



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação - FAC

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Orientador: Prof. Luciano Mendes

LUDOVISÃO: um sistema de RPG
inspirado por séries de televisão, focado
em ficção e estrutura narrativa

JOÃO PEDRO CAVALCANTE

Brasília, 2022



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação - FAC
Departamento de Audiovisuais e Publicidade
Projeto Final em Publicidade e Propaganda
Orientador: Prof. Luciano Mendes

LUDOVISÃO: um sistema de RPG inspirado por séries de televisão, focado em ficção e estrutura narrativa

JOÃO PEDRO CAVALCANTE

ORIENTADOR: PROF. LUCIANO MENDES

Memorial descritivo do produto
apresentado à Faculdade de Comunicação
da Universidade de Brasília (UnB), como
requisito parcial à obtenção do título de
bacharel em Comunicação Social com
Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Brasília, 2022

Faculdade de Comunicação - FAC
Departamento de Audiovisuais e Publicidade
Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

LUDOVISÃO: um sistema de RPG inspirado por séries de televisão, focado em ficção e estrutura narrativa

João Pedro Cavalcante

Brasília, 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Orientador Luciano Mendes

Profa. Suelen Marques

Allan Mendes de Jesus

Suplente: Prof. Daniel F. B. de Oliveira

Agradecimentos

Agradeço a todos os amigos que disponibilizaram uma parte de seu tempo para jogar RPG comigo durante esses últimos anos, especialmente durante o distanciamento social, pois essas sessões de jogo foram muito especiais para mim.

Agradeço ao meu orientador, pela paciência e coragem em embarcar nesse projeto comigo e suportar minhas inseguranças, dúvidas e lentidão nas entregas.

Agradeço a Sandra, pelo apoio durante os últimos anos e principalmente durante este projeto, mesmo quando a mesma produzia o seu próprio trabalho de conclusão. Seu carinho me deu forças para investir todas minhas energias.

Agradeço a Amanda, Guilherme e Isabel, pelo amor e paciência durante todos esses anos de UnB. Finalmente fiz o TCC.

RESUMO

Este trabalho relata o processo de idealização e produção de um jogo de interpretação de papéis, esse jogo tem como principais características a estrutura das sessões de jogo, que simula episódios de televisão, e a ênfase narrativa, que prioriza a ficção criada pelos jogadores em vez de números e regras. O objetivo principal do projeto foi criar um jogo que auxilie as pessoas que não possuem treinamento narrativo a inventar histórias enquanto se divertem. O trabalho também tem o objetivo de criar um produto comercial que possa ser distribuído e expandido física e digitalmente. O jogo, chamado LUDOVISÃO, possui uma estrutura que simula episódios de televisão e um sistema de criação e evolução de personagens dinâmico que incentiva arcos dramáticos. O sistema é genérico, e por isso pode ser aplicado a qualquer gênero narrativo.

Palavras-chave: Comunicação. Jogo. RPG. Narrativa. Narrativa colaborativa. interpretação de papéis. Personagem.

LISTA DE FIGURAS

Fig.	Legenda	Pág.
01	Esquema dos ritmos da biologia , psicologia e sociedade(direita)	30
02	Esquema do Embrião da História demonstrando os oito passos e os quatro quadrantes	31
03	Prédio principal da Reserva Florestal Aldea Luna	33
04	Ficha de Personagem do sistema 3D&T	34
05	Elenco de Critical Role	36
06	Elenco de Dimension 20, mestre e jogadores.	38
07	Livro de Regras e Cartas de Quest	41
08	Capa do Guia do Jogador de City of Mist	43
09	Capa do livro de regras de Blades in the Dark	44
10	Exemplo de Cartas de Tema e aspectos em uso	50
11	Exemplo de Barra de Energia	51
12	Exemplo do uso de Barra de Progresso usando uma Carta de Marcação	53
13	Exemplo do preenchimento de caixas de Dano	53
14	Protótipo de Perfil de Personagem, parte de fora do panfleto com Biografia, Descrição, Experiência, Estresse e Condições	54
15	Protótipo de Perfil de Personagem, parte de dentro do panfleto com Temas de Personagem(antes chamados de aspectos)	55
16	Segundo protótipo de Perfil de Personagem e Carta de Tema (antes chamados de aspectos)	55
17	Ficha de Personagem	57
18	Carta de Tema	58
19	Protótipo de Ficha de Campanha, antes chamada de Perfil de Campanha	59

20	Protótipo de Perfil de Cenário	61
21	Ficha de Campanha	62
22	Protótipo de Ficha de Aventura, antes chamada de Perfil de Aventura	63
23	Ficha de Aventura	64
24	Protótipo de Logo	66
25	Logo final de LUDOVISÃO	67
26	Cartilha da Mestre(esquerda) e Cartilha do Jogador(direita) de CBR+PNK	69
27	Protótipo de Folheto de Mestre de Cerimônias	70
28	Capas do Livroto de Personagem.	71
29	Interior do Livroto de Personagem.	71
30	Páginas externas do resumo de regras para jogadores no Livroto de Personagem,.	72
31	Páginas internas do resumo de regras para jogadores no Livroto de Personagem.	72
32	Página do livro de regras explicando a mecânica principal.	73
33	Evolução da Carta de Tema, anteriormente chamada de Aspecto de Personagem, da primeira versão à última versão.	74
34	Versões iniciais da Ficha de Personagem, primeira versão em texto (esquerda) e versão em panfleto (direita)	75
35	Páginas principais da terceira versão da Ficha de Personagem, estilo livreto.	75
36	Versão final da Ficha de Personagem.	76
37	Ficha de Grupo	77
38	Protótipo de Ficha de Campanha, versão texto	78
39	Protótipo de Ficha de Campanha versão escura	78
40	Ficha de Aventura, versão final	79

41	Carta de marcação, primeira versão	80
42	Carta de marcação, versão final	80
43	Protótipo de Ficha de Campanha, versão texto	81
44	Protótipo de Ficha de Campanha, versão escura	81
45	Ficha de Campanha, versão final	82

SUMÁRIO

BANCA EXAMINADORA	3
Agradecimentos	4
RESUMO	5
1. Introdução	10
2. Metodologia	15
3. Referencial Teórico	16
3.1. Sobre Jogos	16
3.1.1. Jogos como fator cultural	16
3.1.2. Jogos de interpretação de papéis	18
3.2. Sobre Arquétipos	20
3.3. Sobre Narrativa	25
3.3.1. Sobre a Jornada do Herói	25
3.3.2. Sobre o Embrião da Narrativa	29
4. Desenvolvimento do Produto	33
4.1. A idealização do projeto	33
4.2. A análise de conteúdo	35
4.2.1. Webséries de RPG	35
4.2.2. Sistemas de RPG	39
4.3. As regras	46
4.3.1. Resumo do Jogo	47
4.3.2. Regras básicas	49
4.3.3. Criando campanhas	53
4.3.4. Evolução narrativa	65
4.4. O design de produto	66
4.4.1. A identidade	66
4.4.2. O livro de regras	68
4.4.3. Os materiais de jogo	74
4.5. Os testes do jogo	83
4.5.1. Teste do jogo sem livro de regras	83
4.5.2. Teste do jogo com livro de regras	84
5. Considerações Finais	86
6. Referências	89
6.1. Bibliografia	89
6.2. Filmografia	90
7. Apêndice	91

1. Introdução

O seguinte projeto tem como objetivo criar um produto que una a narrativa, o lúdico e o audiovisual, na forma de um jogo de interpretação de papéis chamado LUDOVISÃO. Esse jogo terá regras para criação de personagens complexos e seus arcos narrativos, assim como regras para a simulação de estruturas narrativas de filmes e séries de televisão. O jogo visa criar uma experiência de entretenimento e produção criativa para os jogadores.

Essa proposta surge da percepção de uma necessidade natural do ser humano de procurar formas de entretenimento, seja como escape das rotinas diárias ou como forma de socialização. Das estruturas de entretenimento conhecidas, compartilhar narrativas sempre foram um dos passatempos mais populares, desde contadores de história e peças de teatro, a novelas pelo rádio e televisão e finalmente as websérie e vídeos curtos produzidos por cidadãos em suas casas que viralizam por todo o planeta. Compartilhar histórias é uma atividade importante da vida em sociedade, é algo que leva criativos a explorarem o mundo das artes como escritores e atores.

Dentre as formas de performance narrativa existentes o teatro é sem dúvida uma das mais clássicas. Essa forma de arte onde um ou mais atores interpretam situações ou tramas narrativas para o público com o objetivo de incitar sentimentos ou pensamentos, essas apresentações podem ser baseadas em peças escritas por dramaturgos ou totalmente improvisadas como acontece no teatro de improviso. Nesse tipo de apresentação os atores são também autores que criam uma narrativa juntos sem nenhum texto pré-escrito e podem ser de pequenas cenas a uma história completa com vários arcos. O teatro de improviso se popularizou bastante através de jogos de interpretação com foco em improvisação, nesses jogos os atores criam cenas para treinar conceitos de teatro, narrativa e interpretação e para conhecer e estabelecer relações entre o elenco. Esses jogos de improvisação seguem populares até hoje, tendo presença importante em programas populares de televisão e web-séries de internet.

Uma forma de jogo de improvisação que se tornou popular entre jovens nas últimas décadas foi o LARP, o Live Action Role Playing Game (ou o Jogo de Interpretação de Papéis ao Vivo, em português), onde os participantes interpretam personagens e reagem a situações narradas por um Mestre de Jogo que segue as regras de um sistema de jogo de RPG. Jogos de LARP geralmente acontecem em parques, locações cedidas, alugadas ou abandonadas, mas diferente do teatro de improviso, o LARP geralmente não conta com a presença de uma plateia. Recentemente surgiram apresentações de narrativas dramatizadas de improviso que usam o LARP como método, como peças de teatro de improviso, teatro de rua e até webséries. O Live Action Role Playing Game é uma variação do jogo de RPG, ou Role Playing Game (Jogo de interpretação de papéis, no português), mas diferente do jogo ao vivo no RPG se joga sentados ao redor de uma mesa como um jogo de tabuleiro.

Com o desenvolvimento das tecnologias eletrônicas e digitais a busca por sistemas de entretenimento também mudou e migrou para as novas tecnologias, a sede por narrativas que era preenchida pelos jogos de improviso e RPGs foi saciada pelos novos jogos eletrônicos que ofereciam um mundo cheio de histórias prontas para serem exploradas no apertar de um botão. Pouco tempo depois, o RPG também foi adaptado para as mídias eletrônicas e digitais com diversos tipos de jogos onde o jogador pode interpretar um ou mais personagens com variáveis níveis de liberdade criativa, desde decidir as escolhas de um personagem específico até controlar todas as características de sua aparência, personalidade e rotina. Esses jogos preenchiam a necessidade de escape presente nos jovens e adultos, mas o tanto de conteúdo aproveitável que eles produziam foi se tornando insuficiente à medida que a procura por novas formas de entretenimento ficou tão fácil quanto pesquisar algo na palma de sua mão. Com o advento do smartphone o entretenimento ficou ainda mais acessível, criando vários nichos de interesse sobre os mais diversos assuntos. Então surgiram os vídeos sobre jogos, que rapidamente se tornou um dos nichos mais populares de vídeos para internet com resenhas e críticas dos jogos, tutoriais ensinando as regras e como jogar, vídeos de pessoas jogando os mesmos e muitos outros tipos de conteúdo audiovisual relacionado à

indústria de jogos digitais.

O consumo de "conteúdo" (como produtos audiovisuais passaram a ser chamado na internet a fim de englobar tanto filme, vinhetas e séries quanto programas de auditório, entrevista e etc.) se tornou uma indústria importante no dia a dia das pessoas, principalmente jovens, que trocaram a televisão pelo Youtube e seus concorrentes em busca de novas formas de entretenimento como vlogs (uma espécie de diário em vídeo), let's plays e reaction videos (um estilo de vídeo onde a pessoa assiste outras pessoas assistindo a um ou mais vídeos específicos).

Um produto audiovisual de gênero "Let's play", "Vamos Jogar" em tradução livre, constitui de uma série de vídeos documentando uma ou mais pessoas jogando um jogo, geralmente incluindo comentários dos jogadores. Um LP é diferente de um tutorial ou guia estratégico por se concentrar na experiência subjetiva de um indivíduo ou grupo com o jogo em questão, muitas vezes com comentários bem-humorados ou até mesmo crítico do jogador, ao invés de ser uma fonte objetiva de informação sobre como progredir através do jogo. E o LP de jogos de interpretação de papéis se difere desses pelo fato dos jogadores interpretarem personagens e reagirem a situações criados por eles mesmos, ao invés de reagirem a jogos produzidos por outras pessoas.

Ao analisar produtos audiovisuais do gênero "Let's play" que utilizam o RPG como forma de guiar a criação de uma história de improviso de longo formato, mais especificamente as webséries americanas antológicas *Dimension 20* (as temporadas: *Fantasy High*, *The Unsleeping City* e *Escape from the Bloodkeep*, disponíveis no canal *Dimension 20* no Youtube), e *Critical Role* (as temporadas *Vox Machina* e *The Mighty Nein*, disponíveis no canal *Critical Role* no Youtube), podemos observar como esse tipo de prática usa o RPG para contar histórias e quais formatos e estruturas colocam em prática.

As webséries *Dimension 20* e *Critical Role* são produtos audiovisuais do gênero game show, ou programa de jogos, onde os participantes jogam um jogo de RPG sentados ao redor de uma mesa enquanto performam como em uma peça de teatro improvisado mas usando as regras de um sistema de RPG. Apesar de serem

do mesmo gênero de programa, as webséries se diferenciam pela duração e gênero narrativo das histórias, enquanto Dimension 20 conta com um tom comédia e temporadas curtas com até dezesseis episódios, Critical Role foca no drama e exploração de personagens com narrativas longas que podem chegar até mais de cem episódios. Apesar de ser usado pelas duas webséries a serem investigadas, o Dungeons & Dragons não é um sistema de jogo de RPG criado com a finalidade de produzir produtos audiovisuais ou com uma proposta explicitamente narrativa, e essa parte fica a cargo dos produtores que já detém conhecimento e experiência extensa sobre narrativas e a produção audiovisual. Existem sistemas de jogo de RPG que foram criados com uma proposta narrativa, mas não audiovisual, e esse trabalho avaliará os dois para entender suas diferenças e o que pode ser usado. Os sistemas escolhidos foram Quest RPG, publicado pela The Adventure Guild, o FATE e o Blades in the Dark, publicados pela Evil Hat Games, e o Blades in the Dark que são sistemas com um foco narrativo que se inspiram em filmes e séries na sua concepção. Inspirados nesses jogos e produtos audiovisuais, o objetivo principal deste trabalho é criar um sistema de jogo de RPG e seu manual que adapte esse conhecimento de narrativa e criação e interpretação de personagens em suas regras, e que pode ser utilizado de forma efetiva como uma ferramenta para criação cooperativa de narrativas improvisadas de curta ou longa duração.

O público-alvo deste produto são essas pessoas que descobriram o RPG através de web-séries ou outras mídias e querem começar a criar suas próprias narrativas usando o jogo, especificamente pessoas que não possuem treinamento na criação de personagens ou narrativas. Esse público, que antigamente se restringia a fãs de ficção fantástica, ficção científica ou jogos de tabuleiro, tem crescido com o aumento do sucesso e popularidade de RPGs e a adaptação desses jogos para filmes, web séries, seriados de televisão e brinquedos, e agora os tipos de pessoas que se interessam por RPGs é muito mais vasto, com o fator em comum do público se tornando a vontade de criar histórias usando jogos.

Este trabalho se torna relevante ao investigar um novo modo de criação de narrativas e quais os benefícios e aplicações deste novo método de produção de conteúdo. É importante entender esses novos movimentos da área de Comunicação

e como eles são influenciados e influenciam a cultura popular. Os agentes que produzem esse tipo de conteúdo são em sua maioria pessoas comuns ou produtores independentes sem o apoio e orçamento de grandes empresas ou estúdios, o que faz desse tipo de conteúdo algo ideal em um período de grande popularização da atividade de produzir produtos audiovisuais como vídeos; vinhetas; podcasts; curtas, ou seja, "conteúdo para internet". Também se torna um tipo de conteúdo interessante para países onde a prática audiovisual não recebe tanto apoio como o Brasil.

Outra relevância é a possibilidade de contar histórias que geralmente não são vistas em mídias audiovisuais tradicionais como narrativas de povos marginalizados ou de povos não americanos e europeus. O sistema de regras pode ser usado independente dos cenários criados pelos narradores e jogadores, abrindo uma possibilidade imensa de lugares, culturas, conceitos e experiências a serem representadas. Como as barreiras para criação deste conteúdo são menores, as pessoas podem contar suas próprias histórias sem precisar de aprovação de grandes conglomerados de entretenimento, e pessoas de diversas origens podem usar o RPG para contar suas próprias histórias independente de terem acesso a um mercado audiovisual ou não.

O RPG sempre atraiu pessoas por criar oportunidades de expressão únicas e isso incentivou a criação de comunidades em volta do jogo que contribuem com suas próprias criações, desde ilustrações a confecção de artesanato como fantasias e peças decorativas que são usadas em sessões de jogos e até comercializadas entre entusiastas do jogo. Essas comunidades têm a ganhar muito com uma expansão desse espaço de exploração e expressão de identidade, e o aspecto artesanal de suas criações pode ser usado na produção de programas de jogos de rpg e comercializadas com fãs.

O trabalho também é interessante do ponto de vista acadêmico por explorar uma nova ferramenta para criação de narrativas ficcionais e criar uma espécie de manual de como produzir esse tipo de conteúdo, assim como um método lúdico de criar e ensinar sobre narrativa e personagens.

2. Metodologia

Inicialmente foi feito um estudo sobre teorias que pudessem embasar a criação de um jogo de interpretação de papéis que facilitasse a criação de narrativas, provendo conceitos de jogos, narrativa e ideias coletivas como arquétipos, para isso li *Homo Ludens* de Johan Huizinga, *O Herói de Mil Faces* de Joseph Campbell e *Os arquétipos e o Inconsciente Coletivo* de Carl Jung.

Foram feitas análises de webséries que usam o RPG para contar histórias improvisadas, como as webséries *Dimension 20* e *Critical Role*, para entender quais elementos do sistema de regras do jogo eles adicionam ou ignoram para que suas histórias funcionem como obra audiovisual. Também foram analisadas quais habilidades, técnicas e procedimentos externos ao RPG que o elenco possui ou performa e que podem ser incorporadas ao manual de jogo que será criado ao fim deste projeto.

Em seguida foram analisados sistemas de RPG criados com propósitos narrativos, como os sistemas *FATE* e *Blades in the Dark*, para identificar quais características são importantes e que mecânicas de jogo são necessárias. Por último, na criação do manual foi utilizado as idéias de Huizinga para criar um sistema narrativo lúdico.

3. Referencial Teórico

3.1. Sobre Jogos

3.1.1. Jogos como fator cultural

No momento que interagimos o mundo já possuímos a capacidade de jogar pois o mesmo é algo é inerente à vida e independente de cultura ou conhecimento, e se trata de algo maior do que uma função corporal como respirar ou a necessidade de comer, ou de um desejo psicológico como o anseio pela socialização.

“O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica” (HUIZINGA, 2019)

O jogo tem em si um significado próprio, algo imaterial que justifica sua existência, o motivo pelo qual se joga, algo que nos leva a ficar imersos intensamente no ato de jogar a ponto de sentir diversas emoções como “a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.”. E é no divertimento que Huizinga diz estar a essência da compreensão lógica do jogo, para ele é nesse sentimento que buscamos na atividade do jogar que encontramos uma prova que não somos seres mecânicos que existem pela necessidade de sobreviver, uma atividade irracional nos mostra que não somos seres puramente racionais.

“A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, espírito, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.” (HUIZINGA, 2019)

A importância do jogo vai muito além de um ato de socialização com uma finalidade de se divertir e por mais que pareça algo supérfluo, se trata de algo de extrema importância na vida animal e em principal na vida humana. Para Huizinga, quando observamos o jogo como algo que “se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade” ele se torna um fator cultural e, portanto, pode ser encontrado no princípio das mais diversas facetas da cultura do

ser humano. Desde os fundamentos do saber humano, a criação da linguagem para significar coisas do mundo material ou o surgimento da mitologia como uma explicação das ocorrências naturais no mundo, até nossas tradições e ciências como as normas sociais e ritos religiosos com todas suas regras de conduta ou o próprio direito e os códigos e regras que ditam como a sociedade deve se comportar, o imaginar está presente na criação do mundo humano que, assim, se estabelece através do jogar.

Essa visão do conceito de jogo coloca em questão a ideia do jogar como algo somente divertido ou que não tem seriedade, até porque o jogo pode ser sério para os jogadores e os espectadores, como as competições esportivas que movimentam todo um setor da indústria do entretenimento. E se isso nos dá abertura para desclassificar o jogo como o oposto da seriedade, também nos permite dizer que o jogo não é o oposto do verdadeiro mesmo que ele se passe em uma espécie de “mundo paralelo do jogo”, como Huizinga nos lembra o jogo existe e representa algo real. Tampouco é o oposto da beleza, não porque ela seja uma característica do jogo mas porque a beleza pode ser associada ao ato de jogar, em especial aos jogadores que tem maestria ou à estética dos jogos. Nessa busca pela definição do jogo percebe-se que “Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos 'jogo' e outras que lhe são aparentemente relacionadas, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo”, ou seja, o jogo é algo em si e não em relação a outra coisa.

Huizinga acredita que como uma atividade irracional, é difícil definir logicamente o que o jogo é, e o que nos resta para delimitar se algo é um jogo ou não é analisar as características que o compõem, que ele define como

“[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'.” (HUIZINGA, 2019)

A partir disso, podemos entender que o jogo é uma atividade livre, ou seja, sua participação deve ser voluntária e caso contrário deixa de ser um jogo e se torna outra coisa, o jogo também tem um tempo e espaço para acontecer e fora dessas condições não se trata mais do jogo, é comum ouvir de jogadores coisas como “aqui dentro [do jogo] é rivalidade, lá fora é amizade” para demonstrar esses limites das interações, também entendemos que o jogo tem regras que delimitam o que é permitido ou não fazer e pelo que se joga ou que condições são necessárias para vencer ou perder no mesmo, e por último o jogo incita os sentimentos através da imersão no “mundo do jogo”, sabemos que o jogo não é a vida real mas ao jogar ainda sentimos a tensão da incerteza da conclusão e alegria e o alívio de alcançar ou não o objetivo do jogo, de simplesmente competir.

3.1.2. Jogos de interpretação de papéis

“Um jogo de interpretação de personagens é essencialmente uma conversa entre o Mestre e os jogadores, pontuada por rolagens de dado para introduzir incerteza e situações inesperadas.” (HARPER, 2021, p.6)

Na concepção de John Harper (20??), um RPG é um jogo que usa a mídia da conversação para criar uma narrativa colaborativa. Nesse jogo cada participante interpreta o papel de um ou mais personagens que geralmente é criado pelo próprio jogador, tomando parte de uma aventura imaginária enquanto um árbitro denominado Mestre conduz o jogo e interpreta todos os outros personagens não controlados pelos jogadores. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que as suas personagens vivenciam. Os jogadores então descrevem como seus personagens reagem para lidar com a situação. Juntos, Mestre e jogadores decidem como abordar as regras do jogo e como a situação muda e o ciclo começa novamente. Assim, o jogo abre possibilidades ilimitadas de construção de cada história. O jogo imaginário oportuniza criar diferentes personagens, mundos, situações e realidades em integração com o mundo e perspectiva dos outros participantes.

Geralmente as regras para resolução de problemas em RPG usam rolagens de dados ou o uso de outros métodos que introduzem aleatoriedade aos resultados

como cartas de baralho ou cubos mágicos. As regras são estabelecidas no livro guia do jogo, ou manual de jogo, geralmente o conjunto de regras e procedimentos de um jogo de RPG é chamado de “sistema de RPG” e existem diversos sistemas diferentes que enfatizam estilos de jogabilidade específicos como um sistema focado em oferecer jogos de terror ou de aventura. Mas as regras e sistemas são melhor utilizados como guias, se adaptando às necessidades dos jogadores, do que leis que não devem ser quebradas de forma alguma, como diz Harper em seu livro:

“A interpretação de personagens é, por sua própria natureza, um ato de expressão pessoal. Esse livro foi escrito com um único objetivo: ajudar você e seus amigos a se expressarem através de uma narrativa social e colaborativa [...] Todos vocês têm coisas interessantes a dizer – o meu trabalho é inspirar e compartilhar algumas das coisas legais que eu também criei, e você as usa da maneira que achar melhor.” (HARPER, 2021, p.5)

Com isso, podemos entender o espaço do jogo na cultura como uma atividade imaginativa de criação de significados na linguagem e na narrativa e o que delimita algo como um jogo, e podemos observar como o RPG demonstra essas características completamente e podemos prosseguir para a fundamentação dos ‘temas’ que serão importantes em LUDOVISÃO.

3.2. Sobre Arquétipos

Sigmund Freud e Carl Jung foram contemporâneos na área da psicologia durante o século XX, ambos acreditavam na importância dos sonhos para a compreensão da psique humana e apesar de criticados em seus campos tiveram uma grande influência nas áreas criativas, e em especial nas práticas criativas que lidam com narrativas e arquétipos. Além de ser considerado o pai da psicanálise, Freud é conhecido por apresentar os conceitos consciente e inconsciente, espaços da mente do qual temos ou não ciência e controle dos seus conteúdos, e assim como Jung também usava da mitologia na sua prática. Eles acreditavam que na mitologia era possível encontrar uma representação das jornadas interiores pelas quais as pessoas passam em busca da maturação mental e espiritual.¹

Enquanto Freud sugeria que a psique era composta pelo consciente e inconsciente, Jung propõe que a psique seria composta de três partes: o *consciente*, o *inconsciente pessoal* e o *inconsciente coletivo*. Enquanto o inconsciente de Freud, rebatizado de *inconsciente pessoal* por Jung, tem conceitos que são particulares a cada pessoa e lidam com questões pessoais e emocionais derivadas das experiências do indivíduo, o inconsciente coletivo tem como conteúdo vários conceitos que “são idênticos em todos os seres humanos”, independente de uma era ou lugar, chamados arquétipos. Esses arquétipos são mais reconhecíveis em conhecimentos esotéricos, como o tarot, e narrativas tradicionais, como contos de fadas e mitos, mas também estão presentes em todo lugar e segundo Jung nos ajudariam a entender melhor os sonhos e assim a nossa própria psique (Jung, 2000).

Os arquétipos identificados por Jung são muitos, possivelmente infinitos já que segundo ele “existem tantos arquétipos quantas situações típicas da vida humana”, mas podemos ver uma distinção em alguns tipos de arquétipos como os de eventos, de figuras, de símbolos e os de temas (Stevens, 2006, p.84).

¹ As informações neste parágrafo são de senso comum, descobertas pelo autor em uma websérie educativa chamada Crash Course, escrita e apresentada por Mike Rugnetta (acessível em: [YouTube](#) Freud, Jung, Luke Skywalker, and the Psychology of Myth: Crash Course World Mythology #40)

Esses quatro tipos de arquétipos podem ser observados na mitologia e em muitas histórias, tradições e especialmente em contextos religiosos. Arquétipos de eventos estão presentes na vida comum e tanto nela quanto em narrativas podem ser pontuados por ritos para representar os diversos estados da vida como nascimento, iniciação, separação dos pais, casamento, morte e etc. Arquétipos de figuras denotam personagens que desempenham funções recorrentes nas narrativas onde aparecem como a figura da mãe, do trapaceiro ou do mentor. Podemos apresentar como exemplos o arquétipo da mãe divina, como o exemplo da mãe imaculada de Jesus ou a figura mãe natureza que dá vida a todos seres vivos da terra, também temos os exemplos da figura do trapaceiro, que pode ser visto em diversas mitologias e folclores através de deuses mentirosos ou criaturas travessas como Loki ou o Saci, ou então o exemplo do mentor, como os sábios que ensinavam Jesus ou os deuses que guiavam Hércules e outros heróis em suas jornadas. Arquétipos de temas nos falam sobre conceitos grandiosos como a criação do mundo, as enchentes ou o apocalipse. O arquétipo de criação é algo que sempre é notável em narrativas mitológicas e geralmente descrevem como o nosso mundo veio a funcionar, como é o caso da criação do mundo por Deus em sete dias na crença católica ou os mitos gregos onde do caos surgiram Gaia e Uranos, a mãe terra e o pai céu, que juntos criaram o mundo. Outro exemplo pode ser visto nos mitos de enchentes, enquanto arquétipos de criação e arquétipos de apocalipse mostram o início e o fim das coisas respectivamente, os arquétipos de enchente geralmente são apresentados como meios de purificar as coisas, mesmo que através de muitas mortes, como o grande dilúvio cristão protagonizado por Noé e o da mitologia babilônica protagonizado por Utnapishtim onde em ambos uma pessoa é ordenada a construir um barco e nele abrigar casais das criaturas da terra enquanto os deuses castigam e purificam os mortais. Mitologias sumárias ou a conclusão do ragnarok que mostra o mundo sendo tomado por água e renascendo depois de ser destruído pelas chamas. E finalmente temos o clássico arquétipo do apocalipse, enquanto na fé cristã ele é apresentado como o fim da terra e o início de uma vida imortal no mundo dos espíritos, na mitologia nórdica o fim do mundo chamado de

ragnarok destrói o mundo conhecido mas também abre as portas para a renovação do mesmo em uma nova geração.²

Esses exemplos nos são uma ideia de como arquétipos se apresentam em narrativas mitológicas, mas Jung deu importância especial a três arquétipos que segundo ele representam os elementos que formam a personalidade. Jung também escreveu sobre o processo de individuação, um processo de desenvolvimento psíquico no qual uma pessoa deve passar para integrar esses elementos inconscientes de sua personalidade ao consciente e assim chegar a uma versão completa de si. Esses arquétipos são a sombra, o animus/anima e o si. A sombra é apresentada como qualidades que representam o inconsciente com um todo e geralmente mostram o oposto de uma pessoa, a antítese do que ela é e geralmente qualidades que ela tem receio em reconhecer em si mesma, esse aspecto é bem difundido na narrativa de ficção e é bem comum ver personagens que tem um antagonista ou rival que são o seu completo oposto e representam a sua sombra. O animus/anima representam respectivamente as qualidades inconscientes masculinas em mulheres e as femininas em homens, eles também lidam com as expectativas de gênero com o animus representando o que se espera do masculino e anima do feminino, esse pensamento pode parecer defasado nos dias de hoje ainda mais quando se entra em detalhes no que Jung acreditavam ser essas características, mas são tão influentes quanto os arquétipos da sombra e do si. O si, também chamado de senex, representa uma versão do si integrado ao fim do processo de maturação já tendo aceitado a sombra e o animus/anima em seu ser e completado a jornada intelectual que Jung chamava de individuação, para ele isso acontecia na meia idade. Nesse processo de individuação a pessoa deveria passar por diversos desafios intelectuais e lidar com os seus aspectos de sombra, animus/anima e senex para então de tornar um ser completo e atingir um eu integrado. Um indivíduo pode passar por esse processo diversas vezes, e esses aspectos não tem limites tão rígidos e podem compartilhar elementos entre eles

² Os tipos de arquétipos apresentados foram retirados do artigo The Archetypes, de Anthony Stevens, presente no livro The handbook of Jungian psychology: theory, practice, and applications. Já os exemplos aqui apresentados são de senso comum, retirados de histórias mitológicas ou religiosas, descobertas pelo autor em uma websérie educativa chamada Crash Course, escrita por Raoul Meyer e apresentado por Mike Rugnetta (acessível em: [Crash Course World Mythology Preview](#))

tornando difícil definir que características representam quais arquétipos. A web série Crash Course³ faz uma aplicação desse processo a uma narrativa contemporânea popular para elucidar como essa jornada de individuação ocorre, no exemplo eles usam o filme Guerra nas Estrelas de George Lucas:

“Há muito tempo, em uma galáxia muito, muito distante, vivia um jovem sonhador chamado Luke Skywalker. Ele começa seu processo de individuação em total tédio em um planeta desolado e desprovido de significado. Então, em sua vida entra um Shadow, com um manto preto incrível: Darth Vader. Poderoso e cruel, Darth Vader pode ser visto como representando as emoções mais duras, mais raivosas e mais animais que Luke não se permite expressar. Não muito tempo depois, Luke encontra outro Shadow em um bar perigoso. Esta Sombra, chamada Han, é arrogante onde Luke é desprezioso, habilidoso em lutar onde Luke é um novato e, acima de tudo, mundano, onde Luke é ingênuo. Luke e Han não se dão bem no começo; na verdade, Luke acha muitos aspectos de Han desagradáveis, especialmente seu egoísmo. Mas eventualmente os dois passam a se respeitar, principalmente quando Luke reconhece sua própria agressão e aprende a controlá-la. Logo Luke encontra sua Anima na forma de uma princesa poderosa com cabelos radicais. Inicialmente, a princesa Leia é objeto de desejo sexual do jovem. Mas ela também é uma guia, dando a Luke a motivação para deixar sua casa. E ela o leva ao seu Senex: Obi Wan Kenobi. Obi Wan ajuda Luke a se reconciliar com sua Anima, estabelecendo um relacionamento carinhoso com ela. Mais tarde, um Senex ainda mais poderoso, Yoda, o pequeno Mestre Jedi verde com estruturas de frase estranhas, ele conhece. Ambos Senexes, ensinam a Luke os caminhos da Força, um poder elemental que permeia todos os lugares e todas as coisas. Uma vez que Luke possa reconhecer a sombra como uma parte oculta de si mesmo, aceitar a anima como seu eu oposto e aceitar a sabedoria do Senex na formação de seu Eu, só então ele alcançará o amadurecimento - tornando-se um JEDI.” (RUGNETTA, 2018, tradução livre)

³ Vídeo disponível em: [YouTube: Freud, Jung, Luke Skywalker, and the Psychology of Myth: Crash Cours...](#)

A aplicação desse processo em uma narrativa demonstra a influência que os pensamentos de Jung tiveram, em especial nas ideias de Joseph Campbell sobre a Jornada do Herói e os mitos que recorrem nas civilizações humanas, que por sua vez influenciaram George Lucas e a franquia Star Wars.

O entendimento dos arquétipos se reflete em uma jogabilidade importante no jogo LUDOVISÃO, a de criação de personagens e elementos de história. Como o jogo não oferece elementos prontos para uso, ele oferece direções e exemplos baseados nos conceitos de arquétipos. São apresentados temas de personagens inspirados em conceitos arquetípicos presentes em obras de ficção e na vida real, como relacionamentos, treinamento, objetivos e etc. Como também conceitos arquetípicos de gêneros narrativos que são senso comum, como obras de fantasia com dragões e culturas fantásticas e obras de ficção científica com robôs e naves espaciais.⁴ Esses conceitos são utilizados para criar personagens e situações de forma livre, sem que o jogador precise escolher algo pré estabelecido e possa usar sua criatividade.

⁴ Existem estudos sobre gêneros literários que poderiam nortear a criação de campanhas, mas no RPG geralmente é mais importante que os jogadores tenham as referências necessárias para imaginar o mundo do jeito que preferirem, sendo melhor se basear em informações de senso comum e cultura popular do que usar um formulário com muitos requisitos que poderia deixar o processo lento e complexo.

3.3. Sobre Narrativa

3.3.1. Sobre a Jornada do Herói

A famosa Jornada do Herói, criada por Joseph Campbell e popularizada pelo filme Star Wars em 1977, tomou conta do imaginário popular e pode ser encontrada em diversos lugares, desde filmes de grande bilheteria a cursos sobre narrativa. Segundo Campbell, sua estrutura narrativa batizada de “monomito” seria algo presente em diversas histórias no decorrer da história e ao redor do mundo e essa recorrência contínua seria possível através de um conceito chamado subconsciente coletivo, sugerido por Carl Jung.

Jung foi muito influente no trabalho de Campbell, que postulou sua teoria narrativa como uma estrutura arquetípica de narrativas de heróis e nela estão presentes vários arquétipos apresentados por Jung e outros identificados por Campbell. Essa estrutura arquetípica, conhecida como A Jornada do Herói, possui três estágios que por sua vez são divididas em dezessete partes denotando arquétipos de situações presentes em narrativas heróicas. Jung não acreditava que uma história heroica apresentaria todas essas partes obrigatoriamente, mas algumas delas estariam presentes e em específico os três estágios principais que ele chamou de separação, iniciação e retorno.

“O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação - iniciação - retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.”
(CAMPBELL, 1992)

Cada um desses três estágios é dividido em cinco ou seis partes menores que Campbell explora a fundo, para tentar elucidá-las e seu uso em uma narrativa vou apresentá-las e como podem ser identificados em uma ficção popular, especificamente uma narrativa já apresentada anteriormente: Guerra nas Estrelas. Essa elaboração com um exemplo real no lugar da teoria pura é importante para demonstrar como esses elementos são usados em uma obra cinematográfica que é a estrutura narrativa que a jogabilidade de LUDOVISÃO tenta emular.

O primeiro estágio da estrutura, chamada de *separação* ou *partida*, é onde somos apresentados ao herói e o início de sua jornada e sua separação do mundo comum; começando em um mundo ordinário onde vemos a vida normal do herói no início da história antes do início da aventura, em Guerra nas Estrelas é o planeta desértico Tatooine onde o protagonista Luke vive entediado com seus parentes fazendeiros assistindo os rebeldes lutarem contra o Império; até que ele recebe 1) "O chamado da aventura", a parte onde vemos o motivo para o início da jornada, e em Guerra nas Estrelas é representado quando Luke descobre uma mensagem de socorro de Leia, a princesa Leia dos rebeldes; nessa estrutura narrativa esse chamado é geralmente ignorado, no que Campbell chama de 2) "A recusa do chamado", onde o herói decide continuar sua vida normal por causa de hesitação, medos, insegurança ou qualquer outro número de questões, no caso de Luke são suas responsabilidades junto à sua família que o impedem de partir, mas eventualmente o herói atenderá ao chamado - voluntariamente ou não - e partirá em sua jornada; é comum que nesse parte ele encontre 3) "O auxílio sobrenatural", que pode lhe dar conselhos, sabedoria, informações ou itens que os preparam para a jornada à frente, na aventura de Luke essa figura é representada por Obi Wan Kenobi - a quem a mensagem de Leia suplicava por ajuda e que novamente faz o chamado ao herói - e que lhe oferece treinamento nas artes místicas da força e dá informações para que o herói possa lidar com os perigos a seguir; normalmente é agora que o herói devidamente preparado deve sair do seu mundo normal e entrar no mundo da aventura e geralmente impedidos por algum guardião, é importante enfatizar que esses mundos não precisam ser físicos podendo ser mentais; esse embarco para o mundo da aventura ocorre no que é chamado de 4) "A passagem pelo primeiro limiar"; e na história de Luke ocorre quando ele encontra sua casa destruída e seus parentes mortos por soldados do Império que procuravam pelo pedido de ajuda que ele encontrou e então parte para uma cantina repleta de criminosos em busca de um piloto e conhece Han Solo, um piloto experiente que o levará para a próxima parte da jornada; 5) "O ventre da baleia", que representa a última separação com a vida comum do herói, onde ele entra no mundo

desconhecido da aventura pronto para mudar, e em Guerra nas Estrelas é quando Luke e Han se infiltram na base inimiga Estrela da Morte a procura da princesa Leia.

O segundo estágio da aventura, chamado de *provas e vitórias da iniciação* por Campbell, é geralmente a parte mais excitante das narrativas que utilizam essa estrutura já que são as provações e tribulações pelos quais o herói tem que passar para concluir sua jornada. A iniciação começa com 1) "O caminho de provas", onde o herói passará por diversos perigos psicológicos para testar suas qualidades, para Luke e Han são os empecilhos com os quais eles devem lidar dentro da base inimiga e que incluem seus oponentes mas também as diferenças entre eles, e que quando resolvidos os levam para; 2) "O encontro com a deusa", nessa parte o herói encontra com uma figura que lhe dará itens para o ajudar em sua jornada, geralmente representada por uma figura feminina de extrema beleza, como também é o caso em Guerra nas Estrelas com a personagem da princesa Leia que em vez de dar itens a Luke, se junta a ele em sua jornada se tornando ela mesma esse auxílio; esse encontro geralmente leva a 3) "A mulher como tentação", que na estrutura de Campbell representam desejos e tentações que podem levar o herói a desviar ou desistir do seu caminho, é interessante notar que a franquia Star Wars apresenta duas versões diferentes para essa fase, enquanto na aventura heroica de Luke essa tentação é representada pela atração física que o herói sente por Leia que serve mais como uma breve distração e logo é superada, na tragédia de Darth Vader essa tentação o leva a questionar e abandonar sua jornada heroica que o leva a se tornar o vilão de Guerra nas Estrelas, o que nos leva a próxima parte; 4) "A sintonia com o pai"; onde o herói deve enfrentar a figura que detem o poder sobre sua vida e é o ponto alto da Jornada do Herói, na história de Luke essa figura é preenchida por Darth Vader, que já era um vilão na trama mas se torna especialmente influente na vida de Luke ao assassinar seu mentor Obi Wan e que depois será revelado como o verdadeiro pai do herói, o enfrentamento dos dois ocorre quando Vader tenta impedir que Luke destrua a Estrela da Morte; depois de enfrentar quem detem controle sobre sua vida o herói passa pela parte chamada de 5) "A apoteose", onde ele tem uma descoberta marcante e finalmente está pronto para concluir seu objetivo na jornada, em Guerra nas Estrelas é o momento onde Luke finalmente entende os

ensinamentos de seu mentor e consegue utilizar o poder sobrenatural na força para completar sua missão; a conclusão do objetivo ou missão é conhecido como 6) "A bênção última", o momento onde o herói conseguiu o que almejava e completou sua transformação, para Luke esse momento é quando ele consegue destruir a Estrela da Morte enfraquecendo o Império e também entender a força e se tornar mais como o seu mentor, no filme ocorre imediatamente depois da apoteose.

O último estágio da Jornada do herói de Campbell é chamado de *retorno e reintegração à sociedade*, e apesar de ser muitas vezes resumido ou até mesmo ignorado em diversas narrativas contemporâneas é de muita importância na jornada e mostra o resultado da transformação do herói e também justifica a necessidade da jornada. A primeira parte do retorno é 1) "A recusa do retorno", onde depois de ter atingido apoteose o herói pode não querer retornar a sua vida comum, em Guerra nas Estrelas isso acontece junto da apoteose quando Luke percebe a maneira de vencer mas também que terá que se sacrificar para realizar sua missão já que está na mira do vilão; mas o retorno é possível graças à 2) "A fuga mágica", quando o herói precisa fugir com a bênção e acontece quando a oposição a herói guarda a bênção fortemente, no exemplo de Luke isso acontece quando ele e seus amigos voam para longe da Estrela da Morte enquanto ela explode; muitas vezes o herói precisa de 3) "O resgate com ajuda externa" para retornar, os aliados e auxílios que o herói conseguiu durante a aventura o ajudam a retornar ao mundo ordinário, para Luke é o momento em que Han Solo o salva da mira de Darth Vader e permite a conclusão da missão e a fuga; 4) "A passagem pelo limiar do retorno", denota o momento na história quando o herói sai do mundo extraordinário da aventura e volta para o mundo ordinário de onde se separou, em Guerra nas Estrelas o mundo ordinário de Luke muda já que sua casa e parentes foram destruídos, ele encontra um novo lar e vida comum junto de seus aliados onde ele é celebrado como herói; na próxima parte chamada 5) "Senhor dos dois mundos", o herói agora transformado atingiu equilíbrio entre os mundos ordinário e extraordinário e com isso sabedoria, para Luke isso ocorre com a sua transformação em piloto da resistência e também em aprendiz de Jedi; e por fim temos a 6) "Liberdade para viver", onde o herói agora tendo encontrado equilíbrio não tem mais os medos e inseguranças que o

impediram de partir na jornada no início, na franquia Star Wars isso é representado pelos próximos episódios que mostram Luke como herói confiante dos rebeldes. Star Wars também mostra que a Jornada do Herói não precisa terminar a história do herói, que pode conter outras jornadas dentro de si.

Essa estrutura de Campbell é bem complexa, com diversas referências ao imaginário mitológico ou religioso e também com as visões do autor sobre gênero e os papéis de homens e mulheres na sociedade, o que levou outros autores a fazerem adaptações dessa estrutura para os mais diversos motivos, desde contestação a simplificação e abstração dos conceitos apresentados. Em seu livro, *A Jornada do Escritor*, Christopher Vogler apresenta uma versão onde reduziu as etapas de Campbell para doze passos na tentativa de simplificar e adaptá-las para a escrita de ficções contemporâneas, esses passos são O Mundo Ordinário; o Chamado à Aventura; a Recusa do Chamado; Encontrando o Mentor; Cruzando o Limiar; Testes, aliados e inimigos; A Abordagem; A Provação; A Recompensa; O Caminho de Volta; A Ressurreição e O Retorno, que apesar de simplificar a estrutura de Campbell ainda se mantém complexos e continuam apresentando o imaginário mitológico e heróico.

Essa estrutura narrativa se reflete em uma jogabilidade essencial para o jogo LUDOVISÃO, a de criação de aventuras e fluxo narrativo. O jogo visa proporcionar uma experiência episódica e satisfatória narrativamente, por isso é importante que cada sessão de jogo conte uma história com um arco narrativo completo. Mas para o uso no jogo é preciso que seja simplificada.

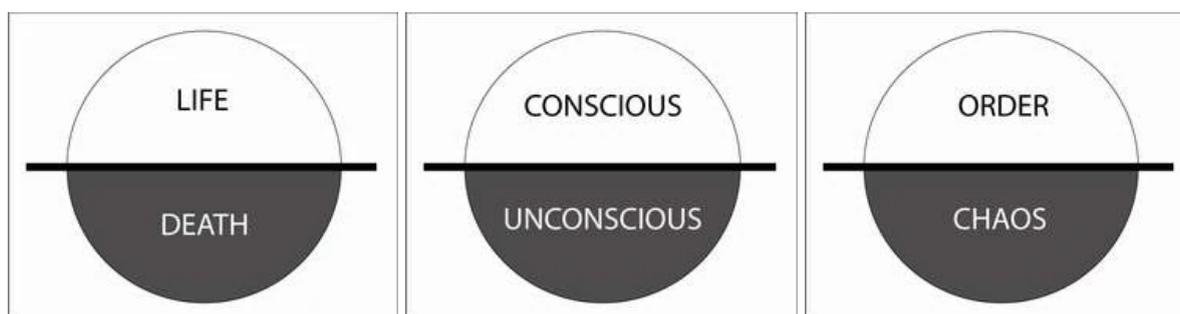
3.3.2. Sobre o Embrião da Narrativa

Então temos Dan Harmon, criador e roteirista de séries americanas de comédia que apresenta a sua própria versão contendo oito passos e um grau de abstração ainda maior que retira o imaginário heroico e mitológico da estrutura deixando passos simples e aplicáveis nos mais diversos tipos de narrativas. Harmon chama sua estrutura de o Embrião da Trama, pois segundo ele é o esqueleto do arco narrativo.⁵

⁵ Entrevista sobre sua estrutura narrativa para o canal de entretenimento Adult Swim, disponível em [Dan Harmon's Story Circle | Rick and Morty | adult swim](#)

Assim como a Jornada do Herói, o Embrião da Trama se refere a uma jornada a um local imaterial, a um mundo desconhecido, ao inconsciente do personagem representado pela aventura da narrativa. Harmon escreve⁶ que as histórias precisam ter essa ida e volta do mundo desconhecido para que nós consigamos reconhecê-las como narrativas e que isso se dá devido aos ritmos da vida e que ao percebê-los ocorre uma ressonância. O primeiro ritmo apresentado por Harmon é o ritmo da biologia, o ciclo da vida e da morte, onde um mantém o outro já que para haver vida é necessário que as coisas morram para sustentá-las. O segundo é o ritmo da psicologia, do consciente e inconsciente, e denota como é necessário tentar entender e explorar o inconsciente para que a vida consciente seja saudável já que ignorá-lo pode levar a momentos de ruptura ou comportamentos nocivos. O terceiro é o ritmo da sociedade, o ciclo do ordem de do caos, para Harmon a sociedade é um macrocosmos do indivíduo e por isso também segue os mesmos ritmos de vida e morte ou consciente e inconsciente, a sociedade precisa que indivíduos se aventurem no mundo desconhecido para trazer ideia e continuar prosperando, quando uma sociedade ignora seus problemas ela entra em caos e pode colapsar e dar origem ou ser absorvida por uma outra sociedade. Harmon diz que ao entender esses ritmos e incorporá-los na narrativa podemos criar uma história com ressonância, que conecta com as pessoas.

Figura 01: Esquema dos ritmos da biologia (esquerda), psicologia(centro) e sociedade(direita)



Fonte: Channel 101, criado por Dan Harmon.

⁶ Harmon não possui uma publicação formal, seus pensamentos e estrutura foram divulgados em entrevistas e publicações no site de seu festival de filmes, Channell 101, disponível em: https://channel101.fandom.com/wiki/Story_Structure_101:_Super_Basic_Shit

No Embrião da Trama, Harmon aplica esse pensamento rítmico de maneira similar à Jornada do Herói, mas incorpora mais uma camada. Nessa estrutura também existe a dualidade do mundo conhecido e o mundo desconhecido apresentado por Campbell, mas Harmon adiciona mais uma dualidade na forma do ritmo da transformação, do estático para a mudança e de volta para o estático outra vez, isso divido a estrutura em quatro etapas em vez das três de Campbell. Harmon também simplifica ainda mais a estrutura ao reduzi-las a palavras, na maioria verbos, que resumem ao máximo o arco narrativo do personagem:

- 1) Você (um personagem está em uma zona de conforto)
- 2) Precisa (mas ele quer algo)
- 3) Vai (ele entram em uma situação desconhecida)
- 4) Procura (se adapta a ela)
- 5) Encontra (encontra o que eles queriam)
- 6) Pega (paga seu preço)
- 7) Retorna (e voltar para onde eles começaram)
- 8) Muda (agora capaz de mudar) (HARMON, 2017, tradução livre)

Figura 02: Esquema do Embrião da História demonstrando os oito passos e os quatro quadrantes (formados pela intersecção do ritmo da mudança com os mundos conhecido e desconhecido)



Fonte: Produzido pelo autor baseado na descrição e esquemas feitos por Dan Harmon.

Esse ritmo de transformação é importante na narrativa seriada, principalmente em séries de televisão, pois nela é importante que existam mudanças mas que elas não sejam tão drásticas pois isso finalizaria a narrativa, Harmon também utiliza o exemplo de Guerra nas Estrelas dizendo que enquanto uma narrativa de um filme pode explodir a Estrela da Morte, na televisão isso só aconteceria no final da história e a narrativa foca mais em pequenas formas de resistência contra o ela. A própria Saga Skywalker é formada de várias narrativas episódicas que contam a história de como a família Skywalker interagiu com o Imperador e seu reino intergalático, finalmente o destruindo de vez só no último episódio. Harmon diz que o primeiro episódio de uma narrativa seriada nos dá os passos 1 (Você), 2 (Precisa) e 3 (Vai) de sua estrutura, com a maioria dos outros dedicados ao passo 4 (Procura) onde temos versões menores do Embrião da Trama, e somente no último episódio finalmente temos os passos 5 (Encontra), 6 (Pega), 7 (Retorna) e 8 (Muda). Apesar da aparência repetitiva, essa estrutura seriada proporciona a oportunidade de explorar diversas nuances de um mesmo problema, necessidade ou jornada, e também permite explorar a jornada de diversos personagens enquanto em uma narrativa não seriada o foco seria em alguns personagens principais.

Assim como a estrutura narrativa de Campbell e Vogler, o Embrião da Trama se reflete na jogabilidade de criação de aventuras e fluxo narrativo. Mas aqui é usado mais diretamente já que a simplificação feita por Harmon deixa a estrutura aplicável diretamente a vários tipos de história, que é o objetivo de LUDOVISÃO. Além de uma experiência episódica o jogo também visa proporcionar uma experiência seriada, narrativas contínuas que contam arcos narrativos que evoluem com o tempo similar aos seriados de televisão e franquias cinematográficas, e por isso os pensamentos de Harmon sobre ritmo de narrativa e aplicação em séries de televisão são essenciais para o desenvolvimento do jogo.

4. Desenvolvimento do Produto

4.1. A idealização do projeto

Esse projeto começou muito antes de ser um trabalho de conclusão de curso, a primeira ideia surgiu da vontade de criar um sistema de RPG que satisfizesse meus gostos por não achar algo assim no mercado. Queria algo que facilitasse o processo narrativo já que geralmente os jogos de RPG deixam essa parte para que os jogadores descubram por si mesmos, o que pode parecer ótimo mas para pessoas com pouca experiência ou baixo conhecimento narrativo acaba sendo mais um empecilho do que uma carta branca. Esse foi um projeto que desenvolvi lentamente, a última prioridade em uma vida repleta de obrigações, e assim prosseguiu até que precisei escolher um tema de interesse para finalizar a graduação.

Figura 03 - Prédio principal da Reserva Florestal Aldea Luna



Fonte: Produzido pelo autor

Apesar dos temas de RPG e narrativas terem sido meu interesse principal desde que me entendo por gente, por muito tempo eu os havia abandonado em troca de diversões mais modernas como internet e jogos digitais. Recentemente, em 2019, me encontrei isolado com um grupo de voluntários em uma reserva florestal na Argentina, sem energia ou acesso a internet, e nosso único entretenimento era a

natureza e alguns jogos de cartas e tabuleiro. Durante esse tempo, sem as distrações da vida cotidiana, me lembrei de como me divertia nos tempos pré-internet e como o RPG fez um importante papel para mim nessa época. Formulei então um sistema básico de jogo similar ao qual fui introduzido ao passatempo, o sistema brasileiro 3D&T, e lhes ensinei como funcionava para que pudéssemos jogar, durante essa experiência notei que os conceitos narrativos que me ocorriam facilmente não eram óbvios para os jogadores e isso lhes causava frustração por não conseguirem reproduzir histórias que gostavam de forma satisfatória, mesmo que ainda se divertiram jogando. Após ensinar meus colegas como jogar RPG fiquei com interesse renovado no passatempo, e quando voltei para Brasília ele já havia voltado a ser o meu principal interesse e nos anos seguintes minha principal forma de entretenimento. Com meu ânimo pelo jogo renovado e um assunto relevante a comunicação, foi uma escolha natural, e assim o projeto que eu tinha como passatempo virou o foco da conclusão da minha graduação.

Figura 04 - Ficha de Personagem do sistema 3D&T

3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição	
FICHA DE PERSONAGEM	
Nome _____	TIPOS DE DANO
	Força _____
CARACTERÍSTICAS	Poder de Fogo _____
Força ○○○○○.○○	
Habilidade ○○○○○.○○	CAMINHOS DA MAGIA
Resistência ○○○○○.○○	Água ○○○○○.○○○○○
Armadura ○○○○○.○○	Ar ○○○○○.○○○○○
Poder de Fogo ○○○○○.○○	Fogo ○○○○○.○○○○○
Pontos de Vida ○○○○○.○○○○○	Luz ○○○○○.○○○○○
○○○○○.○○○○○.○○○○○	Terra ○○○○○.○○○○○
	Trevas ○○○○○.○○○○○
VANTAGENS	
_____	MAGIAS CONHECIDAS
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
DESvantagens	PODERES CONCEDIDOS
_____	_____
_____	_____
_____	_____
HISTÓRIA	DINHEIRO E EQUIPAMENTO
_____	_____
_____	_____
_____	EXPERIÊNCIA
_____	○○○○○○○○○○

Fonte: Talismã Editora

Naturalmente, quando se olha para um assunto com um olhar acadêmico é possível enxergar coisas que antes não eram prioridade ou eram intuitivamente conhecidas, e foi com esse olhar que comecei a perceber lacunas no meu projeto e fui em busca de maneiras de preenchê-las. As respostas estavam nos clichês. Aprendi por experiência própria que em uma história compartilhada é mais interessante contar com o conhecimento que todos têm de clichês de gênero do que tentar reinventar cada aspecto narrativo, pois evita mal entendidos e dá tempo para focar nos elementos importantes que podem ser ressignificados de maneiras significativas. Com esse conhecimento e tantos outros que aprendi na universidade, decidi usar as ideias de personas, usadas na publicidade, e ao investigar mais um pouco me deparei com Jung e seus arquétipos e como ele os apresentava como características mutáveis de personagens e narrativas.

Existe um ditado nos círculos culturais de RPG que diz que “tentar recontar uma sessão de RPG para uma pessoa que não entende é que nem tentar recontar um sonho que se teve na noite anterior”, então Jung me pareceu uma escolha justa para preencher as lacunas que encontrei no projeto. Suas teorias têm sido úteis e significativas para a indústria do entretenimento e imaginei que no RPG não seria diferente. Munido de um objetivo, uma abordagem e um ponto de referencial teórico, comecei o projeto acadêmico.

4.2. A análise de conteúdo

4.2.1. Webséries de RPG

Ao retornar de minha aventura na Argentina descobri produtos audiovisuais que utilizam jogos de RPG para contar histórias, maravilhado por eles assisti tudo que consegui mas infelizmente não conseguia reproduzir o que eu assistia nas minhas sessões de jogo por mais que tentasse emulá-los. Essas webséries, Dimension 20 e Critical Role, contavam narrativas incríveis repletas de mistérios, desenvolvimentos narrativos interessantes, arcos de personagens cativantes e performances memoráveis, mas nada disso era graças ao jogo que eles jogavam e sim à suas habilidades como atores, roteiristas e contadores de histórias. Decidi

então estudar quais estruturas e técnicas eles usavam para encontrar maneiras de incorporar aos meus jogos onde a maioria não tem treinamento cênico ou narrativo e para minha surpresa descobri que basicamente se resumia a conhecimento de uma estrutura narrativa seriada como a de Dan Harmon e técnicas de improviso teatral.

Figura 05 - Elenco de Critical Role



Fonte: Polygon

A primeira dessas webséries que conheci foi *Critical Role*, criada por Matthew Mercer e seis de seus amigos, todos atores e dubladores americanos. Nos seus cento e sessenta e quatro episódios percebi como eles desenvolviam minuciosamente os detalhes das histórias, relações e personalidades dos personagens principais e do mundo ao redor deles. Na websérie *Critical Role* temos uma narrativa de longa duração, com temporadas que duram dezenas ou até centenas de episódios, e exploram um único mundo. Isso permite aos criadores explorarem várias culturas, personalidades e situações em um mundo de fantasia épica, e às vezes até trazendo visões e perspectivas novas que ainda não foram representadas em um produto narrativo popular. A natureza de longa duração também permite que explorem personagens que geralmente não são protagonistas, como pessoas com transtornos mentais ou traumas, de forma natural e com muito

detalhe. A temporada que assisti, chamada The Mighty Nein, conta a história de nove protagonistas desajustados, imaturos e muitas vezes egoístas que embarcam em uma jornada para se divertirem e enriquecerem pessoalmente mas no decorrer da narrativa exploram suas falhas pessoais e se desenvolvem em não só heróis mas pessoas completas que são capazes de olhar para além deles mesmos e realizar grandes feitos que repercutem pelo mundo todo, como resolver as desavenças entre duas nações ou impedir que um deus tirano nasça e tome controle do mundo.

A temporada foi dividida em partes, batizadas de capítulos, que focam em arcos narrativos explorados pelos jogadores e demonstram diferentes subgêneros de fantasia; cada capítulo contava um arco narrativo sobre o grupo ou um dos protagonistas e davam dicas sobre a trama maior da temporada; durante a temporada eles fizeram arcos sobre aventuras de piratas em busca de tesouros para libertar monstros marinhos antigos, sobre detetives investigando uma conspiração gigantesca de corrupção, sobre jornadas espirituais para realizar ritos de tradições sagradas e conseguir redenção diante dos deuses, sobre evitar a ascensão de deuses tiranos e até sobre aventuras de fantasia espacial com vários elementos de ficção científica e horror.

O grau de detalhe dado ao mundo e personagens criam um nível de imersão narrativa similar ao de séries literárias como o Senhor dos Anéis. Mas por mais cativante que fossem as aventuras contadas pelos criadores de Critical Role, elas ainda eram muito longas com episódios que chegavam a durar oito horas e continham grandes espaços de tempo onde pouco ou nada de relevante acontecia pois eles interpretavam o dia a dia dos personagens, o que dificultava bastante o engajamento devido a necessidade de tempo a ser investido nessa tarefa., então procurei por outras séries que tivessem a mesma abordagem mas com uma produção mais objetiva e fácil de consumir e encontrei Dimension 20.

Figura 06 - Elenco de Dimension 20 (visão do espectador), mestre (acima) e jogadores (abaixo).



Fonte: Dimension 20

Diferente de Critical Role, Dimension 20 tem uma estrutura que remete mais a séries de televisão tradicionais com vinte episódios por temporada e editados para que o ritmo da narrativa flua mais rápido e foque somente nos trechos relevantes à narrativa, o elenco é formado por Brennan Lee Mulligan e seis jogadores que mudavam de temporada a temporada mas em sua maioria eram atores de improviso e roteiristas de webséries de comédia o que fazia com que todos eles tivessem muita experiência com o ritmo que uma narrativa improvisada precisa ter e como executá-las de forma satisfatória a cada episódio.

As temporadas contavam uma história completa em cerca de dezesseis a vinte episódios de duas horas, que consegue executar o desenvolvimento dos seis protagonistas e a trama principal de forma satisfatória; elas possuem uma estrutura similar de seis personagens que representam características diferentes do cenário permitindo que eles explorem essas perspectivas de forma natural, também possuem um mistério central que é desenvolvido a cada episódio e conecta toda a trama no fim da temporada, esse formato permite que cada episódio seja focado em um assunto e ainda se conecte à narrativa central através de pistas que levam os personagens a outros lugares que por sua vez se tornam assuntos de seus próprios episódios. Outra diferença da série é seu formato de antologia, que permite explorar diferentes gêneros narrativos, mesmo que não tivessem o grau de detalhamento de

Critical Role; *Dimension 20* tem como principal característica os diferentes mundos e gêneros de história que cada uma de suas temporadas representa e apresentam histórias sobre alta fantasia em um ambiente escolar, fantasia urbana nas ruas de Nova Iorque, intrigas palacianas em um mundo onde tudo é feito de comida, aventuras espaciais em um universo com muita diversidade tomado por corporações trilionárias e muitas outras.

Também são variados os tipos de protagonistas que povoam essas histórias e esses vão desde os clássicos jovens aventureiros a representantes de minorias que pouco são representadas como protagonistas em mídias tradicionais de televisão e cinema, como idosos, negros, transexuais e pessoas de orientações sexuais diversas, assim como os atores que os interpretam. A natureza de série antológica permite à série criar mundos e personagens diferentes, explorando suas facetas e perspectivas. Todas essas características foram muito importantes quando tentei usar o RPG com fins de produção narrativa com o meu grupo de jogadores.

Ambas as séries utilizam o sistema Dungeons & Dragons 5ª Edição, que por ser um jogo derivado de jogos de guerra dá muito mais ênfase para regras de combate do que a criação de narrativas, onde a maioria de suas regras e opções lidam diretamente com combates, sendo a parte narrativa limitada a descrições de como cada uma dessas coisas acontecem e sem indicações de como os jogadores podem criar suas próprias narrativas, o que gera dificuldade em jogadores que não possuem esse tipo de conhecimento. O Dungeons & Dragons domina o mercado por ser o sistema de jogo de RPG mais popular desde sua criação nos anos 70, mas existem outros jogos que trazem um foco narrativo maior e incentivam os jogadores a criarem suas próprias histórias com descrições limitadas, ou inexistentes, de como as coisas devem ser no mundo do jogo. Os jogos usados como inspiração na criação desse produto – FATE, Blades in the Dark e Quest – entram nessa categoria.

4.2.2. Sistemas de RPG

Durante o distanciamento social estabelecido em 2020 e 2021 na pandemia do vírus covid, montei um grupo para jogar RPG com seus jogadores e eu onde

exploramos um cenário e trama criados por mim durante um ano. E nesse período tentei aprender ao máximo com as webséries e incorporar esse conhecimento nos meus jogos para engajar meus jogadores e criar junto deles uma história da qual ficaríamos felizes em lembrar.

Assim como as webséries, utilizamos o sistema de regras de Dungeons & Dragons que por ser um sistema derivado de jogos de estratégia de guerra tem um sistema de regras de combate bem robusto, essa jogabilidade tornava uma sessão de D&D muito longa e quebrava o ritmo narrativo, e por isso não foi usada em LUDOVISÃO.

A trama foi completamente escrita por mim, baseada em informações que os jogadores me deram sobre seus personagens, e por isso senti muito desgaste em ter que construir uma narrativa completa sozinho que fosse capaz de satisfazer interesses completamente diferentes dos seis jogadores. Uma característica importante desse grupo é que metade deles tinham experiência com criação de roteiro mas nenhum deles possuíam experiência sobre interpretação teatral, percebi que os que tinham experiência narrativa tiveram mais facilidade em adicionar detalhes interessantes às histórias para que seus personagens tivessem mais destaque e também conseguiam encontrar momentos para explorar e desenvolver aspectos diversos deles, enquanto os outros jogadores não tinham tanto destaque pois não sabiam o que fazer com seus personagens e outra vez percebi a frustração de jogadores que não conseguem executar na narrativa o que está em suas imaginações e que por muitas vezes eram limitados pelas excessivas regras do jogo, faltava ao sistema de jogo e a mim as informações necessárias para guiá-los nessa construção narrativa.

Percebendo esses problemas de ritmo, desgaste da produção narrativa e falta de auxílio para interpretação e produção narrativa, fui em busca de sistemas de jogo que satisfizesse essas necessidades.

Figura 07 - Livro de Regras e Cartas de Quest



Fonte: The Adventure Guild

O primeiro experimento foi Quest, um sistema de RPG voltado para novos jogadores que prometia ensinar como jogar o RPG e criar histórias divertidas. O sistema possui um design de produto muito atrativo e intuitivo, com várias cartas para representar as diferentes habilidades dos personagens que tornavam ajudavam bastante na experiência ao facilitar a consulta de regras e a lembrar do que o personagem era capaz de fazer. O sistema também possui um processo de criação de personagens muito interessante onde o jogador preenche lacunas com informações de seu personagem, essas lacunas o guiam a pensar em características de personagens que geralmente são ignoradas em outros jogos de RPG mas que criam um personagem coeso e fácil de interpretar como aparecia, informações de origem, ideais, falhas e objetivos; essa facilidade foi um atrativo para os jogadores que conseguiram criar facilmente personagens inspirados em séries e filmes que gostavam. Esses aspectos serviram de inspiração para o processo de criação de mundos de jogo, personagens e aventuras em LUDOVISÃO, também inspirou a abordagem física com cartas para auxiliar na jogabilidade.

O segundo experimento foi FATE Accelerated, ou FAE, que satisfiz minha necessidade de liberdade criativa e simplicidade de regras, permitindo adicionar novos conceitos, habilidades, personagens e locais ao jogo de forma rápida e

prática. FAE é um sistema genérico com ênfase na narrativa, um sistema genérico não traz descrições de como é o mundo ou como as coisas devem ser descritas e traz somente as regras de como o sistema funciona, que pode ser usado “para contar histórias em diferentes gêneros, com premissas variadas. Não existe uma campanha padrão, o grupo [de jogadores] é quem deve criar sua própria. [...] Independente do gênero da história, seja fantasia, ficção científica, suspense ou terror, FATE funciona melhor quando usado para contar histórias sobre pessoas que são *proativas, competentes e dramáticas.*”⁷

Essa descrição nos mostra a versatilidade dos sistemas genéricos que podem ser utilizados para contar qualquer tipo de história, e nos mostra os tipos de personagens que são mais interessantes para uma narrativa criada através de jogos de RPG. FAE traduz características de personagens em “aspectos” – frases que descrevem características importantes dos personagens, aspectos podem ser positivos, negativos ou indiferentes, como “mira precisa”, “ansiedade social” ou “detetive particular”. FAE também usa aspectos para descrever características únicas de ambientes, cenas, objetos e quaisquer coisas que tenham um papel significativo na narrativa.

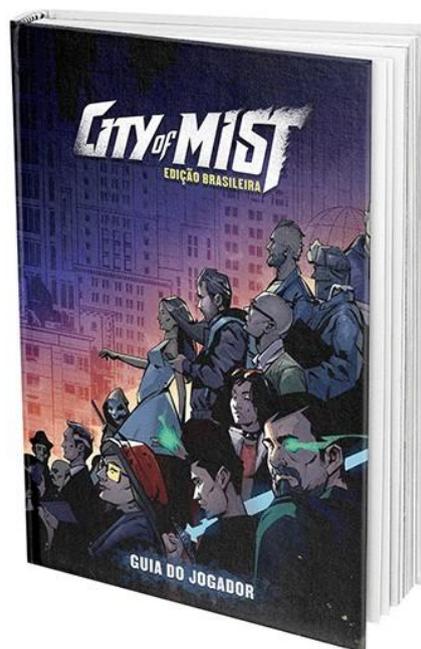
FAE não possui uma campanha padrão então o jogo dá indicações do que é necessário para que os jogadores criem a sua própria. Campanha é a palavra usada para se referir a um enredo contínuo ou um conjunto de aventuras, geralmente conectados por algum elemento, seja o mesmo cenário ou personagens. Em FATE uma campanha precisa ter: cenário, escala, problemas e elenco. O cenário se refere ao tempo e o espaço geográfico onde se passa uma história ou narrativa, o mundo ou contexto da história narrada, ou seja, seus personagens, locações, organizações, mistérios e etc. Cenários podem ser complexos, com informações detalhadas dos locais, pessoas, organizações e tramas presentes ou também podem ser bem simples sendo descritas com uma só frase como “aventuras de viajantes no tempo”, se apoiando em arquétipos e tropos conhecidos do gênero que se quer jogar e se desenvolverem ao decorrer das sessões de jogo.

⁷ Trecho retirado do livro de regras de FATE.

As características da escala, problemas e elenco do jogo determinarão qual é o tipo de histórias que serão exploradas naquele cenário de jogo. Onde o jogo se passa determina o escopo da narrativa, os problemas são o que levam os personagens a agir e determinam que tipos de narrativas são contadas – os “chamados para aventura” em termos Campbellianos – e geralmente são conhecidos como ganchos narrativos. E o elenco do jogo determina com quais personagens e lugares os personagens vão interagir e dão uma representação mais profunda de onde os problemas acontecem e quem os causa ou sofrem com eles. Assim como as campanhas, nenhuma dessas características de cenário precisa ser delimitada com exatidão no momento de criação da campanha de um RPG, elas podem ser mencionadas só por uma vaga ideia do que são e depois receberem um nome e descrição mais completos na medida que forem necessárias.

Me inspirei no conceito de aspectos para a criação de personagens, cenas e outras características narrativas em LUDOVISÃO já que sua flexibilidade e versatilidade são perfeitos para um sistema que visa um foco narrativo. As características principais que uma campanha precisa ter foram usadas na criação de campanhas, já que as informações listadas dizem essencial a um mundo de jogo.

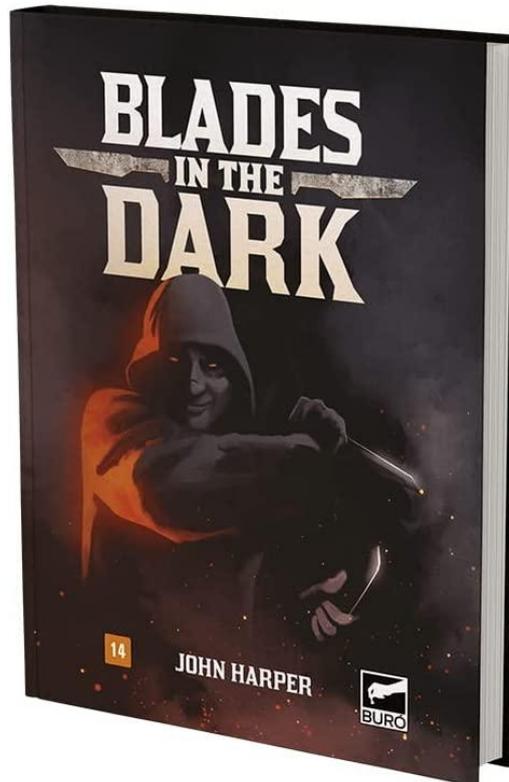
Figura 08 - Capa do Guia do Jogador de City of Mist



Fonte: Retropunk Publicações

O terceiro experimento foi City of Mist, um sistema derivado de FATE mas projetado para criar narrativas inspiradas em filmes noir e fantasia urbana, por isso o sistema possui mecânicas relacionadas a mistérios e conflitos internos das identidades dos personagens, mas também é muito aberto para criação de diversos tipos de personagens e casos; essas mecânicas simulavam a experiência de uma série de televisão com personagens que apresentavam temas claros para representar suas características principais, mas que também mudam ao decorrer da narrativa; o jogo também apresenta um cenário próprio de uma cidade repleta de seres secretamente fantásticos presos entre uma vida comum e uma existência mítica. Usei as mecânicas de jogo de conflito interno e de criação de mistérios e narrativas seriadas como inspiração para a criação de mecânicas de evolução narrativa em LUDOVISÃO, essa jogabilidade auxilia os jogadores a progredir a história naturalmente sem precisar de planejamento prévio. Me inspirei no cenário de cidade apresentado para criar exemplos de cenários em LUDOVISÃO.

Figura 09 - Capa do livro de regras de Blades in the Dark



Fonte: Buró Editora

O último experimento foi *Blades in the Dark*, que nos deu mais ferramentas para criar facilmente uma narrativa e explorar os personagens de formas mais complexas através das regras de bando e as fases de jogo que também auxiliaram a manter a narrativa coesa e com um ritmo que agradasse aos jogadores.

Esse jogo apresenta um equilíbrio entre as definições estabelecidas pelo autor sobre o cenário de jogo e abertura para criatividade dos jogadores em moldar esse conteúdo da maneira que preferem. John Harper usa as definições para criar uma imagem do que o jogo deveria ser em sua concepção para que os jogadores possam participar da experiência que ele projetou, usando de referências de cultura popular para montar um conjunto de imagens que o leitor pode compartilhar, mas sempre em definições amplas e evocativas em vez de explicações detalhadas de como as coisas acontecem deixando esses detalhes nas mãos dos jogadores.

Uma característica interessante desse jogo é seu método de resolução de cenas, o jogador joga um número de dados e usa o maior resultado. Um resultado 6 significa que deu certo, um 4 ou 5 significa que deu certo mas com um porém e um resultado de 1 a 3 significa que deu errado e surgiu uma consequência negativa. Esse sistema faz com que a narrativa nunca pare já que sempre acontece algo mesmo quando os personagens falham. Desde o início do desenvolvimento de *LUDOVISÃO* decidi usar essa mecânica de resolução, por conta do uso de dados de seis lados e pelos diferentes níveis de resultados possíveis, que fazem com que a narrativa nunca pare já que sempre acontece algo, até mesmo quando os personagens falham em suas ações.

Esse jogo também possui um aspecto que une os personagens dos jogadores e delimita quais vão ser os tipos de histórias que eles têm interesse, esse aspecto é o Bando. Mas talvez a característica mais interessante do jogo é como ele estrutura suas sessões de jogo, enquanto a maioria dos jogos de RPG não delimitam uma estrutura. Para estruturar esse ritmo em regras de jogo, ele criou três fases de jogo: o jogo livre, o trabalho e a folga. O jogo livre é similar a como todos outros sistemas de RPG funcionam, os jogadores decidem o que seus personagens fazem e o Mestre interpreta os efeitos disso, quando os jogadores decidem que tipo de trabalho vão

fazer eles passam para a próxima fase. Na fase de trabalho os personagens embarcam na aventura que os jogadores escolheram, lidando com os obstáculos a fim de realizar um objetivo e receber a recompensa, quanto o trabalho termina o jogo muda de fase. Na fase de folga os jogadores descobrem como o trabalho afetou suas vidas, seja através da recompensa ou da reação do mundo aos seus feitos, o que geralmente cria novos ganchos de aventura e recomeça o ciclo voltando para o jogo livre. Essas fases não são rígidas e sim ferramentas que os jogadores podem usar para controlar o ritmo da narrativa e do jogo. Usei os elementos de resolução de cenas, de bando e de estruturas do jogo em LUDOVISÃO. A resolução pelos motivos já citados, o bando porque cria um sentimento de unidade entre os personagens e dá um guia para o mestre de jogo sobre o que as aventuras vão falar e a estrutura de sessões de jogo por ajudar no ritmo narrativo com seus elementos que lembram os três estágios da narrativa estabelecidos por Joseph Campbell.

Infelizmente os experimentos tiveram que acabar quando o grupo se desfez por diversos motivos, tanto pessoais como profissionais, e não encontramos um sistema de jogo que pudesse satisfazer todas as nossas necessidades. As experiências com esses sistemas de RPG ficaram na minha cabeça, sendo somadas aos pensamentos que já ocorriam sobre narrativas criadas com RPGs e as mecânicas e regras de jogo necessárias para que isso fosse facilitado.

Também continuei pesquisando novos sistemas até me deparar com CBR+PNK criado por Emanuel Melo, uma versão simplificada de Blades in the Dark criada para jogos one-shot em um mundo cyberpunk, que foi muito influente no desenvolvimento deste trabalho. Quando iniciei este trabalho, usei CBR+PNK como uma base inicial à qual adicionei elementos dos outros sistemas experimentados, inclusive alguns de BitD que foram retirados na criação de CBR+PNK.

4.3. As regras

Quando comecei o projeto, decidi unir as características dos jogos experimentados para criar um que pudesse cumprir com as necessidades de auxiliar na criação de personagens, cenários, aventuras e campanhas interessantes de forma prática e simples para que o jogo flua com facilidade; auxiliar no

desenvolvimento dramático de tramas e personagens para que a história sempre se desenvolva; fornecer complexidade o suficiente para que o jogo permaneça interessante por longos períodos mas sem demandar muito investimento de tempo e esforço para aprender o básico e permitir a criação de conteúdo de diversos tipos sem se dedicar a um gênero ou cenário específico. Como a maioria dos jogos testados possuem licenças de *creative commons*, decidi usá-los como base. O objetivo inicial foi combinar as mecânicas que cumpriam as necessidades do projeto para então adaptá-las de forma que funcionem em sincronia e não como uma colcha de retalhos onde um elemento não interage com o outro.

4.3.1. Resumo do Jogo

LUDOVISÃO, é um jogo de RPG onde os jogadores criam uma história colaborativamente através de uma conversa. O jogo usa dados para descobrir o que acontece quando a resolução de uma situação é incerta ou quando os jogadores ou as regras indicarem que é necessário.

Um dos jogadores assume o papel de Mestre de Cerimônias, enquanto os outros assumem o papel de Protagonistas. O trabalho dos protagonistas é interpretar as personalidades, ideais, falhas e sonhos de seus personagens, enquanto o trabalho do mestre de cerimônias é o de criar cenas, interpretar os personagens coadjuvantes e mediar as regras. A história é criada em conjunto, e por isso não é dever de um só jogador decidir o que acontece e sim do grupo todo.

Os jogadores criam a campanha, o cenário e o grupo em conjunto, mas podem decidir criar seus personagens em grupo ou não. Essa ordem é indicada para evitar que os jogadores criem personagens que não encaixem na proposta de campanha, no cenário de jogo ou no grupo de personagens, ou seja, ao criar do maior para o menor a visão de que tipos de personagens fazem sentido naquelas circunstâncias. Mas também é possível que sejam criados do menor para o maior, dando mais ênfase aos personagens, ou em qualquer ordem que acharem mais apropriada. As campanhas de LUDOVISÃO podem ser episódicas, seriadas ou antológicas, cada estilo com seus pontos positivos e negativos e usos adequados.

Uma sessão de LUDOVISÃO é chamada de Episódio, e é dividida em três partes - a introdução, a escalada, a descida e a conclusão - a fim de criar uma estrutura narrativa com começo, meio e fim e deixar abertura para novos episódios. O jogo também usa as três fases de jogo de Blades in the Darks (jogo livre, aventura e intervalo), para que os jogadores tenham melhor controle do ritmo de cada parte de um episódio; é recomendado que se use jogo livre para introdução, aventura para a escalada e descida e intervalo para a conclusão mas os jogadores são livres para usar o que acharem mais apropriado no momento.

LUDOVISÃO é jogado em cenas, essas cenas geralmente são criadas pelo mestre de cerimônias mas podem ser sugeridas pelos jogadores. Durante as cenas o mestre descreve a situação e os jogadores dizem como eles reagem, essa troca continua até que o mestre decida acabar a cena. Múltiplas cenas podem ocorrer ao mesmo tempo com o mestre “cortando” entre elas, também podem existir cenas montagem onde temos descrições curtas de vinhetas que representam um período maior de tempo.

Um conjunto de episódios com uma história contínua é chamado de campanha. As campanhas geralmente têm três tipos de duração: *one-shot*, mini campanha (ou campanha limitada, ou *long-shot*) e campanha contínua. One-shots são campanhas cuja história dos personagens e da trama principal só dura uma sessão de jogo, é comum usar histórias prontas mas one-shots podem ser totalmente improvisados por conta da simplicidade, pode ocorrer de um one-shot se tornar um two-shots, three-shots ou até continuar como uma campanha; campanhas *one-shot* são interessantes porque permitem experimentar diferentes contextos de jogo sem a dedicação de tempo que campanhas contínuas demandam, em compensação elas não permitem o grau de desenvolvimento que campanhas maiores possibilitam. Já uma mini campanha, geralmente possui entre seis e dez sessões e é bastante usada quando o mestre já tem uma história em mente, mas ela é complexa demais para resolver em poucas sessões mas direta demais para se tornar uma campanha tradicional. Campanhas contínuas introduzem um aspecto adicional no jogo: o de desenvolvimento, evolução ou degeneração dos personagens, da narrativa e do cenário; esse tipo de campanha é a mais tradicional, e geralmente

são escritas pelos jogadores mas podem ser jogadas seguindo um módulo de aventuras escrito profissionalmente. Ambos tipos de campanha podem existir juntas, uma campanha one-shot pode se tornar o início ou interlúdio de uma campanha contínua, ou várias podem constituir uma campanha conectada por algum fio de narrativa, temática ou cenário. Alguns aspectos do jogo geralmente permanecem constantes ao longo de uma campanha: o cenário da campanha, os jogadores e o mestre.

4.3.2. Regras básicas

No decorrer da escrita deste trabalho tentei escrever este trecho de diversas maneiras usando exemplos, mas sempre era necessário criar desvios para explicar mecânicas e inicialmente optei por detalhar as mecânicas em seu estado final primeiro e depois dar exemplos de como elas funcionam e o pensamento e processo que levou ao estado final, mas decidi dar exemplos curtos de cada mecânica de jogo já que um bloco de texto no final juntando tudo ficava muito denso e difícil de acompanhar.

Personagens de jogadores possuem cartas de temas, que representam características importantes do personagem que influenciam suas ações. Essas cartas apresentam “objetivos” ou “crenças” que o personagem tem sobre si e que o motivam a ir em aventuras, “aspectos de benefício” que ajudam em ações e “aspectos de problema” que podem atrapalhar temporariamente.

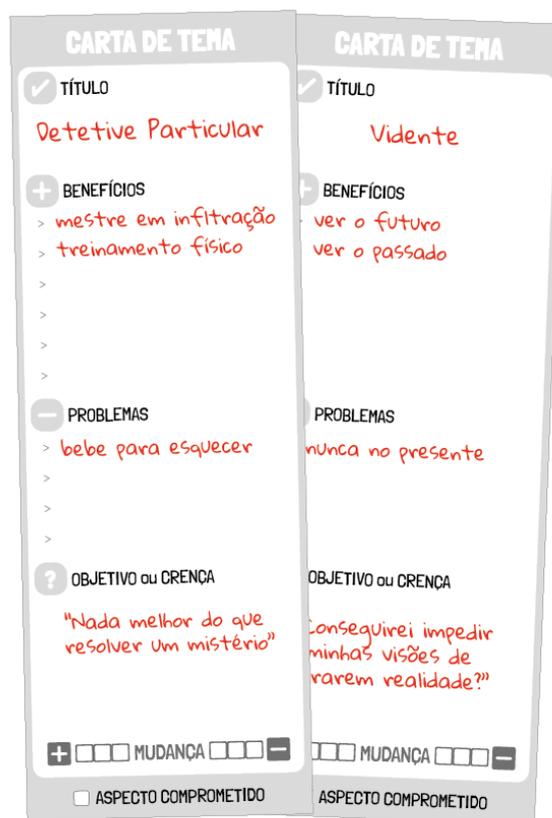
Para resolver problemas os jogadores narram o que seus personagens fazem, se houver uma chance de falhar os jogadores devem fazer uma *rolagem de ação*. Para fazer uma rolagem de ação o jogador deve escolher qual ação está fazendo e se algum aspecto influencia na situação. Depois de decidir essas características, o jogador rola os dados e usa somente o resultado maior deles: se for um 6 a ação foi um sucesso, se for um 4 ou 5 a ação foi um sucesso parcial e uma complicação ocorre, se for um 1, 2 ou 3 a ação é um fracasso e uma complicação ocorre, se o resultado for dois 6 é um sucesso crítico e tem um benefício extra.

Figura 10 - Exemplo de Cartas de Tema e aspectos em uso

Exemplo: O personagem de João, Detetive Sensorium, tem os temas “Detetive Particular” e “Vidente”, que o motivam com a certeza “Nada melhor do que resolver um mistério!” e com a dúvida “Conseguirei impedir minhas visões de virarem realidade?”. Cada um dos temas têm aspectos de benefício e de problema próprios.

Durante uma sessão de jogo, Detetive Sensorium está em uma perseguição e João descreve que seu personagem usa seu treinamento físico para ir atrás do suspeito, mas também usa seus poderes de vidente para prever o caminho que o seu alvo vai fazer. Isso lhe dá quatro dados, um por cada aspecto usado: “Detetive Particular”, “sempre pego o bandido”, “Vidente” e “ver o futuro”.

João joga os dados e consegue os resultados 5, 4, 3 e 1, o que significa um sucesso parcial, ele consegue alcançar o bandido mas surge uma complicação. Talvez o Detetive se machuque no caminho, ou o bandido consegue reforços.



Fonte: produzido pelo autor

Complicações podem deixar a situação pior ou causar estresse nos personagens, deixando-os próximos de saírem do jogo temporariamente. Todas as complicações podem ser evitadas em troca de energia. Quando o personagem sofre uma complicação ele pode escolher fazer uma ação de Resistir e jogar os dados normalmente, o resultado indica quantos pontos de energia são gastos: se o resultado for de 1, 2 ou 3 o personagem gasta 3 pontos de energia, se for um 4 ou 5 gasta 2 pontos, se for um 6 gasta 1 ponto e se for dois 6 ele recupera 2 pontos de energia em vez de gastar.

Prontos de energia servem para ativar ações e habilidades especiais no jogo, caso o personagem fique sem energia ele fica com “Exaustão” e um de seus temas fica comprometido. Quando um tema é comprometido, toda vez que usá-lo para fazer uma rolagem de ação deve rolar um dado de problema junto. Um dado de

problema substitui um dado normal(recomendado usar um dado com aparência diferente) e pode causar uma complicação extra quando é jogado, independente do sucesso na ação, e seu resultado determina se a complicação pode ser resistida, no dado de problema se usa o menor resultado: se o resultado for de 1, 2 ou 3 a consequência não pode ser reduzida, se for um 4 ou 5 a consequência pode ser reduzida normalmente, se for um 6 a consequência não acontece.

Figura 11 - Exemplo de Barra de Energia



Fonte: produzido pelo autor

Exemplo: Continuando do exemplo anterior, durante a perseguição João poderia ter usado a habilidade de “*Se Esforçar*” para jogar um dado extra em troca de gastar 2 pontos de energia. Isso lhe dá cinco dados, quatro pelos aspectos e um por *se esforçar*. João decide invocar um problema “nunca no presente” de seu personagem para recuperar um ponto de energia, descrevendo que por conta das visões no futuro o personagem se distrai. Isso faz com que ele tenha que jogar um dado de problema, que substitui um dos cinco dados anteriores.

João joga os dados e consegue os resultados 6, 5, 2 e 1 nos dados normais, e 4 no dado de problema, o que significa um sucesso e ele consegue alcançar o bandido, mas por conta do resultado no dado de problema surge uma complicação. A MC descreve que a consequência vai ser sofrer dano, o Detetive se fere no caminho. João escolhe Resistir a ação, usando os mesmos aspectos e consegue os resultados 3, 3, 2 e 1, que significa um fracasso e ele gasta 3 pontos de energia para resistir a consequência.

Inicialmente usei a mecânica de Estresse como ela existem em *Blades in the Dark*, o personagem acumula estresse como complicação ou quando tenta realizar uma ação especial - como se esforçar, para jogar um dado extra, ou ter um flashback, para inventar uma cena no passado que adiciona algo ao presente da narrativa - e quando acumula nove pontos de estresse o personagem sofre um episódio traumático, marcando um trauma e ficando fora de ação, caso sofra quatro episódios traumáticos o personagem desiste de se aventurar e se aposenta de ir em aventuras e o jogador deve criar outro personagem. É uma mecânica que funciona muito bem em seu jogo original de fantasia sombria, mas é muito punitiva e sombria

para um jogo que tenta simular narrativas de televisão. Por isso modifiquei o termo Estresse para Energia e inverti de acumular pontos para gastar pontos, e também alterei os efeitos de ficar sem Energia, em vez das consequências catastróficas, agora o personagem só perde a possibilidade de fazer ações especiais que gastem energia e um de seus temas fica comprometido.

As mecânicas de tema comprometido e dado de problema são inspiradas nas mecânicas de *glitch* de CBR+PNK já que em *Blades in the Dark* os efeitos de limite de Estresse são totalmente narrativos e com essas regras os efeitos começam a afetar o jogo significativamente.

Outras mecânicas básicas que permaneceram iguais às originais foram as Barras de Progresso e Dano. Barras de Progresso são usadas quando uma ação é complexa ou difícil demais para ser resolvida em uma ação só. Geralmente são usadas barras de 4, 6, 8, 10 ou 12 segmentos. Barras de progresso também podem ser usadas como contagens regressivas para simbolizar condições.

Dano é usado para simbolizar ferimentos físicos ou mentais que o personagem sofreu. Os personagens tem cinco caixas para Dano, e sofrem, no décimo eles ficam incapacitados e fora de jogo temporariamente. Os personagens sofrem a penalidade indicada no final da linha se algum ou todos os danos registrados naquela linha se aplicarem à situação em questão quando fizer uma ação. Se um personagem sofreu dano nas linhas superiores (nível 1 e 2), deve escolher entre gastar 1 ou 2 pontos de Energia ou perder 1 dado quando fizer uma ação. Quando prejudicado por dano na terceira linha (nível 3), os personagens ficam incapacitados e não podem fazer nada a menos que tenham ajuda de outra pessoa ou se esforcem para realizar a ação. Se o personagem precisar marcar um nível de dano, mas a linha já estiver preenchida, o dano será movido para a próxima linha abaixo. Se o personagem sofrer um dano nível 4 ou ficar sem espaços na terceira linha e precisar marcar um dano nela, seu personagem morre.

Exemplo: Continuando do exemplo anterior, durante a perseguição João consegue um sucesso parcial em sua rolagem de dados e marca 2 segmentos em sua barra de progresso "Perseguição", quando marcar quatro ele alcançará o bandido.

Figura 12 - Exemplo do uso de Barra de Progresso usando uma Carta de Marcação



Fonte: produzido pelo autor

Ele também sofre uma complicação. A MC descreve que a consequência vai ser sofrer dano, o Detetive se fere no caminho. João escolhe não Resistir a ação, e seu personagem sofre o dano "Arranhão". Na próxima vez que ele fizer uma ação na qual o arranhão possa atrapalhar ele deve gastar um ponto de energia ou perde um dados.

Figura 13 - Exemplo do preenchimento de caixas de Dano

DANO		
1	Arranhão	- ⚡ ou -
2		- ⚡⚡ ou -
3		Precisa de ajuda
4		Chegou ao fim

Fonte: produzido pelo autor

4.3.3. Criando campanhas

Para criação de campanhas, cenários, grupos e personagens de maneira simples e prática escolhi usar um sistema inspirado pelos "aspectos" de FATE, dessa forma os jogadores só precisam escolher ou criar algumas frases descritivas para formular personagens, equipes e até mundos de jogo. Também optei por um modelo de formulário similar ao do jogo Quest, um texto com lacunas que direciona os jogadores a pensarem em detalhes que poderiam ser esquecidos se outra forma. Esses aspectos também podem ser editados em formas de cartas para proporcionar um método de criação mais envolvente e divertido, e também facilitar a consulta dos elementos escolhidos.

Figura 15 - Protótipo de Perfil de Personagem, parte de dentro do panfleto com Temas de Personagem(antes chamados de aspectos)

<p>TIPO DE ASPECTO</p> <p>UM DOS MEUS ASPECTOS É</p> <p>TÍTULO DO ASPECTO</p> <p>ELE ME MOTIVA ATRAVÉS DE UMA CERTEZA / DÚVIDA / NECESSIDADE</p> <p>□□□□ ATENÇÃO □□□□ RUPTURA</p> <p>ELE TEM SUAS VANTAGENS <small>QUEIMAR</small></p> <p>RÓTULO DE PODER <input type="checkbox"/></p> <p>E ALGUMAS PROEZAS</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>MAS TAMBÉM TEM DEFEITOS <small>INVOGAR</small></p> <p>RÓTULO DE FRAQUEZA <input type="checkbox"/></p> <p>RÓTULO DE FRAQUEZA <input type="checkbox"/></p> <p>RÓTULO DE FRAQUEZA <input type="checkbox"/></p>	<p>TIPO DE ASPECTO</p> <p>UM DOS MEUS ASPECTOS É</p> <p>TÍTULO DO ASPECTO</p> <p>ELE ME MOTIVA ATRAVÉS DE UMA CERTEZA / DÚVIDA / NECESSIDADE</p> <p>□□□□ ATENÇÃO □□□□ RUPTURA</p> <p>ELE TEM SUAS VANTAGENS <small>QUEIMAR</small></p> <p>RÓTULO DE PODER <input type="checkbox"/></p> <p>E ALGUMAS PROEZAS</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>MAS TAMBÉM TEM DEFEITOS <small>INVOGAR</small></p> <p>RÓTULO DE FRAQUEZA <input type="checkbox"/></p>	<p>TIPO DE ASPECTO</p> <p>UM DOS MEUS ASPECTOS É</p> <p>TÍTULO DO ASPECTO</p> <p>ELE ME MOTIVA ATRAVÉS DE UMA CERTEZA / DÚVIDA / NECESSIDADE</p> <p>□□□□ ATENÇÃO □□□□ RUPTURA</p> <p>ELE TEM SUAS VANTAGENS <small>QUEIMAR</small></p> <p>RÓTULO DE PODER <input type="checkbox"/></p> <p>E ALGUMAS PROEZAS</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>MAS TAMBÉM TEM DEFEITOS <small>INVOGAR</small></p> <p>RÓTULO DE FRAQUEZA <input type="checkbox"/></p>	<p>TIPO DE ASPECTO</p> <p>UM DOS MEUS ASPECTOS É</p> <p>TÍTULO DO ASPECTO</p> <p>ELE ME MOTIVA ATRAVÉS DE UMA CERTEZA / DÚVIDA / NECESSIDADE</p> <p>□□□□ ATENÇÃO □□□□ RUPTURA</p> <p>ELE TEM SUAS VANTAGENS <small>QUEIMAR</small></p> <p>RÓTULO DE PODER <input type="checkbox"/></p> <p>E ALGUMAS PROEZAS</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>NOME DA PROEZA</p> <p>MAS TAMBÉM TEM DEFEITOS <small>INVOGAR</small></p> <p>RÓTULO DE FRAQUEZA <input type="checkbox"/></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Produzido pelo autor

Figura 16 - Segundo protótipo de Perfil de Personagem e Carta de Tema (antes chamados de aspectos)

— PERFIL DE PERSONAGEM —

Olá. Meu nome é _____
e no grupo sou _____.

Tenho ____ anos de idade e ____ de altura.
Quando me vêem, notam _____,
_____,
e _____.

Eu visto _____,
_____,
e ando com _____.

Eu sou de _____,
Onde somos conhecidos por _____.

Acredito em _____,
mas meu lado _____ pode me atrapalhar.

Eu sonho em _____.

Energia 00000000 > Exaustão

Dano: 1 _____ | _____ -1 Dado
2 _____ | _____ -2 Dados
3 _____ | _____ Incapacitado

— ASPECTO DE PROTAGONISTA —

Esse é um aspecto: Comum / Especial

Ele é do tipo: Tipo de Aspecto _____
Título do aspecto _____

Graças a ele desenvolvi certas habilidades
Habilidades _____

Que me motiva com uma certeza / dúvida
Certeza ou dúvida _____

□□□□ ATENÇÃO □□□□ RUPTURA

Ele tem seus benefícios

Vantagem _____

Vantagem _____

Vantagem _____

Vantagem _____

Mas também tem problemas

Desvantagem _____

Desvantagem _____

Fonte: Produzido pelo autor

Personagens também começam com nove pontos de energia e cinco caixas de dano, energia serve para ativar habilidades especiais e ganhar dados extra e dano é a métrica da condição física e mental do personagem. Caso o personagem fique com zero energia ou marque todas caixas de dano ele tem que sair do jogo temporariamente. E por último, os personagens também podem ter equipamentos. Para escolher os equipamentos, os jogadores só precisam marcar na ficha e preencher as coisas de acordo com o tamanho do item. O personagem começa com seis caixas mas pode conseguir mais.

Decidi retirar os campos de ideais, falhas e sonhos que incorporei aos “temas de personagem” para criar personagens complexos e fluidos. Essa decisão se baseou em uma segunda leitura da descrição de Jung sobre arquétipos e como eles são mutáveis e fluidos, em vez de estáticos. Essa decisão, também reduz uma mecânica desconectada do resto do jogo.

Figura 17 - Ficha de Personagem



NOME **Jonatan Sensorium**

PROFISSÃO **eletricista**

CONCEITO **Detetive Espadachim**

APARÊNCIA

ROSTO cabelo desgrentado

CORPO pele cor de cobre

ROUPAS sobretudo escuro escondendo o que carrega

ACESSÓRIOS chapéu fedora preto

BIOGRAFIA

ORIGEM Nova Brasília, a capital megalopole do Brasil

ANTECEDENTE jornalista investigativo

ALIADO Nox, o contrabandista de artefatos

RIVAL Baltazar, o alquimista

ENERGIA

▷ EXAUSTÃO

Quando fioar com exaustão, um aspecto fica comprometido.

SÁUDE

1 2 3

-1 DADO POR NÍVEL DE DANO

Se um nível de dano estiver cheio, marque o próximo nível. Quando marcar o nível 3, você fica incapacitado.

PROTEÇÃO

LEVE PESADA ESPECIAL

Marque uma caixa de proteção para resistir uma consequência.

EXPERIÊNCIA

Marque seus pontos de experiência no fim de uma aventura.

EQUIPAMENTO

Marque uma caixa de equipamento para tê-lo em uma aventura.

pistola

lente de aumento

espada mágica

LIMITE

Fonte: Produzido pelo autor

Figura 18 - Carta de Tema

CARTA DE TEMA

✓ TÍTULO
Detetive Particular

+ BENEFÍCIOS
> mestre em infiltração
> treinamento físico
>
>
>
>

- PROBLEMAS
> bebe para esquecer
>
>
>

? OBJETIVO ou CRENÇA
"Nada melhor do que resolver um mistério"

+ MUDANÇA -

ASPECTO COMPROMETIDO

CARTA DE TEMA

✓ TÍTULO
Vidente

+ BENEFÍCIOS
> ver o futuro
> ver o passado

- PROBLEMAS
> nunca no presente

? OBJETIVO ou CRENÇA
"Conseguirei impedir minhas visões de rarem realidade?"

+ MUDANÇA -

ASPECTO COMPROMETIDO

Fonte: Produzido pelo autor

Geralmente, ao criar campanhas de jogo decidimos primeiro o gênero que queremos emular e então começamos a pensar em coisas específicas como quais assuntos a trama vai abordar, em que local se passa a campanha ou que tipos de pessoas, locais e organizações existem lá. Para saber quais informações eram importantes para o texto do formulário usei as dicas do jogo FATE como referência. Inicialmente o texto eram só tópicos - Nome, Tipo, Pessoas, Lugares, etc - mas devido a natureza narrativa que propus para esse jogo decidi que um estilo narrativo inspirado por romances de ficção seria mais apropriado e talvez auxiliasse na imersão dos jogadores na história, assim criei uma página de perfil de campanha com o texto apresentado na figura XX.

Figura 19 - Protótipo de Ficha de Campanha, antes chamada de Perfil de Campanha

PERFIL DE CAMPANHA

Essa é uma história de _____.
 repleta de _____ e _____.

Ela se passa _____,
 onde nossos personagens lidarão com problemas _____.
 Mas alguns problemas principais estão no centro dessa história, eles são

 que _____ e

 que _____.

Nossa historia começa em _____,
 um(a) _____.
 Mas também conheceremos algumas pessoas e locais interessantes como

 conhecida(o) por _____ e
 que _____, ou

 conhecida(o) por _____ e
 que _____, ou

 conhecida(o) por _____ e
 que _____, ou

 conhecida(o) por _____ e
 que _____, ou

Fonte: Produzido pelo autor

Apesar deste formulário ser bem completo, tive a impressão que ainda faltavam coisas como que tipos de grupos de personagens os jogadores podem escolher para definir o foco de suas aventuras, ou os tipos de origens que eles podem ter, para nortear essa escolha na criação de personagens. Outro fator importante que considerei faltando na primeira versão foram “as verdades sobre o mundo”, ou seja, aspectos do mundo de jogo que comunicam o estilo de jogo que os jogadores podem esperar (em um mundo de fantasia uma das verdades pode ser “magia é uma arte ou ciência que requer muito estudo”, por exemplo); e também uma lista de referências de mídias que vão servir de inspiração para o jogo. Também achei importante adicionar os modelos de campanhas que geralmente são três tipos de duração: *one-shot*, mini campanha (ou campanha limitada, ou *long-shot*) e campanha contínua.

Achei interessante mudar o nome para Perfil de Jogo, pois o termo “campanha” geralmente é usado para campanhas longas e eu pretendo que esses módulos possam ser usados tanto para jogos *one-shot* quanto para campanhas contínuas. Também escolhi adotar termos alternativos para os tipos de campanha em LUDOVISÃO, *one-shots* são chamados de “episódios especiais”, mini campanhas de mini-séries e campanhas contínuas de “série de longo formato”, inspirados nos termos para conteúdos audiovisuais na televisão.

Para criação de cenários, inicialmente me baseei em descrições de locais comumente encontradas em livros de ficção como os sons, cheiros e cenas que são comuns no cenário; assim como coisas, locais e pessoas que podem ser encontrados no lugar; para incentivar a criação de histórias coloquei um trecho sobre o que a população daquele local procura, o que os impede de conseguir e possíveis ganchos narrativos que os jogadores podem investigar e expandir em uma história nas sessões de jogo.

Figura 20 - Protótipo de Perfil de Cenário

PERFIL DE CENÁRIO

Bem vindos a _____,
um(a) _____.
Essa é uma lugar _____
repleta de _____ e _____.
É possível sentir o cheiro de _____,
ouvir _____ e observar _____.
De _____
a _____
vocês encontrarão _____ e _____.

Neste lugar a magia é _____, a tecnologia é _____,
o perigo é _____ e a vida cotidiana é _____.
(Uma mistura de _____ com _____)

As pessoas daqui tem esperança de _____
mas _____

GANCHOS DE AVENTURA

_____ uma aventura sobre _____

Fonte: Produzido pelo autor

Mas descartei a ideia de perfis de cenários já que eles adicionavam um passo extra para o jogo que poderia ser improvisado ou ser incorporado ao Perfil de Jogo, como as características gerais do mundo e ganchos de aventura, ou ao Perfil de Aventura, como as características específicas de locações de cenas e personagens importantes para determinadas histórias.

Também pretendia colocar as informações sobre o grupo em um Perfil de Grupo, inspirado nas mecânicas de Bando de Blades in the Dark, mas essa característica também pode ser colocada em um Perfil de Jogo diminuindo a necessidade de muitos elementos de jogo diferentes.

Levando todas essas coisas em consideração, fiz uma nova versão do Perfil de Campanha, agora rebatizado de Perfil de Jogo, contendo informações como gênero narrativo, mídias de referência, fatos sobre o mundo, tipos de grupos e personagens comuns, pessoas e lugares importantes, ganchos narrativos e etc.

Figura 21 - Ficha de Campanha

O formulário é dividido em seções principais:

- Topo:** Logo "LUDOVISÃO FICHA DE Campanha" e campos para "TÍTULO: GÊNERO + CARACTERÍSTICA" e "DURAÇÃO".
- Seção 1:** Campos para "GÊNERO + CARACTERÍSTICA" e "ESCALA".
- Seção 2:** "REFERÊNCIAS" (com ícone de câmera) e "INSPIRAÇÕES" (com ícone de lâmpada).
- Seção 3:** "PROBLEMAS" (com ícone de alerta), subdividida em "PROBLEMA ATUAL" e "PROBLEMA IMINENTE".
- Seção 4:** "PESSOAS & LUGARES" (com ícone de pessoa), contendo uma tabela com 3 linhas e 2 colunas para registrar nomes e aspectos.

PESSOAS & LUGARES	
NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO
NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO
NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO

Fonte: Produzido pelo autor

Figura 22 - Protótipo de Ficha de Aventura, antes chamada de Perfil de Aventura

PERFIL DE AVENTURA

Essa é uma história de _____ ,
repleta de _____ e _____ ,
sobre _____ .

Introdução
A história começa quando nossos personagens se encontram em uma situação
_____, na qual _____
para continuar suas aventuras.
Enquanto viajavam por _____
eles se deparam com _____ ,
que precisa _____ .

Escalada
Para resolver o problema eles precisarão _____ .
Ao longo do caminho, eles encontram _____ e
_____ .

Descida
Infelizmente, eles são pegos de surpresa por _____ .
No final, eles descobrem _____ ,
que vai _____ .

Conclusão
No fim, eles lembrarão dessa aventura como _____
que _____
mas _____ .

Fonte: do próprio autor

Para criação de aventuras, me baseei no Embrião de Trama de Dan Harmon; essa estrutura permite criar histórias episódicas em oito passos simples e para episódios de LUDOVISÃO funciona de forma satisfatória. Cada aventura conta com uma descrição básica do gênero narrativo, elementos principais e assunto abordado, que também pode servir como gancho de aventura. Depois temos uma cena estabelecendo onde os personagens estão antes da aventura, isso é importante para

dar uma oportunidade dos jogadores explorarem o mundo do jogo antes de embarcarem na aventura, e também para resolver possíveis *cliffhangers*, desfechos em aberto, deixados do episódio anterior. A seguir temos a introdução da aventura, com alguma situação onde surge uma necessidade, geralmente um personagem ou objeto inicia essa etapa. Depois começa a escalada, os personagens precisam ir a algum lugar e no meio no caminho se deparam com alguma coisa que pode ser obstáculos, aliados, inimigos e etc, aos quais eles precisam se adaptar. Até que são surpreendidos por uma reviravolta que começa a descida narrativa, onde os personagens encontram o que procuravam e pagam o preço necessário para pegá-lo. Por fim chegamos a conclusão, onde os personagens pensam no que aprenderam na aventura - e recebem pontos de experiência por isso - e descobre como suas façanhas impactaram o mundo do jogo, seja positiva ou negativamente.

Depois de criar a Ficha de Aventura, senti que faltavam alguns elementos, como um pouco mais de clareza nos obstáculos que desafiarão os jogadores. Adicionei somente coisas essenciais, como o objetivo da aventura, a recompensa esperada e os obstáculos que surgirão, os outros detalhes poderiam ser improvisados pelos jogadores durante a sessão.

Figura 23 - Ficha de Aventura

O formulário 'Ficha de Aventura' possui o seguinte layout:

- Logo 'Ludovisão' no canto superior esquerdo.
- Dois campos de texto para 'RECOMPENSA' e 'RECOMPENSA'.
- Um campo de texto para 'TIPO DE AVENTURA'.
- Um campo de texto para 'OBJETIVOS' com um ícone de interrogação.
- Quatro seções numeradas de 1 a 4, cada uma com um campo de texto e uma progressão de 4 círculos numerados (1, 2, 3, 4).
- Uma seção numerada 5 para 'SITUAÇÃO UM: A RESOLUÇÃO' com um campo de texto.

Fonte: Produzido pelo autor

4.3.4. Evolução narrativa

A evolução narrativa ocorre durante a fase de intervalo, mas durante uma aventura podem surgir ganchos de futuras aventuras. A fase de intervalo possui três partes: recompensas, intrigas e ações de intervalo. Na parte de Recompensa os personagens definem o que conseguiram com a aventura, seja pontos de experiência, pontos de mudança nos temas, recompensas narrativas como recursos para o grupo ou um benefício para algum personagem na história. Na parte de Intriga vemos como as ações dos personagens afetaram as facções presentes no mundo do jogo, seja positiva ou negativamente, criando inimigos ou aliados, atraindo a atenção de facções poderosas e etc. Na fase de ações os personagens têm a chance de lidar com as consequências da aventura e se preparar para as próximas. A fase de intervalo é outra regra adaptada de *Blades in the Dark*, aqui simplificada para servir a vários propósitos e histórias.

Ao final de cada aventura o jogador marca um ponto de experiência para seu personagem se ele atingiu certos gatilhos durante a aventura, como ter resolvido problemas usando seus temas ou usado os temas para avançar a história em modos interessantes, esses pontos também são influenciados por como a aventura foi executada e se os parâmetros iniciais foram cumpridos. Esses pontos podem ser usados para evoluir o personagem como uma ação de intervalo, como gastar cinco pontos para adicionar um aspecto de benefício a um tema ou gastar dez pontos para aumentar em 1 o valor de uma abordagem. Outras recompensas são decididas após os pontos de experiência e também são influenciadas pela execução da aventura.

A execução da aventura também é de muita importância na parte de Intriga pois ela dita quais fatores vão influenciar como as facções reagem aos jogadores, fatores como o tanto de atenção que as ações dos personagens trouxe ou quais objetivos das facções foram influenciados por elas já que uma aventura por beneficiar uma facção enquanto prejudica outra.

Já na parte das ações, os jogadores podem escolher duas coisas que o personagem dedicou seu tempo para executar, as opções vão de desenvolver projetos de longo prazo que levam várias fases de intervalo para concluir à ações

para se recuperar do estresse sofrido e da energia gasta na aventura. Essas ações também podem levar diretamente a novas aventuras, criando assim um ciclo de histórias seriadas.

4.4. O design de produto

4.4.1. A identidade

O nome do jogo foi RPG TCC por boa parte do projeto como um título temporário enquanto não encontrava um que passasse a ideia que eu queria com o jogo. Tentei alguns nomes, como Contos da Mesa ou Ludo Stória, pensando na ideia de histórias criados através de um jogo, Ludo Stória foi o meu favorito por muito tempo mas não funcionava muito bem ou já existiam. Até que finalmente pensei em um nome que possuía uma sonoridade parecida com RPG TCC, que era RPG TV.

Com um nome em mente foi muito simples pensar em uma marca para representá-lo, usei um ícone de dado de seis lados (como os usados no jogo) e misturei com a imagem de uma televisão antiga criando um dado televisão.

Figura 24 - Protótipo de Logo



Fonte: produzido por autor

Mesmo tendo gostado da ideia, ainda não era o que eu tinha em mente para o projeto, RPG TV dava a ideia de um programa de televisão sobre RPGs e não um jogo que simulasse a estrutura de séries de televisão. Continuei com a ideia de usar TV no nome até que resolvi usar a palavra completa, mas por um erro acabei escrevendo RPGLisão, como se a palavra original fosse Tevêlisão. Esse nome continuou por um terço do projeto.

Quando finalmente percebi o erro decidi mudar para RPGVISÃO, mas daí notei que poderia incorporar uma palavra que já havia considerado e que deixaria o nome com o mesmo número de sílabas da palavra Televisão, essa palavra era: Ludo. Com o nome LUDOVISÃO eu consegui algo que se parecia mais com o que imaginei para o jogo, a ideia de viver uma história através do jogo e uma referência à mídia da televisão e seus formatos que serviram de inspiração.

Durante esse tempo também decidi trabalhar mais na logo, que para mim parecia muito com uma mala velha, e tirei as partes mais escuras e arredondei as arestas para criar uma ideia mais convidativa e divertida. Decidi também pensar em uma tipografia que combinasse com essa abordagem alegre e me deparei com a fonte Londrina Sans, que usei para os títulos, e escolhi a fonte Roboto para os textos por ter uma afinidade por ela. Por último pensei nas cores dentro da tv e como elas poderiam ser usadas no resto da identidade do jogo, escolhi então usar as três cores primárias e o verde que são usadas em material infantil e na logo da Google.

Figura 25 - Logo final de LUDOVISÃO



Fonte: produzido por autor

O processo da identidade foi gradual e guiado mais por instinto e gosto pessoal, durante a criação do trabalho notei que as peças eram repletas de elementos gráficos cinza e que isso poderia ser um problema para impressões então achei importante suavizar essas cores para atingir algo que fosse mais generoso com impressoras.

Também notei que os elementos não tinham uma identidade própria e pareciam genéricos, por isso investi em criar algo colorido e divertido para injetar um pouco de vida ao jogo. A intenção é que os elementos invoquem o lúdico e a ideia de simplicidade, com cores vivas para evitar que o produto tome um tom muito sóbrio. Trabalhei também em ícones que ilustram os conceitos de jogo e facilitam a compreensão de suas funções. Depois de decidir essas características da identidade, comecei a aplicá-las aos materiais de jogo começando com o livro de regras.

4.4.2. O livro de regras

O livro de regras existiu por muito tempo como um documento de texto com as mecânicas listadas em uma explicação breve, mas na medida em que o trabalho progrediu comecei a pensar em maneiras de apresentar as informações para os potenciais jogadores de LUDOVISÃO.

A primeira ideia que tive foi baseada em um dos materiais que já citei anteriormente, o jogo CBR+PNK, que usa dois panfletos como livros de regra e fichas de personagem. Essa ideia me pareceu muito interessante por reduzir o número de materiais que precisam ser impressos. Mas logo percebi que isso só era possível porque o jogo original foi criado para jogadores experientes e não iniciantes e por isso não precisava dar mais detalhes sobre como as mecânicas de jogo funcionavam.

Figura 26 - Cartilha da Mestre(esquerda) e Cartilha do Jogador(direita) de CBR+PNK



Fonte: The Cabinet of Curiosities

Também notei ao tentar fazer isso com LUDOVISÃO, que os materiais ficavam muito apertados e isso deixava tudo com uma aparência ruim e com uma legibilidade comprometida. Também não era espaço suficiente para colocar todas as regras em folhas a4, e o mais importante, as dobras eram difíceis de acertar em impressoras convencionais já que os lados raramente coincidiam, invalidando totalmente a funcionalidade de um panfleto.

Uma ideia que tive desde o início foi criar materiais acessíveis que não dessem muito trabalho para produzir para um consumidor que só tenha acesso a uma impressora básica ou a uma loja de impressão por página, como as dobras requerem um entendimento maior sobre processos de impressão, e também pode necessitar de alguns testes achei melhor mudar o tipo de apresentação do produto.

Figura 27 - Protótipo de Folheto de Mestre de Cerimônias

JOGANDO COMO MESTRE DE CERIMÔNIAS

OBJETIVOS DE MC

Jogue para descobrir o que acontece. Não planeje como a história tem que seguir, nem force o jogo a seguir um caminho específico. Represente o mundo honestamente. Faça o mundo parecer real em vez de parecer forçado, ao narrar os acontecimentos retrate o mundo sem forçar a barra para seus aspectos favoritos.

Dê vida ao mundo. Enfatize a atmosfera, transmita um mundo vibrante em torno dos personagens dos jogadores (PJs), dê a cada personagens de mestre (PdM) e facção um objetivo concreto e uma abordagem preferida.

PRINCÍPIOS DE MC

Seja fã dos personagens. Aceite os personagens com força, mas torça por eles. Não diga não, só deixe as coisas mais difíceis. Priorize "Escolhas Difíceis" em vez de "Tarefas Difíceis".

Deixe tudo fluir a partir da ficção. As situações iniciais e a sua cena de abertura não colocam o jogo em movimento. Pergunte como os personagens reagem e preste atenção no que acontece depois. O ciclo de ação, reação e consequências vai mover tudo.

Diferencie jogadores de personagens. Dirija-se aos personagens para enfatizar a narrativa e dar vida aos personagens. Dirija-se aos jogadores para trazê-los para a conversa e saber o que querem e não o que os personagens desejam.

Considere bem os riscos. Pense nos perigos sempre presentes nas atividades dos personagens. Uma rolagem com risco moderado é o padrão, mas determine os riscos de acordo com a sua visão, e mantenha a cabeça aberta para possíveis revisões.

Mantenha um controle leve. Sinta-se livre para retroceder, revisar ou reconsiderar eventos sempre que achar necessário. Você sempre pode mudar uma decisão já feita de achar melhor. Resista ao impulso de tratar as coisas como se fossem escritas em pedra.

AÇÕES DE MC

Faça perguntas. Perguntas simples para esclarecer a cena, perguntas provocantes para forçar os jogadores a pensar e expressar os seus pensamentos ou perguntas tendenciosas para expor os seus pensamentos aos jogadores.

Apresente oportunidades interessantes e siga a direção dos jogadores. Apresente informações para que os jogadores possam escolher o que vão fazer, mas também preste atenção nos interesses que demonstrarem e construa oportunidades a a partir deles.

Corte para a ação. Evite se demorar em cenas de planejamento ou em detalhes que não serão relevantes para história. Quando os jogadores demonstrarem já ter escolhido o que vão fazer, corte para uma cena onde a ação já esteja em andamento.

Sinalize um problema iminente e cumpra suas promessas. Deixe claro aos jogadores as ameaças prestes a acontecer e perguntelhes o que fazem. Depois de telegrafar a ameaça, vá em frente e execute.

NARRANDO AVENTURAS

FASES DE JOGO

Um episódio fluirá em um ciclo entre os diferentes fases de jogo, que pode ser: **Jogo Livre > Aventura > Intervalo > Jogo Livre**, mas você pode entrar e sair ou alternar entre as fases sempre e como quiser.

JOGO LIVRE Por padrão, geralmente estamos em Jogo Livre - os personagens conversam entre si, vão a lugares, fazem coisas, fazem rolagens conforme necessário, até decidirem a Aventura.

AVENTURA Durante a Aventura, os personagens engajam o objetivo - eles fazem rolagens, superam obstáculos e completam a aventura (com sucesso ou não).

INTERVALO Durante a fase de Intervalo, a MC usa os sistemas de recompensa, atenção e desavenças para determinar as consequências da aventura. Então cada um dos personagens dos jogadores realiza alguma atividade de intervalo.

CRIANDO UMA AVENTURA

Como MC, você pode preparar esboços de aventuras com antecedência ou gerá-los na hora usando as tabelas abaixo. Os jogadores também podem criar seus próprios esboços de aventuras.

Quando tiver escolhido o Objetivo Principal, gere alguns Objetivos Menores. Eles não podem ser essenciais para a conclusão da aventura principal, mas oportunidades para conseguir benefícios extra e possivelmente colocar os PJs em problemas mais sérios.

Combine com os Aspectos de Personagem, se possível para tornar a aventura mais pessoal. É uma oportunidade para preparar "Escolhas Difíceis" que façam os PJs escolherem entre suas certezas e dúvidas.

OBJETIVO	QUEM/ESTADO
1 > Assassinar / Marcar	1 > Líder político / Infiltrado
2 > Escolter / Proteger	2 > Líder de Org. / Desaparecido
3 > Roubar / Extrair	3 > Celebridade / Refém
4 > Contrabandear / Transportar	4 > Cientista / Institucionalizado
5 > Invadir / Defender	5 > Não-Humano / Aposentado
6 > Plantar / Sabotagar	6 > Vigilante / Refugiado

LOCAIS (EXTERIOR/INTERIOR)	CARGA/ORIGEM
1 > Rodovia / Torre	1 > Ser vivo / Fora do mundo
2 > Docas / Subterrâneo	2 > Informação / Corporativo
3 > Mercados / Residências	3 > Arma(s) / Origem do Corvo
4 > Zona de entretenimento / Boate	4 > Artefatos raros / Militares
5 > Favelas / Usina	5 > Fonte de energia / Gov.
6 > Jardins de luxo / Trem	6 > Protótipo único / Sindicato

ESTRUTURA DO EPISÓDIO

A seguinte estrutura de jogo se aplica a todas as sessões começando com a Sessão Dois, exceto pela **situação inicial** que só acontece na Sessão Um.

Anteriormente em... A MC ou os Jogadores recapitularão onde cada mistério ativo e gancho de aventura está no início de cada sessão, com ênfase nas Pistas que foram encontradas para cada um.

Resolva cliffhangers. Se o episódio anterior terminou com um ou mais cliffhangers, resolva-os como um jogo normal até chegar à Conclusão. Após isso, siga para a Introdução.

Introdução. O Episódio geralmente começa com cada um dos Protagonistas interpretando uma cena da Vida Cotidiana de seu personagem, use os aspectos dos personagens como inspiração.

Após introduzir os personagens e o bando, introduza uma situação inicial e comece o jogo. Uma situação inicial é um conjunto de facções envolvidas em um problema claro sem uma solução simples.

Depois, as Oportunidades são apresentadas. Deixe os Protagonistas encontrarem ou ouvirem sobre algo que desperte sua curiosidade.

Escalada. Esta é a maior parte do Episódio, onde a maioria das cenas acontecerá. Os Protagonistas visitam locais, procuram pistas, superam problemas e tentam resolver a Aventura.

Quando todos estiverem prontos, recapitule o OBJETIVO da Aventura e deixe os jogadores escolherem o PLANO DE ENGAJAMENTO (seu plano de abordagem principal). Eles não precisam detalhar cada etapa do plano, a maior parte acontece fora de cena.

Lembre-os de aproveitar os Flashbacks (planos criados na hora).

> **Abertura.** Descreva a LOCALIZAÇÃO e as circunstâncias em que os PJs começam - o primeiro obstáculo significativo. Esta situação deve apresentar o conceito principal da aventura de forma simples.

> **Desenvolvimento.** apresentando o conceito principal de diferentes formas e com obstáculos variados, oportunidade para dar ênfase a Protagonistas diferentes.

> **Virada.** Complique as coisas subvertendo o conceito principal, possivelmente mudando as prioridades ou interesses dos PCs. É uma oportunidade especialmente boa para trazer à tona os ASPECTOS.

> **Climax.** O obstáculo final é engenhoso, poderoso, resiliente. É o ponto alto da aventura geralmente apresenta um desafio difícil que exige compreensão do conceito principal.

Descida. Quando o OBJETIVO da Aventura for concluído (com sucesso ou não), é hora de finalizar a aventura. Nem sempre apresenta uma complicação para os Protagonistas, mas pode. É um bom momento para apresentar recompensas e revelações especiais.

Conclusão. Após a Aventura, a MC narra os resultados da Aventura e cada um dos Jogadores toma turnos descrevendo seus personagens de volta às suas Vidas Cotidianas.

Fonte: produzido pelo autor

Depois de desistir da ideia de panfletos comecei a trabalhar com um modelo de livretos de regras, ainda seguindo a ideia de que os jogadores e o mestre teriam materiais separados para cada um. Essa ideia pareceu mais promissora já que as dobras eram mais fáceis de acertar e o espaço era maior, mas com o tempo percebi que ainda era pouco espaço para as regras que precisavam ser sintetizadas dificultando a compreensão das mecânicas do jogo.

Figura 30 e 31 - Resumo de regras para jogadores no Livro de Personagem, páginas externas (acima) e páginas internas (abaixo).

PAUSA

Uma vez por Aventura, descreva como a ficção te dá uma oportunidade para fazer uma Pausa, você pode realizar uma das seguintes ações (você pode fazer uma ação adicional em troca de uma complicação):

REPARAR equipamentos. Desmarque um item que foi usado e perdido/danificado. Você pode usar esse item novamente pelo custo de equipamento adicional.

REMENDAR ferimentos. Execute a atividade de Tratar sem bônus de Nível de Equipe ou remova 1 condição leve. Preencha 1 espaço de inventário com suprimentos médicos usados e marque-o como equipamento.

RELAXAR pensamentos. Descreva como você alivia a mente durante a aventura com -1d na rolagem, +1d se trazer à tona uma Motivação. Algo dá terrivelmente errado se você passar da conta.

INTERVALO

Entre as Aventuras, os personagens passam o tempo fazendo o que quiserem, atendendo a necessidades pessoais e projetos paralelos. Essas são chamadas de atividades de intervalo. Durante uma fase de intervalo, cada PJ tem tempo para duas atividades de intervalo:

ADQUIRIR recursos especiais. Diga o que você faz para conseguir esse recurso e faça uma jogada de sorte usando o Nível de Equipe para determinar a qualidade do recurso.

1 a 3 Qualidade ruim(-1); 4 ou 5 Qualidade Medíocre(0); 6 Qualidade Boa(+1); 7 a 9 Qualidade Ótima(+2).

ALIVIAR a mente. Diga o que você faz para reduzir o estresse e faça uma jogada de sorte usando as menores das suas Abordagens e Ações para ver se isso o coloca em apuros. Em caso de fracasso, o personagem passa da conta e comete alguma idiotice de sua escolha.

Atraiu problemas: Escolha o role uma desvantagem adicional.

Perdeu a graça: A fonte de alívio atual não te satisfaz mais – procure uma nova fonte.

Perdido: Seu personagem desaparece durante algumas semanas. Por enquanto, jogue com outro personagem.

AVANÇAR um Projeto de Longo Prazo, se tiver as intenções para isso. Role uma característica e avance a Barra de Progresso de acordo com o seu resultado.

1 a 3 Progresso ruim(-1); 4 ou 5 Progresso Medíocre(0); 6 Progresso Bom(+1); 7 a 9 Progresso Ótimo(+2).

TRATAR condições com a ajuda de um médico. Faça uma jogada de sorte usando o Nível de Equipe para avançar a Barra de Recuperação (que nem em um projeto de longo prazo), ao custo de 1 moeda. Quando estiver completa, reduza todos as condições marcadas em 1 nível de severidade. Um colega de equipe pode tentar operar seus ferimentos com uma jogada de ação. Avança a Barra de Recuperação de acordo.

TRABALHAR por moedas. Personagens que não têm mais nada para fazer podem gastar AMBAS suas ações de intervalo fazendo bicos, ganhando 1 Moeda por seus esforços.

TRANSFORMAR seu personagem. Use seus pontos de experiência para melhorar ou mudar seu personagem e descreva como ela passa por essa transformação (um treinamento, artefato ou relacionamento novos, etc.).

Por 5 pontos de experiência:

- > Criar um novo benefício em um aspecto existente (adicional problemas com base no número de benefícios)
- > Criar uma nova proeza
- > Adicionar um ponto de abordagem

Por 10 pontos de experiência:

- > Criar um novo aspecto
- > Mudar uma proeza ou aspecto, ao trocar um aspecto mantenha metade dos benefícios do aspecto anterior.

COMEÇANDO A JOGAR

01. Escolha um módulo. Isso determina a ambientação e o gênero do seu jogo. Você pode escolher um módulo existente ou criar o seu próprio.

02. Copie a lista de elenco e fações do seu módulo ou crie sua própria lista. Recomendado é 5 fações diferentes ou até um máximo de 10 fações. Mais do que isso pode deixar a história confusa e extensa.

CRIANDO SUA EQUIPE

01. Escolha um tipo de tripulação e um tipo de base do seu módulo. Isso determina qual o tipo de aventuras em que sua equipe tem interesse em participar e onde vocês se reúnem. Você começa no nível 0 com 2 recursos. Você tem status +1 com 2 fações e status -1 com 2 fações.

02. Você pode gastar seus 2 fundos iniciais da seguinte forma. Ganh status +1 com qualquer façção por 1 fundo. Ganhe 1 recurso de tripulação OU 1 recurso básico por 1 fundo. Você também pode economizar fundos para mais tarde.

03. Nomeie um contato favorito que você conhece. Assuma o status +1 com uma façção que goste do seu contato e -1 com uma façção que não goste.

04. Finalmente, nomeie sua tripulação e sua base de operações.

CRIANDO SUA PERSONAGEM

01. Escolha um arquétipo básico ou um do seu módulo.

02. Escolha uma origem do seu módulo ou crie a sua própria.

03. Escolha 3 aspectos que definem a identidade do personagem. Aspectos podem ser comuns (algo da vida normal como uma ocupação ou um relacionamento) ou especiais (algo de uma vida especial como um treinamento incomum ou um tipo de poder raro).

04. Escolha 1 frase de motivação para cada um dos seus aspectos. São maneiras como esse aspecto de incentiva a ir em aventuras, elas podem ser certezas (coisas que a personagem sabe sobre si e lhe dá motivação) ou dúvidas (coisas que a personagem não sabe sobre si e o motiva a descobrir).

05. Escolha 4 benefícios entre todos os aspectos que descrevem quais são as especializações de seu personagem. Os benefícios devem referir-se a situações ou ações específicas. Benefícios te permitem trocar um dado por uma Vantagem, em uma ação.

06. Quando você tem entre 0-2 benefícios em um aspecto, você precisa ter 1 problema. Com 3 ou mais benefícios, você precisa ter 2 problemas. Problemas te permitem apagar 1 Estresse em troca de uma Desvantagem ou Complicação, em uma ação.

07. Atribua 4 pontos às suas abordagens (máximo 2 por abordagem).

08. Atribua 8 pontos às suas ações. (máximo 2 por ação).

09. Escolha um amigo e um rival.

10. E por fim, dê a si mesmo um nome e uma aparência.

ESCOLHENDO SEUS EQUIPAMENTOS

Para escolher um equipamento, marque que você o trouxe em um espaço de equipamento. Isso permite que você execute as ações que esse equipamento permitir (você não pode atirar sem uma arma ou consertar algo sem ferramentas). Existe um equipamento chamado Proteção, você pode marca-la para resistir uma condição. Você pode carregar até 6 espaços de equipamento, mas pode conseguir mais espaços através de proezas.

Reabasteça seus equipamentos apagando todos os equipamentos e proteção marcados. Para conseguir equipamentos de alta qualidade, faça uma aventura ou um projeto de longo prazo. Se um equipamento, artefato, veículo ou etc. for essencial para o conceito do seu personagem transforme-o em um aspecto.

JOGADA DE AÇÃO

Quando uma Personagem de Jogadora enfrenta uma situação arriscada, o resultado é determinado pela Jogada de Ação.

01. A Jogadora descreve o que quer alcançar e que Abordagem, Ação e Equipamento vai usar para fazê-lo. Não há uma Abordagem "errada" em dada situação, mas algumas podem ter Efeito reduzido ou risco agravado, levando a Jogadora a repensar seu curso de ação para melhorar o posicionamento da personagem.

02. A Mestre da Cerimônias (MC) avalia se algum ou ambos os lados tem uma Vantagem. Se houver, deverão informar quais Níveis de Ameaça e Efeito podem ser esperados.

03. Em seguida, a Jogadora pode ampliar ou reduzir A e E simultaneamente para melhorar seu impacto ao custo de uma consequência mais severa (e vice-versa).

04. A Jogadora coleta os dados:

- > Um número equivalente as pontuações das Abordagem e Ações usadas.
- > Dados adicionais por Esforço ou Assistência.

Se não puder coletar dados para agir, a Jogadora rola 2 dados e usa aquele com o resultado mais baixo.

05. A Jogadora rola seus dados e usa apenas o dado com o resultado mais alto. Jogadora e MJ trabalham juntas narrando a ação, mas apenas a MJ tem a decisão final sobre o que acontece e é quem declara as Consequências.

6 6	6	4 a 5	1 a 3
é um sucesso crítico. Você consegue e tem um benefício extra.	é um sucesso. Você consegue fazer o que queria.	é um sucesso parcial. Você consegue, mas sofre uma consequência.	é o resultado ruim. Você não consegue e sofre uma consequência.

JOGADA DE SORTE

Quando você quiser deixar na mão dos dados, escolha uma estatística relevante (abordagem, ação, nível, moedas) e jogue um número de dados iguais a essa estatística. Use para o único resultado mais alto.

6 6	6	4 a 5	1 a 3
Sucesso crítico. Ganha benefício extra.	Sucesso.	Sucesso parcial. Sofre uma consequência.	Fracasso. Sofre uma consequência.

JOGADA DE RESISTÊNCIA

Faça uma Jogada de Resistência para reduzir ou evitar os efeitos de uma condição (a critério da MC). Declare como você o faz e role a abordagem e ação mais apropriada. Use para o único resultado mais alto.

6 6	6	4 a 5	1 a 3
Com estilo. Recupero 2 Estresse.	Muito bom. Marco 1 Estresse.	Nada mal. Marco 2 Estresse.	Por um triz. Marco 3 Estresse.

Alternativamente, marque Proteção para resistir uma consequência de um tipo apropriado em vez de marcar Estresse, caso tenha uma proeza ou um equipamento que me permita.

CONDIÇÕES

Condições são adversidades ou ferimentos causados como Consequência. Se uma PJ receber uma Condição e não tiver espaço para preenchê-lo, é O FIM. Condições de Nível 4 são Consequências Fatais se não forem Resistidas e só deve ser aplicado quando o risco for evidente para todas.

AMEAÇA E EFEITO

Nível de Ameaça informa o perigo da situação e o que/quanto a Personagem pode perder com uma rolagem ruim, enquanto o Nível de Efeito mede o quanto será alcançado em uma rolagem favorável. Ambos são definidos no Nível 2, ou Arriscada/Razoável, por padrão.

Nível	Ameaça	Efeito
1	Controlada	Consequências leves.
2	Arriscada	Consequências moderadas.
3	Desesperada	Consequências graves.

Cada lado pode ter uma Vantagem pela forma como usam equipamentos, táticas, características do local ou fraqueza do opositor em seu proveito – apenas os fatores mais significativos devem ser considerados. Uma Vantagem pode ampliar ou reduzir ambos os níveis a favor de seus respectivos lados:

01. Se a Ameaça tiver uma Vantagem que a permita reagir com mais eficiência, **amplie Ameaça**. Uma Vantagem que melhore suas defesas ou enfraqueça os esforços das PJs deve **reduzir Efeito**.
> Usando um Problema de Aspecto, a Jogadora pode Apagar 1 Estresse em troca de uma Desvantagem.

02. Se a PJ tiver uma Vantagem capaz de evitar ou mitigar uma retaliação da Ameaça, **reduza Ameaça**. Uma Vantagem que melhore a eficiência de sua ação poderá **ampliar Efeito**.
> Usando um Benefício de Aspecto, ela pode trocar 1 Dado por uma Vantagem.
> Ela pode escolher se Esforçar para **ampliar E**.
> Enquanto estiver em SOBRECARGA, ela tem **ampliar E**.

AÇÕES ESPECIAIS

Descreva como você age.

Esforçar: Marque 2 Estresse para ou adicionar 1 dado à sua rolagem.

Ajudar: Marque 1 Estresse e se exponha às Consequências para adicionar 1 Dado à Jogada de Ação de uma aliada. Somente uma PJ pode ajudar em uma jogada.

Facilitar: Faça uma Jogada de Ação para dar uma Vantagem às Ações futuras de quaisquer PJs. Ex: dar cobertura, distrair inimigos, plantar evidência, etc.

Liderar: Todas as PJs participantes fazem a mesma Jogada de Ação e usam o melhor resultado dentre elas. A LÍDER marca 1 Estresse para cada PJ que falhou. Todas as PJs envolvidas estarão expostas às Consequências.

Proteger: Enfrente as Consequências da falha de uma aliada. Você pode Resistir normalmente.

Flashback: Invoque para rolar uma ação no passado capaz de impactar a situação atual – sem mudar o que já está estabelecido na ficção. Em adição a quaisquer outros custos (Creds, favores, marcada como Caçada), a MJ estabelece um custo em de acordo com a razoabilidade da ação:
> 1 Estresse: Algo corriqueiro, provável de ter acontecido.
> 2+ Estresse: Um plano elaborado, condições improváveis.

ESTRESSO

Ao marcar seu último Estresse, você entra em SOBRECARGA. Marque uma cicatriz de sua escolha que implica em uma complicação, como:

- > Você fica fora de ação (enquanto Sobrecarregado).
- > Você expõe uma fraqueza da equipe.
- > Você faz a equipe perder uma vantagem.
- > Você dificulta ou deixa passar algo crucial

Enquanto em SOBRECARGA, você recebe **Efeito Ampliado** mas está impossibilitada de fazer ações requerindo Estresse ou fazer jogadas de Resistência. Você se recupera da condição de SOBRECARGA após RELAXAR.

Após marcar sua última cicatriz você se torna QUEBRADO e deve se aposentar para uma vida mais tranquila.

Finalmente, depois de desistir deste modelo, comecei a trabalhar em um livro de regras de jogo tradicional onde poderia explicar as regras com mais detalhes. O livro precisaria ter uma leitura boa tanto no papel quanto na tela, mas como meus recursos só me permitem testar sua legibilidade na tela foi nisso que foquei.

Decidi dar bastante espaço para cada mecânica, uma ou duas páginas dedicadas a explicar como funcionavam sem abarrotar demais a página. Também escolhi usar ícones retirados do site game-icons.net, que disponibiliza ícones para uso gratuitos, e ilustrações do site Freepik que achei possuírem as mesmas características do visual que eu queria para o jogo. Consegui um resultado interessante, apesar de não possuir muita experiência com diagramação de livros e especialmente design de informação.

Figura 32 - Página do livro de regras explicando a mecânica principal.

CAPÍTULO 2: COMO JOGAR

Jogadas de Ação

Quando um Personagem de Jogador quer realizar uma ação dramática e interessante durante uma cena, o resultado da ação é determinado pela Jogada de Ação.

01 O Jogador descreve o que quer alcançar na situação, e isso é expresso no jogo usando uma das quatro ações: Arriscar, Afetar, Descobrir e Mudar (veja ao lado). E Escolhe quais Aspectos de Personagem irá usar para realizar a ação.

Arriscar

Use a ação de Arriscar para atingir objetivos variados. Essa é a ação mais versátil e utilizada no jogo e representa quando o PJ executa uma tarefa, supera um obstáculo ou faz algo perigoso.

Afetar

Use a ação de Afetar para impor um efeito a um alvo em um conflito. Essa é a mais direta das cinco ações - sempre que quiser causar um efeito direto em alguém use Afetar.

Descobrir

Use a ação Descobrir para aprender novas informações sobre ambientes, obstáculos, personagens e história revelando aspectos presentes na cena.

Mudar

Use a ação Mudar para criar ou alterar um aspecto da situação. O PJ pode criar aspectos para fortalecer um aliado, enfraquecer um inimigo ou criar novos objetos e efeitos.

02 O Jogador coleta os dados:

- + Adicione um dado para cada Benefício.
- + Adicione um número de dados igual ao maior efeito positivo influenciando a ação.
- Subtraia um dado quando quiser invocar um Problema para recuperar um ponto de energia.
- Subtraia um número de dados igual ao maior efeito negativo influenciando a ação.

Se não puder coletar dados para agir, o Jogador rola 2 dados e usa aquele com o resultado mais baixo.

03 O Jogador rola seus dados e usa apenas o dado com o resultado mais alto. Jogador e MC trabalham juntos narrando a ação, mas apenas a MC tem a decisão final sobre o que acontece e é quem declara as Consequências.

1 2 3

Fracasso, não consegue fazer e sofre uma consequência.

1 2 3

Sucesso parcial, consegue fazer e sofre uma consequência.

3

Sucesso, consegue fazer.

1 2 3 4

Sucesso crítico, consegue fazer e tem um benefício extra.

Ações Especiais

Ações Especiais alteram uma Jogada de Ação e por isso acontecem simultaneamente. Elas são usadas para melhorar as chances de um sucesso e reduzir consequências indesejadas.

DADOS EXTRAS
Você pode fazer essas ações especiais para obter dados extras em uma jogada:

Se esforçar

Você pode se esforçar, gastando 2 de Energia em troca de um dado extra na sua jogada.

Ajudar

Você pode darajuda a um companheiro de equipe. Você gasta 1 ponto de energia e dizem como o ajuda, ele recebe um dado extra em sua jogada.

Escolha Difícil

A MC pode oferecer a você uma escolha em troca de um dado extra em sua jogada. Geralmente são escolhas entre uma Certeza e uma Dúvida, mas podem variar com outros tipos de sacrifícios como perder recursos, sofrer dano ou criar uma complicação narrativa.

Se você aceitar, a Escolha Difícil ocorre independentemente do resultado da rolagem. Você faz a escolha, paga o preço e recebe o dado de bônus. A Escolha Difícil é sempre uma escolha livre. Se você não gostar, apenas rejeite.

Flashback

Use a ação Flashback para fazer uma ação no passado capaz de impactar a situação atual – sem mudar o que já está estabelecido na ficção. As regras do jogo não diferenciam entre as ações realizadas no momento presente e aquelas realizadas no passado. Durante uma Aventura, você pode invocar um flashback para fazer uma Jogada de Ação no passado que influencie a situação presente. A MC estabelece um custo em de acordo com a probabilidade da ação:

0 pontos de Energia: Uma ação simples com uma oportunidade fácil para realizar.
1 ponto de Energia: Uma ação complexa ou uma oportunidade improvável.
2 (ou mais) pontos de Energia: Uma ação elaborada que depende de oportunidades ou contingências especiais ou muito improváveis.

Flashback não é viagem no tempo! Desfazer algo que acabou de ocorrer no presente é impossível, mas pode adicionar informações que recontextualize o que aconteceu.

Fonte: produzido pelo autor.

4.4.3. Os materiais de jogo

Inicialmente, o material de jogo era todo em texto, mas rapidamente o transformei nos panfletos mencionados anteriormente. Os materiais auxiliares seriam cartas de temas que ficariam dentro dos panfletos (figura XX), mas como já mencionados essa ideia não deu os resultados planejados e foi rapidamente descartada. Foquei os esforços iniciais nas cartas de tema que são o material auxiliar principal e por isso seriam muito utilizadas.

A ideia principal era um formato que pudesse ser utilizado como cartas separadas ou como uma folha só para guardar com mais facilidade, deixando a opção nas mãos dos jogadores. Uma coisa notável foi a redução na quantidade de texto, inicialmente a ideia era que todos os materiais possuíssem textos de auxílio mas notei que isso tomava muito espaço e polui o visual então fui reduzindo com cada versão até só restar os tópicos principais.

Figura 33 - Evolução da Carta de Tema, anteriormente chamada de Aspecto de Personagem, da primeira versão (esquerda) à última versão (direita).

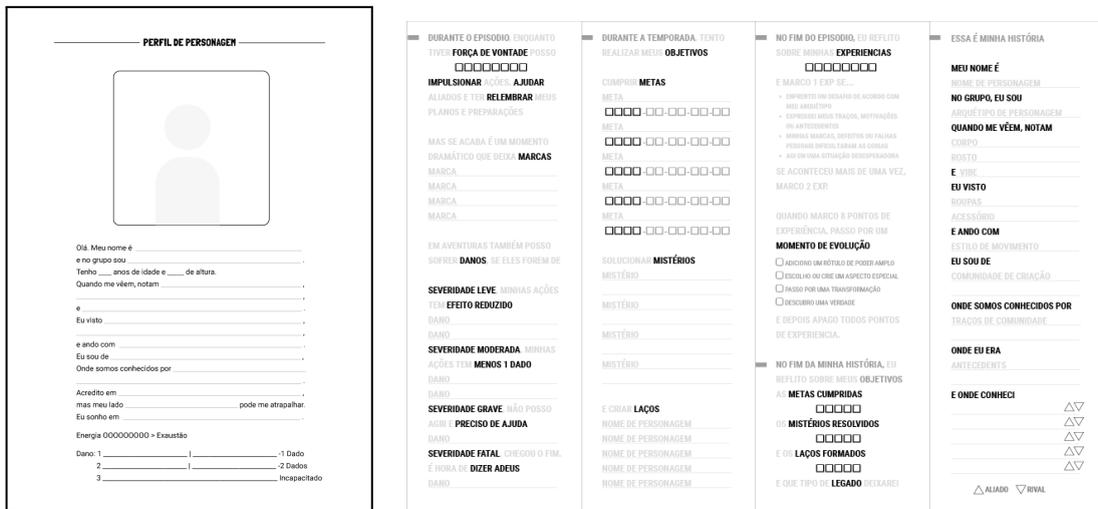
The figure shows four stages of a game card's evolution from left to right:

- TIPO DE ASPECTO:** A text-heavy form with sections for 'UM DOS MEUS ASPECTOS É', 'ELE ME MOTIVA ATRAVÉS DE UMA CERTEZA / DÚVIDA / NECESSIDADE', 'ELE TEM SUAS VANTAGENS', and 'E ALGUMAS PROEZAS'. It includes checkboxes for 'ATENÇÃO' and 'RUPTURA' and lists of 'RÓTULO DE PODER' and 'RÓTULO DE FRAQUEZA'.
- ASPECTO DE PROTAGONISTA:** A simplified form with sections for 'Este é um aspecto: Comum / Especial', 'Ele é do tipo: Tipo de Aspecto', 'Graças a ele desenvolvi certas habilidades', 'Que me motiva com uma certeza / dúvida', 'Ele tem seus benefícios', and 'Mas também tem problemas'. It uses icons for 'ATENÇÃO' and 'RUPTURA'.
- ASPECTO DE PERSONAGEM:** A further simplified form with sections for 'O Conceito Geral é', 'Me motiva com uma Certeza / Dúvida', 'Me ajuda com Benefícios', 'Me atrapalha com Problemas', and 'Faz feitos incríveis com Proezas'. It includes fields for 'Nome' and 'Descrição'.
- CARTA DE TEMA:** The final, most simplified version with sections for 'TÍTULO', 'BENEFÍCIOS', 'PROBLEMAS', and 'IDEAL ou OBJETIVO'. It features a 'MUDANÇA' section with plus and minus icons and an 'ASPECTO COMPROMETIDO' checkbox.

Fonte: produzido pelo autor.

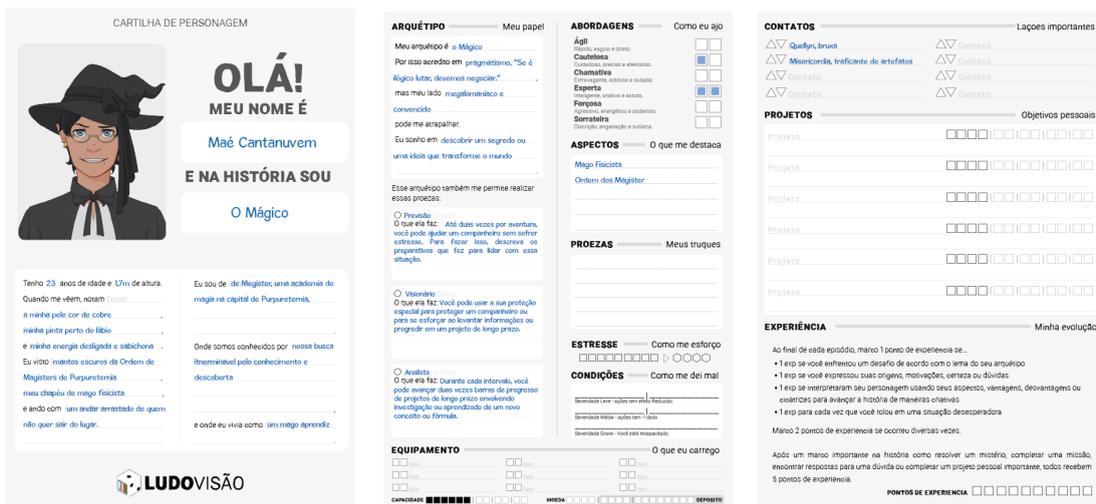
Outro material importante é a ficha de personagem, que começou como um bloco de texto, depois evoluiu para um panfleto, para um livreto e por fim para uma página só. Na ficha também ocorreu uma redução de texto, principalmente para reduzir a quantidade de papel impresso necessário para jogar LUDOVISÃO. Ao final também adicionei elementos gráficos como ícones, assim como fiz com as cartas de tema.

Figura 34 - Versões iniciais da Ficha de Personagem, primeira versão em texto (esquerda) e versão em panfleto (direita)



Fonte: produzido pelo autor.

Figura 35 - Páginas principais da terceira versão da Ficha de Personagem, estilo livreto.



Fonte: produzido pelo autor.

Figura 36 - Versão final da Ficha de Personagem.

NOME

PRONOMES

CONCEITO

ABORDAGEM

FALHA

APARÊNCIA

BIOGRAFIA

ROSTO	ORIGEM
CORPO	ANTECEDENTE
ROUPAS	ALIADO
ACESSÓRIOS	RIVAL

ENERGIA

▶ EXAUSTÃO

Quando ficar com exaustão, um aspecto fica comprometido.

SAÚDE

1

2

3

-1 DADO POR NÍVEL DE DANO

Se um nível de dano estiver cheio, marque o próximo nível. Quando marcar o nível 3, você fica incapacitado.

PROTEÇÃO

LEVE
 PESADA
 ESPECIAL

Marque uma caixa de proteção para resistir uma consequência.

EXPERIÊNCIA

Marque seus pontos de experiência no fim de uma aventura.

EQUIPAMENTO

Marque uma caixa de equipamento para tê-lo em uma aventura.

LIMITE

Fonte: produzido pelo autor.

76

Um material que só possuiu uma versão foi a Ficha de Bando, isso ocorreu porque ela só foi criada no final do projeto quando o último design já tinha sido escolhido. A ficha precisava ter algumas informações sobre a equipe dos personagens dos jogadores e funcionar como uma carta de tema do grupo.

Figura 37 - Ficha de Grupo

LUDOVISÃO
FICHA DE GRUPO

NOME

ÁREA DE ATUAÇÃO

BASE DE OPERAÇÕES

+ ASPECTOS DE BENEFÍCIO

> >
> >
> >
> >

- ASPECTOS DE PROBLEMA

> >
> >
> >
> >

? OBJETIVO ou CRENÇA

👤 ALIADOS E RIVAIS

NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO
_____	_____
NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO

Fonte: produzido pelo autor

Depois da ficha de grupo me dediquei a finalizar a Ficha de Aventura. Essa ficha passou por algumas versões assim como a de personagem, mas diferente dela não recebeu um panfleto já que o formato não permitia um espaço para as informações além das instruções de como criar uma aventura.

Figura 38 e 39 - Protótipos de Ficha de Campanha, versão texto(acima) e versão escura (abaixo)

PERFIL DE AVENTURA

Essa é uma história de _____ ,
repleta de _____ e _____ ,
sobre _____ .

Introdução
A história começa quando nossos personagens se encontram em uma situação _____ , na qual _____ para continuar suas aventuras.
Enquanto viajavam por _____ ,
eles se deparam com _____ ,
que precisa _____ .

Escalada
Para resolver o problema eles precisarão _____ .
Ao longo do caminho, eles encontram _____ e _____ .

Descida
Infelizmente, eles são pegos de surpresa por _____ .
No final, eles descobrem _____ ,
que vai _____ .

Conclusão
No fim, eles lembrarão dessa aventura como _____
que _____
mas _____ .

SUMÁRIO

Essa é uma história de _____ ,
repleta de _____ e _____ ,
sobre _____ .

RESUMO

Introdução
A história começa quando nossos personagens se encontram em uma situação _____ , na qual _____ antes de continuar suas aventuras.
Enquanto viajavam por _____ ,
eles se deparam com _____ ,
que precisa _____ .

Escalada
Para resolver o problema eles precisarão _____ .
Ao longo do caminho, eles encontram _____ e _____ .

Descida
Infelizmente, eles são pegos de surpresa por _____ .
No final, eles descobrem _____ ,
que vai _____ .

Conclusão
No fim, eles lembrarão dessa aventura como _____
que _____
mas _____ .

LUGARES

NOME DO LUGAR _____
DESCRIÇÃO _____
ASPECTO _____

NOME DO LUGAR _____
DESCRIÇÃO _____
ASPECTO _____

NOME DO LUGAR _____
DESCRIÇÃO _____
ASPECTO _____

PESSOAS

PROBLEMA LEGADO

NOME _____
OBJETIVO _____
ASPECTO _____

Fonte: produzido pelo autor

Figura 40 - Ficha de Aventura, versão final

The form is a vertical sheet for creating an adventure. At the top left is a logo for 'LUDOVISÃO' featuring a die and the text 'EPIC DE PISA LUDOVISÃO'. To the right of the logo are three input fields: 'INICIADOR', 'RECOMPENSA', and 'TIPO DE AVENTURA'. Below these is a large section for 'OBJETIVOS' (Objectives) with a question mark icon and a large empty box. The main body of the sheet is divided into five numbered sections, each with a title and a progress bar:

- 1 SITUAÇÃO UM: A ABERTURA** (Situation One: The Opening) - Progress bar with 5 segments.
- 2 SITUAÇÃO UM: O DESAFIO** (Situation One: The Challenge) - Progress bar with 5 segments.
- 3 SITUAÇÃO TRÊS: A VIRADA** (Situation Three: The Turn) - Progress bar with 5 segments.
- 4 SITUAÇÃO UM: O CLÍMAX** (Situation One: The Climax) - Progress bar with 5 segments.
- 5 SITUAÇÃO UM: A RESOLUÇÃO** (Situation One: The Resolution) - Large empty box for text.

Fonte: produzido pelo autor

As cartas de medições também tiveram poucas versões por terem sido criadas perto do fim do trabalho. O objetivo delas é ser útil em diversas situações, por isso são pequenas, para que uma folha A4 consiga conter muitas delas. Elas tiveram uma versão inicial, da qual eu gostei bastante e uma versão secundária para combinar melhor com os outros materiais, as diferenças são minúsculas.

Figura 41 e 42 - Cartas de marcação, primeira versão(acima) e versão final (abaixo)



Fonte: produzido pelo autor

O último material que recebeu uma versão final foi a Ficha de Campanha, que assim como a de personagem começou como uma versão em texto até que foram retirados em uma segunda versão. Foi a ficha de campanha que me levou a usar um design mais claro e alegre no final já que a segunda versão dela ficou muito escura e sem graça.

Figura 43 e 44 - Protótipos de Ficha de Campanha, versão texto(acima) e versão escura (abaixo)

PERFIL DE CENÁRIO

Essa é uma história de _____ (GÊNERO NARRATIVO) _____, repleta de _____ e _____.

Ela se passa _____, onde nossos personagens lidarão com problemas _____. Neste cenário a magia é _____, a tecnologia é _____, o perigo é _____ e a vida cotidiana é _____. (Uma mistura de _____ com _____)

Mas alguns problemas principais estão no centro dessa história, eles são que _____ e _____ que _____.

Nossa historia começa em _____ um(a) _____. Mas também conheceremos algumas pessoas e locais interessantes como _____ conhecida(o) por _____ e que _____, ou _____.

REFERÊNCIAS	INSPIRAÇÕES	TÍTULO
		TÍTULO: GÊNERO + CARACTERÍSTICA
		DURAÇÃO EPISÓDIO ESPECIAL, MINISSÉRIE OU SÉRIE CONTÍNUA
		GANCHOS NARRATIVOS
		PROBLEMAS
		PROBLEMA LEGADO
		ASPECTO LEGADO
		PROBLEMA ATUAL
		ASPECTO ATUAL
		PROBLEMA IMINENTE
		ASPECTO IMINENTE

GÊNERO & ESCALA	
GÊNERO NARRATIVO	
CARACTERÍSTICA	
ESCALA	

TIPOS DE GRUPO	

ORIGENS	ANTECEDENTES

Fonte: produzido pelo autor

Figura 45 - Ficha de Campanha, versão final

	TÍTULO: GÊNERO + CARACTERÍSTICA	DURAÇÃO
GÊNERO + CARACTERÍSTICA		ESCALA
 REFERÊNCIAS	 INSPIRAÇÕES	
 PROBLEMAS		
PROBLEMA ATUAL	PROBLEMA IMINENTE	
 PESSOAS & LUGARES		
NOME	NOME	
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO	
_____	_____	
NOME	NOME	
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO	
_____	_____	
NOME	NOME	
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLEMA / ASPECTO	
_____	_____	

Fonte: produzido pelo autor

Ao final deste processo creio ter conseguido atingir o objetivo de criar uma identidade visual coesa para o produto principal e seus materiais auxiliares. Uma última adição, que enriqueceu bastante o jogo, foram os ícones. Durante os últimos testes, onde esses materiais já estavam em uso, percebi que os jogadores conseguem se orientar melhor pelas fichas usando os ícones que, por serem diferentes tanto em forma quanto em cor, chamavam a atenção.

A identidade em questão consegue cumprir com os parâmetros que eu propus para facilitar a compreensão e acessibilidade ao produto, tanto fisicamente quanto monetariamente. O design poderia melhorar, reduzindo ainda mais os cinzas por exemplo, mas no tempo deste projeto não consegui chegar em soluções visuais que julguei serem melhores do que as aplicadas. Mas no momento, tanto a marca quanto a identidade do produto, são satisfatórias e enriquecem a experiência de aprender, ensinar e jogar LUDOVISÃO.

4.5. Os testes do jogo

4.5.1. Teste do jogo sem livro de regras

No dia 21 de agosto foi realizada uma sessão de jogo online para testar as mecânicas principais de perfil de personagens, aspectos e resolução. Como o livro de regras não havia sido concluído, eu expliquei as regras do jogo aos jogadores. A sessão durou três horas e meia e contou com um mestre e três jogadores que usaram personagens pré-criados e que embarcaram em uma aventura improvisada no momento, e eu atuei como mestre de cerimônias.

Os jogadores disseram achar o perfil de personagem muito bom para guiar na interpretação do personagem, dando informações que geralmente não pensariam na hora de criar seus personagens, também sugeriram adicionar um campo para trejeitos e hábitos, pequenas particularidades comportamentais e atividades rotineiras que os personagens praticam, para melhorar ainda mais a caracterização do personagem e sua interpretação.

Se adaptaram com dificuldade à mecânica de resolução que usa abordagens e aspectos, também disseram achar muito fácil de burlar porque poderiam escolher a mesma abordagem sempre já que não havia muita diferença no que uma abordagem tem de diferente da outra em mecânicas de jogo, devido a essa crítica que todos tiveram decidi mudar a mecânica e retirar as abordagens. Ocorreu uma dificuldade inicial em entender como os aspectos são usados em jogo e também como seriam penalizados em caso de falhas já que o termo usado era Condições, também evitaram ao máximo acumular pontos de Estresse. Essas críticas levaram a mudar o termo Condições para Estresse, e o termo Estresse para Energia, já que esses seriam mais fáceis de entender suas funções.

As complicações podem ter ocorrido por conta das minhas explicações já que o livro de regras não estava concluído e não foi usado. Também por esse motivo não pude testar as mecânicas de criação e evolução de personagens, de fase de intervalo ou de jogo seriado já que o teste só durou uma sessão, mas pudemos identificar que a estrutura do episódio funcionou seguindo as expectativas.

4.5.2. Teste do jogo com livro de regras

No dia 11 de setembro foi realizada uma sessão de jogo online para testar as mecânicas de criação de campanha, grupo e personagens. Usamos o livro de regra recém concluído para testar se cumpria com a função de ensinar o jogo. A sessão durou três horas e quarenta minutos e contou com um mestre e dois jogadores que usaram personagens que criaram uma campanha de uma sessão embarcaram em uma aventura de investigação e mistério improvisada no momento, e eu atuei como mestre de cerimônias novamente.

A primeira coisa a se notar é que a escrita do livro de regras precisa de mais trabalho, já que ainda era muito confusa ou dava poucas informações e eu precisei explicar o que cada mecânica fazer e dar exemplos, que não estão presentes no livro. Nessa versão do jogo eu havia retirado os textos dos formulários de criação de personagens, campanha e aventura e isso impactou muito no jogo, já que sem essas guias os jogadores tiveram problemas ao criar as informações dos personagens.

Mas os jogadores acharam o sistema de criação simples e rápido em comparação a outros jogos de RPG, também gostaram de ser incluídos na criação da campanha já que em outros sistemas de RPG esse trabalho acaba sendo do mestre. Uma reclamação que tiveram foi que a recomendação de dois temas de personagem deixa os personagens muito rasos e com poucas opções de ação e sugeriram três ou quatro temas.

O perfil de aventura também fez falta pois eu mesmo tive dificuldade em criar uma aventura interessante usando somente as informações no livro, a falta de exemplos para as situações e obstáculos deixa as instruções muito vagas e difíceis de aplicar. Os formulários de criação de personagem, campanha e aventuras foram retirados por uma decisão estética reduzir o número de páginas em materiais que precisam ser impressos várias vezes, mas essa experiência provou que eles são muito úteis e necessários.

Novamente a estrutura do jogo foi satisfatória, mas, graças a minha observação da necessidade de mais informações no livro, percebi que esse resultado pode ser devido a minha experiência como mestre de jogo e não graças às instruções do livro. Novamente não pude testar as mecânicas de evolução de personagens, fase de intervalo ou de jogo seriado já que o teste durou uma sessão.

Esse teste foi essencial para perceber as falhas no livro de regras, que apesar de conter todas as regras e mecânicas do jogo ainda não dá instruções suficientes para jogar LUDOVISÃO, já que minhas explicações foram necessárias para resolver as dúvidas. Notei que o livro precisa de mais exemplos de temas de personagens, aventuras e obstáculos para que consiga passar as informações necessárias para que o jogo flua naturalmente.

5. Considerações Finais

O RPG foi uma grande parte da minha infância e adolescência, por muitas vezes sendo meu meio principal de criar e manter amizades, e os períodos onde o jogo não fez parte da minha vida foram os mais solitários que já vivi.

Durante o período de isolamento social devido a pandemia, me encontrei em mais um desses momentos com a única maneira de me divertir com amigos sendo assistir séries e filmes por video chamada. Mas devido a minha recente reconexão com o passatempo do RPG, consegui ter a iniciativa de criar um grupo de jogo e novamente o jogo me salvou da solidão, assim como salvou meus amigos.

A inspiração principal para a elaboração deste jogo foram obras audiovisuais, em especial seriados de televisão, que assim como o RPG são mídias narrativas onde o esforço de produção criativa geralmente é uma atividade coletiva. Em ambos existem figuras que guiam o desenvolvimento do produto, mas a obra final é um produto do esforço de todos os participantes. Por isso, um dos objetivos principais se tornou criar uma estrutura de jogo que simulasse os filmes e seriados de televisão.

A expectativa inicial era criar um jogo de interpretação de papéis fácil de aprender e jogar, com uma jogabilidade que inspira e facilita a criação colaborativa de narrativas e com uma estrutura que produzisse arcos narrativos de personagem e de tramas naturalmente.

Antes de iniciar o trabalho de conclusão eu acreditava já conhecer tudo que era necessário neste tema, minha experiência com escrita de livros e roteiros me ajudaria a cobrir a parte narrativa, minha familiaridade com diferentes sistemas de RPG me ajudaria com a parte da jogabilidade enquanto meus conhecimentos básicos de design me ajudariam a criar um produto atrativo. Mas durante o processo de desenvolvimento deste trabalho pude pesquisar muitas coisas sobre jogos de rpg, narrativa e os conceitos filosóficos que enriqueceram bastante o processo de criação do jogo e me levaram a repensar características importantes do jogo.

Uma dessas características foram os temas de personagens, que são uma das mecânicas centrais. No início do trabalho eu tinha uma ideia concreta de como eles funcionariam e foi a primeira ideia que compartilhei com meu orientador, mas depois de algumas revisões, testes e pesquisas teóricas percebi que o conceito poderia ser explorado de maneira muito mais interessante e divertida. Outra característica foi a mecânica de Risco e Efeito, que era uma favorita mas complexa demais para ser usada facilmente e por isso foi cortada totalmente.

Mas também pude encontrar confirmações das minhas expectativas durante a criação deste trabalho. Características que imaginei serem perfeitas para este tipo de jogo funcionaram como esperado e até puderam ser estendidos para outras partes do jogo. Como os temas já mencionados ou as estruturas de jogo e aventura, que funcionam muito bem para estruturar uma sessão de jogo mas também são perfeitas para estruturar uma campanha completa.

Infelizmente o produto final não conseguiu cumprir com todas expectativas iniciais já que o livro de regras não consegue expressar bem como as regras devem funcionar e por isso precisa de mais trabalho, tanto de escrita quanto de testes e edição do material. O sistema funciona bem, mas até o momento isso só ocorreu com a minha ajuda e não pude testar se funciona bem quando usado sem explicações adicionais. Isso mostra que o livro ainda não está em seu estado final.

Também notei que as mecânicas não funcionam tão bem e ainda parece que são peças diferentes forçadas em um só jogo. Durante as sessões consegui diminuir esse sentimento fazendo correções baseadas em instinto, mas isso não é bom para o jogo e é um ponto que precisa de mais trabalho. É importante que as regras sejam bem integradas em um produto só, e que o funcionamento delas seja claro e fácil de compreender e executar, o que ainda não é o caso.

Outro ponto de insatisfação é o design do produto. Para mim ele consegue cumprir com o necessário, mas ainda deixou a desejar em questões estéticas e não existiu um planejamento mais elaborado sobre a identidade visual do produto. É necessário mais trabalho e estudo neste aspecto.

Apesar desses pontos, percebi que LUDOVISÃO pode ter muitos usos no futuro, tanto comerciais quanto educativos. O jogo pode ser expandido com cenários próprios e regras adicionais que suportam jogabilidades temáticas, como em jogos de terror ou de comédia. Também pode ser expandido para ser usado como uma ferramenta para auxiliar no ensino de escrita criativa, criação de narrativas e roteiros e etc. Outro uso identificado pode ser no estágio de ideação de roteiros e livros, uma campanha de LUDOVISÃO pode servir como o estágio inicial de um produto narrativo, seja ele audiovisual ou não.

Mas mais importante que tudo isso, identifiquei que o jogo consegue cumprir sua função mais básica como um produto lúdico que é divertir. LUDOVISÃO consegue criar sessões divertidas que engajam todo o grupo e proporcionam boas horas de tensão, alegria e imersão no mundo da história. Por isso espero que seja usado para criar e fortalecer muitas amizades através de inúmeras campanhas e aventuras, e assim perpetuar o que o RPG fez por mim.

6. Referências

6.1. Bibliografia

JUNG, Carl. Os arquétipos e o inconsciente coletivo; tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura; tradução João Paulo Monteiro; revisão de tradução Newton Cunha. - 1. ed. - São Paulo : Perspectiva, 2019.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. 5 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000. 487 p.

JACKSON, S. GURPS: generic universal role-playing system: módulo básico. São Paulo: Devir, 1994.

CAMPBELL, J. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Cultrix, 1992.

Vogler, C. A jornada do escritor : estruturas míticas para escritores. 2ed Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2006

MCKEE, R. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

FIELD, S. Manual do roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

MARCATO, A. Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Games. São Paulo: A. Marcato, 1996.

RYAN, M. Narrative Across Media: The Languages of Storytelling. Estados Unidos: University of Nebraska Press.

The handbook of Jungian psychology : theory, practice, and applications / edited by Renos K. Papadopoulos. Inglaterra e Estados Unidos: Routledge, 2006.

HARPER, John. Blades in the Dark. Rio de Janeiro: Buró Editora, 2021.

BALSERA, Eric. FATE. Estados Unidos: Evil Hat Productions, 2013.

6.2. Filmografia

6.2.1. Websérie

Crash Course Mythology. Produzido por John Green e Hank Green. Dirigido por Stan Muller, escrito por Raoul Meyer e apresentado por Mike Rugnetta.

Critical Role. Produzido por Critical Role. Criado por Matthew Mercer, Marisha Ray, Liam O'Brien, Sam Riegel, Laura Bailey, Ashley Johnson, Taliesin Jaffe e Travis Willingham. Apresentado por Matthew Mercer.

Dimension 20. Produzido por CollegeHumor. Criador e apresentado por Brennan Lee Mulligan.

6.2.2. Filme

Guerra nas Estrelas. Produzido por Lucasfilm Ltd. Escrito e dirigido por George Lucas.

7. Apêndice



LUDOVISÃO

RPG DE MESA **VERSÁTIL**

Criado por
JOÃO PEDRO CAVALCANTE

Escrito e editado por João Pedro Cavalcante

Trabalho feito como projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Luciano Mendes

Membro 1: Prof. Suelen Marques

Membro 2: Allan Mendes de Jesus

Suplente: Prof. Daniel Fernandes

Esse jogo se baseia e usa elementos disponíveis em Creative Commons e por isso apresenta os seguintes créditos:

Illustrations created by Freepik

Icons created by game-icons.net

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

This work is based on Blades in the Dark, product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: O BÁSICO	PÁG. 4
CAPÍTULO 2: COMO JOGAR	PÁG. 10
CAPÍTULO TRÊS: COMEÇANDO A JOGAR	PÁG. 18
CAPÍTULO QUATRO: A SESSÃO DE JOGO	PÁG. 28





O que é esse jogo?

LUDOVISÃO é um RPG, jogo de interpretação de papéis, onde os jogadores contam uma história juntos usando as regras do jogo.

O jogo é basicamente uma conversa entre os jogadores, e de vez em quando eles rolam dados para adicionar um pouco de incerteza, tensão e situações inesperadas.



Você vai precisar...

3 ou mais jogadores

Um dos jogadores joga como **MESTRE DE CERIMÔNIAS**, ou MC, que é responsável por definir as cenas, ajudar a mecânica do jogo a fluir, fazer o mundo parecer real e retratar todos os personagens da mestre (PdMs). É como um diretor de cinema ou teatro.

Todos que não jogam como a MC participam como **JOGADORES**. Cada jogador interpretará um personagem de jogador, ou PJ. É o trabalho deles retratar esse personagem como protagonista de um filme ou série de televisão, com todas os sucessos, fracassos e arcos de redenções épicas que adoramos.

Dados de 6 lados

Cada jogador provavelmente precisará de cinco deles com o passar do tempo, embora se você estiver apenas começando, provavelmente não precisarão de mais do que quatro entre vocês.

Fichas e cartas

Os jogadores precisarão de uma cópia das ficha de Personagem, de Grupo e de Campanha e uma cópia da página de Cartas de Tema no final deste livro e materiais de escrita para preenche-las, como lápis e borracha.



Como funciona?

O Mestre apresenta a situação onde os personagens se encontram. Os jogadores decidem como os seus personagens respondem à situação. Juntos, o Mestre e jogadores decidem como usar as mecânicas do jogo para resolver a situação e o ciclo continua. Esse ciclo cria uma história contínua de forma orgânica, a partir de vários momentos únicos.

Ninguém é o dono da história. Ela é uma combinação das situações apresentadas pela MC, as ações tomadas pelos personagens, os resultados das mecânicas e as suas consequências.

Você joga para descobrir como a história vai ser.



A regra principal

Quando um Personagem de Jogador quer realizar uma ação dramática e interessante ou quando você quiser deixar na mão dos dados durante uma cena, escolha uma estatística relevante (aspectos, efeitos, níveis, moedas) e jogue um número de dados iguais a essa estatística. Use só o único resultado mais alto.



Se o maior resultado for um 1, 2 ou 3, a ação tem um **resultado ruim**. O personagem não consegue fazer o que queria e sofre uma consequência.



Se o maior resultado é um 4 ou um 5, então é um **sucesso parcial**. O personagem consegue fazer o que queria, mas surge uma consequência.



Se o maior resultado for um 6, é um sucesso completo. O personagem consegue fazer o que queria.



Se rolar mais de um resultado 6 no dado, é um sucesso crítico. O personagem consegue fazer o que queria e tem um benefício extra.

Ambos Jogador e MC trabalham juntos narrando a ação, mas apenas a MC tem a decisão final sobre o que acontece e é quem declara as Consequências.

Jogada de Ação

Quando um PJ tenta uma ação que é perigosa ou problemática, o jogador faz um teste de ação para descobrir como foi. As jogadas de ação e seus efeitos e consequências conduzem a maior parte do jogo.

Jogada de Resistência

Um jogador pode fazer uma jogada de resistência quando seu personagem sofre uma consequência que não gosta em troca de pontos de energia.

Jogada de Sorte

A MC pode fazer uma rolagem da sorte para negar a tomada de decisões e deixar algo ao acaso.

Que tipos de história?

Nesse jogo você pode contar histórias de diversos gêneros como fantasia, ficção científica, mistério e até sobre a vida cotidiana dos personagens. Suas histórias podem ser cheias de aventura, mistério, ação e romance que nem nos filmes e séries de televisão.

Uma história tem cenário, personagens e tramas. O CENÁRIO do jogo pode ser qualquer um, desde que use e abuse dos tropos e clichês de ambientação, conflitos e narrativa do gênero escolhido. Juntos, os jogadores decidem qual vai ser o cenário do jogo.

E como criamos tudo isso?

Usando aspectos!

Um aspecto é uma frase que descreve algo único ou digno de nota sobre o que quer que seja anexado. Eles são a principal maneira de influenciar a história, fornecendo uma oportunidade para um personagem receber um bônus ou complicando a vida de um personagem.

Aspectos são detalhes que você pode trazer para a história de uma maneira significativa. Qualquer coisa, desde as qualidades dos personagens, detalhes da cena e do ambiente, até bordões temáticos pode ser um aspecto.

Aspectos também podem descrever elementos da história. Os aspectos desempenham um papel duplo no jogo: ambos descrevem um personagem ou uma situação e fortalecem ou enfraquecem as ações de seu personagem. Os aspectos são projetados para serem flexíveis e abertos à interpretação.



Para que eles servem?

Aspectos podem ser aplicados a quase qualquer parte do jogo, e são usados para adicionar ou retirar dados de uma jogada. Os aspectos se enquadram em uma das seguintes categorias:

Aspectos de História

Aspectos da história são usados para descrever elementos da história como habilidades temporárias, qualidades, vantagens e itens possuídos por seu personagem, objetos independentes, seres, conceitos ou efeitos incluídos em uma cena.

Aspectos de Personagem

Aspectos do personagem são partes dos temas de personagens. São aspectos que definem um personagem do jogador. Estes podem descrever um ideal, vínculo, falha, objetivo, relacionamento, reputação, título, saúde mental e muito mais. Eles podem ser aspectos de benefício ou de problema.

Aspectos de Benefício

Aspectos de benefícios representam coisas que ajudam o personagem em suas ações adicionando dados.

Aspectos de Problema

Aspectos de problemas representam coisas que atrapalham o personagem em suas ações subtraindo dados ou adicionando complicações.

CARTA DE TEMA

TÍTULO

BENEFÍCIOS

>

>

>

>

>

>

>

PROBLEMAS

>

>

>

>

IDEAL ou OBJETIVO

MUDANÇA

ASPECTO COMPROMETIDO

Jogadas de Ação

Quando um Personagem de Jogador quer realizar uma ação dramática e interessante durante uma cena, o resultado da ação é determinado pela Jogada de Ação.

01

O Jogador descreve o que quer alcançar na situação, e isso é expresso no jogo usando uma das quatro ações: Arriscar, Afetar, Descobrir e Mudar (veja ao lado). E escolhe quais Aspectos de Personagem irá usar para realizar a ação.



Arriscar

Use a ação de Arriscar para atingir objetivos variados. Essa é a ação mais versátil e utilizada no jogo e representa quando o PJ executa uma tarefa, supera um obstáculo ou faz algo perigoso.



Afetar

Use a ação de Afetar para impor um efeito a um alvo em um conflito. Essa é a mais direta das cinco ações - sempre que quiser causar um efeito direto em alguém use Afetar.



Descobrir

Use a ação Descobrir para aprender novas informações sobre ambientes, obstáculos, personagens e história revelando aspectos presentes na cena.



Mudar

Use a ação Mudar para criar ou alterar um aspecto da situação. O PJ pode criar aspectos para fortalecer um aliado, enfraquecer um inimigo ou criar novos objetos e efeitos.

02

O Jogador coleta os dados:

- + Adicione um dado para cada Benefício.
- + Adicione um numero de dados igual ao maior efeito positivo influenciando a ação.
- Subtraia um dado quando quiser invocar um Problema para recuperar um ponto de energia.
- Subtraia um numero de dados igual ao maior efeito negativo influenciando a ação.

Se não puder coletar dados para agir, o Jogador rola 2 dados e usa aquele com o resultado mais baixo.

03

O Jogador rola seus dados e usa apenas o dado com o resultado mais alto. Jogador e MC trabalham juntas narrando a ação, mas apenas a MC tem a decisão final sobre o que acontece e é quem declara as Consequências.



Fracasso,

não consegue fazer e sofre um consequência.



Sucesso parcial,

consegue fazer e sofre uma consequência.



Sucesso,

consegue fazer.



Sucesso crítico,

consegue fazer e tem um benefício extra.

Ações Especiais

Ações Especiais alteram uma Jogada de Ação e por isso acontecem simultaneamente. Elas são usadas para melhorar as chances de um sucesso e reduzir consequências indesejadas.

DADOS EXTRAS

Você pode fazer essas ações especiais para obter dados extras em uma jogada:



Se esforçar

Você pode se esforçar, gastando 2 de Energia em troca de um dado extra na sua jogada.



Ajudar

Você pode dar ajuda a um companheiro de equipe. Você gasta 1 ponto de energia e diz como o ajuda, ele recebe um dado extra em sua jogada.



Escolha Difícil

A MC pode oferecer a você uma escolha em troca de um dado extra em sua jogada. Geralmente são escolhas entre uma Certeza e uma Dúvida, mas podem variar com outros tipos de sacrifícios como perder recursos, sofrer dano ou criar uma complicação narrativa.

Se você aceitar, a Escolha Difícil ocorre independentemente do resultado da rolagem. Você faz a escolha, paga o preço e recebe o dado de bônus. A Escolha Difícil é sempre uma escolha livre. Se você não gostar, apenas rejeite.



Flashback

Use a ação Flashback para fazer uma ação no passado capaz de impactar a situação atual — sem mudar o que já está estabelecido na ficção. As regras do jogo não diferenciam entre as ações realizadas no momento presente e aquelas realizadas no passado. Durante uma Aventura, você pode invocar um flashback para fazer uma Jogada de Ação no passado que influencie a situação presente.

A MC estabelece um custo em de acordo com a probabilidade da ação:

0 pontos de Energia: Uma ação simples com uma oportunidade fácil para realizar.

1 ponto de Energia: Uma ação complexa ou uma oportunidade improvável.

2 (ou mais) pontos de Energia: Uma ação elaborada que dependa de oportunidades ou contingências especiais ou muito improváveis.

Flashback não é viagem no tempo! Desfazer algo que acabou de ocorrer no presente é impossível, mas pode adicionar informações que recontextualize o que aconteceu.

Energia e Exaustão

Os personagens de jogador de **LUDOVISÃO** têm um recurso importante chamado Energia. A energia tem muitos usos, como resistir consequências, conforme abordado anteriormente.

Gastando Energia

Você pode marcar 1 caixa em sua barra de energia para:

- Ajudar um companheiro de equipe. Diga como o ajuda e ele ganha um dado extra.
- Fazer um flashback simples.

Você pode marcar 2 caixas em sua barra de energia para:

- Se esforçar, e adicionar um dado extra a uma jogada que você esteja fazendo.
- Agir quando estiver incapacitado (ou seja, ao sofrer dano de nível 3)
- Fazer um flashback complexo.

Recuperando Energia

Você apagar 1 caixa marcada em sua barra de energia quando:

- Invoca um problema dos seus Aspecto de Personagem.
- Resiste uma consequência com um sucesso crítico.

Você apagar todas caixas marcadas em sua barra de energia quando:

- Faz uma ação de Relaxar durante uma Pausa ou Intervalo.

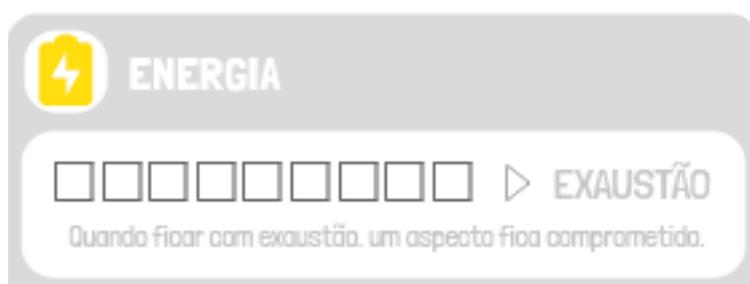
Ficando sem Energia

Quando gastar sua última Energia, você fica com Exaustão. Uma Abordagem de sua escolha se torna permanentemente defeituosa e uma consequência ocorre, como:

- Você é momentaneamente retirado de ação.
- Você expõe uma fraqueza do seu grupo.
- Você faz o seu grupo perder uma Vantagem.
- Você danifica, ignora ou negligencia algo crucial.

Enquanto estiver com Exaustão, você não pode fazer ações que gastem Energia. Para se livrar da exaustão, faça uma ação de Relaxar durante o Intervalo.

Se todos os seus aspectos ficarem comprometidos, seu personagem não pode continuar e chega ao fim dos seus dias de aventura.



Barras de Progresso

Usamos as Barras de Progresso para registrar a progressão de uma ação em andamento, quando algo é complicado ou requer mais de uma ação para resolver. Um Barra de Progresso geralmente tem 4, 6 ou 8 segmentos mas pode ter quantos segmentos você quiser, e você pode escolher se quer ou não revelá-lo aos jogadores.

Uma barra pode representar seu progresso em direção a um objetivo, uma ameaça crescente, dano causado a um oponente ou tempo restante para fazer algo.

As ações dos personagens de jogador podem preencher OU limpar segmentos de uma barra, dependendo da situação.

Você também pode configurar barras de corrida, onde a barra dos jogadores se enche de sucessos, mas a barra de seus oponentes se enche de falhas. O lado que preencher sua barra primeiro realiza seu objetivo.



Obstáculos ainda mais complexos podem precisar de Barras de Progresso em camadas para representar os passos múltiplos necessários para superá-los.



Um **resultado ruim** não marca nenhum segmento da barra. Em certas circunstâncias pode até desmarcar um segmento.



Um **sucesso parcial** pode marcar um único segmento em uma barra, ou marcar dois segmentos e sofrer uma consequência.



Um **sucesso** marca dois segmentos em uma barra.



Um **sucesso crítico** marca quatro segmentos em uma barra.

Consequências

Quando as jogadas de ação vão mal e as coisas começam a piorar, cabe à MC decidir de que maneira as coisas dão errado. Normalmente, existem dois tipos de consequências a serem observadas:

1: Complicações

Essa consequência representa problemas, perigo crescente ou uma nova ameaça. A MC pode apresentar um problema imediato que surge da ação que o personagem tentou fazer. As complicações mais comuns são:

- Marcar segmentos em uma barra de progresso;
- Perder a oportunidade de fazer a ação, o personagem precisa encontrar outra abordagem se quiser continuar tentando;
- Introduzir uma nova ameaça na cena;
- Os personagens dos jogadores perdem um recurso

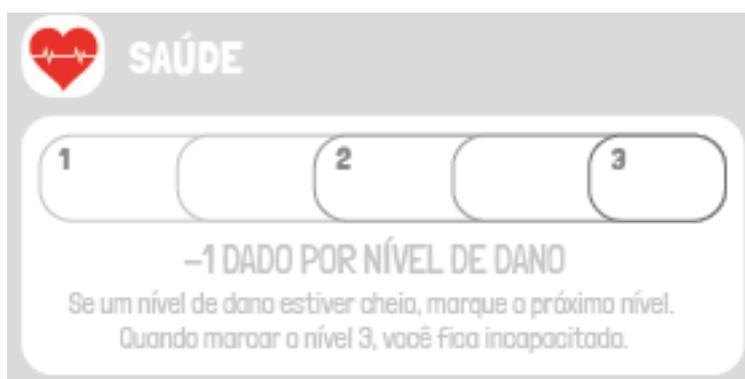
2: Dano

Esta consequência representa uma debilidade duradoura (ou morte). Quando um personagem sofre dano, ele registra a caixa específica em sua ficha de personagem igual ao nível de dano que sofreu.

Os personagens sofrem a penalidade indicada no final da linha se algum ou todos os danos registrados naquela linha se aplicarem à situação em questão quando fizer uma ação. Se um personagem sofreu dano e for fazer uma ação, deve perder um número de dados igual ao maior dano sofrido. Quando sofrem dano de nível 3, os personagens ficam incapacitados e não podem fazer nada a menos que tenham ajuda de outra pessoa ou se esforcem para realizar a ação.

Se o personagem precisar marcar um nível de dano, mas a caixa já estiver preenchida, o dano será movido para o próximo nível livre.

Se personagem sofrer um dano nível 4 ou ficar sem espaços de nível 3 e precisar marcar um dano neles, seu personagem morre.



Dano

Ao usar monstros ou personagens não-jogadores em **LUDOVISÃO**, você nunca fará jogadas para eles. Todas as ações e consequências são determinadas através de jogadas dos jogadores.



Dano de Nível 1

Este nível de dano cobre ferimentos mais leves, de hematomas a arranhões. Um personagem com apenas esse nível de dano provavelmente será capaz de continuar se movendo por enquanto, embora possa piorar se não for cuidadoso.

Dano de Nível 2

Este nível de dano cobre ferimentos mais sérios que tenham uma chance genuína de dificultar o movimento ou concentração. Um personagem com este nível de dano ainda pode se mover, mas com dificuldade.



Dano de Nível 3

Este nível de dano cobre ferimentos que fariam com que uma pessoa média se tornasse funcionalmente inútil e/ou um fardo. Personagens com dano de nível três precisam de atenção e não são mais capazes de contribuir de forma significativa.

Dano de Nível 4

Esse nível de dano cobre ferimentos que matariam uma pessoa comum se não for resistido. Um personagem que não pode resistir e sofre dano de nível quatro morre.



Por exemplo...

Bobão, o Inepto, cai de um prédio. Ele está a várias centenas de metros do chão - este é provavelmente um dano de nível 4.

No entanto, se Bobão estivesse muito mais perto do chão, a MC poderia atribuir a ele um dano de nível 3. Ou se ele acabou de tropeçar nos cadarços, um dano de nível 1.

A partir daqui, Bobão pode fazer sua Jogada de Resistência para tentar evitar qualquer dano que tenha sofrido. Consulte "Resistindo Consequências" na próxima página para obter mais informações sobre como isso funciona.

Resistindo Consequências

Consequências são ruins. Elas podem piorar uma situação e até matar os personagens. Felizmente, os personagens não são totalmente indefesos. Quando estão prestes a sofrer dano, eles podem tentar resisti-lo. Resistir ao dano é puramente opcional e permite que um personagem gaste Energia em troca de reduzir a gravidade do dano.

Resistir uma consequência requer que o personagem faça uma Jogada de Resistência. Para fazer uma Jogada de Resistência, o jogador coleta os dados usando os aspectos que achar melhor, mas eles devem estar relacionados ao tipo de dano que o personagem está tentando evitar.

Jogadas de Resistência **sempre são bem-sucedidas** - você evita a consequência - mas quanto melhor for o resultado nos dados, menos energia custa para evitar o perigo.



Um **resultado ruim** significa que foi por um triz. Evite a consequência e gaste 3 pontos de Energia.



Um **sucesso parcial** significa que sua resistência foi razoável. Evite a consequência e gaste 2 pontos de Energia.



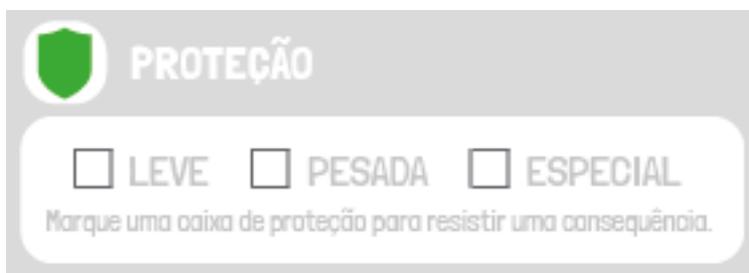
Um **sucesso** significa que sua resistência foi boa. Evite a consequência e gaste 1 ponto de Energia.



Um **sucesso crítico** significa que sua resistência foi incrível. Evite a consequência e recupere 1 ponto de Energia.

Proteção

Se você tiver um tipo de proteção que se aplique à situação, você pode marcar uma caixa de proteção para evitar uma consequência sem gastar Energia. Quando uma caixa de proteção é marcada, ela não pode ser usada novamente até que seja restaurada. A proteção é restaurada sempre durante a fase de Intervalo.



Experiência e Evolução

Cada jogador mantém o controle da quantidade de pontos de experiência (exp) recebidos pelo seu personagem através da barra de experiência.



Ganhando Experiência

Você ganha exp ao fim da sessão – cheque os gatilhos de exp abaixo. Cada um deles descreve algo que você pode fazer para ativá-lo. Você marca 1 exp para cada gatilho ativado durante a sessão, ou 2 exp para cada gatilho ativado várias vezes. Os gatilhos de exp são os seguintes:

- 1 exp se você enfrentou um desafio de acordo com o seu papel no grupo
- 1 exp se você expressou suas origens, motivações, certeza ou dúvidas
- 1 exp se interpretaram seu personagem usando seus aspectos, benefícios, problemas ou aspectos comprometidos para avançar a história de maneiras criativas;

Após um marco importante na história como resolver um mistério, completar uma missão, ou completar um projeto pessoal importante, todos recebem 5 exp.

Evoluindo o personagem

Durante a fase de Intervalo, você pode fazer ações de Transformar para mostrar como seus personagens aplicam a experiência obtida para evoluírem. Você pode usar exp para melhorar ou mudar seu personagem:

Por 5 pontos de experiência:

- Criar um novo benefício em um aspecto existente (lembre-se de adicionar problemas com base no número de benefícios)
- Criar uma nova proeza

Por 10 pontos de experiência:

- Criar um novo aspecto
- Mudar uma proeza ou aspecto, ao trocar um aspecto mantenha metade de benefícios e proezas que tinha no aspecto anterior.

O fim de um personagem

Não é incomum que um personagem se aposente, ou mesmo morra, por causa dos perigos enfrentados na busca de seus objetivos. Quando isso acontecer, você precisará criar um personagem novo para continuar jogando.



Criando sua campanha

O primeiro passo para criar seu jogo de LUDOVISÃO é decidir que tipo de pessoas são os protagonistas e que tipo de mundo os cerca. Suas decisões aqui lhe dirão praticamente tudo o que você precisa saber para dar o pontapé inicial: no que os protagonistas são bons, com o que eles podem ou não se importar, em quais problemas eles provavelmente entrarão, que tipo de impacto esses personagens tem no mundo, e assim por diante. Você não precisa de respostas completas para essas questões (porque isso faz parte do objetivo do jogo), mas deve ter uma ideia suficiente para quando for responde-las.

Primeiro, vamos começar falando sobre sua campanha. Vamos lidar com as especificidades dos protagonistas mais tarde, na Criação de Personagem. Campanha é a palavra usada para se referir a um enredo contínuo ou um conjunto de aventuras, geralmente conectados por algum elemento como o mesmo cenário, os mesmos personagens ou a mesma ameaça. Em LUDOVISÃO uma campanha precisa ter: cenário, escala, problemas, pessoas e lugares.

Perfil de Jogo

Para criar uma campanha em usamos o Perfil de Jogo, uma ficha com as informações essenciais para criar um mundo de jogo interessante. Você pode escolher um já feito ou criar o seu próprio.

Se for criar o seu próprio, recomendamos que siga a ordem apresentada a seguir para ter um processo mais organico, mas sinta-se livre para fazer esse processo como preferir.

The image shows two overlapping game profile cards. The top card is titled "PESSOAS & LUGARES" and features a grid with columns for "NOME" and "PROBLEMA / ASPECTO". The bottom card is titled "LUDOVISÃO" and includes sections for "REFERÊNCIAS", "INSPIRAÇÕES", "PROBLEMAS" (with sub-sections for "PROBLEMA ATUAL" and "PROBLEMA IMINENTE"), and another "PESSOAS & LUGARES" section. The cards are designed with a clean, modern aesthetic and include icons for each section.

Cenário

O cenário se refere ao tempo e o espaço geográfico onde se passa uma história ou narrativa, o mundo ou contexto da história narrada, ou seja, seus personagens, locações, organizações, mistérios e etc. (crime, intriga e lendas cósmicas ou históricas). Esses são os tipos de coisas com as quais os personagens querem ou são forçados a se envolver, que lhes dá ajuda ou ficam em seu caminho.

Se você estiver usando um cenário que já existe, de um filme, romance ou outro jogo de RPG, muitas dessas ideias estão prontas para você usar. Claro, você provavelmente também adicionará seu próprio toque às coisas: novas organizações ou mistérios diferentes para descobrir.

Se você está inventando um cenário, você tem mais trabalho para fazer. Está além do escopo deste livro explicar como fazer um cenário complexo; estamos assumindo que você já sabe como fazer isso se é isso que você está escolhendo fazer. Mas um conselho – não tente inventar muito de antemão. Como você verá ao longo do capítulo, você estará gerando muitas ideias apenas através do processo de criação do jogo e do personagem, então os detalhes virão com o tempo.

Um bom conselho é começar com mídias para usar como referência e anotar aspectos que servirão de inspiração para sua campanha.

 REFERÊNCIAS	 INSPIRAÇÕES
<ul style="list-style-type: none">The Batman (filme)Heroes (série de televisão)Anjos da Noite (filme)Zootopia (filme animado)Game of Thrones (série de televisão)	<ul style="list-style-type: none">Detetive noir investigando casosPessoas normais com super poderBatalhas entre seres sobrenaturaisCidade com biomas diferentesIntrigas políticas

Gênero & Escala

Em grupo, considere todas as inspirações e decidam um gênero narrativo para sua Campanha. Os mais comuns são: Fantasia, Ficção Científica, Romance, Mistério e Horror.

Depois de ter seu gênero, você explica que característica (um adjetivo ou substantivo) torna sua campanha diferente de outras campanhas com o mesmo gênero. As melhores características são emocionais, culturais ou filosóficas.

Decida quão épica ou pessoal sua história será. O cenário pode ser pequeno ou vasto, mas onde suas histórias acontecem determina a escala do seu jogo.

Em um jogo de pequena escala, os personagens lidam com problemas em uma cidade ou região, eles não viajam muito e os problemas são locais. Um jogo de grande escala envolve lidar com problemas que afetam um mundo, uma civilização ou até uma galáxia se o gênero em que você está jogando pode lidar com esse tipo de coisa.

GÊNERO + CARACTERÍSTICA Mistério / Sobrenatural	ESCALA Urbana, problemas da cidade
-----------------------------------------------------------	----------------------------------------------

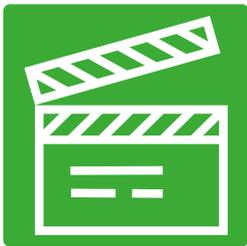
Título

Este é um passo em que os jogadores podem dar um passo atrás e olhar para a campanha como um todo. Considere todos os fatos e veja se surgem ideias comuns. Esta etapa ajuda os jogadores a discutirem todos os fatos e chegarem a um entendimento comum sobre o que é a campanha.

Tente expressar isso com um título curto e evocativo para a campanha. Sugira alguns títulos curtos para o jogo e selecione o melhor.

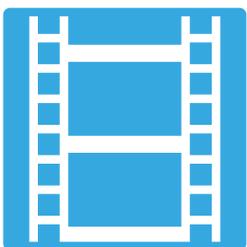
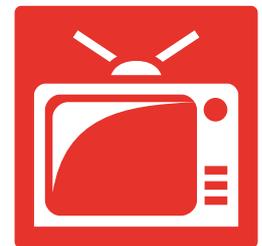
Duração

Nesta etapa, o grupo também tem a chance de decidir quanto tempo querem investir na campanha. Em LUDOVISÃO, campanhas podem ter três tipos de duração: episódio especial (*one-shots* de uma sessão), série limitada (com seis, oito, dez ou doze sessões) e série contínua (sem limite de sessões).



Campanhas de episódio especial podem ser totalmente improvisadas por conta da simplicidade, e são interessantes porque permitem experimentar diferentes contextos de jogo sem a dedicação de tempo que campanhas contínuas demandam, em compensação elas não permitem o grau de desenvolvimento que campanhas maiores possibilitam.

Já uma série limitada são bastante usada quando o grupo quer uma história mais complexa do que um episódio especial permite, mas com objetivos mais diretos do que uma série contínua. Campanhas limitadas também podem continuar com uma "segunda temporada".



Campanhas do tipo série contínuas introduzem um aspecto adicional no jogo: o de desenvolvimento, evolução ou degeneração dos personagens, da narrativa e do cenário; como não tem um limite definido a história vai surgindo a partir do jogo e os jogadores podem explorar cada aspecto dos seus personagens nos maiores detalhes. É comum que em séries contínuas os personagens não tenham um objetivo imediato e sim uma aspiração que pretendem concluir com tempo.

LUDOVISÃO
FICHA DE CAMPANHA

TÍTULO: GÊNERO + CARACTERÍSTICA

Cidade das Sombras : Mistérios Sobrenaturais

DURAÇÃO

Série limitada - 12 sessões

GÊNERO + CARACTERÍSTICA

Mistério / Sobrenatural

ESCALA

Urbana, problemas da cidade



REFERÊNCIAS

The Batman (filme)
Heroes (série de televisão)
Amigos de infância



INSPIRAÇÕES

Detetive noir investigando casos
Pessoas normais com super poderes
Detetive e um assassino sobrenatural

Problemas

Todo cenário precisa ter algo acontecendo com o qual os personagens se importem, geralmente um perigo que eles querem combater ou minar. Esses são os problemas da configuração.

Vocês apresentarão duas questões em grupo e as anotarão em cartões de índice ou em uma planilha de criação de jogos. Os problemas devem refletir a escala do seu jogo e o que os personagens enfrentarão. São ideias amplas; eles não afetam apenas seus personagens, mas muitas pessoas no cenário. Os problemas assumem duas formas:

- **Problemas Atuais:** São problemas ou ameaças que já existem no cenário, possivelmente há muito tempo. Protagonistas que abordam esses problemas estão tentando mudar o cenário, para torná-lo um lugar melhor.
- **Problemas iminentes:** Essas são coisas que começaram a se mostrar e ameaçam tornar o cenário pior se acontecerem ou atingirem um objetivo. Os protagonistas que lidam com essas questões estão tentando impedir que o cenário caia no caos ou na destruição.

O número padrão de problemas em um jogo LUDOVISÃO é dois: dois problemas atuais (para uma história exclusivamente sobre tentar tornar o mundo um lugar melhor), dois problemas iminentes (para uma história sobre se esforçar para salvar as pessoas de ameaças) ou um de cada.

Alterando o número de problemas

Claro, você não precisa usar o número padrão de dois problemas se não quiser - um ou três também funciona, mas mudará um pouco o jogo resultante. Um jogo com um problema girará em torno apenas desse problema - uma missão para livrar uma cidade do mal ou impedir que o mal aconteça.

Um jogo com três mostrará um mundo movimentado, onde os personagens são pressionados em várias frentes. Se o grupo acha que precisa se concentrar ou expandir o escopo do seu jogo, comece ajustando o número de problemas para melhor se adequar ao que vocês procuram.

 PROBLEMAS	
PROBLEMA ATUAL <i>Pessoas com poderes estão desaparecendo</i>	PROBLEMA IMINENTE <i>Guerra entre os Nosferati e a Ordem de Rá</i>

Pessoas e Lugares

Neste ponto, você provavelmente já criou alguns Problemas e pode ter pensado em algumas organizações ou grupos que tenham destaque em seu jogo.

Agora você precisa colocar alguns rostos nessas Problemas e nesses grupos, para que seus Personagens de Jogador tenham com quem interagir quando estiverem lidando com esses elementos. Eles têm pessoas em particular que os representam ou se destacam como exemplos do que o problema está se referindo? Se você tiver alguma ideia neste momento, anote-a em um cartão: um nome, um relacionamento com a organização ou problema e um aspecto de história detalhando seu significado para a história.

Faça o mesmo para qualquer lugar notável em sua campanha. Existem lugares importantes onde as coisas acontecem, sejam importantes para o mundo, importantes para um problema ou importantes para os protagonistas? Se há um lugar onde você imagina várias cenas acontecendo, então fale sobre isso. Ao contrário dos NPCs, eles não exigem aspectos de história mas podem ter.

A MC pode desenvolver esses personagens e locais mais tarde, dependendo de seu papel na história. Ou uma dessas ideias pode ser uma grande inspiração para um protagonista! E, claro, novos vão se desenrolando à medida que a história avança.

Se há uma parte do seu cenário que pretende ser um mistério para os protagonistas descobrirem, defina-a apenas em termos soltos. Os detalhes podem ser elaborados à medida que são revelados no jogo.

PESSOAS & LUGARES	
NOME Governador António Carrasco PROBLEMA / ASPECTO Político corrupto anti-sobrenatural	NOME A Cidade Baixa PROBLEMA / ASPECTO Complexo subterrâneo onde as cinco facções e os seres sobrenaturais se encontram
NOME Maria Osíria PROBLEMA / ASPECTO Herdeira da Ordem de Rá	NOME Cidade de Brasílis PROBLEMA / ASPECTO Cidade comum onde moram as pessoas normais, ela fica acima da cidade Baixa
NOME PROBLEMA / ASPECTO	NOME PROBLEMA / ASPECTO

Criando o seu grupo!

Agora que sua campanha esta pronta para jogar, é hora de formar seu grupo. Cada grupo precisa de uma ficha de grupo. Essa ficha funciona como um cartão temático que representa o grupo de personagens com os quais você está jogando - eles têm seus próprios aspectos que descrevem quem vocês são e o que vocês tem acesso.

Escreva um nome para o grupo. Esse nome pode realmente fazer parte da ficção em certos cenários, como se vocês forem uma gangue de rua ou uma agência de investigação privada, caso contrário, é apenas um identificador conveniente para você como jogador.

Cada jogador no grupo sugere um aspecto de benefício que o grupo pode acessar - algo que seu personagem traz para a mesa de suas habilidades ou antecedentes, como *Contatos no mercado negro*, *Rios de dinheiro*, *Laços políticos* ou *Seguidores leais*. Discuta entre vocês o que é apropriado – quando todos os jogadores concordarem, escreva os aspectos na ficha de grupo.

Em seguida, cada jogador fornece um aspecto de problema para o aspecto de benefício que forneceu ao grupo. Esta é uma desvantagem potencial para essas vantagens, como *Ruínas suspeitas*, *Família autoritária*, *Escrutínio Público* ou *Rudes e barulhentos*. Essas aspectos de problema devem ser um pouco mais vagos do que aqueles em suas cartas de tema - eles são um pouco menos propensas a afetar as jogadas, dependendo da situação em que os personagens se encontram (embora definitivamente ainda possam), mas devem sugerir maneiras de fazer as coisas dar errado para o seu grupo.

Em seguida, escreva um objetivo e uma crença em sua ficha de grupo. Todos os jogadores devem concordar com esses conceitos fundamentais – afinal, é por isso que você está jogando. Seu objetivo deve ser algo específico, mas distante, pelo qual você possa trabalhar – o que o grupo teria que realizar antes que pudesse finalmente ser dissolvido? Sua crença deve ser algo amplo que você considere inviolável – o que o grupo teria que abandonar para ser forçado a se dissolver?

LUDOVISÃO FICHA DE GRUPO **NOME** *Os Renegados*

ÁREA DE ATUAÇÃO *Investigação, infiltração e proteção*

ASPECTOS DE BENEFÍCIO

- > *Contatos no mercado negro*
- > *Rios de dinheiro*
- > *Laços políticos*
- > *Seguidores leais*

ASPECTOS DE PROBLEMA

- > *Ruínas suspeitas*
- > *Família autoritária*
- > *Escrutínio Público*
- > *Rudes e barulhentos*

OBJETIVO ou CRENÇA

A cidade precisa de justiça!

ALIADOS E RIVAIS

NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBL
NOME	NOME
PROBLEMA / ASPECTO	PROBLE

Nota: enquanto os jogadores têm que concordar com essas ideias, os personagens não. Seu personagem deve acreditar no que está trabalhando, é verdade, mas é possível que ele tenha segundas intenções ou interprete o objetivo ou crença de maneira diferente de seus companheiros. Tudo bem – muita tensão dramática divertida pode vir desses tipos de conflitos! A questão importante é: por que você está com o grupo agora?

Criando seu personagem

Com tudo isso, você pode passar para a criação de personagens onde cada jogador pode fazer um Protagonista. Considere como o Problema do Legado afetou seu personagem na juventude e como eles estão lidando com o Problema Atual em sua vida diária. Cada protagonista deve ter algumas conexões com as Pessoas e Lugares, para vinculá-los ao mundo em um nível pessoal. Se for difícil relacionar os personagens ao mundo da campanha, você pode querer repensar seus protagonistas ou revisar seu jogo para que ele se ajuste melhor aos novos personagens.

Ao criar personagens, você também descobrirá um pouco mais sobre o cenário enquanto as pessoas falam sobre quem seus personagens conhecem e o que seus personagens fazem. Se surgir alguma coisa que deva ser adicionada às suas notas de criação do jogo, faça isso antes de prosseguir com o jogo.

Passo 1:

Pegue uma Ficha de Personagem em branco e comece a preencher detalhes sobre quem é seu personagem, como nome e aparência. Os detalhes sobre seu passado como de onde ele vem, qual era sua ocupação antes da aventura começar, quem são os aliados e rivais ligados ao seu passado, podem ser adicionados mais tarde, quando você tiver uma melhor compreensão de quem é seu personagem.

A ficha de personagem em branco, intitulada 'LUDOVISÃO FICHA DE PERSONAGEM'. Ela contém campos para 'NOME' e 'PRONOMES'. Abaixo, há um campo para 'CONCEITO'. A ficha é dividida em seções: 'APARÊNCIA' (com subcampos para ROSTO, CORPO, ROUPAS e ACESSÓRIOS) e 'BIOGRAFIA' (com subcampos para ORIGEM, ANTECEDENTE, ALIADO e RIVAL). Outras seções incluem 'ENERGIA' (com uma barra de progressão e o rótulo 'EXAUSTÃO'), 'SAÚDE' (com níveis 1, 2 e 3 e o rótulo '-1 DADO POR NÍVEL DE DANO'), 'PROTEÇÃO' (com opções LEVE, PESADA e ESPECIAL), 'EXPERIÊNCIA' (com uma barra de progressão) e 'EQUIPAMENTO' (com uma lista de caixas de seleção e o rótulo 'LIMITE').

Passo 2:

Cada personagem de LUDOVISÃO é formada por características principais, chamadas de temas de personagem. Os temas de personagem representam aspectos específicos e importantes sobre quem você é ou o que pode fazer. O tema é determinado em parte pelo que é mais importante para a personagem mas também pelo que você gostaria de deixar em evidência durante o jogo. Pegue pelo menos uma carta de tema.

Cada carta de tema tem aspectos de benefício e aspectos de problema que afetarão seus testes. Todas essas aspectos devem estar vinculadas ao conceito geral do tema.

As cartas de tema também têm um objetivo ou crença sobre o tema que representa e por que é importante para você. Eles são usados para evoluir o tema e torná-lo mais forte (ou, se você ignorar o tema, pode fazer com que ele se torne um problema para você).

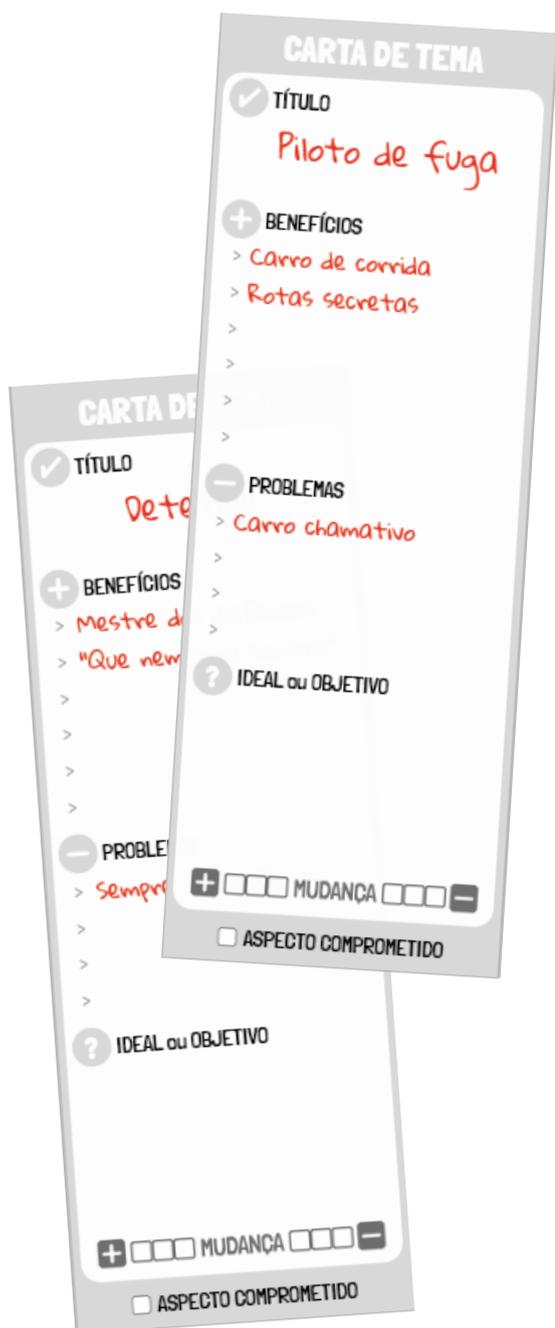
É possível, no entanto, ganhar temas adicionais à medida que avança, portanto, se você quiser começar com apenas um e crescer à medida que joga, pode. Da mesma forma, você não quer começar com muitos temas – quanto mais você tiver, mais difícil será para cada um evoluir e crescer, e mais fraquezas você terá que lidar. O recomendado é começar com dois, um de personalidade um outro de sua escolha.

Dê um nome a cada carta de tema: algo curto e sugestivo sobre o que se trata o tema, como: *Piloto de fuga* ou *Detetive* ou *Espada mágica*.

Escreva três aspectos de benefício que resumam o que o tema permite fazer ou dá acesso. O *Piloto de fuga* pode ter os aspectos *Carro de corrida* e *Rotas secretas*, o que significa que eles têm um carro muito bom que é especial para eles, e eles conhecem muitos truques e atalhos para se locomover. O *Espada mágica* pode ter a etiqueta *Retorna para mão*, indicando que sua espada volta para sua mão quando chamada. Outros personagens podem ter carros e espadas, claro, mas esses jogadores são únicos nos detalhes e podem fazer coisas que os outros não podem.



Nota: você pode optar por escrever um quarto aspecto de benefício em um de seus temas iniciais, mas se fizer isso, você deve pegar um aspectos de problema adicional no tema.



Escreva um aspecto de problema que torne seu tema difícil de lidar. Esta pode ser uma desvantagem específica para um de seus aspectos de benefício (aquele carro de corrida chama atenção: *Carro chamativo*), ou uma aspecto de problema geral para o tema como um todo (magos espadachins estão na linha entre guerreiro e mago: *Meio a meio*). A MC tem a palavra final sobre quando uma aspecto de problema se aplica a um teste que você está fazendo. Uma aspecto de problema geralmente subtrai um dado de uma jogada, mas também pode ser invocado para recuar um ponto de energia. Quando fizer isso role um dado de problema.

Ex.: Seu *Detetive* tem o aspecto de problema *Sempre desconfiado*. Sua desconfiança compulsiva pode atrapalhar você durante uma jogada, mas você ou a MC também pode usar sua fraqueza para adicionar complicações à situação, enfurecendo a testemunha que você está questionando.

Quando um jogador usa um aspecto de um tema comprometido por uma exaustão, ou quando invoca um aspecto de problema, ele deve jogar um dado de problema que substitui um de seus dados. Dados de problema pode causar uma complicação extra quando é jogado, independente do sucesso na ação, e seu resultado determina se a complicação pode ser resistida, no dado de problema se usa o menor resultado:



Ferrou,
surge uma consequência que não pode ser resistida.



Poderia ser pior,
surge uma consequência que pode ser resistida.



Por pouco,
não surge uma consequência.

Escreva um objetivo central ou crença em cada carta de tema. Esta é a razão do tema existir no jogo, seja dando a você algo para perseguir e impulsionando o jogo, ou reforçando quem ou o que você é. Quando você se dedica para atingir o objetivo ou apoia claramente a crença, você ganha melhorias no tema. Quando você negligencia o objetivo principal ou vai contra a crença intrínseca do tema, corre o risco de comprometer o tema, ou até perdê-lo completamente.

Estrutura de Jogo

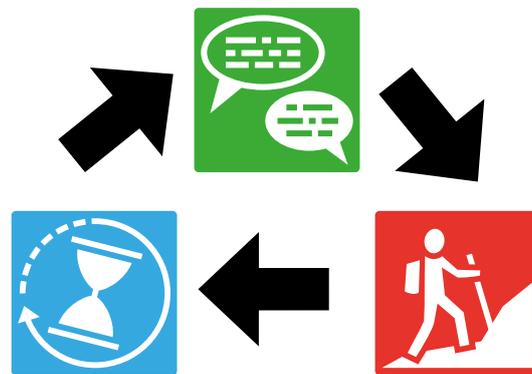
Em uma sessão de **LUDOVISÃO**, o jogo segue em um ciclo entre as diferentes fases de jogo. As fases são um modelo conceitual para ajudá-lo a organizar o jogo. Eles não devem ser estruturas rígidas que restringem suas opções. Você pode entrar e sair entre as fases da maneira que preferir ou alternar entre elas sempre que quiser, mas se você ficar preso sempre consultar o diagrama de fases para levá-lo ao próximo estágio da história.

Fases

O jogo é dividido em três fases de jogo. Essas três fases do jogo têm usos e ritmos diferentes, ajudando você a estruturar sua sessão de jogo e delinear quando é hora de acelerar ou desacelerar. As três fases são:

Jogo Livre

Por padrão, o jogo está em jogo livre - os personagens conversam entre si, vão a lugares, fazem coisas, fazem rolagens conforme necessário. Quando o grupo se sentir pronto, eles escolhem uma oportunidade de aventura e um plano de abordagem, e depois partem para uma aventura. Isso aciona a rolagem de engajamento (que estabelece a situação quando a operação começa) e então o jogo muda para a fase de Aventura.



Folga

Durante a fase de Folga, a MC processa as Recompensas e Intrigas, para determinar quais são os resultados da aventura. Em seguida, os PJs realizam suas atividades de folga, como cura, treinamento ou redução do estresse. Quando todas as atividades de folga estiverem concluídas, o jogo retorna para a fase de Jogo Livre e o ciclo começa novamente.

A Aventura

Durante a Aventura, os personagens engajam o alvo – eles fazem rolagens, superam obstáculos e completam o objetivo (com sucesso ou não). Quando a aventura é concluído, o jogo muda para a fase de Folga.

Estrutura de uma sessão

Para auxiliar a MC na administração da sessão de jogo, apresentamos essa estrutura para que cada sessão conte uma história com começo, meio e fim. Essa estrutura se aplica a todas as sessões começando com a Sessão Dois. Na Sessão Um não acontece a etapa de Pré-Episódio, mas durante o Primeiro Ato acontece uma Situação Inicial.

Pré-Episódio

Antes de começar um Episódio, temos que lembrar o que aconteceu nas sessões passadas para situar os jogadores. Caso a sessão anterior tenha acabado no meio de uma cena sem conclusão, agora é a hora de finalizá-la.



Primeiro Ato – Introdução

No primeiro ato temos a chance de passar um tempo com os personagens em seu cotidiano e conhece-los um pouco mais. É durante a introdução que são apresentadas as oportunidades de aventura.

Segundo Ato – Desenvolvimento

Escalada. Esta é a maior parte da sessão, e é onde a maioria das cenas acontecerá. Os PJs visitam locais, procuram pistas, superam problemas e tentam resolver a Aventura. É aqui que acontece a maioria dos obstáculos.



Terceiro Ato – Climax

No terceiro ato temos o climax, o ponto alto da aventura. Também é aqui que acontece o fim da Aventura depois que for concluído (com sucesso ou não).

Quarto Ato – Conclusão

No quarto ato, a MC narra os resultados da Aventura e cada um dos Jogadores toma turnos descrevendo seus personagens de volta às suas vidas cotidianas.



Pré-Episódio

Antes de começar a sessão de fato, temos algumas

Anteriormente em...

Aventuras que não são resolvidos até o final de uma sessão são transferidos para a próxima sessão, e pode haver vários ganchos de narrativa ativos a qualquer momento. A MC ou os Jogadores passarão alguns minutos recapitulando a situação de cada gancho narrativo ativo está no início de cada sessão, com ênfase nas pistas que foram encontradas para cada um.

Resolução de cliffhangers

Se a sessão anterior terminou com um ou mais cliffhangers, resolva-os jogando normalmente. Continue o jogo normal até que chegue no fim de uma fase de intervalo. A partir disso você deve continuar para a próxima etapa, o Primeiro Ato. Se a sessão anterior não terminou com nenhum cliffhanger, pule esta etapa e vá direto para o Primeiro Ato.



Primeiro Ato – Introdução

O primeiro ato serve para apresentar os personagens da história e o problema que devem resolver. Geralmente o primeiro ato usa a fase de Jogo Livre.

Apresentando os Personagens

O Episódio geralmente começa com cada um dos jogadores interpretando uma cena da vida cotidiana de seu personagem. Use os temas, aliados, rivais e quaisquer outras características dos personagens como inspiração para as cenas.

Situação Inicial

Somente na Sessão Um, após introduzir os personagens e o bando, introduza os PJs à situação inicial e comece o jogo. Na situação inicial uma das Pessoas da campanha aborda os personagens dos jogadores com uma oportunidade de Aventura que envolve o Problema Atual. Os jogadores podem continuar a partir daí.

O propósito dessa situação inicial é servir de pontapé inicial para a primeira sessão, arremessando os PJs direto na história e na aventura. Os jogadores não precisam sair por aí procurando o que fazer. Você os joga direto no meio de uma situação em movimento para que reajam rapidamente. Afinal, eles já fizeram um grande esforço criativo na criação de personagens e do bando.

Apresentando a Aventura

Depois dos personagens e do bando, as Oportunidades são apresentadas. A MC pode esperar que os PJs encontrem ou criem uma oportunidade de aventura, ou pode oferecer algumas Oportunidades para que eles escolham uma.

A parte principal de uma Aventura é o objetivo principal, você pode escolher um um das opções abaixo ou jogar um dado para sortear. Depois que decidir o objetivo da Aventura é fácil adicionar os outros detalhes. Você pode sortear nas tabelas abaixo ou usar os Problemas, Pessoas e Lugares da campanha como inspiração.

Transportar / Contrabandear

Nesse tipo de Aventura os personagens precisam levar algo do ponto A ao ponto B.

Adquirir / Plantar

Nesse tipo de Aventura os personagens precisam obter ou plantar um item específico.

Exterminar / Assassinar

Nesse tipo de Aventura os personagens precisam dar um fim a uma ameaça permanentemente.

Resgatar / Sequestrar

Nesse tipo de Aventura os personagens precisam obter uma criatura viva de um local.

Invadir / Proteger

Nesse tipo de Aventura os personagens precisam proteger ou entrar em um local específico.

Investigar / Explorar

Nesse tipo de Aventura os personagens precisam investigar um local ou evento e responder a uma ou mais perguntas sobre isso.

Quem

- 1: Líder político
- 2: Líder de Organização
- 3: Celebridade
- 4: Acadêmico
- 5: Criatura
- 6: Vigilante

Condição

- 1: Infiltrado
- 2: Desaparecido
- 3: Refém
- 4: Institucionalizado
- 5: Aposentado
- 6: Refugiado

Carga

- 1: Ser vivo
- 2: Informação
- 3: Arma(s)
- 4: Artefatos raros
- 5: Fonte de energia
- 6: Protótipo único

Origem

- 1: Fora do mundo
- 2: Corporativo
- 3: Coletivo
- 4: Militares
- 5: Governo
- 6: Sindicato

Local (Externo)

- 1: Rodovia
- 2: Docas
- 3: Mercados
- 4: Parque de Diversão
- 5: Favelas
- 6: Bairro de luxo

Local (Interno)

- 1: Torre
- 2: Subterrâneo
- 3: Corporativo
- 4: Residências
- 5: Usina
- 6: Boate

20

Segundo Ato – Desenvolvimento

O Segundo Ato é onde acontece a maior parte da Aventura. Na maioria das cenas, todos os Protagonistas devem estar presentes, se possível. Se eles foram separados por uma ou mais cenas, você deve fazer uma cena em que todos estejam presentes antes do Terceiro Ato, o Climax da Aventura.

Uma Aventura de LUDOVISÃO geralmente tem algumas situações importantes. Essas situações podem ser um local, uma pessoa, um evento ou todos eles ao mesmo tempo. Você pode adicionar mais situações caso precise alongar a Aventura, mas as básicas são:

Situação Um: A Abertura

Descreva o lugar e as circunstâncias em que os PJs começam - o primeiro obstáculo significativo. Esta situação deve apresentar o conceito principal da aventura de forma simples.

É preciso haver uma razão pela qual a Aventura não foi resolvida ainda e os PJs são os heróis para o trabalho. Um guardião ou desafio no início é uma boa justificativa para a aventura ainda ser necessária. Além disso, um guardião/desafio determina uma ação antecipada para capturar o interesse do jogador e energizar uma sessão.

Situação Dois: O Desafio

Os PCs são vitoriosos no desafio da primeira situação e agora são apresentados a um teste que não pode ser resolvido do mesmo modo. Isso mantém os solucionadores de problemas em seu grupo felizes e divide a ação para um bom ritmo.

Se possível, faça desta situação um desafio de raciocínio lógico, de quebra-cabeças, de memória ou de interpretação. O Desafio deve dar destaque a PJs diferentes dos que se destacaram na Abertura, mudar a jogabilidade e oferecer variedade entre o desafio na entrada e o desafio no final. Note que, se a Abertura foi esse tipo de desafio, sinta-se à vontade para tornar o Desafio orientado para o combate. O Desafio deve permitir várias soluções para evitar que o jogo pare.

Situação Três: A Virada

Complice as coisas subvertendo o conceito principal, possivelmente mudando as prioridades ou interesses dos PJs. É uma oportunidade especialmente boa para trazer à tona os objetivos e crenças dos personagens e do grupo.

O objetivo desta situação é criar tensão. Faça isso usando um truque, armadilha ou revés. Por exemplo, depois de derrotar um oponente difícil, e os jogadores pensam que finalmente encontraram o alvo e alcançaram seu objetivo, eles descobrem que foram enganados e a situação era uma ilusão.

Dependendo do seu gênero de jogo, use estas situações para atender a qualquer tipo de jogador ou personagem ainda não atendido pelas duas primeiras áreas. Alternativamente, dê ao seu grupo uma dose dupla de jogabilidade que eles mais gostam, como mais combate ou interpretação.

Depois da Virada, a Aventura está chegando ao seu Clímax. Antes de prosseguir é bom que os jogadores façam uma pausa breve para recuperar as energias.



Terceiro Ato – Clímax

O Terceiro Ato é o ápice da Aventura, mas também o fim dela. Neste ato vemos os personagens chegarem ao objetivo final e como a Aventura é resolvida.

Situação Quatro: O Clímax

O Clímax é o ponto alto da Aventura. Os PJs passaram pelos desafios da Aventura e agora precisam completar o objetivo. Você deve se certificar de que todos os PJs estejam presentes durante o Clímax, para que nenhum jogador perca as cenas mais importantes da Aventura.

Quando o Clímax termina e o jogo segue para a próxima parte: as Consequências. Mesmo após o Clímax, pode haver coisas que os PJs não entenderam ou resolveram sobre a Aventura. Use essas coisas para criar novas Aventuras.

Situação Cinco: A Resolução

A Resolução é onde sua criatividade pode brilhar e muitas vezes é o que tornará a Aventura diferente e memorável dos outros Episódios em suas campanhas. Além disso, se você ainda não deu a recompensa por resolver a Aventura, aqui é um bom lugar para colocar o objeto da missão, o tesouro ou as informações valiosas que os PJs precisam. Esse também seria um bom momento para fazer uma campanha ou revelação mundial, ou uma reviravolta na história.

A Resolução nem sempre representa uma complicação ou ponto de falha para os PJs, mas pode. Ela também não precisa ser sempre algo separado - pode ser uma reviravolta revelada durante o Clímax.



Quarto Ato – Conclusão

Após a Aventura, os jogadores e a MC devem criar cenas da vida cotidiana para cada um dos personagens de jogador. As cenas acontecem minutos, horas ou dias após o Confronto. As cenas mostram como as coisas mudaram as coisas na vida dos personagens e no mundo da campanha.

Durante a Conclusão, o jogo vai para uma fase de Intervalo onde a MC processará as Recompensas que os Protagonistas conseguiram com a Aventura e as Intrigas que causaram com o método de execução dela.

Por último, os personagens dos jogadores podem fazer duas Ações de Intervalo. Essas cenas mostram o que eles fazem enquanto se preparam para outra aventura, ou até mesmo podem servir como espaço para explorar ou criar ganchos narrativos.

Intervalo

Entre as Aventuras, você tem um pouco de tempo para descansar, curar e se manter ocupado. A fase de Intervalo serve para lhe dar tempo para recarregar as energias gastas em uma missão e encontrar tempo para falar sobre as pequenas coisas. É também uma chance de pensar nas experiências e evoluir ou lidar com as intrigas causadas pela aventura

Estrutura da Fase de Intervalo

A fase de Intervalo segue a ordem de eventos descrita abaixo.

1. RECOMPENSAS
2. INTRIGAS
3. AÇÕES DE INTERVALO

Siga A ordem após cada aVENTURA e depois retorne ao Jogo Livre.

Parte 1: Recompensa

É hora de colher os frutos do trabalho. Nessa etapa os jogadores recebem os pontos de experiência referentes à Aventura e outras recompensas que podem ter sido oferecidas.

Se foram oferecidas outros tipos de recompensa, elas são entregues aos jogadores dependendo dos termos acordados para a Aventura, mas serão reduzidas se se a Aventura tiver sido concluída de maneira insatisfatória. Personagens que abandonam uma missão não recebem recompensas.

Parte 2: Intriga

O grupo coleta os dados e faz uma jogada de Intriga:

- + 3 Dados se atingiram o objetivo principal da Corrida.
- +1 Dado para cada objetivo menor alcançado.
- - 1 Dado se eles negligenciaram ou não cumpriram um ou mais requisitos críticos: restrições de tempo, qualidade, integridade etc.



As coisas não saem como planejado e surge um problema. Na próxima Aventura os personagens encontrarão um perigo que os seguiu desta aventura.



A Aventura foi completa, mas poderia ter sido melhor. Os personagens perdem um ponto de experiência cada.



A Aventura foi completa da melhor forma possível. Nenhum problema surge.



A Aventura foi completa da melhor forma possível. Nenhum problema surge e os jogadores recebem mais dois pontos de experiência cada.

Parte 3: Ações de Intervalo

Entre as Aventuras, os personagens passam o tempo fazendo o que quiserem, atendendo a necessidades pessoais e projetos paralelos. Essas são chamadas de atividades de intervalo. Durante uma fase de intervalo, cada PJ tem tempo para duas atividades de intervalo:

ALIVIAR a mente.

Diga o que você faz para recuperar as energias, depois recupere todos os pontos de energia gastos na Aventura.

AVANÇAR um Projeto de Longo Prazo.

Se quiser, seu personagem pode começar um projeto pessoal como uma pesquisa ou o desenvolvimento de uma ferramenta. Faça uma Jogada de Sorte usando os aspectos relevantes e avance uma Barra de Progresso de acordo com o seu resultado.

1 a 3: Progresso ruim(-1); 4 ou 5: Progresso Mediocre(0); 6: Progresso Bom(+1); 6 6: Progresso Ótima(+2).

TRATAR o dano. Você recupera um nível de dano, se tiver sofrido dano nível 3 é reduzido para nível 2, se tiver sofrido dano nível 2 é reduzido para nível 1, dano nível 1 ele é apagando totalmente,

TRANSFORMAR seu personagem.

Use seus pontos de experiência para melhorar ou mudar seu personagem e descreva como ela passa por essa transformação (um treinamento, artefato ou relacionamento novos, etc.).

Por 5 pontos de experiência:

Criar um novo aspecto de benefício em um tema existente (adicionar aspectos de problema com base no número de benefícios)

Por 10 pontos de experiência:

Criar um novo tema de personagem

Mudar um tema de personagem, ao trocar um tema mantenha metade dos aspectos de benefício do tema anterior.

Quando cada personagem tiver resolvido suas atividades de Intervalo, retorne ao Jogo Livre até que o grupo esteja pronto para escolher outra Aventura.

TÍTULO: GÊNERO + CARACTERÍSTICA

DURAÇÃO

GÊNERO + CARACTERÍSTICA

ESCALA



REFERÊNCIAS



INSPIRAÇÕES



PROBLEMAS

PROBLEMA ATUAL

PROBLEMA IMINENTE



PESSOAS & LUGARES

NOME

PROBLEMA / ASPECTO



ASPECTOS DE BENEFÍCIO

>
>
>
>

>
>
>
>



ASPECTOS DE PROBLEMA

>
>
>
>

>
>
>
>



OBJETIVO ou CRENÇA



ALIADOS E RIVAIS

NOME

PROBLEMA / ASPECTO

NOME

PROBLEMA / ASPECTO

NOME

PROBLEMA / ASPECTO

NOME

PROBLEMA / ASPECTO

NOME

PRONOMES

CONCEITO



APARÊNCIA

ROSTO

CORPO

ROUPAS

ACESSÓRIOS



BIOGRAFIA

ORIGEM

ANTECEDENTE

ALIADO

RIVAL



ENERGIA

▷ EXAUSTÃO

Quando ficar com exaustão, um aspecto fica comprometido.



SAÚDE

1 2 3

-1 DADO POR NÍVEL DE DANO

Se um nível de dano estiver cheio, marque o próximo nível.
Quando marcar o nível 3, você fica incapacitado.



PROTEÇÃO

LEVE PESADA ESPECIAL

Marque uma caixa de proteção para resistir uma consequência.



EXPERIÊNCIA

Marque seus pontos de experiência no fim de uma aventura.



EQUIPAMENTO

Marque uma caixa de equipamento para tê-lo em uma aventura.

LIMITE | |

CARTA DE TEMA

✓ TÍTULO

+ BENEFÍCIOS

^ ^ ^ ^ ^ ^

- PROBLEMAS

^ ^ ^ ^

? IDEAL ou OBJETIVO

+ MUDANÇA -

TEMA COMPROMETIDO

CARTA DE TEMA

✓ TÍTULO

+ BENEFÍCIOS

^ ^ ^ ^ ^ ^

- PROBLEMAS

^ ^ ^ ^

? IDEAL ou OBJETIVO

+ MUDANÇA -

TEMA COMPROMETIDO

CARTA DE TEMA

✓ TÍTULO

+ BENEFÍCIOS

^ ^ ^ ^ ^ ^

- PROBLEMAS

^ ^ ^ ^

? IDEAL ou OBJETIVO

+ MUDANÇA -

TEMA COMPROMETIDO

CARTA DE TEMA

✓ TÍTULO

+ BENEFÍCIOS

^ ^ ^ ^ ^ ^

- PROBLEMAS

^ ^ ^ ^

? IDEAL ou OBJETIVO

+ MUDANÇA -

TEMA COMPROMETIDO

INICIADOR

TIPO DE AVENTURA

RECOMPENSA

? OBJETIVOS

1 SITUAÇÃO UM: A ABERTURA

1		2		3		4	
---	--	---	--	---	--	---	--

2 SITUAÇÃO UM: O DESAFIO

1		2		3		4	
---	--	---	--	---	--	---	--

3 SITUAÇÃO TRÊS: A VIRADA

1		2		3		4	
---	--	---	--	---	--	---	--

4 SITUAÇÃO UM: O CLÍMAX

1		2		3		4	
---	--	---	--	---	--	---	--

5 SITUAÇÃO UM: A RESOLUÇÃO

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4

CARTA DE MARCAÇÃO

● Aspecto
● Progresso

NOME

1

2

3

4