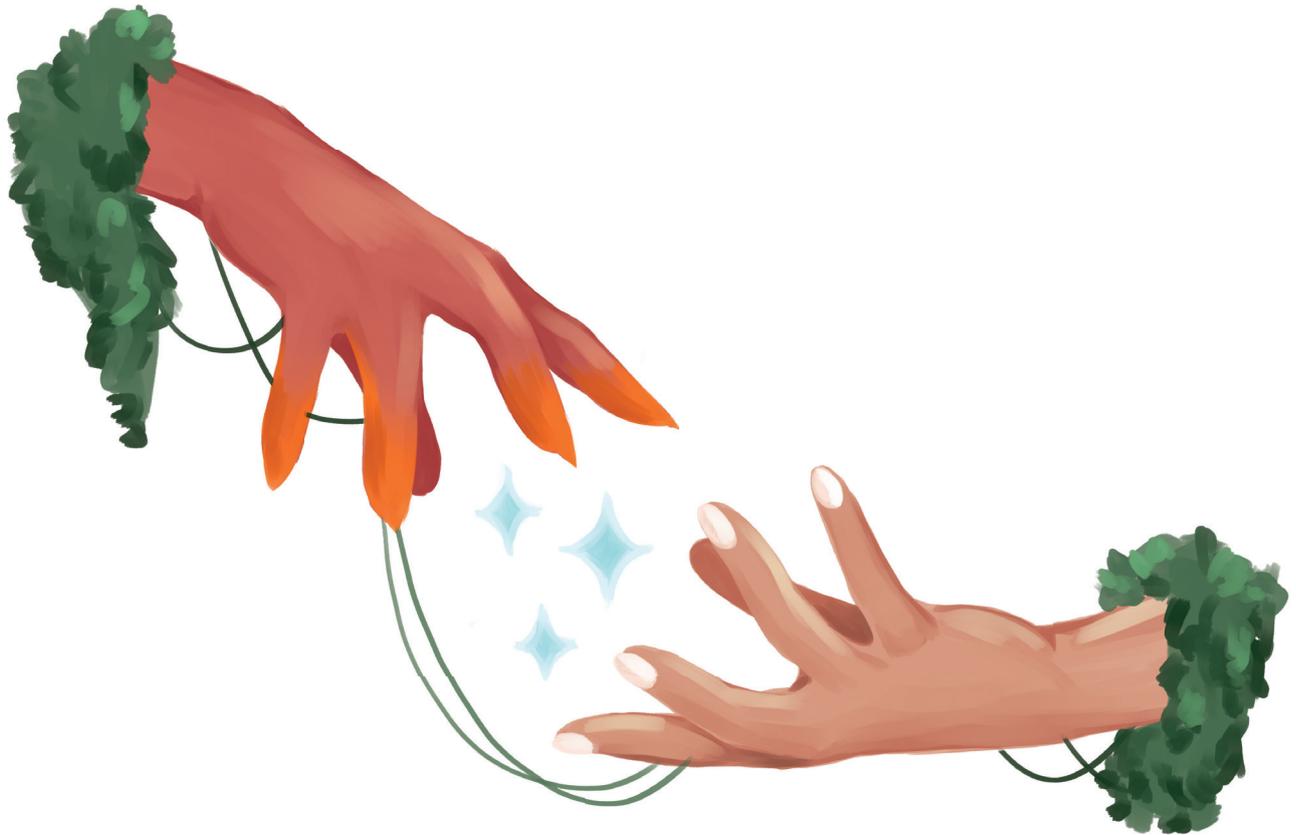




Mundo de Aian

Um guia para criação de personagens de RPG para iniciantes

Luiza Nogueira da Silva
Graduação em Design
Universidade Federal de Santa Catarina



Florianópolis, 2022

Luiza Nogueira da Silva

MUNDO DE AIAN: Um guia para criação de personagens de RPG para iniciantes

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

ORIENTADOR: Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.

FLORIANÓPOLIS, 2022

Luiza Nogueira da Silva

Mundo de Aian
Um guia para criação de personagens de RPG para iniciantes

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de Março de 2022.

Prof.^a Mary Vonni Meurer de Lima, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Chrystianne Goulart Ivanoski

Cristina Colombo Nunes

Douglas Luiz Menegazzi



Documento assinado digitalmente
Douglas Luiz Menegazzi
Data: 21/03/2022 17:32:42-0300
CPF: 053.935.969-60
Verifique as assinaturas em <https://vufsc.br>

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Luiza Nogueira da
Mundo de Aian : Um guia para criação de personagens de
RPG para iniciantes / Luiza Nogueira da Silva ; orientador,
Douglas Luiz Menegazzi, 2022.
78 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Design Gráfico. 4. Ilustração.
5. RPG de mesa. I. Menegazzi, Douglas Luiz. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.



Agradecimentos

Obrigada à minha família pelo apoio e pelo incentivo a conhecer tantas histórias desde pequena – se eu não tivesse lido aquele meu primeiro livro quando criança, não teria aberto todo esse mundo fantástico para mim.

Obrigada também à UFSC pelo ensino gratuito e de qualidade, pela oportunidade de conhecer tantos colegas e professores que me inspiram até hoje.

Professores Doug, Cris, Luciano, Rochelle e Lisandra, obrigada pela paciência, compreensão e ensinamentos.

Obrigada também aos meus amigos: Fernando, Thomaz, Alyne, Evelyn, Guibs, Mika, Serena e Zee pelo apoio constante, mesmo de longe.

Debora, Milena, Julia e Lara, vocês são alguns dos maiores presentes que a UFSC me deu.

Eu amo todos vocês, obrigada por tudo.

Resumo

Neste projeto foi desenvolvido um livro de RPG seguindo o sistema de Dungeons & Dragons com o foco em criação de personagens para jogadores novos, em conjunto com o livro oficial “Livro do Jogador”. Também foram desenvolvidas fichas de personagens alternativas, tanto prontas como em branco para o jogador criar seu próprio guerreiro, assim como fichas novas de NPCs e mapa para a campanha introduzida no livro “Mundo de Aian”. A metodologia utilizada foi uma adaptação da Tradução Intersemiótica aplicada ao Design, de Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016).

Palavras chave: Ilustração, Design gráfico, RPG de mesa.

Abstract

This project worked to develop an RPG book, following the Dungeons & Dragons system, focusing on the creation of characters for new players, working together with the official D&D book “Player’s Handbook”. Characters’ sheets were also developed during the project, some with characters ready to be used and blank ones so the player can create their own character. New NPC sheets were also created, as well as a map for the campaign introduced in the book “Mundo de Aian”. The chosen methodology used was an adaptation of “Tradução Intersemiótica aplicada ao Design,” from Medeiros, Teixeira and Gonçalves (2016).

Keywords: Illustration, Graphic design, tabletop RPG

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Conjunto de dados estilizados de RPG.....	14
Figura 2. Mapa de Barovia.....	14
Figura 3. Frente da ficha de personagem.....	16
Figura 4. Quadro de adaptação da metodologia.....	21
Figura 5. Kit Introdutório oficial de D&D.....	24
Figura 6. Call of Cthulhu Starter Set.....	25
Figura 7. Tabela de Similares.....	26
Figura 8. Metodologia de criação de personagens.....	29
Figura 9. Painel semântico do personagem I.....	30
Figura 10. Painel semântico do personagem II.....	29
Figura 11. Painel semântico do personagem III.....	32
Figura 12. Rascunhos iniciais de Ezequiel.....	33
Figura 13. Estudo de silhueta I.....	34
Figura 14. Lineart de Ezequiel.....	35
Figura 15. Ilustração final de Ezequiel.....	36
Figura 16. Ilustração final de Ezequiel com fundo.....	37
Figura 17. Retrato de Ezequiel.....	38
Figura 18. Rascunhos iniciais de Koharu.....	39
Figura 19. Estudo de silhueta II.....	40
Figura 20. Lineart de Koharu.....	41
Figura 21. Ilustração final de Koharu.....	42
Figura 22. Ilustração final de Koharu com fundo.....	43
Figura 23. Retrato de Koharu.....	44
Figura 24. Rascunhos iniciais de Kamon.....	45
Figura 25. Estudo de silhueta III.....	46
Figura 26. Lineart de Kamon.....	47
Figura 27. Ilustração final de Kamon.....	48
Figura 28. Ilustração final de Kamon com fundo.....	49
Figura 29. Retrato de Kamon.....	50
Figuras 30-32. Retratos de Daeron, Isaak e Mavis.....	52
Figura 33. Ficha de personagem (frente).....	54
Figura 34. Ficha de personagem (verso).....	55
Figura 35. Ficha de NPC.....	56
Figura 36. Painel visual do mapa.....	57
Figura 37. Ilustração do mapa de Aian.....	57
Figura 38. Painel visual de raças de D&D.....	59
Figuras 39-42. Ilustrações de raças de D&D.....	60
Figuras 43-46. Ilustrações de raças de D&D.....	61
Figura 47. Painel visual de classes de D&D.....	62
Figuras 48-52. Ilustrações de classes de D&D.....	63
Figuras 53-55. Ilustrações de classes de D&D.....	64
Figura 56. Capa de Mundo de Aian.....	65
Figura 57. Ilustração para página interna.....	65

Figura 58. Ilustração para página interna.....	66
Figura 59. Ilustração para página interna.....	66
Figuras 60-61. Ficha finalizada I.....	67
Figuras 62-63. Ficha finalizada II.....	68
Figuras 64-65. Ficha finalizada III.....	69
Figuras 66-68. Fichas de NPCs finalizadas.....	70
Figura 69. Painel de fotos do protótipo.....	72
Figura 70. Foto do protótipo.....	73
Figura 71. Capa para impressão.....	74
Figuras 72-73. Envelope para impressão.....	75

SUMÁRIO

Introdução.....	13
Contexto e tema.....	14
Problematização.....	16
Objetivo.....	17
Objetivo geral.....	18
Objetivos específicos.....	18
Justificativa.....	18
Delimitação do projeto.....	19
Metodologia.....	20
Tradução Intersemiótica aplicada ao Design.....	21
Fase Analítica.....	22
Briefing.....	23
Análise de similares.....	23
Análise de mercado.....	27
Fase Criativa.....	28
Definição e conceito de personagens.....	29
Personagem I: Ezequiel.....	30
Personagem II: Koharu.....	31
Personagem III: Kamon.....	32
Ilustrações dos personagens.....	33
Personagem I: Ezequiel.....	33
Personagem II: Koharu.....	39
Personagem III: Kamon.....	45
Definição e conceito de NPCs.....	51
Listagem e ilustrações de NPCs.....	51
Fichas dos personagens.....	53
Ilustração do mapa.....	57
Ilustrações das raças.....	59
Ilustrações das classes.....	62
Ilustrações de capa e extras.....	65
Fase Executiva.....	71
Protótipo.....	72
Especificações do projeto.....	73

Considerações Finais.....75
Referências Bibliográficas.....76





“Toda a verdade do mundo está contida nas histórias.”

Patrick Rothfuss (2011)

INTRODUÇÃO

Jogos são parte do cotidiano de várias pessoas com faixas-etárias distintas. É natural o ser humano ir atrás de algo que ofereça recompensas, seja em jogos clássicos de tabuleiro ou até mesmo em algum aplicativo no celular com sistema de gamificação. A modalidade de jogos conhecida como RPG (sigla em inglês para *roleplaying game*, ou jogo de interpretação em português) se encontra nessa categoria e é um limiar entre o jogo de tabuleiro, a literatura e o teatro; isto é, requer uma mesa e um grupo de pessoas para jogar, leitura sobre personagens, lugares, itens e histórias e, claro, a interpretação improvisada dos personagens em si.

Considerado um jogo clássico, com uma imensa variedade de sistemas oficiais e não oficiais, é conhecido desde os anos 80 – Dungeons & Dragons foi o primeiro jogo de RPG a ser lançado nos Estados Unidos. Desde então, sua popularidade aumentou gradualmente até que, hoje em dia, é possível jogar pessoalmente com amigos ou online em sites que possuem os requisitos necessários (como sistemas de RPG e suas respectivas fichas, dados para serem utilizados online, mapas e muito mais). É um jogo que cada dia conquista mais pessoas e elas muitas vezes têm um primeiro contato através de uma stream de alguma sessão de RPG ao vivo.

O primeiro contato com RPG, portanto, acaba sendo positivo na maioria das vezes. Quando uma pessoa leiga no assunto, que não entende muito ou quase nada das regras, assiste um jogo ao vivo, os jogadores já são experientes, já possuem uma desenvoltura em suas interpretações e personagens complexos e interessantes, assim como um mestre que se destaca e sabe guiar todos à aventura mais divertida possível. Porém, ao se deparar com livros de regras extensos, fichas de personagens que precisam ser preenchidas na íntegra e uma variedade grande de dados que são utilizados, o primeiro contato com o RPG pode fazer o jogador perder um pouco o interesse ou o engajamento. Como que algo tão complexo consegue parecer tão simples e divertido?

O que cativa em jogos de RPG são, principalmente, os personagens. *Concept art* são criadas, muitas vezes, pelos próprios jogadores ou até mesmo como comissões de artistas. O jogador ter um personagem que gosta é importante para conseguir se divertir – afinal, é um jogo que requer uma interpretação teatral. Gostar de seu personagem em todos os sentidos é importante: história, personalidade e visual.

Dessa forma, este projeto aborda a ilustração e *concept art* criativa para um conjunto de RPG para iniciantes, seguindo o sistema de Dungeons & Dragons. O intuito é mitigar a quebra de expectativa que acontece em jogadores iniciantes ao se depararem com fichas, regras e personagens muito complexos e exercer o design destes materiais para deixá-los mais simples, cativantes e intuitivos. Com regras sim-

plificadas, mapa claro de um mundo já criado e personagens prontos para serem conhecidos, a ilustração e um melhor design de informações dos materiais gráficos trarão mais clareza para iniciantes com seu primeiro contato com RPG. Para isso, esse Projeto de Conclusão de Curso (PCC) em Design se utiliza do jogo “Mundo de Aian”, um universo narrativo de RPG previamente criado pela autora deste trabalho, seguindo o sistema de Dungeons & Dragons, e que será projetado na forma de um conjunto para iniciantes no jogo.

Contexto e tema

Como citado, RPGs são jogos interpretativos, onde é requerido um certo número de jogadores (geralmente entre 3 a 6, mas cada grupo escolhe sua quantidade ideal) e um mestre. Cada jogador interpreta seu personagem e o mestre narra a aventura, o ambiente, NPCs (*non-playable character*, ou personagem não jogável) e as consequências das ações de cada jogador – por exemplo, como um NPC responde a uma pergunta ou o que acontece quando um personagem tenta atravessar uma ponte prestes a cair. As rolagens de dados acontecem para levar em consideração o acaso: a ponte tem chances de cair, mas o que vai decidir se isso acontece ou se ela vai aguentar todos os jogadores passarem é uma rolagem de dados feita pelo mestre do jogo.

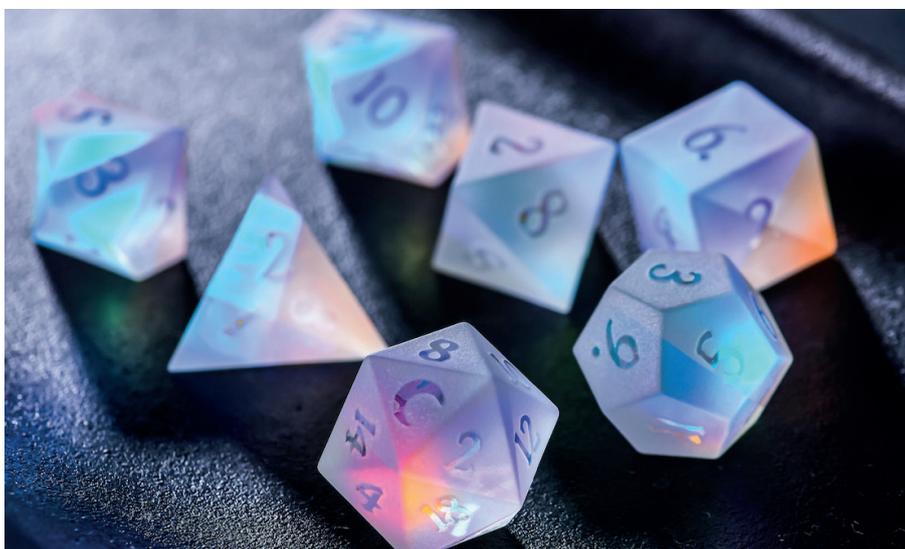


Figura 1. Conjunto de dados utilizados de RPG.

Fonte: CrystalMaggie <[etsy.com/shop/CrystalMaggie](https://www.etsy.com/shop/CrystalMaggie)> 2022.

Tabuleiros e mapas são opcionais, mas geralmente são utilizados já que auxiliam na imaginação e noção espacial. Durante muitos encontros entre NPCs e vilões, os jogadores seguem uma ordem de turnos em batalha para resolver o conflito, onde há um limite do quanto pode andar e quantas coisas pode-se fazer em cada turno – desse modo, um tabuleiro com espaços divididos auxilia na movimentação e execução de ações.

As fichas de personagens são criadas de acordo com o sistema a ser jogado – neste caso, Dungeons & Dragons. Esse sistema também dita as regras e como cada atributo funciona: atributos são as qualidades físicas e mentais dos personagens. São elas: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. Esses atributos são traduzidos em um número de 1 a 20; quanto maior, mais forte o atributo. Por exemplo, um personagem com força 16 consegue carregar muito mais peso do que um personagem com força 10. Os outros atributos são derivados desses principais e cada



Figura 2. Mapa de Barovia.

Fonte: A Maldição de Strahd, Dungeons & Dragons, 2020.

personagem pode ou não ter proficiência neles. Por exemplo, persuasão é uma habilidade ligada ao carisma. Portanto, quanto mais alto for o carisma, maior é a habilidade de persuasão do personagem. E, ainda mais, se ele tem proficiência em persuasão, será melhor ainda. Todos os números são calculados de acordo com as regras e eles alteram o resultado da rolagem dos dados, somando ou diminuindo o valor final, o que afeta diretamente no resultado alcançado.

O mundo onde se passa a campanha é criado pelo mestre, mas, muitas vezes, os jogadores optam por uma campanha já pronta que é vendida em formato de livros e/ou kits. Para o conjunto introdutório, o jogo se passa no mundo de Aian, com NPCs, mapas e locais já pré-definidos para auxiliar no entendimento tanto dos jogadores quanto do mestre.

Jogos de RPG também podem ser utilizados na educação porque desenvolvem habilidades de socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade (GRANDO; TAROUÇO, 2008). Socialização e cooperação trabalham juntas tanto fora quanto dentro do jogo: os jogadores precisam interagir entre si, conversar para solucionar os problemas em conjunto, mas também precisam de criatividade para interpretar seus personagens criados para eles também chegarem a uma conclusão que beneficia o grupo. RPG é, necessariamente, um jogo de grupo – adaptações podem ser feitas para jogar com somente um mestre e um jogador, mas a experiência toda é pensada para um grupo de três ou mais. As interações acontecem tanto den-

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. É permitida a cópia desta planilha para uso pessoal.

Figura 3. Frente da ficha de personagem.

Fonte: Livro do Jogador, Dungeons & Dragons, 2019.

tro quanto fora do jogo também, com os outros jogadores e com o próprio mestre. Por mais que um jogador crie um personagem introspectivo e quieto, ele precisa dialogar com o grupo e, eventualmente, interpretar seu personagem e desenvolvê-lo.

Por fim, RPG em qualquer sistema é um jogo que, assim como as relações humanas, é ao mesmo tempo simples e complexo. Gerenciar diferentes personalidades em um grupo pode ser difícil, mas é sempre recompensador, principalmente em um cenário onde todos os jogadores estão lutando pelo bem maior do grupo. As regras são, em seu cerne, intuitivas: se um personagem for rude com um NPC, ele provavelmente não vai ser favorecido em outras interações com ele. Do mesmo modo, se outro personagem tentar acertar um alvo a 7 metros de distância, ele vai ter dificuldades maiores se não for experiente nisso. As regras ditam as rolagens dos dados e as leis naturais que ocorrem no mundo. Portanto, se elas forem apresentadas de um modo di-

dático e simples, o jogo em si se torna ainda mais acessível, intuitivo e dinâmico.

Problematização

Conjuntos para iniciantes em D&D (Dungeons & Dragons) já estão presentes no mercado. No entanto, em sua maioria não são kits especificamente feitos para jogadores iniciantes, mas sim uma compilação de materiais já existentes – ao invés de serem produzidos, por exemplo, um livro de campanha específica para iniciantes e um livro de regras reduzido, são livros já existentes colocados juntos em um kit. Isso não auxilia em uma introdução mais simples das regras, somente traz um desconto no preço ao comprar os livros em um conjunto.

Um bom conjunto introdutório é amigável, fácil de entender e direto. Os detalhes mais avançados sempre serão aprendidos no futuro, geralmente conforme o jogador se

desenvolve mais durante o jogo em si. A distribuição visual das informações também requer uma melhoria – os livros de D&D prezam mais pela estética a uma organização da informação de forma didática, mesmo quando ambos deveriam ser atingidos.

Outra dificuldade facilmente encontrada entre iniciantes no mundo de RPGs, dessa vez não exclusivamente com o sistema de D&D, é a criação do próprio personagem. As regras não são muito complexas, mas o volume é o que torna o processo complicado para quem não tem muita facilidade ou experiência. Existe uma variedade grande de opções de classes, raças, armas e histórias e, muitas vezes, uma maior quantidade de opções mais confunde um jogador do que o ajuda – por exemplo, existem mais de 10 opções de raças e mais de 13 opções de classes. Os conjuntos iniciantes ainda requerem a leitura do livro e o filtro por parte do leitor para a criação de um personagem completo. E, para um maior proveito do jogo, o jogador precisa conhecer muito bem seu personagem e isso inclui entender quais são suas habilidades, como elas refletem no mundo e como podem ser utilizadas e o que sua classe pode fazer. Portanto, uma opção de personagens já prontos em um conjunto faz falta.

Com um número menor de opções e com os personagens já delimitados, o processo de aprendizagem é mais simples: o jogador não vai precisar ler sobre todas as classes, por exemplo, para se decidir. A criação de um personagem novo, não incluso no kit, também é possível. O desenvolvimento de uma ficha mais didática e clara também vai auxiliar nesse processo.

Em conclusão, os conjuntos para iniciantes presentes no mercado não abordam as principais dificuldades de jogadores iniciantes, nem apresentam as regras de um modo claro e didático o suficiente. D&D é um sistema de jogo flexível, que permite o desenvolvimento de personagens e histórias extremamente criativos, mas, por ter um conjunto de regras grande, exige uma atenção extra inicial para que a aprendizagem seja efetiva. Assim, o problema de design do qual este PCC tem por intenção oferecer uma solução é: como tornar mais acessível e compreensível o jogo de RPG "Mundo de Aian" para iniciantes?

Objetivo

O objetivo a ser atingido neste projeto é a criação de um kit de iniciantes em D&D, situado no mundo de Aian e sua campanha, com seus personagens e lugares originais. Com uma diagramação didática, a interpretação e memorização das regras é feita sem empecilhos – as regras ficarão disponíveis tanto para os jogadores consultarem quanto para o mestre consultar rapidamente, de modo que ele possa tirar a dúvida de qualquer jogador presente de modo prático e rápido. O conjunto é focado em jogadores inexperientes e

leigos, mas tanto mestres experientes quanto novatos podem usufruir também.

Com um mapa simplificado – ou seja, sem detalhes em excesso, somente o necessário incluso para que os jogadores consigam se localizar e se acostumar com sua utilização –, a ambientação e a imersão auxiliam no desenvolvimento da criatividade de todos presentes. Adaptações, assim como em todo jogo de RPG, são possíveis e recomendadas de acordo com a necessidade, mas não são requeridas. Desse modo, menos barreiras são erguidas entre iniciantes e o conjunto de regras a serem apresentadas.

A opção da utilização de personagens já prontos também é possível. O conjunto traz três opções diferentes de personagens – eles se diferem em classe, raça, arquétipos e personalidade. Os jogadores, portanto, poderão experimentar interpretar algum personagem pronto e, caso deseje, continuar jogando com ele durante a campanha ou até mesmo criar um novo com base nesses conhecimentos adquiridos.

Objetivo geral

Desenvolver e ilustrar um kit para iniciantes no RPG “Mundo de Aian” para ser usado em conjunto com o Livro de Regras.

Objetivos específicos

- Realizar pesquisas e estudos de similares;
- Simplificar e exemplificar melhor as regras de RPG para a campanha “Mundo de Aian”;
- Desenvolver o Design de um livro contendo mapa, mini-guias para jogadores e fichas que apresente as regras de D&D de modo a contemplar iniciantes;
- Desenvolver ilustrações, contemplando: personagens, NPCs, categorias de raças e classes para o uso de jogadores e mestre;
- Finalizar arquivos de impressão e desenvolver mock ups.

Justificativa

Compreensão do leitor é um fator importante em qualquer material gráfico, mas torna-se ainda mais significativo quando tal material precisa ser didático o suficiente para ensinar regras novas. No caso de um conjunto para iniciantes em D&D, a informação precisa ser clara e amigável, sem retirar o fator criativo – entra, então, o valor da ilustração de personagens, cenários e mapas.

No conjunto de iniciantes original de Dungeons & Dragons, além de ser um produto caro, os materiais dentro não

são tão diferentes dos livros de regras originais – é um compilado de materiais tidos como necessários, mas sem modificá-los para a compreensão mais fácil de jogadores. As regras ainda são extensas e apresentadas de forma complexa, com a estética geral do mundo se sobressaindo em detrimento de um texto diagramado de forma didática. Justamente por ser um jogo tão complexo que é importante, principalmente em um primeiro contato, ter um bom entendimento e a capacidade de reter as informações aprendidas.

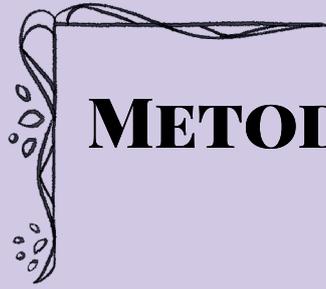
Além disso, ter um jogo com um mapa e personagens definidos reforçam ainda mais o aprendizado dessas regras, já que o jogador pode focar completamente em aprender com um personagem sem se preocupar se sua criação está de acordo com as normas. Uma ficha de personagem mais intuitiva e criativa também auxilia no entendimento, assim como incentiva os jogadores a realmente lerem ela: um material bem diagramado, com espaço para ilustrações e anotações úteis vai ser mais bem utilizado.

Delimitação do projeto

Neste projeto será desenvolvido um livro para iniciantes em D&D, com a campanha situada no mundo de Aian. O livro será desenvolvido com:

- Um mapa do continente;
- Um livro com explicações focadas na criação de personagens para jogadores iniciantes;
- Três fichas para personagens jogáveis prontas;
- Três fichas para personagens não-jogáveis (NPCs) prontas;
- Três fichas para personagens jogáveis e não jogáveis em branco extra.

As regras a serem utilizadas durante o jogo seguem o sistema da quinta edição de Dungeons & Dragons, especificamente as citadas no Livro do Jogador. O livro contém uma explicação focada na criação de personagens e simplificação de regras com o objetivo de simplificar ao máximo e tornar o primeiro contato com o jogo mais simples. Listagens e regras muito específicas não estarão presentes no livro “Mundo de Aian”, visto que ele é uma explicação extra do Livro do Jogador.



METODOLOGIA

METODOLOGIA

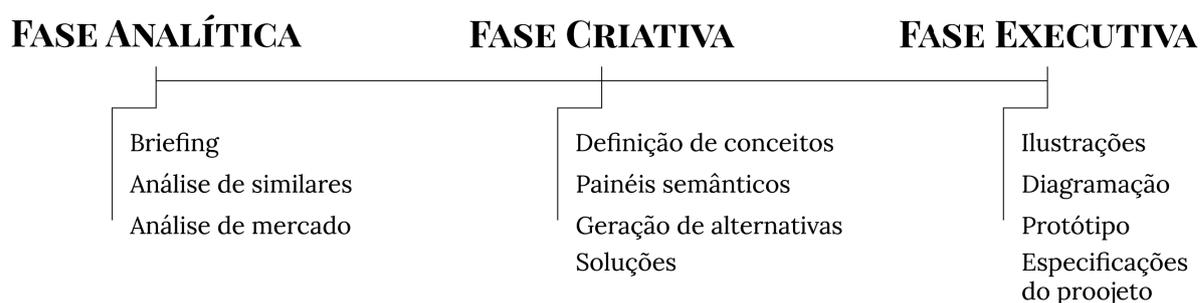
Metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design

Para a efetivação deste PCC foi utilizada uma adaptação da metodologia de Tradução Intersemiótica aplicada ao Design Gráfico, desenvolvida por Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016). A adaptação é apresentada na Figura 4.

Essa metodologia se divide em seis etapas: necessidade do projeto, conceitos-chave, mídia, painéis visuais, geração de alternativas e solução e validação.

A necessidade do projeto existe para identificar, analisar e buscar informações sobre o texto a ser traduzido na ilustração. O briefing também é implementado nessa etapa. O conceito-chave auxilia na geração de um sumário do texto e informações do briefing. A definição da mídia por onde será traduzida a ilustração é de suma importância para sua efetividade e ela implica diretamente em todas as etapas criativas. Os painéis visuais organizam as informações de cada signo em um processo de tradução, que auxilia a definir traços marcantes, cores e conceitos visuais. A geração de alternativas é a próxima etapa. O conceito, o visual e o material formam uma tríade a ser trabalhada: no conceito fica as diretrizes e pré-definições do projeto. No visual, rascunhos, ilustrações e grafismos. Já no material há a relação do projeto como um objeto tangível – por exemplo, no mapa a ser impresso ou na tela do mestre presente no kit. A última etapa é composta pela solução e validação: após a geração de alternativas, a que passar por uma avaliação final seguirá para o projeto, com possível validação com o público antes da produção. (MEDEIROS; TEIXEIRA; GONÇALVES, 2016).

Figura 4. Quadro de adaptação da metodologia.
Fonte: a autora (2022).



A decorative flourish consisting of a vertical line with small circles and a horizontal line with a pointed end, framing the text.

**FASE
ANALÍTICA**

Briefing

Para o desenvolvimento adequado deste projeto, é necessário o desenvolvimento de um briefing, que é a ferramenta utilizada para acumular, analisar e transmitir as informações e dados necessários para a realização de um projeto de design gráfico.

Durante esta etapa, uma pesquisa e análise de similares serão realizadas. Dentro do próprio sistema de D&D, existem kits introdutórios e kits com histórias fechadas – eles não necessariamente são para iniciantes, mas sim contém uma história fechada, com níveis de dificuldade e níveis dos personagens delimitados. A vantagem de fazer uso de uma campanha pronta é a falta da necessidade da parte do mestre de criar cada encontro, pensar em números e condições de cada inimigo. No entanto, tal qual o kit desenvolvido neste projeto, é possível a adaptação de acordo com as necessidades do grupo. Desta forma, a análise de similares será feita com kits para iniciantes e kits de campanhas prontas para o maior aproveitamento de informações.

Também é necessária a análise do mercado de RPGs. Existem outros sistemas do jogo além do clássico D&D, com suas próprias regras e kits – também existem, claro, outras versões do próprio sistema original. Atualmente, Dungeons & Dragons está na sua quinta edição e suas próprias regras e mecânicas foram alterando conforme o tempo, tudo de acordo com a necessidade ou novos requisitos do público.

Análise de similares

O primeiro similar inicialmente escolhido para a análise foi o *Dungeons & Dragons - Starter Set - Kit Introdutório*, distribuído pela Galápagos Jogos no Brasil.

Este conjunto em particular contém:

- 1 conjunto de dados;
- 1 livro de regras;
- 1 livro de campanha pronta (“A Mina Perdida de Fandelver”);
- 5 fichas de personagens prontas;
- 1 ficha de personagem em branco.

O primeiro ponto a ser levantado é sobre o livro de regras presente no conjunto. Ele é comercializado como um livro de regras simplificado para iniciantes, mas após uma pesquisa mais profunda, foi notado que, na verdade, é somente os capítulos iniciais do Livro do Jogador, que é o livro de regras original de D&D. O texto e a diagramação não foram alterados, o que não necessariamente torna o livro mais didático para novos jogadores. A não inclusão de capítulos



Figura 5. Kit Introdutório oficial de D&D.
 Fonte: Galápagos Jogos, Dungeons & Dragons, 2020.

mais avançados sobre personagens, itens e magias é uma boa escolha, no entanto, visto que a maioria da informação realmente necessária para um jogo está contida no início. Como é introdutório, faz sentido não manter criações mais avançadas de personagens no livro também, principalmente com a presença de fichas prontas. Porém, as fichas prontas seguem o modelo padrão: não possuem ilustrações ou cores, o que prejudica na visualização por parte dos jogadores dos próprios personagens. O livro da campanha pronta segue o modelo de outros comercializados, possui um tamanho reduzido e todos os requisitos necessários para o mestre narrar a aventura. Por fim, a presença de somente uma ficha em branco do personagem também não é algo de destaque: os jogadores podem tirar cópias da ficha e assim criar mais, mas segue com o modelo original.

O segundo kit de iniciantes analisado é o Call of Cthulhu Starter Set. Assim como D&D, também é um RPG, mas segue um outro sistema. Esse kit não está disponível em português e é comercializado no Brasil somente através de compras internacionais ou lojas especializadas.

O RPG do sistema do Chamado de Cthulhu segue a mitologia escrita por H. P. Lovecraft, escritor estadunidense

da década de 20, que teve obras que influenciaram o gênero do terror até hoje na literatura. Nesse kit há:

- 1 livro de aventura solo pronta;
- 1 livro de regras introdutórias;
- 1 livro com três mini-histórias compiladas para uma aventura;
- 1 kit de dados;
- 5 fichas de personagens prontos;
- 4 fichas de personagens em branco;
- 1 livro com um compilado de mapas e itens variados.



Figura 6. Call of Cthulhu Starter Set.
Fonte: Chaosium Inc., 2019

Esse segundo kit de iniciantes possui uma variedade maior de itens: além de uma aventura solo pronta para ser jogada, uma pequena compilação de histórias curtas pode enriquecer a experiência. Como o estilo do sistema é diferente do D&D, existe essa diferença entre as duas primeiras aventuras presentes, sendo uma em grupo e outra, solo. Visto que role-playing games têm o foco no grupo, é mais benéfico uma aventura inicial que obriga os jogadores a interagirem entre si, e não somente com o mestre. Os mapas presentes no livro compilado também ajudam a enriquecer a experiência, apesar de não serem de extrema necessidade.

Outro ponto notado é a presença de ilustrações nas fichas prontas de personagem. Os modelos de fichas se diferenciam entre os sistemas de RPG, já que elas precisam conter as informações e números que vão ser utilizados a cada jogo; o modo de contagem e os atributos são diferentes. No entanto, as fichas do sistema Chamado de Cthulhu sempre possuem um espaço no campo direito superior para uma ilustração do personagem.

A presença das ilustrações já prontas no kit de iniciantes enriquece a experiência, especialmente por não conter nenhuma descrição física mais detalhada nelas. Isso tam-

bém incentiva os jogadores a imaginarem mais seus futuros personagens e desenhar ou até mesmo comissionar uma ilustração dos mesmos. Por fim, é um kit de iniciante completo, e enriquecido com ilustrações próprias para o kit.

Ao fazer uma análise comparativa entre os dois similares, os materiais em si presentes não se diferem: um livro de regras resumido, fichas prontas de personagens e uma aventura pronta. No entanto, apesar das similaridades, o acabamento de cada kit é o principal fator enriquecedor. Sobre o de D&D, é possível ver em vários sites de compra e vídeos de unboxing reclamações de clientes sobre como a caixa possui um espaçamento dentro, que faz com que o tamanho dela não seja condizente com a quantidade de itens presentes – o que gera frustração no cliente na hora da compra. No de Chamado de Cthulhu, existe um conjunto de ilustrações mais ricas e específicas: cada livro possui uma capa e mapas ilustrados e os personagens prontos possuem retratos.

Por fim, ambos similares possuem diferenças e itens em comum. O principal fator enriquecedor de cada um são as ilustrações presentes e o quanto elas enriquecem o jogo e facilitam a imaginação de jogadores novos que podem ter alguma dificuldade inicial.

Características	Dungeons & Dragons Starter Set - Kit Introdutório	Call of Cthulhu Starter Set
Livro de regras introdutórias	Tem	Tem
Livro de aventura pronta	Tem	Tem
Fichas de personagens prontos	Tem	Tem
Fichas em branco	Incompleta	Tem
Mapa incluso na aventura pronta	Tem	Tem
Dados	Tem	Tem
Tela de mestre	Não	Não

Figura 7. Tabela de similares.
Fonte: a autora (2022).

Análise de mercado

Como citado, RPG é um jogo presente desde os anos 80 nos Estados Unidos, criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Inicialmente não era muito conhecido, mas com o passar dos anos aos poucos o jogo se popularizou – sofreu muita influência de grandes obras de fantasia, como os livros de O Senhor dos Anéis, escritos por J. R. R. Tolkien. Atualmente, D&D não é o único sistema de RPG de mesa, ou seja, existem outros jogos, com outros nomes e regras diferentes, mas que seguem o conceito de role playing game: um mestre que narra e orchestra a história e jogadores que controlam seus personagens.

No Brasil, Tagmar é conhecido como o primeiro RPG brasileiro. Surgiu em 1991 e foi publicado pela Editora GSA com o grande diferencial de precisar de somente um livro para ser jogado. Geralmente, mais de um é necessário: por exemplo, em D&D é recomendado ter o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Manual de Monstros para uma campanha. Tagmar possui um sistema de regras similar ao de D&D, no entanto o projeto ficou estagnado anos depois devido ao fechamento da editora. Hoje em dia, é possível acessar seu site e ter acesso aos materiais por lá. Na década de 90 também foi traduzido o Vampiro, a Máscara, um RPG famoso até hoje, focado em histórias de terror. Assim como Tagmar, possui um sistema de regras diferente do D&D, mas por ter sido um dos primeiros a ser traduzido para o português, teve sucesso no Brasil.

A popularização do jogo ocorreu em parte com a internet, visto que o acesso mais rápido e simplificado aos livros necessários é proeminente. Enquanto a maioria ainda é pago, no entanto, alguns sites oficiais disponibilizaram as regras básicas para qualquer um – sua maioria em inglês, mas alguns sites traduziram também para o português. Outro fator grande na popularização do RPG foi o surgimento de programas e podcasts de campanhas. Um que merece destaque é o Critical Role, que surgiu em 2015 como uma web série estadunidense transmitida pela Geek & Sundry. A campanha e o mundo foram criados por Matthew Mercer, um dublador – a premissa de Critical Role é que tanto o mestre quanto os jogadores são dubladores. Isso traz uma qualidade muito interessante ao programa. Como o jogo é sobre role play, como um teatro, ao ter atores profissionais jogando, as interpretações cativam rapidamente o público.

É comum encontrar recomendações de podcasts de RPG no Spotify ou qualquer outra plataforma de streaming. No YouTube, além de encontrar essas campanhas para assistir, também é possível encontrar vídeos que explicam regras para jogadores iniciantes, que explicam para um mestre novato os primeiros passos e muito mais. A informação é distribuída de modo rápido e fácil por esses canais, o que traz cada vez mais jogadores interessados a tentarem participar de uma campanha.



**FASE
CRIATIVA**

Definição e conceito de personagens

Para o desenvolvimento das concept art, conceitos e ilustrações dos personagens será levado em consideração a metodologia proposta por Takahashi e Andreo (2011). O método propõe primeiramente um briefing, onde acontece a identificação do problema, definição dos conceitos, história e aparência do personagem. Em seguida o processo de desenho, com sketches, silhuetas, linguagem corporal e expressões faciais, para finalizar com a ilustração finalizada.

O processo citado reúne os principais aspectos para uma caracterização do personagem, o que é importante para uma concept art e para, futuramente, os jogadores. Ao considerar como jogos de RPG funcionam, é necessário lembrar que, mais do que tudo, é um jogo de interpretação de personagens – ou seja, os aspectos físicos, a história e a personalidade afetam o modo do jogador interpretar.

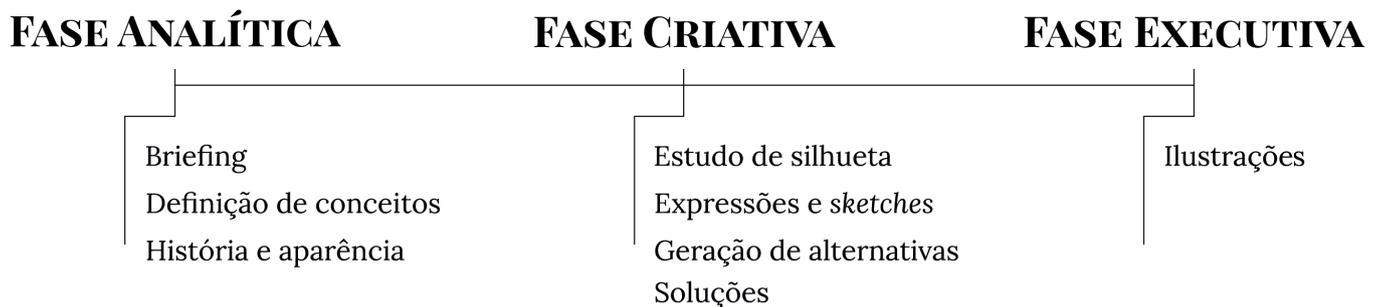


Figura 8. Metodologia de criação de personagens.
Fonte: a autora (2022).



Personagem I: Ezequiel

O primeiro personagem desenvolvido para o projeto segue a classe do Ladino da quinta edição de D&D. É uma classe majoritariamente focada na destreza, com uso de armas de finesse e sem o uso de magias – portanto, a ilustração do personagem deve traduzir uma figura esguia, capaz de se esconder facilmente e dinâmica. Para o auxílio da criação de todos os personagens foram definidos cristais e/ou pedras preciosas como inspiração para as cores e um painel visual para cada. No caso do personagem Ezequiel, o cristal escolhido foi o rubi.

Além disso, essa classe foi escolhida com o jogador iniciante em mente: ela é fácil de compreender e constantemente citada como uma das mais divertidas de se jogar, visto que o jogador pode ter uma abordagem mais lúdica ou mais séria: tal flexibilidade é um atrativo grande para se jogar com a classe do ladino.

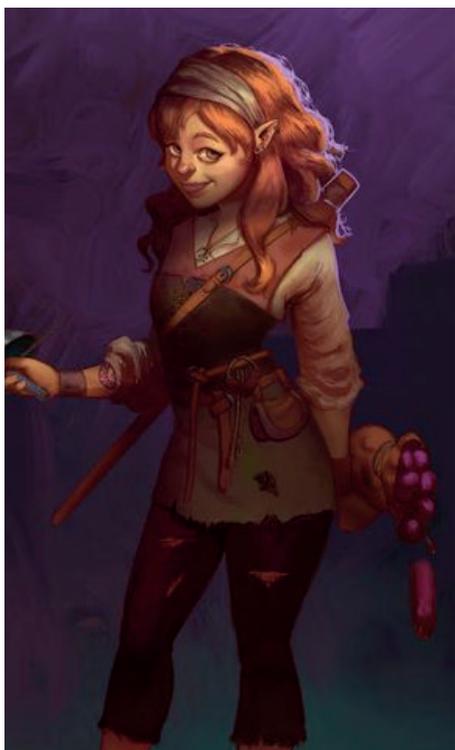


Figura 9. Painel semântico do personagem I.

Ladinos são personagens flexíveis tanto em sua construção quanto em sua história; os mais icônicos geralmente possuem um ar leve, mas astuto, sempre parecendo que sabe mais do que os outros. Por precisarem se esconder constantemente, roupas escuras são as mais comuns, assim como capas longas. A fluidez é constante em todas as referências encontradas. Fonte: a autora (2022).



Personagem II: Koharu

A segunda personagem desenvolvida é a Koharu, uma Druida elfa. Essa classe foi escolhida por sua versatilidade no uso de magia: é recomendado que toda party (ou seja, todo grupo de personagens jogáveis) possua pelo menos um personagem com o título de suporte, que é aquele que auxilia em batalhas com curas, efeitos positivos para aliados e negativos para inimigos. A classe druida inclui a possibilidade do jogador ter um foco em suporte para o grupo, no entanto para aqueles iniciantes que querem testar uma classe com magia, mas não se dão bem com suportes, ela também pode ter um outro foco (como dano, por exemplo). O elemento mágico, portanto, é essencial na ilustração da personagem. Para a personagem Koharu, a pedra escolhida foi a opala.

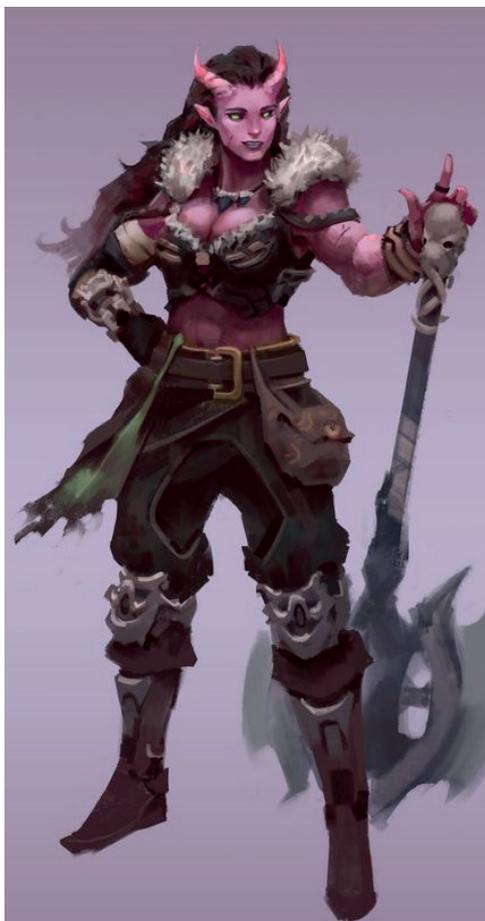
Ao levar em consideração também um equilíbrio de personagens para que a party funcione bem, focos diferentes em atributos foram pensados. Por exemplo, um grupo em que todos os personagens são muito fortes fisicamente mas não muito inteligentes, tende a não ser tão divertido, visto que ao interpretar os personagens casos assim podem levar os jogadores a perderem oportunidades.



Figura 10. Painel semântico do personagem II.

Druidas são ligados à natureza e à magia e isso geralmente é expressado tanto em sua aparência quanto em sua personalidade: na maioria das vezes possuem expressões mais pacíficas e suaves, roupas com elementos que remetem à sua magia ou à natureza ao seu redor.

Fonte: a autora (2022).



Personagem III: Kamon

A terceira personagem desenvolvida para os jogadores é Kamon, uma tiefling bárbara. Ao pensar nos três personagens prontos a serem introduzidos, também foi pensado na dinâmica deles como um grupo: não existe uma regra oficial de como um grupo de aventureiros deve ser formado, no entanto, existem algumas dicas para facilitar o jogo. A escolha de um ladino, uma druida e uma bárbara cobre as necessidades mais básicas e permite com que uma campanha inteira possa acontecer somente com os três.

Kamon é uma personagem focada em combate corpo a corpo, fisicamente forte e corajosa, portanto tais características devem ser traduzidas na ilustração. Para essa personagem, a pedra escolhida foi o topázio imperial.

A classe bárbara é, talvez, uma das mais famosas do sistema D&D. Por muitos jogadores gostarem das batalhas, faz sentido o gosto por essa classe. Seu foco é em força bruta, sem o uso de muita armadura e armas grandes e pesadas.

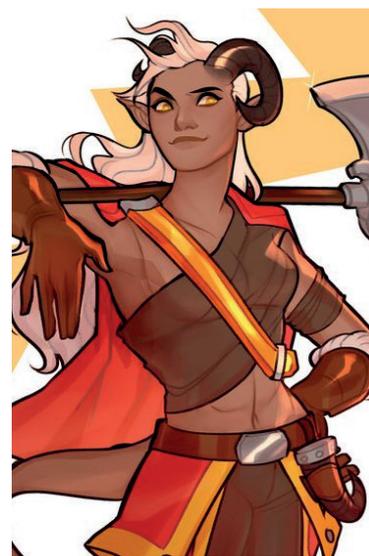
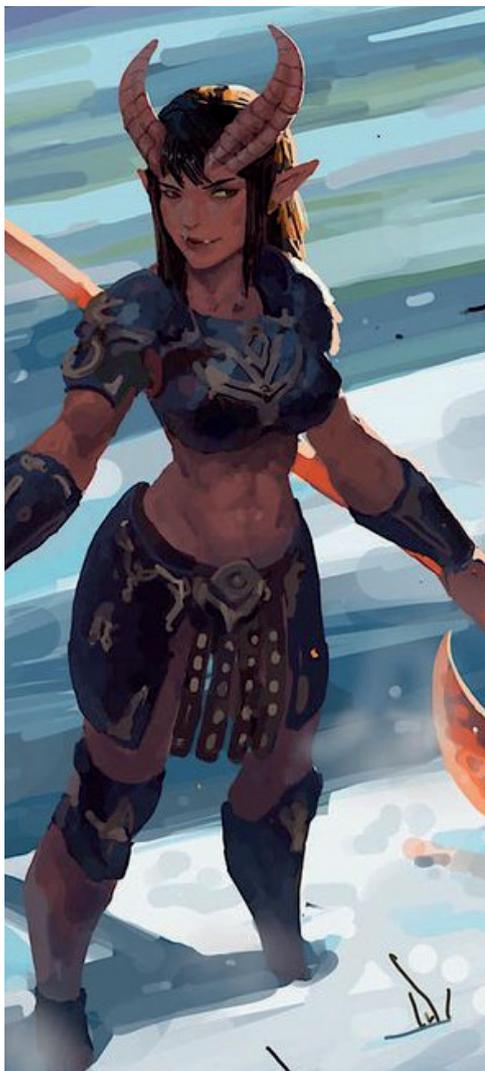


Figura 11. Painel semântico do personagem III.

Bárbaros são, tradicionalmente, personagens fisicamente fortes, evitam usar armadura para manter sua destreza e agilidade. Por suas características de classe, são quase sempre visto com armas grandes, mas com expressões e poses que mostram uma confiança em si.

Fonte: a autora (2022).

Ilustrações dos personagens

Cada personagem foi, inicialmente, ilustrado a partir de rascunhos de ideias. Depois que algumas ideias de expressões faciais e corporais foram trabalhadas, foi iniciado o processo de refinamento dos rascunhos. A partir desse refinamento, cada personagem teve duas ilustrações oficiais: um visual de corpo inteiro, com uma pose e expressão dinâmica que traduz a personalidade do personagem, e um retrato para ser inserido em sua ficha.

Personagem I: Ezequiel

Em Ezequiel, foi priorizada a fluidez do personagem. Os rascunhos iniciais focaram em suas expressões faciais para que melhor traduzissem um personagem desconfiado, mas atento aos arredores e esperto, com um senso de humor sarcástico e leve. Por sua inspiração de paleta de cores vir de um rubi, foi utilizado o vermelho em seu cabelo em contraste com uma roupa escura.



Figura 12. Rascunhos iniciais de Ezequiel.
Fonte: a autora (2022).

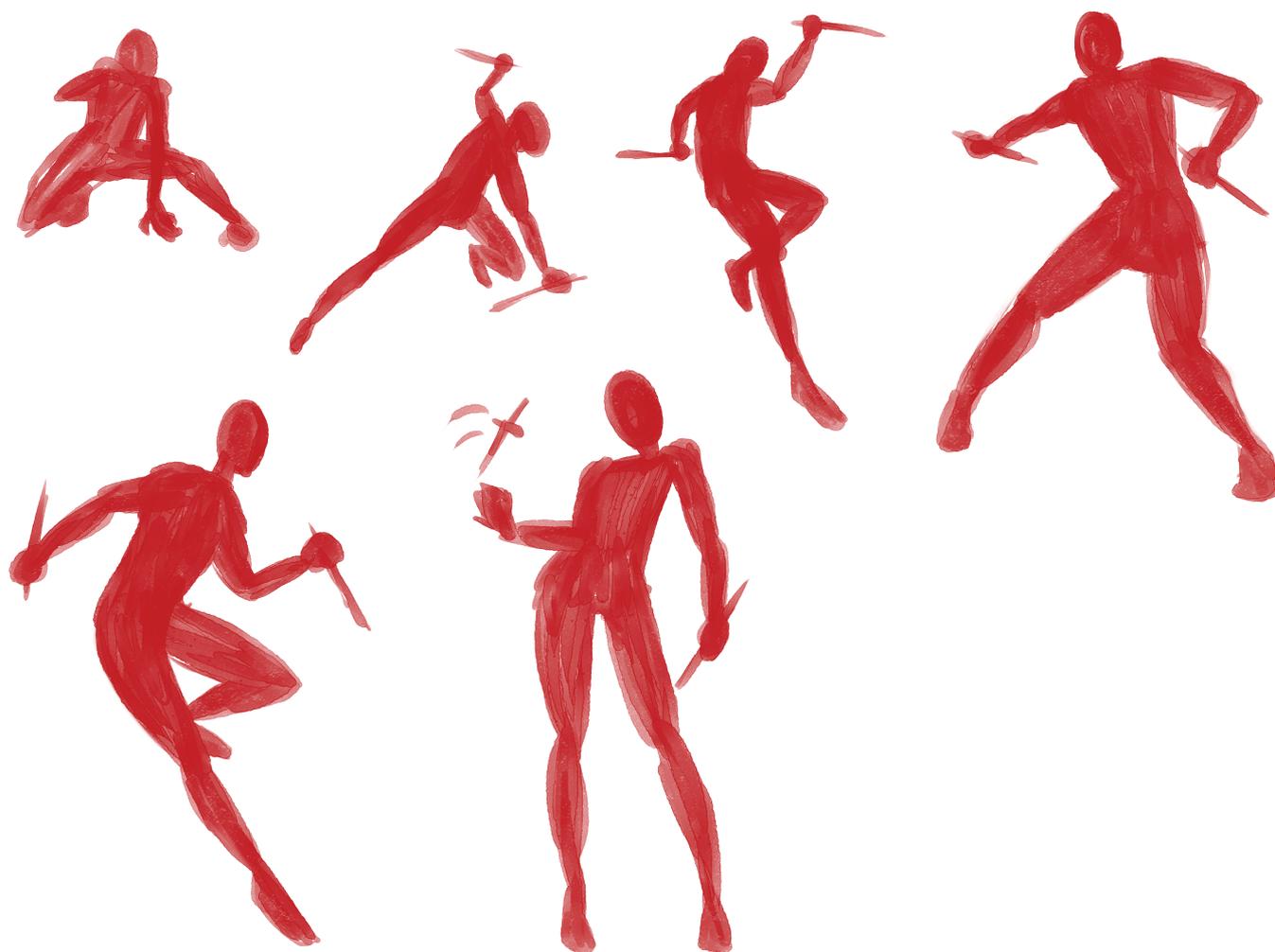


Figura 13. Estudo de silhueta I.
Fonte: a autora (2022).



Figura 14. Lineart de Ezequiel.
O estudo de poses e expressões permitiu
o desenvolvimento da ilustração final,
com sua lineart completa.
Fonte: a autora (2022).



Figura 15. *Ilustração final de Ezequiel.*
Fonte: a autora (2022).



Figura 16. Ilustração final de Ezequiel com fundo.
Fonte: a autora (2022).



Figura 17. Retrato de Ezequiel.
Fonte: a autora (2022).

Personagem II: Koharu

Em Koharu, o foco foi em um personagem vívido, claramente bem humorado e de bem com a vida. Suas ilustrações focaram mais no seu uso de magia, com elementos de natureza aparecendo nos detalhes e nas cores, que foram baseadas em uma opala.



Figura 18. Rascunhos iniciais de Koharu.
Fonte: a autora (2022).

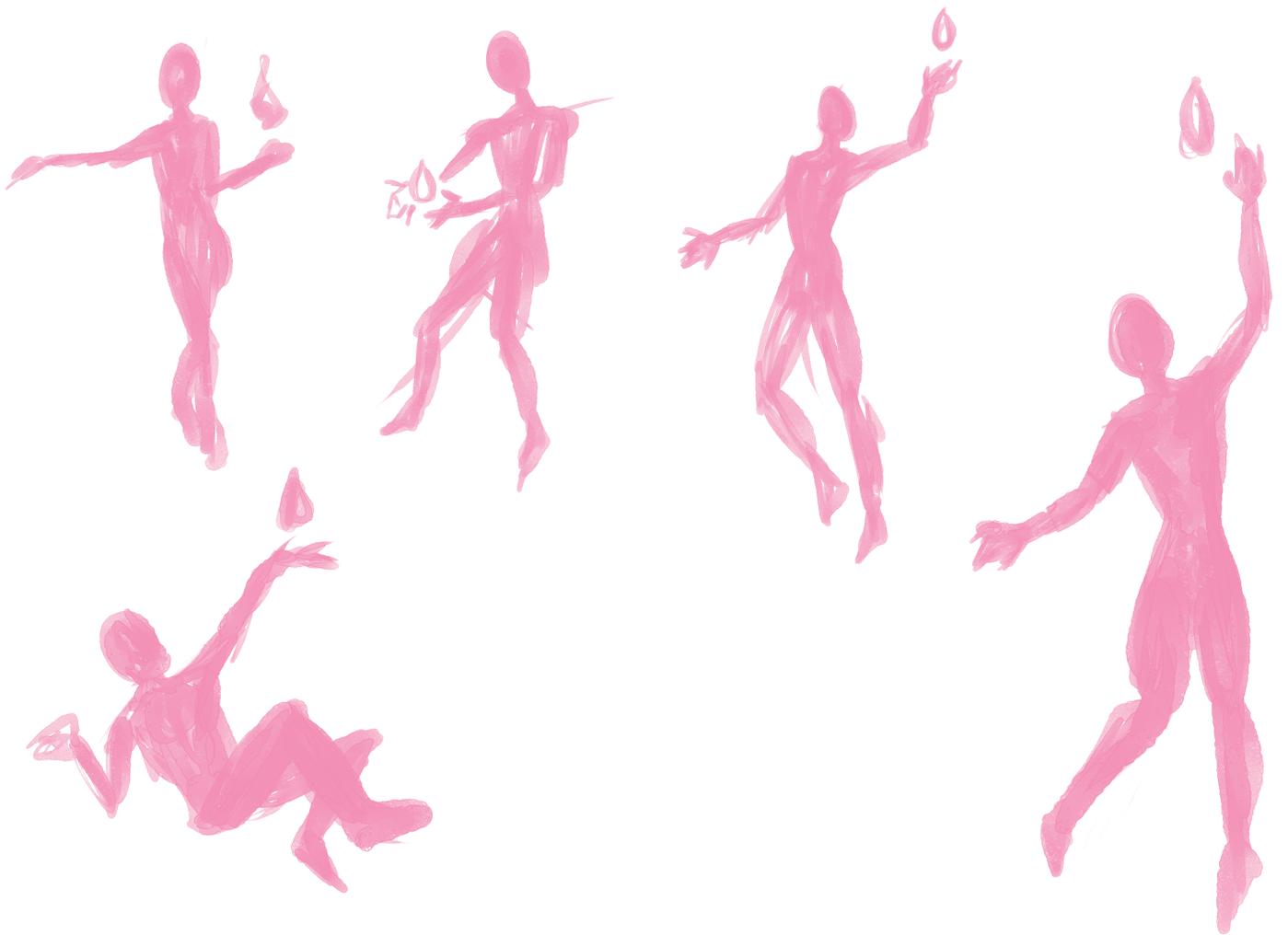


Figura 19. Estudo de silhueta II.
Fonte: a autora (2022).



Figura 20. Lineart de Koharu.
O estudo de poses e expressões permitiu
o desenvolvimento da ilustração final,
com sua lineart completa.
Fonte: a autora (2022).



Figura 21. Ilustração final de Koharu.
Fonte: a autora (2022).



Figura 22. Ilustração final de Koharu com fundo.
Fonte: a autora (2022).



Figura 23. Retrato de Koharu.
Fonte: a autora (2022).

Personagem III: Kamon

Em Kamon, as ilustrações foram desenvolvidas com o objetivo de focar em uma personagem intimidadora, mas não de um modo muito assustador, e sim por sua força física e autoconfiança. Por ser uma tiefling, a tradução de sua pedra escolhida para inspiração na paleta de cores foi trabalhada em seus olhos, e as ilustrações foram desenvolvidas com o objetivo de trazer o olhar do observador para eles.



Figura 24. Rascunhos iniciais de Kamon.
Fonte: a autora (2022).

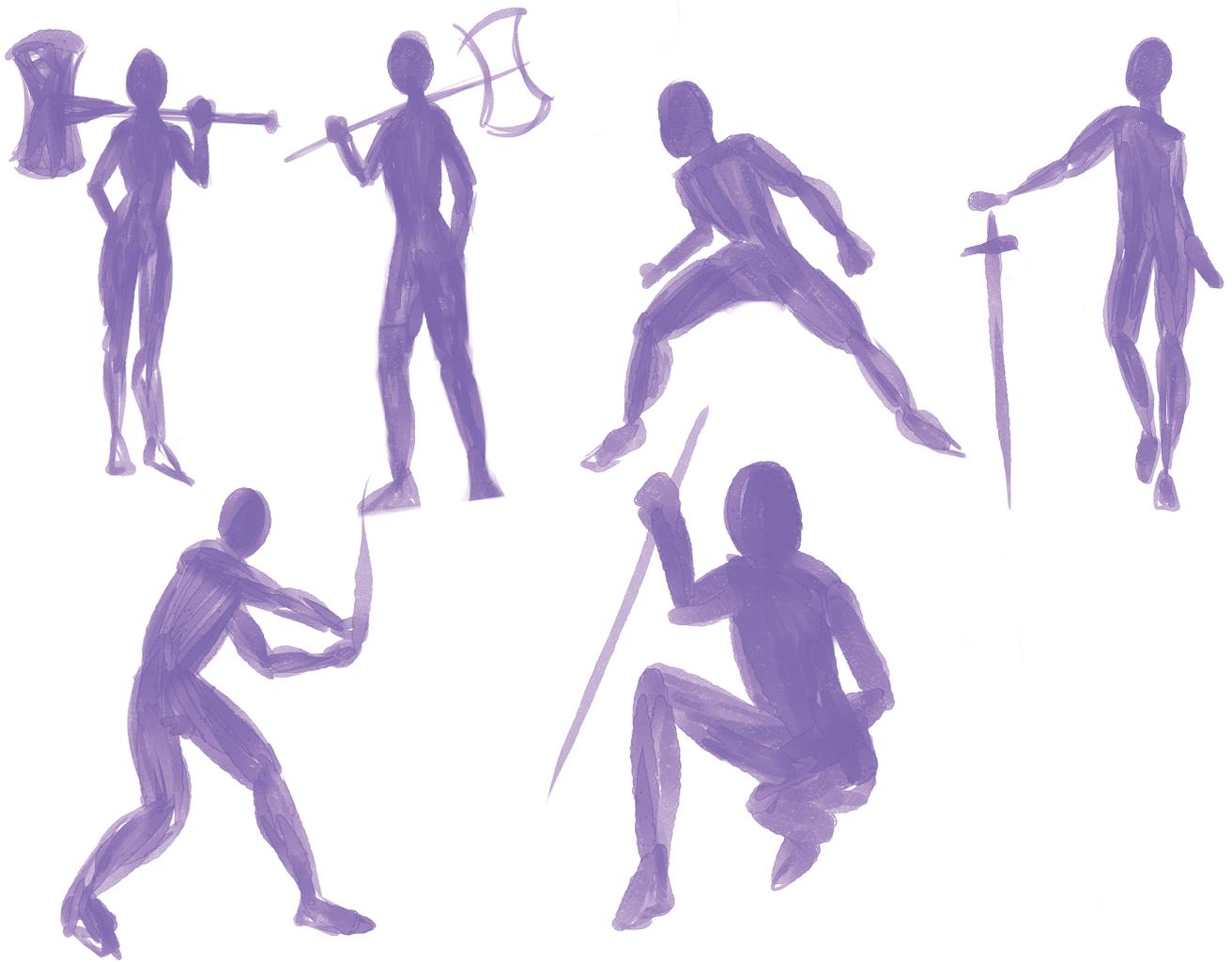


Figura 25. Estudo de silhueta III.
Fonte: a autora (2022).

Figura 26. Lineart de Kamon.
O estudo de poses e expressões permitiu
o desenvolvimento da ilustração final,
com sua lineart completa.
Fonte: a autora (2022).





Figura 27. Ilustração final de Kamon.
Fonte: a autora (2022).



Figura 28. Ilustração final de Kamon com fundo.
Fonte: a autora (2022).



Figura 29. Retrato de Kamon.
Fonte: a autora (2022).

Definição e conceito de NPCs

Os NPCs, personagens não-jogáveis, não vão passar por um processo tão extenso de definição de conceitos. Uma ficha definida e sua ilustração, para o mestre, é o suficiente, visto que a adaptabilidade é importante. Como o mestre é o narrador, ele controla todos esses detalhes e é o responsável por adaptá-los de acordo com as necessidades do grupo.

Portanto, para a apresentação dos NPCs, cada um terá um retrato ilustrado e sua ficha pronta.

Listagem e ilustrações de NPCs

Três NPCs prontos serão disponibilizados. A ficha de personagens não-jogáveis, como originalmente já é reduzida em detalhes, sofreu somente uma alteração visual para o design se manter constante no livro. Sobre as ilustrações, retratos foram desenvolvidos para auxiliar na ambientação do mestre e jogadores. Os três NPCs exclusivos ao mundo de Aian são Daeron, Isaak e Mavis. Cada um possui um ambiente e função diferentes, com todas as informações necessárias ao mestre inclusas em suas fichas.



Figuras 30-32. Retratos de Daeron, Isaak e Mavis.
Fonte: a autora (2022).

Fichas dos personagens

As fichas dos personagens são um dos fatores mais importantes de um jogo de RPG na maioria dos sistemas. É nela que estão informações numéricas, as que são consideradas ao rodar um dado ou fazer uma ação mais arriscada, assim como anotações sobre os personagens em si, seus itens e, em alguns casos, até sua história. Apesar de aparentemente conter muitas informações, é um ótimo meio de guardar tudo que é de mais importante para os jogadores e mestre.

Para um kit de iniciante efetivo, uma alternativa da ficha clássica de personagem de D&D foi desenvolvida. Ela precisa ser clara, somente com as informações mais importantes: por exemplo, os principais números (força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma) devem permanecer em destaque. No entanto, detalhes como a história do personagem e anotações sobre o que ocorre nas sessões pode ser feito em outros lugares. Ela é desenvolvida para uma rápida consulta, mas ao mesmo tempo com espaço para a ilustração dos personagens.

No caso dos personagens prontos, a ficha no kit vem com seus fatores já preenchidos, assim como sua ilustração. Porém, a presença de ao menos uma ficha em branco para a criação de um personagem original é constante em outros kits para iniciantes, como visto na pesquisa de similares. No desenvolvimento deste projeto, o kit irá conter as fichas dos personagens prontos e três fichas em branco – um código QR será disponibilizado junto ao manual para que, se necessário, jogadores acessem a ficha para impressão. Um espaço para a ilustração própria de personagens originais também é reservado na ficha: isso incentiva a criatividade dos jogadores e ajuda até mesmo na imersão, visto que os outros participantes do jogo terão referências de como os personagens se parecem facilmente.

A ficha desenvolvida também requer que ela funcione em escala de cinza. As presentes no kit virão coloridas, assim como as disponíveis pelo código QR. No entanto, é necessário levar em consideração que jogadores nem sempre têm disponíveis impressoras com uma grande variação de cores – muitas vezes, inclusive, a impressão ocorre em lojas, onde nem sempre existe a disponibilidade da impressão em cor barata.

Outro fator considerado é a otimização do espaço. As fichas clássicas, se forem contadas todas as suas partes, necessitam de mais de uma folha A4 para sua impressão – além de aumentar a utilização em excesso do papel, também deixa a consulta de detalhes mais lenta quando jogadores precisam procurar em qual folha anotou o quê. No decorrer de uma campanha completa, é normal que os jogadores acabem com muitas folhas e até mesmo cadernos próprios para anotações; é recomendado que escrevam os detalhes mais importantes ocorridos para que uma fluidez na história aconteça. A ficha, porém, é uma constante que não precisa

ser expandida, e sim simplificada e agradável para a melhor experiência possível.

A paleta de cores escolhida para a ficha é neutra, portanto. Ela remete ao papel antigo, com um tom de base claro o suficiente para manter o destaque entre o fundo e a escrita até mesmo em uma impressão em escala de cinza. Os espaços para preenchimento foram mantidos de forma simples, o que dá a liberdade ao jogador novo e experiente para anotar do modo mais conveniente possível – as fichas dos personagens prontos servem de exemplo de um modo de anotação.

Para o maior aproveitamento do espaço e também da impressão caseira, as informações se distribuem horizontalmente em uma folha A4 dobrada ao meio. Frente, verso e miolo possuem as informações mais importantes para um jogador. Também houve a escolha de manter listagens – por exemplo, listagens de diferentes tipos de magia – em modo digital: sites oficiais possuem listagens interativas com opções de filtros. Uma listagem completa de todas as opções de magia e seus efeitos de um personagem pode prejudicar na hora do jogador localizar as informações que precisa. E ao utilizar a folha A4 dobrada ao meio, o tamanho também é reduzido, o que facilita o transporte – ela pode, por exemplo, ser transportada dentro de um caderno onde outras anotações da campanha acontecem.

Figura 33. Ficha de personagem (frente).
Fonte: a autora (2022)

The character sheet is divided into several sections:

- Skills:** A grid of skill categories including Acrobacia, Arcanismo, Atletismo, Atuação, Blefar, Furtividade, História, Intimidação, Intuição, Investigação, Lidar com animais, Medicina, Natureza, Percepção, Persuasão, Prestidigitação, Religião, and Sobrevivência.
- Perception:** A section for 'Percepção passiva' and 'Proficiências'.
- Stats:** A row of six stat boxes: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, and Carisma.
- Actions:** A section for 'Ações e ataques mais utilizados'.
- Class Features:** A large section for 'Características e habilidades de classe'.
- Resistance and Death Tests:** A section for 'Teste de resistência' (listing stats) and 'Teste contra morte' (listing 'Sucessos' and 'Fracassos').
- Life Points:** A section for 'Pontos de vida' (listing 'Armadura', 'Iniciativa', 'Dado de vida', and 'B. proficiência').

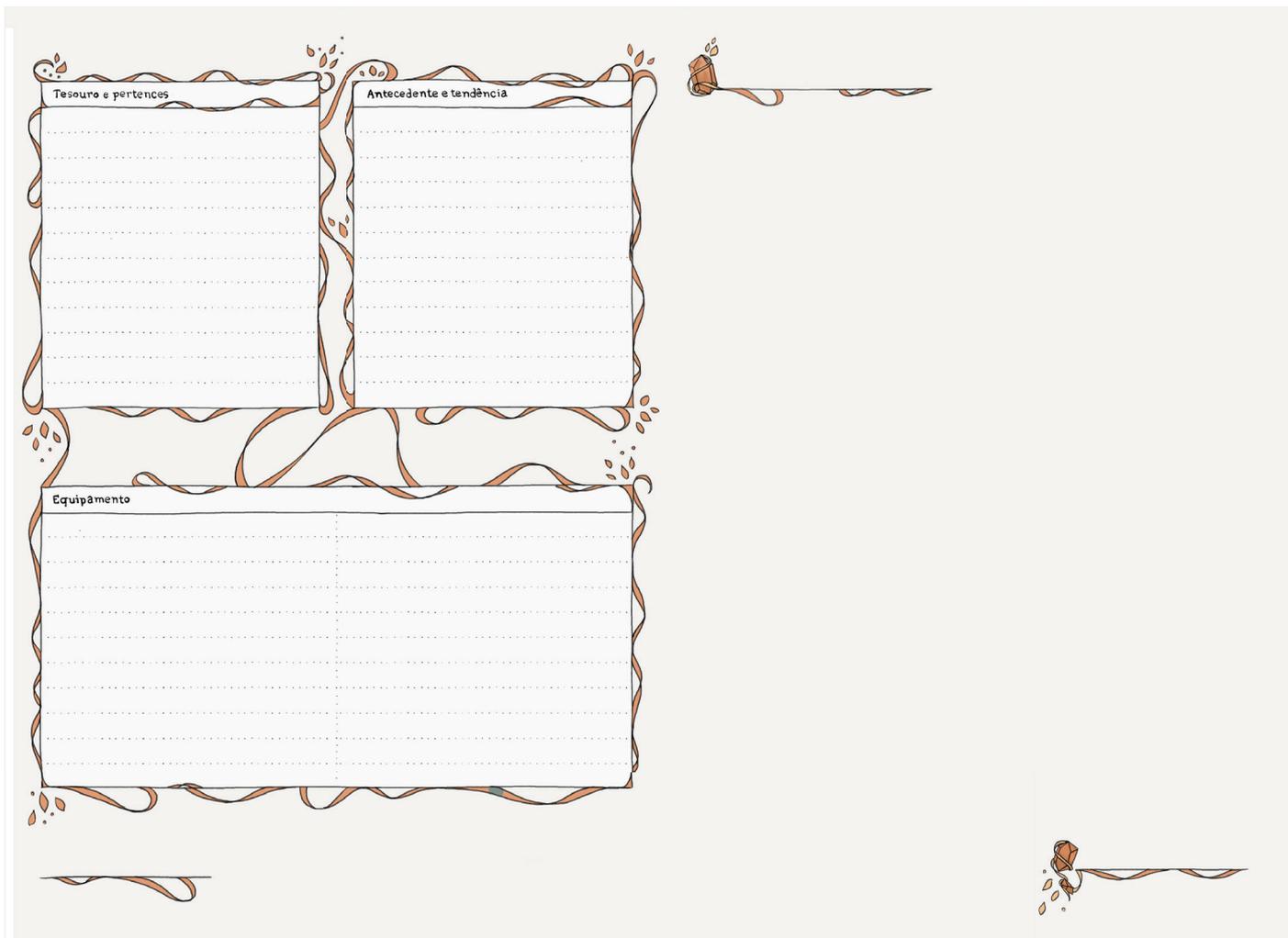


Figura 34. Ficha de personagem (verso).
 Fonte: a autora (2022)

As fichas de NPCs vão seguir o mesmo modelo das fichas de personagens jogáveis. Isso porque, devido à redução de conteúdo extra do material original, o resultado também abrange todas as necessidades de uma ficha para o mestre de um personagem não jogável. O diferencial dessa é o desenvolvimento da ilustração, que foi feito de modo diferente.

6cm

24cm

24cm

2cm

The NPC sheet is a decorative form with a floral border. At the top, there are six boxes for the following attributes: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, and Carisma. Below these is a large section titled "Ações e ataques mais utilizados" with a dotted line for notes. At the bottom left, there are two columns: "Teste de resistência" with checkboxes for the six attributes, and "Teste contra morte" with "Sucessos" and "Fracassos" sections, each containing three circles. At the bottom right, there are two columns: "Armadura" and "Pontos de vida" on the left, and "Iniciativa" and "B. proficiência" on the right. A dimension line at the bottom right indicates a height of 23,8cm.

Figura 35. Ficha de NPC.
 Fonte: a autora (2022)



Ilustração do mapa

A ilustração do mapa de Aian, onde se passa a campanha, foi feita utilizando referências de outros jogos de RPG e videogames, seguindo o painel visual.

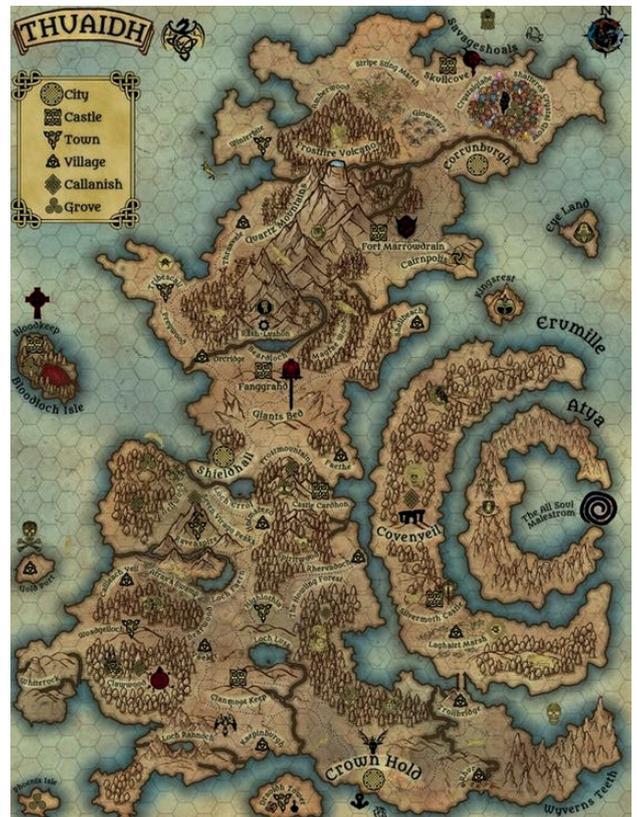


Figura 36. Painel visual do mapa.
Fonte: a autora (2022).

Foram utilizadas texturas e técnicas de recorte e colagem para a produção dele para o maior enriquecimento do material. No entanto, a clareza dele também foi levada em consideração: o mapa precisa ser útil para os jogadores, já que é um dos materiais que vai ser distribuído no início da campanha e será constantemente utilizado.

Por fim, a ilustração final do mapa foi feita.



Figura 37. Ilustração do mapa de Aian.
Fonte: a autora (2022)

Ilustrações das raças

No livro, além de explicações introdutórias de D&D para iniciantes, estratégias e métodos alternativos para a criação de personagens foram inseridas. Originalmente, todas as raças são ilustradas com personagens completos no Livro do Jogador. Para o Mundo de Aian, um retrato de cada foi desenvolvido, com o foco em expressar personalidade e diversidade em cada.

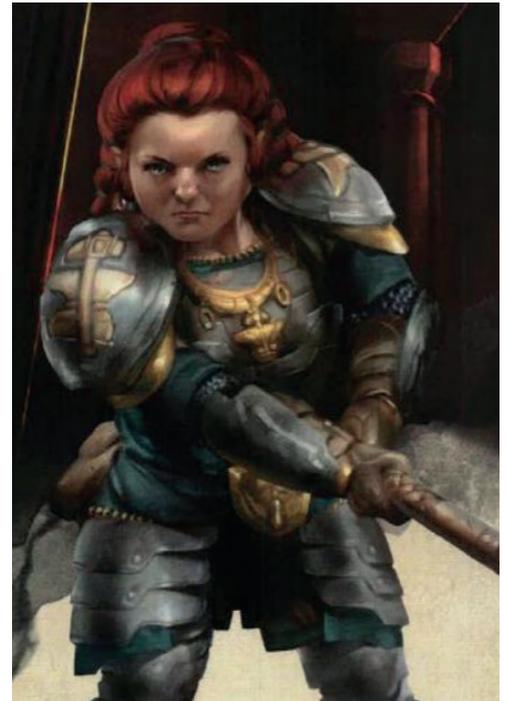
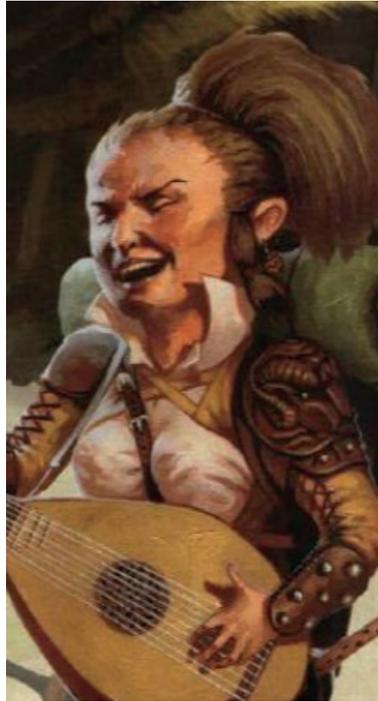


Figura 38. Painel visual de raças de D&D.

As ilustrações presentes no Livro do Jogador para exemplificar as raças possuem, num geral, uma preferência para o realismo, com ilustrações sem lineart e renderizadas.

Fonte: Livro do Jogador, Dungeons & Dragons, 2019.

Com isso, uma preferência para um traço que simula pinceladas foi definida, mas ainda mantendo características do traço da autora. As ilustrações das raças foram desenvolvidas.



Figuras 39-42. Ilustrações de raças de D&D.

Fonte: a autora (2022).



Figuras 43-46. Ilustrações de raças de D&D.

Fonte: a autora (2022).

Ilustrações das classes

Além da sessão das raças no Mundo de Aian e no Livro do Jogador, também existe a sessão para as classes. Cada personagem é formado ao ser escolhida uma raça e uma classe, portanto, as ilustrações inicialmente presentes no Livro do Jogador são de personagens representativos.

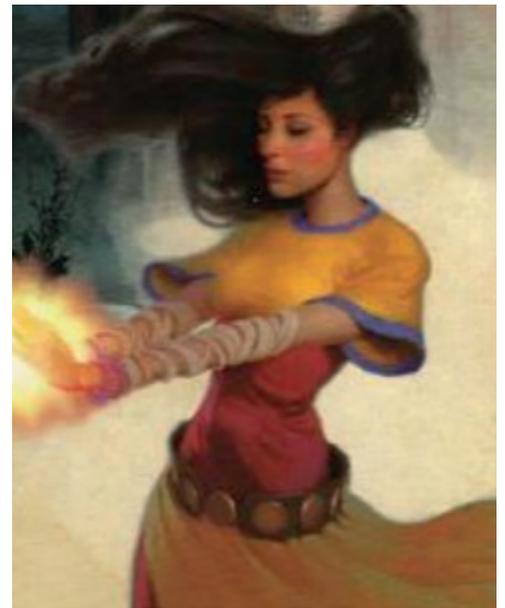
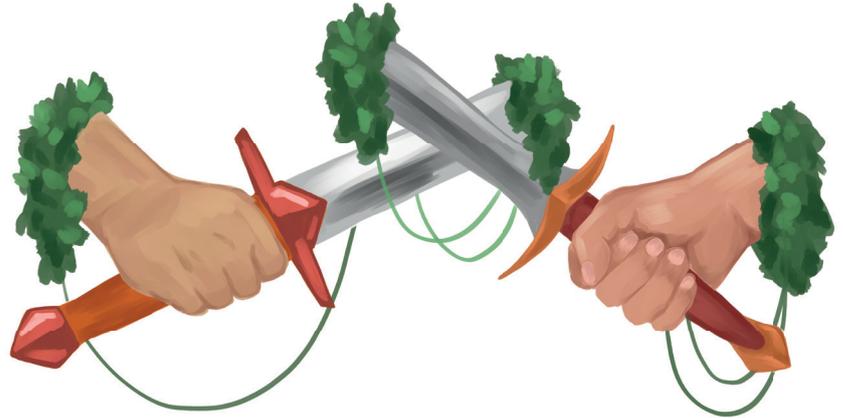


Figura 47. Painel visual de classes de D&D.

Assim como as de raças, as ilustrações presentes no Livro do Jogador para exemplificar as raças possuem, num geral, uma preferência para o realismo, com ilustrações sem lineart e renderizadas.

Fonte: Livro do Jogador, Dungeons & Dragons, 2019.

Ao manter esse mesmo estilo, as ilustrações de raças e classes no Livro do Jogador ficam quase que repetitivas. Para evitar isso, e visto que a descrição textual do Livro do Jogador é completa, foram desenvolvidas ilustrações representativas de cada classe.



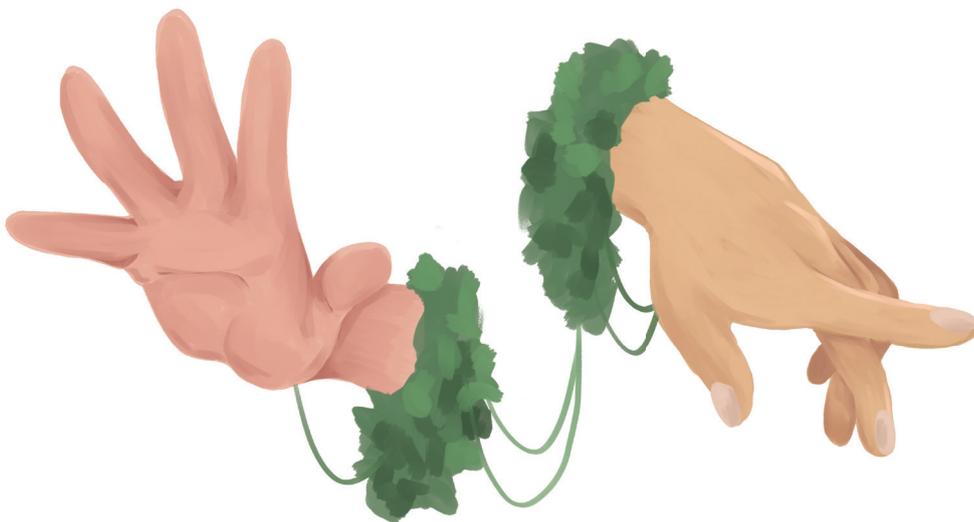
Figuras 48-52.
Ilustrações de classes
de D&D.

Fonte: a autora (2022).



Figuras 53-55. Ilustrações de classes de D&D.

Fonte: a autora (2022).



Ilustrações de capa e extras

O desenvolvimento do livro também pediu a ilustração de uma capa e extras para páginas internas, assim como a finalização das fichas de personagens com suas respectivas ilustrações.



Figura 56. Capa de Mundo de Aian. O desenvolvimento da capa focou em mostrar os três personagens prontos no verso e elementos ligados à história da campanha na frente. Fonte: a autora (2022).

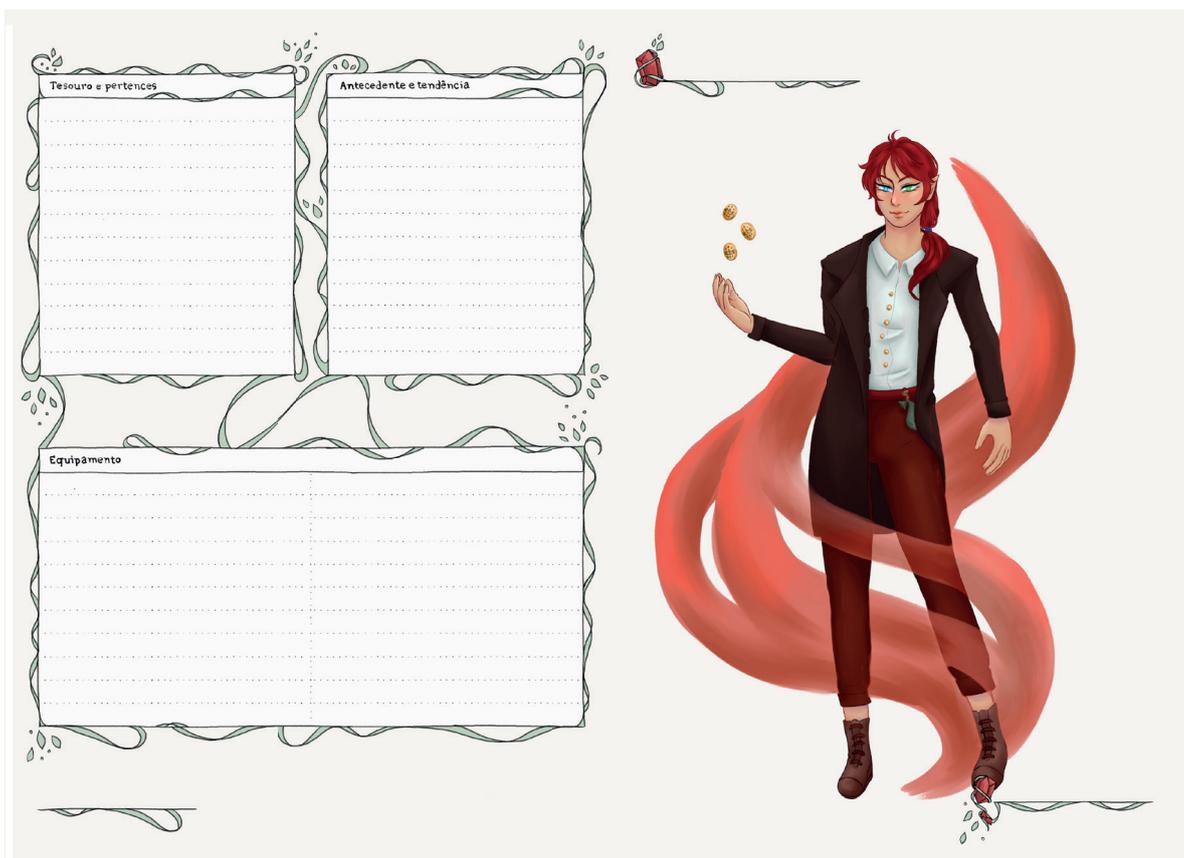


Figura 57. Ilustração para página interna. Fonte: a autora (2022).

Figura 58. Ilustração para página interna.
Fonte: a autora (2022).



Figura 59. Ilustração para página interna.
Fonte: a autora (2022).



Acrobacia	Investigação	Percepção passiva																																
Arcanismo	Lidar com animais	Proficiências	Força	Destreza	Constituição	Inteligência																												
Atletismo	Medicina		Sabedoria	Carisma																														
Atuação	Natureza																																	
Blefar	Percepção																																	
Furtividade	Persuasão																																	
História	Prestidigitação																																	
Intimidação	Religião																																	
Intuição	Sobrevivência		<table border="1"> <tr> <td>Teste de resistência</td> <td>Teste contra morte</td> <td colspan="2">Pontos de vida</td> </tr> <tr> <td>Força</td> <td>Sucessos</td> <td>Armadura</td> <td>Iniciativa</td> </tr> <tr> <td>Destreza</td> <td>○—○—○—○</td> <td>Dado de vida</td> <td>B. proficiência</td> </tr> <tr> <td>Constituição</td> <td>Fracassos</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Inteligência</td> <td>○—○—○—○</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Sabedoria</td> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Carisma</td> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>				Teste de resistência	Teste contra morte	Pontos de vida		Força	Sucessos	Armadura	Iniciativa	Destreza	○—○—○—○	Dado de vida	B. proficiência	Constituição	Fracassos			Inteligência	○—○—○—○			Sabedoria				Carisma			
Teste de resistência	Teste contra morte	Pontos de vida																																
Força	Sucessos	Armadura	Iniciativa																															
Destreza	○—○—○—○	Dado de vida	B. proficiência																															
Constituição	Fracassos																																	
Inteligência	○—○—○—○																																	
Sabedoria																																		
Carisma																																		
Ações e ataques mais utilizados																																		
Características e habilidades de classe																																		

Figuras 60-61. Ficha finalizada I.
Fonte: a autora (2022).

Tesouro e pertences	Antecedente e tendência

Equipamento



Acrobacia	Investigação	Percepção passiva						
Arcanismo	Lidar com animais	Proficiências	Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma
Atletismo	Medicina							
Atuação	Natureza							
Blefar	Percepção							
Furtividade	Persuasão							
História	Prestidigitação							
Intimidação	Religião							
Intuição	Sobrevivência							
Ações e ataques mais utilizados								
Características e habilidades de classe								
			Teste de resistência	Teste contra morte	Pontos de vida			
			Força Destreza Constituição Inteligência Sabedoria Carisma	Sucessos ○—○—○—○ Fracassos ○—○—○—○	Armadura	Iniciativa		
					Dado de vida	B. proficiência		

Figuras 64-65. Ficha finalizada III.
 Fonte: a autora (2022).

Força Destreza Constituição Inteligência Sabedoria Carisma

Ações e ataques mais utilizados

Teste de resistência	Teste contra morte	Armadura	Iniciativa
Força	Sucessos		
Destreza	○—○—○—○	Pontos de vida	B. proficiência
Constituição	Fracassos		
Inteligência	○—○—○—○		
Sabedoria			
Carisma			

Daeron

Figuras 66–68. Fichas de NPCs finalizadas.
 Fonte: a autora (2022).

Força Destreza Constituição Inteligência Sabedoria Carisma

Ações e ataques mais utilizados

Teste de resistência	Teste contra morte	Armadura	Iniciativa
Força	Sucessos		
Destreza	○—○—○—○	Pontos de vida	B. proficiência
Constituição	Fracassos		
Inteligência	○—○—○—○		
Sabedoria			
Carisma			

Mavis

Força Destreza Constituição Inteligência Sabedoria Carisma

Ações e ataques mais utilizados

Teste de resistência	Teste contra morte	Armadura	Iniciativa
Força	Sucessos		
Destreza	○—○—○—○	Pontos de vida	B. proficiência
Constituição	Fracassos		
Inteligência	○—○—○—○		
Sabedoria			
Carisma			

Isaak

A decorative graphic element consisting of a vertical line with a curved top and bottom, adorned with small circular motifs and a horizontal line extending to the right.

**FASE
EXECUTIVA**

Protótipo (boneco)

Foram produzidos, no total, cinco protótipos do livro em gráfica rápida de impressão digital. Foi optada por uma lombada em canoa pela densidade do livro e a inclusão dele com as fichas e mapa dentro de um envelope, produzido a partir da ilustração da própria capa. Essa decisão foi feita para que o livro não fique demasiadamente grande, mas sim fácil de carregar em conjunto com outros livros oficiais de D&D.

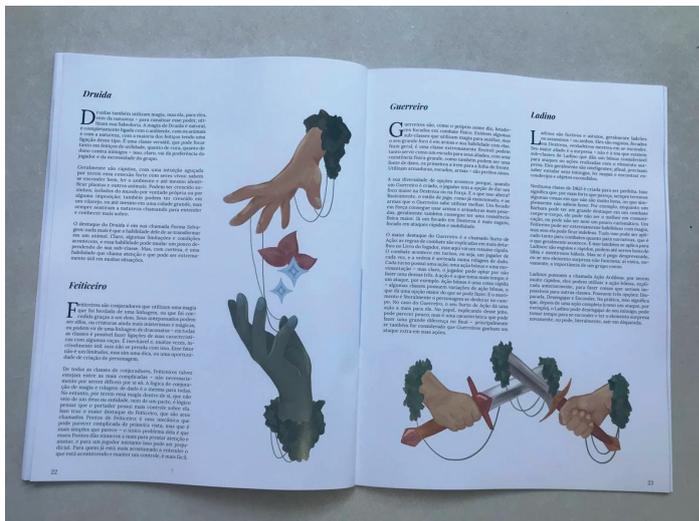
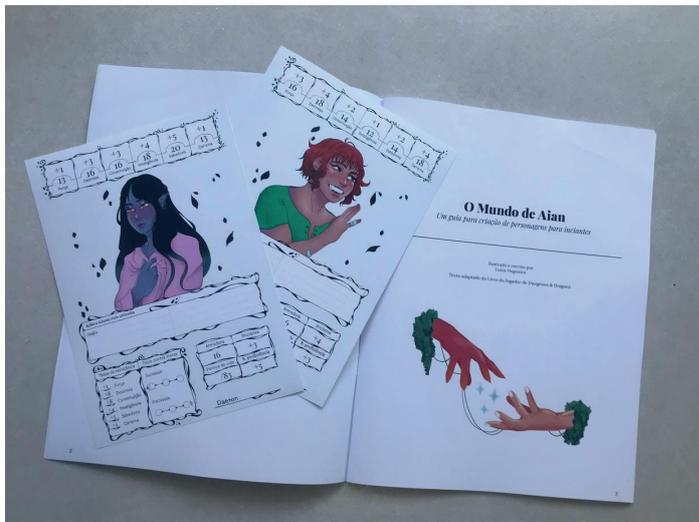


Figura 69. Painel de fotos do protótipo.
Fonte: a autora (2022).



Figura 70. Foto do protótipo.
Fonte: a autora (2022).

Especificações do projeto

Foram produzidos, no total, cinco protótipos do livro em gráfica rápida de impressão digital. Foi optada por uma lombada em canoa pela densidade do livro e a inclusão dele com as fichas e mapa dentro de um envelope, produzido a partir da ilustração da própria capa. Essa decisão foi feita para que o livro não fique demasiadamente grande, mas sim fácil de carregar em conjunto com outros livros oficiais de D&D.

Capa: O livro terá capa em papel couché brilhante 250g/m², 4x0 cores. Dimensões: 42,6 x 28,5cm (definida a partir de estudos de similares) e sangria de 3mm.

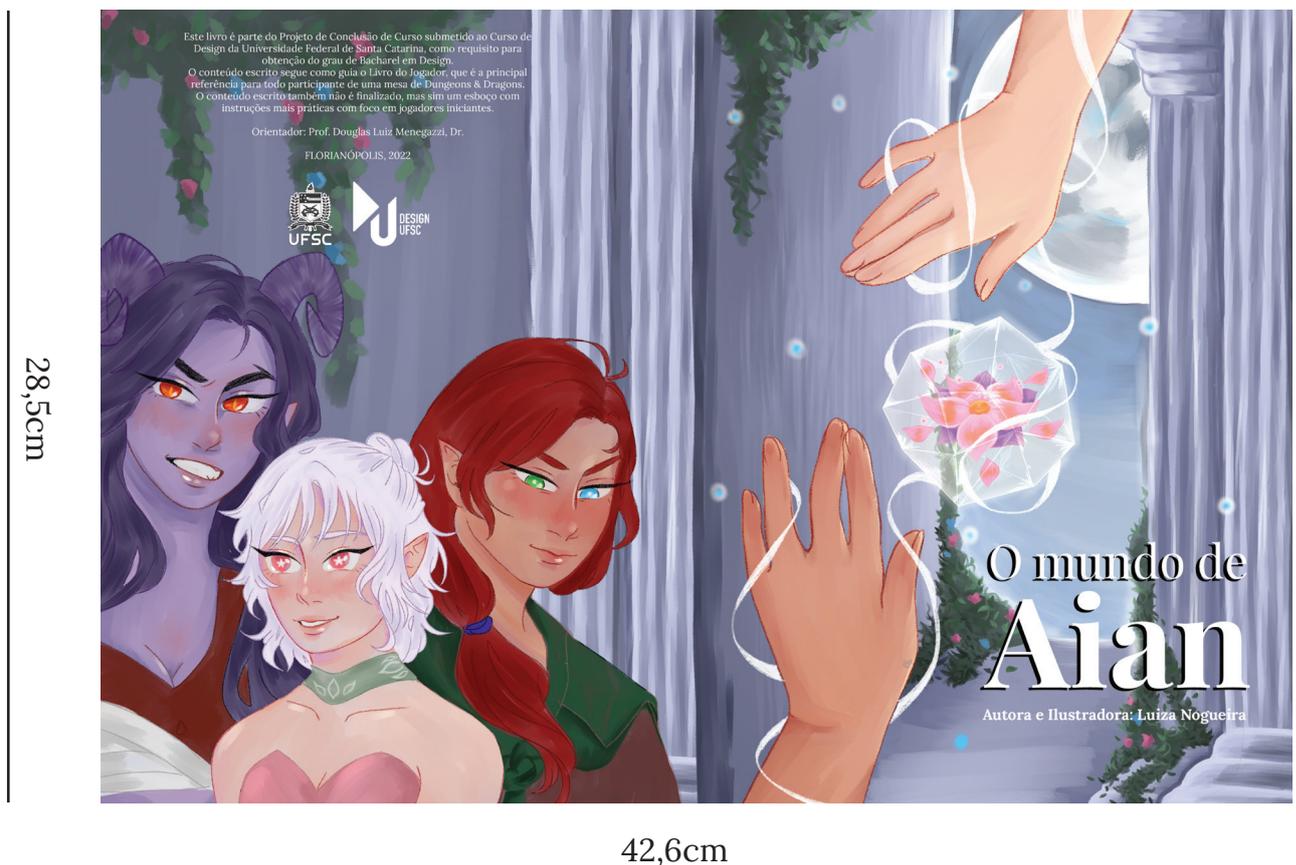
Envelope: Papel couché brilhante 250g/m², 4x0 cores. Dimensões: 24 x 34cm e sangria de 3mm.

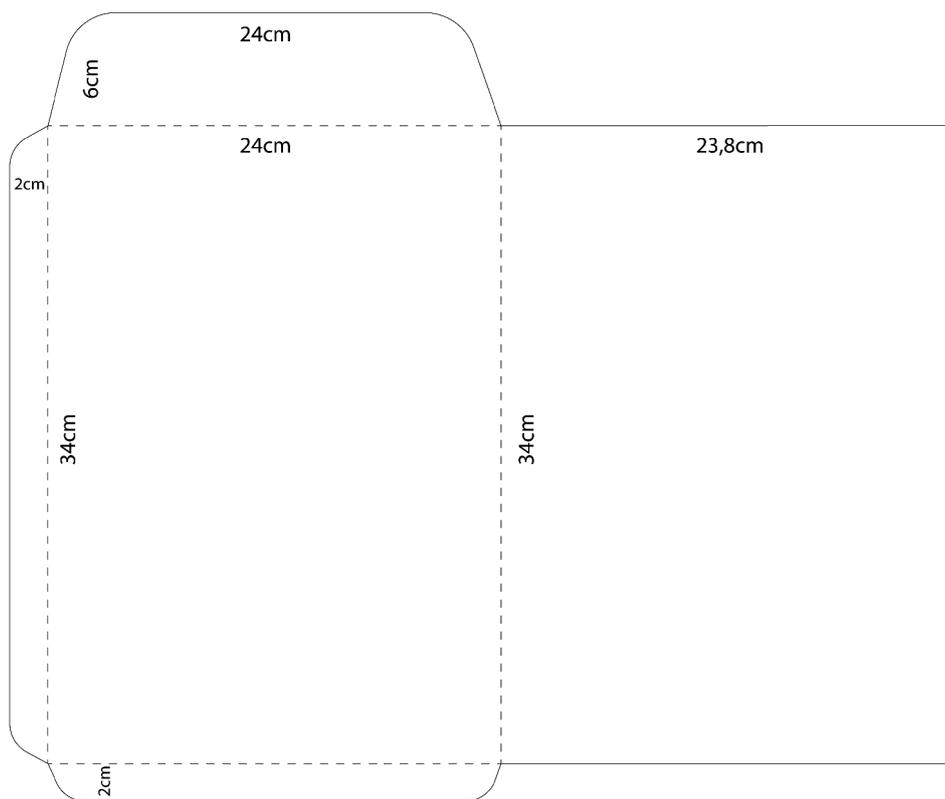
Miolo: O livro terá capa em papel couché fosco 180g/m², 4x4 cores. Dimensões: 42,6 x 28,5cm aberto, 21,3 x 28,5cm somente uma página.

Fichas de personagens e mapa: As fichas de personagens e o mapa serão impressas em papel couché 170g/m², cores 4x4. Impresso em dimensões de uma A4, com a opção de dobra no meio para facilitar o transporte para o jogador.

Fichas de NPCs: As fichas de NPCs seguem as mesmas especificações das de personagens, mas serão impressas em tamanho A5.

Figura 71. Capa para impressão
Fonte: a autora (2022).





Figuras 72-73. Envelope para impressão
Fonte: a autora (2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O resultado do projeto satisfaz a autora, principalmente considerando os limites técnicos: por ser um projeto individual, a produção de um livro exigiu conhecimentos tanto técnicos editoriais, de ilustrações e também do conteúdo textual em si. O principal objetivo, com certeza, é a aproximação de jogadores novos de RPG com esse mundo vasto, focando na parte principal de cada jogador: seu personagem.

Mais do que as regras miúdas e focadas em partes mais técnicas, como números e cálculos feitos durante o jogo, o livro Mundo de Aian teve como objetivo trazer alternativas criativas para a criação de personagens para trabalhar junto com o Livro do Jogador, original de Dungeons & Dragons. Outro objetivo era introduzir conceitos de D&D (como raça, classe e configuração de dados) de uma maneira mais simples, com uma conversa direta com o jogador. Tais objetivos foram atingidos satisfatoriamente.

O maior obstáculo encontrado foi, com certeza, a produção de todo o conteúdo individualmente. Apesar de ser um livro prototipado para o projeto, a autora quis inserir ao menos uma ideia inicial de cada categoria para melhor exemplificar como o conteúdo conversa com o Livro do Jogador. Esse obstáculo foi resolvido com textos curtos, não tão completos quanto o desejado, mas que explicam o suficiente e, claro, com as ilustrações como foco.

A oportunidade de explorar um campo de interesse pessoal da autora e inserir isso no meio de ilustração e design gráfico foi muito gratificante. Isso sobressalta ainda mais ao considerar que o mundo de RPG, D&D, criação de histórias e personagens sempre foi explorado, e campanhas e jogos anteriores já criados foram a maior fonte de inspiração para executar esse projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Castro, L.; Perassi, R. **Estruturação de Projetos Gráficos: a tipografia como base do planejamento**. Curitiba: Appris, 2018. 154 p.

Grando, A., Tarouco, L. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação**. CINTED – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). v. 6, n.2, p.8, Dezembro, 2008.

Gygax, G. **D&D: Player's Handbook - Livro do Jogador**, Wizards of The Coast, Galápagos Jogos, 2019.

Medeiros, D., Teixeira, F., Gonçalves, M. **Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico**. Revista Vincci – Periódico Científico da Faculdade SATC, v. 1, n. 1, p. 23-38, jan./jul., 2016

Perkins, C., **A Maldição de Strahd**, Wizards of The Coast, Galápagos Jogos, 2020.

Petersen, S.; Willis, L. **Call of Cthulhu: Keeper Rulebook**, Chaosium Inc.

Ray, M.; Mercer, M., **Handbooker Helper** <https://www.youtube.com/watch?v=hD-LWHhiseE&list=PL1tiwbzkOj-Qyr6-gqJ8r29j_rJkR49uDN>. Critical Role, 2018.

Takahashi, P. K.; Andreo M. C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. SBC - Proceedings of SBGames 2011X SBGames - Salvador - BA, Novembro, 2011

Este livro é parte do Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

O conteúdo escrito segue como guia o Livro do Jogador, que é a principal referência para todo participante de uma mesa de Dungeons & Dragons.

O conteúdo escrito também não é finalizado, mas sim um esboço com instruções mais práticas com foco em jogadores iniciantes.

Orientador: Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.

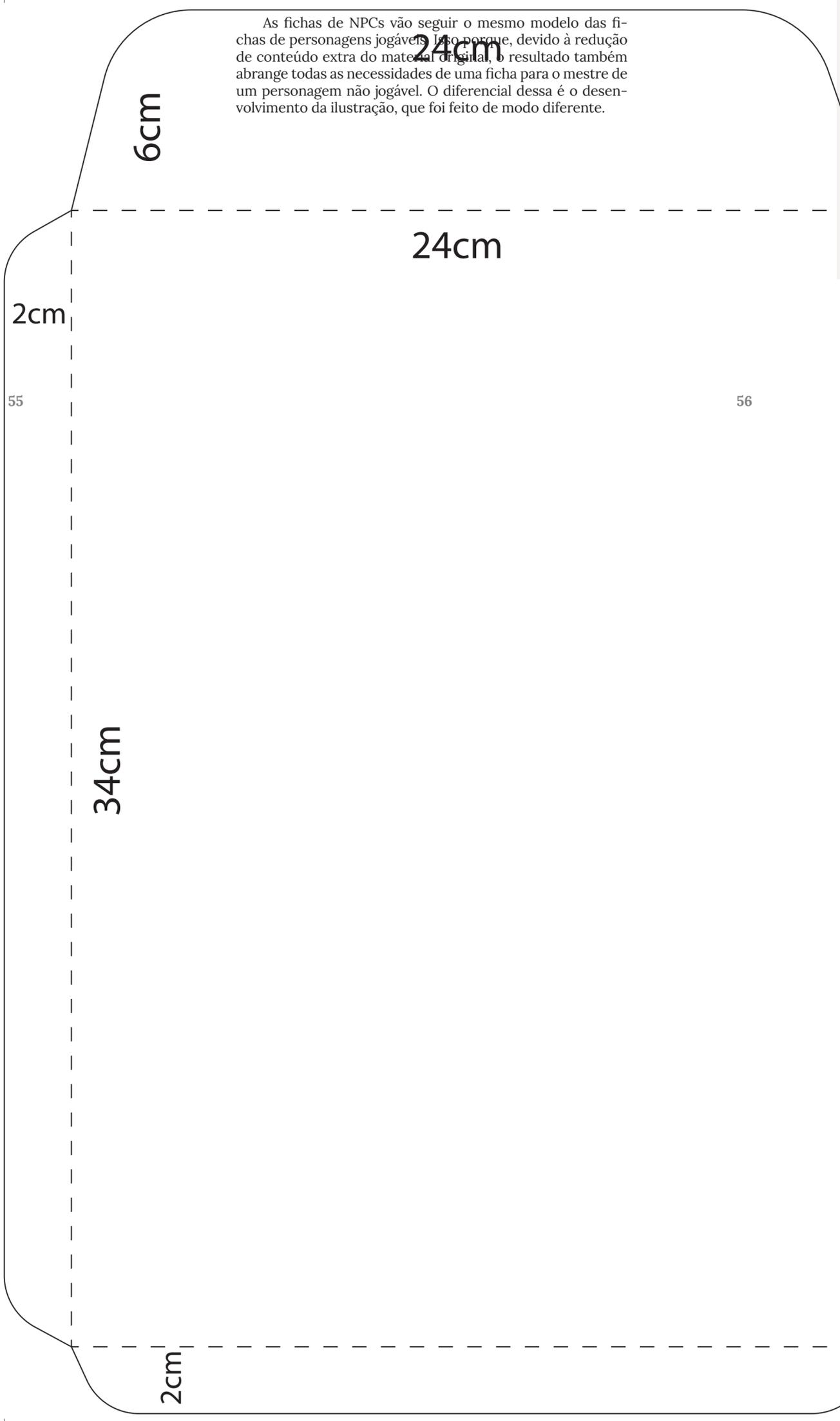
FLORIANÓPOLIS, 2022



O mundo de Aian

Autora e Ilustradora: Luiza Nogueira

As fichas de NPCs vão seguir o mesmo modelo das fichas de personagens jogáveis. Isso porque, devido à redução de conteúdo extra do material original, o resultado também abrange todas as necessidades de uma ficha para o mestre de um personagem não jogável. O diferencial dessa é o desenvolvimento da ilustração, que foi feito de modo diferente.



Ações e ataques mais utilizados

Teste de resistência	Teste contra morte	Armadura	Iniciativa
Força	Sucessos	Pontos de vida	B. proficiência
Destreza	● ○ ○ ○ ○		
Constituição	Fracassos		
Inteligência	○ ○ ○ ○ ○		
Sabedoria			
Carisma			

23,8cm

Figura 35. Ficha de NPC.
Fonte: a autora (2022)



Figura 36. Painel visual do mapa.
Fonte: a autora (2022).

Este livro é parte do Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.
O conteúdo escrito segue como guia o Livro do Jogador, que é a principal referência para todo participante de uma mesa de Dungeons & Dragons.
O conteúdo escrito também não é finalizado, mas sim um esboço com instruções mais práticas com foco em jogadores iniciantes.

Orientador: Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.

FLORIANÓPOLIS, 2022



O mundo de **Aian**

Autora e Ilustradora: Luiza Nogueira

Tesouro e pertences

10 peças de ouro
3 peças de prata

Antecedente e tendência

Tendência: neutro
Antecedente cr m noso

Equipamento

Adaga
Espada curta
Corda
Rações para 7 dias

Nível 3



Ezequiel



+4	Acrobacia	+5	Investigação
+5	Arcanismo	+3	Lidar com animais
+1	Atletismo	+3	Medicina
+2	Atuação	+3	Natureza
+2	Blefar	+7	Percepção
+8	Furtividade	+2	Persuasão
+5	História	+4	Prestidigitação
+2	Intimidação	+3	Religião
+5	Intuição	+3	Sobrevivência

17 Percepção passiva

Proficiências

Comum
Élfico
Dracônico
K. de ladrão

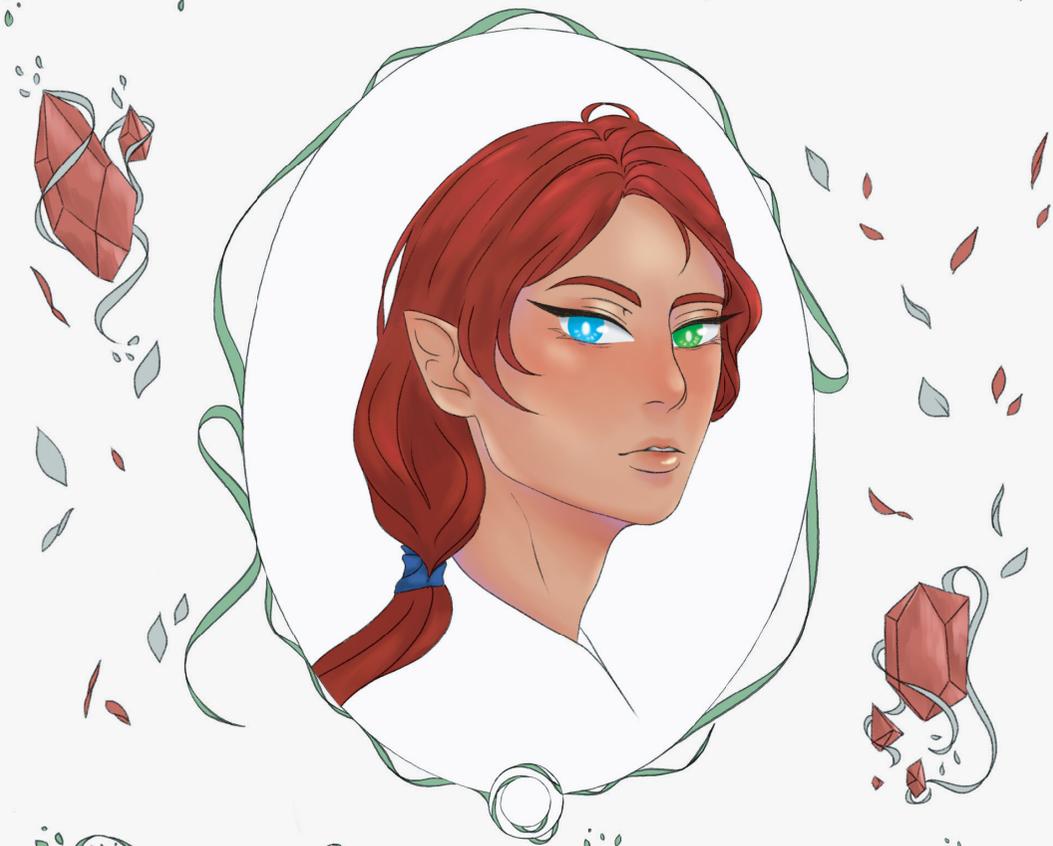
+1	+4	+2	+3	+3	+2
13	19	14	16	16	14
Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma

Ações e ataques mais utilizados

Espada curta: 1d6 + 4
Adaga: 1d4 + 4

Características e habilidades de classe

Ataque furtivo
Ação ardilosa
Evasão
Esquiva



Teste de resistência	Teste contra morte
+1 Força	Sucessos
+6 Destreza	○—○—○
+2 Constituição	
+5 Inteligência	Fracassos
+3 Sabedoria	○—○—○
+2 Carisma	

Pontos de vida	
/17	
Armadura	Iniciativa
15	4
Dado de vida	B. proficiência
d8	+2



Kamon

Tesouro e pertences

5 peças de ouro
6 peças de prata

Antecedente e tendência

Tendência: caótico neutro
Antecedente forasteiro

Equipamento

Adaga
Espada curta
Espada longa
Corda
Rações para 4 dias

Nível 3



Tesouro e pertences

12 peças de ouro

Antecedente e tendência

Tendência: caótico bom

Antecedente: heremita

Equipamento

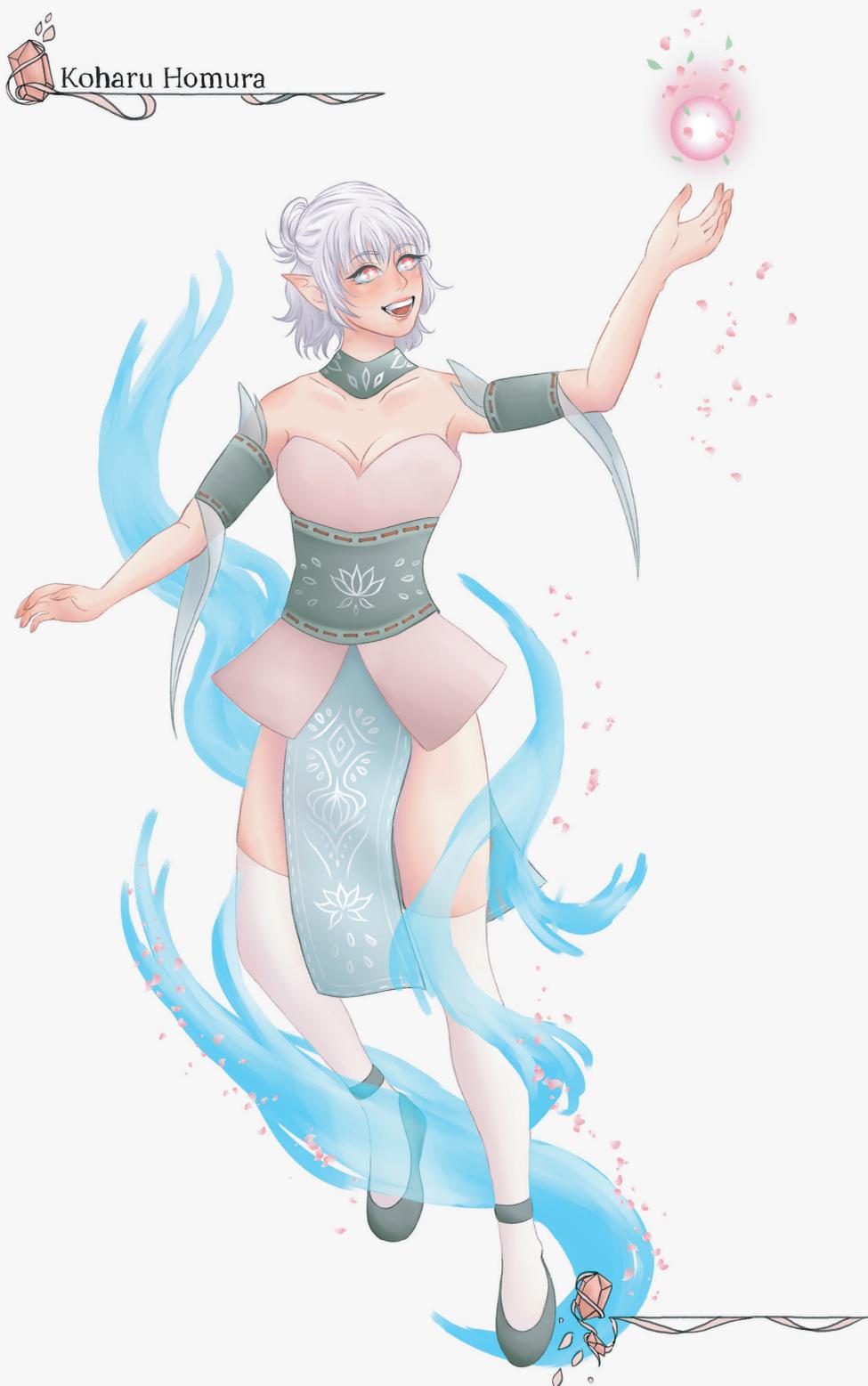
Besteirão

Arco

Adaga

Nível 3

 Koharu Homura



Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma

Ações e ataques mais utilizados

Teste de resistência	Teste contra morte
— Força	Sucessos
— Destreza	○ — ○ — ○
— Constituição	Fracassos
— Inteligência	○ — ○ — ○
— Sabedoria	
— Carisma	

Armadura	Iniciativa
Pontos de vida	B. proficiência

+1	+3	+3	+4	+5	+1
13	16	16	18	20	13
Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma



Ações e ataques mais utilizados

Magia

Teste de resistência	Teste contra morte
+1 Força	Sucessos
+8 Destreza	○—○—○
+8 Constituição	
+4 Inteligência	Fracassos
+5 Sabedoria	○—○—○
+1 Carisma	

Armadura	Iniciativa
16	+3
Pontos de vida	B. proficiência
/83	+5

Daeron

+3	+4	+2	+1	+2	+4
16	18	14	12	14	18
Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma



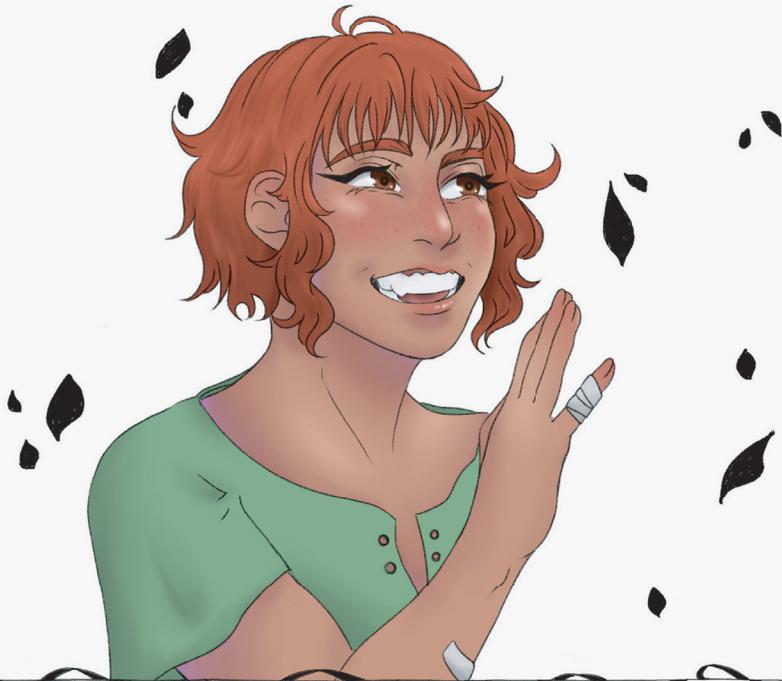
Ações e ataques mais utilizados	
Magia	
Adaga	
Espada curta	

Teste de resistência	Teste contra morte
+3 Força	Sucessos
+4 Destreza	○—○—○
+6 Constituição	○—○—○
+2 Inteligência	Fracassos
+2 Sabedoria	○—○—○
+4 Carisma	

Armadura	Iniciativa
16	+4
Pontos de vida	B. proficiência
/46	+3

Isaak

+3	+4	+2	+1	+2	+4
16	18	14	12	14	18
Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma



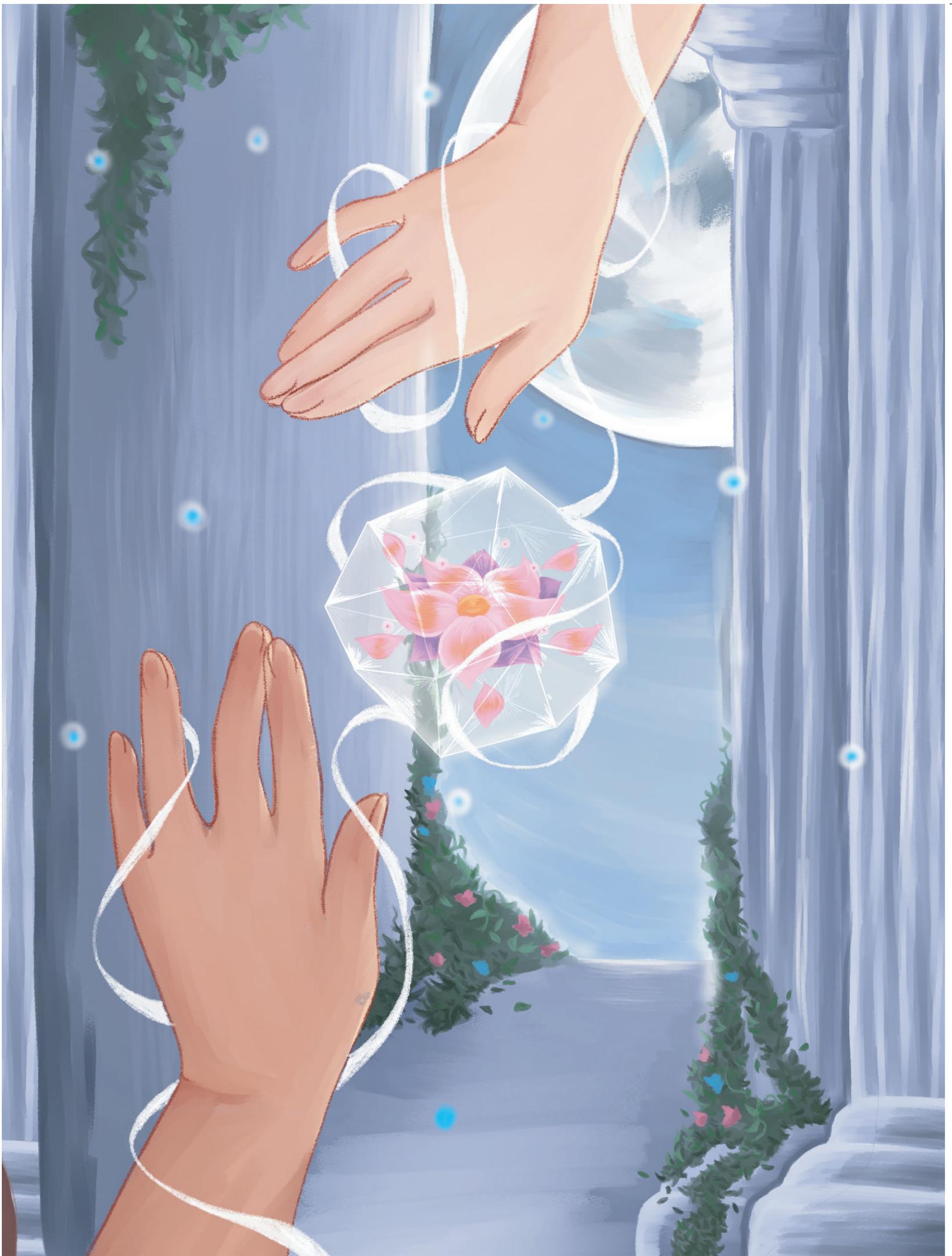
Ações e ataques mais utilizados

Magia	
Espada curta	

Teste de resistência	Teste contra morte
+3 Força	Sucessos
+4 Destreza	○—○—○
+6 Constituição	
+2 Inteligência	Fracassos
+2 Sabedoria	○—○—○
+4 Carisma	

Armadura	Iniciativa
16	+4
Pontos de vida	B. proficiência
/46	+3

Mavis





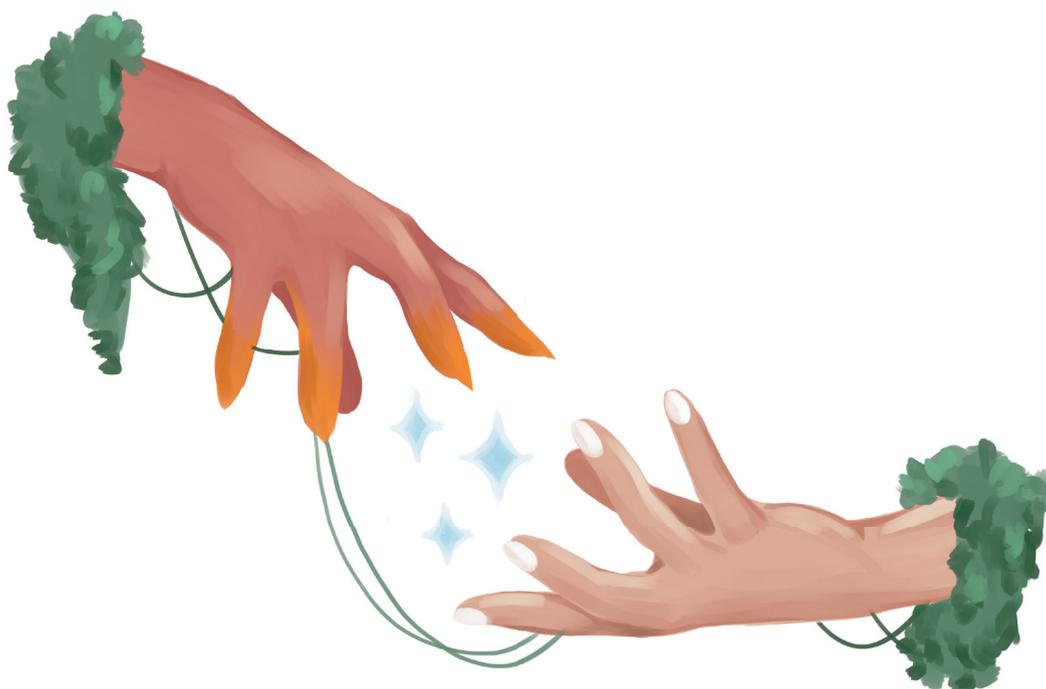


O Mundo de Aian

Um guia para criação de personagens para iniciantes

Ilustrado e escrito por
Luiza Nogueira

Texto adaptado do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons





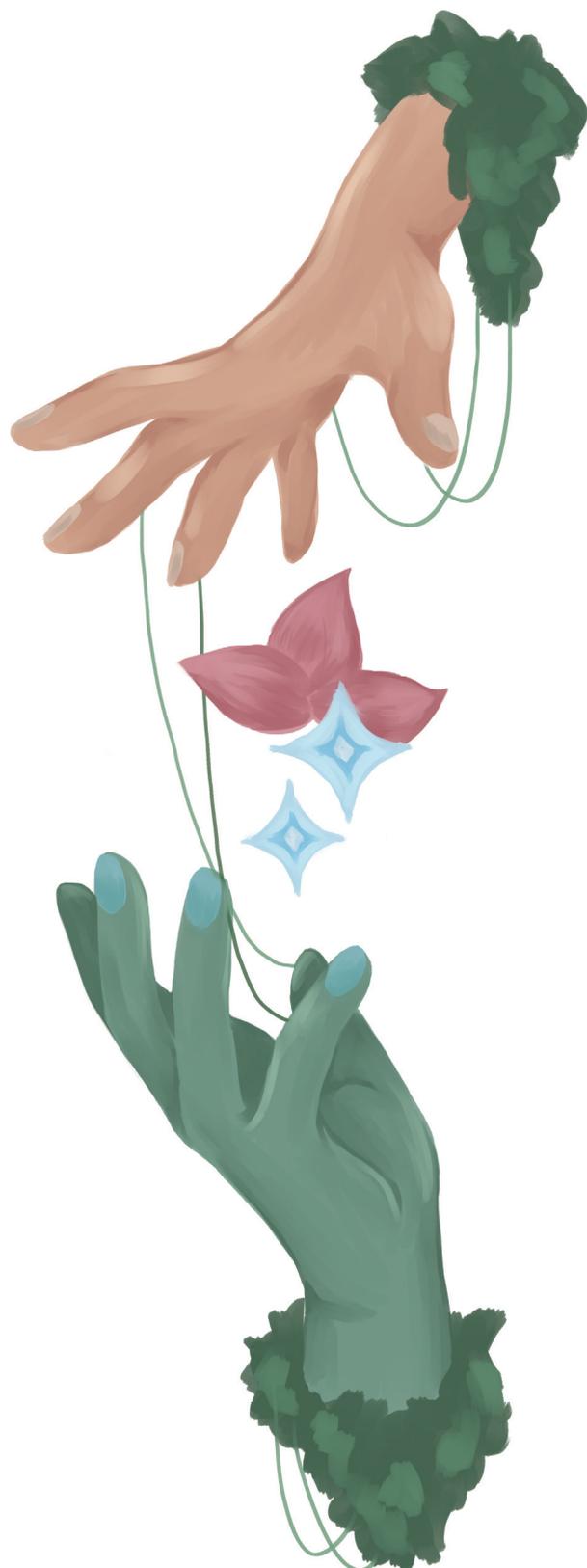
Este livro é parte do Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

O conteúdo escrito segue como guia o Livro do Jogador, que é a principal referência para todo participante de uma mesa de Dungeons & Dragons. O conteúdo escrito também não é finalizado, mas sim um esboço com instruções mais práticas com foco em jogadores iniciantes.

Orientador: Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.

FLORIANÓPOLIS, 2022





Agradecimentos

Obrigada à minha família pelo apoio e pelo incentivo a conhecer tantas histórias desde pequena – se eu não tivesse lido aquele meu primeiro livro quando criança, não teria aberto todo esse mundo fantástico para mim.

Obrigada também à UFSC pelo ensino gratuito e de qualidade, pela oportunidade de conhecer tantos colegas e professores que me inspiram até hoje.

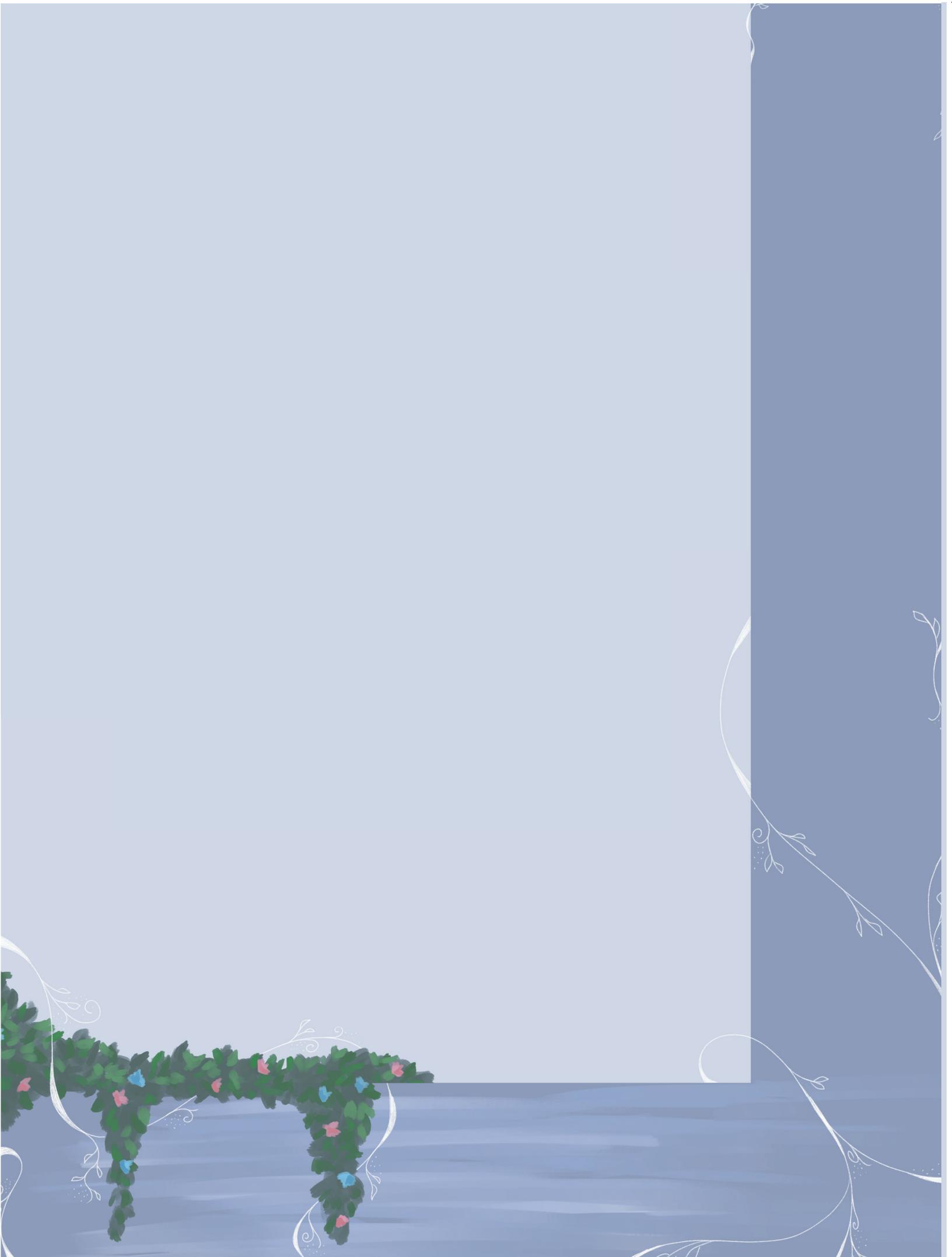
Professores Doug, Cris, Luciano e Lisandra, obrigada pela paciência, compreensão e ensinamentos.

Obrigada também aos meus amigos: Fernando, Thomaz, Alyne, Evelyn, Guibs, Mika, Serena e Zee pelo apoio constante, mesmo de longe.

Debora, Milena, Julia e Lara, vocês são alguns dos maiores presentes que a UFSC me deu. Eu amo todos vocês, obrigada por tudo.

“Toda a verdade do mundo está contida nas histórias.”
Patrick Rothfuss





Sumário

Introdução	8	Fichas de personagens	26
O básico: como jogar?	8	Exemplo de ficha	28
Sobre os dados	9	Dicas de utilização de ficha	29
Vantagem e desvantagem	9	A história de Aian	30
Os três pilares da aventura	9	A campanha	30
Sobre os números	10	A Crisálida	31
Como utilizar este livro	10	Mapa de Aian	33
Criação de personagens	11	Referências bibliográficas	35
Introdução breve às raças	11		
Anão	12		
Elfo	13		
Halfling	14		
Humano	14		
Draconato	15		
Gnomo	16		
Meio-elfo e meio-orc	17		
Tiefling	18		
Introdução breve às classes	19		
Bárbaro	20		
Bardo	20		
Bruxo	21		
Clérigo	21		
Druida	22		
Feiticeiro	22		
Guerreiro	23		
Ladino	23		
Mago	24		
Monge	24		
Paladino	25		
Patrulheiro	25		



Introdução

Dungeons & Dragons é um dos vários sistemas de RPG (role playing game) de mesa – e RPG nada mais é do que um jogo interativo e interpretativo para se jogar com duas ou mais pessoas. É uma história contada em conjunto, onde o Mestre (ou DM, como muitas vezes é chamado) é o narrador: ele diz o que acontece no ambiente, na história, o que os inimigos e aliados falam. Do outro lado, cada jogador controla seu próprio personagem de um modo interpretativo, ou seja, narrando suas ações e interpretando suas falas.

Desse jeito, a história, que pode ter sido criada pelo próprio DM ou uma já pronta, se desenvolve em conjunto. As ações de escolhas dos personagens interferem no mundo com uma possibilidade quase infinita de consequências. Os principais conceitos de um RPG de mesa são a interpretatividade e a liberdade de ações – as regras, que serão descritas em mais detalhes, estão ali para auxiliar e trazer uma ordem ao jogo. No entanto, não é nada complicado. Muito pelo contrário; as regras de RPGs são, em sua maioria, intuitivas e coerentes com o jogo. A melhor forma de aprender todas é jogando, mas também é muito recomendado ler sobre antes e sempre ter um livro de regras em mãos.

Dungeons & Dragons é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta.

Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviam do golpe de um relâmpago mágico, ou fazem alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros. Cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros.

O básico: como jogar?

O primeiro passo para começar a jogar D&D é encontrar seu grupo. Parece meio óbvio, mas é importante lembrar que campanhas de D&D muitas vezes duram semanas, meses e até anos, portanto uma escolha bem feita de um grupo pode afetar muito a experiência de um jogador novo. Hoje em dia, como o jogo se popularizou muito, é mais fácil encontrar grupos presenciais – é cada vez mais comum conhecer algum amigo que já joga, ou um amigo conhecer outra pessoa que já joga.

Dito isso, além de conversar com conhecidos, também é possível encontrar jogadores pela internet. Uma recomendação de onde encontrar um grupo é no Roll20 (roll20.net), um site grátis para jogar RPG que possui uma aba específica para encontrar grupos – para jogadores experientes, também há a possibilidade de anunciar seu próprio grupo ou sua campanha para encontrar novos jogadores. Como dito, com D&D e RPGs se popularizando cada vez mais, é bom pessoas que jogam a mais tempo acolherem e ensinarem os jogadores novos. Depois de encontrar um grupo, agora é a parte de criação de personagem e introdução à história. O DM pode optar tanto por ter uma história e mundo próprios (muitas vezes chamados de homebrews), quanto por escolher um mundo já existente – neste livro é apresentado um desses mundos. É dever do DM explicar para seus jogadores sobre o mundo: quão avançada é a tecnologia? Como é a relação do mundo com magia? Já possui algum mapa? E isso pode ser feito tanto de forma oral quanto com o DM enviando materiais por escrito – isso é de acordo com a preferência do grupo. Quanto melhor os jogadores entenderem sobre o mundo, melhor serão seus personagens. Mais para a frente neste livro será explicado como criar um e de onde tirar possíveis inspirações.

A recomendação é que o DM esteja em contato constante com o jogador durante a criação dos personagens. Afinal, esse personagem veio de algum lugar daquele mundo, provavelmente já interagiu com outras pessoas de lá e possui conhecimentos próprios. Todos esses detalhes são ajustados e refinados, mas é importante lembrar que durante o próprio jogo o personagem vai mudar – afinal, ninguém continua o mesmo depois de viajar pelo mundo, conhecer pessoas novas e lutar contra inimigos gigantes. Assim como pessoas na vida real, nenhum personagem é perfeito e completamente pronto, e a jornada para aprender sobre si, conhecer lugares e pessoas, é, muitas vezes, a melhor parte.

Com tudo isso dito e pronto, está na hora de jogar. Por agora, ignorando qualquer número e regras mais detalhadas, é simples: o DM narra o cenário, conta onde que os personagens se encontram, e os jogadores ditam as ações dos personagens. Se você quiser ver isso em ação antes de jogar, existem alguns podcasts e shows online de D&D: Critical Role é um dos mais famosos atualmente, disponível tanto no YouTube quanto no Spotify. No Brasil, [inserir campanha brasileira]. Também é sempre possível perguntar para algum conhecido se você pode participar de uma sessão como ouvinte antes de jogar. Mas lembre-se: por mais que pareça intimidador no começo, principalmente ao ver pessoas experientes jogando, D&D é um jogo extremamente intuitivo e rápido de aprender ao jogar.

Sobre os dados

Talvez o leitor já tenha visto alguns dados de RPG: são 7 dados principais. Todos eles são nomeados com a letra D seguida pelo número de faces dele. Por exemplo, um D6 é um dado de seis faces, um D20, de 20 faces, e por aí vai. Cada um deles possui um momento a ser utilizado durante o jogo – eles são usados, por exemplo, quando algum personagem ataca um inimigo. O quanto de dano que ele vai dar é determinado pelo dado. Porém, não precisa se preocupar: todos os ataques e magias que utilizam algum dado especificam qual usar. A listagem completa você encontra no Livro do Jogador, oficial de Dungeons & Dragons.

No entanto, vale um destaque para um dos dados: o D20. Ele é, com certeza, o dado mais famoso em D&D. Isso porque ele determina todas as rolagens de habilidades – elas serão explicadas melhor em seguida, mas é só saber que, nessas rolagens, é sempre utilizado um D20 somado

a algum modificador. Testes de habilidades, jogadas de ataque, testes de resistência são os principais tipos de jogadas feitas com o d20, formando a base das regras do jogo. Todos os três seguem os seguintes passos:

1. *Jogue o dado e adicione os modificadores.* Tipicamente, é um modificador derivado de uma das seis habilidades, e algumas vezes soma-se o bônus de proficiência para refletir uma perícia particular do personagem (veja o capítulo 1 para maiores detalhes de cada habilidade e como determinar os modificadores das habilidades).
2. *Aplique bônus ou penalidades circunstanciais.* Uma característica de classe, uma magia, uma situação particular ou algum outro efeito pode fornecer um bônus ou penalidade para um teste.
3. *Compare o total com o número alvo.* Se o total for igual ou exceder o número alvo, o teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é um sucesso. Caso contrário, é um fracasso. O Mestre é quem geralmente determina os números alvos e diz aos jogadores se suas jogadas foram bem ou mal sucedidas.

Vantagem e desvantagem

Algumas vezes, um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é modificado por uma situação especial chamada vantagem ou desvantagem. Uma vantagem reflete uma circunstância positiva que envolve uma jogada de d20, enquanto que uma desvantagem reflete o oposto. Quando você tem uma vantagem ou desvantagem, jogue um segundo d20 quando fizer a jogada. Use o maior resultado das duas jogadas se você tem vantagem, e use o menor deles se tem desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem e tira 17 e 5, você usa o 5. Se em vez disso for vantagem e você tira os mesmos números, você usa o 17.

Os três pilares da aventura

Exploração inclui os movimentos dos aventureiros pelo mundo, como suas interações com objetos e situações que pedem sua atenção. A exploração é um momento de troca entre os jogadores, você diz o que quer que seu personagem faça e o Mestre diz o que acontece como resultado daquela ação. Em uma visão mais ampla, isso pode envolver os personagens gastando um dia na travessia de um morro acidentado ou uma hora ao atravessar o subterrâneo de uma caverna. Em outra ótica, pode significar um personagem puxando uma alavanca em uma masmorra para ver o que acontece.

A Interação social caracteriza os aventureiros dialogando com alguém (ou alguma coisa). Pode significar exigir de um batedor capturado a entrada secreta do covil



goblin, obter informações de um prisioneiro resgatado, clamar por misericórdia para um comandante orc, ou persuadir um espelho mágico tagarela a mostrar uma localização distante para os aventureiros.

O *Combate*, o foco do capítulo 9, envolve personagens e outras criaturas brandindo armas, conjurando magias, movimentando-se taticamente e por aí vai – todos em um esforço para derrotar seus inimigos, seja com a morte de cada um deles, fazendo-os reféns ou forçando uma debandada. Combate é o elemento mais estruturado em uma sessão de D&D, com criaturas usando turnos para ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no contexto de um campo de batalha, são muitas oportunidades para os aventureiros tentarem acrobacias malucas, como deslizar escada abaixo sobre um escudo, examinar o ambiente (talvez ao puxar uma alavanca misteriosa) e interagir com outras criaturas, incluindo aliados, inimigos e grupos neutros.

Sobre os números

Na ficha de personagem, temos seis principais números e modificadores: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. Os números vão de 0 a 20, e os modificadores são calculados de acordo com esses números, mas antes de entender isso é importante entender o que cada um significa e como eles afetam o jogo.

Força é, como o nome diz, a força física de um personagem – ao levantar uma pedra muito grande, por exemplo, é esse modificador que vamos utilizar. Destreza afeta a velocidade e a mobilidade – desviar de um objeto sendo atirado em sua direção, tentar roubar um item de um inimigo sem ele perceber. Constituição é um dos mais complicados de entender, mas pode ser pensado como a resistência física do personagem. Por exemplo, se ele precisa correr longas distâncias, é a constituição que vai dizer quando ele vai cansar e o quanto que ele vai cansar. Também é utilizada quando o personagem está nadando e precisa segurar a respiração: uma constituição mais baixa significa que vai perder o fôlego mais rápido. Inteligência também é intuitivo: é a atenção ao detalhe na observação de uma sala, por exemplo, em busca de pistas. É utilizado para entender textos, lembrar fatos históricos. Sabedoria está muito ligada com a intuição: é utilizada para ter uma percepção geral dos arredores, tentar descobrir se alguém está mentindo, para manter-se calmo em uma situação estressante. Por último, Carisma é, como o nome diz, quão carismático um personagem é. Isso afeta seu relacionamento com estranhos, se consegue mentir bem ou mal, por exemplo.

Os nomes são relativamente intuitivos e, ao entender o que cada uma dessas seis características afeta, suas habilidades vão ficar mais claras. A listagem completa está na ficha de personagem, mas cada habilidade é afetada pela característica correspondente – mas não se preocupe, a ficha diz de onde cada um vêm. Mas para exem-

plificar: intuição é uma habilidade. Ela é utilizada, por exemplo, para o personagem tentar descobrir se alguém está mentindo para ele. A intuição vem da sabedoria, portanto quanto mais alto for o número do modificador de sabedoria, mais alto é o modificador da intuição. No entanto, os jogadores não precisam decorar cada uma dessas características: cabe ao DM dizer ao jogador quanto utilizar qual.

A última coisa que é preciso entender é: como é que os números vão entrar na parte interpretativa? A verdade é que, na prática, a não ser em momentos de combate, os jogadores não precisam checar os números em todos os momentos. É dever do DM pedir as rolagens de dados de acordo com o necessário e o jogador deve somente jogar o dado e somar com o modificador da ficha. Por exemplo, se um personagem (sendo interpretado pelo jogador, como sempre) quer investigar um quarto – pode estar atrás de pistas, do rastro de algum ladrão, ou até mesmo atrás de algum item precioso –, o DM provavelmente vai pedir uma rolagem de investigação. É essa rolagem que vai dizer se o personagem encontra algo: quanto maior o número, mais chances de encontrar o que procura e até mesmo algo a mais. Neste caso, o jogador vai rolar um d20 e somar esse resultado com o modificador de investigação na ficha. O cálculo desses modificadores será explicado junto com as fichas dos personagens.

Como utilizar este livro

É importante saber que este livro não é o livro oficial de regras de Dungeons & Dragons. É recomendado que, após ler o conteúdo aqui escrito, que o leitor vá atrás do Livro do Jogador – um dos livros iniciantes de D&D, considerado um livro base para qualquer campanha. Nele, é possível encontrar explicações mais detalhadas das regras e de personagens, assim como listagens de itens, magias, etc. que não se encontram aqui. O objetivo deste livro é uma introdução: D&D pode parecer muito intimidador de início, com todas as opções de criação de personagens, números e dados – mas, na verdade, é um jogo intuitivo. Com uma introdução simplificada, o jogador tem um começo mais amigável no jogo, o que o ajuda a não se perder tanto.

Além disso, a campanha de Aian, contida nesse livro, foi pensada para jogadores iniciantes. É um mundo com um grande potencial, com opções para o DM criar em cima ou expandir como desejar, mas com personagens prontos e uma explicação simples, o entendimento de qualquer iniciante é mais fácil.

Criação de personagens

A criação de personagem pode acontecer de várias maneiras – cada pessoa tem um método e, muitas vezes, essa criação acontece de uma ideia espontânea, ou vem de alguma inspiração. No entanto, para aqueles que possuem dificuldades em criar um personagem há duas soluções possíveis nesse livro: os personagens prontos, que serão introduzidos em breve, e algumas dicas práticas se quiser criar um do zero.

O foco principal deste livro não é como definir os valores de cada habilidade, como calcular cada número e escolher equipamentos: tudo isso é encontrado em diversos materiais oficiais de D&D, principalmente no Livro do Jogador. Aqui, a ideia é fazer você pensar mais no conceito do seu personagem: como criar alguém realista, com suas qualidades e defeitos, e entender que acima de qualquer regra, o importante é o jogador gostar do seu personagem. Tudo deve ser feito em conjunto do DM e aprovado por ele para que o jogo funcione da melhor maneira possível, mas acima disso é preciso ter vontade de jogar com o personagem. Muitas vezes é possível tirar inspiração de filmes, livros, jogos e até mesmo músicas – a ideia do personagem pode vir de um ideal, ou até mesmo de uma frase, um texto ou poema. Tudo isso porque nenhum personagem é fixo; assim como pessoas, eles são flexíveis, podem mudar e aprender mais conforme vivem e conhecem mais lugares e mais pessoas. Por isso, começar com uma ideia simples e trabalhar a partir disso pode ser bem útil.

Outra coisa a se pensar, por exemplo, é no passado do personagem: de onde ele veio? Tem família – se sim, qual a relação dele com os familiares? Se não tem família, o que aconteceu com ela? Perguntas desse tipo ajudam a formar uma ideia mais sólida, o que te dá mais material para trabalhar em cima. No entanto, algo extremamente importante para essa criação são os defeitos do seu personagem – é claro que ninguém é perfeito, muito menos o personagem. Ter um personagem aparentemente bom em tudo, que é bem resolvido consigo e com suas emoções, com sua família e amigos, financeiramente e socialmente... se o jogador realmente estiver investido em um personagem desse tipo, nada o impede de criar alguém teoricamente perfeito. Porém, são as falhas que dão vida e graça ao personagem – o uso das palavras “falhas” e “defeitos” é de um modo mais vago, não necessariamente remetendo a algo completamente negativo; muitas vezes características socialmente tidas como falhas são, nada mais nada menos, que características que fazem parte de uma pessoa. Mas para o entendimento mais simples e rápido, esses termos são utilizados.

O mistério também é um fator importante: um método que pode ser utilizado é escrever a história de seu personagem do ponto de vista dele. O que isso significa? Significa que não tem problema se o personagem não souber de tudo. Nós mesmos no dia-a-dia não entendemos tudo que acontece e não sabemos de muitas coisas, então por que o personagem deve saber? É possível escrever toda a história em primeira pessoa – e isso muitas vezes pode ajudar na criação da personalidade dele. O jeito

que o personagem fala, o jeito que ele conta histórias e no que presta atenção: tudo isso são detalhes pequenos, mas que podem ser muito valiosos e, principalmente, podem ajudar muito o jogador a interpretar o personagem em diversas ocasiões.

Outra coisa importante a se lembrar: uma campanha de D&D nada mais é que uma história criada em conjunto. Dois ou mais jogadores podem criar personagens que já se conhecem – que são amigos, ou família, ou somente conhecidos (se o DM permitir, claro). Isso pode facilitar jogadores inexperientes, principalmente se tiverem o auxílio de alguém com mais experiência criando junto.

Claro que existem outros meios de criação de personagem – o jogador pode já ter uma ideia clara de qual classe quer seguir, por exemplo. Criar um personagem para D&D é algo com diversas possibilidades de métodos e resultados: tente jeitos diferentes de ver as coisas, de explorar alternativas. No fim, o importante é a diversão dos jogadores e do DM, então deixar a imaginação correr solta nunca é demais!

Por fim, se optar por escolher o conceito e a ideia principal do personagem primeiro, o que resta é escolher sua raça e classe. Uma breve introdução de como cada uma funciona será feita aqui, mas as descrições completas e mais detalhadas se encontram no Livro do Jogador.

Introdução breve às raças

Além das raças oficiais no Livro do Jogador, outras são lançadas de tempos em tempos conforme mais livros oficiais são lançados. Na internet é possível encontrar essas outras raças, assim como as chamadas homebrew, que são aquelas criadas por outros jogadores – sim, é possível um jogador ou DM criar uma nova! No entanto, é recomendado já ter uma certa experiência com o jogo para saber como balancear ela. Como cada raça tem seus modificadores e características únicas, é preciso um pouco mais de atenção para as customizadas para que não crie nada forte demais, ou fraco demais.

De início, é recomendado que comece por uma das opções tidas no Livro do Jogador. Aqui há somente uma descrição breve de cada uma, com ideias principais para a criação de um personagem novo – mas lembre-se: não precisa prender-se a estereótipos ou conceitos muito usados. A raça que você escolher contribui para a identidade de seu personagem de uma forma importante, estabelecendo sua aparência geral e os talentos naturais obtidos a partir de sua cultura e de seus antepassados. A raça de um personagem garante certos traços raciais, tais como sentidos especiais, proficiência com certas armas ou ferramentas, a proficiência em uma ou mais perícias, ou a capacidade de usar magias menores.

Anão

“**E**stá atrasado, elfo!”, o drow ouviu o tom áspero de uma voz familiar. Bruenor Martelo de Batalha subiu pelas costas do adversário morto, desconsiderando o fato de que o pesado monstro jazia sobre seu amigo élfico. Apesar desse novo desconforto, o nariz grande, pontudo e várias vezes quebrado do anão – bem como sua barba vermelha, raiada de branco, mas ainda cor de fogo – surgiu como uma visão agradável para Drizzt. “Eu sabia que ia te encontrar encrocado se sáisse para te procurar!”

– R.A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

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



Anões são conhecidos por serem bons guerreiros, mineradores e trabalhadores de pedras e metais. Portanto, geralmente são associados a forjas, a uma personalidade forte, a uma grande resistência física e baixa destreza, mas também a comemorações com muita bebida e comida. Geralmente vivem por mais de 400 anos, determinados e fiéis a suas famílias, amigos e clãs ou reinos. Têm uma tendência a respeitar tradições antigas e a desconfiar do desconhecido.

Seus reinos são, muitas vezes, subterrâneos ou encontrados dentro de montanhas, construídos utilizando aquelas mesmas pedra e rocha. Uma curiosidade é que muitos desses conceitos e ideias surgiram com os livros de J. R. R. Tolkien, mais conhecido por sua obra *Senhor dos Anéis* – ele foi um escritor muito importante para a fantasia e muitas das ideias atuais utilizadas em D&D vieram de suas obras. Portanto, apesar da leitura não ser necessária, é uma grande fonte de inspiração para muitos jogadores hoje em dia.

Na criação de um personagem anão, uma possibilidade é começar pensando em sua origem: ele veio de um reino? De um clã? Ou não possui laços familiares? Se começar com essas perguntas, é possível rapidamente criar um personagem. Do outro lado, se você já pensou no conceito de um personagem resistente, meio teimoso, mas que se importa muito com sua família e amigos – talvez essa seja a raça ideal para ele.

O nome de um anão é concedido pelo ancião de um clã, de acordo com a tradição. Todos os nomes próprios anões têm sido utilizados e reutilizados através de gerações. O nome de um anão pertence ao clã, não ao indivíduo. Um anão que o usar indevidamente ou trazer vergonha ao clã tem seu nome retirado e está proibido por lei de usar qualquer outro nome anão em seu lugar.

Nomes masculinos: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Nomes femininos: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Nomes de Clãs: Balderk, Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

Elfo

“**E**u nunca imaginei que tal beleza existisse,” Lua Dourada disse suavemente. A marcha do dia havia sido difícil, mas a recompensa no final estava muito além de seus sonhos. Os companheiros estavam em um alto rochedo sobre a lendária cidade de Qualinost. Quatro pináculos delgados erguiam-se dos cantos da cidade como hastes brilhantes, suas pedras brancas reluzentes mescladas com um tom prateado cintilante. Arcos graciosos, ligando um pináculo a outro, se elevavam no ar. Construídos por antigos ferreiros anões, eles eram fortes o suficiente para suportar o peso de um exército, no entanto, eles pareciam tão delicados, que um pássaro pousado sobre eles, poderia lhes tirar o equilíbrio. Estes arcos cintilantes eram as únicas fronteiras da cidade. Não havia nenhuma muralha em volta de Qualinost. A cidade élfica abria seus braços de forma amorosa para a imensidão.

– Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragões do Crepúsculo do Outono

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

Geralmente são graciosos, uma raça com uma relação bem próxima com magia e seres mágicos, com uma destreza alta e reflexos rápidos. São conhecidos por amarem a natureza e por viverem em florestas, ou lugares repletos de magias com um ar etéreo e misterioso. Podem viver por mais de 700 anos, sendo uma das raças clássicas de D&D que vivem naturalmente por mais tempo. Parecem distantes, com reinos fortes que geralmente optam pela paz ao invés de batalhas. No entanto, são habilidosos com armas como arcos e adagas, flexíveis e estratégicos.

Contatos com estrangeiros não é muito comum, sendo que elfos geralmente vivem nessas aldeias ou reinos escondidos tanto pela natureza quanto por magia. Assim como anões, Tolkien escreveu muito sobre elfos em seus livros e mitologia. Portanto, da mesma forma, a leitura não é obrigatória ou necessária, mas pode servir de um material de grande inspiração.

Se o foco do seu personagem é em magia, em alguém mais misterioso e com reflexos rápidos, talvez elfo seja a raça ideal. Mas o que te impede de fazer algo completamente diferente? Talvez sua ideia de personagem seja alguém extrovertido, com uma facilidade para fazer amigos e que não cresceu em sua cidade ou vila natal – quebrar os conceitos pré concebidos, muitas vezes, traz oportunidade extremamente divertidas.

Elfos são considerados crianças até declararem-se adultos, algum tempo depois do centésimo aniversário, e durante este período eles são chamados por nomes de criança. Ao declarar a idade adulta, um elfo também se-



lecciona um nome de adulto, embora aqueles que o conheciam quando jovem possam continuar a chamá-lo pelo nome de criança. O nome adulto de cada elfo é uma criação única, embora possa refletir os nomes de respeitados indivíduos ou outros membros da família. Há pouca diferença entre nomes masculinos e femininos, os grupos aqui refletem apenas tendências gerais. Além disso, cada elfo tem um nome de família, normalmente uma combinação de outras palavras élficas. Alguns elfos que viajam entre os humanos traduzem seus sobrenomes para o idioma comum, enquanto outros continuam usando a versão élfica.

Nomes masculinos adultos: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolan, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Nomes femininos adultos: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethryna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Miale, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadanía, Valanthe, Xanaphia.

Halfling

Régis, o halfling, o único de sua espécie num raio de centenas de quilômetros, prendeu os dedos por trás da cabeça e recostou-se contra a capa musgosa do tronco da árvore. Régis era baixo, mesmo para os padrões de sua diminuta raça, e a lanugem de suas madeixas castanhas e encaracoladas mal ultrapassava a marca de um metro. Mas a barriga alargava-se abundantemente, devido a seu amor por uma boa refeição – ou várias delas, dependendo das oportunidades que se apresentassem. O galho retorcido que lhe servia como vara de pesca erguia-se acima dele, seguro entre dois dos seus peludos dedos do pé, e inclinava-se sobre as águas plácidas do lago, perfeitamente espelhado na superfície vítrea do Maer Dualdon.

– R. A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

Halflings são criaturas pequenas, que geralmente gostam de paz, comida boa e de ficar em casa – o consenso geral é que, geralmente, se encaixam em uma destas duas categorias: caseiros, com famílias grandes e



que não gostam muito de se aventurar, ou quase que o oposto, com halflings viajantes em grupos atrás de explorar o mundo e outras aventuras. No entanto, o que prevalece é o grande amor deles por conforto – boa comida, boa bebida e boa companhia.

São tidos como bem humorados em geral, alegres e curiosos. Generosos com os outros, é fácil gostar de halflings e mais fácil ainda de gostar de ter um em sua companhia. Por serem fisicamente pequenos, acabam sendo divertidos de se jogar simplesmente por sua versatilidade: po-

dem passar despercebido mais fácil, utilizar a aparência tida como inocente a seu favor para enganar alguém – jogadores que escolhem halflings, muitas vezes, gostam de pregar peças e se divertir com o resto do grupo.

Halflings geralmente partem para o caminho de aventureiro para defender suas comunidades, apoiar seus amigos, ou explorar um mundo grande e cheio de maravilhas. Para eles, aventurar-se não é apenas uma carreira, é mais uma oportunidade ou às vezes uma necessidade.

Um halfling tem um nome dado a ele, um nome de família e possivelmente um apelido. Os nomes de família muitas vezes são apelidos que, de tão adequados, foram transmitidos através das gerações.

Nomes masculinos: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Nomes femininos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Humano

Estas são as histórias de um povo incansável que, há muito tempo, saiu aos mares e rios em longos navios, primeiro para saquear e aterrorizar, em seguida para colonizar. No entanto, havia uma energia, um amor pela aventura, que foi cantado em cada página. Noite adentro Liriel leu, iluminada pela luz de velas após velas. Ela nunca tinha dado muita atenção para os humanos, mas essas histórias à fascinavam. Naquelas páginas amareladas estavam os contos de heróis corajosos, animais estranhos e ferozes, primitivos deuses poderosos e uma magia que era parte e dava forma àquela terra distante.

– Elaine Cunningham, *Filha dos Drow*

Humanos são, provavelmente, a raça básica mais amigável para iniciantes que existe – isso porque são familiares e suas habilidades são, em geral, flexíveis o suficiente para serem utilizadas em diversos cenários. O consenso geral também é que são a raça mais nova a existir, mas apesar de isso ser um fato interessante, geralmente não altera em sua jogabilidade – a não ser que o jogador queira dar algum foco nisso, claro.

Anões, humanos e elfos no universo de D&D e na maioria de suas histórias são inspirados nas obras de Tolkien, como mencionado. Muitos dos costumes, dos visuais e das línguas têm uma origem nessas histórias – para quem conhece e leu os livros ou viu alguns dos filmes, isso fica bem claro. No fim, muitos livros e autores de fantasia criam ou trabalham com novos conceitos, mas muitas vezes seguem a mesma lógica para essas raças. Por isso que livros, filmes e séries são uma grande fon-



te de inspiração para muitos, e, às vezes, se estiver sentindo-se perdido em alguma criação, é possível buscar essas fontes: ver o que é usado num geral, o que não é usado num geral e que pode ser alterado. Isso, no entanto, não é um incentivo à cópia ou plágio de personagens já existentes: a sensação de criar um só seu, de ver ele crescendo e aprendendo e mudando em uma campanha de RPG é muito boa. Inspirações e homenagens podem ser utilizadas o quanto quiser. Os humanos que buscam aventura são os mais ousados e ambiciosos membros de uma ousada e ambiciosa raça.

Eles buscam ganhar glória aos olhos de seus companheiros ao acumular poder, riqueza e fama. Mais do que as outras raças, os humanos defendem causas, em vez de territórios ou grupos.

Possuindo muito mais diversidade do que outras culturas, os humanos como um todo não possuem nomes típicos. Alguns pais humanos dão nomes de outras línguas aos seus filhos, como nomes anões ou élficos (pronunciando-os mais ou menos corretamente), mas a maioria dos pais humanos dá nomes que estão ligados a cultura da sua região ou os nomes tradicionais de seus antepassados.

Nomes Calishitas e Chondathanos. Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir. Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida. Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein. Darwin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd. Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele. Amblecrown, Buckman, Dunderdragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag.

Nomes Damaranos e Iluskanos: Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor. Alethra, Kara,

Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora. Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag. Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Tamen, Urth. Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra. Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windriver.

Nomes Mulanos e Racheimitas. Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur. Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis. Ankhlab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt. Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak. Fyevorra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra. Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina.

Nomes Shou e Turami: An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen. Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai. Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan. Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero. Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda. Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

Draconato

Seu pai ficou na primeira das três escadas que levavam ao portal, imóvel. As escamas de sua face tinham ficado pálidas ao redor das bordas, mas Clanless Mehen ainda aparentava ser capaz de derrubar um urso atroz apenas com suas mãos. Ela já não usava sua antiga armadura pesada, substituída por uma armadura de escamas de cor violeta com detalhes prateados brilhantes. Também havia um brasão no seu braço, a marca de uma casa estrangeira. A espada em suas costas era a mesma, aquela que ela carregava mesmo antes de ter encontrado os gêmeos, quando partiu, nos portões de Arush Vayem. Por toda sua vida, Farideh soube que decifrar as feições de seu pai era uma perícia que ela ainda tinha que aprender. Um humano que não conseguiria observar a mudança nos olhos dela, Havilar certamente veria apenas a indiferença de um dragão no rosto de Clanless Mehen. Mas a mudança das escamas, o arco de sua crista, o conjunto de seus olhos, o baluciar de seus dentes – a face de seu pai dizia muito. Mas cada escama, dessa vez, parecia completamente imóvel – a indiferença de um dragão, mesmo para Farideh.

–Erin M. Evans, O Adversário

Draconatos são descendentes de dragões – quase que um híbrido entre eles e humanos. Portanto, eles possuem características de ambos. Em D&D, dragões são geralmente separados por cores com duas classes principais: cromáticos e metálicos. A ideia clássica é que dragões cromáticos são tidos como maus ou vilões, geralmente mais ambiciosos e não amigáveis; já os metálicos são basicamente o oposto. No entanto, em ambas as



categorias existem as divisões por cores de escamas que geralmente dizem qual o tipo de poder do dragão. Por exemplo, um dragão vermelho usa ataques de fogo, enquanto um dragão branco usa ataques de gelo, e por aí vai. Isso funciona tanto para os cromáticos quanto para os metálicos.

Um draconato pode ser descendente de um dragão azul, por exemplo – nesse caso, ele vai ter poderes de raio, e assim por diante. Tradicionalmente, eles possuem uma aparência bem dracônica também, com escamas pelo corpo todo, cabeça de dragão e tudo o mais, mas esses detalhes são sempre flexíveis. Entre todos os tipos de personagens e raças existe uma aparência física tradicional, mas o melhor jeito de encarar isso é como uma sugestão e inspirações: deixar a criatividade solta na criação de personagens é a parte mais importante.

Por fim, os últimos detalhes importantes de draconatos é que geralmente são organizados entre clãs e famílias. Valorizem a autossuficiência e excelência em tudo que praticam – por mais inalcançável que isso seja. Geralmente chamam atenção onde passam, tanto por sua aparência quanto por sua origem.

Draconatos possuem um nome pessoal dado no seu nascimento, mas eles colocam o nome do seus clãs na frente como uma demonstração de honra. Um nome de infância ou apelido geralmente é usado entre os companheiros como um termo descritivo ou uma forma carinhosa. O



nome deve recordar um evento ou centrarse em um hábito.

Nomes Masculinos: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn.

Nomes Femininos: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Flavilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit.

Nomes de Infância: Climber, Earbender, Leaper, Pious, Shieldbiter, Zealous.

Gnomo

Magrela e de cabelos lisos, sua pele tem um tom marron-noz e seus olhos são de um cor turquesa surpreendente, Burgell parece ter metade da altura de Aeron e precisa subir em um caixote para ver através do olho mágico. Como a maioria das residências em Oeble, aquela casa em particular foi construída por humanos e os residentes pequenos lidam com isso sem se constranger da melhor forma que podem.

Mas, pelo menos a grandeza relativa do apartamento permitiu que Burgell tivesse espaço para todas as suas bugigangas de tamanho gnomo. A sala principal era sua oficina e ela continha uma variedade inimaginável de ferramentas: martelos, cinzeis, serras, fechaduras, lentes coloridas, lupas de joalheiro, jarros de pólvora e ingredientes picados para conjurar magias. Um gato cinza e gordo, o familiar do arcano, permanece deitado sobre um grimório. Ele abriu seus olhos, deu uma olhada de soslaio desdenhosa para Aeron e depois, aparentemente, voltou a dormir.

—Richard Lee Byers, *O Buquê Negro*



Gnomos são criaturas curiosas, geralmente pequenos em estatura, mas com muita energia. São conhecidos por suas invenções – não necessariamente tecnológicas, mas sim tudo aquilo que deriva de sua curiosidade de saber mais, de conhecer as coisas e, principalmente, se divertir. Num geral são brincalhões e amigáveis, com uma aparência e escolha de roupas e apetrechos únicos. Vivem bastante (até uns 500 anos), mas dedicam cada momento em aproveitar ao máximo o tempo que têm. Falam rápido, gesticulam e ouvem bem, sendo ótimos companheiros para conversas e viagens.

Muitos são conhecidos por serem engenheiros ou inventores também, se sua curiosidade os leva para esse lado. Vivem geralmente no subterrâneo, entre montanhas e, conseqüentemente, perto de anões. No entanto, serem sociáveis e amistosos não significa que não podem ser cautelosos também: suas tocas ou casas são escondidas. Se gostam de você ou se é um convidado, são guias incríveis – mas boa sorte encontrando suas casas se eles não te querem por lá.

Assim como halflings, sua estatura pequena pode ser usada de várias maneiras diferentes, e é divertido explorar esse lado tanto em momentos críticos, como em uma estratégia de luta, quanto em momentos narrativos. Qual o jeito mais engraçado de pregar uma peça em alguém? Ou será que consegue usar seu tamanho como vantagem para se esgueirar sem o inimigo te ver? As possibilidades são várias, e depende do jogador escolher a que prefere, ou a que faz mais sentido para o personagem.

Gnomos adoram nomes e a maioria tem, pelo menos, meia dúzia deles. A mãe, pai, ancião do clã, tias e tios de um gnomo, cada um dá ao gnomo um nome e vários apelidos de praticamente todos que podem, ou não, encontrar ao longo do tempo. Nomes gnomos geralmente são variações do nome de ancestrais ou parentes distantes, outros são puramente novas invenções. Quando lidando com humanos ou outros que são “abafados” com nomes, um gnomo aprende a não usar mais que três nomes: um nome pessoal, o nome do seu clã e um apelido, escolhendo cada um de cada categoria que soar mais engraçado.

Nomes Masculinos: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook.

Nomes Femininos: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna.

Nomes de Clãs: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen.

Meio-elfo e meio-orc

Flint olhava para o sol poente, ele imaginou ter visto a figura de um homem caminhando ao longo do caminho. Erguendo-se, Flint recuou para a sombra de um alto pinheiro para ver melhor. As passadas do homem eram marcadas por uma graça natural – uma graça élfica, Flint diria; No entanto, o corpo do homem espessura e musculatura de um humano, enquanto que a barba definitivamente era de natureza humana. Todos os anões podiam ver que a face do homem por baixo do capuz verde tinha uma pele bronzeada e uma barba marromavermelhada. Um arco longo estava preso em um dos seus ombros e uma espada descansava no seu lado esquerdo. Ele estava vestido em couro macio, finamente tecido em intrincados desenhos amados pelos elfos. Mas, nenhum elfo no mundo de Krynn poderia ter uma barba... nenhum elfo, mas...

“Tanis?” disse Flint, hesitantemente, à medida que o homem se aproximava.

“Eu mesmo.” O recém-chegado de rosto barbudo acompanhado por um largo sorriso. Ele abriu seus braços e, antes que o anão pudesse pará-lo, envolveu Flint em um abraço que levantou-o do chão. O anão apertou forte seu velho amigo por um instante, depois, lembrando-se da sua compostura, se contorceu e se livrou do abraço do meioelfo.

–Margaret Weis e Tracy Hickman,
Dragões do Crepúsculo de Outono

Meio-elfos são, tradicionalmente, meio humanos e meio elfos. Por muito tempo seguiram a lógica de “para humanos, os meio-elfos parecem elfos, e para os elfos, eles parecem humanos”, com conflitos e histórias que podem derivar disso. E, claro, se o jogador se interessar por isso,



é sempre possível criar uma história desse tipo. Mas não se prenda a isso: um meio-elfo pode ser, por exemplo, meio-orc e meio-elfo. Ou meio-anão e meio-elfo, por que não? Nesses casos, é importante conversar com o DM antes para trabalhar melhor as características – se for um DM experiente, é possível até mesmo alterar os modificadores. Se não tiver muita experiência, também não há nada de errado em manter os números do Livro do Jogador, mas fazer uma alteração assim – licença poética, por assim dizer.

Mas, com certeza, independente da origem, é comum meio-elfos terem o conflito interno de pertencimento: onde que se encaixam? Talvez tenha sido criado por humanos, então chegam até a esconder sua origem élfica; ao contrário, pode ter sido criado por elfos e escondem as origens humanas. Ou, por exemplo, vivem em isolamento, fogem constantemente de qualquer uma de suas origens para criar sua própria identidade.

É uma raça famosa entre jogadores novos, tanto por ser considerada versátil e ter habilidades bem úteis e intuitivas, quanto por sua possibilidade na criação de histórias.

Tudo o que foi explicado anteriormente sobre meio-elfos também se aplica a meio-orcs. O comum é, considerado tradicional em D&D, é que são meio-orc e meio-humanos – e acabam puxando muitas das características de orcs, como sua estatura, gosto pelo combate, etc.. O importante, independente se a outra metade da origem vier de humanos, anões ou qualquer outro, é entender quais tipos de conflitos isso pode causar, tanto externa quanto internamente.

Meio-elfos usam tanto nomes convencionais humanos quanto élficos. Como se quisessem enfatizar que não se encaixam em nenhuma das sociedades, meio-elfos que crescem entre humanos geralmente adotam nomes élficos, e os que crescem entre os elfos, geralmente adotam nomes humanos.

Os meio-orcs normalmente recebem seus nomes de acordo com a cultura na qual foram criados. Um meio-orc que deseje se inserir entre os humanos deveria trocar seu nome ou por um nome humano. Alguns meio-orcs com nomes humanos decidem adotar um nome orc gutural por acharem que isso os tornará mais intimidadores.

Nomes Orcs Masculinos: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.

Nomes Orcs Femininos: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen.

Tiefling

“**M**as você devia ver o jeito que as pessoas olham pra você, criança diabo.” Aqueles olhos negros, frios como uma tempestade de inverno, que fitavam direto em seu coração e a seriedade repentina em sua voz sacudiu-a. “O que é que eles estão falando?” Ele perguntou. “Primeiro a curiosidade, segundo a conspiração—” Terceiro uma maldição,” ela concluiu. “Você acha que eu nunca havia ouvido essa bobagem antes?” “Eu sei que você já ouviu.” Quando ela o fitou, ela concluiu, “Não é como se eu estivesse entrando nas profundezas da sua mente, minha querida. Esse é o fardo de todo tiefling. Alguns conseguem transpô-lo, outros transformam isso no mó em volta de seu pescoço, outros deleitam-se com isso.” Ele inclinou a cabeça novamente, analisando-a, com um brilho depravado em seus olhos. “Você luta contra isso, não é mesmo? Como um pequeno gato do mato, aposto. Cada espetada e comentário apenas afia suas garras.”

—Erin M. Evans, *Anjos de Enxofre*

Tieflings são, juntamente com draconatos, uma das raças clássicas de D&D que mais chamam atenção, principalmente com jogadores novos. E assim como os dracônicos, também possuem uma possibilidade enorme de design de personagem – aparência, jeito de se vestir e tudo o mais. Mas as origens de tieflings, diferente de



draconatos, vêm de uma herança infernal. Isso é geralmente traduzido muito bem com seus chifres e olhos brilhantes. Agora, sua origem depende da preferência do jogador: o personagem pode vir de uma família de tieflings, ou pode ser o primeiro em sua geração, que surgiu porque alguém próximo tentou fazer algum pacto. As possibilidades são, novamente, diversas.

São comumente conhecidos pelo seu carisma e charme, apesar da aparência chamativa. São ao mesmo tempo autoconfiantes, mas desconfiam de estranhos – ótimos amigos e carismáticos quando precisam ser, mas não dão sua confiança de maneira tão fácil a outros. Por terem essa origem infernal, também geralmente não possuem um clã ou uma vila: estão inseridos em cidades, vilarejos ou qualquer lugar onde consigam fazer uma casa.

Os nomes dos tieflings fazem parte de três vastas categorias. Os tieflings que nascem em outra cultura normalmente terão nomes que refletem essa cultura. Alguns possuirão nomes derivados do idioma Infernal, passado através das gerações, que refletirá sua herança demoníaca. E alguns tieflings mais jovens, esforçando-se para encontrar um lugar no mundo, adotarão um nome que demonstre honra ou outro conceito e, então, tentarão encarnar esse conceito. Para alguns, o nome escolhido é uma nobre missão. Para outros, é um destino cruel.

Nomes Infernais Masculinos: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai.

Nomes Infernais Femininos: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Introdução breve às classes

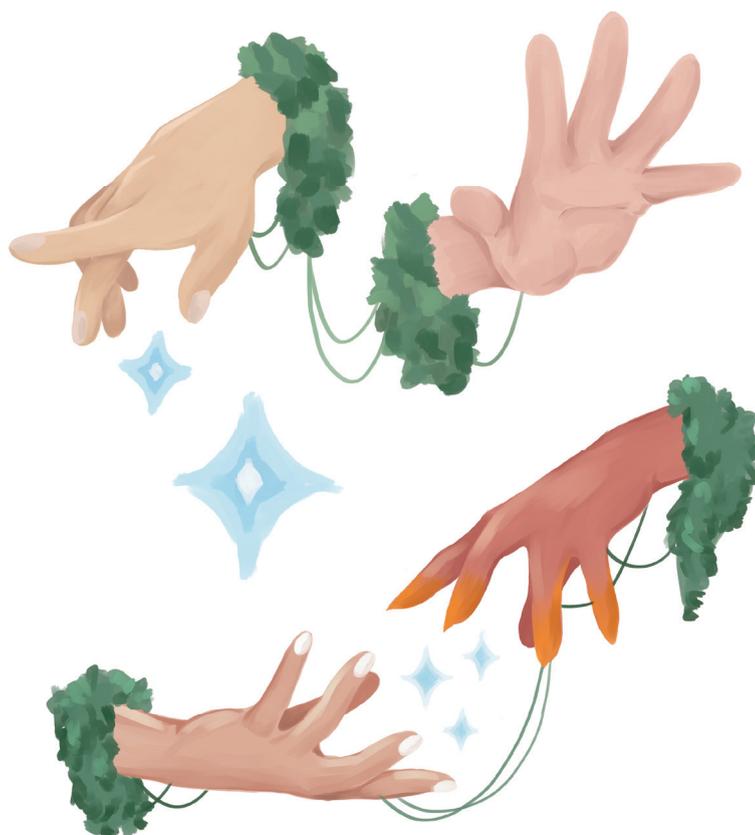
A classe é a definição principal de o que um personagem pode fazer. É mais do que uma profissão: é a vocação de um personagem. As classes modificam a forma de um personagem perceber e interagir com o mundo, bem como seu relacionamento com as outras pessoas e poderes do multiverso. Um guerreiro, por exemplo, pode ver o mundo através de puro pragmatismo estratégico ou de manobras de combate, e ver a si próprio como apenas um peão em um cenário muito mais amplo. Um clérigo, por outro lado, pode se ver como um servidor devotado nos planos de um deus ou de um conflito que está se iniciando entre vários deuses. Enquanto o guerreiro tem contatos com companhias ou exércitos de mercenários, o clérigo pode conhecer vários outros sacerdotes, paladinos e devotos à causa de seu deus.

Assim como as raças, também existem as consideradas oficiais (inseridas no Livro do Jogador ou em outros materiais oficiais de D&D), mas também existem adaptações e classes completamente novas. Todo conteúdo

que é criado por fãs e jogadores de D&D é chamado de homebrew, e, diferente dos livros oficiais, podem ser facilmente encontrados em sites ou com uma rápida pesquisa no Google.

Todas as classes possuem uma base e uma sub-classe. É só pensar assim: um guerreiro não necessariamente vai lutar de modo idêntico a outro, por mais que sejam da mesma categoria. Por isso, cada classe possui uma ou mais sub-classes e variantes – e todas são explicadas detalhadamente nos livros. Aqui, teremos uma breve explicação de cada uma delas presentes no Livro do Jogador: Bárbaro, Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Patrulheiro. Os detalhes de sub-classe não são importantes agora; o objetivo é entender a base de cada uma para entender onde seu personagem pode ser inserido ou para, se for o caso de gostar muito de uma classe, criar um personagem diretamente dela.

Raças e classes funcionam em conjunto: ambos vão trazer habilidades, proficiências, conhecimentos e números diferentes. Parece muita coisa, mas a solução mais simples é sempre pensar por partes. Ninguém precisa saber como fazer uma ficha de personagem em 5 minutos, e o DM deve sempre estar presente para auxiliar ou responder qualquer pergunta.



Bárbaro

Bárbaros são guerreiros fortes, com um foco grande em combate bruto e corpo-a-corpo. Geralmente têm uma origem mais primitiva, até – algumas sub-classes são inspiradas em natureza, até. São fisicamente resistentes, com Força e Constituição altas, e geralmente são os primeiros a se animarem para um combate

Em um grupo, eles podem ser tanto os principais atacantes quanto os principais defensores. Afinal, com uma força tão grande assim, fica mais fácil ferir o inimigo ou impedir o inimigo de chegar perto de seus aliados. Geralmente nem se preocupam em usar uma armadura – elas são pesadas, e por mais que ajudem a proteger bastante, também podem interferir no movimento. Um bárbaro sem armadura é um sem medo de se machucar porque sabe que aguenta, e sabe que, sem ela, ele vai ser mais rápido.

Uma característica importante dessa classe é a Fúria. Quando um bárbaro entra nesse estado, ele basicamente consegue dar mais dano. É só imaginar um grandalhão atacando um inimigo; agora imagine ele bravo. Consegue machucar mais, mas também fica um pouco menos coerente, um pouco mais sujeito a acabar se ferindo também por estar, metaforicamente, cego de raiva. Algumas sub-classes possuem efeitos diferentes de Fúria, e sua duração, quantas vezes consegue usar: tudo isso é especificado no Livro do Jogador, mas o seu cerne ainda é o mesmo.



Bardo

Bardos trabalham com magia junto com música: geralmente são apresentadores, artistas, cantores ou até mesmo trabalham em um circo viajante. São carismáticos – afinal, precisam cantar bem para a magia funcionar, precisam saber, literal e metaforicamente, encantar seu público. Geralmente também são rápidos, com uma Destreza alta: é só pensar em acrobacias, em shows e apresentações.

Cada classe que usa magia utiliza uma das características principais para usá-la. Como assim? Bom, cada classe possui uma origem diferente de magia. No caso do bardo, a música. Para saber música, é preciso estudo; para praticar música, é preciso carisma. Portanto, bardos e suas sub-classes muitas vezes são ligados a estudos – ou a alguma criatura mística que o ensinou. E para a magia e a música funcionar, o Carisma é o modificador utilizado (chamado de modificador porque, literalmente, é o número modificador que será utilizado nas rolagens de dados referentes à magia).

Uma característica importante deles é a chamada Inspiração. Como que funciona? Primeiramente, há dois jeitos diferentes de conseguir ela. O DM pode dar um ponto de Inspiração, ou o Bardo do grupo pode fazer isso. Nada mais é do que um pequeno “extra” – é como o nome diz, uma inspiração. Às vezes alguém está quase conseguindo tirar uma pedra do caminho, por exemplo. Quase lá, mas não sabe se consegue, e um pequeno surto de inspiração pode fazer a diferença. Para os jogadores e o DM, Inspirações são uma rolagem de dado, que é especificado na habilidade, que é somada no resultado de uma rolagem de habilidade.

Bruxo

Bruxos também usam magia, e também utilizam do Carisma como modificador, assim como Bardos. No entanto, sua magia não vem de música, mas sim de uma entidade – que pode ter diversas origens. Um bruxo é uma classe que fez um pacto com um demônio, com um anjo, com um deus, com uma criatura de outra dimensão; as opções são listadas no Livro do Jogador, mas sempre é possível adaptar com o DM.

Eles não necessariamente precisavam estudar para saber usar magia: precisavam somente do pacto. Todo o poder e habilidade mágica vêm dessa entidade, que não necessariamente é boa ou ruim – geralmente, é má. Mas isso sempre pode ser mudado, e por isso que para a criação de um personagem Bruxo, é importante perguntar: por que fez o pacto? Do que ele precisava? O que ele queria? E também, o que a entidade pode querer em troca? Essas perguntas podem ser respondidas por completo na história do personagem, mas também podem ficar um mistério. Às vezes, o personagem não teve muita escolha em uma situação de vida ou morte, e no fim não sabe que preço terá que pagar por aquele poder. É uma classe adaptável, com opções de combate corpo a corpo ou com um foco maior na magia em si.

Clérigo

Clérigos são comumente chamados de curandeiros do grupo: isso porque são guerreiros que também sabem magia, e geralmente sabem como curar aliados. São devotos a um deus ou a uma entidade, uma força maior que seguem. E é essa força maior que dá os poderes ao clérigo. No entanto, diferente de bruxos, eles não possuem um pacto: clérigos seguem seu deus, seja ele bom ou mau, e estão a seu serviço. Não existe um contrato ou um pacto, mas sim uma devoção. Isso também significa que se o clérigo, por exemplo, trai seu deus, ou escolhe não mais segui-lo, ele pode pedir seus poderes mágicos – afinal, por que uma entidade tão poderosa continuaria dando poderes incríveis aparentemente de graça sem nenhuma devoção?

Cada classe que utiliza magia possui sua própria lista de magias: algo que um Bardo sabe, por exemplo, não necessariamente o Bruxo sabe também. Como a classe de Clérigo possui muitas magias de cura em sua listagem, geralmente acabam sendo os curandeiros – mas claro, não precisa ser só isso. Cada classe e cada função em um grupo é importante. A ideia de D&D é de ser um jogo em grupo; um grupo de uma pessoa só não existe e, se existir, nunca vai funcionar tão bem quanto um grupo maior. Isso é dito porque, muitas vezes, a função de curandei-ro em um grupo é vista com maus olhos, ou vista como não tão útil ou divertida assim. Enquanto a diversão é subjetiva, a utilidade de um curandei-ro não deveria ser questionada, ainda mais de um Clérigo – é a única classe que pode, de um jeito relativamente fácil, reviver um membro da equipe que faleceu, por exemplo.

Por último, Clérigos utilizam a Sabedoria como seu modificador de magia. É só pensar que é tudo sobre a relação entre eles e sua deidade, então é necessária uma grande intuição e sabedoria para entender como funciona, e muitas vezes para entender o que tal deidade pode querer do personagem.



Druida

Druidas também utilizam magia, mas ela, para eles, vem da natureza – para canalizar esse poder, utilizam sua Sabedoria. A magia do Druida é natural, é completamente ligada com o ambiente, com os animais e com a natureza, com a maioria dos feitiços tendo uma ligação desse tipo. É uma classe versátil, que pode focar tanto em feitiços de utilidade, quanto de cura, quanto de dano contra inimigos – isso, claro, vai da preferência do jogador e da necessidade do grupo.

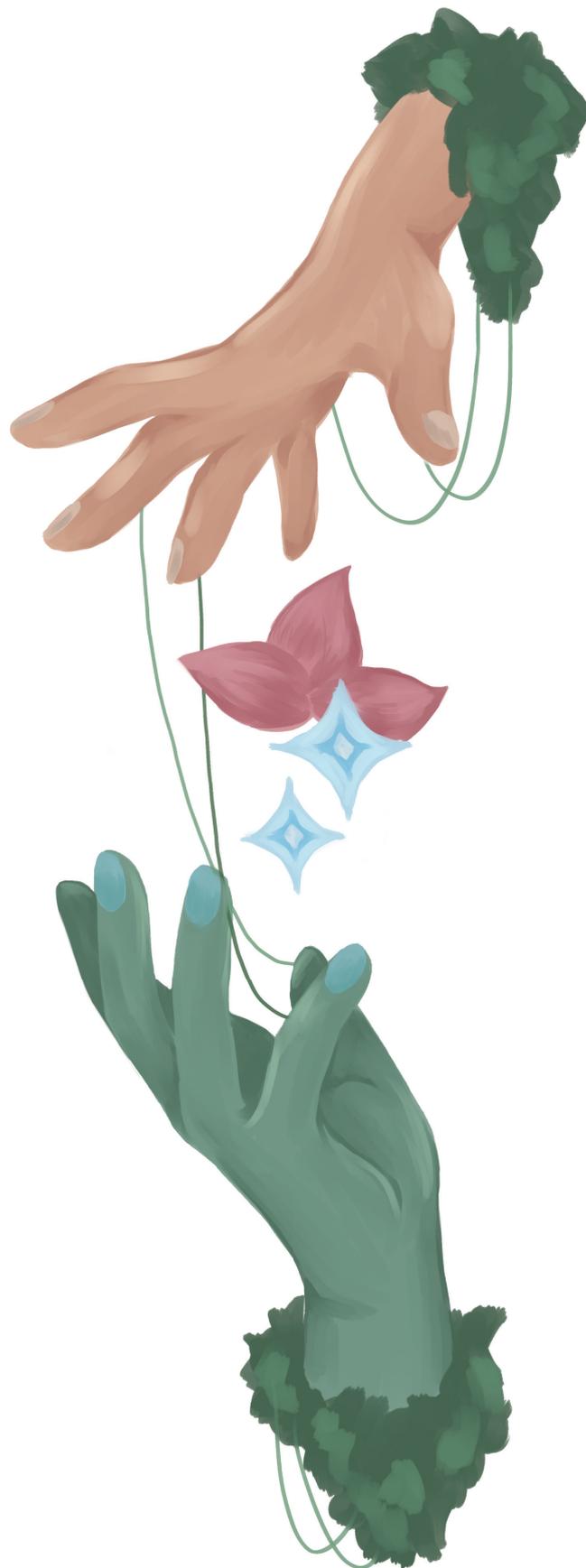
Geralmente são rápidos, com uma intuição aguçada por terem essa conexão forte com seres vivos: sabem se esconder bem, ler o ambiente e até mesmo identificar plantas e outros animais. Podem ter crescido sozinhos, isolados do mundo por vontade própria ou por alguma imposição; também podem ter crescido em um vilarejo, ou até mesmo em uma cidade grande, mas sempre sentiram a natureza chamando para entender e conhecer mais sobre.

O destaque do Druida é em sua chamada Forma Selvagem: nada mais é que a habilidade dele de se transformar em um animal. Claro, algumas limitações e condições acontecem, e essa habilidade pode mudar um pouco dependendo de sua sub-classe. Mas, com certeza, é uma habilidade que chama atenção e que pode ser extremamente útil em muitas situações.

Feiticeiro

Feiticeiros são conjuradores que utilizam uma magia que foi herdada de uma linhagem, ou que foi concedida graças a um dom. Seus antepassados podem ser elfos, ou criaturas ainda mais misteriosas e mágicas, ou podem vir de uma linhagem de draconatos – em todas as classes é possível fazer ligações de suas características com algumas raças. É inevitável e, muitas vezes, incrivelmente útil: mas não se prenda com isso. Esse fator não é um limitador, mas sim uma dica, ou uma oportunidade de criação de personagem.

De todas as classes de conjuradores, Feiticeiros talvez estejam entre as mais complicadas – não necessariamente por serem difíceis por si só. A lógica de conjuração de magia e rolagem de dado é a mesma para todas. No entanto, por terem essa magia dentro de si, que não veio de um deus ou entidade, nem de um pacto, é lógico pensar que o portador possui mais controle sobre ela. Isso traz o maior destaque do Feiticeiro, que são seus chamados Pontos de Feiticeiro: é uma mecânica que pode parecer complicada de primeira vista, mas que é mais simples que parece – o único problema dela é que esses Pontos dão números a mais para prestar atenção e anotar, e para um jogador iniciante isso pode ser prejudicial. Para quem já está mais acostumado a entender o que está acontecendo e manter um controle, é mais fácil.



Guerreiro

Guerreiros são, como o próprio nome diz, lutadores focados em combate físico. Existem algumas sub-classes que utilizam magia para auxiliar, mas o seu grande foco é em armas e sua habilidade com elas. Num geral, é uma classe extremamente flexível: podem tanto servir como um escudo para seus aliados, com uma resistência física grande, como também podem ser uma fonte de dano, os primeiros a irem para a linha de frente. Utilizam armaduras, escudos, armas – são peritos nisso.

A sua diversidade de opções acontece porque, quando um Guerreiro é criado, o jogador tem a opção de dar um foco maior na Destreza ou na Força. E o que isso altera? Basicamente, o estilo de jogo, como já mencionado, e as armas que o Guerreiro sabe utilizar melhor. Um focado em Força consegue usar armas e armaduras mais pesadas, geralmente também consegue ter uma resistência física maior. Já um focado em Destreza é mais esguio, focado em ataques rápidos e mobilidade.

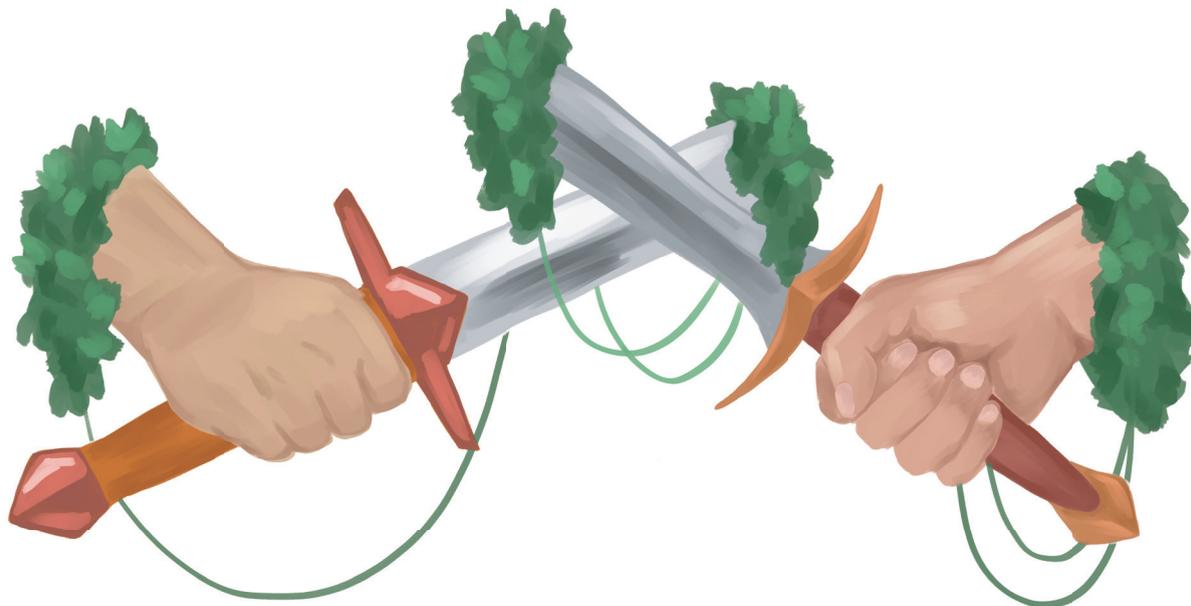
O maior destaque do Guerreiro é o chamado Surto de Ação: as regras de combate são explicadas em mais detalhes no Livro do Jogador, mas aqui vai um resumo rápido. O combate acontece em turnos, ou seja, um jogador de cada vez, e a ordem é sorteada numa rolagem de dado. Cada turno possui uma ação, uma ação bônus e uma movimentação – mas claro, o jogador pode optar por não fazer uma dessas três. A ação é o que toma mais tempo; é um ataque, por exemplo. Ação bônus é uma coisa rápida – algumas classes possuem variações de ação bônus, o que dá uma opção maior do que se pode fazer. E o movimento é literalmente o personagem se deslocar no campo. No caso do Guerreiro, o seu Surto de Ação dá uma ação a mais para ele. No papel, explicando desse jeito, pode parecer pouco, mas é uma característica que pode fazer uma grande diferença no final – principalmente se também for considerado que Guerreiros ganham um ataque extra em suas ações.

Ladino

Ladinos são furtivos e astutos, geralmente ladrões ou assassinos – ou ambos. Eles são esguios, focados em Destreza, verdadeiros mestres em se esconder. Seu maior aliado é a surpresa – não é à toa que existem sub-classes de Ladino que dão um bônus considerável para ataques ou ações realizadas com o elemento surpresa. Eles geralmente são inteligentes; afinal, precisam saber estudar seus inimigos, ler mapas e encontrar esconderijos e objetos escondidos.

Nenhuma classe de D&D é criada para ser perfeita. Isso significa que, por mais forte que pareça, sempre teremos algumas coisas em que não são muito bons, ou que simplesmente não sabem fazer. Por exemplo, enquanto um Bárbaro pode ter um grande destaque em um combate corpo-a-corpo, ele pode não ser o melhor em comunicação, ou pode não ser nem um pouco carismático. Um Feiticeiro pode ser extremamente habilidoso com magia, mas sem ela pode ficar indefeso. Tudo isso pode ser aplicado tanto para combates quanto para narrativas, que é o que geralmente acontece. E isso também se aplica para Ladinos: são esguios e rápidos, podem até serem bons de lábia e mentirosos hábeis. Mas se é pego desprevenido, ou se seu elemento surpresa não funciona: aí entra, novamente, a importância de um grupo coeso.

Ladinos possuem a chamada Ação Ardilosa: por serem muito rápidos, eles podem utilizar a ação bônus, explicada anteriormente, para fazer coisas que seriam impossíveis para outras classes. Possuem três opções: Disparada, Desengajar e Esconder. Na prática, isso significa que, depois de uma ação completa (como um ataque, por exemplo), o Ladino pode desengajar de seu inimigo, pode tomar tempo para se esconder e ter o elemento surpresa novamente, ou pode, literalmente, sair em disparada.





Mago

Magos são a próxima classe de conjuradores. Com eles, a magia vem completamente do conhecimento e de estudos: leram uma quantidade enorme de livros para estudar como magia funciona, e geralmente carregam seus próprios livros com anotações consigo. O seu modificador vem da Inteligência. A maioria de suas sub-classes são chamadas de escolas de magia, e é fácil pensar nelas como focos de estudo. Nem toda magia é igual ou possui as mesmas propriedades ou efeitos, e ser um expert em todas é praticamente impossível; isso não significa que os magos possuem limitadores em que tipos de magia podem aprender. Existe uma base, e um mago que estuda ilusões pode conjurar uma magia de necromante, por exemplo – mas os efeitos e bônus que acontecem em seu próprio ramo de estudo fazem uma grande diferença, mas cada um deles é explicado com mais detalhes no Livro do Jogador.

Por se dedicarem quase que completamente a seu estudo em magia, Magos geralmente não sabem como se virar com armas, ou como vestir uma armadura corretamente – na maioria das vezes nem possuem a força física necessária para isso. Mas também, por que precisariam? A sua magia é vasta, e Magos podem continuar aprendendo novas conjurações constantemente, então uma armadura física não se torna tão necessária assim quando possuem a opção de uma armadura mágica.

Cada Mago também possui seu Grimório, que é o principal livro que carrega consigo. Ele é o catalisador de sua magia, e é onde todos seus conhecimentos estão, literalmente, listados. Esse Grimório também acaba sendo seu maior destaque, visto que ele dá a opção para Magos de, se encontrarem uma magia que não conheciam antes em um livro, ou em uma anotação ou algo assim, eles podem copiá-la para seu Grimório e assim aprendem mais e mais magias.

Monge

Monges são mestres de artes marciais, com um foco tanto físico quanto espiritual. Portanto, possuem uma Destreza e Sabedoria alta – podem ter sido criados em monastérios, por exemplo, mas isso não é uma verdade absoluta. Um Monge pode ter sido treinado em particular por um sábio, por outro monge, ou pode ter ido para uma escola onde esses ensinamentos são passados. Mas, independente de sua origem, são esguios e rápidos, e sabem como atingir os pontos fracos de seus inimigos – na prática, isso significa efeitos negativos sobre eles. Um Monge habilidoso pode, por exemplo, bater no ponto certo no inimigo e deixá-lo inválido para seu próximo turno em combate.

Por focarem em artes marciais, Monges não usam armadura, e muitas vezes nem focam tanto no aprendizado da manipulação de armas – isso não significa que não conseguem fazer isso, no entanto. Um Monge sabe como utilizar uma espada curta ou uma arma simples, mas sua maior vantagem é em saber como se defender e atacar sem elas. Existem algumas sub-classes que focam no aprendizado de armas mais complexas, mas a base de Destreza e Sabedoria continuam sendo verdade.

Juntamente com Feiticeiro, Monge é uma classe não muito recomendada para jogadores de primeira viagem. Claro, se houver o interesse, nada o impede. Mas com seus Pontos de Chi, Monges possuem também outra categoria para prestar atenção, algo a mais para anotar que, no fim, não é nada complexo, mas que pode ser muita coisa para um jogador iniciante.



Paladino

Paladinos, assim como Clérigos, seguem uma deidade ou entidade divina – geralmente têm um alinhamento moral bom, mas é importante lembrar que essas entidades não necessariamente precisam ser assim. Mas se ambas essas classes seguem uma deidade, qual sua diferença? A principal é que o Paladino possui seu juramento. Ambas utilizam magia concedida por sua divindade, mas o Paladino é tido como um guerreiro divino – geralmente visto com armas grandes, armaduras pesadas e escudos. Também sabem magia de cura e utilidades, mas geralmente seu foco é mais na proteção e ataque.

Seu modificador de magia é o Carisma – esse é, entre todas as classes clássicas que utilizam magia, o modificador mais difícil de entender de onde vem. Claro, não é necessário entender o porquê, desde que consiga jogar, mas ter um entendimento mais intuitivo da classe pode ajudar muito tanto na hora de elaborar o personagem quanto para entender como que ele funciona e age no mundo. Paladinos, por serem guerreiros divinos geralmente ligados a uma deidade boa, são facilmente amados por seguidores – tanto dele, quanto de sua divindade. Além disso, por estarem mais diretamente ligados a uma entidade divina, é preciso de carisma para lidar com isso; mesmo deuses bons e benevolentes podem se tornar perigosos.

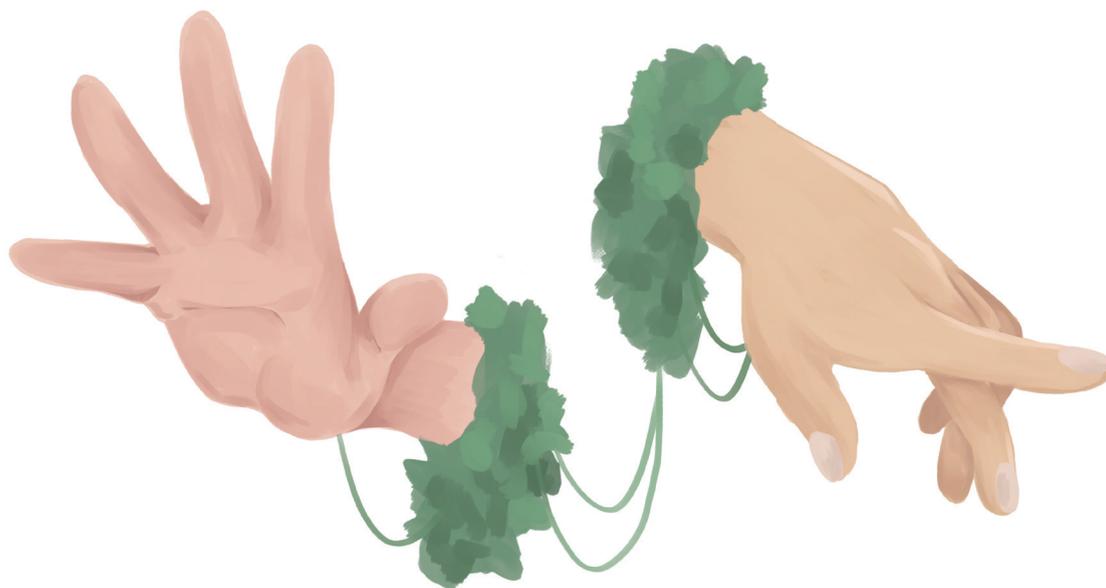
O maior destaque do Paladino está em seu juramento: no Livro do Jogador, existem três. São eles, Juramento de Devoção, Juramento dos Anciões e Juramento de Vingança. Cada um possui suas características e dogmas – ou seja, possuem algumas magias de juramento, específicas para cada um, e um conjunto de regras que o Paladino deve seguir. Como não é um pacto, diferente do Bruxo, as consequências de quebrar seu juramento e seus dogmas são diferentes – isso também é critério do DM, claro, visto que cada divindade é diferente. Mas, num geral, o consenso é que no mínimo o Paladino perde seus poderes divinos.

Patrulheiro

Patrulheiros são guerreiros que utilizam, geralmente, uma mistura de artes marciais e magias. Antigamente, mas ainda na 5ª edição de D&D, é uma classe que ficou conhecida por ser um pouco desequilibrada: são detalhes que não precisam ser explicados agora, mas basicamente é uma classe que não ficava tão forte quanto as outras conforme subia de nível. Por isso, existem versões novas de Patrulheiros, inclusive uma versão oficial mais recente e atualizada. Se essa classe interessar o jogador, é recomendado que pesquise um pouco sobre as novas versões.

Dito isso, Patrulheiros são esguios e sábios, sabem ler a natureza com perícia, sabem rastrear aliados e inimigos e se esconder perfeitamente. Mas também conhecem os melhores caminhos perto da civilização e de cidades, visto que geralmente vivem ou trabalham nesse limiar.

Assim como o Guerreiro e o Paladino, eles podem escolher um estilo de luta. Isso faz com que seja uma classe flexível: pode fazer um Patrulheiro mais ágil, que sabe manusear arco e flecha como ninguém; mas também pode ser um combatente forte, que utiliza armaduras e armas mais pesadas para o combate. Claro que esses estilos vão fazer com que o personagem tenha conhecimentos diferentes, e é sempre bom ler sobre todos os estilos com calma antes de escolher – no fim, é mais um detalhe para enriquecer ainda mais seu personagem.



Fichas de personagens

Como já dito algumas vezes, o mais importante na hora de jogar D&D é se divertir. Não adianta entender todas as regras e não gostar de seu personagem, e também não adianta ficar horas tentando entender regras para no fim desistir de jogar por parecerem muito complicadas. Regras e criação de personagens são coisas que são aprendidas e aprimoradas com o tempo, e jogando é o jeito mais fácil de aprender tudo isso. Em alguns materiais, são disponibilizados personagens já prontos para facilitar a vida do jogador que não se sente confortável ou não tem ideia de onde começar a criar um personagem. Aqui, serão disponibilizados três personagens já prontos: Kamon, uma tiefling bárbara, Koharu, uma elfa druida, e Ezequiel um meio-elfo ladino.

Utilizar ou não um deles é completamente opcional. Se o DM quiser, também pode adaptá-los para NPCs (personagens não-jogáveis) – para um mestre com experiência,

fazer isso não é um trabalho difícil. Se o jogador optar por utilizar um dos personagens prontos, a ficha já vem preenchida de acordo e cabe ao jogador interpretar as informações ali e adicionar seus detalhes se necessários.

No entanto, a opção de criar seu próprio personagem seguindo as instruções deste livro e do Livro do Jogador também existe: não é nada extremamente complicado, mas é algo que se aprende melhor na prática. Não tenha medo de ter mais de um livro em mãos para referências, de pesquisar na internet dicas e ideias, de perguntar para seu DM qualquer dúvida que possa surgir.

O Mundo de Aian foi criado com o intuito de tanto auxiliar jogadores (e até mesmo DMs) a criarem personagens criativos e originais utilizando outras estratégias, mas também para incentivar todos a criarem; desde os jogadores até o mestre. O mundo aqui apresentado é aberto a alterações, adaptações e, principalmente, expansão.

O ponto forte de D&D (e da maioria dos sistemas de RPGs de mesa) é a possibilidade de adaptação. No quesito de regras, é um pouco mais complicado porque isso requer que todos entendam elas claramente. Mas para todo o resto da criação, desde personagens até inimigos e o próprio mundo, a intenção é ter uma aventura totalmente customizada com seus amigos: afinal, vocês têm o controle sobre tudo que está acontecendo. Por mais que os dados, no fim, definam algumas decisões importantes, é o grupo que faz as escolhas.





Exemplo de ficha

Acrobacia	Investigação	Percepção passiva															
Arcanismo	Lidar com animais	Proficiências	Força	Destreza	Constituição	Inteligência											
Atletismo	Medicina		Sabedoria	Carisma													
Atuação	Natureza																
Blefar	Percepção																
Furtividade	Persuasão																
História	Prestidigitação																
Intimidação	Religião																
Intuição	Sobrevivência																
Ações e ataques mais utilizados																	
Características e habilidades de classe																	
Teste de resistência <table border="1"> <tr><td>Força</td></tr> <tr><td>Destreza</td></tr> <tr><td>Constituição</td></tr> <tr><td>Inteligência</td></tr> <tr><td>Sabedoria</td></tr> <tr><td>Carisma</td></tr> </table>		Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma	Teste contra morte <table border="1"> <tr><td>Sucessos</td></tr> <tr><td>○—○—○—○—○</td></tr> <tr><td>Fracassos</td></tr> <tr><td>○—○—○—○—○</td></tr> </table>	Sucessos	○—○—○—○—○	Fracassos	○—○—○—○—○	Pontos de vida <table border="1"> <tr><td>Armadura</td></tr> <tr><td>Iniciativa</td></tr> <tr><td>Dado de vida</td></tr> <tr><td>B. proficiência</td></tr> </table>	Armadura	Iniciativa	Dado de vida	B. proficiência
Força																	
Destreza																	
Constituição																	
Inteligência																	
Sabedoria																	
Carisma																	
Sucessos																	
○—○—○—○—○																	
Fracassos																	
○—○—○—○—○																	
Armadura																	
Iniciativa																	
Dado de vida																	
B. proficiência																	

Incluso neste livro, além do auxílio e dicas sobre criação de personagens, há uma alternativa para a ficha original de D&D. Ela também vem junto com o Livro do Jogador, e é possível encontrar PDFs e outras versões digitais online com muita facilidade. É comum também encontrar versões alternativas criadas por artistas e designers, tanto de graça quanto para venda. No fim, o importante de toda a ficha é conter o essencial: ao jogar, você com certeza vai notar o jeito mais fácil de anotar informações importantes sobre o mundo, sobre seu grupo e sobre seu próprio personagem.

A ficha de D&D (e de qualquer outro RPG) deve ser, portanto, direta. Deve conter os valores e os modificadores principais: Força, Destreza, Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma e informações-chave adicionais, como valor de armadura (CA), vida, modificadores de salvaguarda e habilidades.

A montagem e o preenchimento da ficha é direto e simples. Após a criação de seu personagem, o Livro do Jogador possui todas as tabelas necessárias para saber onde preencher os números. É mais um trabalho que, de início, pode parecer desafiador, mas quanto mais vezes pratica,

mais fácil a tarefa fica. Além disso, é possível encontrar várias explicações diferentes na internet, se alguma que você leu não fez muito sentido.

Aqui serão disponibilizadas três fichas prontas de personagens – ou seja, com seus valores principais preenchidos – e uma ficha em branco para que o jogador crie o seu próprio, caso deseje. Essas fichas foram modificadas para serem mais adaptáveis em seu tamanho: podem ser utilizadas tanto abertas quanto fechadas, como se fosse um pequeno livro. Desse jeito, é menor e mais prática de carregar para onde precise, cabe dentro desde ou de qualquer outro livro ou caderno de anotações.

Dicas de utilização da ficha

Um dos modos mais práticos, hoje em dia, de utilizar uma ficha de personagem, é ter ela de modo digital. Isso porque, no fim, digitalmente é fácil de apagar e escrever informações novas, e muitos sites e recursos dão a opção de anotações mais completas sem o risco de estragar a ficha e seu papel. São quase que os mesmos prós e contras de anotações escolares no caderno e de modo digital: um pode ser mais prático que o outro, mas o importante é o que funciona melhor para quem está utilizando.

No caso de uma ficha física, uma dica é ter ela dentro de um plástico. Com uma caneta mais grossa, é possível deste modo escrever e apagar com facilidade, sem danificar o papel original. E sempre existem as fichas mais clássicas, no papel, com anotações diretamente ali com lápis ou caneta. Neste livro, as fichas foram adaptadas para serem menores para facilitar na hora de guardar ou transportar de um lugar a outro.

As fichas prontas já possuem os números definidos e cabe ao jogador somente fazer as anotações extras: informações que o mestre dá durante a mesa, algo interes-

sante que surgiu em uma conversa com um NPC, assim como informações sobre seus próprios aliados e amigos feitos no caminho.

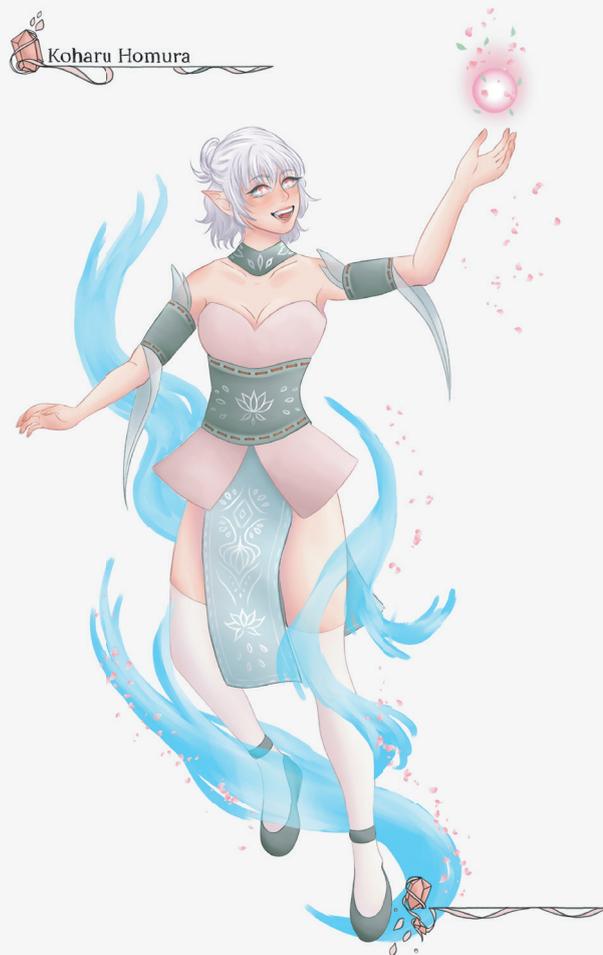
Não tenha medo de errar e nem de pedir ajuda: mesmo com todas as informações necessárias contidas no Livro do Jogador, por serem muitos números pode ficar confuso. Não existe problema algum em experimentar fazer a ficha digitalmente ou em um rascunho antes e depois colocar no lugar oficial.

E, por fim, apesar de isso não ser extremamente necessário para a ficha em si: divirta-se tentando desenhar seu personagem. Descreva como ele se parece, experimente rascunhos, converse com algum amigo que desenhe. É comum e muito divertido artistas na internet receberem encomendas e comissões para ilustrar personagens de D&D, e a sensação de não só ter seu personagem descrito, mas também desenhado do jeito que você imaginou, é muito boa. Deixe sua criatividade fluir e não tenha medo de errar.

Tesouro e pertences

Antecedente e tendência

Equipamento



A história de Aian

Aian é, aparentemente, apenas um continente no mundo; comparado aos outros, parece pequeno, até mesmo inofensivo. Diferente dos outros, não possui um grande império que toma conta do território, nem mesmo um grande reino com suas cidades. Aian é um espaço diferente naquele mundo, com uma natureza vasta e, dependendo de onde você ainda por ali, quase que paradisíaco. Em volta de tantos reinos e impérios, Aian sobrevive sem invasões por dois principais motivos: o primeiro, é a vasta quantidade de magia selvagem presente. Em poucas palavras, isso torna a natureza menos previsível, os animais às vezes não completamente pertencentes ao nosso plano; algo entre o nosso normal e o Fae.

O outro motivo, também interligado ao primeiro, mas talvez um pouco mais complexo, é apenas uma pessoa: Daeron. Sem sobrenome, sem clã, sem relativos próximos, Daeron é ao mesmo tempo a pessoa mais misteriosa e mais temida de Aian. Não por ser um ditador, ou por ser cruel; pelo contrário, Daeron raramente é visto. São poucas as pessoas e criaturas que veem ele, e esses ainda só podem vê-lo por serem guarda-costas, raros amigos íntimos, ou seu companheiro. Atualmente, Daeron vive em Elerína, o coração de Aian. A civilização ali surgiu simplesmente pelo aglomeramento de pessoas – acontece que, anos e anos atrás, Daeron e seu parceiro resolveram criar seu próprio mundo ali. Não necessariamente reis, mas acabaram reinando na pequena cidade de Elerína, que aos poucos foi crescendo – tudo isso principalmente graças a Daeron. Ele nasceu com um dom sobre a natureza, e sua magia tem raízes profundas no próprio continente de Aian. Algumas histórias e lendas contam, inclusive, que por acharem que ele era um mau sinal, seu clã o abandonou; mas, claro, nenhuma dessas histórias são confirmadas e existem muitas variações delas.

A cidade de Elerína cresceu também economicamente: mercadores e comerciantes diversos acabaram se estabelecendo ali, e antes um continente que tinha somente pequenas vilas e algumas aldeias e cidades menores viu a grande cidade de Elerína nascer. Foi, no mínimo, um evento estranho; claro que diversas intrigas ocorreram, mas aos poucos aconteceu uma organização e uma união entre as pessoas ao redor. Começaram inclusive a gostar de Daeron, que apesar de raramente ser visto, era a principal fonte de riqueza natural deles. E as histórias cresceram, músicas nasceram para contarem as lendas e Elerína se estabeleceu no mapa.

Daeron e Devo'ssa, seu parceiro, não estavam interessados em terem um império. A riqueza da cidade, do continente, nos olhos deles, não pertenciam a ninguém em particular. Essa visão utópica, apesar de parecer inatingível, acabou sendo protegida pelos dois, e mais para frente por outros que os seguiram. Hoje, Aian é um dos últimos continentes livres, e outras cidades se formaram – com acordos e tratados, todas acabaram tendo alguma relação com Elerína, mesmo com seus respectivos líderes. Alguns Impérios não concordam com o destino de Aian, e secretamente planejam estratégias para derrubar Elerína e Daeron; outros, não veem como um problema. Alguns até procuram tratados também, e mesmo com toda sua hesitação sobre o assunto, Daeron

forjou acordos; no fim, sabe que é mais uma maneira de manter Aian segura.

Ninguém sabe de onde exatamente vem todo seu poder – afinal, como que apenas uma pessoa pode ser tão poderosa? Algumas histórias possuem fragmentos de verdades, outras possuem mentiras e especulações – é trabalho dos aventureiros descobrir onde que essas verdades existem, onde que elas se escondem. Alguns espalhados pelo continente e até mesmo dentro de Elerína sabem a verdade, e talvez um olhar cuidadoso e estudioso também possa chegar ali. Mas o fato continua: Elerína existe como uma cidade utópica, protegida por Daeron, por Devo'ssa, e por lendas.

A campanha

Mesmo dentro da cidade de Elerína, no coração de Aian, a grande maioria de seus habitantes atuais nunca viu Daeron. Claro, veem guardas, veem membros e chefes de guildas a seu favor, de vez em quando veem Laurian, ou Mikai que, apesar de não terem histórias e lendas são significantes quanto Daeron em si, também possuem suas próprias fábulas – parece que qualquer um que acabe se envolvendo com Daeron, ou que somente cruzem caminho com ele, acabam tendo suas próprias lendas. O povo de Elerína vive com tranquilidade; afinal, ameaças externas são raras e ainda mais raramente se tornam realmente um problema. Os problemas cotidianos, mistérios que acontecem por causa da magia intrínseca do continente e até mesmo alguns conflitos que acontecem são geralmente direcionados para guildas tanto dentro de Elerína quanto de outras cidades. Problemas mais sérios são redirecionados para aqueles que conhecem Daeron pessoalmente; Mikai, por exemplo, sendo seu guarda pessoal e um Paladino renomado, seguidor de Bahamut, é visto em algumas viagens que sempre significam assuntos oficiais, sigilosos.

Mas mesmo com todos seus poderes, no fim Daeron é somente uma pessoa; ninguém é onipresente, por mais poderosos que sejam. E, às vezes, rumores e histórias escapam até mesmo os lugares mais guardados e secretos. É da natureza de todos, no fim das contas, contar histórias; e o que é um rumor, se não uma história sussurrada? E, ouça bem, o que andam dizendo é o seguinte: algo foi roubado.

Não, não – algo foi tirado de alguém.

De Daeron.

Mas ninguém conseguiria tirar nada de Daeron, isso é impossível.

Sim, por isso que foi roubado. Um furto é sempre, como o próprio nome diz, furtivo.

Então se foi roubado, se foi furtado, conseguiram fazer isso sem Daeron ver?



Mas ele andou em algumas reuniões oficiais, pelo que outros rumores falam também. Autoridades de outras cidades andaram por Elerina recentemente, faria sentido.

Mas não podem ser eles que roubaram, eles não ousariam fazer isso, ainda mais em uma viagem política.

Ninguém pode afirmar com certeza...

Sim, ainda mais que com certeza não é todo mundo que gosta de Daeron. É impossível agradar todo mundo.

Você não gosta dele?

Nunca disse isso! Só disse a verdade: por mais amigável ou amado que seja, sempre vai desagradar alguém.

Então o suspeito pode ser qualquer um.

Qualquer um, até você, ou eu. Ou aquele cara meio estranho que a gente viu andando outro dia, lembra que-

Bom, você deve ter entendido. Rumores vêm e vão, são contados várias e várias vezes, de modo fiel, de modo exagerado, de qualquer jeito. E todos na cidade estão parados, esperando alguma resposta, ou alguma dica que seja do que pode ter acontecido de verdade. Como o que quer que tenha ocorrido não afetou diretamente a vida dos moradores (até agora, pelo menos), as especulações são mais cheias de curiosidade do que qualquer outro sentimento – o que, visando o bem estar emocional de todos, é uma alternativa muito melhor do que o pânico. Os rumores aumentam quando uma notícia surge: o próprio Daeron está a procura de voluntários para uma missão. Que missão? Ninguém sabe.

Bom, com certeza é sobre o que aconteceu. Sobre o que roubaram dele no outro dia.

Mas você nem sabe se realmente algo foi roubado-

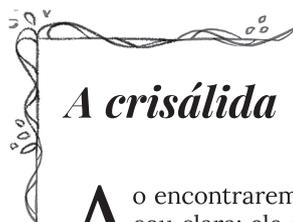
Eu tenho certeza. Por que um pedido desses apareceria?

Não tem nenhuma especificação sobre recompensa... mas se é vindo direto deles com certeza não é coisa pequena.

Primeiro os rumores e depois a própria notícia da procura por aventureiros chegou até vocês. E a soma de tudo isso despertou sua curiosidade: tanto pelo que pode estar acontecendo, quanto por qual seria a recompensa de um trabalho desses.

E assim, vocês vão atrás dos responsáveis. Muitos outros pequenos e grandes grupos se inscreveram, e os guardas de Elerina tiveram um pouco de trabalho na organização toda. No fim, dentre os poucos grupos selecionados, ficou claro o fator em comum: ninguém era afiliado a uma cidade específica, ou a uma guilda. Seu grupo não é diferente: vocês se encontraram por pequenas coincidências na vida e no meio de seus caminhos.

Assim, com os grupos de aventureiros selecionados, vocês foram chamados para conversar com Daeron.



A crisálida

Ao encontrarem com o próprio Daeron, a missão ficou clara: ele explicou que, de algum jeito, alguém conseguiu roubar a Crisálida de Elerina. Uma explicação breve foi dada a vocês – aqui, o DM possui a liberdade de interpretação da cena, assim como em qualquer outro momento. Em situações onde informações são dadas aos personagens, é importante que os jogadores lembrem de anotar, de fazerem todas as perguntas possíveis. Muitas vezes, são essas informações destes momentos que vão fazer a diferença em uma grande missão.

O que Daeron explicou para todos é que cada cidade central de Aian possui uma Crisálida: são artefatos mágicos, basicamente magia bruta de Aian de uma forma condensada. Elas se formam naturalmente, mas de modo raro, e são muito procuradas por serem uma fonte incrível de energia mágica. As cidades que possuem suas próprias Crisálidas muitas vezes utilizam elas como fonte de estudos para magos e feiticeiros, como objetos quase que sagrados, ou até mesmo como uma fonte alternativa de energia – muitas pesquisas e estudos estão sendo feitas em cima desses artefatos.

O perigo, Daeron explicou, é que a Crisálida de Aian é especialmente poderosa. Por influência dele ou do local, ninguém sabe ao certo, mas o fato continua sendo que conseguiram roubar a Crisálida mais poderosa de Aian.

O pedido foi feito para grupos sem afiliações para não serem levantadas nenhuma suspeitas – e também, claro, se for o caso de uma das guildas de aventureiros ser a culpada sobre o furto, o grupo encarregado tem menos chance de ser influenciado. E por fim, o drow disponibilizou para cada grupo um mapa, e a oferta de uma recompensa: cem peças de platina para cada membro do grupo, caso a Crisálida seja entregue de volta em, no máximo, três semanas, sem nenhum dano, e que os culpados também sejam expostos. É quase que uma corrida: qual grupo vai conseguir resolver isso primeiro? Alguns não pareceram muito felizes pelo aspecto competitivo da missão, enquanto outros se animaram com a ideia.

Agora é com vocês. A missão é simples: achem o objeto perdido, encontrem os suspeitos e tragam tudo de volta para Elerina sem grandes incidentes no meio do caminho. Tudo isso, claro, antes dos outros grupos. Lembrem-se, jogadores: em D&D, tão importante quanto as batalhas em si são as investigações, as perguntas feitas para as pessoas certas na hora certa. Boa sorte a todos e lembrem-se: é uma corrida contra o tempo.







Mar de Atan

Mar de Vanimo





Referências bibliográficas

SOBRENOME, Nome Abreviado. Título: subtítulo. Edição. Local de publicação: Editora, data de publicação da obra.

MEARLS, Mike. CRAWFORD, Jeremy. Dungeons & Dragons: Livro do Jogador Edição em Portugues. Editora Galápagos, 2020.

SALVATORE, R.A. A Estilha de Cristal. 1988.

WEIS, Margaret. HICKMAN, Tracy. Dragões do Crepúsculo do Outono. 1984.

EVANS, Erin M. O Adversário. 2013.

BYERS, Richard Lee. O Buquê Negro. 2003.

EVANS, Erin M. Anjos de Enxofre. 2011.







Mar de Atan

Mar de Vanimó

Andúnië

Eriel

Lagoa de Teltasse

Laiquendil

Floresta de Aímyon

Floresta de Airëa

Malwa

Elerína

Tyelpë

