteve ao meu lado todos esses anos de curso nos momentos altos e baixos.

À minha família, que eu amo independente dos problemas de comunicação.

Aos meus amigos e colegas de curso, Nathan Martins e Larissa Ferro, que nunca desistiram de mim mesmo quando eu mesma tentava desistir.

A todos os meus professores, que me guiaram nesta caminhada árdua.

À todos que trabalham na EDUFMA e me orientaram durante meu estágio. Foram momentos maravilhosos para descobrir uma paixão por um lado do Design que eu não conhecia.

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo utilizar metodologias projetuais oriundas do Design, tais como a análise paramétrica e a pesquisa com usuários, para projetar uma ferramenta que auxiliasse o processo de criação de um sistema de *role-playing game* (RPG). O processo abrangeu desde a criação do mundo, os aspectos dos personagens e as mecânicas de tomada de decisão de eventos. Em seguida, a solução proposta foi avaliada por usuários experientes e com os feedbacks obtidos, tornou-se a ferramenta mais completa. Por fim, desenvolveu-se um protótipo da ferramenta na plataforma Notion, que foi disponibilizado de forma online e gratuita para utilização. Como resultados futuros, estima-se que a ferramenta de criação possa guiar designers e não designers a terem êxito no processo de criação de seus próprios jogos.

Palavras-chave: Metodologia de Projeto, *Role-Playing Game*, Design de jogos.

ABSTRACT

The objective of this work was to use design methodologies such as parametric analysis and user research, to design a tool that would help in the process of creating a role-playing game (RPG) system. The process includes worldbuilding, character design, and event decision-making mechanics. Then, the proposed solution was evaluated by heavy users and, with the feedback obtained, a better improved tool was obtained. Lastly, a prototype was developed on the Notion platform, which was made available online and free of charge. As future results, it is estimated that the creation tool can guide designers and non-designers to be successful in the process of creating their own games.

Keywords: Design Methods, Role-Playing Game, Game Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Mapa mental com os gêneros de jogos mencionados por ROGERS (2012).....	4
Figura 02: Curso de wargaming.....	5
Figura 03: Uma partida de D&D.....	5
Figura 04: Dados de RPG - Conjunto com 7 Dados Opacos - Chon Drite Purple Font - Mercado RPG.....	7
Figura 05: Franquias com melhor desempenho no mercado de RPG com base na avaliação dos jogadores.....	10
Figura 06: Tabela de Ancestralidades disponíveis em Pathfinder.....	19
Figura 07: Classes jogáveis em Pathfinder.....	21
Figura 08: Tabela de tendências em Pathfinder.....	23
Figura 09: Tabela de Carreiras Básicas de Warhammer.....	24
Figura 10: Tabela de Carreiras Avançadas de Warhammer.....	25
Figura 11: Símbolos dos deuses do panteão de warhammer.....	26
Figura 12: As logos das dez mega corporações que compõem a corte corporativa em Shadowrun.....	29
Figura 13: Os cinco Metatipos que existem em shadowrun: humano, anão, elfo, ork e troll, respectivamente.....	30
Figura 14: Ilustração dos conceitos apresentados para interpretação: Face, Conjurador, Tecnauto, Tecnomante, Fusor e Samurai Urbano, respectivamente.....	31
Figura 15: Tipos de dados utilizados no Star Wars: Fronteira do Império.....	33
Figura 16: Tabela de conversão dos dados padrões para dados de tarefas.....	34
Figura 17: Símbolos dos dados e seus significados.....	35
Figura 18: Espécies existentes no RPG Star Wars: Fronteira do Império.....	38
Figura 19: as três opções de naves iniciais para uma aventura em Star Wars Fronteira do Império.....	40
Figura 20: Símbolos dos clãs de Vampiro: a Máscara.....	47
Figura 21: Exemplo de Mapa de Relacionamentos.....	52
Figura 22: Símbolos dos clãs Caranguejo, Dragão, Escorpião, Fênix, Garça, Leão, Louva-a-Deus e Unicórnio, respectivamente.....	53
Figura 23: Símbolos dos elementos Terra, Ar, Água, Fogo e Vazio, respectivamente..	56
Figura 24: Exemplo de ações físicas e mentais, suas dificuldades e o número necessário para ter êxito na somatória dos dados.....	57
Figura 25: Lista de classes disponíveis para os jogadores de Tormenta20.....	62
Figura 26: Símbolos dos deuses do panteão de Arton. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Aharadak, Allihanna, Arsenal, Azgher, Hyninn, Kallyadranoch, Khalmyr, Lena, Lin-wu, Marah, Megalokk, Nimb, Oceano, Sszzaas, Tanna-Toh, Tenebra, Thwor, Thyatis, Valkaria, Wynna.....	64
Figura 27: Gráfico da pergunta: Em uma escala de 1 a 7, opine sobre o quão útil a lista pode ser para a criação de um sistema de RPG?.....	70
Figura 28: Página inicial da ferramenta “The Book of RPG Systems” no Notion.....	72

Figura 29: Página Worldbuilding da ferramenta “The Book of RPG Systems” no Notion.....	73
Figura 30: Categorias da página Worldbuilding da ferramenta “The Book of RPG Systems” no Notion.....	73
Figura 31: Subcategoria “Geografia e Natureza” da Categoria Worldbuilding.....	74

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: As quatro divisões de perguntas do questionário para worldbuilding.....	67
Tabela 02: Ferramenta de criação de sistemas de RPG.....	68
Tabela 03: Feedback de sugestões de melhoria da ferramenta de criação de sistemas de RPG.....	70

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVA DA PESQUISA.....	12
1.2 OBJETIVOS.....	12
1.2.1 Objetivo Geral	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 JOGOS NO CONTEXTO HUMANO, SURGIMENTO E EVOLUÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME.....	13
2.2 “ANATOMIA” DE UM ROLE-PLAYING GAME.....	16
3. METODOLOGIA	19
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	20
4.1 FASE 01 - BUSCA AO TESOURO.....	20
4.2 FASE 02 - ABRINDO OS BAÚS: OS JOGOS DE RPG, SEUS UNIVERSOS E SISTEMAS.....	21
4.2.1 Dungeons & Dragons	21
4.2.2 Pathfinder	28
4.2.3 Warhammer	33
4.2.4 Shadowrun	36
4.2.5 Star Wars - Fronteira Do Império	42
4.2.6 World Of Darkness - Vampiro: A Máscara	51
4.2.7 Legend Of Five Rings	63
4.2.8 Tormenta	67
4.3 FASE 03 - COMBINAR, TRANSFORMAR, APRIMORAR.....	75
4.4 FASE 04 - COMBATE.....	75
4.4.1 Semelhanças e diferenças, aplicação de análise paramétrica	75
4.4.2 Worldbuilding	76
4.3.3 Características dos personagens	77
4.3.4 Características do sistema	78
4.4.2. Desenvolvimento de proposta de ferramenta de criação de novos sistemas de RPG	78
5. CONCLUSÃO	85
REFERÊNCIAS	86
APÊNDICES	91
APÊNDICE A: Análise paramétrica dos sistemas de RPG analisados.....	92
APÊNDICE B: Formulário aplicado via Google Forms.....	95
ANEXOS	98
ANEXO A: The Ultimate World Building Template & Questionnaire (175 questions) (tradução nossa).....	99

1. INTRODUÇÃO

Os jogos do gênero Role Playing Game (RPG) são caracterizados por uma dinâmica não digital de interpretação de personagens. A “mesa”, como é chamado o grupo de jogadores, é composta por um mestre ou narrador que define a trama, os acontecimentos e decorrências das ações dos personagens; e os jogadores, aos quais cada um interpreta um personagem da narrativa. Tal modalidade de jogo surgiu com o título Dungeons & Dragons - D&D (1974), e é fonte de inspiração para a construção de narrativas de jogos digitais.

Assim como a televisão não foi o ponto final do rádio, os jogos digitais não encerraram as aventuras de interpretação analógicas, com suas fichas de personagens, dados de variadas formas e quantidade de lados, livros de regras e escudos de mestres, podendo ou não inserir mapas e miniaturas de personagens, caracterizando mesmo uma jogabilidade mista com o *boardgame* (jogos de tabuleiro).

Os jogos RPG possuem aplicabilidade não só voltada ao lazer. Esses jogos possuem inúmeras outras práticas voltadas às áreas de ensino de diversas matérias, como Química (OLIVEIRA, PIERSON, ZUIN, 2009; CAVALCANTI *et al.*, 2017), Biologia (REZENDE, COELHO, 2009; FUJII, 2011), Enfermagem (SOARES *et al.*, 2015), entre outros. Sua utilização traz benefícios em outros contextos, além do conhecimento adquirido, o jogador é capaz de aprimorar suas habilidades de interação social e comunicação interpessoal.

A partir desses cenários é possível entender o surgimento de técnicas e estratégias de ensino / aprendizagem como a gamificação. No contexto do ensino, a Gamificação em muitos quesitos se assemelha a um RPG direcionado. Pois inclui aspectos de jogos em contexto de não jogo, tais aspectos estão, em muitas vezes, presentes nos RPGs, como por exemplo a pontuação, a experiência, divisão de tarefas por classes e categorias de “jogadores”, entre outros. (ARAUJO, 2015; NTOKOS, 2019; MARTINS, GIRAFFA, 2015).

Ainda que haja uma vasta literatura sobre aplicabilidades e adaptações dos jogos de RPG, há lacunas de conhecimento na área da construção destes jogos em si. No que se refere ao sistema dos jogos, podemos tomar como definição o conjunto de partes que se relacionam para formar o todo, complexo, que envolve um jogo. Em um sistema temos objetos; atributos, que são qualidades e aspectos

atribuídos aos objetos; e relações internas entre os objetos. Por fim, temos o ambiente ao qual os objetos existem e são contextualizados. (SALEN, ZIMMERMAN, 2012, p. 66-67).

1.1 JUSTIFICATIVA DA PESQUISA

Tendo em vista os benefícios da prática de jogos do gênero RPG e suas adaptações para as áreas de ensino e outras, é importante que hajam elementos que facilitem o processo de criação e adaptação de sistemas, para que mais pessoas possam usufruir do benefício de utilizar o RPG como componente de gamificação em suas áreas de interesse.

É possível utilizar dos conhecimentos adquiridos na área do Design para interrelacionar conhecimentos projetuais e assim compreender o fenômeno dos jogos, isolar seus semelhantes e definir o processo de criação de modo que se torne acessível e replicável para designers e não designers interessados em ambientar seus projetos em um contexto de jogos de RPG.

1.2 OBJETIVOS

Para o desenvolvimento do projeto de conclusão de curso, foram definidos o objetivo geral e quatro objetivos específicos.

1.2.1 Objetivo Geral

O presente estudo propõe-se a utilizar metodologias de Design para desenvolver diretrizes e recomendações para a criação de sistemas de jogos de RPG para mestres / narradores de mesa ou entusiastas, que queiram iniciar no mundo criativo do RPG.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Mapear sistemas de jogos estilo RPG de mesa;
- Aplicar uma análise de similares destes jogos;
- Desenvolver diretrizes e recomendações de criação de sistemas de RPG de mesa, com base no que foi encontrado na análise de similares;
- Validar as diretrizes com jogadores de RPG que já tenham exercido o papel de mestres/narradores de mesa por meio de questionários com especialistas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 JOGOS NO CONTEXTO HUMANO, SURGIMENTO E EVOLUÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME

O ato de brincar e jogar, em si, não é uma exclusividade nossa como espécie. Sob esta ótica, o filósofo Huizinga analisou e esgotou o tema em sua consagrada obra *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2019), quando abordou o jogo como componente comportamental observado em animais, e presente em todas as culturas humanas.

Elementos de jogo podem ser percebidos em atividades sociais que remetem aos primórdios da humanidade, como em rituais religiosos, treinamentos de combate, esportes, dramaturgia e outros. A lista de correlações é tão longa que o autor afirma sua opinião em elevar o estado de jogo às esferas básicas das necessidades sociais humanas.

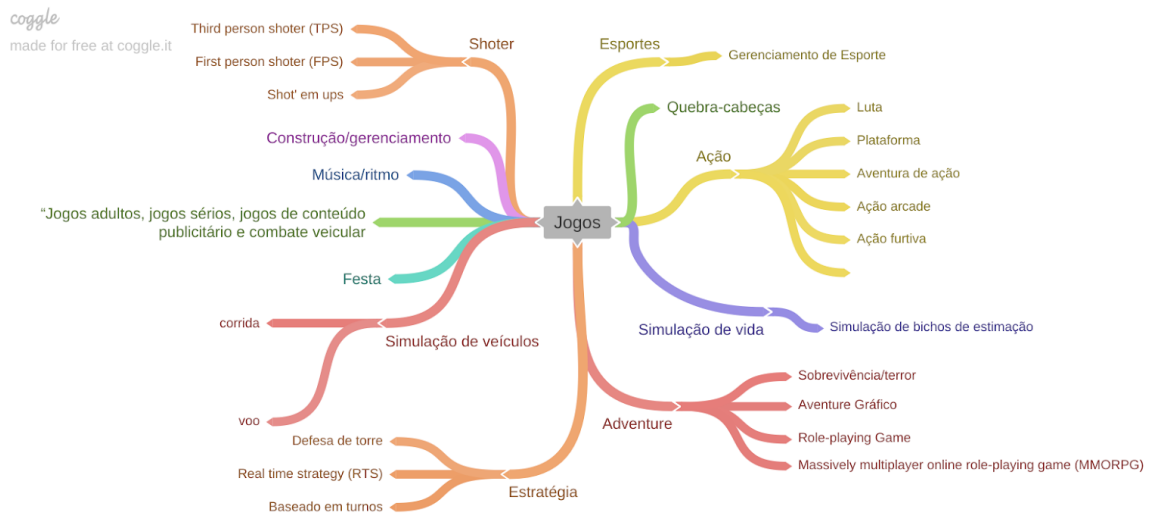
Se em tudo está o jogo, o que o diferencia de outras atividades de não-jogo? Huizinga (2019) discorre também sobre o assunto, citando que até mesmo as crianças sabem quando o que estão fazendo trata-se de um “faz de contas”.

Um jogo é, a grosso modo, uma simplificação do universo. Uma sistematização por meio de regras claras que regulamenta o comportamento dos jogadores dentro do contexto de jogo. Tais regras são impostas como limites entre a esfera da realidade e o universo em que o jogo está inserido. Porém, a sua adesão é completamente voluntária, de outra forma, não haveria como ser um jogo. Desta forma temos, mesmo que ainda de forma preliminar, algumas diretrizes que nos auxiliam a identificar o fenômeno lúdico (HUIZINGA, 2019).

A compreensão sobre jogos também é facilitada quando estes são organizados e ordenados por gêneros. “Um gênero de jogo é usado para descrever um estilo de gameplay” (ROGERS, 2012, p. 32). Rogers (2012) aborda alguns gêneros maiores e subgêneros como (Figura 01): Ação (Aventura de ação, Ação arcade, Plataforma, Ação furtiva, Luta, Beat’ em up/hack’ n’slash); Shooter (First person shooter, Shot’em ups, Third person shooter - TPS); Adventure (Adventure Gráfico, Role-playing Game - RPG, Massively multiplayer online role-playing game - MMORPG, Sobrevivência/terror); Construção/gerenciamento; Simulação de vida (simulação de bichos de estimação); Música/ritmo; Festa; Quebra-cabeças; Esportes; Gerenciamento de esporte; Estratégia (Real time strategy - RTS, Baseado

em turnos, Defesa de torre); Simulação de veículos: corrida, voo (ROGERS, 2012, p. 32-35).

Figura 01: Mapa mental com os gêneros de jogos mencionados por Rogers (2012).



Fonte: Elaborado pelos autores, com base em Rogers (2012).

Já os “Jogos adultos, jogos sérios, jogos de conteúdo publicitário e combate veicular são outras classificações que se encaixam em diversos dos gêneros (...)” mencionados acima (ROGERS, 2012, p. 35). Um jogo consegue ter mais de um gênero/subgênero, bem como combinações destes e de novos gêneros que são criados conforme a indústria de jogos avança.

Para o campo do Design, é interessante também avaliar os gêneros de jogos também sob a perspectiva de possuírem ou não objetos complementares, como por exemplo: jogos de cartas, jogos de tabuleiro, dentre outros.

Com o objetivo de contextualizar os jogos de RPG ao qual este estudo aborda, é que seja definido do que se trata o *Role-playing Game*: é um jogo de interpretação de papéis. O RPG surgiu de outro jogo, os *wargames* ou jogos de guerra, que são jogos de simulação de batalhas de guerra em que são encenadas batalhas históricas ou de fantasia (RICON, 2004). Os *wargames* entram na classificação de Jogos de Tabuleiro, são dispostos em mesas, possuem tabuleiros e estruturas como tanques, navios, soldados, etc. São utilizados em exércitos em todo o mundo para exercícios de geração de estratégias (HERSHKOVITZ, 2019).

Figura 02: Curso de *wargaming*.



Fonte: Army Mil¹.

Dos *wargames*, os primórdios do RPG adaptaram para o controle de unidades ao invés de exércitos, e com isso criaram-se regras para pequenas incursões militares, surgindo assim o *Dungeons & Dragons* (D&D) em 1974 (Figura 03), nos Estados Unidos, idealizado por Gary Gygax e Dave Arneson (RICON, 2004).

Figura 03: Uma partida de D&D.



Fonte: adaptado de Engadget².

O D&D foi o precursor do gênero de jogos RPG. De início, era vendido em caixas e se assemelhava a jogos de tabuleiro como Banco Imobiliário ou War. Mas o D&D se diferenciou dos demais jogos de tabuleiro ao ser lançado complementos a ele, que possibilitou a evolução de novas edições e a adição de regras de combate e

¹ Army. Disponível em:
<https://www.army.mil/article/250359/military_leaders_brush_up_on_their_wargaming_tactics>.
Acesso em nov. 2022.

² Engadget. Disponível em:
<<https://www.engadget.com/2018-06-08-dungeons-and-dragons-corporate-team-building-timm-woods.html>>. Acesso em: nov de 2022.

outras situações da narrativa, para guiar os jogadores a definirem o desenvolvimento de suas partidas (EWALT, 2016).

Como primeiro de seu gênero, o D&D foi por muitas vezes copiado, jogos similares também surgiram à sua época, mas ao todo, a *Wizards of the Coast*, empresa que atualmente detém os direitos do jogo, estima que desde 1974, seu ano de lançamento, o RPG foi jogado por mais de 30 milhões de pessoas (EWALT, 2016).

Existem basicamente duas maneiras de se encarar o D&D, e isso abre precedentes para dois perfis principais de partidas e jogadores. Há partidas em que as regras são tidas como prioridade, e o jogo torna-se mecânico; e há partidas em que o foco está na narrativa, tendo as regras como um complemento ao prosseguimento da história. Ewalt (2016) ainda complementa que:

Dungeons & Dragons é fundamentalmente um procedimento de narrativa colaborativa. Você pode jogar de uma maneira mecânica, apenas jogando os dados e consultando as regras. Mas os jogos que as pessoas realmente apreciam são aqueles que têm uma narrativa legítima - estrutura dramática, bons personagens, situações bacanas, reviravoltas no roteiro e um mundo interessante (EWALT, 2016, p. 151).

Conforme o jogo foi lançando novas edições, e estas complementam e atualizam mecânicas, mais segregação começou a acontecer entre os jogadores, pois alguns têm preferência por uma edição ao invés de outra (EWALT, 2016). Esta pluralidade é um fator que pode ter aberto o mercado de jogos de interpretação de papéis, ao ponto do surgimento de novas franquias. Sites especializados como o Enworld fazem um acompanhamento trimestral dos RPGs de mesa mais jogados por meio de questionários com bases de hobbistas, e seu *top 5* é publicado desde 2004, sendo a última atualização realizada no ano de 2019.

Para entender o que faz esses jogos serem parecidos, porém diferentes, se faz necessário avaliar os elementos que compõem um RPG, ou seja, sua “anatomia”, e tentar entender qual o funcionamento e como trabalhá-los a fim de aperfeiçoar a experiência dos jogadores, fazendo com que estes escolham um ao invés do outro.

2.2 “ANATOMIA” DE UM *ROLE-PLAYING GAME*

Para se jogar RPG, precisa-se de pelo menos dois tipos de jogadores: o mestre ou narrador, e os jogadores da mesa. O mestre é responsável por contextualizar o ambiente e interpretar todas as pessoas, monstros e outros

elementos de interação com os jogadores, e cada jogador controla seu personagem (RICON, 2004). O mestre:

[...] Vai descrever o cenário, com a riqueza de detalhes que achar necessário para que vocês consigam visualizar a si mesmos naquele cenário. Ele vai propor uma situação, “Vocês estão nesse salão quando, de repente, começa a soar uma sirene”. Ele coloca os jogadores diante de um impasse, ou, em outras palavras, diante da pergunta “O que vocês vão fazer?”. Toda aventura de RPG começa assim: o Mestre explica o cenário e pergunta o que os personagens dos jogadores farão (RICON, 2004, p. 16-17).

A partir da decisão dos personagens, o narrador precisa decidir o que pode acontecer na história, para dar prosseguimento à narrativa, faz-se necessário a adoção de um sistema que contribua com regras, que podem ser rígidas ou não, sobre como é o procedimento em relação aos acontecimentos. De modo geral, quase todos os sistemas de RPG adotam o uso de dados (Figura 05) para a tomada de decisão sobre o andamento da narrativa. No RPG, são utilizados geralmente dados de quatro, seis, oito, dez, doze e vinte lados, a depender do sistema. (RINCON, 2004).

Figura 04: Dados de RPG - Conjunto com 7 Dados Opacos - Chon Drite Purple Font - Mercado RPG.



Fonte: Mercado RPG³.

Como complemento às regras e à tomada de decisão obtida com os dados, temos as informações dos personagens, que ficam em uma folha de papel denominada “Ficha de Personagem”. Esta, por sua vez, é construída utilizando fichas fornecidas pelo sistema base que será utilizado na Aventura (LOURENÇO, 2004). Estas fichas contêm dados quantitativos e qualitativos sobre os personagens,

³ Mercado RPG. Disponível em:

<<https://www.mercadorpg.com.br/dados-de-rpg/dados-opacos/dados-de-rpg-conjunto-com-7-dados-opacos-chon-drite-purple-font-mercado-rpg>>. Acesso em: nov. de 2022.

e caracterizam seu nível de força, inteligência e habilidades que é capaz de utilizar. Nela, são descritos atributos permanentes e temporários, como itens aos quais o personagem possui no momento (por isso devem ser preenchidos a lápis).

Cada sistema possui suas próprias regras e particularidades de desempenho em relação às possibilidades de ações que os jogadores podem realizar. Ademais, é interessante para a continuidade do estudo selecionar e filtrar entre os itens mais populares, àqueles que, em sucesso ou declínio, tiveram maior frequência de aparições dentre a pesquisa da ENWORLD (Figura 04). Portanto, discorreremos um pouco sobre cada um destes jogos no próximo capítulo.

3. METODOLOGIA

Para cada fase traçada, metodologias mais adequadas foram selecionadas para sua completude, são estas:

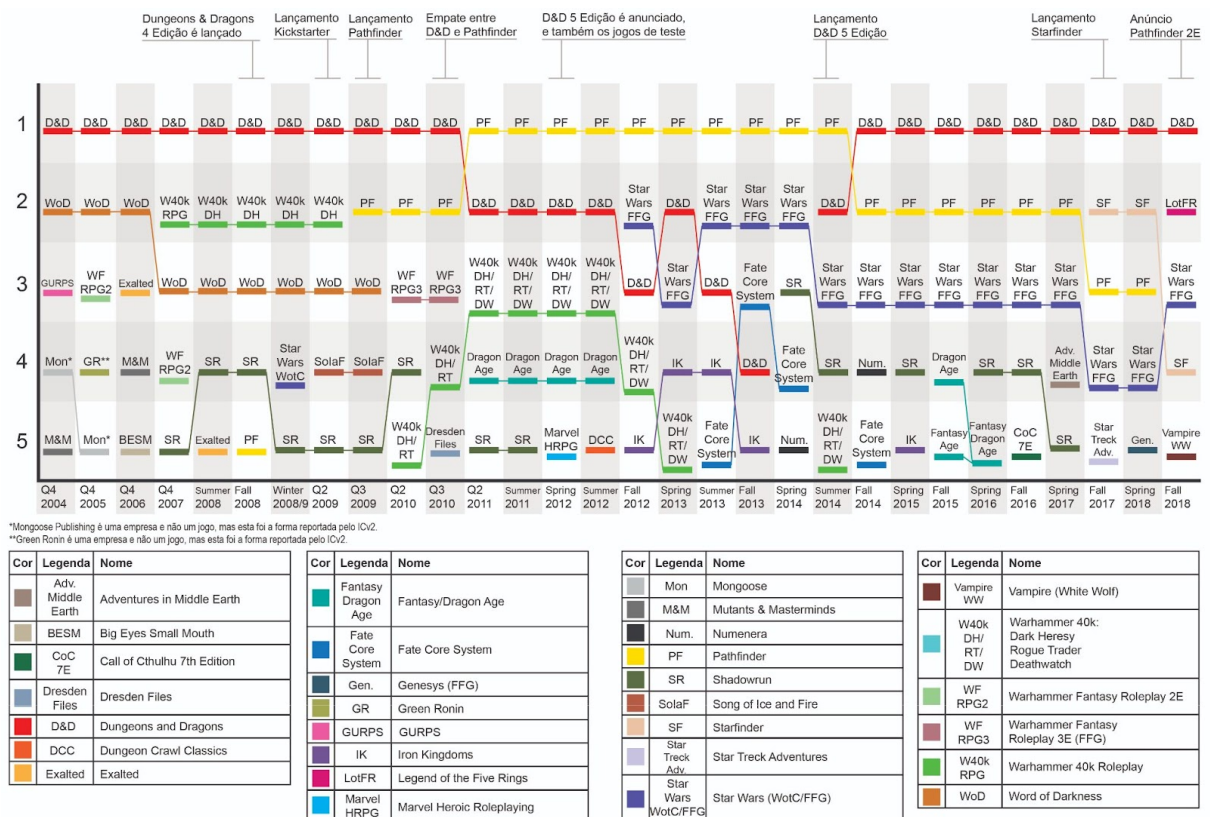
- **Fase 1 | Busca ao tesouro:** Mapeamento dos jogos RPG que serão utilizados. Será feito um levantamento bibliográfico. O objetivo é trabalhar com os jogos que os jogadores fazem uso, de modo que o produto do trabalho possa ter maior aderência ao público. Além disso, em paralelo será realizado um benchmarking dos jogos de RPG mais jogados no Brasil.
- **Fase 2 | Abrindo os baús:** Análise de similaridades dos sistemas por meio de Análise Paramétrica (PAZMINO, 2015; BAXTER, 2011), com o objetivo de analisar semelhanças e diferenças entre sua jogabilidade, bem como isolar variáveis equivalentes que tornam possível o ato de jogar.
- **Fase 3 | Combinar, transformar, aprimorar:** desenvolver diretrizes para a criação de RPGs. Nesta fase, tomaremos como ponto de partida o produto da fase anterior, acrescido das informações disponibilizadas no *The Ultimate World Building Template & Questionnaire* (Anexo A), um guia norteador para jogadores que desejam criar seus próprios sistemas de RPG. Com a síntese dessas informações em mãos, pretende-se desenvolver um material simplificado e automatizado voltado à criação de futuros projetos de experiência de sistemas de jogos de RPG.
- **Fase 4 | Combate:** aplicar validação do método com jogadores experientes objetivando validação. Com o produto da etapa anterior, o guia de como criar futuros sistemas de jogos de RPG, pretende-se realizar uma etapa de Grupo Focal (BARBOUR, 2009) com jogadores que já possuem experiência em mestrar ou narrar jogos de RPG. Pretende-se com esta etapa refinar o guia, mantendo recomendações úteis, removendo recomendações não necessárias e adicionando informações por meio do *feedback* dos jogadores.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 FASE 01 - BUSCA AO TESOURO

Podemos perceber uma reincidência de alguns nomes de jogos recorrentes (Figura 04), como mostrado no gráfico adaptado de Franco (2019).

Figura 05: Franquias com melhor desempenho no mercado de RPG com base na avaliação dos jogadores.



Fonte: Franco (2019) adaptado de ENWORLD.

Com base nas informações da Figura 04, podemos perceber que desde a criação do gênero, diversas franquias nasceram, tiveram sua ascensão entre os jogadores, e algumas o seu declínio também. Até 2010, o *Dungeons & Dragons* manteve seu posto de RPG de mesa mais jogado, até ser superado pelo *Pathfinder*, e estar em quarto lugar em 2013 (atrás de títulos como *Star Wars* e *Fate Core System*), só retomando o primeiro lugar novamente um trimestre após o lançamento de sua quinta edição, em 2014. É expressivo também a aparição do sistema *World of Darkness*, que engloba títulos como *Vampiro: a Máscara* e *Lobisomem: o Apocalipse*, que presenciaram seu auge entre 2007 e 2010, apresentaram um declínio, com sua última menção em 2014.

4.2 FASE 02 - ABRINDO OS BAÚS: OS JOGOS DE RPG, SEUS UNIVERSOS E SISTEMAS

Será abordado, dada a frequência de aparição dos jogos pelos hobbistas, de acordo com a pesquisa Enworld, Os títulos: *Dungeons & Dragons*, presente na lista dos cinco mais jogados em praticamente todos os trimestres analisados; *Pathfinder*, um jogo que foi capaz de superar o D&D quando foi lançado; *Warhammer*, amplamente citado; *Star Wars RPG*; *Shadowrun*; *World of Darkness*, que compreende criaturas sobrenaturais como vampiros e lobisomens. Também foi escolhido um jogo não muito citado, porém, em sua primeira aparição nesta listagem, quando sua quarta edição foi lançada, performou como o segundo RPG mais jogado no outono de 2018, o *Legend of the Five Rings*, e, por fim, o jogo *Tormenta*, um sistema de RPG brasileiro criado na década de 90. A escolha destes jogos se definirá também para a aplicação de análise paramétrica entre suas mecânicas e posterior apresentação da ferramenta de criação de novos sistemas de RPG. Este capítulo não pretende ser um guia completo de cada um destes jogos, sendo apenas uma contextualização de alguns aspectos dos jogos que serão abordados no estudo.

4.2.1 Dungeons & Dragons

O primeiro de seu gênero, o D&D foi idealizado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974 (RICON, 2004). Atualmente está em sua quinta edição, idealizada por Mike Mearls e Jeremy Crawford. De uma edição para outra, diversos aspectos de seu cenário e possibilidades aos jogadores foram adicionados.

Um aspecto importante do D&D como é conhecido hoje e em sua versão mais atualizada, é que se trata de um conjunto de três livros. Há o Livro do jogador, com informações sobre as raças e classes principais, armas e magias que são utilizáveis. Nele, as informações necessárias para a criação dos personagens estão contidas (MEARLS, CRAWFORD, 2019); Há o livro do mestre, em que os cenários são apresentados, mas é incentivado ao mestre que ele crie e modifique seu mundo de fantasia como bem entender.

Os testes de D&D envolvem dados de 20 faces (d20). São aplicadas modificadores, bônus e penalidades para definir se o resultado do dado é favorável ou desfavorável ao acontecimento narrado. Em menor frequência, outros tipos de

dados também são utilizados, como por exemplo o d4, d6, d8, d12, e o d10 (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Criar um personagem em D&D envolve os jogadores em uma série de escolhas. Primeiro, deve-se escolher uma das raças humanóides que existem no universo fictício de D&D, são estas:

Audazes e resistentes, os anões são conhecidos como hábeis guerreiros, mineradores e trabalhadores em pedra e metal. Embora tenham menos de 1,50 metro de altura, os anões são tão largos e compactos que podem pesar tanto quanto um humano 60 centímetros mais alto. Sua coragem e resistência compete facilmente com qualquer povo mais alto. A pele dos anões varia do marrom escuro a um matiz mais pálido, tingido de vermelho, mas os tons mais comuns são o castanho claro ou bronzeado, como certos tons terrosos. O cabelo é longo, mas de estilo simples, geralmente negro, cinzento ou castanho, embora anões mais pálidos frequentemente possuem cabelos ruivos. Anões machos valorizam altamente suas barbas e preparam-nas com cuidado (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 18).

Os anões possuem duas sub-raças: os anões da colina, com sentidos aguçados, intuição apurada e mais resiliência; e os anões da montanha, fortes e resistentes, habituados a um terreno mais desfavoráveis, têm uma estatura maior em relação a outros anões, bem como uma tonalidade de pele mais clara. (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Elfos são um povo mágico de graça sobrenatural, vivendo no mundo sem pertencer inteiramente à ele. Eles vivem em lugares de beleza etérea, no meio de antigas florestas ou em torres prateadas brilhando com luz feérica, onde uma música suave ecoa através do ar e fragrâncias suaves flutuam na brisa. Elfos amam a natureza e a magia, a arte e o estudo, a música e a poesia, e as coisas boas do mundo (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 21).

Os elfos possuem várias sub-raças: os Alto Elfos, que possuem um domínio básico da magia, podem ser subdivididos em elfos cinzentos ou da lua, que possuem peles prateadas, elfos do vale de Greyhawk, Silvanesti de Dragonlance, e elfos do sol, que possuem peles bronzeadas; Os Elfos da Floresta, que englobam os elfos selvagens, kagonestis e elfos verdes, são uma sub-raça de elfos desconfiada em relação a outras raças e possuem a pele em coloração acobreada; e, por fim, os Elfos Negros. Também chamados de Drow, esta subraça tem tons de pele “negra similar a obsidiana polida e cabelos brancos opacos ou amarelo pálido. Normalmente eles possuem olhos muito pálidos (tão pálidos que são confundidos com olhos brancos) com tons de lilás, prata, rosa, vermelho e azul” (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 24). Trata-se de uma subraça de elfos banida da superfície do mundo, que estabeleceram sua civilização no subterrâneo e cultuam a deusa Lolth, maligna e corrupta. (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Os Halflings são uma raça de humanóides muito pequena, tendo uma estatura média de 90 centímetros e pesando cerca de 20 kg, possuem peles que variam de bronzeado ao pálido corado, cabelos ondulados e encaracolados, quando são do sexo masculino, comumente possuem costeletas. São amantes dos prazeres simples da vida e não costumam gostar de ostentações (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Halflings são um povo afável e alegre. Eles apreciam os laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e da casa, nutrindo poucos sonhos de ouro e glória. Mesmo os aventureiros que existem entre eles normalmente aventuram-se no mundo por razões de comunidade, 27 amizade, desejo de viajar ou curiosidade. Eles amam descobrir coisas novas, até mesmo as mais simples, tais como uma comida exótica ou um estilo estranho de vestuário. Halflings são facilmente movidos pela piedade e detestam ver qualquer ser vivo sofrer. Eles são generosos, partilhando alegremente o que eles possuem, mesmo em épocas de vacas magras (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 26-27).

Possuem duas sub-raças, que consideram-se parentes próximos umas das outras: os Pés Leves são mais inclinados a viajarem e viverem uma vida nômade, enquanto os Robustos possuem maior resistência em relação aos Pés Leves, bem como uma certa resistência a envenenamentos, há boatos de que possuem algum parentesco com anões (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Os humanos são os mais adaptáveis, flexíveis e ambiciosos entre todas as raças comuns. Eles têm amplos e distintos gostos, moralidades e hábitos nas muitas diferentes regiões onde eles se instalaram. Quando se estabelecem em um lugar, eles permanecem: eles constroem cidades que duram por eras, e grandes reinos que podem persistir por longos séculos. Um único humano pode ter uma vida relativamente curta, mas uma nação ou cultura humana preserva tradições com origens muito além do alcance da memória de qualquer um dos humanos. Eles vivem plenamente o presente – tornandoos bem adaptados a uma vida de aventuras – mas também planejam o futuro, esforçando-se para deixar um legado duradouro. Individualmente e como grupo, os humanos são oportunistas adaptáveis, e permanecem alerta às dinâmicas mudanças políticas e sociais (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 29).

Em D&D, os Humanos são a raça com maior diversidade, possuem diversas etnias, dentre elas: Calishita: “Mais baixos e de constituição mais leve do que a maioria dos outros humanos, os Calishitas possuem pele, cabelos e olhos marrons escuros. Eles são encontrados principalmente no sudoeste Faerûn.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 30); Chondathano: “Chondathanos são um povo delgado, de pele morena e com cabelos castanhos que variam do quase loiro ao quase negro. A maioria deles é alta e possuem os olhos verdes ou castanhos, mas esses traços são quase universais.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 30); Damarano: “são de altura e constituição mediana, com tons de pele que vão desde o moreno ao claro. Seu

cabelo é geralmente castanho ou negro, e seus olhos são muito variáveis, embora o castanho seja o mais comum.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31); Illuskano: “são um povo alto, de pele clara com olhos azuis ou cinzentos como o aço. A maioria tem cabelos negros como um corvo, mas aqueles que habitam o extremo noroeste possuem cabelos loiros, ruivos ou castanho claros.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31); Mulano: são geralmente altos, magros, e com pele morena clara, com olhos amendoados ou castanhos. Seus cabelos variam do negro ao castanho escuro[...] seus nobres e muitos outros Mulanos costumam raspar todo o cabelo” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31); Rashemita: “tendem a ser baixos, robustos e musculosos. Eles geralmente têm pele e olhos escuros, e cabelos negros.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31); Shou: “Eles são de cor de um bronze amarelada, com cabelos negros e olhos escuros” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31); Tethyriano: “são de estatura e peso medianos, com pele escura, e aqueles que habitam as terras mais ao norte, tendem a ser mais altos. A cor de seus cabelos e olhos varia muito, mas os cabelos castanhos e os olhos azuis são os mais comuns.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31); Turami: “Nativos da costa sul do Mar Interior, o povo Turami é geralmente alto e musculoso, com pele escura como o mogno, cabelos negros encaracolados e olhos escuros” (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 31).

Existem também uma raça de humanóides com sangue de dragão e aparência similar, os Draconatos:

Draconatos parecem muito com dragões que estão de pé em forma humanoide, apesar de não possuírem asas nem uma calda. O primeiro draconato possuía escamas de matizes brilhantes combinando com as cores do dragão de que descendia, mas gerações de misturas criaram uma aparência mais uniforme. Suas pequenas escamas finas, normalmente são de cor bronze ou latão, algumas vezes indo até tons de escarlate, ferrugem, ouro ou cobre-esverdeado. Eles são altos e de constituição forte, muitas vezes medindo 1,95 metro de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e pés são fortes, com três dedos de garras curvadas em cada mão. O sangue de um tipo particular de dragão corre fortemente nas veias de alguns clãs de draconatos. Esses draconatos muitas vezes ostentam escamas de cores mais similares ao seu dragão ancestral – vermelho, verde, azul ou branco brilhantes, preto lustroso ou ouro, prata, latão, cobre ou bronze metálico reluzente (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 32).

Não possuindo sub-raças, os Draconatos possuem parentesco com um dragão. Os jogadores que têm interesse em interpretar um personagem desta raça precisam decidir a qual tipo de dragão o seu draconato descende dentre dez tipos

de dragões: azul, branco, bronze, cobre, latão, negro, ouro, prata, verde e vermelho (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Tão pequenos quanto os Halflings, os Gnomos:

A energia e entusiasmo dos gnomos pela vida brilha em cada pedacinho do seu pequeno corpo. Um gnomo padrão tem aproximadamente 90 centímetros de altura e pesa entre 20 e 23 kg. Seus rostos morenos ou bronzeados são geralmente adornados com largos sorrisos (apesar dos seus prodigiosos narizes) e seus olhos brilhantes vibram de emoção. Seus cabelos claros tendem a ser espichados, como se expressassem o insaciável interesse dos gnomos em tudo a sua volta. A personalidade de um gnomo é muito maior que sua aparência. A barba de um gnomo macho, em contraste com seu cabelo bagunçado, mantém-se perfeitamente aparada, mas as vezes, tem um bigode estiloso e pontas curiosas. Apesar da roupa de um gnomo geralmente possuir tons modestos de terra, ele ostenta bordados, estampas ou joias reluzentes (MEARLS, CRAWFORD, 2019. p. 35).

Os Gnomos possuem duas sub-raças: Os Gnomos da Floresta, que são familiares a técnicas de ilusão e furtividade. Raros, vivem em comunidades escondidas e fazem amizade com pequenos animais da floresta; E os Gnomos das Rochas, que são mais resistentes e inventivos, constituindo a maioria dos Gnomos de D&D (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Há algumas raças híbridas em D&D, como os meio-elfos, por exemplo. Estes são conhecidos por estarem:

Vagando entre dois mundos mas, na verdade, não pertencendo a nenhum dos dois, meio-elfos combinam o que alguns dizem ser as melhores qualidades dos seus parentes elfos e humanos: a curiosidade, inventividade e ambição humanas temperadas pelos sentidos refinados, amor a natureza e gostos artísticos dos elfos. Alguns meio-elfos vivem entre os humanos, separados por suas diferenças emocionais e físicas, vendo seus amigos e amores envelhecer enquanto o tempo malmente os toca. Outros vivem entre os elfos, crescendo impacientes à medida que atingem a maturidade nos reinos élficos intermináveis, enquanto seus amigos continuam a viver como crianças. Muitos meio-elfos, incapazes de se encaixar em nenhuma dessas sociedades, escolhem uma vida solitária, vagando ou se juntando a outros desafortunados e adentrando uma vida de aventura (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 38).

E, assim como os meio-elfos, também existem aqueles que possuem o sangue humano e orc em suas veias, são estes os meio-orcs, eles têm uma pele acinzentada, dentes proeminentes, medem entre 180 e 210 centímetros, pesam entre 90 e 125 quilos. Comumente possuem cicatrizes, os meio-orc:

Quer estejam unidos sob a liderança de um poderoso bruxo ou estejam lutando por um impasse após anos de conflito, tribos orcs e humanas as vezes formam alianças, unindo forças em uma vasta horda para o pavor das terras civilizadas próximas. Quando essas alianças são seladas através do casamento, os meio-orcs nascem. Alguns meio-orcs crescem e se tornam orgulhosos comandantes de tribos orcs, seu sangue humano concedem a

eles um diferencial perante seus rivais orcs de sangue puro. Alguns arriscam sair pelo mundo para provar seu valor entre os humanos e outras raças mais civilizadas. Muitos desses se tornam aventureiros, adquirindo renome pelos seus poderosos feitos e notoriedade por seus costumes bárbaros e fúria selvagem (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 40).

Por fim, a última raça descrita no livro do jogador de D&D se trata dos Tieflings, estes últimos são, basicamente descendentes de humanos que efetuaram um pacto com o senhor supremo dos nove infernos - Asmodeus, e por isso, carregam consigo uma aparência estigmatizada e bem marcante (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Os tieflings derivam de linhagens humanas e, no sentido mais amplo possível, eles ainda parecem humanos. No entanto, sua herança infernal deixou traços claros na sua aparência. Tieflings possuem grandes chifres que possuem os mais diversos formatos: alguns possuem chifres curvos, como um carneiro, outros possuem chifres compridos e finos, como uma gazela, e outros chifres espiralados e alongados, como os de um antílope. Eles possuem uma final calda, com uns 1,20 metro a 1,50 metro de comprimento, que chicoteia ou se enrola em suas pernas quando ele fica chateado ou nervoso. Seus dentes caninos são afiados e pontiagudos e seus olhos possuem cores sólidas – preto, vermelho, branco, prateado ou dourado – sem esclera ou pupila visíveis. Seus tons de pele abrangem todas as tonalidades da pele humana, mas também incluem variações de tons vermelho. Seus cabelos, escorrem atrás dos seus chifres, geralmente escuro, de preto ou marrom a vermelho, azul ou roxo escuro (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 42).

Após escolher a raça de seu personagem, os jogadores precisam definir a classe a qual eles pertencem. “É mais do que uma profissão: é a vocação de um personagem. As classes modificam a forma de um personagem perceber e interagir com o mundo, bem como seu relacionamento com as outras pessoas e poderes do multiverso.” (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 45). A quinta edição de D&D traz consigo doze classes disponíveis para interpretação: Bárbaro, Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Patrulheiro. Eventualmente, a medida que seu personagem ganha níveis (começam no nível 1 e o último dos níveis é 20) cada uma dessas classes possui especializações e ramificações de suas capacidades, poderes, habilidades e magias, ao qual cabe aos jogadores decidirem por quais caminhos seus personagens evoluirão (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

O RPG original possui outro atributo a ser escolhido, chama-se Tendência. A tendência de um personagem rege seus atos em relação à moralidade e às leis, e são compreendidos em nove combinações, que são:

Leal e Bom (LB) é a tendência de criaturas que se pode contar para fazer o que é correto como é esperado pela sociedade. Dragões dourados, paladinos e muitos anões são leais e bons.

Neutro e Bom (NB) é a tendência do povo que faz o melhor que pode para ajudar outros de acordo com suas necessidades. Muitos celestiais, alguns gigantes das nuvens, e grande parte dos gnomos são neutros e bons.

Caótico e Bom (CB) é a tendência de criaturas que agem de acordo com sua própria consciência, se importando pouco com as expectativas dos outros. Dragões de cobre, muitos elfos e unicórnios são caóticos e bons.

Leal e Neutro (LN) é a tendência dos indivíduos que agem de acordo com as leis, tradições ou códigos pessoais. Muitos monges e alguns magos são leais e neutros.

Neutro (N) é a tendência daqueles que preferem manter distância de questões morais e não tomar partido, fazendo o que aparenta ser melhor conforme a situação. O povo lagarto, muitos druidas e diversos humanos são neutros.

Caótico e Neutro (CN) é a tendência das criaturas que seguem seus caprichos, mantendo sua liberdade pessoal acima de tudo. Muitos bárbaros e ladinos, e alguns bardos, são caóticos e neutros.

Leal e Mau (LM) é a tendência das criaturas que conseguem metodicamente tudo o que querem, dentro dos limites de uma tradição, lei ou ordem. Diabos, dragões azuis e hobgoblins são leais e maus.

Neutro e Mau (NM) é a tendência daqueles que farão tudo o que quiserem, sem compaixão ou remorso. Muitos drow, alguns gigantes das nuvens e yugoloths são neutros e maus.

Caótico e Mau (CM) é a tendência de criaturas que agem com violência arbitrária, estimulada por sua ganância, ódio ou sede de sangue. Demônios, dragões vermelhos e orcs são caóticos e maus (MEARLS, CRAWFORD, 2019, p. 124).

Todas as histórias começam de algum lugar, e como o personagem levava a vida antes de ser interpretado pelo jogador é um atributo a ser escolhido, e este é feito de maneira estratégica para garantir maiores benefícios quando estão em concordância com a raça e a classe dos personagens. Os antecedentes disponíveis para serem escolhidos são: Acólito, Artesão de Guilda, Artista, Charlatão, Criminoso, Eremita, Forasteiro, Herói do Povo, Marinheiro, Nobre, Orfão, Sábio, Soldado (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Por fim, classes como clérigos e paladinos servem a uma divindade. Com a implementação do conceito de multiverso ao *Dungeons & Dragons*, a quantidade de divindades disponíveis para adoração tornou-se extremamente longa. Cada divindade concede benefícios e a fé dos personagens a estas existências torna-se acesso aos poderes sobrenaturais que suas classes têm a capacidade de emanar (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Quando os jogadores criam seus personagens em D&D, eles precisam preencher a ficha do personagem. Este RPG foi o primeiro do gênero que introduziu

o conceito dos seis atributos (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma), que combinados com as perícias (Acrobacia, Adestrar Animais, Arcanismo, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, História, Intimidação, Intuição, Investigação, Medicina, Natureza, Percepção, Persuasão, Prestidigitação, Religião e Sobrevivência) formam os principais testes que envolvem dados (MEARLS, CRAWFORD, 2019).

Dungeons & Dragons trata-se de um mundo de fantasia, onde os personagens são capazes de usar magia, e os combates são inspirados em uma visão romântica da era medieval. Espadas, escudos, arcos, lanças, e outras armas para combate corpo-a-corpo estão presentes e têm suas devidas especificações de uso em D&D.

4.2.2 Pathfinder

O RPG Pathfinder é criado com a base da Open Game License de *Dungeons & Dragons*, devido a isso, em muitos aspectos os jogos são semelhantes. No Brasil, sua segunda edição foi publicada em 2019 pela editora New Order.

As semelhanças são: sistema de nivelamento dos personagens (do 1 ao 20), seis atributos (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma); também possui perícias para combinar com o teste de jogada de dados (este também sendo um d20), são estas: Acrobatismo, Arcanismo, Atletismo, Diplomacia, Dissimulação, Furtividade, Intimidação, Ladroagem, Manufatura, Medicina, Natureza, Ocultismo, Performance, Religião, Sociedade e Sobrevivência (BONNER *et al.*, 2019).

Em Pathfinder, as raças são chamadas de Ancestralidades. Os jogadores têm à disposição para criação de personagens anões, elfos, gnomos, goblins, halflings e humanos (Figura 06).

Figura 06: Tabela de Ancestralidades disponíveis em Pathfinder.

ANCESTRALIDADES					
ANÃO	ELFO	GNOMO	GOBLIN	HALFLING	HUMANO
					
Anões são um povo robusto e atarracado, frequentemente devotados, ferozes e teimosos.	Elfos são um povo alto, esguio e longevo com uma forte tradição em arte e magia.	Gnomos são um povo baixo e vigoroso com uma curiosidade insaciável e hábitos excêntricos.	Goblins são um povo baixo e desorganizado, porém energético e obstinado. Foram vilificados e temidos por milênios.	Halflings são um povo pequenino e adaptável donos de grande curiosidade e humor notável.	Humanos são incrivelmente diversos. Alguns, como meio-elfos e meio-orcs, descendem de ancestrais não-humanos

Fonte: Bonner *et al.* (2019).

Cada Ancestralidade é acompanhada pela decisão de uma linhagem, em sua mecânica, se assemelha a sub-raça em D&D. Os anões têm a opção de criação de personagens com as seguintes heranças: Anão da Forja, que concede resistência ao calor; Anão Guardião da Morte, que são resistentes à necromancia⁴; Anão das Rochas, que ganham vantagens contra empurrões e dificulta serem derrubados; Anão de Sangue Ancestral; que confere resistência à magia; Anão de Sangue Forte, que concede resistência a venenos. Elfos, que possuem as heranças: Elfo Ártico, que possuem resistência a ambientes frios; Elfo das Cavernas, que possuem visão no escuro; Elfo das Florestas, que possuem facilidade em se mover em florestas e escalada em árvores; Elfo dos Sussurros, que possuem audição aguçada; Elfo Vidente, que possuem a capacidade de detectar magia. Gnomos, que possuem as heranças: Gnome Camaleão, que têm a capacidade de mudar de aparência, tons de pele e de cabelo; Gnome Manancial, que possuem uma magia inata desde o início do jogo; Gnome Sensitivo, que possuem um olfato apurado; Gnome Tocado-Pelas-Fadas, que possuem uma aparência próxima às fadas, e também

⁴ “Magias de necromancia utilizam os poderes da vida e da morte. Elas podem esgotar a essência vital ou sustentar criaturas com curas milagrosas. Magias de necromancia frequentemente possuem os traços cura, maldição, morte, negativo ou positivo” (BONNER *et al.*, 2019, p. 298)

começam com uma magia; Gnomo Umbral, que conseguem enxergar no escuro. Goblins, que possuem as heranças: Goblin Bucho-de-Ferro, que são capazes de ingerir comida estragada; Goblin Couro-Chamuscado, que possuem resistência à queimaduras; Goblin Dentes-de-Navalha, que podem utilizar a mandíbula como uma arma; Goblin Inquebrável, que conseguem recuperar ferimentos mais facilmente; Goblin das Neves, que possuem resistência ao frio. Halflings, que possuem as heranças: Halfling das Colinas, que são capazes de se recuperar de ferimentos mais facilmente; Halfling do Crepúsculo, que são capazes de enxergar na penumbra; Halfling Intrépido, que são capazes de resistir ao medo em situações críticas, lhes conferindo vantagens em testes de rolagem de dados; Halfling das Matas, que ignora a dificuldade de locomoção em terrenos como árvores e matagais; Halfling Nômade, que possui dois idiomas adicionais no início do jogo.

Por fim, em Pathfinder, os Humanos são uma raça que abrange as etnias meio-elfo e meio-orc. Os meio-elfos têm traços élficos, os meio-orcs têm traços órcicos, e ambos têm a capacidade de enxergar na penumbra, ademais, os humanos possuem Herança Perita, que começam o jogo com uma perícia já treinada, e Herança Versátil, que lhes confere um talento inicial inato (BONNER *et al.*, 2019).

Logo após decidir o que seu personagem é (Ancestralidade e Herança), os jogadores, assim como em D&D decidem os antecedentes, em Pathfinder escolhem uma biografia para definir o que seus personagens faziam antes da aventura. As Biografias disponíveis são: Acólito, Acrobata, Advogado, Apostador, Apresentador, Artesão, Artista, Batedor, Caçador, Caçador de Recompensas, Charlatão, Criança de Rua, Criminoso, Detetive, Discípulo Marcial, Emissário, Encantador de Animais, Eremita, Estudioso, Funileiro, Gladiador, Guarda, Herbalista, Lavrador, Marinheiro, Médico de Campo, Mercador, Mineiro, Nobre, Nômade, Operário, Prisioneiro, Soldado, Taverneiro e Vidente. (BONNER *et al.*, 2019).

Após a escolha da Ancestralidade, Herança e Biografia, os jogadores devem decidir entre uma das doze classes disponíveis no jogo: Alquimista, Bárbaro, Bardo, Campeão, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge e Patrulheiro (Figura 07).

Figura 07: Classes jogáveis em Pathfinder.

CLASSES			
ALQUIMISTA  O alquimista arremessa bombas alquímicas e bebe concoções feitas por ele mesmo.	BÁRBARO  O bárbaro corre em fúria pelo campo de batalha, esmagando adversários com temeridade.	BARDO  O bardo usa performances habilidades e segredos de ocultismo para distrair adversários e inspirar aliados.	CAMPEÃO  O campeão é um combatente dedicado a uma divindade que usa seu poder divino para melhorar suas habilidades e proteger aliados.

CLASSES			
CLÉRIGO  O clérigo convoca o poder de uma divindade para conjurar magias que curam aliados ou ferem seus adversários.	DRUIDA  O druida usa a magia do mundo natural para fortalecer aliados e subjugar inimigos.	FEITICEIRO  O poder mágico do feiticeiro flui de seu sangue e se manifesta como magias e habilidades fantásticas.	GUERREIRO  O guerreiro é um mestre de armas, técnicas marciais e poderosas combinações de ataque.



Fonte: Bonner *et al.* (2019).

Por fim, Pathfinder também dispõe de recursos narrativos para contribuir com a riqueza de detalhes dos personagens e do mundo ao qual estarão inseridos. Várias culturas humanas e das outras ancestralidades são descritas e exemplificadas em regiões geográficas do planeta Golarion. Há grupos de facções em que os jogadores podem escolher fazer parte, ou ingressar a uma delas no decorrer da aventura. Há, também, uma lista de divindades às quais os jogadores podem escolher que seus personagens sejam devotos. Diferente dos outros RPG's com a mecânica de divindades, Pathfinder exemplifica de forma clara o que cada um dos deuses considera um comportamento encorajado pela fé (édito) e o que é um comportamento considerado blasfemo (anátoma). As divindades, assim como em D&D, também restringem os personagens de acordo com sua tendência (Figura 08), o que, neste caso, são os mesmos encontrados em *Dungeons & Dragons* (BONNER *et al.*, 2019).

Figura 08: Tabela de tendências em Pathfinder.

	Bom	Neutro	Mau
Ordeiro	Ordeiro e Bom (OB)	Ordeiro e Neutro (ON)	Ordeiro e Mau (OM)
Neutro	Neutro e Bom (NB)	Neutro Verdadeiro (N)	Neutro e Mau (NM)
Caótico	Caótico e Bom (CB)	Caótico e Neutro (CN)	Caótico e Mau (CM)

Fonte: Bonner *et al.* (2019).

4.2.3 Warhammer

O mundo em que se passa o jogo também leva seu mesmo nome, e Warhammer lembra vagamente o nosso mundo. Porém, a humanidade não tem mais controle do planeta, e divide espaço com outras raças, como anões, elfos, vampiros, trolls e demônios (PRAMAS, 2005). Seu sistema de dados utiliza apenas dados de dez faces (d10).

Para a criação de personagens, há quatro opções de raças: Anões, Elfos, Halflings e Humanos. Após a decisão da raça, os jogadores definem seus atributos. Os atributos em Warhammer são definidos com a jogada de 2d10 a fim de estabelecer um número de 1 a 100. Os atributos são divididos em principais e secundários. Há oito atributos principais: Habilidade com Arma, Habilidade Balística, Força, Tenacidade, Agilidade, Inteligência, Força de Vontade e Companheirismo (PRAMAS, 2005, tradução nossa). Os atributos secundários também são oito: Força de Ataque, Ferimento, Bônus de Força, Bônus de Tenacidade, Movimento, Mágica, Insanidade (em geral começa-se com 0), e Pontos de Destino, estes últimos podem ser utilizados para evitar mortes (PRAMAS, 2005, tradução nossa).

Após a definição dos atributos, que variam de acordo com a raça escolhida e rolagens de dados, o jogo disponibiliza uma dinâmica de dez perguntas para ambientar o personagem: De onde você vem? Como é sua família? Qual é sua classe social? O que você fazia antes de ser um aventureiro? Por quê você se tornou um aventureiro? Quão religioso você é? Quem são seus melhores amigos e piores inimigos? Quais são seus bens valiosos? A quem você é leal? Quem você ama/odeia? (PRAMAS, 2005, tradução nossa).

Curiosamente, o jogo não permite que o jogador defina a aparência do seu personagem. Existem testes de rolagem de dados para definir, com base na sua raça, o peso, cor do cabelo, cor dos olhos, e até mesmo sinais, cicatrizes e marcas de nascença (PRAMAS, 2005, tradução nossa).

Assim como D&D, Warhammer tem um sistema de classes, ao que denominam *careers*, existem as “carreiras” Básicas e avançadas. Para a escolha inicial (Figura 09), os jogadores têm a impressionante quantidade de sessenta carreiras básicas (PRAMAS, 2005).

Figura 09: Tabela de Carreiras Básicas de *Warhammer*.

BASIC CAREERS

There are sixty Basic Careers. These are arranged alphabetically in the following section. Advanced Careers begin on page 61.

TABLE 3-2: BASIC CAREERS

Agitator	Ferryman	Noble	Smuggler
Apprentice Wizard	Fieldwarden	Norse Berserker	Soldier
Bailiff	Fisherman	Outlaw	Squire
Barber-Surgeon	Grave Robber	Outrider	Student
Boatman	Hedge Wizard	Peasant	Thief
Bodyguard	Hunter	Pit Fighter	Thug
Bone Picker	Initiate	Protagonist	Toll Keeper
Bounty Hunter	Jailer	Rat Catcher	Tomb Robber
Burgher	Kislevite Kossar	Roadwarden	Tradesman
Camp Follower	Kithband Warrior	Rogue	Troll Slayer
Charcoal-Burner	Marine	Runebearer	Vagabond
Coachman	Mercenary	Scribe	Valet
Entertainer	Messenger	Seaman	Warchman
Envoy	Militiaman	Servant	Woodsmen
Estalian Diestro	Miner	Shieldbreaker	Zealot

Fonte: Pramas (2005).

O sistema de carreiras de Warhammer funciona da seguinte forma, algumas carreiras iniciais são passíveis de escolha sem que haja pré-requisitos, e as carreiras avançadas (Figura 10) exigem que o jogador tenha elevado a experiência do seu personagem e cumpra alguns requisitos para conseguir migrar. Existem cinquenta e três opções de carreiras avançadas (PRAMAS, 2005).

Figura 10: Tabela de Carreiras Avançadas de *Warhammer*.

ADVANCED CAREERS

There are 53 Advanced Careers. These are arranged alphabetically.

TABLE 3-3: ADVANCED CAREERS

Anointed Priest	Knight
Artisan	Knight of the Inner Circle
Assassin	Master Thief
Captain	Master Wizard
Cat Burglar	Mate
Champion	Merchant
Charlatan	Minstrel
Courtier	Navigator
Crime Lord	Noble Lord
Daemon Slayer	Outlaw Chief
Demagogue	Physician
Duellist	Pistolier
Engineer	Politician
Explorer	Priest
Fence	Racketeer
Flagellant	Scholar
Friar	Scout
Ghost Strider	Sea Captain
Giant Slayer	Sergeant
Guild Master	Spy
Herald	Steward
High Priest	Targeteer
Highwayman	Vampire Hunter
Innkeeper	Veteran
Interrogator	Witch Hunter
Journeyman Wizard	Wizard Lord
Judicial Champion	

Fonte: Pramas (2005).

A escolha da raça e carreira afeta a disponibilidade de habilidades e talentos disponíveis aos personagens. Enquanto as habilidades são frutos do treinamento empenhado nas carreiras escolhidas, os talentos são inerentes à raça do personagem (PRAMAS, 2005, tradução nossa).

Assim como em D&D, Warhammer possui um panteão de deuses que influenciam o mundo e os jogadores podem optar em ter personagens devotos (Figura 11). Seus deuses e esferas de influência são: Manann, dos mares e oceanos; Morr, morte e sonhos; Myrmidia, da ciência da guerra; Ranald, dos ladrões, trapaceiros, e da sorte; Rhya, da fertilidade da terra e amor; Shallya, da cura, misericórdia e parto; Sigmar, do império, e da proteção; Taal, da Natureza e dos

selvagens; Ulric, das batalhas, lobos e inverno; e por fim Verena, aprendizado e justiça (PRAMAS, 2005, tradução nossa).

Figura 11: Símbolos dos deuses do panteão de *warhammer*.



Fonte: Adaptado de Pramas (2005).

4.2.4 Shadowrun

O RPG Shadowrun possui uma origem de mundo interessante. Logo no início é exposta a teoria dos mundos, ou eras, em que é explicado que a humanidade passa pelo sexto mundo, e a era anterior (fazendo uma analogia ao mundo real) a magia estava oculta e de difícil acesso. Devido a reparaçãõ da magia, novos nascimentos de pessoas com raças similares a elfos e anões surgiam entre os humanos (HARDY, 2018). Essa característica é chamada de Expressão Genética Obscura (EGO), concomitante a ela veio o fenômeno da goblinização:

Enquanto a EGO gerou recém-nascidos com aparências diferentes, a Goblinização atingiu pessoas de todas as idades. O sintoma mais perceptível era uma agonia cegante que entorpecia a mente. Isso durava de doze a setenta e duas horas enquanto as vítimas mudavam de forma, cresciam presas e/ou chifres e talvez dobrassem sua massa corporal. Que foi como os orks e trolls voltaram. Não que eles tivessem ido para outro lugar: elfos, anões, orks e trolls sempre estiveram aqui, mas no baixo fluxo mágico do Quinto Mundo, eles só se pareciam com humanos normais (HARDY, 2018, p. 20).

Os grupos de pessoas que compõem os nascidos elfos e anões, bem como os que passam por goblinização em algum momento da vida, se tornando orks e trolls, compõem o conceito que o RPG chama de meta-humanos (HARDY, 2018).

No mundo de Shadowrun, os dragões ressurgiram na Terra. Eles não só são criaturas míticas, como também controlam países, ações da bolsa, e megaempresas. Neste mundo, as empresas multinacionais desenvolveram códigos de conduta próprios e funcionam com leis internas como países, seria algo como uma evolução do anarcocapitalismo (HARDY, 2018).

As novidades no mundo de Shadowrun também compreendem a tecnologia na medicina, como se trata de um mundo que também é futurista, os personagens têm a opção de modificar seus corpos e inserir aprimoramentos de todos os tipos.

Acha que tem reflexos rápidos? Você pode ser mais veloz. Uma rede neural artificial pode te deixar mais rápida do que uma lebre nervosa. Você se acha forte? Troque os músculos com os quais você nasceu por um conjunto feito para pancadaria e eficiência, e você chegará a um novo nível de força. Você se acha charmosa? Implante alguns conjuntos de emissor de feromônios especializados e as pessoas logo irão desfalecer quando você passar, e acenar a cabeça com entusiasmo quando você falar (HARDY, 2018, p. 23).

Porém, o livro menciona o risco do excesso de aprimoramentos e a perda da meta-humanidade. Em Shadowrun, é como se o personagem perdesse parte de sua alma a cada modificação cibernética, se tratando de uma faca de dois gumes. Cabe ao jogador decidir o quanto vale a pena e o quão longe se deve chegar.

O jogo retrata uma sociedade em que mega corporações são mais poderosas que países. Além de posses, elas também controlam a vida de seus funcionários, com cargas horárias exorbitantes, controle sobre com quem os funcionários devem se relacionar, dentre outros. O contexto do RPG se passa em criar personagens que vivem à margem da sociedade. Mas que, de alguma forma, precisam trabalhar para sobreviver. O que resta além das mega corporações são trabalhos de espionagem, assassinato, sabotagem, roubo, ao qual muitas vezes também fazem parte das operações das mega corporações, mas que não podem fazer parte da imagem institucional destas (HARDY, 2018). Esse modo de vida alternativo e marginal compõe o conceito de Incursores, que se assemelha aos aventureiros em *Dungeons & Dragons*, por exemplo.

Existe, no mundo de Shadowrun, o que chamam de corte corporativa. Esta corte é composta por dez mega corporações. (Figura 12) São estas: A Ares Macrotecnologia. “A Ares se especializa em forças policiais, equipamento e

armamento militar, aeroespacial (ela tem cinco habitats orbitais), entretenimento, automotivos (a antiga General Motors também é parte da família Ares), e divisões menores em muitas outras áreas.” (HARDY, 2018, p. 31); Aztechnology, responsável pela produção de diversos mercados, “fazem desde substâncias químicas até trideogames, de bens militares a suprimentos mágicos” (HARDY, 2018, p. 31); A Corporação EVO “se focam em muitos projetos trans-humanistas que vão desde cibernéticos biológicos, experiências antienvhecimento, e outros projetos ainda mais estranhos, feitos para levar a meta-humanidade para o próximo passo da evolução.” (HARDY, 2018, p. 31) Também são a primeira mega corporação a construir uma base em Marte; O Grupo Horizon localiza sua sede na cidade de Los Angeles, e se especializa em qualquer coisa que possa manipular opiniões (mídia, publicidade, entretenimento, redes sociais, etc.), junto de produtos e bens de consumo, serviços imobiliários e desenvolvimentos, e produtos farmacêuticos” (HARDY, 2018, p. 32); A Mitsuhamá Tecnologia Computacional “adora computadores. Robótica, indústria pesada, seja o que for, mas poucos sabem que ela é uma das maiores fabricantes de produtos mágicos.” (HARDY, 2018, p. 32); A Neonet:

É o maior poder por trás da Divisão de Exame Universal de Sistemas (DEUS), e praticamente inventaram a Matriz sem fio. É óbvio que investiram pesado em infraestrutura da Matriz, junto com ciber-itens, eletrônicos, softwares, biotecnologia, aeroespacial, armamentos pequenos e muito mais (HARDY, 2018, p. 32).

A Renraku Sistemas Computacionais “controla o maior depósito de dados do mundo, e controlam quase todas as redes locais da Ásia.” (HARDY, 2018, p. 32); A Saeder-Krupp Indústrias Pesadas “se envolve basicamente em indústria, química, financeiro e aeroespacial com uma bela presença em outras áreas, algo esperado para a maior corporação do mundo.” (HARDY, 2018, p. 33); A Corporação Shiawase é a mais antiga das mega corporações, e “está metida em energia nuclear, engenharia ambiental, biotecnologia, indústria, serviços técnicos, minérios, bens militares e muito mais.” (HARDY, 2018, p. 33); por fim, a Wuxing Incorporação é a única mega corporação chinesa a compor a corte corporativa, suas iniciativas:

Além de se focar tradicionalmente em assuntos financeiros e transportes, a Wuxing também se especializa em serviços e produtos mágicos, lutando pelo posto de megacorp mais mística. A Wuxing também se expandiu para outros mercados, incluindo agricultura, engenharia, bens de consumo e químicos (HARDY, 2018, p. 33).

Figura 12: As logos das dez mega corporações que compõem a corte corporativa em *Shadowrun*.



Fonte: Adaptado de Hardy (2018).

O sistema de *Shadowrun* utiliza dados de seis lados (D6), a quantidade de dados em um teste é chamado de pilha de dados, e são descritas com um número à frente do D6, como por exemplo 3D6 (rolagem de três dados de seis lados). Em *Shadowrun*, os resultados cinco e seis nos dados são considerados sucessos, e a quantidade de sucessos que uma ação requer para ser bem sucedida chama-se limiar (HARDY, 2018). O RPG aborda de maneira simples as ações e a quantidade de sucessos necessários, cabendo a decisão de definição do limiar ao mestre. Os exemplos de ações e seus limiares são: dificuldade fácil, limiar 1; mediana 2; difícil 4; muito difícil 6; e extrema 8 a 10 limiares (HARDY, 2018). O sistema também recomenda o que fazer com os sucessos excedentes, seja em caso de um combate, o golpe ter um dano maior, ou em outros tipos de testes seus efeitos positivos possam ser acrescidos. Para tornar o sistema mais dinâmico, quando o personagem possui bastante perícia no teste que vai realizar, conseqüentemente sendo lançada uma grande quantidade de dados, é possível comprar sucessos automáticos na proporção de quatro dados para um sucesso (HARDY, 2018).

A criação de um personagem no RPG *Shadowrun* toma como base o conceito da meta humanidade. Os jogadores devem escolher primeiro o seu metatipo (Figura 13). “Seu personagem de *Shadowrun* será um dos cinco tipos diferentes de seres (chamados de metatipos): humano, elfo, anão, ork ou troll.” (HARDY, 2018, p. 50). Os humanos (*homo sapiens sapiens*) têm habilidades equilibradas e possuem mais sorte em relação aos outros metatipos; Os anões (*homo sapiens pumilionis*) possuem menor estatura e maior resistência em relação aos humanos; os elfos (*homo sapiens nobilis*) são mais altos, magros e com as orelhas mais pontudas em

relação aos humanos, também são mais ágeis e com maior beleza, possuem maior expectativa de vida e permanecem em aparência jovem por mais tempo; os orks (*homo sapiens robustus*) são caracterizados fisicamente por “sobrancelhas salientes, presas proeminentes e uma grande estatura” (HARDY, 2018, p. 50), devido sua aparência, sofrem bastante preconceito entre humanos e elfos, possuem também uma expectativa de vida menor em relação aos humanos; por fim, os trolls (*homo sapiens ingentis*) são os mais diferentes em relação aos outros. São muito altos em relação aos humanos, possuem chifres grossos enrolando-se às suas cabeças, protuberâncias de cálcio em suas articulações, e músculos muito acentuados, os orks “costumam ser mais receptivos com trolls e os dois metatipos muitas vezes moram nos mesmos bairros. Normalmente, estes não são os bairros mais ricos em recursos em um determinado cortiço” (HARDY, 2018, p. 51).

Figura 13: Os cinco Metatipos que existem em shadowrun: humano, anão, elfo, ork e troll, respectivamente.



Fonte: Adaptado de Hardy (2018).

Após a escolha do Metatipo, os jogadores devem escolher o Conceito de seus personagens. Em Shadowrun, não existe algo como uma classe bem delineada, os conceitos desempenham essa função. Porém, o Conceito de um personagem é algo que consegue explicar de forma breve a sua maneira de jogar, e a história anterior à aventura (*background*). Os conceitos listados (Figura 14) no livro são: Face:

O face usa seus dedos para passar pelas cordas das vontades e desejos das outras pessoas, tocando-as como um maestro. Ele é um mestre da trapaça, um negociador refinado e, geralmente, um líder habilidoso. Interagir com o Sr. Johnson durante o encontro é sua especialidade, especialmente quando é preciso barganhar pelo melhor lucro. O face também se destaca ao coletar dados, seduzir ou extrair informações vitais de várias fontes que poderiam ajudar a tornar o seu trabalho um sucesso. Embora o face geralmente consiga o que quer com charme e um sorriso, ele sabe como ser mais contundente para fazer as pessoas entregarem seus segredos. As palavras são a arma escolhida do face e Carisma e Vontade são os dois

atributos importantes do face, mas ele não tem problemas em usar uma Ares Predator quando a situação pede (HARDY, 2018, p. 63).

Logo em seguida, é apresentado o conceito de Conjurador que é um personagem capaz de manipular a mana⁵; Tecnautas, que atuam como hackers, “Seu trabalho envolve roubar, alterar e manipular dados, assim como assumir o controle ou modificar sistemas de segurança de forma que seus companheiros de equipe possam entrar e sair de instalações protegidas.” (HARDY, 2018, p. 63); Tecnomante, que “pode acessar a Matriz com sua mente através de uma conexão intrínseca que não é totalmente entendida, até mesmo em 2075” (HARDY, 2018, p. 63); Fusor, que “é um motorista profissional [...] é altamente habilidoso na operação, conserto e personalização de todos os tipos de veículos e/ou drones, oferecendo vigilância, transporte e poder de fogo remoto à sua equipe” (HARDY, 2018, p. 63); por fim, o conceito de Samurai Urbano:

Alguns artistas trabalham com aquarela, outros com óleo. O samurai urbano é um artista da dor. Em qualquer situação, ele conhece quinze formas de machucar um oponente e mais oito formas de machucar muito um oponente pé no saco. Ele pode aguentar quantidades enormes de dano e continuar de pé, causando um dano devastador em seus inimigos. Ele tipicamente é ampliado com belas quantidades de cibernéticos e biônicos, que o deixa excepcionalmente durão e perigoso no combate físico e armado. Embora seja feroz e mortal, ele costuma ter um código: pode ser um código compreensível apenas para ele, mas já é alguma coisa. Corpo, Força, e Agilidade são atributos importantes para os personagens que sejam samurai urbanos (HARDY, 2018, p. 63).

Figura 14: Ilustração dos conceitos apresentados para interpretação: Face, Conjurador, Tecnauta, Tecnomante, Fusor e Samurai Urbano, respectivamente.



Fonte: Adaptado de Hardy (2018).

Todos os personagens compartilham, em proporções diferentes, os mesmos atributos. Em Shadowrun, esses atributos são divididos em Físicos, Mentais e Especiais, e cada um deles têm um nível que vai de 1 a 6 (HARDY, 2018). Os

⁵ Mana “é um campo de energia que é a essência da magia. Mana pode ser manipulada de várias formas diferentes, permitindo tipos diferentes de conjuradores. Magos seguem um sistema mais lógico e ordeiro de magia, enquanto xamãs confiam mais em seus instintos e sua intuição” (HARDY, 2018, p. 63)

atributos Físicos são: Corpo (COR), atributo que indica o quanto dano em um combate o personagem é capaz de resistir, bem como resistência a envenenamento e recuperação de doenças; Agilidade (AGI) é ligada à coordenação, reflexo, rapidez, equilíbrio; Reação (REA) tem importância na ordem do combate, esquiva, e a como o personagem responde a eventos que ocorrem no seu entorno; Força (FOR) aumenta o dano dos golpes, aumenta a capacidade de carregar objetos, auxilia a escalada, corrida e nado (HARDY, 2018). Os atributos Mentais são: Vontade (VON) que é o desejo do personagem em superar uma dificuldade e resistir ao cansaço; Lógica (LOG) que mede o poder racional da mente, ajuda a consertar um equipamento ou curar um ferido; Intuição (INT) é a voz interior que sugere antes do cérebro racional, ajuda a perceber armadilhas; Carisma (CAR) é a força da personalidade, persuasão e charme, serve para atingir o efeito de encanto ou de intimidação em outras pessoas (HARDY, 2018). Os atributos Especiais são: Essência (ESS) que é a meta humanidade traduzida em um número. Todos começam com Essência 6, e a cada alteração corporal, um nível é perdido. Por se tratar de um atributo que interfere a humanidade do personagem, a perda permanente deste atributo afeta suas interações sociais; Trunfo (TRU) “é o intangível supremo, aquela coisa que te dá um impulso quando você precisa, que tira você de uma situação difícil quando as cartas estão na mesa” (HARDY, 2018, p. 52); Magia (MAG) é um atributo que apenas os adeptos ao uso de magia possuem; por fim, Ressonância (RES) é similar à Magia, porém para uso dos Tecnomantes, que utilizam o poder de suas mentes para interagir e moldar o ambiente à sua volta (HARDY, 2018).

4.2.5 Star Wars - Fronteira Do Império

O RPG inspirado nos filmes de George Lucas se passa no ambiente interplanetário que é compartilhado pelos filmes, em uma galáxia muito distante. O momento exato dos acontecimentos de Fronteira do Império em relação aos filmes se dá quando a aliança rebelde destrói a Estrela da Morte. O jogo de RPG de Star Wars chama-se Fronteira do Império, pois retrata povos que estão à margem do Império e fugindo da opressão (LITTLE *et al.*, 2015).

A mecânica do sistema funciona de modo um pouco diferente em relação a outros RPGs. Para uma ação, é determinado um conjunto de dados, são aplicados

os fatores, e a ação é bem sucedida se houver ao menos um símbolo de sucesso remanescente após os descontos.

Os dados são divididos em três categorias. O primeiro tipo inclui dados com símbolos favoráveis ao sucesso e à realização das tarefas. Já o segundo, inclui dados com símbolos que anulam os símbolos favoráveis e impedem a realização das tarefas. E o terceiro, inclui os dados da Força, e seus usos diferem um pouco do uso dos outros.

Os dados de Ampliação, Habilidade e Proficiência são os favoráveis, ou seja, positivos. Os de Contratempo, Dificuldade e Desafio são os desfavoráveis, ou seja, negativos. Os da Força são diferentes. Apesar de serem utilizados em diversas situações, esses dados geralmente não são utilizados em um teste de perícia padrão (LITTLE *et al.*, 2015, p. 10).

O sistema tem uma adaptação caso o jogador queira utilizar os dados convencionais com números em suas faces. Porém, é todo pensado na utilização de dados próprios com símbolos (Figura 15).

Figura 15: Tipos de dados utilizados no Star Wars: Fronteira do Império.



Fonte: Adaptado de Little *et al.* (2015).

Como demonstrado na Figura 15, há quatro tipos de dados, sendo classificados em dados positivos, negativos, da força e dados de dez faces. Os dados positivos são sub categorizados em: dados de ampliação, que são os dados de seis faces de cor branca que representam alguma vantagem que o personagem pode vir a ter ao realizar determinada ação, como por exemplo ter tempo suficiente para executá-la com perícia; dados de habilidade, que são os dados de oito faces de cor verde, que retratam a aptidão dos personagens em executar as tarefas; dados de proficiência, que são os dados de doze faces de cor amarela, e representam a habilidade inata e o treinamento. Para cada um dos dados positivos, há um contraponto na categoria de dados negativos, são estes: dados de contratempo, os

dados pretos de seis faces, fazem oposição aos de ampliação, e representam problemas menores que ocorrem na resolução de uma tarefa; dados de dificuldade, que contrapõem os de habilidade, são roxos de oito faces, representando a complexidade natural da tarefa; e os dados de desafio, que são contraponto aos de proficiência, são dados vermelhos de doze faces e representam os desafios mais extremos (LITTLE *et al.*, 2015).

Os dados da força, diferentemente dos dados positivos e negativos, geram recursos para que personagens sensíveis à Força⁶ possam utilizar. São dados brancos de doze faces. Em um dado da força, há recursos para ambas as inclinações: o lado da luz e o lado negro (LITTLE *et al.*, 2015).

Por fim, os dados de dez faces são utilizados para testes de porcentagem. Neste tipo de teste, um dado assume o valor das dezenas, e outro das centenas, assim o lançamento de um par de dados é capaz de gerar um resultado de 1 a 100 (LITTLE *et al.*, 2015).

Diferentemente de todos os outros sistemas analisados, o Star Wars possui um sistema que faz uso de dados únicos, pois suas faces possuem símbolos, ao invés da numeração contida nos convencionais. Há a possibilidade de jogar o sistema sem possuir seus dados, por meio de uma tabela de conversão apresentada no livro (Figura 16):

Figura 16: Tabela de conversão dos dados padrões para dados de tarefas.

CONVERTENDO DADOS PADRÕES EM DADOS DE TAREFA

Quando estiverem jogando **FRONTEIRA DO IMPÉRIO**, idealmente o Mestre e os jogadores têm um conjunto completo dos dados especiais descritos anteriormente. Porém, em alguns momentos, eles podem não estar disponíveis, e isso não pode fazer o jogo parar. Os jogadores podem utilizar diversos dados padrões de 6, 8 e 12 faces para obter os resultados dos dados personalizados utilizando o quadro abaixo. Os jogadores só têm que converter os resultados numéricos obtidos para os símbolos do jogo.

TABELA 1-2: CONVERSÃO DE DADOS PADRÕES PARA DADOS DE TAREFAS

Tipo de Dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dado de Ampliação (d6)	Vazio	Vazio	★	★☉	☉☉	☉						
Dado de Contratempo (d6)	Vazio	Vazio	▼	▼	☉	☉						
Dado de Habilidade (d8)	Vazio	★	★	★★	☉	☉	★☉	☉☉				
Dado de Dificuldade (d8)	Vazio	▼	▼▼	☉	☉	☉	☉☉	▼☉				
Dado de Proficiência (d12)	Vazio	★	★	★★	★★	☉	★☉	★☉	★☉	☉☉	☉☉	☉
Dado de Desafio (d12)	Vazio	▼	▼	▼▼	▼▼	☉	☉	▼☉	▼☉	☉☉	☉☉	☉
Dado da Força (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○

Fonte: Little *et al.* (2015).

⁶ “um campo de energia criado por todas as coisas vivas: ela nos cerca, nos penetra; mantém a galáxia unida” (STAR WARS: Episódio IV - Uma Nova Esperança, 1977)

O que determina o sucesso das tarefas no RPG de Star Wars é que, após o lançamento dos dados positivos e negativos (e conseqüentemente as anulações) sobre pelo menos um símbolo de sucesso. Aqui será abordado os símbolos mais especificamente (Figura 17):

Figura 17: Símbolos dos dados e seus significados.



Fonte: Adaptado de Little *et al.* (2015).

A mecânica básica consiste na anulação de um símbolo em detrimento de outro. O símbolo de sucesso é eliminado por um símbolo de fracasso. Em um combate, a quantidade remanescente de sucessos aumenta o dano infligido. O símbolo de vantagem indica uma consequência positiva secundária na ação, mesmo que a ação no final termine em fracasso. A vantagem é anulada pela ameaça. Por fim, o símbolo de triunfo indica um resultado mais poderoso em relação ao sucesso. Ele pode ser utilizado como sucesso, sendo dessa forma, anulado por um fracasso. Porém, também pode ser utilizado para gerar efeitos mais potentes à ação realizada, se for utilizado desta maneira, nada poderá anulá-lo. Ao contrário dos outros pares de símbolos, Triunfo e Desespero não se anulam, sendo este último com uma mecânica similar. É capaz de anular um sucesso, e se for utilizado para um efeito negativo secundário, nada no lançamento de dados pode impedir (LITTLE *et al.*, 2015).

Se, ao final do lançamento de dados, o saldo de símbolos indicar maior sucesso, a ação é bem sucedida. Se não, a ação falha. As consequências positivas ou negativas são indicadas pelo saldo de vantagens em relação ao de ameaças. E, por fim, acontecimentos de maior escala positiva ou negativa envolvendo a ação são

determinados pelo triunfo ou desespero, que também contam ao saldo de sucessos ou fracassos.

Para a criação dos personagens, alguns elementos precisam ser escolhidos. Um dos elementos iniciais para a tarefa é a escolha da Obrigação. Em Fronteira do Império, todos os personagens possuem uma obrigação pré-determinada. A obrigação pode ser compartilhada por todo o grupo de jogadores, ou ser individualmente elaboradas, pode ser algo tangível, como uma dívida financeira, ou intangível, como deveres e obrigações familiares, a obrigação é inicial, mas pode mudar ao longo do jogo (LITTLE *et al.*, 2015). Os tópicos que prosseguem a criação dos personagens são:

1. Determinar o Conceito e a História do Personagem
2. Determinar a Obrigação Inicial
3. Escolher a Espécie
4. Escolher a Carreira
5. Escolher as Especializações
6. Investir Pontos de Experiência
7. Determinar os Atributos Secundários
8. Determinar as Motivações Iniciais
9. Escolher Equipamentos e Descrição
10. O Grupo Escolhe a Nave Inicial (LITTLE *et al.*, 2015, p. 34)

Em termos práticos, os jogadores podem escolher uma obrigação de acordo com a história do seu personagem. Ela também pode ser determinada pelo mestre ou, ainda, escolhida por meio de uma rolagem de dois dados de dez faces a fim de chegar a uma porcentagem. O jogo recomenda o uso de uma das obrigações pré-determinadas, mas também concede ao jogador a possibilidade de criar a sua própria obrigação. As obrigações contidas no sistema são (LITTLE *et al.*, 2015, p. 39):

- Vício: o personagem possui um vício, seja em drogas, seja em agir fora da lei ou outro comportamento;
- Traição: ou o personagem foi vítima de uma grande traição, ou ele é propenso a cometer traições aos companheiros;
- Chantagem: há um segredo no histórico do personagem, alguém o descobriu e usa a informação para prejudicar;
- Recompensa: o personagem tem sua cabeça a prêmio;

- Crime: possui histórico criminal ou foi acusado por um crime, mesmo que não o tenha cometido;
- Dívida: financeira ou não, o personagem possui uma grande dívida com alguém;
- Senso de dever: o personagem se sente forçado a honrar algum senso de dever a alguma organização, e falhar com seu senso possui consequências;
- Família: possui uma família ao qual deve conceder tempo e atenção para cuidar de suas demandas;
- Favor: o personagem deve um favor, e a tendência são os favores se acumularem, e isso será cobrado eventualmente;
- Juramento: o personagem possui um juramento que controla seus pensamentos e ações, um exemplo típico desta obrigação é o código Jedi⁷;
- Obsessão: uma obsessão doentia por algo, por exemplo: uma celebridade, lugar, movimento político, um ícone, ou qualquer outro aspecto da sociedade;
- Responsabilidade: sente-se vinculado a um compromisso ou pessoa, pode ser a um mentor, a um grupo de órfãos, alguma minoria, etc.

O próximo passo após a obrigação, é a espécie do personagem. De acordo com Little *et al.* (2015) a espécie determina as características iniciais de Força Física, Agilidade, Intelecto, Astúcia, Força de vontade e porte, bem como estabelece os limites de ferimento e fadiga, habilidades inatas, bônus e experiência inicial.

Em *Star Wars: Fronteira do Império*, é citado a infinidade de espécies existentes no universo, e é permitido o uso de outras não citadas a encargo do mestre. No livro, existem oito espécies disponíveis para serem jogadas: Bothans, Droides, Gands, Humanos, Rodianos, Trandoshans, Twi'leks e Wookiees (Figura 18).

⁷ Conjunto de juramentos aos quais os Jedi seguem para permanecerem afastados do lado sombrio da Força

Figura 18: Espécies existentes no RPG Star Wars: Fronteira do Império.



Fonte: Little *et al.* (2015).

Os Bothans são agentes de informação capazes de desvendar segredos. (LITTLE *et al.*, 2015) Por isso, tendem a estar alinhados com profissões como negociantes, patrulheiros, ladrões, e políticos.

Os Droides são responsáveis por diversas funções na fronteira do império, o que inclui consertos mecânicos e cirurgias. Alguns possuem a capacidade de pensar por conta própria, mas por serem inorgânicos, não são capazes de se beneficiar de curas, ou serem sensíveis à Força (LITTLE *et al.*, 2015).

Os Gands são insectóides misteriosos que possuem o dom de descobrir a localização de indivíduos, por isso, são constantemente encontrados trabalhando como caçadores de recompensas, investigadores, assassinos e consultores de segurança (LITTLE *et al.*, 2015).

Os Humanos são a espécie mais comum da galáxia em Star Wars, estão praticamente em todos os planetas habitáveis (LITTLE *et al.*, 2015).

Os Rodianos são oriundos de um mundo onde caçar é um instinto básico. Evoluídos de lagartos escaladores, sua sociedade é extremamente violenta e têm a caçada como dever sagrado. Devido isso, é comum encontrá-los como caçadores de recompensas (LITTLE *et al.*, 2015).

Os Trandoshans são uma espécie de reptilianos que odeiam declaradamente os Wookiees, ao qual compartilham as mesmas estrelas. As profissões em que

melhor se adaptam são caçadores de recompensas e mercenários (LITTLE *et al.*, 2015).

Os Twi'leks são especialistas em barganhar e são capazes de fazer o uso da astúcia para alcançar seus objetivos. São organizados em sociedades familiares, e graças a suas habilidades sociais, são encontrados exercendo funções administrativas, políticas e de liderança (LITTLE *et al.*, 2015).

Os Wookiees são fortes, inteligentes e com forte senso de lealdade, geralmente têm sua cabeça a prêmio, e costumam trabalhar em “profissões que misturam perigo, tecnologia e exploração” (LITTLE *et al.*, 2015, p. 53).

Após a escolha da obrigação e espécie, é a hora da escolha de carreira. O sistema recomenda que os jogadores, ao escolherem as carreiras de seus personagens, respondam a duas perguntas: Qual papel ? E Qual História ? O papel desempenhado pelo personagem subdivide as perguntas em: “Meu personagem precisa ser um forte combatente?”; “Meu personagem precisa pilotar uma nave espacial?”; “Meu personagem deve ser um ‘rosto’ para o grupo?”; Meu personagem deve ser o tipo ‘Eu conheço esse cara?’; “Meu personagem deve ser o tipo sorrateiro?”; “Meu personagem deve ser a pessoa dedicada ao suporte?”. Com base nestas perguntas, o jogador tem a capacidade de escolher a carreira do seu personagem. Para cada carreira há especializações que definem o que exatamente é o campo de atuação dos personagens dentro de suas carreiras. Há seis carreiras disponíveis, são elas: Caçadores de recompensa, com as especializações Assassino, Artífice e Sobrevivencialista; Colonistas, com as especializações Médicos, Políticos e Eruditos; Exploradores, tendo como especializações Morador da fronteira, Patrulheiro e Negociador; Mercenários, com as especializações Guarda-costas, Saqueador e Soldado Mercenário; Contrabandistas, cujas especializações são Pilotos, Trapaceiros e Ladrões; Técnicos, com as especializações Mecânicos, Tecnólogo Proscrito e Invasor (LITTLE *et al.*, 2015).

O último passo para iniciar a aventura é a escolha da nave espacial inicial. Esta escolha é feita entre os jogadores, e possuem quatro opções para o início da história (Figura 19): um grupo experiente pode, em acordo com o mestre, escolher uma nave inicial diferente, desde que não custe mais que 120.000 créditos⁸; podem

⁸ “Mercadorias e serviços são pagos com "créditos". Este é um termo universal que abrange desde moedas locais com nomes e denominações distintas até o Crédito Imperial padrão galáctico. Todos são intercambiáveis e podem estar sob a forma de notas e moedas físicas ou armazenadas em cartuchos de crédito digital (também chamados de "chips")” (LITTLE *et al.*, 2015, p. 148)

escolher uma Wayfarer Transporte Médio, que é ideal para grupos grandes devido seu amplo espaço para passageiros e carga; o Cargueiro Leve YT-1300, uma escolha balanceada; ou a Nave de Patrulha de Sistema Firespray, uma nave resistente ideal para grupos pequenos (LITTLE *et al.*, 2015).

Figura 19: as três opções de naves iniciais para uma aventura em Star Wars Fronteira do Império.



Fonte: Adaptado de Little *et al.* (2015).

Em Star Wars Fronteira do Império, as naves e veículos, assim como personagens, possuem seus próprios atributos que definem como performam, são estes: Controle, atributo que indica o quão bem ela responde aos comandos do piloto; Velocidade, o quão rápida é capaz de ir; Perfil, indicado por “Uma ideia abstrata do tamanho da nave ou do veículo” (LITTLE *et al.*, 2015, p. 223); Defesa, que é um conceito definido pelas tecnologias que a nave possui para impedir danos; Blindagem, que é semelhante ao atributo de resistência; Limite de Avaria do Casco, que é indicado por “Um reflexo da solidez da construção de uma nave ou veículo e sua habilidade de suportar danos e continuar em funcionamento” (LITTLE *et al.*, 2015, p. 223); Limite de Fadiga do Sistema, descrito como “Um indicador do limite a que uma nave ou veículo pode ser forçado ou avariado antes da sobrecarga ou desligamento de sistemas importantes” (LITTLE *et al.*, 2015, p. 223); por fim, Pontos de Constituição para Customização, atributo que indica “a quantidade de lugares disponíveis na nave ou no veículo para customização e aprimoramentos” (LITTLE *et al.*, 2015, p. 223).

4.2.6 World Of Darkness - Vampiro: A Máscara

*World of Darkness*⁹ (WoD), trazido ao Brasil como Mundo das Trevas, não é um jogo em si, se trata de um cenário que tem como base a temática dos contos de horror. Em WoD, o jogador interpreta um personagem sobrenatural, um vampiro, lobisomem, ou um demônio, por exemplo. Para cada criatura sobrenatural existe uma linha de livros que auxiliam na interpretação dos personagens. Para fins deste estudo, aqui será abordado o que iniciou a franquia: Vampiro: a Máscara, em sua quinta edição.

Em Vampiro, você joga com personagens que são vampiros. Eles precisam subsistir do sangue dos vivos. Eles possuem estranhos poderes que podem usar para impor sua vontade a humanos indefesos. Eles podem dar do seu Sangue imortal às pessoas, transformando-as em servis viciadas em Sangue, condenadas a atender aos caprichos dos não vivos na esperança de obter a próxima dose (HITE *et al.*, 2021, p. 34).

O sistema faz uso apenas de dados de dez faces (d10), e sugere-se que sejam utilizados dados de duas cores, uma para jogadas comuns e a outra cor (em que se sugere o vermelho) para dados de Fome.

Os vampiros não são criaturas sobrenaturais que foram inventadas pelo RPG, sua origem remonta à obra de Bram Stoker: Drácula. Na versão do jogo, as lendas sobre estas entidades remontam a Caim, considerado o primeiro de todos os vampiros, que foi amaldiçoado a ter esta condição devido ao seu crime. Após ser condenado ao vampirismo, ele funda uma cidade, e Abraça¹⁰ outros vampiros, que por sua vez, também aumentam seus números e dão origem aos clãs. Tais vampiros são considerados antediluvianos, e a cidade foi arrasada com o dilúvio, tornando estes fundadores uma lenda não confirmada entre os que caminham à noite nos tempos atuais.

O mundo das trevas, como é chamado o universo em que se passa o RPG Vampiro, é como uma versão sombria do mundo real. As histórias de horror se interligam com aspectos escusos da nossa sociedade, como corrupção e crimes. Há a Máscara, termo utilizado para definir a lei absoluta sobre a sociedade dos vampiros: a sociedade humana não deve ter ciência da existência vampírica, e o vampiro que quebra a Máscara, geralmente é sentenciado à morte verdadeira (HITE *et al.*, 2021).

⁹ <https://www.worldofdarkness.com/about>. Acesso em 18/11/2022.

¹⁰ O Abraço é como é chamado o ato de transformar um humano em um vampiro. (HITE *et al.*, 2021)

O foco em Vampiro: a Máscara, é a história. Para tal, o jogador que constrói o cenário e guia os outros jogadores, ao invés do típico Mestre, assume aqui a figura do Narrador, que “cria o cenário e coloca a trama em ação - então permite que os jogadores a vivam por meio dos papéis dos protagonistas, alterando seu cenário à medida que avançam” (HITE *et al.*, 2021).

A Máscara é uma lei, àqueles que a regulamentam e punem os transgressores é uma antiga seita que reúne vampiros dos mais diversos clãs, chamada Camarilla, que, não estando em seus dias de maior glória, perde espaço ao movimento Anarch, cujo principal objetivo é ser contrário à Máscara (HITE *et al.*, 2021). Cabe aos jogadores a decisão entre unir-se a uma destas seitas ou não, bem como participar de outras organizações menores.

A Máscara faz parte da estrutura central da sociedade de vampiros. O que rege a sociedade oculta é uma lista chamada Seis Tradições: “Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não pertençam ao Sangue. Fazê-lo é renunciar aos teus direitos de Sangue” (HITE *et al.*, 2021, p. 51); a segunda tradição diz respeito ao território que os vampiros têm influência. O vampiro que rege um domínio é chamado de Príncipe. “Teu domínio é da tua inteira responsabilidade. Os demais te devem respeito enquanto nele. Ninguém poderá desafiar tua palavra enquanto estiver em teu domínio” (HITE *et al.*, 2021, p. 51); a terceira tradição diz respeito à permissão em que um vampiro recebe para criar outros vampiros, a sua progênie: “Tu só gerarás outro da tua raça com a permissão do teu ancião. Se o fizeres, sem tal licença, ambos, tu e tua Progênie, serão mortos” (HITE *et al.*, 2021, p. 52); quando um novo vampiro é criado, ele é responsabilidade do criador, até que seja dada a sua libertação, e isso leva a quarta tradição: “Aqueles que criares serão teus filhos. Até tua progênie ser libertada, tu a comandarás em todas as coisas. Os pecados dos teus recairão sobre ti” (HITE *et al.*, 2021, p. 51); A quinta tradição diz respeito à hospitalidade enquanto estiver em um domínio que não o seu: “Honrarás o domínio do próximo. Quando chegares em uma cidade estrangeira, tu te apresentarás àquele que ali governa. Sem a palavra de aceitação, tu não és nada” (HITE *et al.*, 2021, p. 51); Por fim, a sexta tradição diz respeito ao pacto de não agressão entre os vampiros. Não se trata de um ato impossível, mas há condições para que isto aconteça sem que haja uma rejeição perante a sociedade. “Tu estás proibido de destruir outro da tua espécie. O direito de destruição pertence

unicamente ao teu Ancião. Somente o mais antigo dentre vós convocará a Caçada de Sangue¹¹” (HITE *et al.*, 2021, p. 51).

Um recurso em particular que os jogadores de Vampiro têm a sua disposição são as Disciplinas, que são os poderes sobrenaturais que os vampiros possuem. As disciplinas variam conforme o clã ao qual pertencem, e de modo geral, os personagens vampiros iniciam o jogo com três delas. As Disciplinas disponíveis no jogo são:

Animalismo, que é uma habilidade vinculada a animais vertebrados, em nível um, permite que o vampiro possa conversar com animais e sentir a hostilidade de outra pessoa, mortal ou vampiro; em nível dois, permite que o vampiro entre em comunhão com as feras selvagens e urbanas, transformando a comunicação entre animais uma via de mão dupla. Em nível três é possível estender a disciplina aos animais invertebrados, comandando enxames de insetos, é possível intimidar a Besta¹² de outros vampiros ao encará-los nos olhos, e ganha a capacidade de se alimentar do sangue dos animais e ser revigorado com a mesma eficiência que o sangue humano; em nível 4, é possível transferir a mente para o corpo de um animal e controlar o seu corpo, ao custo de ficar imóvel e inconsciente no corpo original. Em nível 5, o Animalismo concede a habilidade de comandar bandos de animais com facilidade, bem como projetar a sua própria Besta em um momento de Frenesi¹³ a outro alvo (mortal ou vampiro) (HITE *et al.*, 2021).

Auspícios é a Disciplina que permite que os vampiros “distingam a verdade da mentira, sondem as mentes daqueles ao redor e percebam a realidade em um nível diferente de outros seres” (HITE *et al.*, 2021, p. 248). Em primeiro nível, permite aguçar os sentidos e sentir presenças ocultas; em segundo nível permite que o vampiro sinta premonições que podem fazer o vampiro evitar o perigo ou revelar algo; em nível três, permite que o vampiro possa estender o alcance da mente e sentir os sentidos de outra pessoa, como visão ou audição, também permite que o vampiro possa perceber o estado emocional de um indivíduo na forma de uma aura em cores ao redor do alvo; em nível quatro, é possível tocar um objeto inanimado e

¹¹ A Caçada de Sangue é uma ordem de extermínio, costuma ser emitida por um ancião ou um príncipe membro da Camarilla em relação a um vampiro que possa ter transgredido alguma das leis da sociedade vampírica. (HITE *et al.*, 2021)

¹² “Besta, A: os instintos e impulsos primitivos que ameaçam transformar um vampiro em um monstro irracional e voraz. (HITE *et al.*, 2021, p. 58)”

¹³ “Um vampiro em frenesi perde toda a capacidade de pensar racionalmente, sendo movido unicamente pela fúria, fome ou pânico” (HITE *et al.*, 2021, p. 219)

ter informações das últimas pessoas que o tocaram; em quinto nível, consegue reunir informações sobre uma área ao seu redor quando se concentra, bem como tomar o controle do corpo de um mortal e utilizar como se fosse o seu (HITE *et al.*, 2021).

Celeridade pode ser generalizada como a velocidade sobrenatural que alguns vampiros conseguem realizar. Em primeiro nível confere um exímio equilíbrio ao usuário, bem como aprimorar os seus reflexos; em segundo nível, faz o vampiro se mover a uma velocidade impressionante; em terceiro nível conseguem se aproximar em um piscar de olhos, bem como escalar uma superfície em incrível velocidade; em um quarto nível, a Celeridade é capaz de transbordar no sangue do vampiro, e aqueles que bebem de seu sangue conseguem usar temporariamente o poder. Para um usuário de Celeridade quarto nível, o mundo começa a ser percebido em câmera lenta, o que facilita qualquer ação de mira e pontaria; em nível cinco, a Celeridade dá a capacidade de se mover em frações de segundo e atacar com golpes mais rápidos do que os olhos consigam acompanhar (HITE *et al.*, 2021).

Dominação é a capacidade de manipular memórias e forçar a ação de outros indivíduos, para que funcione, é necessário que haja contato visual. Em primeiro nível é possível ordenar uma ação única e simples, e ao falar a palavra “Esqueça” é possível fazer um indivíduo esquecer os últimos minutos vividos, o que é muito útil para encobrir ações do vampiro; em segundo nível, é possível ocultar o poder da dominação em leves sugestões no meio de conversas, bem como, tendo contato visual, ordenar comandos elaborados e complexos a alguém dominado; em terceiro nível é possível a implantação de memórias sugeridas como um pós-hipnótico, em que a ação ordenada seja executada após um gatilho definido pelo vampiro, bem como dá ao usuário a habilidade de modificar fragmentos da memória do alvo de sua dominação; em quarto nível, os comandos e ações ordenados agora são sugestões aceitas pela consciência dos indivíduos, que acreditam que as ações executadas fazem parte da sua vontade; em quinto nível, é possível ordenar qualquer ação a um indivíduo, passando por cima do seu instinto de autopreservação, bem como comandar multidões de mortais ou grupos de vampiros (HITE *et al.*, 2021).

Fortitude é o poder de resistir a ataques físicos e mentais; no primeiro nível, o usuário consegue se fortalecer de sugestões mentais causadas por níveis inferiores de Dominação, e aumentar a sua vitalidade; no segundo nível, são capazes de

transferir um pouco da vitalidade a outros seres como animais, e são capazes de resistir a ataques físicos que facilmente incapacitariam outros indivíduos; no nível três, o vampiro pode ganhar resistência ao fogo e à luz do sol, caso se prepare para a ocasião, bem como proteger a sua mente de forças sobrenaturais; em quarto nível, o sangue do vampiro transmite seu poder temporariamente a quem bebê-lo; em quinto nível, sua pele é endurecida e assume um brilho que lembra o mármore, transformando o usuário em alguém de muita resistência (HITE *et al.*, 2021).

Ofuscação é uma habilidade que permite o vampiro não ser notado. “Observadores veem o vampiro, mas em suas mentes optam por ignorá-lo. Testemunhas desviam inconscientemente quando o usuário bloqueia o seu caminho” (HITE *et al.*, 2021, p. 260). No nível 1 o usuário consegue se ocultar e não ser detectado por outros meios que não sejam mecânicos ou sobrenaturais, caso fique imóvel, também consegue projetar um silêncio completo no usuário; no segundo nível, consegue se movimentar enquanto ofuscado; no terceiro nível o vampiro ganha a capacidade de se ofuscar mesmo por meios eletrônicos como quando filmado, bem como a habilidade de se fazer passar por outra pessoa qualquer; em quarto nível, mesmo quando observado, o vampiro consegue desaparecer em um piscar de olhos, bem como ganha a habilidade de ocultar um objeto inanimado; em quinto nível o vampiro ganha a capacidade de assumir a forma de um indivíduo específico caso conheça suas peculiaridades, também adquire a capacidade de estender a sua ocultação a um grupo de indivíduos em sua proximidade (HITE *et al.*, 2021).

Potência é a força física sobrenatural. Em primeiro nível o vampiro é capaz de quebrar ossos com os punhos e saltar alturas e distâncias muito acima de qualquer mortal; no segundo nível a eficiência de canalizar o seu sangue para aumentar os atributos físicos é aumentada; em terceiro nível o vampiro consegue drenar o sangue de uma vítima em uma velocidade sobrenatural, o que é útil durante um combate, também conseguem combinar potência e presença, caso tenham as duas disciplinas, para incitar a fúria em indivíduos próximos, também ganha a capacidade de escalar qualquer superfície enterrando seus dedos com força bruta; em quarto nível o sangue do vampiro concede temporariamente sua Potência; em quinto nível, o vampiro ganha a capacidade de infligir danos mortais com as mãos, sendo capaz de decapitar ou arrancar corações com as mãos, também ganham a capacidade de

bater os pés no chão e causar tremores que derrube os inimigos próximos (HITE *et al.*, 2021).

Presença é a capacidade de manipular sobrenaturalmente as emoções dos indivíduos. Em primeiro nível, é possível causar pânico em mortais, bem como provocar o seu fascínio; no nível dois, ganham a capacidade de transformar-se em objetos de obsessão de indivíduos que beijem o vampiro; no terceiro nível conseguem provocar o terror absoluto com um olhar aterrorizante, e causar uma paixão tão intensa que deixe o indivíduo em transe; no quarto nível, é possível convocar um mortal ou vampiro que já tenha sido vítima de seu fascínio anteriormente e, se combinada com a disciplina Dominação, retira a necessidade do contato visual que esta última requer; no quinto nível a Presença consegue afetar pessoas que veem o usuário por meio de transmissões ao vivo ou por ligações telefônicas, e conseguem canalizar seu poder para causar a sensação de presenciar o divino nos indivíduos afetados (HITE *et al.*, 2021).

Proteanismo é a capacidade de transformar seus corpos, os clássicos contos em que vampiros se transformam em morcegos se aplicam ao funcionamento desta Disciplina. No primeiro nível o usuário consegue enxergar na ausência total de luz, em que seus olhos adquirem um brilho sobrenatural, também consegue fazer com que um vampiro possa manipular sua própria massa corporal para evitar acionamento de sensores, minas de granada, danos de quedas, ou outros impactos; no segundo nível conseguem manipular o corpo para produzir armas naturais, como garras; no terceiro nível é possível que o vampiro afunde na terra e assim se esconda até a próxima noite, bem como se transformar em um animal com massa aproximada à sua original; no quarto nível o vampiro ganha uma forma animal adicional sem restrições de massa; no quinto nível o usuário consegue manipular internamente seu corpo, movendo seu coração de lugar e assim dificultando que seja estacado, também conseguem se transformar em névoa e assim passar por quaisquer tipos de entradas (HITE *et al.*, 2021).

Feitiçaria de Sangue é a capacidade de usar o Sangue vampírico para elaborar feitiçarias. No primeiro nível é possível determinar características da pessoa ao provar uma gota de seu sangue, e alterar seu próprio *vitae*¹⁴ para que ele seja ácido e corrosivo; no segundo nível conseguem remover a *vitae* de outro vampiro para causar-lhe dano e incitar a fome, bem como transformar seu sangue em um

¹⁴ “*Vitae* (arcaico): o Sangue de um vampiro.” (HITE *et al.*, 2021, p. 61).

veneno paralisante, e ainda transformar seu próprio sangue em um potencializador; no quarto nível o vampiro consegue roubar o sangue de suas vítimas por meio de uma manipulação sobrenatural deste, “de modo que o sangue espirre em uma torrente para dentro da sua boca. Isto tem o efeito adicional de manter o mortal subjugado [...] e a ferida se fecha sozinha assim que o efeito termina, a vítima tenha ou não morrido” (HITE *et al.*, 2021, p. 274); no quinto nível permite o vampiro ferver o sangue de sua vítima causando-lhe uma imensa dor, bem como a capacidade de transformar seu sangue em um veneno mortal a humanos e outros vampiros. A Feitiçaria de Sangue também concede o acesso a rituais de sangue, que envolvem a criação de círculos de proteção, comunicações sobrenaturais, defesa de seu refúgio, dentre outras capacidades (HITE *et al.*, 2021).

A escolha que mais afeta o modo em que os jogadores levarão as partidas de Vampiro é, sem dúvida, o clã ao qual seu personagem pertence (Figura 20). Nas lendas, existem treze clãs. Destes, no livro base há nove possibilidades para a criação de personagens:

Figura 20: Símbolos dos clãs de Vampiro: a Máscara.



Fonte: Adaptado de Hite *et al.* (2021).

Os Brujah, também conhecidos como o Clã Erudito, possuem um sonho ao qual o mundo possa coexistir com os vampiros em paz, sempre abraçaram pessoas revolucionárias e contra cultura, questionadores das normas e os que lutam pelos

oprimidos, os arquétipos exemplificados no livro são: “câncer no sistema”, “a voz do povo”, “adorador do sangue”, “punk troll” e “lobo em pele de cordeiro”. As disciplinas utilizadas pelos Brujah são a Celeridade, Potência e Presença. Sua fraqueza de clã, chamada de Perdição, é a facilidade em um Brujah ceder à sua fúria interior, são capazes de explodir sob a menor das provocações (HITE *et al.*, 2021).

Os Gangrel são conhecidos como o clã das feras, e se sentem mais confortáveis em ambiente com a natureza ao invés do habitat urbano. “Os Gangrel Abraçam indivíduos das fuleiras dos sobreviventes e lutadores: líderes de gangues, exploradores (urbanos e de outros tipos) e qualquer rês que enxerge o mundo como algo a ser atravessado em vez de algo do qual se esconder” (HITE *et al.*, 2021, p. 70). Os arquétipos dos Gangrel exemplificados são: “ex-presidiário”, “aventureiro”, “queridinho da galera”, “diretor do conselho”, “fera impenitente”. As Disciplinas de clã dos Gangrel são o Animalismo, a Fortitude e o Proteanismo. A fraqueza do clã tem a ver com a sua besta interior, quando entram em Frenesi, ganham aspectos animais no corpo, sofrendo penalidades em testes (HITE *et al.*, 2021).

Os Malkavianos, conhecidos como o clã da lua, lunáticos e filhos de Malkav, são vistos como loucos pelos outros clãs, quem tente compreendê-los pode concluir que “a perturbação deles advém de enxergarem um excesso de realidade de uma só vez, de compreenderem muito profundamente, e se sentirem emoções fortes demais para suportar” (HITE *et al.*, 2021, p. 75). Costumam se interessar por humanos com dons mediúnicos, ou que passaram por alguma experiência traumática, ou apenas que sejam alienados de alguma forma. Uma particularidade dos Malkavianos é o que chamam de Teia, em que se define:

Alguns Malkavianos afirmam existir um denominador comum em sua loucura; que todos eles estão ligados psicicamente por uma frequência coletiva, uma consciência compartilhada de algum tipo. Aqueles cientes de tal fenômeno chamam-no de Teia ou, mais recentemente, Rede (HITE *et al.*, 2021, p. 76).

Os arquétipos malkavianos descritos são: “presença influenciadora”, “médium”, “mau analista”, “fanático”, “viciado em sangue puro”. As Disciplinas utilizadas pelos malkavianos são Auspícios, Dominação e Ofuscação. A Perdição do clã da lua é a maldição de possuírem pelo menos um transtorno mental, a ser escolhida pelo jogador no momento da criação do personagem (HITE *et al.*, 2021).

Os Nosferatu são conhecidos como o clã dos ocultos. A perdição dos Nosferatu é visível na forma de degradação do corpo, ao que lentamente os

transforma em abominações. Seus arquétipos são: “centro de dados”, “araponga do domínio”, “mais bicho do que gente”, “caçador de monstros” e “rato”. As Disciplinas que os Nosferatu dominam são Animalismo, Ofuscação e Potência. “A maioria dos Nosferatu não quebra a Máscara ao serem avistados. Eles são vistos pelos mortais como grotescos e quase sempre aterrorizantes, mas nem sempre de modo sobrenatural” (HITE *et al.*, 2021, p. 85).

Os Toreador, conhecidos como o clã da rosa, são vampiros obcecados pela estética. “Mas desprezar os Toreador como devassos atrevidos ou artistas vazios pode ser o último erro que um Membro cometerá. A beleza é poder, e o amor pode forçar qualquer um a fazer qualquer coisa” (HITE *et al.*, 2021, p. 87). O clã tem uma predileção em adicionar artistas e pensadores modernos com relação à descoberta estética. Atores, escritores, dançarinos costumam ser os humanos que são adicionados aos Toreador. (HITE *et al.*, 2021). Os arquétipos do clã são: “L’artiste”, “diretor de palco”, “hedonista”, “mecenas”, “espião respiano”. As disciplinas que os Toreador dominam são Auspícios, Celeridade e Presença. Como são muito ligados à Estética, sua fraqueza também está relacionada: “Enquanto seu personagem se encontrar em um ambiente menos do que belo, suas paradas de dados usadas para acionar Disciplinas sofrem um redutor equivalente à sua Gravidade da Perdição” (HITE *et al.*, 2021, p. 91).

Originalmente magos herméticos, os Tremere são conhecidos como o clã quebrado, feiticeiros de sangue, usurpadores.

Incapaz de ou indisposto a aceitar sua própria mortalidade, Tremere cobiçou o sublime segredo da imortalidade. Em sua ganância, o mago fomentou os mais terríveis experimentos mágicos já conduzidos, condenando seus seguidores e a si mesmo a um inferno que ele próprio criou. Milhares de mortais foram assassinados e centenas de Membros vivisseccionados e drenados em círculos ritualísticos antes que Tremere e seus cultistas pensassem ter encontrado o elixir da vida. Quão surpresos não ficaram ao concluírem que haviam descoberto a maldição de Caim. Aterrorizados, morreram e despertaram para uma eternidade de fome e não viva, apartados de sua arte (HITE *et al.*, 2021, p. 93).

Os arquétipos dos Tremere são: “lealista da pirâmide”, “erudito eterno”, “inconformista pagão”, “forasteiro ambicioso”, “chefe de segurança”. A fraqueza dos Tremere, antes era uma rígida hierarquia de laços de sangue entre seus membros, que assegurava a lealdade. Atualmente, após a queda da sua principal base,

tornou-se a incapacidade de seu sangue conceber Laços de Sangue¹⁵ com outros vampiros, restringindo-os aos mortais, mesmo que com maior dificuldade. As Disciplinas dominadas pelos Tremere são Auspícios, Dominação e Feitiçaria de Sangue (HIDE *et al.*, 2021).

Os Ventrue, conhecidos como o clã dos reis, e sangue-azuis, acreditam que apenas eles possuem sabedoria para liderar todos os vampiros. São os líderes da Camarilla, adicionam às suas fileiras pessoas poderosas politicamente ou financeiramente. Seus arquétipos são: “diretor corporativo sangue-frio”, “membro da ordem”, “político conservador”, “poderoso chefe”, “sumo-sacerdote”. As Disciplinas dominadas pelos Ventrue são dominação, Fortitude e Presença. A fraqueza dos Ventrue está relacionada a seus gostos refinados:

Os gostos variam grandemente, indo desde sangues azuis que só se alimentam de morenas genuínas, de indivíduos de descendência suíça ou homossexuais, àqueles que só bebem de soldados, de mortais que sofrem de transtorno de estresse pós-traumático ou de usuários de metanfetamina (HIDE *et al.*, 2021, p. 102).

Além dos clãs mencionados anteriormente, Brujah, Gangrel, Malkaviano, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue, os jogadores podem optar por jogar com um personagem que não se adequa a nenhuma das tradicionais culturas vampíricas, escolhendo entre os Caitiff e os Sangues-Ralos.

Os Caitiff são conhecidos como sem clã, e escória da sociedade dos vampiros. “Certas linhagens de sangue sempre foram Sem-Clã, e às vezes as crias dos clãs simplesmente nascem diferentes. Estas costumam ser descartadas, exiladas ou optam por se distanciar dos clãs que as desprezam” (HIDE *et al.*, 2021, p. 105).

Quando outros Membros falam dos Caitiff, eles contam histórias de Nosferatu abandonados por semanas a fio sem jamais desenvolver qualquer deformidade, de Malkavianos dolorosamente são e de jovens Ventrue capazes de se alimentar de qualquer um. Relutantes em aceitar tais crias como sua, os clãs as abandonam. Ou a cria sente em seu Sangue que não pertence ao grupo que a originou, a despeito dos protestos do seu Senhor. A criação de um Caitiff não é uma ciência exata, e muitas crias abandonadas ainda manifestam alguma das características do seu suposto clã, a despeito da falta de uma perdição (HIDE *et al.*, 2021, p. 106).

Os arquétipos dos Caitiff são: “criado nas ruas”, “sobrevivente de abuso”, “totalmente superestimado”, “caitiff secreto”, “cria indesejada”. As Disciplinas que os Caitiff podem dominar são três à escolha do personagem. Conseguem aprender

¹⁵ “Laço de Sangue: uma relação de poder místico entre dois vampiros ou entre um vampiro e um mortal, em que um provou o sangue do outro três vezes; aceitar o Sangue de um vampiro é reconhecer seu domínio” (HIDE *et al.*, 2021, p. 60)

qualquer Disciplina desde que provem ao menos uma vez o sangue de um vampiro que as domine (HIDE *et al.*, 2021).

Os Sangues-Ralos, também conhecidos como Crepusculares, estão no limiar entre a vida e a morte. São vampiros tão distantes da linhagem de Caim, que sua própria existência é considerada um milagre (HIDE *et al.*, 2021). Diferentemente dos Caitiff, os Sangues-Ralos não são necessariamente excluídos pelo seu clã, mas não são afetados pelas preferências ou fraquezas do seu clã de origem. “Em 2009, o círculo interno da Camarilla emitiu um decreto segundo o qual todos os sangues-ralos devem ser marcados ou tatuados com o ‘símbolo da lua crescente’” (HIDE *et al.*, 2021, p. 110). O fato dos seus poderes e maldições serem limitados também afeta o modo como o sol os consome. Normalmente um vampiro queima à luz do sol, mas um Sangue-Ralo é capaz de andar sob o sol e apresentar apenas leves queimaduras. Seus arquétipos são: “vivo”, “arma de conveniência”, “abraço por culpa”, “vampiro nato”, “caçador de redenção”. São capazes de utilizar a alquimia sangue-ralo, e algumas disciplinas caso consigam um sangue mais puro para usar como combustível (HIDE *et al.*, 2021).

Em *Vampiro: a Máscara*, os personagens são considerados ferramentas de contar histórias. Estas são conduzidas pelo Narrador. O livro sugere uma lista de objetivos gerais para os jogadores se ambientarem ao WoD:

Que diabos eu faço neste jogo?

- Caço para conseguir sangue
- Luto com a Besta
- Construo e rompo relacionamentos
- Escondo-me da, ou luto contra a, Segunda Inquisição
- Domino as ruas
- Protejo os Pilares da minha Humanidade
- Ascendo ao poder
- Conspiro contra outros Membros
- Desenterro segredos terríveis
- Encaro as consequências de ser um monstro
- Luto contra lobisomens radicais e primitivistas

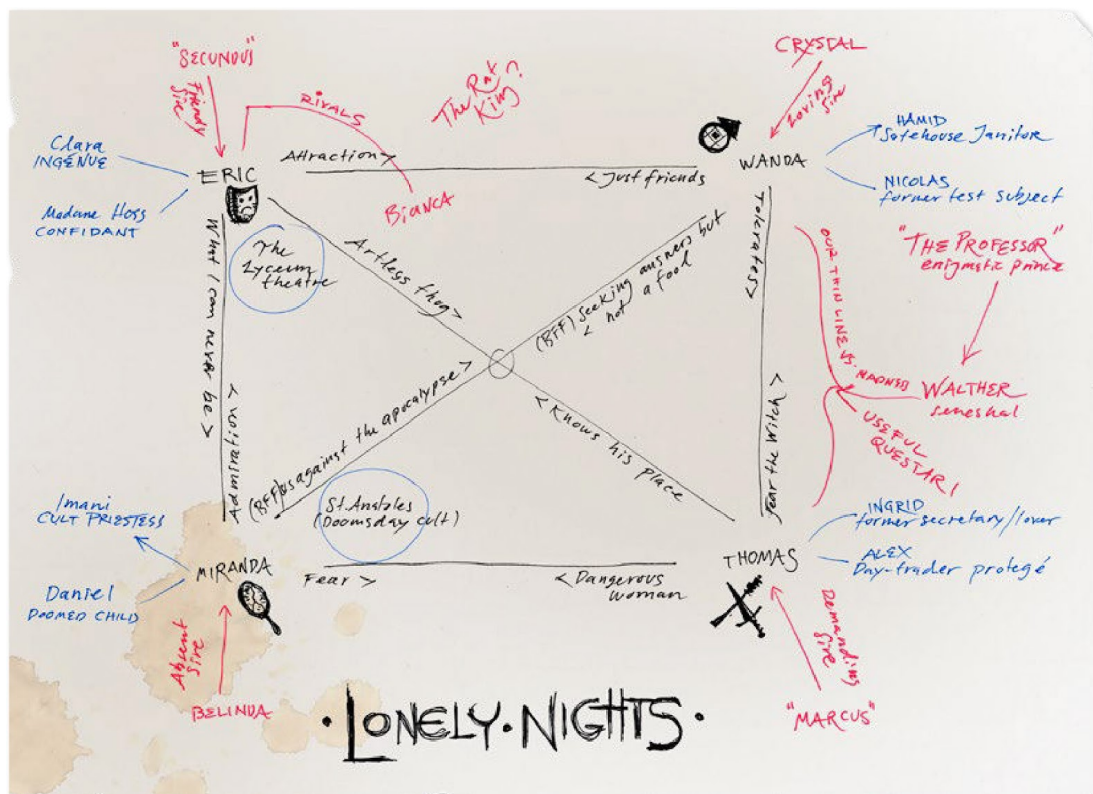
(HIDE *et al.*, 2021, p. 138).

Para uma crônica, é necessário definir a ou as cidades em que o jogo se passará, a idade dos vampiros que os jogadores interpretarão (HIDE *et al.*, 2021).

Em *Vampiro: a Máscara*, é apresentado uma ferramenta utilizada para registrar o que acontece entre os personagens durante as partidas: o Mapa de Relacionamentos (Figura 21). “Ao desenhar um Mapa de Relacionamentos, você pode trazer o drama visualmente para o primeiro plano, manter registro de personagens coadjuvantes que você negligenciou e fornecer ao Narrador e aos

jogadores substância emocional para as cenas interpessoais” (HIDE et al., 2021, p. 142).

Figura 21: Exemplo de Mapa de Relacionamentos.



Fonte: Hide et al. (2021).

Os personagens de Vampiro: a Máscara compartilham a mesma padronização de atributos e habilidades, contidos na ficha de personagem. Os atributos são divididos entre Físicos, que contém Força, Destreza e Vigor; Sociais, com Carisma, Manipulação e Autocontrole; e Mentais, com Inteligência, Raciocínio e Determinação. Todos os personagens possuem uma quantidade inicial de outro atributo chamado Força de Vontade, que existe na forma de pontos a serem gastos para garantir sucessos em testes de rolagem de dados. Similar aos atributos, as Habilidades são divididas em Físicas, contendo: Armas Brancas, Armas de Fogo, Atletismo, Briga, Condução, Furtividade, Ladronejo, Ofícios e Sobrevivência; Habilidades Sociais envolve: Empatia com Animais, Etiqueta, Intimidação, Liderança, Manha, Performance, Persuasão, Sagacidade, Subterfúgio; e, por fim, as Habilidades Mentais: Ciência, Erudição, Finanças, Investigação, Medicina, Ocultismo, Percepção, Política, Tecnologia. No início do jogo, os atributos e habilidades são comprados com a experiência inicial, mas esse valor pode ser

aumentado com a aquisição de defeitos, e estes pontos também podem ser gastos com a aquisição de qualidades. De modo geral, qualidades e defeitos são adquiridos apenas no início da criação do personagem.

4.2.7 Legend Of Five Rings

O RPG *Legend of Five Rings* (L5R) foi publicado no Brasil com o nome Lenda dos Cinco Anéis. A edição brasileira corresponde à quarta edição da obra original, escrita por Shawn Carman, e trata-se de um jogo ambientado em um reino chamado Rokugan, e sua história e cultura é pautada em uma sociedade de samurais.

Logo no início do livro, é introduzido a mitologia que rege o reino de Rokugan, em que o Deus Lua e a Deusa Sol são responsáveis pela criação dos mundos. Após a criação do mundo, Onnotangu (Lua) foi tomado por um amor obsessivo por Amaterasu (Sol) e a persegue, dando origem ao ciclo de dia e noite. Quando a alcança, o primeiro eclipse acontece, e seus dez filhos são concebidos. Temendo que Amaterasu amasse os filhos mais que ele, Onnotangu decide persegui-los e devorá-los. Com um plano de sua mãe, e uma intensa batalha entre pais e filhos, nove dos dez filhos caem no reino mortal, e assim dão origem aos clãs maiores, que são opções para os jogadores criarem seus personagens.

O livro conta com um método detalhado de criação de personagens. A princípio, deve-se escolher um clã: Caranguejo, Dragão, Escorpião, Fênix, Garça, Leão, Louva-a-Deus e Unicórnio (Figura 22).

Figura 22: Símbolos dos clãs Caranguejo, Dragão, Escorpião, Fênix, Garça, Leão, Louva-a-Deus e Unicórnio, respectivamente.



Fonte: adaptado pelos autores de Carman (2015).

Cada um destes clãs possuem respectivas famílias de samurais, às quais são objetos de escolha dos jogadores. Cada família concede um bônus inicial de acordo com a especialização delas, portanto trata-se de uma escolha estratégica.

Após a escolha do clã e família, há também as escolas. Cada clã possui quatro escolas e estas são responsáveis por conceder técnicas aos personagens, estas são voltadas para combate, feitiços ou habilidades sociais (CARMAN, 2015).

Há ainda um sistema opcional de ancestralidade, em que os espíritos dos seus antepassados se comunicam com o personagem. Eles atuam como divindades mentorando as ações dos vivos no mundo.

Como um complemento à criação do personagem, sua história e modo de agir e pensar, L5R também disponibiliza uma dinâmica chamada “Jogo das vinte perguntas”, que auxilia na criação de um personagem ambientado e contextualizado com o ambiente em Rokugan. As perguntas são: “1. A que clã seu personagem pertence?”; “2. A que família seu personagem pertence?”; “3. Seu personagem é um Bushi, Shugenja ou Cortesão¹⁶?”; “4. Como os outros descreveriam a aparência de seu personagem?”; “5. Qual é a motivação primária de seu personagem?”; “6. Quem é a pessoa em quem seu personagem mais confia?”; “7. Quais são o maior ponto forte e a maior fraqueza do seu personagem?”; “8. O que seu personagem acha do Bushidô?”; “9. Qual a opinião do seu personagem sobre o seu clã?”; “10. Seu personagem é casado?”; “11. Seu personagem tem algum preconceito?”; “12. A quem seu personagem presta maior lealdade?”; “13. Quais são as coisas prediletas e mais detestáveis para o seu personagem?”; “14. Seu personagem tem algum maneirismo recorrente?”; “15. E quanto às emoções de seu personagem?”; “16. Como seu personagem lidaria com um comportamento inadequado de um subordinado?”; “17. Como os pais de seu personagem o descreveriam?”; “18. Qual a maior ambição de seu personagem?”; “19. Quão religioso é seu personagem?”; “20. Como seu personagem morrerá?”.

Apesar de bem detalhado, o jogo também complementa com outras vinte perguntas para finalizar a ambientação do personagem. Estas ferramentas não são obrigatórias para se iniciar o jogo, porém, quanto mais informações e riqueza de detalhes forem adicionados, maior a solidez da narrativa criada pelos jogadores. As outras vinte perguntas são:

1. Seu personagem tem algum objetivo final, e se sim, qual é?
2. Qual é o segredo de seu personagem, e o que ocorrerá se ele for descoberto?
3. O que seu personagem pensa do clima político de Rokugan?
4. O que seu personagem faz para relaxar?
5. Se seu personagem receber kokus¹⁷, como ele os gastará?
6. Seu personagem tem alguma visão estereotipada das classes inferiores?

¹⁶ Sistema básico de funções dos personagens. Bushi é o guerreiro, o samurai que usa sua espada para lutar. Shugenja é o sacerdote, que se comunica com os espíritos dos elementos e de outros planos de existência para evocar o poder dos elementos e outras vantagens. Cortesão é o político, que se envolve com os assuntos da corte em prol de benefícios ao seu clã.

¹⁷ Nome de uma das moedas em Rokugan. 1 Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni.

7. Quais são os nomes dos pais e irmãos de seu personagem, e o que eles fazem?
8. Que recompensa seu personagem mais desejaria receber?
9. Como são a katana e saya¹⁸ do seu personagem?
10. Seu personagem reverencia mais o Tao de Shinsei¹⁹ ou as Fortunas²⁰?
11. Qual é a propriedade mais sagrada de seu personagem?
12. Quem é o amigo mais próximo do seu personagem?
13. O que seu personagem ama, teme e odeia?
14. Como seu personagem se sente em relação aos outros Clãs Maiores?
15. Como seu personagem se sente sobre as diferentes posições da Ordem Celestial²¹?
16. Quem é o par ideal do seu personagem?
17. Como seu personagem reage a impurezas menores ou irreverência alheia?
18. Seu personagem já foi exposto a maho²² ou outras blasfêmias graves?
19. Que conselho você daria ao seu personagem?
20. Quem seria o maior inimigo do seu personagem?

(CARMAN, 2015, p. 101-102).

As ferramentas do jogo das 20 perguntas, e mesmo as vinte adicionais, auxiliam na criação do personagem a ser jogado, e de certo modo, parece um modo eficiente de definição de *persona*, que também é por muitas vezes utilizado em projetos de Design.

A principal diferença do L5R em relação a outros RPGs, segundo o próprio autor, é que não se trata de "matar monstros, coletar tesouros e resgatar princesas. É um jogo de honra, heroísmo e consequências morais associadas ao código samurai do bushidô." (CARMAN, 2015, p. 9).

O nome do jogo (Lenda dos Cinco Anéis) se origina da crença rokugani²³ em que todo o mundo real é composto de cinco elementos: Terra, Ar, Água, Fogo e Vazio (Figura 23).

¹⁸ Enquanto a *katana* é a espada do samurai, a *saya* é a sua bainha.

¹⁹ Manuscrito Base da religião oficial de Rokugan, o Shintao.

²⁰ "O Fortunismo é o culto às Fortunas, espíritos e deuses que habitam o Tengoku, os Paraísos Celestiais, bem como aos espíritos menores que habitam o reino mortal. As Fortunas são organizadas em uma hierarquia celestial, indo do Sol e a Lua, supremos governantes dos Céus, às Sete Grandes Fortunas e Dragões Elementais a centenas de Fortunas Menores." (CARMAN, 2015, p. 39)

²¹ Ordem hierárquica da sociedade Rokugani. É vista como a vontade sagrada e inquestionável do divino

²² Nome dado à Magia Negra no mundo de L5R.

²³ Quem é originário do reino de Rokugan.

Figura 23: Símbolos dos elementos Terra, Ar, Água, Fogo e Vazio, respectivamente.



Fonte: adaptado pelos autores de Carman (2015).

Para cada ação de jogo que exige alguma perícia, técnica ou dificuldade, existe um teste que envolve habilidades físicas e mentais associadas a cada um dos quatro primeiros elementos. Ao elemento Terra está o Vigor e a Vontade; ao Ar, Reflexos e Astúcia; à Água, Força e Percepção; ao Fogo, Agilidade e Inteligência. Quanto ao vazio, ao invés das habilidades, são Pontos de Vazio, que existem para serem gastos à escolha do jogador e, assim, obter sucessos automáticos em testes de habilidades. Os pontos de Vazio são recarregados a cada dia que se passa na história do jogo.

Quanto aos testes que utilizam os dados, o L5R possui um sistema denominado Roll & Keep, e funciona da seguinte forma:

Em seu cerne, o RPG Lenda dos Cinco Anéis usa uma mecânica muito simples. Quando um jogador desejar fazer uma ação, o Mestre determinará que habilidade o personagem deverá usar para determinar falha ou sucesso (essas habilidades geralmente consistem de um Atributo e uma Perícia usados em conjunto). O Mestre também deverá decidir quão difícil a tarefa deve ser, e escolher um Número-alvo (NA) baseado nesta dificuldade. (CARMAN, 2015, p. 75).

Para a jogada de dados, o L5R adota apenas os dados de 10 faces (D10). A quantidade de dados jogada em uma ação dependerá do nível da habilidade necessária para a ação em questão (por exemplo, perícia em arco e flecha para lançar uma flecha e acertar o alvo). O sistema Roll & Keep também funciona da seguinte forma: uma ação é decidida pelo mestre que precisará ser lançada, de acordo com as habilidades do personagem, 8 D10, mas para que o jogador tenha êxito em sua ação, ele poderá manter apenas 4 dados (logo, o jogador escolhe os quatro que melhor performaram). Esse tipo de jogada é descrito na seguinte expressão: “8k4” (joga-se 8 dados, mantém-se 4 resultados). A somatória dos dados mantidos precisa ser igual ou superior ao Número Alvo (NA) determinado pelo mestre. A dificuldade em um personagem ter êxito em sua ação é uma escolha

arbitrária do mestre. Porém, o livro fornece algumas informações para um consenso de dificuldades e ações (Figura 24).

Figura 24: Exemplo de ações físicas e mentais, suas dificuldades e o número necessário para ter êxito na somatória dos dados.

NA	DIFICULDADE	FÍSICA	MENTAL
Nenhum	Mundana	Levantar da cama	Lembrar os detalhes de sua espada
5	Muito Fácil	Atacar um alvo imóvel	Reconhecer um velho amigo
10	Fácil	Carregar metade do seu peso	Encontrar um objeto fora do lugar
15	Mediana	Erguer o seu peso	Lembrar de alguém que você só viu uma vez
20	Moderada	Pular um fosso de três metros	Reconhecer alguém disfarçado
25	Difícil	Escalar uma escarpa sem corda	Encontrar um objeto bem escondido
30	Muito Difícil	Pular em segurança de uma cachoeira	Lembrar-se das palavras exatas de alguém
40	Heroica	Derrubar um troll	Citar todos seus ancestrais... Na ordem certa.
60	Impossível	Quebrar pedra com as mãos nuas	Enganar uma Fortuna

Fonte: Carman (2015).

Em relação a outros sistemas, o sistema Roll & Keep aparenta ser uma maneira de contornar a exclusividade do fator sorte nos números dos dados, ao permitir lançar uma quantidade maior de dados que são necessários na somatória da ação. Como regra complementar, nenhuma ação deve ter mais de 10 dados lançados, sendo os dados excedentes transformados em dados bônus ao serem mantidos na razão de 2 dados para 1 bônus (por exemplo: ao invés de jogar 12 dados e manter o resultados de 4 destes, são jogados o máximo de 10 dados, e 5 dados são mantidos, ou na expressão: 12k4 viram 10k5).

4.2.8 Tormenta

De todos os sistemas listados no estudo, o Tormenta se difere dos demais por ser de autoria brasileira. A versão analisada se trata do Tormenta20, a edição do livro do jogador lançada após 20 anos da primeira edição. Na visão dos autores, o RPG em si “não é exatamente um ‘jogo’”. Na verdade, é um modo de reunir amigos e

contar uma história colaborativa, uma história em que todos os espectadores também são autores.” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 8). Sobre o próprio jogo, os autores subdividem a categoria de RPG e afirmam que o “Tormenta20 é um jogo de espada e magia, ou fantasia épica, sobre heróis brandindo armas, feitiços e outros poderes contra monstros e vilões, caçando tesouros em masmorras, salvando reinos e mundos” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 8).

Por muitas vezes o Tormenta20 utiliza mecânicas e inspirações no *Dungeons & Dragons*, tais mecânicas são compartilhadas pela empresa detentora dos direitos do D&D por meio do Open Game License.

O RPG se passa em um continente, que também é considerado um mundo, chamado Arton. Criado por vinte divindades, possui alguns reinos em sua vastidão territorial. Os humanos vivem no Reinado, um país que recentemente findou a guerra contra um país vizinho intolerante chamado Supremacia Purista. As terras humanas fazem fronteiras com Aslothia, o reino dos mortos, Repúblicas livres, pequenos reinos, feudos, o Império Tauron e Khubar, dentre outros (SVALDI *et al.*, 2022).

No início, o jogo introduz uma mecânica básica simples. Para uma ação difícil, em que um teste é exigido, um dado de 20 faces (1d20) é jogado, somadores adequados são inseridos, e o resultado final é comparado com um número definido pelo Mestre como Dificuldade da Ação (CD).

A construção de personagens e personalização oferece uma vasta gama de opções de raças e classes jogáveis. Além disso, introduz a um sistema de divindades, em que existem vinte deuses no panteão de Arton, e o personagem pode escolher ser um devoto de algum destes, e receber os benefícios e obrigações desta escolha.

Em Tormenta20, os personagens são constituídos de níveis, que vão de 1 a 20. O jogo comumente começa com todos os jogadores no nível 1, e o último nível é comparável a guerreiros lendários. O que define as capacidades dos personagens, além do nível, são seus atributos. Existem seis atributos no jogo. São esses: Força (For): “Seu poder muscular. A Força é aplicada em testes de Atletismo e Luta; rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso, e testes de Força para levantar peso e atos similares.” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 17); Destreza (Des): “Sua agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. A Destreza é aplicada na Defesa e em testes de Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem,

Pilotagem, Pontaria e Reflexos.” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 17); Constituição (Con): “Sua saúde e vigor. A Constituição é aplicada aos pontos de vida iniciais e por nível e em testes de Fortitude. Se a Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem retroativamente de acordo. (SVALDI *et al.*, 2022, p. 17); Inteligência (Int):

Sua capacidade de raciocínio, memória e educação. A Inteligência é aplicada em testes de Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício. Além disso, se sua Inteligência for positiva, você recebe um número de perícias treinadas igual ao valor dela (não precisam ser da sua classe) (SVALDI *et al.*, 2022, p. 17).

Ainda sobre os atributos, temos Sabedoria (Sab): “Sua observação, ponderação e determinação. A Sabedoria é aplicada em testes de Cura, Intuição, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 17); e, por fim, Carisma (Car): “Sua força de personalidade e capacidade de persuasão, além de uma mistura de simpatia e beleza. O Carisma é aplicado em testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Jogatina” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 17).

Este sistema de atributos também é encontrado em outros jogos, e tem a sua origem no D&D. Dado a popularidade e tempo do jogo, referências e explicações muito didáticas surgiram com o tempo. Existe uma paródia que explica os seis atributos utilizando o exemplo de um tomate. A Força é o que te faz capaz de esmagar um tomate, Destreza é a habilidade de acertar ou desviar de um tomate arremessado, Constituição é a capacidade de comer um tomate estragado e não adoecer, Inteligência é o conhecimento de que o tomate é uma fruta e não uma verdura, Sabedoria é ter o bom senso de não colocar um tomate em uma salada de frutas, e Carisma seria a habilidade de vender uma salada de frutas mesmo que tenha tomates (LEAL, 2018).

Inicialmente, para a construção do personagem, o Tormenta20 fornece duas opções de distribuição de atributos: Pontos ou Rolagens (de dados), na primeira, são oferecidos aos jogadores 10 pontos para distribuir entre os seis atributos, e na segunda, há uma fórmula e regras para definir a quantidade de cada atributo baseado no resultado da rolagem de quatro dados de seis faces. Após essa distribuição, os atributos são submetidos aos modificadores de raça. No jogo, dezessete raças são disponíveis para serem interpretadas, e cada uma possui uma

forma de modificar os atributos de modo a fornecer vantagens e desvantagens inerentes.

As raças disponíveis em Tormenta20 são: Humanos - O povo mais numeroso, considerados escolhidos dos deuses para governar o mundo; Anões - Em uma clara referência à imagem *Tolkiana* de um Anão, a raça é resistente, vive em uma cidade subterrânea, mineram metais e forjam armas e armaduras, gostam de cerveja e cultivar barbas longas (SVALDI *et al.*, 2022); Dahllan - Em si, esta raça é gerada a partir de um humano e uma dríade (fada da floresta), mas seus números têm aumentado sem explicação aparente na história. São exclusivamente do sexo feminino, e são tecnicamente meio humanas e meio fadas. Possuem habilidade de falar com animais e controlar as plantas. (SVALDI *et al.*, 2022); Elfos - diferente dos anões, a versão élfica de Tormenta20 traz a história de um povo belo e habilidoso com armas e magias, mas que, por conta de sua arrogância, teve seu reinado caído e parte do seu povo escravizado. A história de Tormenta inicia com o fato de que sua divindade, *Glórienn*, não exerce mais influência sobre a raça, o que é visto por alguns como uma bênção, e por outros, como uma maldição; Goblins são:

Pequenos, de pele rugosa verde, marrom ou amarela, orelhas longas e nariz pontudo, os goblins vivem nas frestas do mundo civilizado. No Reinado, habitam zonas de grande pobreza. Nos ermos, ficam entocados em cavernas. Erroneamente são vistos como inferiores — ou, na pior das hipóteses, como monstros.

Mas essa é uma visão simplista. O que define os goblins é perseverança e inventividade. Eles criam engenhocas que desafiam a lógica — máquinas cheias de peças, sempre expelindo fumaça e ameaçando explodir. Também são aeronautas pioneiros: um piloto ou baloeiro goblin pode levá-lo a qualquer lugar de Arton por um preço módico, desde que você não se importe com uma eventual queda desastrosa (SVALDI *et al.*, 2022, p. 23).

Os Goblins de Svaldi *et al.* (2022) fazem uma referência a criaturas de mesmo nome que se fazem presentes em outra franquia de jogos: *Warcraft*, em que compartilham aparência e inventividade; Lefou - uma raça à parte, considerados meio-demônios, são descendentes de pessoas que tiveram contato com a Tormenta, e devido a isso, possuem uma mácula nos seus corpos. A aparência é a mesma da raça de seus pais, mas um Lefou apresenta alguma deformidade, como antenas, crostas sobre a pele, ou garras, por exemplo. Dado o contato com a mácula, alguns abraçam o mal. Porém, pelo mesmo motivo, alguns decidem combatê-lo; Minotauros - seres de aparência semelhante ao de mesmo nome presente na mitologia grega, os minotauros, assim como os elfos, perderam sua divindade, Taurien, que faleceu na guerra contra a Tormenta. Enxergavam a si mesmos como um povo forte cujo

dever era proteger os mais fracos, hoje derrotados, buscam um novo papel no mundo; Qareen - são pessoas com a aparência que lembram os humanos, mas são uma raça de meio humanos e meios-gênios, a uma clara referência aos *Djinns*, na mitologia árabe. Possuem familiaridade com a magia, e seus corpos carregam tatuagens que brilham quando usam seus poderes.

Após a apresentação destas oito primeiras raças - Humano, Anão, Dahllan, Elfo, Goblin, Lefou, Minotauro e Qareen - Svaldi *et al.* (2022) introduzem o que classificam como raças extras. São estas:

- Golem: seres artificiais imbuídos de espíritos elementais, são como robôs mágicos.
- Hynne: nome em Tormenta para a raça dos halflings, que são referência à raça dos *hobbits* de Tolkien.
- Kliren: uma raça que seria como uma combinação entre humanos e gnomos.
- Medusa: com aparência similar à mitologia grega, são uma raça de mulheres com cabelos de serpente, reclusas, em que apenas as mais velhas e poderosas têm a capacidade de transformar pessoas em pedra. São admiradas pelos anões.
- Osteon: são esqueletos vivos, esta raça enigmática de mortos-vivos podem possuir características ósseas de outras raças que não necessariamente a dos humanos.
- Sereia/Tritão: possuem o torso humanóide e o corpo de peixe, mas são capazes de assumir uma forma bípede em terra.
- Sílfide: minúsculas fadas curiosas e travessas, são consideradas espíritos, e podem falar com animais.
- Suraggel: seres extraplanares com traços angelicais ou demoníacos
- Trog: forma abreviada de Trogloditas, são “homens-lagarto primitivos e subterrâneos que odeiam todos os outros seres — especialmente os que sabem forjar aço, aquilo que mais cobiçam.” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 31). Porém, em alguns casos, abandonam seu povo e convivem com as outras raças.

Com a raça do seu personagem definida, o jogador ainda precisará escolher uma entre quatorze classes. Como uma profissão, “a classe é a característica mais importante de um personagem e define que papel você terá no grupo de

aventureiros” (SVALDI *et al.* 2022, p. 32). Como as raças são responsáveis por adicionar modificadores nos atributos, é uma decisão estratégica do jogador a escolha da combinação entre raça e classe. As classes disponíveis (Figura 25) são:

Figura 25: Lista de classes disponíveis para os jogadores de Tormenta20.

CLASSE	DESCRIÇÃO	ATRIBUTO	PV ¹	PM	PERÍCIAS ²
Arcanista	Um conjurador de magias arcanas, por meio de estudo, um foco ou dom natural.	Inteligência ou Carisma	8	6	Misticismo e Vontade, mais 2
Bárbaro	Um combatente primitivo, que usa fúria e instintos para destruir seus inimigos.	Força	24	3	Fortitude e Luta, mais 4
Bardo	Um artista errante e faz-tudo versátil, sempre com a solução certa para cada ocasião.	Carisma	12	4	Atuação e Reflexos, mais 6
Bucaneiro	Um navegador inconsequente e galante, sempre em busca de ouro ou emoção.	Destreza	16	3	Luta ou Pontaria, Reflexos, mais 4
Caçador	Um exterminador de monstros e mestre da sobrevivência em áreas selvagens.	Força ou Destreza	16	4	Luta ou Pontaria, Sobrevivência, mais 4
Cavaleiro	Um combatente honrado, especializado em suportar dano e proteger os outros.	Força	20	3	Fortitude e Luta, mais 2
Clérigo	Servo de um dos deuses de Arton, usa poderes divinos para defender seus ideais.	Sabedoria	16	5	Religião e Vontade, mais 2
Druida	Guardião do mundo natural e devoto das forças selvagens, naturais ou monstruosas.	Sabedoria	16	4	Sobrevivência e Vontade, mais 4
Guerreiro	O especialista supremo em técnicas de combate com armas.	Força ou Destreza	20	3	Luta ou Pontaria, Fortitude, mais 2
Inventor	Um ferreiro, alquimista ou engenheiro, especializado em fabricar e usar itens.	Inteligência	12	4	Ofício e Vontade, mais 4
Ladino	Aventureiro cheio de truques, confiando mais em agilidade e esperteza que em força bruta.	Destreza ou Inteligência	12	4	Ladinagem e Reflexos, mais 8
Lutador	Um especialista em combate desarmado rústico e durão.	Força	20	3	Fortitude e Luta, mais 4
Nobre	Um membro da alta sociedade cujas principais armas são as palavras e o orgulho.	Carisma	16	4	Diplomacia ou Intimidação, Vontade, mais 4
Paladino	Um campeão do bem e da ordem, o perfeito soldado dos deuses.	Força e Carisma	20	3	Luta e Vontade, mais 2

¹Mais sua Constituição. ²Mais sua Inteligência, se positiva. Perícias por Inteligência não precisam ser da lista da classe.

Fonte: Svaldi *et al.* (2022).

Após Raça e Classe, os jogadores definem a Origem de seus personagens. A Origem é definida pela ocupação em que os personagens exerciam antes de iniciar a aventura. Um diferencial de Tormenta20 é que a Origem é um elemento que confere benefícios aos personagens, bem como um arquétipo fácil de usar caso o jogador não queira planejar detalhadamente como era a vida de seu personagem antes da aventura (SVALDI *et al.*, 2022).

Assim como a Raça e a Classe são escolhas que devem ser definidas de modo estratégico, os jogadores devem também escolher bem a sua Origem, de acordo com o objetivo do seu personagem. Existem ao todo trinta e cinco origens disponíveis para a escolha, e são estas: Acólito, Amigo dos Animais, Amnésico,

Aristocrata, Artesão, Artista, Assistente de Laboratório, Batedor, Capanga, Charlatão, Circense, Criminoso, Curandeiro, Eremita, Escravo, Estudioso, Fazendeiro, Forasteiro, Gladiador, Guarda, Herdeiro, Herói Camponês, Marujo, Mateiro, Membro de Guilda, Mercador, Minerador, Nômade, Pivete, Refugiado, Seguidor, Selvagem, Soldado, Taverneiro e Trabalhador. (SVALDI *et al.*, 2022). Caso não seja satisfatório, em Tormenta20 o jogador pode negociar com o Mestre por benefícios de origem personalizados e definir a sua própria origem fora desta listagem.

Definidas a Raça, Classe e Origem do personagem, o jogo fornece a possibilidade do personagem ser um devoto de algum dos deuses do panteão de Arton, ou até mesmo ser devoto a alguma divindade inferior. "Neste mundo todos podem ascender à divindade, desde que sejam cultuados por um número suficiente de pessoas. Entre os mais conhecidos estão Tibar, Deus do Comércio; Rhond, Deus das Armas, e Sckhar, Deus (e tirano) de Sckharshantallas." (SVALDI *et al.*, 2022, p. 105). Apesar de opcional, as classes Clérigo, Druida e Paladino são automaticamente devotas a algum deus. À exceção da classe Clérigo, e da raça Humana, que podem escolher qualquer divindade, os personagens de outras classes ou outras raças só podem ser devotos de deuses específicos.

Os deuses maiores são: Aharadak, que matou o deus da força Tauron e se tornou deus da Tormenta; Allihanna, deusa da natureza; Arsenal, deus da guerra; Azgher, deus-sol; Hyninn, deus da trapaça; Kallyadranoch, deus dos dragões; Khalmyr, deus da justiça; Lena, a deusa criança; Lin-wu, deus samurai; Marah, a deusa da paz; Megalokk, deus dos mortos; Nimb, o deus do caos; Oceano, deus dos mares; Sszzaas, deus da traição; Tanna-Toh, deusa do conhecimento; Tenebra, deusa das trevas; Thwor, deus dos goblinoídes; Thyatis, deus da ressurreição e profecia; Valkaria, deusa da ambição; Wynna, deusa da magia (Figura 26) (SVALDI *et al.*, 2022).

Figura 26: Símbolos dos deuses do panteão de Arton. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Aharadak, Allihanna, Arsenal, Azgher, Hyninn, Kallyadranoch, Khalmyr, Lena, Lin-wu, Marah, Megalokk, Nimb, Oceano, Sszzaas, Tanna-Toh, Tenebra, Thwor, Thyatis, Valkaria, Wynna.



Fonte: Adaptado de Svaldi *et al.* (2022).

O último aspecto disponível para escolha na criação do personagem se trata do alinhamento. Também presente em mecânicas como o D&D, o alinhamento é uma combinação de um eixo ético: bondade, neutralidade e maldade, e de um eixo moral: leal, neutro e caótico. Svaldi *et al.* (2022) também destacam que:

O alinhamento de um personagem ou criatura indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo. Não tem efeito em regras, é apenas um guia de conduta que você pode adotar para seu personagem. Cada um pode escolher usar este aspecto do jogo ou ignorá-lo. Alinhamentos são somente guias gerais. Ninguém é 100% consistente na vida real; duas pessoas de mesmo alinhamento podem ser muito diferentes. Você ainda é livre para escolher a personalidade de seu aventureiro como quiser (SVALDI *et al.*, 2022, p. 109).

A combinação de um eixo ético e um eixo moral geram nove possibilidades de alinhamento comportamental a um personagem: Leal e Bondoso, Neutro e Bondoso, Caótico e Bondoso, Leal e Neutro, Neutro, Caótico e Neutro, Leal e Maligno, Neutro e Maligno, Caótico e Maligno.

Os personagens em Tormenta20 também escolhem, de acordo com as possibilidades da sua raça, classe, origem e devoção, uma lista de habilidades, perícias e magias que são capazes de fazer uso no cotidiano das aventuras.

Iniciada a aventura, os jogadores começam com um kit básico de mochila e sacos de dormir, alguns equipamentos e uma quantidade de Tibar²⁴ (T\$) definida inicialmente em uma rolagem de quatro dados de seis faces (4d6).

4.3 FASE 03 - COMBINAR, TRANSFORMAR, APRIMORAR

Após a análise dos oito sistemas de RPG mencionados no capítulo anterior, é possível isolar alguns elementos entre suas características e peculiaridades. De modo geral, a temática que envolve os jogos de RPG utilizados são de fantasia e ficção. Permitem que, dentro das regras contidas em cada um de seus universos, os jogadores possam personalizar um personagem e utilizá-lo para vivenciar a história proposta pelo mestre/narrador. A experiência de criar a história de um RPG é mesclada entre a narrativa de uma história e pontos de tomadas de decisões, em que geralmente dados são rolados e seus resultados são utilizados para definir o desenrolar da história. Os personagens de cada jogador vivenciam e evoluem ao longo do jogo, e se tornam mais hábeis a superar os desafios propostos.

Entre os tipos de personagens que existem nos jogos, há um balanceamento, nenhuma construção inicial é capaz de criar um ser onipotente que resolva todos os desafios sem dificuldade, o que torna os jogos de RPG um espaço inerente ao trabalho em equipe entre os jogadores que compartilham da mesma partida.

Diante da semelhança entre os jogos analisados, é possível dividir em três grupos de elementos que todos contém: aspectos sobre o mundo fictício (geoficção ou *worldbuilding*, religiões, culturas, personagens não jogáveis (NPCs), aspectos sobre o personagem ao qual o jogador tem controle (suas características, habilidades, posses, etc.) e aspectos técnicos sobre o sistema (testes que em sua maioria dos casos envolve os dados).

4.4 FASE 04 - COMBATE

4.4.1 Semelhanças e diferenças, aplicação de análise paramétrica

Os sistemas de RPG mencionados no levantamento de literatura são unânimes em idealizar uma sociedade, um ambiente de convivência diferente da

²⁴ “O Tibar (T\$) é a moeda padrão do Reinado. Trata-se de uma peça redonda de prata com 1,5 cm de diâmetro. A cunhagem traz em um lado o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma joia em forma de olho na coroa; e no outro lado o mesmo rosto, mas sem a coroa. Em Arton, ao jogar “cara ou coroa”, o costume é escolher ‘coroa ou não coroa’.” (SVALDI *et al.*, 2022, p. 140).

nossa realidade. Fator este amplamente explorado pelos jogos. Todos os RPGs mencionados decidem por um tema: medieval, ficção científica, samurais, ou outros. Há um balanceamento dos personagens permitidos para que os jogadores possam ter sinergia e colaboração. É notório a presença de uma profissão ou área de atuação dos personagens, o que geralmente é chamado de Classe. As classes podem se beneficiar de características inerentes aos personagens desde o seu nascimento, que geralmente é representado nos jogos como as raças. Alguns sistemas incluem forças sobrenaturais que exercem influência sobre os personagens e, de certa forma, auxiliam os jogadores a interpretar papéis devido às crenças de seus papéis, sendo comum a vários sistemas a presença de panteões de deuses aos quais é possível que o personagem seja devoto e ganhe benefícios por meio da fé. Alinhado a este propósito, existem códigos morais e éticos que sugerem aos jogadores um lembrete da maneira como os personagens reagem às situações cotidianas. Os pormenores das análises de cada sistema estão disponíveis em detalhes no Apêndice I.

4.4.2 Worldbuilding

Apesar do conteúdo do presente trabalho ser de ordem sistemática, ressalta-se a importância dos elementos não mecânicos para o sucesso da empreitada de se projetar um Role Playing Game: tratam-se do *worldbuilding* e todos os pormenores inerentes à técnica.

Worldbuilding é definido por Teixeira (2018) em seu trabalho de conclusão de curso de mesmo nome, como a:

[...] estruturação e criação de um mundo altamente compreensível aos olhos de quem “imerge” nessa terra desconhecida, afim de fazê-lo sentir a mesma experiência que o mundo real, ou como Tolkien considera, o Mundo Primário, através de ferramentas que apenas a fantasia, juntamente do imaginário, podem oferecer. A importância do Worldbuilding pode ser exemplificada metaforicamente nos sistemas que o corpo de um ser humano possui e, como cada um deles se interligam para que aja todo e qualquer tipo de funcionalidade necessária a um homo sapiens (TEIXEIRA, 2018, p.12).

O quão completo o *worldbuilding* é em relação a outro varia de acordo com sua criação. Encontra-se disponível por meio do *site The Novel Factory*²⁵ uma ferramenta na forma de um questionário de 175 questões para aprofundar o mundo

²⁵ Disponível em: <<https://www.novel-software.com/worldbuilding-questionnaire/>>. Acesso em: 18/07/2023.

a ser criado. As perguntas se dividem em quatro ordens (Tabela 01): Geografia e Natureza, População e Política, Cultura, Magia e Tecnologia.

Tabela 01: As quatro divisões de perguntas do questionário para *worldbuilding*.

Geografia e Natureza	População e Política	Cultura	Magia e Tecnologia
Paisagem	Raças	Família e Amizades	Formas de Magia
Continentes e Países	Governo e Economia	Etiqueta Social	Usuários de Magia
Ambiente	Classes	Gastronomia	Origens/fonte da magia
Recursos Naturais	socioeconômicas	Arte	Limitações
Estações	Educação	Religião	Custos/Perigos
Clima	Emprego	Idiomas	Cultura da Magia
Fauna	Agricultura	Arquitetura	Ciência e Tecnologia
Flora	Trocas	Moda	
	Conflitos	Entretenimento, Celebrações e Festivais	

Fonte: The Novel Factory (2023, tradução nossa).

O objetivo do questionário é levar o autor do mundo a se indagar sobre os pormenores que permeiam a complexidade da ação. Quando se imagina todo um ambiente, com seres vivos e sociedades fictícias, é natural que ferramentas como esta possam servir de *checklist* ou lembretes aos autores, de modo que seus mundos possam ter uma maior quantidade de essência e detalhes. A ferramenta de *worldbuilding* encontrada é complementar à totalidade do objetivo do presente trabalho, de modo que faz-se necessário sua inclusão em versão de nossa tradução nos anexos (Anexo A).

4.3.3 Características dos personagens

Após a criação do mundo, é necessário a existência de personagens que possam interagir com este. Também presentes em outros elementos narrativos, os personagens se dividem entre os que os jogadores criam e controlam, e os personagens não jogáveis (*non-player character* NPC).

Cabe ao criador de sistemas a atenção e cuidados em relação aos tipos diferentes de personagens que podem ser criados, tomando como princípio a colaboração entre os jogadores, para o avanço benéfico da história. As vantagens e desvantagens de cada personagem devem ser levadas em consideração para que

haja um balanceamento e, conseqüentemente, maior sinergia entre as opções de grupos.

4.3.4 Características do sistema

Elementos como *worldbuilding* ou personagens não são exclusivos dos RPGs. Em suma, mesmo outros tipos de mídias utilizam destes elementos para contar suas histórias, por meio de filmes, séries, quadrinhos, e afins. O sistema dos RPGs, porém, é o divisor de águas.

Em uma partida de RPG, uma história vai sendo contada e construída ao mesmo tempo, de modo que o mestre/narrador é capaz de planejar até certo ponto o seu roteiro, mas que pode vertiginosamente ser modificado pelas ações dos jogadores e, ainda, de acordo com os resultados dos testes. É uma narrativa no qual nenhum dos participantes sabem exatamente o que acontecerá, porque as ações necessitam de testes, geralmente executados por meio de dados de faces incomuns, artefatos estes que se tornaram populares na cultura *geek* em diversos países.

4.4.2. Desenvolvimento de proposta de ferramenta de criação de novos sistemas de RPG

Com base no referencial teórico abordado no presente trabalho, iniciou-se o processo de criação da ferramenta que tem como objetivo ser um guia para a criação de sistemas de RPG. Para tal, foi feito um levantamento de necessidades básicas, a inserção do protocolo de *worldbuilding* como alternativa opcional para o aprofundamento do mundo a ser criado. A ferramenta em si foi projetada com três grandes áreas: Worldbuilding, Personagens e Mecânicas (Tabela 02).

Tabela 02: Ferramenta de criação de sistemas de RPG.

Worldbuilding	<ul style="list-style-type: none"> - Como é o mundo em que os personagens terão suas aventuras? Desenvolver o Worldbuilding envolvente com cenário detalhado e histórias sobre o mundo (lendas, mitologias, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> - Planeta(s), Continentes, Países, Estados, Cidades, Bairros, Ambientes - Facções, grupos, clãs, guildas, organizações, empresas - personagens não jogáveis notáveis, vivos ou não - culturas, tradições, religiões, raças, classes
	<ul style="list-style-type: none"> - Quests e histórias 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolva uma variedade de missões, histórias e narrativas abrangentes para os jogadores se envolverem. - Incorpore caminhos ramificados e escolhas que afetam o enredo do jogo. - Crie personagens memoráveis, diálogos e reviravoltas na história para aumentar a imersão do jogador.
Personagens	<ul style="list-style-type: none"> - Fatores disponíveis aos jogadores para que seus personagens possuam jogabilidade única e personalizável 	<ul style="list-style-type: none"> - Raças (humanos, anões, elfos, orcs, ou outro tipo de raça senciente racional que possa ser interpretada) são atributos que são inerentes ao nascimento do personagem e não podem ser alterados com facilidade - Classes (ladino, guerreiro, paladino, etc) são as “profissões” exercidas pelos personagens, frequentemente estão associadas à temática central do RPG - Garanta uma seleção equilibrada e diversificada de opções para a criação de personagens.
Mecânicas	<ul style="list-style-type: none"> - Estabeleça um sistema de regras para a progressão dos personagens 	<ul style="list-style-type: none"> - Planeje um ganho de experiência ou sistema de nivelamento que permita que os personagens evoluam ao longo das partidas. - Determine como os personagens adquirem novas habilidades, feitiços ou perícias à medida que avançam. - Crie uma sensação de realização e recompensa pela progressão do personagem.
	<ul style="list-style-type: none"> - Estabeleça um sistema de regras para resolver ações e determinar resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Defina regras para combates - Planeje mecânicas de combate, tendo em mente o engajamento, estratégia e balanceamento - Defina regras para atacar, defender, e resolver situações de combate - Acrescente uma variedade de opções de estilo de combate, como por exemplo luta corpo-a-corpo, armas de longo alcance e habilidades mágicas

		<ul style="list-style-type: none"> - Defina regras para situações de não-combate - Inclua mecânica para atividades não relacionadas ao combate, como exploração, interações sociais e solução de problemas. - Crie sistemas para habilidades, diplomacia e outras ações não violentas. - Garanta uma experiência de jogo completa além dos encontros de combate.
--	--	--

Fonte: Elaborado pelos autores.

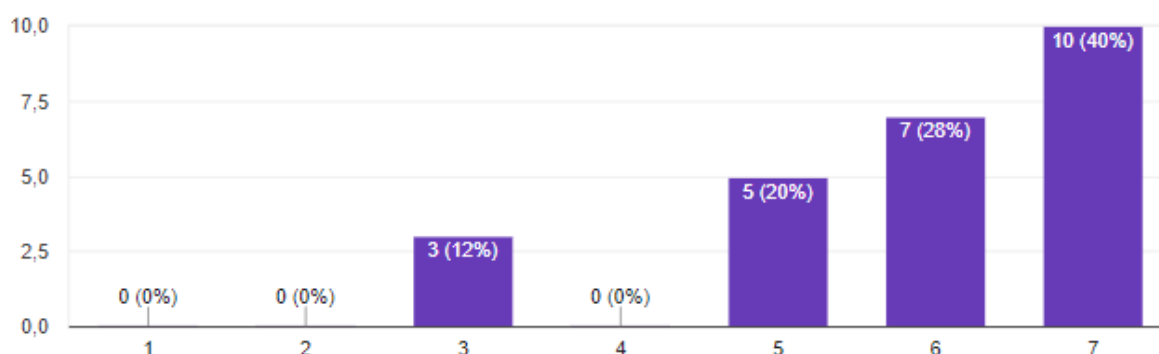
A partir desta lista inicial, realizou-se uma pesquisa via *Google Forms* (APÊNDICE B), que obteve 25 respostas. Do total de participantes, 88% declararam jogar RPG como mestres, que elaboram as aventuras e intermediam a narrativa para os outros jogadores. Os participantes foram convidados a analisar a lista inicial de diretrizes exposta na Tabela 02, e responderam a seguinte pergunta: Em uma escala de 1 a 7, opine sobre o quão útil a lista pode ser para a criação de um sistema de RPG? (Figura 27).

Figura 27: Gráfico da pergunta: Em uma escala de 1 a 7, opine sobre o quão útil a lista pode ser para a criação de um sistema de RPG?

Em uma escala de 1 a 7, opine sobre o quão útil a lista pode ser para a criação de um sistema de RPG

 Copiar

25 respostas



Fonte: Elaborado pelos autores.

Dentre as respostas, 40% deram a nota máxima no quesito utilidade, enquanto 28% e 20% respectivamente deram notas 6 e 5. Apenas 12% dos participantes consideraram abaixo da média a questão da utilidade da ferramenta.

Os participantes também tiveram a oportunidade de construir de forma qualitativa sugestões para melhoria da ferramenta, seus resultados podem ser

apreciados a seguir (Tabela 03), para simplificar, as respostas não construtivas foram omitidas (ex: sem sugestões).

Tabela 03: *Feedback* de sugestões de melhoria da ferramenta de criação de sistemas de RPG.

A única coisa que consegui pensar além do que foi disponibilizado na lista é a inclusão de idiomas e impasses relacionados a comunicação, acho uma barreira interessante para o roleplay
Talvez dar um leve enfoque no fato de que sistemas de regras são apenas a base, pois a experiência do RPG quase nunca se baseia, nas hora da preparação e da mesa em si, nas regras como que escritas em pedra. Definir métricas gerais para quando uma ou mais regras forem questionadas/quebradas ou ineficientes para situação em específico, como “o mestre define” “usar um dado X para resolver” ou mesmo apelar para a boa vontade. De qualquer forma espero que esse projeto dê certo e boa sorte 🙏
Estude todo assunto que puder e relacione todo estudo que puder ao seu jogo, faça um jogo que não poderia ser adaptado ao D&D.
Na teoria é suficiente, o difícil é tornar tudo compatível, divertido de jogar e ter um diferencial dos sistemas já existentes
Sugeriria a criação de um “Contrato Social” para que temas que possam dar gatilhos nos jogadores sejam pré-estabelecidos numa sessão 0, ou talvez com o jogador falando individualmente com o mestre (para não se expor tanto). O Contrato Social também deveria estabelecer limites que o narrador pode determinar, como exclusão completa como temas específicos, e a impossibilidade da mesa continuar, em caso de homofobia, racismo, misoginia, e afins, por parte de jogadores.
Acho que pode haver algo que ajude o jogador na construção de uma build baseada em personagens da cultura pop e inserção de subclasses para diversificar as builds
Nem sempre é necessária a “progressão” do personagem. Algumas vezes a progressão exagerada transforma os personagens em “deuses” como no D&D v5 e acaba causando um problema para o jogo. Fica difícil estabelecer um desafio para os jogadores.
Nem todos esses itens precisam estar presentes. Alguns sistemas são voltados para situações mais narrativas do que para regras complexas, principalmente quando a aventura é uma One-shot
Os passos listados são bem lógicos e fazem muito sentido, mas dizem pouco sobre como isso será feito. Eles são bem amplos e genéricos, ao mesmo tempo que gostaria de colocar “7” na escala (por parecerem bem lógicos), eles dizem bem pouco sobre como isso seria feito. Por exemplo, pode-se dizer que Tormenta tem uma opção de solução não violenta para conflitos (perícia Diplomacia, Enganação...) que envolve 1 ou mais rolagens de perícia, mas ele é MUITO mais simples e não atrativo que o sistema de combate, que possui todo uma gama de habilidades, poderes, regras e itens.
Duas coisas que aprendi serem importantes é o contrato social para que não haja nem um tipo de desconforto até mesmo a vinda de um gatilho tanto aos jogadores como mestre

Fonte: Elaborado pelos autores com base nas respostas do *Forms*.

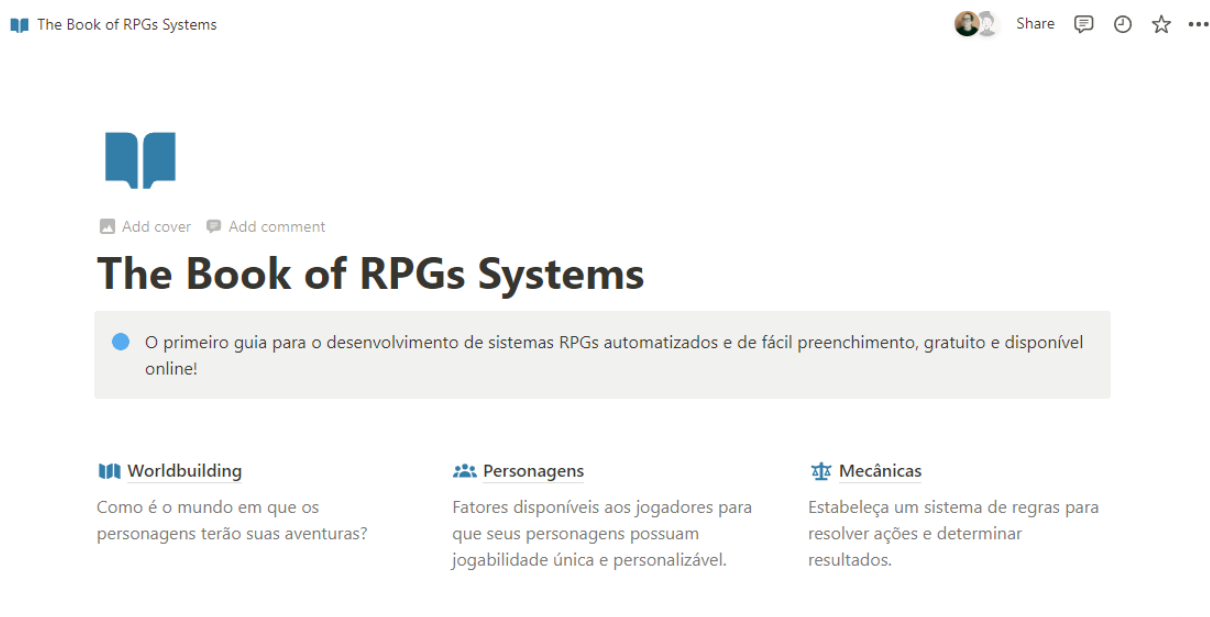
Com base nas respostas obtidas por meio do *Google Forms*, a ferramenta pôde evoluir e levar em consideração mais aspectos que envolvem a atividade de jogar RPG. De acordo com a sugestão dos jogadores, é importante levar em consideração um fator emocional entre o mestre e os jogadores que participam da mesa, prática denominada de “Contrato Social”. Na primeira reunião define-se

temáticas que possam causar desconfortos nos jogadores, de modo que estas temáticas devem ser levadas em consideração de modo que todos os participantes possam evitá-la, gerando assim um ambiente seguro de bem estar. Apesar de ser uma sugestão que não se enquadra diretamente a um sistema, a importância dela fez-se necessária a sua adição na categoria Mecânicas.

Após o aprimoramento da ferramenta a partir dos feedbacks coletados, iniciou-se o desenvolvimento do guia para a montagem de sistemas de jogos de RPG na plataforma Notion.

Optou-se por utilizar a ferramenta devido o seu caráter documental e a possibilidade de organizar conteúdos e deixá-los disponíveis tanto online, quanto offline, além de possibilitar a exportação em pdf ou o preenchimento em nuvem. Assim, os usuários poderão acessar o guia, que estará disponível na plataforma como um template²⁶, que pode ser adicionado aos seus perfis e personalizado conforme a necessidade.

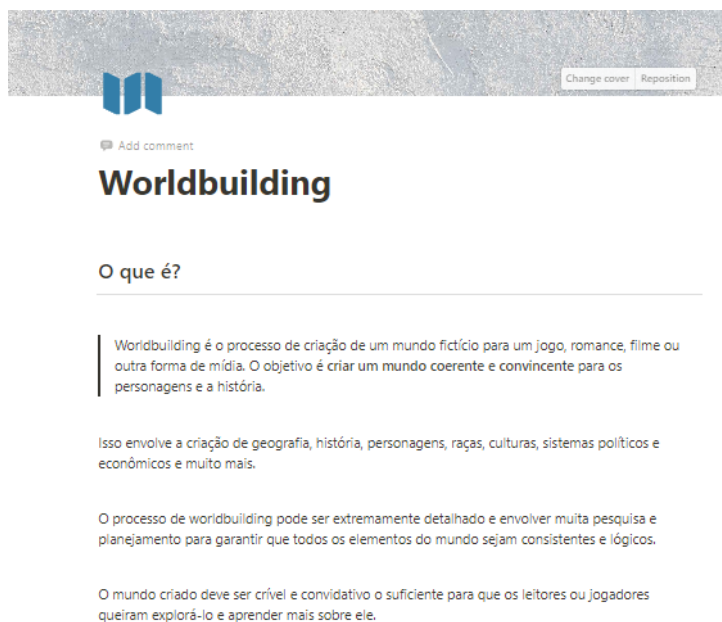
Figura 28: Página inicial da ferramenta “*The Book of RPG Systems*” no *Notion*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

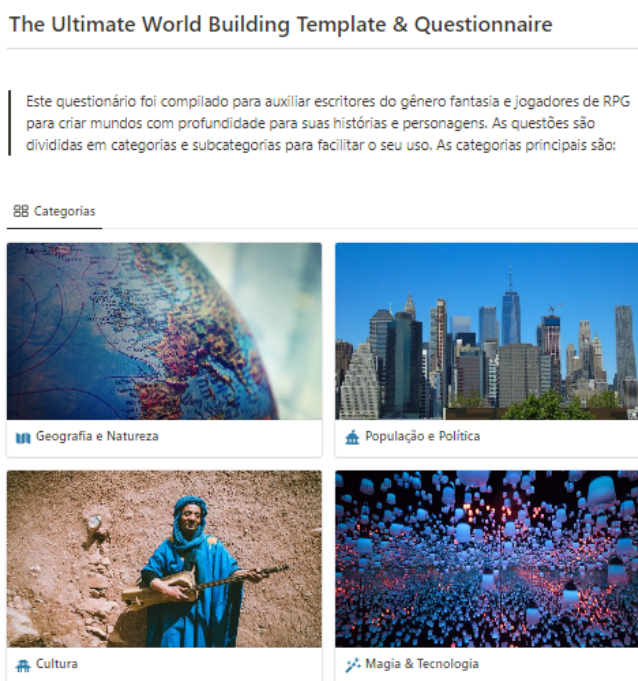
²⁶ Guia para a produção de sistemas de RPG, desenvolvido pelos autores. Disponível em: <<https://www.notion.so/The-Book-of-RPGs-Systems-e8cc918515784366811cd4e3a5f308f6?pvs=4>>. Acesso em: jul de 2023.

Figura 29: Página Worldbuilding da ferramenta “*The Book of RPG Systems*” no *Notion*.



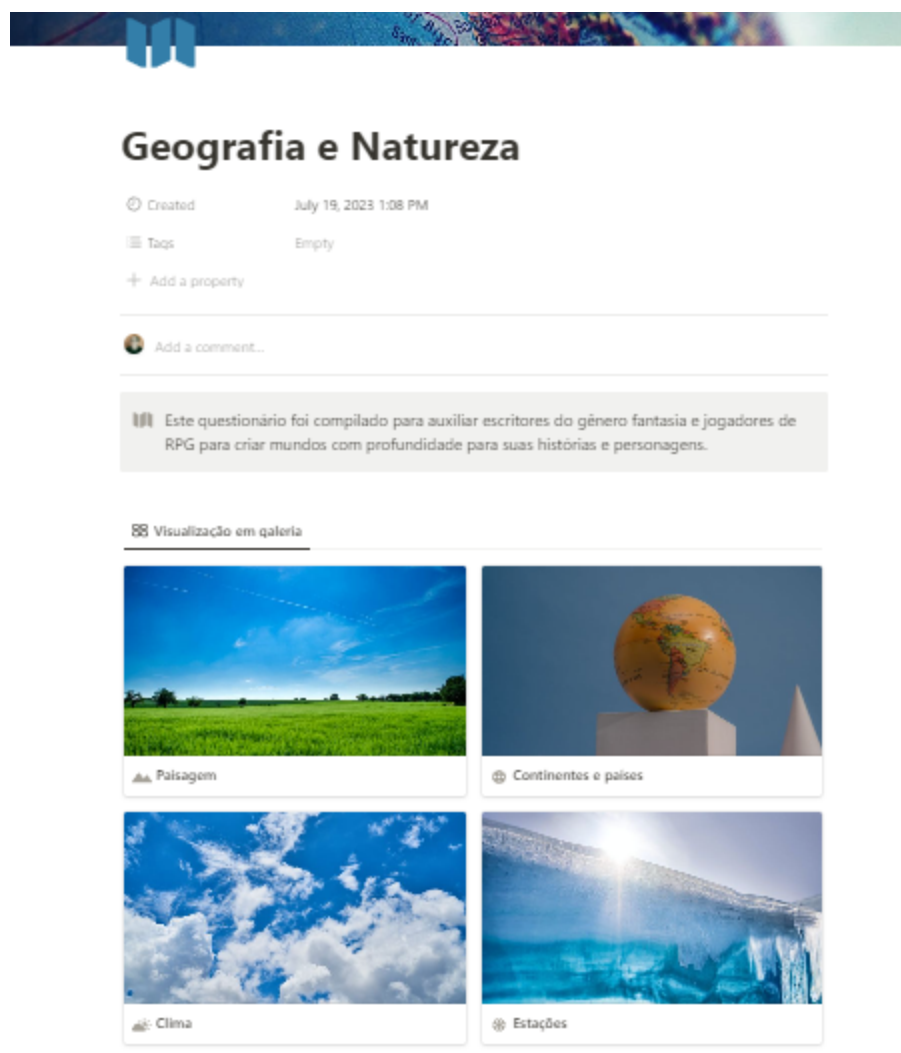
Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 30: Categorias da página Worldbuilding da ferramenta “*The Book of RPG Systems*” no *Notion*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 31: Subcategoria “Geografia e Natureza” da Categoria *Worldbuilding*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Para além da criação do guia, ainda se faz necessário realizar alguns testes de usabilidade e de experiência do usuário, assim como identificar se o preenchimento das informações pré-determinadas são suficientes para a construção dos sistemas. Por ser uma ferramenta acessível, existe a possibilidade de fazer alterações de modo prático e rápido, aperfeiçoando a solução sempre que possível. Como usuário, ainda é possível fazer o preenchimento dentro da própria interface, como se fosse um bloco de notas online, ou então, fazer download como .pdf e preencher cada um dos itens junto com os amigos.

Espera-se que essa praticidade auxilie cada vez mais os jogadores a desenvolverem sistemas cada vez melhores e mais completos, ou que sejam bem fundamentados e ambientados, para que todos possam ter a melhor experiência possível e que possam aproveitar o RPG com tudo que ele tem a oferecer.

5. CONCLUSÃO

O gênero de RPG tem a capacidade de se adaptar aos mais diversos cenários e sua utilização para finalidades de educação e treinamento têm apresentado estudos de caso de sucesso. Um dos momentos mais importantes para quem deseja fazer uma adaptação de um jogo a uma finalidade educacional, ou mesmo lúdica, é o ato de projetar como este jogo será organizado. O processo de criação da ficção e fantasia que envolvem jogos deste gênero são caracterizados por processos não sistemáticos. Portanto, a proposta deste trabalho se conclui na entrega de um guia para facilitar a atividade por meio de uma sistematização.

Como limitações do estudo, destacamos que a ferramenta tem a capacidade de ser aprimorada, e novas versões mais lógicas e completas podem surgir a partir da data de sua publicação, conforme os usuários se disporem a fornecer *feedbacks* de suas melhorias. Portanto, trata-se de uma ferramenta em constante melhoria e re-design.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Ines Cardoso. Habitica: gamifique as suas aulas. In: CARVALHO, Ana Amélia (ed.). **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. Coimbra: Ministério da Educação, 2015. p. 165-188.

BARBOUR, Rosaline. **Grupos Focais**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2009.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 3ª ed. - São Paulo: Blücher, 2011.

BONNER, Logan; BULMAHN, Jason; RADNEY-MACFARLAND, Stephen; SEIFTER, Mark. **Pathfinder**. 2ª ed. Rio de Janeiro: New Order, 2019

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O Jogo RPG visto como uma Comunidade de Aprendizagem. In: **II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas**, 2006, Salvador. www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/programacao.htm - 8k -, 2006.

CAMARGO, Maria Eugênia Seixas de Arruda. **JOGOS DE PAPÉIS (RPG) EM DIÁLOGO COM A EDUCAÇÃO AMBIENTAL: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na região metropolitana de São Paulo**. 2006. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciência Ambiental, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; TRAJANO, Beatriz Alexandre de Abreu; NUNES, Fernanda Barros; MARTINS, Vinicius Pessoa Nunes Oliveira; WEBER, Ingrid Távora. O RPG (ROLE PLAYING GAME) COMO ESTRATÉGIA AVALIATIVA UTILIZANDO A

CARMAN, Shawn. **Lenda dos Cinco Anéis**. Rio de Janeiro: New Order. 2015.

QUÍMICA FORENSE. **X CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE INVESTIGACIÓN EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS**, Sevilla, set 2017.

COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons : Livro do Jogador : Livro de Regras Básicas**, V.3.5. [Tradutores Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva; Revisões Douglas Ricardo Guimarães] – São Paulo : Devir, 2004.

ENWORLD. **Top 5 RPGs Compiled Charts 1984 – 2008 – Present**. Disponível em <<http://www.enworld.org/forum/content.php?1984-Top-5-RPGsCompiled-Charts-2008-Present>> Acesso em 31 dez 2022.

EWALT, David M. **Dados & Homens**: a história de dungeons & dragons e de seus jogadores. Rio de Janeiro: Record, 2016.

FABRÍCIO, Marcos André; BONETTI, Matheus Henrique; GRASSI, Nicholas Bruggner; VALENTE, Vânia Cristina Pires Nogueira; FERASOLI FILHO, Humberto. Tutoriais gamificados e o design centrado no usuário. **Revista Geminis**, São Carlos, v. 1, n. 6, p. 62-78, jan. 2015.

FERREIRA, Alais Souza; CESTARI, Glauba Alves do Vale; FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves de; MERINO, Giselle Schmidt Alvez Diaz; MERINO, Eugenio Andrés Diaz. Gamificação: relações com a gestão de design. In: CIDI 2017, 8., 2017, Natal. **Anais do 8º CIDI CONGIC**. Natal: Blucher Proceedings, 2017. v. 4, p. 34-44.

FRANCO, Leonardo Alvarez. **A ilustração de fantasia ao longo das edições de Dungeons & Dragons sob a abordagem do Design Emocional**. 2019. 151 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2019.

FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogo das Representações (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma**. 2009. 109 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

FUJII, Roberto Shiniti. O RPG Como Ferramenta de Ensino: as contribuições do rpg para a argumentação no ensino de biologia. **Contexto & Educação**, [s. l.], v. 1, n. 86, p. 102-118, jul. 2011.

GRANDO, Anita; TAROUÇO, Liane. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **Novas Tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS V. 6 No 2, Dezembro, 2008

HARDY, Jason M.. **Shadowrun**. 5. ed. Rio de Janeiro: New Order, 2018.

HERSHKOVITZ, Shay. Wargame Business: wargames in military and corporate settings. **Naval War College Review**, Newport, Rhode Island, v. 72, n. 2, p. 67-82, set. 2019.

HITE, Kenneth; ERICSSON, Martin; DAWKINS, Matthew; MUAMMAR, Karim; PETERSON, Juhana. **Vampiro: a máscara**. 5. ed. São Paulo: Galápagos, 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LEAL, Chico. **Atributos do D&D explicados com um tomate**. 2018. Disponível em: <https://aventurandose.wordpress.com/2018/09/27/atributos-do-dd-explicados-com-um-tomate/>. Acesso em: 16 nov. 2022.

LESNIESKI, Marlon Sandro. A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG. **IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul** – Guarapuava – 29 a 31 de maio de 2008.

LITTLE, Jay; STEWART, Sam; FISCHER, Andrew; FLANDERS, Tim. **Star Wars: fronteira do império**. São Paulo: Galápagos, 2015.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. Anatomia de uma Aventura de RPG: O Processo de Criação Passo a Passo. In: ZANINI, Maria do Carmo (org.). **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 12-18.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Design de práticas pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **Obra Digital**. n 10, fev 2016.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador**. São Paulo: Galápagos. 2019.

NTOKOS, Konstantinos. Swords and sorcery: a structural gamification framework for higher education using role-playing game elements. **Research In Learning Technology**, v. 27, p. 1-16, 3 out. 2019. Association for Learning Technology. <http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v27.2272>.

NUNES, Helena (2004). O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, (99),75-85. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14709907>

OLIVEIRA, Ricardo Castro de; PIERSON, Alice Helena Campos; ZUIN, Vânia Gomes. O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DE QUÍMICA. **Anais do VII ENPEC - Encontro Nacional de Pesquisas em Educação em Ciências** . Florianópolis: 2009.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria: 40 métodos para o design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

PESSINI, Adriano; KEMCZINSKI, Avaniilde; HOUNSELL, Marcelo da Silva. Uma Ferramenta de Autoria para o desenvolvimento de Jogos Sérios do Gênero RPG, 2015, Florianópolis. **Anais do VI Computer on The Beach**. Florianópolis: Cotb, 2015. p. 71-80

PRAMAS, Chris. **Warhammer Fantasy Roleplay**. UK: Black Industries, 2005.

REZENDE, Márcia; COELHO, Christiano Peres. (2009). A Utilização do Role-Playing Game (RPG) no Ensino de Biologia como Ferramenta de Aprendizagem Investigativo/Cooperativa. **Anais Do XXV Congresso De Pedagogia**, 2009.

RICON, Luiz Eduardo. Introdução: o que é rpg?. In: ZANINI, Maria do Carmo (org.). **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 12-18.

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher. 2012.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. A Concepção do Role-Playing Game (Rpg) em Jogadores Sistemáticos. **PSICOLOGIA CIÊNCIA E PROFISSÃO**, 2009, 29 (4), 700-717

SALEM, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos: Volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.

SILVA, Anderson P.; MARTINZ, Valeska F.; DUTRA, Cristiane; MACHADO, Tiago L. A.; ARAÚJO, Luiz F. A.. Gamificação para melhoria do engajamento no ensino

médio integrado. **Proceedings of XIV SBGames**. Teresina: Sbgames, 2015. p. 794-80

SOARES, Amanda Nathale; GAZZINELLI, Maria Flávia; SOUZA, Vânia de; ARAÚJO, Lucas Henrique Lobato. The Role Playing Game (RPG) as a pedagogical strategy in the training of the nurse: an experience report on the creation of a game. **Texto & Contexto - Enfermagem**, v. 24, n. 2, p. 600-608, jun. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0104-07072015001072014>.

STAR WARS: Episódio IV - Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1977.

SVALDI, Guilherme Dei; TREVISAN, J. M.; CALDELA, Leonel; CASSARO, Marcelo; SVALDI, Rafael Dei. **Tormenta20**. Porto Alegre: Jambô, 2022.

TEIXEIRA, Everton Andrade Mendes. **WORLDBUILDING**: a criação de mundos fantásticos no audiovisual. 2018. 113 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Núcleo de Design e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2018.

THE NOVEL FACTORY. The Ultimate World Building Template & Questionnaire (175 questions). Disponível em: <https://www.novel-software.com/worldbuilding-questionnaire/>. Acesso em: 18 jul. 2023.

XAVIER, Raphael, RPG E O ENSINO DE HISTÓRIA: DIALÓGOS E PERSPECTIVAS. **Revista Encontros de Vista**. UFRPE, Recife, 7 (1): 95-102, jan./jun. 2011

APÊNDICES

APÊNDICE A: Análise paramétrica dos sistemas de RPG analisados.

	D&D	Pathfinder	Warhammer	Shadowrun
Um elemento intrínseco ao personagem, desde seu nascimento (ou não), que seja impossível, ou muito difícil de ser modificado - Fisiologia	Raças e sub-raças: Anão, Anão da Montanha, Anão da Colina; Elfo , Alto Elfo, Elfo da Floresta, Elfo Negro (Drow); Halfling , Pés Leves, Robustos; Humanos , Calishita, Chondathano, Damarano, Illuskano, Mulano, Rashemita, Shou, Tethyriano, Turami; Draconatos , Gnomos , Gnomo da Floresta, Gnomo das Rochas; Meio-Elfo , Meio-Orc , Tiefing	Ancestralidades e Heranças: Anão, Anão da forja, Anão Guardião da Morte, Anão das Rochas, Anão de Sangue Ancestral, Anão de Sangue Forte; Elfo , Elfo Ártico, Elfo das Cavernas, Elfo das Florestas, Elfo dos Sussurros, Elfo Vidente; Gnomo , Gnomo Camaleão, Gnomo Manancial, Gnomo Sensitivo, Gnomo Tocado-Pelas-Fadas, Gnomo Umbral; Goblins , Goblin Bucho-de-Ferro, Goblin Couro-Chamuscado, Goblin Dentes-de-Navalha, Goblin Inquebrável, Goblin das Neves; Halfling , Halfling das Colinas, Halfling do Crepúsculo, Halfling Intrépido, Halfling das Matas, Halfling Nômade; Humano , Herança Perita, Herança Versátil, Meio-Elfo, Meio-Orc	Raças: Anões, Elfos, Halflings, Humanos	Metatipos: Humanos, Anões, Elfos, Orks, Trolls
Um elemento associado ao modo de agir do personagem, o que ele faz na vida. A profissão do personagem, como ele atua	Antecedentes: Acólito, Artesão de Bárbaro, Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Patrulheiro Classes: Bárbaro, Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Patrulheiro	Biografias: Acólito, Acrobata, Advogado, Apostador, Apresentador, Artesão, Artista, Batedor, Caçador, Caçador de Recompensas, Charlatão, Criança de Rua, Criminoso, Detetive, Discípulo Marcial, Emissário, Encantador de Animais, Eremita, Estudioso, Funileiro, Gladiador, Guarda, Herbalista, Lavrador, Marinheiro, Médico de Campo, Mercador, Mineiro, Nobre, Nômade, Operário, Prisioneiro, Soldado, Taverneiro e Vidente Classes: Alquimista, Bárbaro, Bardo, Campeão, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge e Patrulheiro	Classes: Academics, Burghers, Courtiers, Peasants, Rangers, Riverfolk, Rogues, Warriors.	Conceitos: Face, Conjurador, Tecnaute, Tecnomante, Fusor e Samurai Urbano
Forças sobrenaturais maiores que exercem influência sobre o personagem	Divindades (Vasta gama de opções)	Divindades	Divindades	
Código moral e ético	Tendência: Caótico Bom, Caótico Neutro, Caótico Mal, Leal Bom, Leal Neutro, Leal Mal, Caótico Bom, Leal Bom, Neutro Bom Perícias: Acrobacia, Adestrar Animais, Arcanismo, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, História, Intimidação, Intuição, Investigação, Medicina, Natureza, Percepção, Persuasão, Prestidigitação, Religião e	Tendência: Caótico Bom, Caótico Neutro, Caótico Mal, Leal Bom, Leal Neutro, Leal Mal, Caótico Bom, Leal Bom, Neutro Bom Perícias: Acrobacia, Adestrar Animais, Apresentação, Arte da Fuga, Artes Mágicas, Avaliação, Blear, Cavalgar, Conhecimento, Cura, Diplomacia, Disfarce, Escalar, Furtividade, Intimidação, Linguística, Natação, Ofícios, Operar Mecanismo, Percepção, Prestidigitação, Profissão, Sentir Motivação, Sobrevivência, Voo.		
Atributos evoluíveis com a progressão do jogo	Atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma	Atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma	Atributos: Weapon Skill, Ballistic Skill, Strength, Toughness, Initiative, Agility, Dexterity, Intelligence, Willpower, Fellowship.	Atributos: Corpo, Agilidade, Reação, Força, Vontade, Lógica, Intuição, Carisma, Iniciativa, Magia. Perícias: Perícias de Conhecimento, Perícias Ativas e Idiomas. As Ativas podem ser compradas como grupos ou individuais.
Cenário	Forgotten Realms	Golarion		Terra em universo paralelo com magia e raças humanas diferentes
Testes de confirmação de ações	Rolagem de D20 somados a atributos da ficha. Soma de valor igual ou acima de uma dificuldade definida pelo mestre constitui em um sucesso.	Rolagem de D20 somados a atributos da ficha. Soma de valor igual ou acima de uma dificuldade definida pelo mestre constitui em um sucesso.	Rolagem percentuais (D100) em comparação com atributo ou perícia sendo testada.	D6 sendo 5 e 6 um sucesso e a quantidade de sucessos necessários chamado limiar

	Star Wars RPG	Mundo das Trevas: Vampiro A Máscara
Um elemento intrínseco ao personagem, desde seu nascimento (ou não), que seja impossível, ou muito difícil de ser modificado - Fisiologia	Espécies: Humanos, Bothans, Cereanos, Duros, Ewoks, Gamorreanos, Gungans, Ithorians, Kel Dor, Mon Calamari, Quarren, Rodianos, Sullustans, Trandoshans, Wookiees, Zabrak.	Clãs: Assamitas, Brujah, Gangrel, Giovanni, Lasombra, Malkavianos, Nosferatu, Ravnus, Toreador, Tremere, Tzimisce, Ventruue, Caitiff.
Um elemento associado ao modo de agir do personagem, o que ele faz na vida, A profissão do personagem, como ele atua	Especializações: Assassino, Artífice e Sobrevivencialista; Médicos, Políticos e Eruditos; Morador da fronteira, Patrulheiro e Negociador; Pilotos, Trapaceiros e Ladrões; Carreiras: Caçadores de Recompensas, Colonistas, Exploradores, Mercenários, Contrabandistas, Técnicos Guarda-costas, Saqueador e Soldado Mercenário; Mecânicos, Tecnólogo Proscrito e Invasor	
Forças sobrenaturais maiores que exercem influência sobre o personagem	A Força	
Código moral e ético	Obrigações: Vício, Traição, Chantagem, Recompensa, Crime, Dívida, Senso de dever, Família, Favor, Juramento, Obsessão, Responsabilidade	Humanidade, Arquétipos
Atributos evoluíveis com a progressão do jogo	Perícias: Acrobacia, Conhecimento, Dissimulação, Escalar, Furtividade, Iniciativa, Mecânica, Montar, Nadar, Obter Informação, Percepção, Persuasão, Pilotar, Resistência, Saltar, Sobrevivência, Tratar Ferimentos, Usar a Força, Usar Computadores. Atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma	Habilidades: Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva, Empatia, Expressão, Intimidação, Liderança, Manha, Lábia, Empatia c/ Atributos: Força, Destreza, Vigor, Carisma, Manipulação, Aparência, Percepção, Inteligência, Raciocínio. Disciplinas: Animalismo, Auspícios, Rapidez, Quimerismo, Demencia, Dominação, Fortitude, Necromancia, Ofuscação, Tenebrosidade, Potencia, Presença, Metamorfose, Quietus, Serpentinus, Taumaturgia.
Cenário	Galáxia	World of Darkness (Mundo paralelo)
Testes de confirmação de ações	Rolagem de D20 somados a atributos da ficha. Soma de valor igual ou acima de uma dificuldade definida pelo mestre constitui em um sucesso.	Rolagens de quantidades de D10 referentes a força do atributo. Cada 8, 9 e 10 constitui em um sucesso.

	A Lenda dos 5 Anéis	Tormenta
Um elemento intrínseco ao personagem, desde seu nascimento (ou não), que seja impossível, ou muito difícil de ser modificado - Fisiologia	Clãs: Caranguejo, Dragão, Escorpião, Fênix, Garça, Leão, Louva-a-Deus e Unicórnio	Raças: Humano, Anão, Dahllan, Elfo, Goblin, Lefou, Minotauro, Qareen, Golem, Hynne, Kliren, Medusa, Osteon, Sereia/Tritão, Silfide, Suraggel, Trog Origem: Acólito, Amigo dos Animais, Amnésico, Aristocrata, Artesão, Artista, Assistente de Laboratório, Batedor, Capanga, Charlatão, Circense, Criminoso, Curandeiro, Eremita, Escravo, Estudioso, Fazendeiro, Forasteiro, Gladiador, Guarda, Herdeiro, Herói Camponês, Marujo, Mateiro, Membro de Guilda, Mercador, Minerador, Nômade, Pivete, Refugiado, Seguidor, Selvagem, Soldado, Taverneiro e Trabalhador.
Um elemento associado ao modo de agir do personagem, o que ele faz na vida, A profissão do personagem, como ele atua	Classes: Bushi, Shugenja, Cortesão	Classes: Arcanista, Bárbaro, Bardo, Bucaneiro, Caçador, Cavaleiro, Clérigo, Druida, Guerreiro, Inventor, Ladino, Lutador, Nobre, Paladino
Forças sobrenaturais maiores que exercem influência sobre o personagem	Sistema opcional: Ancestrais	Sistema opcional: Divindades
Código moral e ético	Bushido	Alinhamento: Caótico Bom, Caótico Neutro, Caótico Mal, Leal Bom, Leal Neutro, Leal Mal, Caótico Bom, Leal Bom, Neutro Bom
Atributos evoluíveis com a progressão do jogo	Altas Perícias: Adivinhação, Arte, Atuação, Caligrafia, Cerimônia do Chá, Conhecimento, Corte, Etiqueta, Feitiçaria, Investigação, Jogos, Medicina, Meditação, Performance, Sinceridade; Os 5 Anéis: Terra: Vigor, Vontade; Ar: Reflexos, Astúcia; Água: Força, Percepção; Fogo: Agilidade, Inteligencia; Vazio. Perícias Bugei: Armas de Corrente, Armas de Haste, Armas Pesadas, Bastões, Batalha, Caça, Cavalaria, Defesa, Esportes, Facas, Iaijutsu, Jiu-jutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Lanças, Leque de Guerra, Ninjutsu. Perícias Mercantes: Comércio, Criação, Engenharia, Treinar Animais, Velejar; Baixas Perícias: Falsificação, Furtividade, Intimidação, Mãos Rápidas, Tentação.	Atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma Perícias: Acrobacia, Adestramento, Atletismo, Atuação, Cavalgar, Conhecimento, Cura, Diplomacia, Enganação, Fortitude, Furtividade, Guerra, Iniciativa, Intimidação, Intuição, Investigação, Jogatina, Ladinagem, Luta, Misticismo, Nobreza, Ofício, Percepção, Pilotagem, Pontaria, Reflexos, Religião, Sobrevivência, Vontade.
Cenário	Rokugan	Arton
Testes de confirmação de ações	Rolagens de D10 em um sistema de roll and keep onde vc rola uma quantidade X de dados mas soma apenas uma quantidade Y de dados, normalmente os de maior valor. Uma soma igual ou acima da dificuldade dada constitui em um sucesso.	Rolagem de D20 somados a atributos da ficha. Soma de valor igual ou acima de uma dificuldade definida pelo mestre constitui em um sucesso.

APÊNDICE B: Formulário aplicado via *Google Forms*

19/07/2023, 23:05

Sistemas de RPG de Mesa

Sistemas de RPG de Mesa

** Indica uma pergunta obrigatória*

1. Há quanto tempo joga RPG de mesa? *

Marcar apenas uma oval.

- 0 a 6 meses
- 7 meses a 1 ano
- 1 a 2 anos
- 3 a 5 anos
- 5 a 8 anos
- Mais de 9 anos

2. Em sua vivência com o RPG, você atuou como personagem ou como mestre? *

Marcar apenas uma oval.

- Personagem
- Mestre
- Ambos

3. Quais sistemas de RPG de mesa você já jogou? *

4. Quais sistemas de RPG você não jogou mas ouviu falar? *

Ferramenta para criar sistemas de RPG

A seguir, você verá uma lista de pontos a se considerar para criar um SISTEMA de RPG do zero.

- **Como é o mundo em que os personagens terão suas aventuras? Desenvolver o Worldbuilding envolvente com cenário detalhado e histórias sobre o mundo (lendas, mitologias, etc).**
- Planeta(s), Continentes, Países, Estados, Cidades, Bairros, Ambientes
- Facções, grupos, clãs, guildas, organizações, empresas
- personagens não jogáveis notáveis, vivos ou não
- culturas, tradições, religiões, raças, classes
- **Quests e histórias**
- Desenvolva uma variedade de missões, histórias e narrativas abrangentes para os jogadores se envolverem.
- Incorpore caminhos ramificados e escolhas que afetam o enredo do jogo.
- Crie personagens memoráveis, diálogos e reviravoltas na história para aumentar a imersão do jogador.
- **Fatores disponíveis aos jogadores para que seus personagens possuam jogabilidade única e personalizável**
- Raças (humanos, anões, elfos, orcs, ou outro tipo de raça senciente racional que possa ser interpretada)
- são atributos que são inerentes ao nascimento do personagem e não podem ser alterados com facilidade
- Classes (ladino, guerreiro, paladino, etc) são as "profissões" exercidas pelos personagens, frequentemente
- estão associadas à temática central do RPG
- Garanta uma seleção equilibrada e diversificada de opções para a criação de personagens.
- **Estabeleça um sistema de regras para a progressão dos personagens**
- Planeje um ganho de experiência ou sistema de nivelamento que permita que os personagens evoluam ao longo das partidas.
- Determine como os personagens adquirem novas habilidades, feitiços ou perícias à medida que avançam.
- Crie uma sensação de realização e recompensa pela progressão do personagem.
- **ESTABELEÇA UM SISTEMA DE REGRAS PARA RESOLVER AÇÕES E DETERMINAR RESULTADOS**
- **Defina regras para combates**
- Planeje mecânicas de combate, tendo em mente o engajamento, estratégia e balanceamento
- Defina regras para atacar, defender, e resolver situações de combate
- Acrescente uma variedade de opções de estilo de combate, como por exemplo luta corpo-a-corpo, armas de longo alcance e habilidades mágicas
- **Defina regras para situações de não-combate**
- Inclua mecânica para atividades não relacionadas ao combate, como exploração, interações sociais e solução de problemas.
- Crie sistemas para habilidades, diplomacia e outras ações não violentas.
- Garanta uma experiência de jogo completa além dos encontros de combate.

5. Em uma escala de 1 a 7, opine sobre o quão útil a lista pode ser para a criação *
de um sistema de RPG

Marcar apenas uma oval.

Inútil

1

2

3

4

5

6

7

Útil

6. Você tem sugestões de melhoria para a ferramenta? Por favor, compartilhe *
conosco para aprimorar o trabalho

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

ANEXOS

ANEXO A: *The Ultimate World Building Template & Questionnaire* (175 questions)
(tradução nossa)

175 poderosas questões para *worldbuilding*

Este questionário foi compilado para auxiliar escritores do gênero fantasia e jogadores de RPG para criar mundos com profundidade para suas histórias e personagens

As questões são divididas em categorias e subcategorias para facilitar o seu uso

As categorias principais são:

- Geografia e Natureza
- População e Política
- Cultura
- Magia e Tecnologia

Dentro desta categorização você encontrará subcategorias como Clima, Educação, Etiqueta Social e Origens

Esta categorização não é perfeita nem abrangente, em muitos casos, as perguntas podem aparecer em mais de uma categoria

Geografia & Natureza

- Paisagem

1. Existem florestas?
2. Existem áreas tropicais?
3. Existem pastos e planícies?
4. Descreva o céu noturno
5. Descreva o céu durante o dia
6. Existem múltiplos sóis / luas?

- Continentes e países

7. Como é a distribuição dos continentes?
8. Como é a divisão dos países?
9. Quanto de terra é temperada, equatorial ou polar?

- Clima

10. Como é o Clima?
11. O Clima é consistente ou mutável?

- Recursos Naturais

12. Quais recursos naturais estão disponíveis nas diferentes regiões?
13. Quais recursos naturais são escassos?

- Estações

14. Quantas estações existem?
15. Quão longa as estações são?
16. Quais são as estações? (primavera / verão / outono / inverno ou seco e úmido? Ou outra coisa?)

- Meteorologia

17. Como é a meteorologia?
18. A meteorologia é consistente ou mutável?
19. Como as condições climáticas afetam o modo de vida das pessoas?

- Animais

20. Existe algum animal incomum?
21. Como são os pássaros?
22. Como são os pequenos animais?
23. Como são os animais maiores?
24. Como são os répteis?
25. Como são os insetos?
26. Como são as criaturas marinhas?

- Plantas

27. Como são as plantas?
28. Existem muitas espécies de plantas ou apenas alguns tipos?

População & Política

- Raças

29. Existem espécies sencientes não humanas? Descreva-as
30. As pessoas evoluíram no planeta ou vieram de outro local?
31. Qual a relação entre as diferentes espécies?
32. Qual é a população total (do planeta / dos países / das cidades, etc)

- Governo & Economia

33. Que títulos e formalidades são utilizados?
34. Qual é o sistema de governo? Democracia? Ditadura? Administração? Outra coisa?
35. É um matriarcado ou patriarcado?
36. O líder possui proteção especial (guarda do rei, serviço secreto)?
37. A quanto tempo existe o atual sistema de governo?
38. Que calendário é utilizado?
39. O governo fornece assistência social?
40. Existe uma assistência médica centralizada?
41. Existe transporte público?

- 42. Existem sistemas de comunicação para o povo?
- 43. As pessoas acreditam no governo?
- 44. A maioria das pessoas aprovam ou desaprovam o governo?
- 45. Como funcionam os impostos?
- 46. O governo espiona seus inimigos? Espiona seu povo?

- Classes socioeconômicas

- 47. O povo é diverso ou uniforme?
- 48. Quão grande é o abismo entre ricos e pobres?
- 49. Quando e onde a civilização iniciou?
- 50. A maioria das pessoas vivem em áreas urbanas ou rurais?
- 51. Existe um sistema de classes? Diferentes níveis entre cidadãos?
- 52. Existe escravidão?
- 53. A mobilidade social é fácil ou difícil?

- Educação

- 54. Existe educação formal?
- 55. Em que idade as crianças iniciam na escola?
- 56. A educação é disponível a todos ou apenas a alguns grupos?
- 57. Existem diferentes grupos de pessoas que são educadas separadamente?
- 58. Existe linguagem escrita?
- 59. A maioria das pessoas é letrada ou analfabeta?
- 60. Como são as escolas?
- 61. Para que servem os diferentes tipos de escola?

- Emprego

- 62. Qual o emprego mais desejável?
- 63. Qual o emprego mais humilde?
- 64. Quais são os empregos mais comuns?
- 65. Existem guildas de profissionais, instituições, etc?
- 66. Como é possível entrar nas guildas/instituições?
- 67. Que benefícios são oferecidos por estar associado a algum destes grupos?

- Agricultura

- 68. Existem animais domesticados?
- 69. Quais são as principais plantações na agricultura?
- 70. A colheita é consumida em maior parte localmente ou é utilizada para troca?
- 71. A agricultura é em maior parte local ou em escala industrial?

- Comércio

- 72. O que é o sistema monetário?
- 73. Existem múltiplas moedas?
- 74. Existe comércio generalizado?

75. Quais bens e serviços são comercializados?

- Conflito

76. Existe alguma forma de polícia?

77. Existe um exército formal?

78. Como os foras-da-lei são julgados e punidos?

79. Os criminosos são comuns ou raros?

80. Existe militarismo? Como é?

81. As relações com regiões vizinhas são amigáveis ou hostis?

82. Existe algum risco de guerra civil?

83. Há um conflito generalizado?

84. Há quanto tempo atrás foi a última guerra?

85. Quão prejudicial foi a guerra mais recente?

86. Qual a causa da guerra mais recente?

Cultura

- Família e Amizades

87. Como é uma unidade familiar típica?

88. As pessoas se casam por amor ou por outros motivos? Quais motivos?

89. Há diferença entre gêneros na sociedade?

90. Quem cria os filhos?

- Etiqueta Social

91. O que é um gesto de respeito (curvar-se, saudação, etc)?

92. O que é considerado um gesto rude?

93. Como as pessoas praguejam? Deuses? Partes do corpo?

94. Que tópicos de conversação são polêmicos?

95. Que tópicos de conversação são seguros?

96. O que é uma gafe social?

97. As pessoas vivem em um estado de felicidade ou medo?

98. A cultura predominante valoriza a força ou a compaixão? Ou outra coisa?

99. A cultura predominante valoriza mais a riqueza ou a generosidade?

- Comida

100. Como é um banquete?

101. Como é uma refeição básica de um pobre?

102. As pessoas em sua maioria comem carnes, peixes ou vegetais?

103. As pessoas comem comidas pouco elaboradas ou bastante temperadas?

104. As pessoas comem juntas ou separadamente?

105. As pessoas comem em grupos pequenos ou grandes?

106. Que utensílios são utilizados para comer?

107. Existem restaurantes? Quem frequenta eles?

108. Existem vendedores de comida de rua?

- 109. O que as pessoas bebem?
- 110. A água é geralmente limpa o suficiente para beber?
- 111. Algumas comidas são venenosas para algumas pessoas?
- 112. Como são as mesas de jantar? Altas? Baixas?

- Arte

- 113. Que formas de arte existem?
- 114. As pessoas valorizam arte?
- 115. Todos podem consumir arte ou apenas os ricos?
- 116. Quais assuntos são abordados nas artes?

- Religião

- 117. As pessoas acreditam em um Deus, muitos deuses, ou nenhum?
- 118. Existe mais de uma religião?
- 119. As pessoas fazem sacrifícios a deuses?
- 120. Uma elite controla a religião ou é acessível para todos?
- 121. Como são os templos?
- 122. Quais são as superstições comuns?

- Idiomas

- 123. Que idiomas as pessoas falam?
- 124. A maioria das pessoas falam mais de um idioma?
- 125. Existe um idioma comum para o comércio? (um idioma adotado para intermédio, algo como o inglês é para o mundo atual)

- Arquitetura

- 126. Em caso de existirem, como é a aparência das cidades?
- 127. Como são as casas?
- 128. A arquitetura possui traços estéticos ou é mais funcional/prática?

- Vestuário / Moda

- 129. O que as pessoas vestem?
- 130. O que está na moda neste ano?
- 131. O que estava na moda ano passado?

- Entretenimento, celebrações e festivais

- 132. Existe teatro? É acessível à população ou é restrito aos ricos e nobres?
- 133. Qual a forma mais popular de entretenimento
- 134. Quais são os principais festivais?
- 135. Descreva um casamento
- 136. Descreva um funeral
- 137. Como são as comidas típicas de festivais?
- 138. Que tipo de roupas as pessoas vestem em ocasiões especiais?

Magia & Tecnologia

- Formas de magia

139. Como a magia é invocada/canalizada?
140. O que a magia permite que as pessoas façam?
141. É necessário utilizar certas palavras?
142. É necessário utilizar alguma ferramenta física, tais como varinhas ou amuletos?
143. Qual a sensação para o portador usar a magia?
144. A Magia pode ser usada para causar mudanças físicas no mundo? (por exemplo, mover, uma colher de pau ou uma montanha)
145. A Magia pode ser usada para afetar a mente das pessoas? (tais como memórias, crenças e desejos)
146. A Magia requer prática para que o usuário possa utilizá-la melhor?
147. Existem criaturas mágicas? Descreva-as

- Usuários de Magia

148. Quem é capaz e quem é autorizado a usar magia?
149. A Magia é herdada, dotada, obtida ou aprendida?
150. A Magia é algo em que as pessoas nascem com ou sem?
151. Algumas pessoas têm os seus poderes suprimidos / banidos?
152. Pessoas diferentes possuem tipos diferentes de magia?
153. Como são chamados os usuários de magia?
154. Um usuário de magia é identificável ao olhar, devido a alguma característica física ou vestimenta?
155. Existe uma hierarquia de usuários de magia?

- Origens / Fonte

156. A magia é como uma força da natureza - sempre presente?
157. Ou foi dada às pessoas por um Deus?
158. A Magia toda depende de algum local particular? (como um lago ou uma pedra)
159. As pessoas sabem da origem da magia?

- Limitações

160. A magia pode ser roubada?
161. A magia pode esgotar-se?
162. Por qual razão um usuário de magia seria mais poderoso que outro?

- Custos e Perigos

163. É cansativo utilizar magia?
164. A utilização da magia vai tornando os usuários maus aos poucos?
165. É necessário utilizar algum recurso escasso para canalizar a magia?

166. A magia pode ser utilizada para o mal?
167. A magia pode ser utilizada para propósitos egoístas ou malignos?
168. O usuário pode se ferir na utilização da magia?

- Cultura da Magia

169. Como as pessoas se sentem sobre a magia? É temida ou reverenciada?
170. Existe alguma restrição artificial imposta pela sociedade aos usuários de magia?
171. Existem diferentes facções mágicas ou sociedades?
172. A Magia é inclusiva ou exclusiva?
173. Existem eventos históricos importantes relacionados à magia?
174. A magia é um segredo ou é de conhecimento da sociedade?
175. Existem festivais mágicos ou outros marcos culturais?

- Ciência e Tecnologia

176. As leis da natureza / física são diferentes às da Terra? Elabore
177. Qual é o nível de tecnologia (idade da pedra, medieval, *hi-tech*)?
178. O uso da tecnologia é restrito?