

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIVISUAL E PUBLICIDADE**

**FERNANDO MIRANDA DA SILVA ALVES
15/0009704**

D&D 5ª EDIÇÃO - O MANUAL DO CAPITÃO PARA VIE SARE
Suplemento de jogo de interpretação

**BRASÍLIA
MAIO DE 2021**

FERNANDO MIRANDA DA SILVA ALVES

D&D 5ª EDIÇÃO - O MANUAL DO CAPITÃO PARA VIE SARE

Suplemento para jogo de interpretação apresentado como requisito para obtenção do grau de Bacharel no curso de Comunicação Social habilitação Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília.

Orientador: Professor João Lanari Bo

**BRASÍLIA
MAIO DE 2021**

Dedicatória

Dedico este trabalho ao meu Senhor e Salvador de minha alma, por ser digno de toda glória e honra.

Dedico este trabalho aos meus amigos que se tornaram irmãos por meio do RPG.

Dedico este trabalho aos profissionais da indústria do entretenimento que, através de livros de regras e dados de plástico, me proporcionaram horas e horas de diversão, além de profunda inspiração e aprendizado.

Agradecimentos

Agradeço aos meus professores, que me proporcionaram as melhores oportunidades de minha vida. Em específico, os professores João Lanari e Denise Moraes por sua orientação neste trabalho.

Agradeço minha família por seu amor e carinho, especialmente meus pais, que me acompanharam por cada etapa deste árduo processo.

Agradeço ao Núcleo de Vida Cristã, pelas excelentes amizades e edificação espiritual.

Agradeço a Alicia Echavarria, Ane Elise Valadão e Jonatan Paiva pelas lindas artes que agora fazem parte do meu trabalho.

Agradeço a Guilherme Gomes, Matheus Vasconcelos, Miguel Alves e Rafael Caetano por me ajudarem a testar o meu material.

Agradeço ao meu bom Jesus, que em nenhum momento de minha vida tirou Sua mão da minha.

A todos, um profundo obrigado. Se estou aqui, se o sonho de se formar está se concretizando, é graças a vocês.

Resumo

Tomando mecânicas de chance e aleatoriedade e misturando com princípios de criação de personagens, os jogos de interpretação de papéis servem como entretenimento profundamente catártico. Tendo por base teórica principal os trabalhos de Marshall McLuhan e Johan Huizinga, alguns acréscimos foram feitos às regras do produto mais reconhecível deste gênero de jogo, *Dungeons and Dragons*. Isto teve por fim explorar a possibilidade de utilizá-lo não apenas como forma de lazer, mas também como uma ferramenta de comunicação em que as barreiras entre o espectador e o produtor são borradas, tendo todos os participantes igual peso na criação da mensagem.

Palavras-chave: RPG; Jogo; Comunicação; Mensagem.

Abstract

Taking mechanics of chance and randomness and blending them with character creation principles, role-playing games serve as deeply cathartic entertainment. Having as main theoretical basis the works of Marshall McLuhan and Johan Huizinga, some additions were made to the rules of the most recognizable product of this game genre, Dungeons and Dragons. This aimed to explore the possibility of using it not only as a form of leisure, but also as a communication tool in which the barriers between the spectator and the producer are blurred, with all participants having equal weight in the creation of the message.

Keywords: RPG; Game; Communication; Message.

Sumário

1. Introdução.....	8
2. Justificativa.....	10
3. Problema da Pesquisa.....	11
4. Objetivos.....	13
5. Referencial Teórico.....	13
6. Metodologia.....	17
7. Conclusões.....	20
8. Referências.....	22

1. Introdução

RPG, (do inglês: *Roleplaying Game*) é um jogo de interpretação de personagens. Normalmente é jogado com duas ou mais pessoas, onde uma assume o papel de mestre, desenvolvendo e descrevendo cenas, interpretando coadjuvantes, coordenando as dificuldades e desafios narrativos, enquanto os demais assumem o papel de jogadores, criando e interpretando os protagonistas da história que será contada em grupo. O objetivo tradicional é se divertir vivendo aventuras imaginárias concebidas coletivamente, por meio de várias sessões de jogo, normalmente semanais ou mensais. Várias sessões seguidas compõem o que se chama de “campanha”, a história mais abrangente envolvendo estes jogadores, e podem durar vários anos, a depender do que desejam os envolvidos.

Para regular as decisões que podem ser tomadas tanto pelo mestre quanto pelos jogadores, são usados conjuntos de regras denominados "sistemas" que servem como adjudicadores do que pode ou não acontecer dentro dos confins do jogo. Ao impor limites e regulamentos aos participantes o RPG pode realmente ser um jogo, e não uma mera brincadeira de contar histórias em que tudo é instantaneamente possível. Através destas regras, os obstáculos dos protagonistas são estabelecidos, assim como os meios de superá-los.

Diferentes sistemas vão valorizar diferentes tipos de jogabilidade, fazendo com que os jogadores experimentem através delas conceitos subjetivos de narrativa. Um sistema voltado para o terror, por exemplo, vai enfatizar a sobrevivência e a saúde mental dos personagens, forçando os jogadores a serem cautelosos.

Várias propriedades intelectuais famosas já foram adaptadas para sistemas de RPG, inclusive de mais de uma forma. A franquia *Star Wars*, por exemplo, já foi adaptada de algumas maneiras, duas das mais notórias sendo em 2000, pela editora *Wizards Of The Coast*, e em 2013 pela *Fantasy Flight Games*. A versão dos anos 2000 seguia o tradicional sistema D20, focado em combate e personalização, enquanto a de 2013 utilizava o sistema de *Roleplaying Dice*, focado em descrição narrativa, procurando evocar a sensação de se viver uma aventura emocionante.

Outra parte importantíssima do RPG é o "cenário", o pano de fundo para a narrativa que se desenrola. Podendo nascer da própria imaginação do mestre ou sendo material oficial produzido pelos desenvolvedores do sistema, o cenário é a diegese em que a história se

estabelece, sendo a tinta para a moldura que é o sistema, contendo cultura, geografia, história e as origens do lugar aonde a história se passa. Sem ela o RPG fica confinado somente às regras, passando a ser mais um jogo de tabuleiro com dados, sem a vida da interpretação.

O tipo de cenário mais popular e emblemático dos RPGs é o de aventura fantástica, influenciado pelos trabalhos de J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis, em que os participantes interpretam heróis clássicos de armadura, capa, espada e feitiçaria. Deste gênero, o mais popular é com certeza *Dungeons & Dragons* (D&D). Pioneiro neste gênero de jogo, a primeira edição de D&D foi publicada em 1974, como uma versão modificada das regras de *Chainmail*, jogo de tabuleiro estratégico sobre comando de tropas medievais em combate.

Durante muito tempo, o RPG foi um passatempo que permaneceu longe da cultura popular convencional, como parte do nicho de jogos de tabuleiro mais avançados. Além disso, suas primeiras grandes aparições foram com um pesado estigma de ocultismo, como parte do infame “Pânico Satânico” das décadas de 1980 e 1990, com impactos culturais até hoje (ROMANO, 2021). Somente no início do século 21 que este gênero de jogo vem ganhando mais exposição, conseguindo deixar uma marca diferente na mídia, mais positiva.

O objetivo do trabalho é apresentar um gênero de jogo como meio de comunicação não ortodoxo, sendo capaz de experiências narrativas ricas e únicas. Através de emendas às regras básicas e construção de uma diegese original, o propósito deste trabalho é criar um cenário original de D&D que valorize alguns estilos de jogabilidade, assim transmitindo aos participantes temas e valores específicos. As mecânicas alteradas dizem respeito a movimentação dos personagens, criação e manutenção de aliados, risco e recompensa.

"O Manual do Capitão Para Vie Sare" é voltado para a cultura náutica, os mitos das grandes navegações e da era de ouro da pirataria, de corajosos marinheiros e soldados explorando o desconhecido. A principal sensação que se busca incutir nos jogadores é a de liberdade, de poder desbravar os mares, os continentes e as ilhas. Neste cenário, pretende-se passar aos jogadores a importância e o prazer de se ter o direito para ir e vir, para fazer e não fazer o que se bem entender, tanto na interpretação quanto na parte mecânica da jogabilidade. Para enfatizar isso, os principais adversários dos jogadores serão criaturas, entidades e divindades que irão restringir o caminho dos jogadores de forma física, mental ou até interpretativa. Além disso, na concepção deste mundo, levou-se em conta os conceitos-chave de liberdade, medo,

lealdade, risco, verdade e caráter, sendo tudo isso refletido nos elementos que compõem a história e cultura deste cenário.

Para testar isso, uma campanha foi formada para testar as novas regras, demonstrando como se aplicam na prática, não apenas em teoria. Após sete sessões de jogo, todas gravadas como parte da pesquisa, pôde-se observar o efeito que tanto a diegese e personagens providenciados por mim quanto as reações e decisões de meus jogadores tiveram efeito inegável na história que construímos.

2. Justificativa

Nos últimos anos, a popularidade do RPG tem crescido muito a ponto de alcançar grande sucesso comercial em várias ocasiões. Nos Estados Unidos, a websérie “*Critical Role*” que consiste em sessões de D&D protagonizada por atores de voz e transmitida ao vivo pelo site *Twitch*, alcançou a histórica marca de US\$ 11.3 milhões arrecadados por meio da plataforma agregadora de recursos *Kickstarter* (WHITTEN, 2019). O dinheiro tem como destino a adaptação para animação dos acontecimentos da história, só que os organizadores da campanha não esperavam o nível de sucesso que conseguiram. O que seria a princípio apenas um curta-metragem de 20 minutos se tornou, graças ao apoio de seus fãs, uma série animada com duas temporadas de 12 episódios cada com estréia prevista para uma data não especificada entre os meses de junho a outubro de 2021, na plataforma de *streaming Amazon Prime*.

No Brasil, houve um acontecimento similar. O site “Jovem Nerd”, famoso por seu podcast “Nerdcast”, promove semi-anualmente programas especiais com partidas gravadas e editadas de RPG, transformando seus jogos em áudio-dramas elaborados. No dia 4 de dezembro de 2020, a equipe do site lançou uma campanha de arrecadação de recursos na plataforma Catarse para celebrar o lançamento do último episódio de sua mais recente saga, pedindo financiamento para a produção de material extra baseado na história, além de itens de colecionador. A meta de R\$ 300 mil foi batida em pouco mais de meia hora, e até o dia 2 de fevereiro de 2021, o projeto arrecadou mais de R\$ 8,5 milhões de reais, se tornando o projeto criativo com maior arrecadação do *crowdfunding* latino-americano (RESUMÃO..., 2021).

Fui apresentado ao mundo dos RPGs pelos áudio-dramas do “Jovem Nerd”, que comecei a escutar em 2015. Neste mesmo ano, fui convidado a participar de minha primeira campanha, em um sistema e cenário criado por amigos. Desde então nunca mais parei de jogar, e o *hobby* se tornou parte indispensável do meu lazer. Depois do início da pandemia do SARS-CoV-2 em 2020, participar de sessões remotas com o auxílio de sites especializados e aplicativos de transmissão de voz e vídeo foi o único passatempo social que pude ter, até o momento de publicação deste trabalho. Jogar RPG foi muito formativo para mim nos anos finais de minha adolescência e começo de vida adulta, além de desenvolver um profundo laço de intimidade entre mim e meus amigos, e o maior motivo para realizar este trabalho foi seu impacto na minha vida.

Além de seu claro sucesso comercial, a utilidade do RPG como ferramenta de ensino tem sido muito explorada por professores, pois suas mecânicas permitem que os alunos sejam agentes do próprio aprendizado num ambiente que estimula sua criatividade, não apenas limitados a receptores passivos da exposição docente de matéria em uma sala de aula.

Através deste trabalho, espera-se atestar a potencial finalidade do RPG como ferramenta de *storytelling* e reflexão, assim como livros, cinema e séries de televisão, além das já reconhecidas serventias no campo da educação e sua crescente popularidade na mídia. Ao posicionar aqueles que seriam tradicionalmente apenas espectadores como agentes formadores do conteúdo que consomem, o RPG traz para si um nível de engajamento sem precedentes. Ele dá controle o bastante para os participantes se envolverem em nível íntimo na história, mas não tanto que não haja surpresa ou reviravolta alguma. Fora que, através das mecânicas de chance e a forma como as regras são desenhadas, pode-se evocar certas emoções e respostas, passar aos jogadores a sensação que é estar em situações que não seriam possíveis na realidade.

3. Problema da Pesquisa

A produção de ficção serve como lazer e campo de abstrações para o cotidiano. Pode-se processar emoções vicariamente pela jornada de um personagem, através da projeção que ocorre de um espectador na obra. No entanto, é possível que este fenômeno ocorra de forma mais profunda através do RPG. Por meio de mecânicas de probabilidade e o teatro da mente,

alguém pode passar por uma experiência sentimental muito mais intensa e pessoal do que um produto audiovisual tradicional seria capaz de proporcionar. O princípio do jogo é que não há apenas uma parte passando a mensagem, mas todos os envolvidos são contribuintes. As linhas entre o produtor e o consumidor são borradas, pois por mais que haja uma figura proporcionando a narrativa principal, ela deve constantemente improvisar para manter tudo coeso, levando em conta as reações e respostas dos jogadores e o próprio acaso, devido aos elementos de chance envolvidos no jogo.

O RPG proporciona através de sua estrutura a possibilidade de experimentar outras formas de viver e pensar. Um personagem não precisa ter nada a ver com seu jogador, podendo possuir qualquer gênero, orientação sexual, inclinação política, código moral ou histórico cultural. É uma oportunidade de se realizar fantasias num espaço seguro, permitindo auto-descobrimiento e experimentação num ambiente resguardado.

Aquele que produz a mensagem possui controle sobre seu conteúdo, podendo moldá-lo da forma que achar melhor. No RPG, todavia, parte da proposta é que este produtor abra mão de parte de seu controle, e se coloque também na posição de um espectador, um consumidor do que está à sua frente. Os jogadores recebem descrições do ambiente e das pessoas a seu redor, e não necessariamente respondem da maneira esperada, o que causa o mover da trama. E nenhum destes dois lados possui controle realmente absoluto, pois as mecânicas de chance tornam o fracasso uma ameaça real que, se for concretizada, deverá ter consequências. O fracasso não necessariamente vai acontecer num ponto dramaticamente adequado, que se encaixe nos três atos da jornada do herói ou nos cinco atos da tragédia grega. E a possibilidade do fracasso deve estar presente, afinal é o que proporciona uma melhor imersão de todos os envolvidos na história. Princípios de *storytelling* ditam que o investimento em um personagem se eleva com motivações e riscos altos, mas em narrativas tradicionais o espectador sempre pode contar com “redes de segurança” como clichês e um entendimento mesmo subconsciente da estrutura de uma história, que permitem seu relaxamento e conforto ao consumir mídia. Contudo, o RPG remove muito desta segurança e eleva o investimento, já que o consumidor é participante ativo de sua narrativa, possui sua agenda e pode falhar sob qualquer circunstância. Talvez ele possa contar com a bondade do mestre, que ainda possui o poder de alterar as circunstâncias em favor de seus colegas, porém nem isso é uma certeza.

O desafio foi, portanto, desenvolver algo interessante para consumidores e produtores deste gênero de jogo, mas que satisfizesse as demandas acadêmicas de exploração da jornada sentimental dos participantes por meio de um jogo de tabuleiro.

4. Objetivos

A finalidade deste trabalho é apresentar um produto comercialmente viável ao mesmo tempo que se explora sua função artística, pedagógica e comunicacional. Algo que possa atrair investidores e consumidores, mas também desperta a curiosidade em relação à sua aplicação como meio de comunicação, conseguindo contar uma história não apenas através dos meios tradicionais, em que o espectador é apenas um participante passivo, normalmente incapaz de interagir diretamente com o criador. Este gênero de jogo é de uma certa forma comunicação democratizada, pois todos os envolvidos no processo lúdico são participantes em construir a mensagem, mesmo que esteja cumprindo funções diferentes.

O RPG ainda é um passatempo pertencente a um nicho muito específico que é a intercessão entre fãs de jogos de tabuleiro, entusiastas de interpretação e consumidores de ficção por entretenimento. Além disso, há uma barreira monetária para se ingressar neste *hobby*, pelo menos se a pessoa quiser fazer isso da maneira legal. No entanto, há enorme potencial em explorar esta possibilidade. Cada vez mais surgem alternativas de sistemas caseiros e gratuitos feitos por entusiastas do gênero, como o +2D6 de Newton Rocha, escritor brasileiro e mestre em Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal de Minas Gerais.

5. Referencial Teórico

Quando se trata sobre jogos, especialmente os que envolvem interpretação e certa remoção do ambiente físico em que se está, a maior inspiração é “*Homo Ludens*” trabalho seminal do historiador e linguista holandês Johan Huizinga. Nele, o autor discute sobre como o lúdico está presente e é essencial na formação da identidade humana. Huizinga explica que o fenômeno que chamamos de jogo pode ser percebido até mesmo entre animais irracionais, e é algo separado do instinto, pois vai além da necessidade básica de sobrevivência.

“Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.” (HUIZINGA, 1938)

Com isto em mente, o RPG se torna como um ideal platônico do jogo, pois constitui um fenômeno social e de lazer que ativamente remove os participantes de sua rotina e os absorve em outra realidade. Possui regras e até mesmo uma série de ritos que circulam ao redor do evento de uma sessão.

O propósito do RPG é, ao mesmo tempo que propõe uma alienação à vida cotidiana para lazer e escapismo, proporcionar introspecção. O ato de “entrar em personagem” é muito importante para o processo, estimulado e recompensado dentro da comunidade. Estabelecer uma persona distinta da sua, com valores e motivações diferentes e se esforçar por tomar decisões a partir destes valores, perseguir estas ambições de “faz-de-conta” serve não apenas à narrativa compartilhada, mas também como catarse para o intérprete. A alegria e alívio imaginários são alegria e alívio reais, pois ambos nascem da mesma pessoa para si própria, do mesmo jeito que passar por dificuldades dentro do jogo pode ser frustrante para o jogador, que escolhe e investe seu tempo naquela atividade a princípio pela satisfação da fantasia realizada.

Há uma parafernália de rituais em volta do ato de jogar RPG. Normalmente grupos possuem seus hábitos alimentares, com comidas prediletas para acompanhar o jogo e grande estima por quem as providenciar, sistemas favoritos, dias e horários preferenciais, tolerância ou não para atrasados, e condutas a serem seguidas diante determinadas situações. Por exemplo, se os jogadores experimentam fracasso em seus objetivos, espera-se que ajam com maturidade e aceitem o mau resultado. Se há desentendimento entre os personagens dentro da história, os intérpretes não devem levar isso pra fora do jogo, e vice-versa.

No entanto, as regras mais severas dizem respeito a quebrar a imersão do jogo. Interromper a fala dos outros sem necessidade, não prestar atenção no que está ocorrendo ao redor, agir de

forma imatura quando confrontado com derrota, enfim, tudo que contribui para retirar os participantes da ambiência criada é considerado grave. Fenômeno este também observado por Huizinga.

“Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência.” (HUIZINGA, 1938)

Pior do que trapacear no jogo é desrespeitar o jogo. O coletivo reunido para compartilhar a experiência do RPG deve sempre buscar manter uma postura de deferência ao que está sendo realizado, por estima ao esforço que é organizar, preparar e jogar uma sessão. Os envolvidos se colocam na posição de espectadores e agentes da história, mesmo sendo o mestre que em tese leva a narrativa adiante. E o alvo é que este processo acabe por se tornar orgânico, no sentido de que idealmente ninguém quebre a ilusão do jogo. Um alvo humanamente impossível, mas o objetivo em que se mira é buscar viver uma outra vida por algumas horas da melhor forma possível, e realizar aquilo que não se poderia fazer longe do ambiente da sessão. O comportamento que for melhor para concretizar isto é o que se almeja e se valoriza. Um dos desafios que se encontra para jogar RPG é começar a jogar. O *hobby* é elitista, no sentido de que a maioria dos materiais necessários para jogar são caros, a quantidade de leitura e preparo requeridos antes de começar são intimidadores, além de alguns membros da comunidade agirem de forma protetora. Contudo, há um genuíno esforço para tornar o RPG mais acessível aos não-iniciados, como relatam Cláudio Baixo Peixoto Filho e Rafael Marques de Albuquerque.

“Outra característica marcante é o número de publicações voltadas para um público iniciante, ou seja, que pretendem iniciar novos jogadores nesse passatempo. Tal objetivo pode explicar o número de publicações com um pequeno número de páginas, assim como o sucesso de jogos como o Defensores de Tóquio, que utiliza apenas livros pequenos, com regras simples, e dados comuns de seis faces. Tais facilidades provavelmente foram importantes em seu sucesso. Essa abordagem voltada para jogadores iniciantes pode ser analisada em conformidade com uma tendência do mercado de RPG de mesa nacional de forma mais ampla

- incluindo as traduções de obras estrangeiras - no sentido de criar e manter uma massa crítica de jogadores no Brasil, seja ela de sistemas nacionais ou importados, que justifique o investimento editorial.” (FILHO; ALBUQUERQUE, 2018, p. 1576)

Muitos usufruem do passatempo por meios clandestinos, com arquivos de sistemas pirateados e livros xerocados, mas não há um estigma negativo associado a esta prática, no Brasil.

A natureza distinta deste gênero o faz interessante para a consideração da separação entre os produtores de conteúdo e os consumidores. Apesar de haverem fontes oficiais para livros e regras, é muito comum de se encontrar “regras da casa”, alterações à jogabilidade que os próprios jogadores promovem em suas sessões, seja para dificultar ou facilitar certas tarefas. Há também uma abundância de conteúdo produzido pela própria comunidade para si, conhecido como *homebrew*, traduzido do inglês como “feito em casa”. O sucesso que este conteúdo faz pode até gerar ganho monetário, como exemplificam *Critical Role* nos Estados Unidos, e o Nerdcast no Brasil.

“Trabalho e ócio criativo são postos na reflexão de De Masi como fazendo parte de uma unidade, e é por isso que a sua contribuição para o pensamento da questão leva-nos de volta à nossa hipótese inicial, de que estejamos entrando em uma época da história da atividade humana em que não será mais tão nítida a separação entre trabalho e lazer, entre produção e consumo, entre emprego e tempo livre.” (ALBORNOS, 2008, v. 12, p. 88)

Como escreveu Suzana Albornos ao comparar os trabalhos de Johan Huizinga e Domenico De Masi, as barreiras entre ócio e negócio estão se borrando, e a existência de um gênero de jogos focados em construção narrativa coletiva, com um fator imparcial de aleatoriedade para determinar o resultado de disputas, em que todos os participantes estão reagindo uns aos outros e que pode trazer lucro é evidência desta hipótese se concretizando. Se tornou o sonho de muitos jogadores de RPG serem os próximos a deslanchar no olho público com suas histórias e seus personagens.

Também é possível perceber que a experiência de construção coletiva de histórias que os jogos de interpretação oferecem são uma eficiente forma de comunicação democratizada,

como um meio em que quase não há ruído entre aquele se comunica e aquele que recebe, pois estão na mesma mesa.

“Neste passo, o exemplo da luz elétrica pode mostrar-se esclarecedor. A luz elétrica é informação pura. É algo assim como um meio sem mensagem, a menos que seja usada para explicitar algum anúncio verbal ou algum nome. Este fato, característico de todos os veículos, significa que o ‘conteúdo’ de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa é o conteúdo do telégrafo. Se alguém perguntar, ‘Qual é o conteúdo da fala?’, necessário se torna dizer: ‘É um processo de pensamento, real, não-verbal em si mesmo.’ Uma pintura abstrata representa uma manifestação direta dos processos do pensamento criativo, tais como poderiam comparecer nos desenhos de um computador.” (MCLUHAN, 1964,p. 22)

Marshall McLuhan escreveu sobre a limitação que cada meio de comunicação impõe à mensagem, e como cada mensagem é um meio em si mesmo, incapaz de realmente ser conteúdo puro, sem forma. A abstração que uma narrativa de RPG oferece, no entanto, traz um nível diferenciado de transmissão de mensagens. Não é apenas uma forma de entretenimento, um jogo de cartas como pôquer ou pura chance como dados. Há um elemento de profunda intenção e conteúdo no ato de participar de uma sessão, seja conduzindo ela como mestre, seja trazendo o caráter de um personagem inventado como jogador. E a parte mecânica é complementar a isso, é o que permite que os participantes sejam surpreendidos. Através da farsa imprevisível a qual todos estão submetidos, intenções reais e conteúdo podem ser comunicadas diretamente mas de forma segura e entendível pelo teatro. Como se todos os envolvidos estivessem conversando por um código que lhes permitisse expressar verdades sem comprometer intimidade.

6. Metodologia

Desde o lançamento em 2014 dos livros principais que compunham a quinta edição de D&D (*Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* e *Monster Manual*) publicados pela *Wizards Of*

The Coast, muito conteúdo novo foi lançado. O jogo recebeu várias atualizações de suas regras e material extra, estes que são testados pela própria comunidade de jogadores através de documentos em PDF disponibilizados gratuitamente chamados de *Unearthed Arcana* (UA). Os fãs testam o material e preenchem questionários da própria editora, para que a equipe responsável pelos lançamentos seguintes saibam o que incluir ou não nos produtos vindouros.

Esta técnica me inspirou a desenvolver meus materiais no Google Documentos e permitir que qualquer pessoa com o link pudesse ler. Mande em grupos de *WhatsApp* e *Telegram* focados no *hobby* de RPG, mais especificamente D&D, e pedi por revisões e críticas. Minhas mudanças foram relativas às questões de:

- Liberdade dos personagens, influenciada por sua movimentação, permitindo que se posicionem como quiserem durante uma batalha;
- Companheirismo, implementada através de regras que permitem a criação ou domesticação de outras criaturas, garantindo assim benefícios durante o combate, exploração e momentos sociais;
- Risco e recompensa, trazendo aos jogadores efeitos desejáveis em troca de grandes perigos em potencial;
- Proteção e suporte, por meio de habilidades feitas para o proveito do grupo todo, e não apenas um jogador.

Tenho feito isso desde agosto de 2020, e por meio deste processo produzi doze subclasses e dezenove criaturas que se encaixassem no folclore e história que criei para este mundo que batizei de “Vie Sare”.

Vie Sare foi desenvolvido com base nos mitos que cercam a pirataria e a era das grandes navegações. Neste planeta, houve há mil anos um enorme cataclisma cercado de mistério, responsável por cobrir a maior parte do globo em água. Este evento, conhecido como “A Submersão” ou “As Águas Que Tragaram O Mundo” marca o início da era moderna de Vie Sare. A maioria dos sobreviventes do desastre tiveram que abandonar as velhas rixas entre seus povos para tentar reconstruir a sociedade e desbravar o mundo renovado que lhes foi deixado.

O resultado dos esforços destes sobreviventes foi “O Conclave dos Herdeiros de Vie Sare”, uma liga de federações de comércio, reinos, clãs familiares, seitas religiosas e povos que

juntos possuem a hegemonia política da maior parte da superfície do mundo. O Conclave comanda os três continentes habitáveis que restaram da Submersão: Vallarah, uma terra urbanizada mais ao norte de clima temperado, servindo como centro político deste governo e inspirada na Europa; Maranthia, uma enorme expansão desértica rica em minérios, inspirada pelo Oriente médio e Norte da África; Phurir, uma terra tropical cortada por diversos rios e coberta por uma densa floresta, utilizada como centro de produção alimentícia e exportação de matéria-prima mais básica, como madeira, inspirada nas colônias americanas dos anos 1500.

Há, no entanto, territórios fora deste governo unificado, que estão em guerra com o Conclave: Maglubya, uma nação militarista e imperialista inspirada no Japão Feudal localizada num arquipélago entre Maranthia e Phurir, formada pelas espécies humanóides chamadas de “goblinóides”, constituindo a ameaça mais direta ao Conclave; Nação da Presa Gélida, um grupo de tribos bárbaras inspirados nos povos nórdicos, recentemente unificadas e localizadas numa ilha próxima ao círculo polar ártico, que sobrevive com expedições de pilhagem a outras terras; Grova, uma união de clãs familiares que habitam ilhas ao sul de Vallarah, inspirados nas culturas dos habitantes das ilhas do Pacífico, que resistem contra a ocupação do Conclave.

Com isso estabelecido, pude começar o processo de testar o material que criei. Em setembro iniciei o preparo de uma curta campanha, com o objetivo de ver estas classes que criei em ação, junto com os conceitos que queria aplicar. Formulei como base uma história de fuga de prisão, e convidei quatro jogadores a formular personagens para protagonizar esta história:

- Guilherme Gomes criou Kamohoali, um membro da nação de Grova que foi preso ao resistir os esforços de colonização do Conclave. Este personagem pertence à classe Bárbaro, que lhe permite aguentar mais ataques inimigos, e retribuí-los com violência;
- Rafael Caetano criou Ariête “Olhos-de-Prata”, um pirata que encontrou um artefato ligado à história do Conclave, mas foi traído pelo seu imediato e preso. Ele é um Druida, um conjurador que manipula as forças da natureza para curar ou ferir, o que ele precisar no momento;
- Miguel Alves criou Tork, um sábio pertencente a uma antiga ordem de pesquisadores, que foi preso ao tentar recuperar tomos antigos de seu povo. Este personagem é um Mago, um

conjurador que adquiriu seus poderes através de muito estudo e prática, lhe dando uma enorme gama de habilidades;

- Matheus Vasconcelos criou Brux, um jovem revolucionário que zombou de um tirano de sua terra natal em Maranthia, e por isso acabou sendo capturado. Brux pertence à classe Paladino, um tipo de soldado juramentado a uma causa divina, capaz de evocar assim poderes sagrados em seu auxílio e de seus aliados.

A premissa básica é que estes quatro personagens acabaram se encontrando na prisão e se tornaram aliados, buscando bolar juntos uma forma de fugir. Eu achava que seria bem simples e previa que esta campanha duraria apenas cinco ou seis sessões, mas a medida que fomos avançando na história, o envolvimento de cada um na construção do mundo ao redor deles se aprofundou, criando narrativas interessantes. Miguel decidiu que Tork estava preso a mais tempo que todos os outros, o que lhe garantia certo respeito tanto entre os outros detentos quanto entre o corpo de guardas, algo que ele usou bastante a seu favor, inclusive criando uma relação com um dos membros de mais alta patente da guarda. Matheus, em um momento da primeira sessão, inventou o bizarro nome “Garruncho” para falar de um preso com comportamentos estranhos, e eu aproveitei a inspiração para criar um personagem fora do meu planejamento original, que serviria como um traficante de bens dentro da prisão. E este coadjuvante, que deveria apenas cumprir o papel de um comerciante para conseguir ferramentas para os jogadores acabou se tornando um dos principais antagonistas, devido às motivações dos jogadores. Fora isso, eles acabaram por passar muito mais tempo que o previsto se preparando para fugir, e seu plano original falhou devido aos dados. O que deveria ser uma história curta durou, até o momento de produção deste trabalho, sete sessões e vai seguir em frente para muito além disso, pois tanto eu quanto os meus jogadores tomamos gosto pela forma que o jogo tomou.

7. Conclusões

Durante o decorrer da campanha, busquei fazer meus jogadores experimentarem escolhas difíceis com a intenção de passar a situação desesperadora da prisão em que seus personagens estavam. Eles permaneceram fiéis ao que criaram, chegando a ser punidos por tomarem decisões que o caráter e valores que estabeleceram para suas personas no jogo não permitiria

ser de outra forma. Tanto foram fiéis que desestabilizaram o planejamento que eu tinha para suas histórias, me obrigando a improvisar mais de uma vez.

E eu não reagi a suas ações apenas para corrigir o curso de meus planos. Suas ações e falas me deram ideias, e seus relacionamentos deram vida ao que a princípio não tinha importância. Eles deram nome a outros presos, conversaram com guardas comuns e tramaram com seus próprios objetivos. Por exemplo, um dos momentos mais decisivos das primeiras sessões foi a barganha que fizeram com o Garruncho, coadjuvante a quem um deles batizou sem querer, e eles decidiram tratar como inimigo, transformando algo improvisado num elemento essencial de suas histórias. Apenas respondendo suas demandas, criamos juntos um antagonista memorável.

Além disso, o processo de criar o conteúdo foi muito estimulante, porque apesar da enorme abundância de material *homebrew* que há, ainda existe espaço para novas ideias. A comunidade de D&D é bem receptiva neste sentido, ansiosa por responder, ler e consumir. A quantidade de material feito pelos fãs supera por muito a oficial. E o jogo é fascinante na forma que une aspectos de ficção e conceitos imateriais em mecânicas quantificáveis. Um personagem pode ser difícil de matar por usar boa armadura, ser esquivo, vigoroso ou ter a capacidade de reduzir o dano que recebe. Há diversas respostas para a questão da sobrevivência, cada uma relacionada a um arquétipo fictício, ou preferência pessoal do jogador. A forma como se ataca, ou se dialoga, ou até mesmo se resolve um quebra-cabeças varia de pessoa para pessoa. A maneira como se calcula a vida também varia entre os personagens, simbolizando uma força ou fraqueza, mostrando como devem agir enquanto em combate, se devem se esconder ou ficar em frente ao perigo. E mesmo assim, o intérprete possui a liberdade para escolher se vai se esconder ou não, aonde vai ficar e que tarefa vai realizar. A parte mecânica serve para colocar a probabilidade de sucesso contra ou a favor de quem está jogando, a depender do que se deseja realizar. Planejar e criar regras novas implica em influenciar qual arquétipo se deseja que um personagem represente, qual função vai cumprir e como. Assim, se pode imergir os participantes no mundo imaginário, colocá-los na pele de uma pessoa diferente, com outros pontos forte e fracos, e habilidades que não existem na vida real. Minhas emendas foram pensadas para que quem escolher utilizá-las em seus jogos se sinta na pele de um desbravador. A liberdade de um mundo expansivo em sua frente,

os riscos e as recompensas de se agir sem cuidado, a necessidade de aliados e o prazer de auxiliar e apoiar aqueles ao seu redor foram o meu foco ao escrever as subclasses.

Os adversários foram planejados para trazer assombro aos jogadores. Os monstros são variados entre si, alguns são poderosos como forças da natureza, outros são ameaças que parecem pequenas mas guardam estratégias perigosas em si. Alguns são sociáveis e podem ser persuadidos, outros não. Alguns atacam o corpo, outros a mente. Através da variedade de criaturas, quis cobrir a gama de eventuais pontos fracos que um grupo de jogadores possa ter, ao mesmo tempo em que eles estão ligados com o mundo ao seu redor, não sendo apenas como brinquedos soltos numa caixa, mas uma parte viva e atuante do ambiente que habitam. A ideia é que suas habilidades não são simples truques baratos, mas algo que faça sentido com a criatura, que ajude sua sobrevivência. Em si próprios eles devem possuir uma história implícita, tal qual os personagens.

O RPG é uma ferramenta altamente personalizada, pois ela exige que os participantes usem suas imaginações para preencher as lacunas de caracterização. Uma pessoa não precisa estar caracterizada como uma rainha para interpretar uma rainha, por exemplo. O nível da farsa é elevado, a suspensão de descrença exigida dos envolvidos permite que possam se comunicar com liberdade, vendo os efeitos que suas ações possuem uns nos outros, entendendo como uma pessoa de mentalidade diferente agiria em seu lugar.

8. Referências

ALBORNOS, Susana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 88, 12 ago. 2008.

FILHO, Cláudio Baixo Peixoto; ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Uma análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. SBC – Proceedings of SBGames, [s. l.], ed. XVII, p. 1576, 1 nov. 2018.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4ª Edição. ed. Av. Brig. Luís Antônio, 3025 01401-000 - São Paulo - SP - Brasil: EDITORA PERSPECTIVA S.A., 1938.

ROCHA, Newton. Sistema +2D6: Regras Genéricas e Customizáveis para RPGs. 2.3. ed. [S. l.: s. n.], 2011.

MEARLS, Michael; CRAWFORD, Jeremy (org.). Dungeons and Dragons 5th Edition - Player's Handbook. Seattle: Wizards Of The Coast, 2014.

MEARLS, Michael; CRAWFORD, Jeremy (org.). Dungeons and Dragons 5th Edition - Dungeon Master's Guide. Seattle: Wizards Of The Coast, 2014.

MEARLS, Michael; CRAWFORD, Jeremy (org.). Dungeons and Dragons 5th Edition - Monster Manual. Seattle: Wizards Of The Coast, 2014.

MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. [S. l.: s. n.], 1964.

RESUMÃO da campanha Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu, que se tornou a maior da América Latina. [S. l.], 10 mar. 2021. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/resumao-da-campanha-nerdcast-rpg-colecao-cthulhu-que-se-tornou-a-maior-da-america-latina/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

WHY Satanic Panic never really ended. [S. l.], 31 mar. 2021. Disponível em: <https://www.vox.com/culture/22358153/satanic-panic-ritual-abuse-history-conspiracy-theories-explained>. Acesso em: 26 abr. 2021.

WHITTEN, Sarah. 'Dungeons and Dragons' Kickstarter breaks record with \$11.3 million campaign. [S. l.], 19 abr. 2019. Disponível em: <https://www.cnn.com/2019/04/19/critical-role-vox-machina-kickstarter-ends-with-11-million-in-funding.html>. Acesso em: 27 abr. 2021.