



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Mayara Fidalgo Pereira de Barros

**Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos
criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling**

Rio de Janeiro

2023

Mayara Fidalgo Pereira de Barros

**Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos criativos no jogar
de D&D, FATE e Storytelling**

Tese apresentada, como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-
Graduação em Comunicação, da Universidade do
Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof.^a Dra Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira

Rio de Janeiro

2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

B277 Barros, Mayara Fidalgo Pereira de.
 Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos
 criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling / Mayara Fidalgo Pereira
 de Barros. – 2015.
 527 f.

 Orientador: Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira.
 Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
 Faculdade de Comunicação Social.

 1. Comunicação – Teses. 2. Criatividade – Teses. 3. Jogos –
 Teses. I. Oliveira, Fátima Cristina Regis Martins de. II. Universidade do
 Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

br

CDU 316.77

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese.

Assinatura

Data

Mayara Fidalgo Pereira de Barros

**Criatividade nos jogos de RPG de mesa:
um estudo sobre processos criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling**

Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Aprovada em 20 de dezembro de 2023.

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr^a. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira (Orientadora)
Faculdade de Comunicação Social - UERJ

Prof.^a Dr^a. Alessandra Maia
Fundação Getúlio Vargas

Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves
Faculdade de Comunicação Social – UERJ

Prof. Dr. Jose Carlos Messias Santo Franco
Universidade Federal do Maranhão

Prof.^a Dr^a. Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

Rio de Janeiro

2023

Dedico esse trabalho a todos os jogadores de RPG de mesa pelo Brasil a fora e ao grupo RPGLATAM, que incentiva a produção de RPG de mesa independentes por toda América Latina.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, pelo apoio durante todo o processo de pesquisa e elaboração desse trabalho. Ao meu namorado, que acompanhou todas as crises e surtos que aconteceram durante esses quatro anos de trabalho. À minha orientadora, Fátima Regis, essencial para o meu crescimento enquanto pesquisadora e professora.

Agradeço ao PPGCOM e a CAPES pela oportunidade e pelo suporte durante o processo de pesquisa.

Agradeço também a todos do grupo de pesquisa CiberCog, que fizeram as perguntas certas nos momentos certos para me ajudar a fazer desse trabalho o melhor que ele pode ser.

Agradeço ao povo do grupo no discord do RPGLATAM, que se prontificou em compartilhar os questionários e dividir comigo suas experiências tanto como jogadores quanto como desenvolvedores de RPG.

E, por fim, agradeço aos voluntários que embarcaram nessa aventura comigo, sem saber onde ia dar, apenas dispostos a ajudar na pesquisa e se divertir jogando.

RESUMO

BARROS, Mayara Fidalgo Pereira de. *Criatividade nos jogos de RPG de mesa: um estudo sobre processos criativos no jogar de D&D, FATE e Storytelling*. 2023. 527 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

RPG de mesa são jogos colaborativos em que os jogadores criam uma narrativa e interpretam personagens. O objetivo desta pesquisa é investigar as possibilidades de emergência de criatividade durante os jogos de RPG. A pesquisa busca entender de que maneira criatividade e colaboração emergem no jogar, assim como se essa atividade alcança a invenção conforme conceito de Kastrup. A base teórica são os conceitos de criatividade (JOHNSON, 2010; REGIS, 2008; FLUSSER, sd.), invenção (KASTRUP, 2007), imersão (ERMI; MÄYRÄ, 2011) e cultura participativa (JENKINS et al, 2014; SHIRKY, 2011). A metodologia é inspirada no método cartográfico, na observação-participante e em grupos de estudo; faz uso de entrevistas com jogadores voluntários e análise dos sistemas de regras: FATE, Storytelling e Dungeons & Dragons. Como resultado, a conclusão é de que a criatividade emerge do encontro entre os jogadores, o jogo e o contexto; e materializa o processo cognitivo no acoplamento temporário do jogar, podendo funcionar como ferramenta de mapeamento afetivo. Fica entendido que o jogar é ferramenta cognitiva e o RPG de mesa é processo de invenção

Palavras-chave: Criatividade. Cognição corporificada. RPG de mesa. Lúdico. Game studies.

ABSTRACT

BARROS, Mayara Fidalgo Pereira de. *Criativity in TTRPG: a creative processes study in play based in D&D, FATE and Storytelling*. 2023. 527 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

Tabletop RPG (TTRPG) are collaborative games in which players create a story and role-play their characters. The goal is to investigate how creativity emerges during tabletop rpg gameplay. This research ponders which ways creativity and collaboration emerge from play, as well as if it reaches invention, as conceptualized by Kastrup. It is based on the concepts of creativity (JOHNSON, 2010; REGIS, 2008; FLUSSER, sd.), invention (KASTRUP, 2007), immersion (ERMI; MÄYRÄ, 2011) and participatory culture (JENKINS et al, 2014; SHIRKY, 2011). The methodology is inspired by the cartography method, participant observation and study groups; uses interviews with volunteer players and analyzes the rulebook of the following systems: FATE, Storytelling e Dungeons & Dragons. The results are the conclusion that creativity emerges from the meeting that happens between game, players and the context; and it materializes the cognitive process in the temporary configuration of play. It can function as a tool for affective mapping and TTRPG are cognitive tools and inventive processes.

Keywords: Creativity. Embodied Cognition. Tabletop RPG. Ludic. Game studies.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
SOBRE JOGO, LÚDICO E COGNIÇÃO CORPORIFICADA	18
1.1 Definindo RPG	21
1.2 Sistemas de Jogo	27
1.3 RPG e cognição	34
1.4 RPG e Premediação	53
2 O RPG NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO	59
2.1 A materialidade do RPG de mesa e imersão	61
2.2 RPG de mesa: indústria e hobby	84
2.3 Consequências da Pandemia COVID-19	101
3 METODOLOGIA	109
3.1 O recorte do objeto	110
3.2 Busca por voluntários	112
3.3 Observação-participante	117
4 QUESTÕES DO JOGAR	130
4.1 A contribuição do Narrador	133
4.2 A contribuição do Jogador	140
4.3 Criatividade e invenção no jogar	145
5 QUESTÕES DE FÃ	147
5.1 O jogador como fã do jogo	150
5.2 Fã que não joga?	157
CONCLUSÃO	160
REFERÊNCIAS	170
GLOSSÁRIO	178
ANEXO A - Questionário de Chamada de Voluntários	180
ANEXO B - Artefatos do Jogar	277

ANEXO C - Artes feitas por Jogadores Voluntários	344
ANEXO D - Questionário sobre a Experiência dos Jogos.....	353
ANEXO E - Entrevistas com Voluntários	483

INTRODUÇÃO

Role Playing Games (RPG) — ou, em português, jogos de interpretação de personagem — são jogos em que um grupo de pessoas colaboram para construir uma narrativa focada, principalmente, nos personagens de cada um dos jogadores. Essa dinâmica se aproxima das brincadeiras de faz-de-conta que são comuns entre crianças e pode ser tão fantástica ou realista quanto o grupo quiser que seja; costuma ter como base um conjunto de regras acordado previamente, sejam essas regras disponíveis num livro de sistema comercializado por editoras ou criadas pelos próprios jogadores, e pode durar um encontro de algumas horas ou se estender por vários encontros.

A sigla RPG engloba muitos tipos de jogos: desde jogos para computador e consoles quanto jogos analógicos, comumente referidos como RPG de mesa. Nesta pesquisa vamos focar nos RPG de mesa (*tabletop rpg* em inglês), em que um jogador ou grupo de jogadores cria um mundo, conta histórias e supera desafios. Não costuma haver um vencedor, o objetivo principal é a diversão de todos os envolvidos.

Jogos de RPG de mesa podem ser entendidos como uma forma mais complexa da brincadeira de faz-de-conta, comum na infância: uma brincadeira de imaginar cenários e personagens com nossos amigos. As regras do jogo são comumente codificadas em sistemas apresentados em formato de livros. Seja o cenário fantástico ou contemporâneo, a ideia é que o jogador possa ser quem quiser e fazer o que quiser dentro do jogo, limitado apenas pelas regras combinadas com o grupo, pelo “narrador” - outro jogador - e pelo acaso.

RPG de mesa são, portanto, mais uma forma de contar histórias, atividade que a humanidade faz desde os primórdios e sempre associada à criatividade. No jogar de um RPG de mesa, todos têm agência sobre o rumo da história - inclusive para decidir parar de jogar. Tais jogos são caracterizados pela existência do Narrador, o jogador responsável por tecer a história do cenário e controlar os personagens que não são de outros jogadores (comumente referidos como Personagens do Narrador, Personagens Não-Jogáveis ou NPC). Os demais participantes criam seus próprios personagens e são responsáveis apenas pelas ações e história pregressa

(background ou “passado”, como é chamado entre os jogadores) desses personagens.

O potencial criativo do jogo é perceptível ao levarmos em consideração o trabalho de construção de personagem e cenário por parte de todos os envolvidos, mas também pode ser encontrado na criação e resolução de problemas tanto dentro da própria narrativa quanto em questões logísticas do grupo, como por exemplo, onde se reunir para jogar e que ferramentas usar durante o jogo.

Numa busca preliminar, as principais questões comumente estudadas sobre RPG giram em torno de produção de sentido (ALMEIDA, 2008), identidade ou representação de papéis (GUIMARÃES, 2007) e o jogo enquanto ferramenta de ensino (FUJII, 2010; MARGINS, 2007; RAMOS, 2006; RICON, 2006). Tal foco no RPG de mesa como ferramenta de ensino costuma priorizar a maneira como professores podem utilizar o jogo em sala de aula e não a maneira como os alunos aprendem a partir do jogar.

Ao focar no aprendizado em vez de no ensino, encontramos questões cognitivas que merecem ser trabalhadas. Partindo de uma perspectiva de cognição corporificada, integrada ao ambiente, baseada nas teorias de Varela e Maturana (1995), as implicações do uso de RPG de mesa no aprendizado se mostram mais complexas. Considere alguém que cria um personagem para jogar um RPG ambientada num período histórico passado. A experiência se difere da experiência tradicional de sala de aula ao fazer uso da imersão do jogo para “colocar” a pessoa dentro do cenário. Dependendo de como ela se relaciona com o jogo e com os outros jogadores, as experiências do jogar podem potencializar o aprendizado não-formal, ao incluir o corpo no processo em questões como rolagem de dados, atuação do personagem (que pode incluir vozes personalizadas a gestos durante as cenas jogadas).

Na comunicação, os estudos sobre RPG costumam focar em RPG digitais - seja para computador ou console, que caracteriza um outro tipo de jogo, principalmente os Massive Multiplayer Online RPG (ASSIS, 2013; SOUZA, 2009; LESNIESKI, 2008). Esta pesquisa escolheu trabalhar com RPG de mesa devido a presença do Narrador. Em jogos digitais, o cenário é criado pelos desenvolvedores do jogo e a interação do jogador é limitada pelas possibilidades imaginadas durante o processo de

desenvolvimento do jogo digital. Há maneiras de os jogadores extrapolarem esses limites, com o auxílio de *mods* feitos pela comunidade, mas tais *mods* também precisam passar por um processo de desenvolvimento e não ficam disponíveis imediatamente. Em comparação, nos RPG de mesa, o cenário é criado por uma das pessoas que participa do jogar e com quem o resto dos jogadores interage diretamente. Isso transforma a interação com o cenário e a narrativa como um todo num diálogo entre os jogadores, que podem tomar decisões de efeito imediato no rumo do jogar. Essa mudança de foco, do jogo em si ou de como o jogo é usado para os jogadores e o que eles fazem do jogo, numa perspectiva cognitiva e não-identitária, é a lacuna que este trabalho busca preencher.

O objetivo da pesquisa é investigar como emerge a criatividade durante os jogos de RPG e algumas questões a serem levadas em conta são: de que maneira essa criatividade do jogar RPG de mesa e a colaboração emergem? Como essa manifestação criativa se relaciona com o nosso processo cognitivo? O que o jogo faz com a gente, tanto no sentido cognitivo quanto no sentido lúdico, quando nos estimula a ser criativos, como ele nos afeta? O que um jogar colaborativo que estimula a criatividade dos jogadores implica para as maneiras como a gente aprende, se comunica e se relaciona? Por que um jogo contribuiria para isso? O que isso quer dizer como formato e como função do jogar? E, seguindo essa linha de pensamento, essa atividade vai além da criatividade e alcança a invenção, tal qual Virgínia Kastrup (2007) teoriza?

A abordagem adotada nesta pesquisa, portanto, se diferencia do que vem sendo estudado em relação ao objeto, já que pretende explorar a fundo de que maneira criatividade e invenção se manifestam no jogar de um RPG de mesa e como essa configuração de jogo abrange elementos de afeto (FLATLEY, 2008; MASSUMI, 2002) e premediação (GRUSIN, 2018) dentro de um paradigma de cognição como algo complexo e corporificado (KASTRUP, 2007; VARELA et al., 2001). A intenção é abordar como o entrelaçamento de questões afetivas e criativas (REGIS, 2008; JOHNSON, 2010; FLUSSER, 2011; BARROS, 2018) com as práticas lúdicas (REGIS; PERANI, 2010) pode abrir caminhos para um entendimento mais aprofundado dos mecanismos da cognição, a partir dos conceitos de invenção (KASTRUP, 2007), imersão (ERMI; MÄYRÄ, 2011) e cultura participativa (JENKINS et al, 2014; SHIRKY,

2011) para tratar das questões que se abrem ao se considerar uma experiência expandida a partir do RPG.

A metodologia é inspirada no método cartográfico (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014), na observação-participante e em grupos de estudo, assim como a análise de três sistemas de RPG: *FATE*, *Storytelling* (Crônicas das Trevas 1ª Edição / Novo Mundo das Trevas) e *Dungeons & Dragons* (5ª edição). Foram realizadas 9 mesas de jogo específicas para a pesquisa entre 2019 e 2021, com jogadores voluntários - uma baseada em cada sistema, por ano. A busca por voluntários se deu por meio de um anúncio divulgado no Twitter e no Facebook e nas dependências da Uerj antes da pandemia. Para organizar as mesas de jogo, foi aplicado um questionário de forma que os voluntários pudessem expressar suas preferências. Enquanto pesquisadora, participei das primeiras mesas como Narradora, depois como jogadora e, por último, como observadora. As sessões de jogo foram registradas por meio de gravação de áudio, em sua maioria¹. Ao final de cada mesa, foi aplicado um questionário com os voluntários participantes para registrar a experiência a partir da perspectiva deles. E, encerradas todas as mesas, foram realizadas entrevistas com os voluntários que participaram dos jogos, focando em suas experiências para além das sessões da pesquisa e com questões voltadas para os conceitos de criatividade, invenção e afeto.

Meu ponto de partida é o entendimento de criatividade como diálogo (BARROS, 2018), uma conversa com o outro, com o contexto em que estamos inseridos, que engloba o ambiente, a cultura, as tecnologias e as outras pessoas com quem temos contatos. Através da história humana, o conceito de criatividade vem sendo estudado e suas definições são várias: origem divina - a criação inspirada por um “poder superior”, fruto da intuição; loucura; gênio - que restringe a criatividade àqueles possuidores do dom ou gênio criativo; força cósmica (DOS SANTOS, 2010, p. 342-343).

O entendimento que construí do conceito se baseia na criatividade como habilidade cognitiva (REGIS, 2008) relacionada à criação e participação em atividades colaborativas, abrangendo não só a criação de soluções mas também de problemas

¹ Uma das mesas de 2020 teve que ser realizada por texto devido às restrições tecnológicas de alguns voluntários, agravadas pela pandemia COVID-19.

e perguntas; e numa interpretação contextual do conceito baseada em apontamentos de Varela (1993), Johnson (2010) e Flusser (sd.) que, apesar de representarem paradigmas diferentes, são tangenciais: Varela alinha a criatividade com cognição corporificada, evidenciando a importância da interação com o ambiente para o surgimento de ideias e para o aprendizado; Johnson identifica o potencial do contexto em nutrir a criatividade, incluindo os erros e acasos felizes que acontecem no percurso; e Flusser traz a aproximação com o diálogo, centrado na ideia de alteridade, em que não há criatividade sem um outro (e esse outro pode ser uma pessoa, o ambiente, a tecnologia, um aspecto cultural).

Partindo de um entendimento de criatividade do campo da psicologia, que constrói o conceito de criatividade dentro de um paradigma de inteligência, o conceito de invenção de Virgínia Kastrup (2007), se contrapõe a essa concepção de criatividade por entender que tal paradigma restringe o conceito a um sistema de possibilidades pré-estabelecidas. Invenção seria, para a autora, algo que nasce de um trabalho demorado, a partir da memória já estabelecida. Seria novidade, imprevisível, sem se enquadrar em sistemas de leis e, portanto, fugiria à lógica da ciência moderna.

Kastrup entende por cognição os processos de conhecimento que englobam o corpo e o ambiente, considerando que todo o corpo é cognitivo, e o conhecimento como uma relação entre a pessoa e o mundo a sua volta (KASTRUP; HERLANIN, 2018, p. 129-130). Kastrup parte da abordagem da enação (VARELA, 1989) ao teorizar que "a mente é um efeito emergente da ação e dos esquemas sensório motores"(KASTRUP; HERLANIN, 2018, p. 130), a pessoa (que ela chama de unidade) e o meio são acoplados de forma parcial e temporária, de forma a resultar em invenções mútuas. "Não há acoplamento definitivo, que estancaria o processo inventivo. Em outras palavras, acoplamento não é adaptação ao meio, ou mera acomodação passiva, mas composição ativa e invenção recíproca"(p. 131).

A cognição como invenção (KASTRUP, 2007) vai além da ideia de mente e consciência, sem excluí-las. Tais acoplamentos entre pessoa e meio também incluem fatores biológicos, psicológicos e culturais (p. 153). E é, portanto, possível extrapolar que, considerando a noção de invenção da autora, que retoma a epistemologia da palavra e a relaciona à memória, a cognição inventiva também considera o

acoplamento de passado, presente e futuro, no sentido de que o passado afeta o presente que, para usar o conceito de Grusin (2018), premedia o futuro.

A premediação é um conceito que considera que as possibilidades futuras afetam as ações do presente. Aqui se faz um paralelo com o conceito de individuação de Simondon (2020), que considera que o indivíduo existe em estado de devir, não é totalidade, mas um momento, e o processo de individuação é rico em potenciais, tal qual o futuro sendo premediado (GRUSIN, 2018). Assim como a individuação é a ação das possibilidades no momento pré-individual, a premediação considera que o futuro age sobre o presente: "O regime midiático da premediação marca não o desejo por uma realidade virtual, mas um engajamento com a realidade do virtual"²(p. 59).

E, assim, a dimensão do afeto se torna relevante, já que engloba como essas relações interagem, no sentido de que causam efeitos entre si, se afetam. E, para entender o afeto, é, então, necessário considerar a diferença entre afeto e emoção: "Alguém tem emoções, mas alguém é afetado por pessoas ou coisas" (FLATLEY, 2008, p. 11-12). Afeto é necessariamente relacional, algo causa um efeito em outro algo, seja esse outro o ambiente, outro afeto, ideias, coisas ou pessoas (FLATLEY, 2008).

No contexto do RPG, o afeto se manifesta na relação entre os jogadores e também na relação dos jogadores com a materialidade do jogo, seja essa materialidade o livro de regras, os dados, outras ferramentas analógicas ou digitais que mediam o jogar (à distância ou não) ou mesmo o ambiente onde o jogo acontece. Ferramentas digitais essas que existem há algum tempo, mas que, por conta da pandemia do COVID-19 e o distanciamento causado por ela, vêm tomando força nos últimos anos.

Outro conceito importante para a pesquisa é o conceito de imersão. O ponto de partida é o entendimento das autoras Ermi e Mäyrä (2011) que a imersão existe na

² Texto Original: "The current cultural moment, on the other hand, is marked by the logic of premediation, in which not just the past and present, but the future as well, has already been remediated, already exists as a feature on the media landscape of the present. Unlike the double logic of remediation, which seeks a kind of perceptual immediacy either through the transparent remediation of past media formations or through the hypermediation of present ones, premediation seeks to remediate potentialities, future events or occurrences which may or may not ever happen. The media regime of premediation marks not the desire for a virtual reality, but an engagement with the reality of the virtual" (GRUSIN, 2010, p. 59)

maneira como o jogo estimula a imaginação, a vontade de vencer desafios e o sensorial do jogador.

Ao entender melhor as dinâmicas criativas (e possivelmente inventivas) que surgem no jogar, esta pesquisa pode auxiliar no desenvolvimento de técnicas para o design de jogos, e apontar formas alternativas de aprendizagem que englobam de forma mais extensiva a criatividade de quem aprende. Também tem potencial para explorar uma lacuna teórica no campo da comunicação, no que diz respeito aos conceitos de criatividade e invenção nas práticas/interações comunicacionais, e à relação dos dois conceitos, aprofundando o conhecimento do campo nesse aspecto e levando a discussão a um outro patamar.

O primeiro capítulo é uma apresentação do que é RPG no geral e RPG de mesa. Discutirei as várias definições de jogo, desde Huizinga (2000), Salen e Zimmerman (2004), Costikyan (2002) a Regis e Perani (2010), e Audi (2016), até chegar ao um entendimento de lúdico como exploração e jogo como vivência contextualizada. Abordarei RPG como categoria ampla antes de focar no RPG de mesa, discutindo definições de Lesniewski (2008); Tsui-shan Chung (2013); e Eliane Bettocchi (2002) que enfatizam a definição de RPG como jogo de interpretação de personagem. Nesta pesquisa, RPG é entendido como uma categoria ampla de jogo de interpretação de personagem, dividido em tipos: os RPG de mesa; os RPG *live-action*; os RPG solo; e os videogames de RPG.

Analisarei três sistemas de RPG de mesa: D&D, FATE e Storytelling enquanto experiências criativas, colaborativas e sociais. Enquanto experiência cognitiva, os RPG de mesa são experiências atuadas (KASTRUP, 2007; VARELA et al., 2001) - engloba a interação entre indivíduo, artefatos tecnológicos, ambiente e sociedade, e o corpo e materialidade dos envolvidos. A cognição é um processo complexo, corporificado, vivido, que engloba interação com o ambiente, com a sociedade, com outras pessoas e com objetos, e o RPG de mesa é uma das configurações possíveis para o processo cognitivo.

Ainda no primeiro capítulo, debatarei os modos como a criatividade pode ser entendida como diálogo com o outro, levando em consideração o ambiente, a cultura, as tecnologias e outras pessoas que participam deste diálogo. Para analisar os sistemas escolhidos e os jogos de RPG de mesa organizados para a pesquisa, farei

uso dos padrões contextuais descritos por Johnson (2010). São eles: adjacente possível; redes líquidas; intuição lenta; acaso (*serendipity*, no original); erro; exaptação; e plataformas. Também vamos explorar como o jogar se relaciona com o conceito de afeto (FLATLEY, 2008).

No segundo capítulo abordo questões de materialidade (GONÇALVES & TIMPONI, 2012) - discutindo aplicativos e plataformas digitais que podem ser usadas no jogar e suas configurações físicas, ferramentas físicas (como dados, miniaturas e mapas), questões sonoras (PEREIRA, 2019) que representa grande parte da materialidade do RPG de mesa (normalmente jogado de forma oral). Ainda neste capítulo, discuto o conceito de imersão (ERMI & MÄYRÄ, 2011), pontuando como isso se relaciona e influencia com os processos criativos do jogar. Aqui é explorado o contexto contemporâneo: o hobby e a indústria de RPG de mesa como um todo vem crescendo, mesmo com a pandemia COVID-19. Além desse crescimento, com mais diversidade nos sistemas disponíveis, as maneiras de jogar também se transformaram com as tecnologias digitais que facilitaram o jogar remoto, ao ponto do surgimento de canais de *streaming* na Twitch, Youtube e outros, onde o jogar é transmitido ao vivo para quem quiser assistir, e podcasts de sessões de jogo gravadas para quem quiser ouvir; culminando nos efeitos da pandemia COVID-19 não só na comunidade de RPG de mesa como na pesquisa em si.

No terceiro capítulo, exploramos conceitos metodológicos que apoiaram a pesquisa, assim como alguns apontamentos iniciais das minhas percepções e das percepções dos voluntários - obtidos durante os jogos ou por meio de questionário e entrevistas. A metodologia utilizada foi pensada com base no método cartográfico (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014). Enquanto pesquisadora, minha experiência como jogadora de RPG e fã participante da comunidade, uma aca-fã, foi necessário deixar claro meu posicionamento tanto durante este trabalho como com os voluntários participantes - a de pesquisadora *insider* (POLIVANOV, 2014). Os voluntários que participaram da pesquisa representam um pequeno recorte do total da comunidade de RPG de mesa, especificamente o recorte que era acessível a partir de um ambiente acadêmico brasileiro. A representatividade foi elevada no perfil universitário dos participantes: 42,6% tinham entre 20 e 25 anos; e 41,2% se identificaram como estudantes, sendo mais da metade alunos do ensino superior.

Para participar dos jogos, os voluntários responderam questionários indicando preferência de sistema e qualquer contexto midiático que pudesse influenciar sua criatividade, de forma a facilitar a organização das mesas de jogo. Após o encerramento das mesas, os voluntários-jogadores responderam questionários sobre a experiência da pesquisa e quaisquer jogos anteriores que quisessem comentar e os que se disponibilizaram para serem entrevistados, participaram de uma entrevista semi-estruturada.

No quarto e quinto capítulos, são exploradas as questões de jogar e de fã e as maneiras como elas se relacionam com a criatividade e a cognição. Veremos como sistema de regras e jogadores (Narradores incluídos) se juntam num acoplamento criativo-lúdico-afetivo. Exploramos como o jogar acontece num limite de tempo e espaço, mas afeta além desses limites, num fenômeno chamado “sangramento” - quando os acontecimentos do jogo se misturam com a realidade do jogador fora do momento de jogo-, fenômeno esse que é neutro, mas que pode ter impactos positivos ou negativos. Estabeleceremos a dinâmica de um RPG de mesa como exemplo de criatividade enquanto diálogo e como ela não se encerra no jogar, quando os jogadores agem como fãs e geram conteúdo sobre seus jogos para compartilhar com o grupo e quando o jogo é inspiração para shows de *actual play* e acaba alimentando fandoms próprios.

1. SOBRE JOGO, LÚDICO E COGNIÇÃO CORPORIFICADA

No campo dos *Game Studies*, há muita discussão sobre o que é um jogo, de forma que há dezenas de definições que podemos considerar. Em seu livro, *Rules of Play* (2004), Salen e Zimmerman diferenciam os termos *game* e *play* (em português, ambos podem ser traduzidos como jogo, mas prefiro traduzir *game* como jogo e *play* como brincadeira), de forma que identificam duas dinâmicas possíveis: jogos como um subconjunto de brincadeiras; e brincadeiras como um subconjunto de jogo. Os autores pontuam que o inglês é um dos poucos idiomas a fazer essa separação, mas acham essencial que uma definição de jogo se alinhe a uma das duas dinâmicas.

Tal distinção linguística vai de encontro ao trabalho de Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2000), em que analisa o conceito de jogo e pontua justamente tal distinção em vários idiomas. O autor considera que a existência de múltiplas palavras, de especificidades variantes, é indicativo do surgimento tardio de um conceito geral de jogo.

Mas acontece que a categoria geral de jogo não foi distinguida com idêntico rigor por todas as línguas, nem sempre sendo sintetizada em uma única palavra. Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção do jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e tão ampla como a maior parte das línguas européias modernas. [...] Provavelmente, não é por acaso que, nos mesmos povos que possuem um 'instinto' de jogo bem pronunciado, encontramos diversas expressões distintas para designar a atividade lúdica (HUIZINGA, 2000, p. 24-25)

Huizinga, porém, resume seu conceito de jogo da seguinte forma:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'. (HUIZINGA, 2000, p. 24)

Mesmo tendo uma perspectiva estruturalista, Huizinga ainda é uma referência importante ao definir o jogo como algo que pode ser identificado enquanto atividade que se diferencia de outras atividades do cotidiano.

Já Costikyan (2002) define jogo como um meio plástico, capaz de se adaptar a qualquer tecnologia. Para o autor, jogos são estruturas interativas de significado endógeno que requerem que o jogador supere obstáculos para alcançar um objetivo. A definição de Salen e Zimmerman (2004) é a de jogo como um sistema em que os

jogadores engajam num conflito artificial, definido por regras, cujo resultado é quantificável.

Regis e Perani (2010) fazem um apanhado histórico do conceito de lúdico e sua ligação com as definições atuais de jogo:

[P]odemos notar que a visão sobre o jogo se modifica de acordo com o pensamento de cada época, trazendo novos significados e usos. O lúdico pode ser sinônimo de prazer, oposição ao trabalho, ferramenta da engenhosidade humana, instrumento pedagógico, simulação, esporte, brincadeira infantil, entre outros. E através deste breve apontamento das transformações de sentido do lúdico, demonstrando as várias nuances presentes em um tema pesquisado há milhares de anos, chegamos a um significado de jogo que aliará várias dessas características que evidenciamos anteriormente para demonstrar toda a potencialidade cognitiva desse conceito: o lúdico como experiência exploratória. (REGIS, PERANI, 2010, p. 8)

Para as autoras, jogos “possibilitam a construção de uma experiência estética, vivenciada de forma diferente do dia-a-dia, a partir de uma ‘separação’ espaço-temporal (...) que nos traz a necessidade de assimilação das regras de funcionamento” (REGIS, PERANI, 2010, p. 8).

As autoras trazem também a questão do lúdico, um conceito que abrange o conceito de jogo e, de certa forma, parte dele. O trabalho de Perani (2008) foi em parte buscando estabelecer uma teoria do lúdico e explora essa relação, numa tentativa de expandir as abordagens possíveis de serem estudadas:

“[A]s abordagens apresentadas para os jogos sempre foram plurais e muitas vezes incompatíveis entre si, mesmo partindo de um ponto em comum: entender o jogo é também realizar análises sobre as sociedades e as culturas, e até mesmo sobre o comportamento dos indivíduos. Porém, conforme já ressaltamos em trabalhos anteriores, nenhuma ciência conseguiu ainda estabelecer uma definição categórica sobre o ato de jogar e suas manifestações, dificultando a tarefa dos pensadores do tema, e podendo tornar estas análises superficiais e incompletas. Vemos uma razão para esta dificuldade para a criação de um conceito mais abrangente para o lúdico no fato de que, nas teorias estudadas, este tipo de atividade sempre foi uma característica de algo maior, com mais relevância, ou apenas uma ferramenta sócio-cognitiva para se chegar a um determinado resultado [...]. Apenas com o início dos estudos sobre os jogos eletrônicos, na década de 1990, é que os processos lúdicos passaram a ser analisados em si, gerando até mesmo tentativas de estabelecimento de uma nova disciplina, a Ludologia (...), que abrangeria os diversos aspectos dos jogos de maneira global e transdisciplinar.” (PERANI, 2008, p. 13)

Nessa perspectiva de um entendimento de jogo como conceito aberto, polissêmico e muitas vezes ambíguo (PERANI, 2008, p. 14), a autora destaca os aspectos de prazer; quebra de oposição jogo-seriedade; jogo como espaço de

engenhosidade e transformação de ideias; e jogo como espaço de exploração como particularmente relevantes para uma teoria contemporânea do lúdico durante seu trabalho de resgate do conceito através dos vários períodos do conhecimento humano.

O prazer seria o aspecto que mais diretamente se relacionaria com o engajamento do jogador na atividade lúdica. A quebra da oposição jogo-seriedade é a virada teórica que permite a inserção de temas lúdicos como relevantes para diversas áreas do conhecimento, como é o caso do desenvolvimento de jogos com uso terapêutico (PERANI, 2008, p. 42) e do interesse do campo da educação em jogos de RPG para o ensino. Ver o processo lúdico como espaço de engenhosidade e/ou transformação de ideias está diretamente relacionado às noções de criatividade e invenção, foco deste estudo. O jogo como espaço de exploração é onde o lúdico enquanto função cognitiva é mais facilmente observado, possibilitando a apreensão de habilidades diversas e aquisição de conhecimentos e experiências. Na perspectiva de Perani, o jogo e o lúdico são processos pró-ativos:

Esta vivência pró-ativa proporcionada pelo lúdico pode implicar na exploração, apropriação e/ou ressignificação de hábitos, habilidades e informações, o que pode ser útil para a apreensão de novas ideias pelos indivíduos que participam destas atividades, não só como realizadores da ação, mas também como seus espectadores, abrindo enormes possibilidades de uso destas características em diversas atividades. (PERANI, 2008, p. 44)

Gustavo Audi (2016) entende o jogo como “uma atividade livre baseada em regras bem definidas que permitem que o jogador, por meio de ações sobre o sistema, busque um resultado com significado emocional” (AUDI, 2016, p. 55). Este “significado emocional” pode ser relacionado ao prazer, apontado por Perani como elemento importante do conceito, mas também amplia o campo de possibilidades para qualquer forma de afeto. Ao transpor a ideia de “prazer” para “significado emocional”, abrimos espaço para incluir experiências lúdicas que priorizem afetar os participantes pelo medo, pela curiosidade, ou outras “emoções” não comumente tidas como “prazerosas”.

Como veremos, o RPG de mesa pode tocar em temas desconfortáveis e proporcionar catarse através deste afeto que não é necessariamente prazeroso no momento, mas está incluído no processo lúdico da atividade como um todo.

Dentro dessa discussão conceitual, este trabalho se alinha à ideia de Regis e Perani, do lúdico como experiência exploratória e compreende o jogo como uma experiência que é vivenciada em conjunto com outras pessoas ou não, separada da experiência do cotidiano pelas regras de funcionamento estabelecidas pelo sistema de jogo (seja tal sistema um jogo de regras ou instruções ou um software de videogame).

A busca por um resultado com significado emocional a que Audi se refere também é relevante para esta pesquisa. RPG de mesa é um tipo de jogo que coloca o afeto - dos jogadores uns com os outros, do sistema com o jogador, do jogador com o sistema - em evidência e, portanto, é fator a ser considerado durante as observações sobre criatividade e invenção.

E é dentro deste entendimento que vamos considerar os RPG.

1.1 Definindo RPG

É preciso entender o que é RPG para entender o RPG de mesa. Partindo do princípio que o conjunto de jogos que podem ser caracterizados como RPG incluem algum elemento de interpretação de personagem (*roleplay*, em inglês), o que faz do RPG de mesa um tipo específico? Para responder essa pergunta, vamos explorar alguns autores que discutem a definição de RPG.

Marlon Lesnieski restringe RPG a RPG de mesa especificamente, ao definir RPG como:

[R]ole playing game é em sua tradução literal um jogo de interpretação de papéis, ele surge na década de 70 nos EUA se espalhando rapidamente por entre os grupos de jovens daquele país, em geral ele se desenvolve com a participação de um grupo de 4 ou 5 pessoas, podendo sem problemas envolver a interação de um número maior de indivíduos.

Este modelo de jogo é baseado em uma tríade: mestre (condutor das ações), jogador (executa as ordens do mestre e interagem entre si) e a escrita (utilizada para amarrar suas tramas). O mestre narra suas histórias para os jogadores que as executam ou não, fazendo com que o mestre tenha que alterar sua narrativa inicial, esse ciclo é contínuo e percorre todo o jogo, fazendo com que o enredo não tenha uma linearidade, tornando o jogo um complexo emaranhado de ideias e significações. (sic) (LESNIESKI, 2008, p.2)

Tal concepção de RPG exclui exemplos recentes de jogos de interpretação de personagem que não incluem a figura do *mestre* enquanto jogador ou que distribuem a função de narrar a história entre todos os jogadores, sem apontar um responsável único.

Tsui-shan Chung já diferencia RPG de mesa dos boardgames, jogos de cartas e jogos de guerra (*board wargames*), classificando-os como jogos de interpretação voltados para fantasia, um tipo de passatempo, que demandam imaginação, já que os jogadores trabalham juntos para criar uma aventura (CHUNG, 2013, p. 56).

Eliane Bettocchi pontua a questão linguística quanto a tradução do termo:

“o termo ‘jogo’ neste contexto [de RPG] não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar. [O] próprio conceito de “jogo” [...], dentro da teoria e prática barthesianas consiste de uma atividade ao mesmo tempo sem finalidade senão o próprio jogo e de uma tática de crítica às cristalizações da linguagem, característica que aproxima este “jogo”, então, do teatro, do fingimento. Esta relação, e aí entram as dificuldades de tradução, expressa-se muito bem nos termos francês *jeu du rôle*, espanhol *juego de rol*, italiano *gioco di rolo* – e estes também são os termos que traduzem RPG nestes idiomas – e inglês *role-playing*. Em português, os verbos desempenhar, representar, interpretar um papel, traduzem o sentido teatral, mas não o sentido lúdico. E essa essência do jogo/representação é a própria essência do RPG (...). É justamente este ato de representar, de “encarnar”, de “jogar” a personagem, o segundo grande diferencial do RPG para os outros jogos aos quais é comumente associado e com os quais é muitas vezes confundido” (BETTOCCHI, 2002, p. 25-26).

A autora, então, define RPG como “um jogo em que os participantes recebem ou criam personagens cujas ações na história são decididas por eles” (BETTOCCHI, 2002, p. 12). A inclusão do “recebem” é considerável, porque abre espaço para jogos em que o jogador apenas escolhe o personagem com qual jogar. Bettocchi também considera RPG de mesa, RPG de computador (aqui considerados videogames) e *live-action* como jogos diferentes em vez de tipos diferentes de uma mesma categoria de jogos.

Nesta pesquisa, entende-se RPG como jogo de interpretação de personagem em que os jogadores agem como o personagem escolhido ou criado e influenciam a narrativa apresentada, enquanto interagem com outros jogadores e/ou com o sistema em que o jogo acontece. A partir desta definição, identifico tipos de RPG, dos quais RPG de mesa é apenas um:

- a) os RPG de mesa (ou *Tabletop RPG*, *TTRPG*, em inglês) - consistem em sistemas de regras normalmente publicados em formato de livros - físicos ou digitais - e jogados com o auxílio de alguma ferramenta de decisão, muitas vezes dados de faces variadas - desde dados de 4 lados a dados com até 100 lados;
- b) os RPG *live-action* - também chamados de LARP, consistem em atuação propriamente dita, na qual os jogadores encenam as situações, como num teatro, e exige maiores cuidados para evitar que os jogadores se machuquem quando estiverem encenando; inclui regras de decisão para que as situações de conflito não transbordem para a realidade fora do jogo.
- c) os RPG solo - aqui entram os *livros-jogos*, considerando que o jogador interpreta o personagem principal do livro, sendo este o personagem “recebido”; mas também abrange jogos de RPG feitos para serem jogados por uma única pessoa que podem incluir mecânicas de criação de personagem e resolução de conflito aleatória (muitas vezes usando dados ou um baralho de cartas);
- d) e os videogames de RPG - consistem desde os jogos lançados para consoles, como a série Final Fantasy e demais RPG no estilo, comumente conhecidos como JRPG, até os MMORPG (*massive multiplayer online RPG*, em inglês, ou RPG Multijogador Massivo Online, em português). O personagem é recebido ou criado dentro dos limites do código do jogo.

Todos os RPG são jogos narrativos, no sentido de que desenvolvem uma história durante o jogar, tendo em mente o conceito como Audi (2016) explica:

O conceito de jogo narrativo, à princípio, é composto por características aparentemente independentes do jogo e da narrativa. A prática de jogar não é nova; sua origem está atrelada à da própria dinâmica da civilização. As regras, o deslocamento espacial e temporal para uma realidade diferente e a competição são alguns elementos que constituem o jogo (AUDI, 2016, p. 25).

O foco na competição como elemento do jogo, porém, se perde nos RPG em geral, já que o objetivo, muitas vezes, é a construção de uma narrativa que traga satisfação emocional para todos os participantes.

Isso não quer dizer que a competição não existe. Em videogames de RPG, é comum que existam áreas em que é permitido combate entre os jogadores, chamado de PVP - *player vs player* -, em oposição a PVE - *player vs environment* -, que é um modo que encoraja a cooperação. Nos RPG live-action e nos RPG de mesa, se for do interesse dos participantes, elementos competitivos podem ser introduzidos, mas não são necessários para a narrativa. Já no RPG solo, a competição seria do jogador com ele mesmo ou contra “o sistema”, quando esses elementos aparecem, já que por definição, nestes tipos de jogo apenas um jogador participa.

Jogos de RPG também podem ser entendidos como ludonarrativas, a partir dos autores Bettocchi, Klimick e Perani (2020):

Entendemos ludonarrativa como um processo pelo qual a narrativa se desenvolve numa situação de jogo. Nosso entendimento é de jogo baseado na definição clássica de Huizinga (2004), uma atividade com uma configuração particular e regras definidas [...] Além disso, a narrativa é vista como um processo de configuração poética de temas, personagens, cenários e eventos em unidades de ação, tempo e espaço, que se desenvolve através de uma relação de causa e efeito (BETTOCCHI, KLIMICK, PERANI, 2020, p. 3).³

Entender o RPG como ludonarrativa implica levar em consideração tanto como os elementos lúdicos influenciam na criação narrativa quanto a narrativa influencia a ludicidade do jogo, o que vale para todos os tipos de RPG. Tanto na modalidade solo como nos videogames e nas outras, o RPG é uma ludonarrativa: contar histórias e tomar decisões como um personagem fazem parte do apelo do jogo.

E aqui podemos responder a pergunta inicial, o que faz do RPG de mesa um tipo específico são suas principais características da criação e/ou interpretação de personagens pelos jogadores em uma narrativa que é criada pelos participantes, diferenciado dos RPG solo justamente por ser necessário mais de um jogador para que o jogo aconteça e dos RPG *live-action* por não exigir a atuação dos jogadores como num teatro.

³ Tradução livre: “We understand ludonarrative as a process through which a narrative is developed in a gaming situation. Our understanding of play is based in Huizinga’s classic definition of play (2004), i.e., an activity with particular settings and defined rules [...] In addition, narrative is seen as a process of poetic configuration of themes, characters, setting and events, into units of action, time and place, which are developed through a cause-effect relationship” (BETTOCCHI, KLIMICK, PERANI, 2020, p. 3).

Ermi e Mäyrä (2011) consideram que “[o] ato de jogar é onde as regras integradas à estrutura do jogo começam a operar e o código do programa começa a ter efeito nas realidades culturais e sociais, assim como nas realidades artísticas e comerciais” (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 90). O que diferencia dos videogames é tanto o fato de que as regras, codificadas enquanto sistema, não são rígidas - a possibilidade de os jogadores mudarem as regras durante o jogo é algo que acontece com muito mais facilidade num RPG de mesa que num videogame - que muitas vezes requer mods e/ou conhecimentos de programação, entre outros, para alterar as regras (o código) do jogo. O “código do programa”, nos RPG de mesa, é estabelecido nos livros de regras, mas também pode incluir o controle do Narrador sobre a experiência, caso o jogo inclua a presença de um Narrador.

O RPG de mesa surgiu na década de 1970, nos EUA, com a criação do jogo *Dungeons & Dragons*, a partir dos jogos conhecidos como *wargames*, que simulavam batalhas de exércitos com miniaturas num mapa dividido em grid.

Em sua grande maioria, inclui a figura de um Narrador, o jogador responsável por rascunhar os caminhos pelos quais a narrativa pode seguir. Isso não quer dizer, porém, que os outros jogadores não tem como afetar tais caminhos. Possibilidades para tal existe tanto durante o jogo (caso o jogador faça escolhas que o Narrador não antecipou) ou até mesmo antes, com a história prévia do personagem, o seu passado antes do momento do jogo, comumente referida como *background*. A nomenclatura varia de acordo com o sistema de regras, mas normalmente o Narrador também é responsável por ser o “árbitro” do jogo, aquele que descreve as consequências das ações dos demais.

Existem sistemas em que a figura do Narrador não existe ou é mínima, mas estes sistemas não serão analisados durante a pesquisa. É relevante apenas apontar que, nestes casos, os caminhos narrativos são criados num esforço colaborativo de todos os jogadores participantes e a função de “árbitro” pode recair sobre o próprio sistema, ser algo que todos dividem ou ainda alternar entre os jogadores dependendo da situação.

Uma das ferramentas mais usadas para facilitar a resolução de conflitos e ações dos personagens são os dados multifacetados, o que adiciona um elemento de

suspense, já que os jogadores não tem como prever se os dados vão ser favoráveis ou não.

Outro elemento dos RPG é o cenário, onde a ludonarrativa é ambientada. Nos RPG de mesa, ele pode ser definido pelo sistema, pelo narrador ou pode ser algo que todos os jogadores criam em conjunto.

RPG de mesa têm uma qualidade essencialmente colaborativa, dado que as ações dos personagens de jogador (PC, ou PJ em português) afetam diretamente a história; nem sempre há um objetivo claro, e não é comum haver vencedores ou perdedores, a ideia é tecer uma narrativa envolvente com a qual todos os participantes possam se divertir.

Pode-se determinar alguns elementos-chave do RPG traçando um paralelo com o teatro ou a literatura. A ambientação seria o cenário onde se desenrolam as situações. As personagens são criadas, na maioria das vezes, e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com a ambientação e com o sistema de regras, ou sistema de simulação da realidade. A existência deste sistema de regras é o que diferencia o RPG do teatro, da literatura e das brincadeiras infantis de “faz-de-conta”. (BETTOCCHI, 2002, p. 12)

De acordo com Shannon Appelcline (2014, sp.), o RPG de mesa surgiu em 1974 com a criação de Dungeons & Dragons (D&D), na época intitulado The Fantasy Game, por Gary Gygax e Dave Arneson nos EUA. No Brasil, esse tipo de jogo se popularizou na década de 80, com a Geração Xerox: estudantes de universidade que importavam algum livro e tiravam cópias para os amigos (SALES, sd.). Em 1991, foi lançado Tagmar, o primeiro sistema nacional e, em meados dos anos 2000, sistemas nacionais como Tormenta e 3D&T se consolidaram no mercado.

SISTEMAS MAIS CONHECIDOS

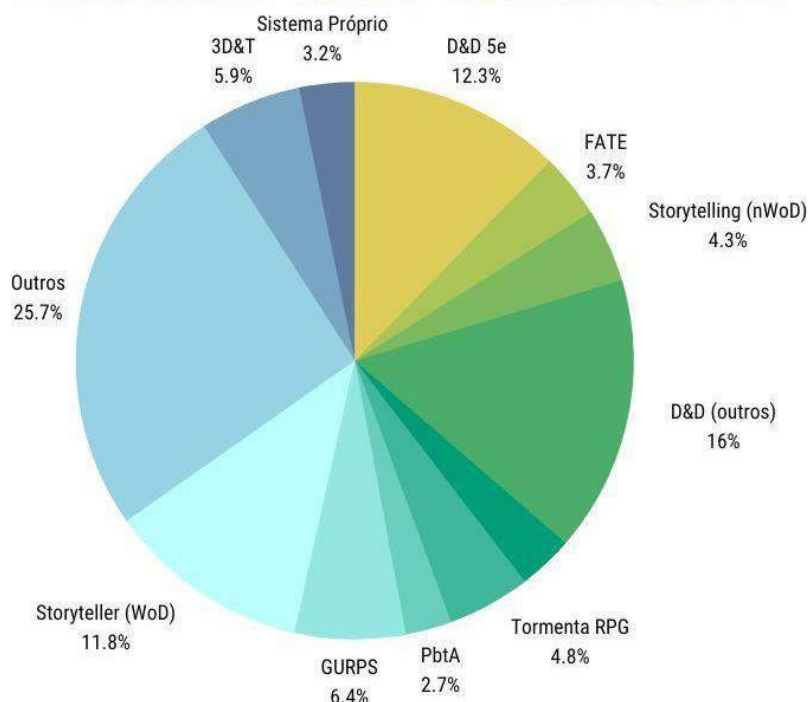


FIG 1 - Gráfico dos sistemas mais conhecidos dos voluntários da pesquisa

Dentre os voluntários da pesquisa, D&D foi o sistema mais conhecido, mesmo quando se separava a edição mais recente - D&D 5e - das mais antigas - D&D (outros), como visto no gráfico (FIG 1). Tormenta e 3D&T também são sistemas bem conhecidos entre os voluntários. Para essa pesquisa, escolhi três sistemas: D&D, FATE e Storytelling.

1.2 Sistemas de Jogo

Em sua essência, todos os sistemas de RPG de mesa agem como uma plataforma para os jogadores criarem um mundo próprio usando as regras estabelecidas pelo livro. Tais regras estabelecem o balanço do jogo (MÄYRÄ, 2008), termo de design de jogos entendido aqui como o equilíbrio entre as várias opções oferecidas aos jogadores de forma que as possibilidades de um jogador não ofusquem as dos outros, permitindo ao narrador criar uma experiência justa e divertida. Um

exemplo hipotético da falta de balanço seria um sistema focado em cenas de combate que oferece como opção de personagem algo que não tem habilidades úteis em combate. Quando não há balanço no jogo, conflitos podem surgir entre os jogadores, mesmo antes de entrarem na ficção do jogo.

Até a questão de balanço, porém, é subjetiva no RPG de mesa, já que “diversão” é subjetivo. Um jogo com foco narrativo não vai agradar jogadores que preferem combate e vice-versa. Em parte, isso explica a existência de tantos sistemas variados. A produção independente de RPG tem se tornado cada vez mais significativa, inclusive aparecendo entre os sistemas conhecidos pelos voluntários (FIG 1): PbtA é uma sigla que se refere a jogos *Powered by the Apocalypse*, sistema estabelecido pelo jogo de RPG *Apocalypse World*. Jogos PbtA usam o sistema disponibilizado de forma livre para criarem em cima e grande parte é de produtores independentes. Os próprios voluntários indicaram conhecer ou jogar sistemas criados por eles mesmos ou por amigos - no gráfico aparecem como Sistemas Próprios e o site estrangeiro *Itch.io* de venda de jogos independente apresenta 13,414 resultados⁴ numa busca por jogos físicos que tenham a etiqueta *Tabletop role-playing game* - RPG de mesa (FIG 2).

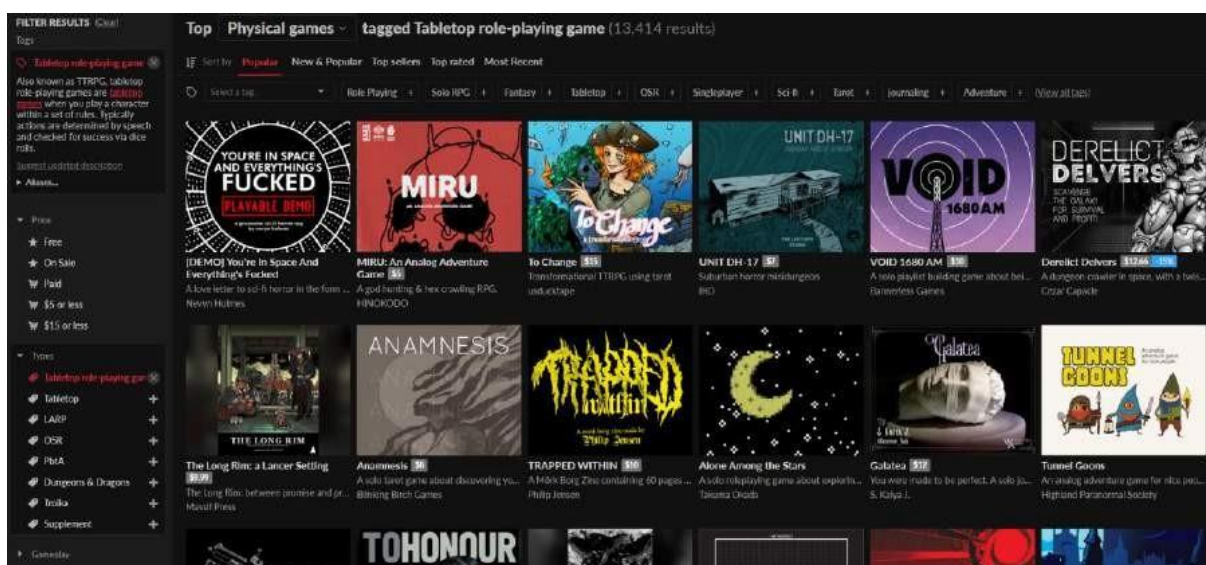


FIG 2 - Tela do site Itch.io que mostra a busca por RPG de mesa independentes.

Como fica evidente, era necessário recortar o objeto. Apenas olhando para os sistemas de RPG de mesa, as possibilidades já excederam o que pesquisa era capaz

⁴ Site: itch.io. Acesso em 09/03/2023.

de dar conta. Portanto, este trabalho foca especificamente nos sistemas *Dungeons & Dragons*, *FATE* e *Storytelling*, escolhidos por encorajarem estilos diferentes de narrativa: D&D é um sistema voltado para o combate e um cenário fantástico com dragões e magia; FATE prioriza a liberdade narrativa, com mecânicas de jogo que permitem que os jogadores controlem o cenário em vez do narrador em certas circunstâncias, e não tem cenário pré-definido; Storytelling seria o meio termo entre os dois, com um cenário mais baseado na realidade e mecânicas que equilibram o combate com o foco narrativo.

1.2.1 *Dungeons & Dragons* (D&D)

Como sistema, D&D é o mais famoso e com maior quantidade de material produzido pelo simples fato de ser também o mais antigo. A escolha por este sistema se deu por alguns motivos: acesso e familiaridade - eu já possuía os livros-base que me permitiam organizar jogos no sistema e tinha algum conhecimento sobre as regras do sistema; fama - por causa da fama, era de se esperar que voluntários conhecessem alguma edição do sistema e tivessem interesse em jogar; e o tipo de narrativa incentivada, como apontado anteriormente.

Muito mudou desde a publicação da primeira edição em 1974; desde mudanças nas regras quanto mudanças de paradigma. Com alterações na mitologia do cenário, nas descrições das raças jogáveis, em mecânicas de jogo, a 5ª edição, analisada neste trabalho, é muito diferente da edição lançada em 1974.

Neste sistema, as mecânicas encorajam o acaso, que existe em toda rolagem de dado para resolver conflitos, e numa das formas indicadas para determinação de atributos dos personagens que envolve rolar quatro dados de 6 lados (d6) e somar os três maiores valores, dando um total possível entre 3 e 18 para cada atributo, sendo 10 o valor considerado mediano pelo sistema. O livro de regras também oferece tabelas para que o narrador e os jogadores criem personagens por seleção aleatória de características, para gerar recompensas de cada história e para o narrador criar encontros de combate de forma aleatória. Os outros sistemas vistos neste trabalho não mencionam essa geração aleatória de elementos narrativos.

No geral, o acaso aparece em todos os sistemas, mas pode ser mais ou menos incentivado pelas regras e, no caso de D&D, há bastante ênfase e oportunidades para introduzir o acaso.

O sistema propõe uma fantasia medieval como cenário, encorajando os jogadores a serem aventureiros que lutam contra monstros, mas isso não impede que os jogadores criem o próprio cenário e explorem a narrativa que lhes interessa mais, inclusive se baseando em outros gêneros de história como ficção científica, horror, entre outras.

Por ser tão conhecido, é um dos sistemas com mais material independente feito para ter compatibilidade com suas regras, principalmente depois do lançamento da Open Game License (OGL) e do System Reference Document (SRD) que permitem que criadores não associados a Wizards of the Coast, empresa dona da marca D&D, pudessem criar e vender produtos com as regras do sistema.

A OGL e o SRD de D&D foram a base para o que chamamos hoje de Sistema D20, um termo genérico que engloba qualquer sistema de RPG que use um dado de 20 lados (d20) para verificar o sucesso do personagem em determinada ação. Por ter licença aberta, qualquer pessoa ou empresa pode criar um sistema próprio com essas regras, desde que siga as exigências da licença (FIORITO, sd, sp). Vale pontuar que a OGL em si não é exclusiva do sistema e vários jogos foram criados e disponibilizados baseados nessa licença.

A fama de Dungeons & Dragons também se estende aos desenhos animados, jogos de computador, livros e, mais recentemente, filmes. A série Caverna do Dragão, que estreou no Brasil em 1985; a trilogia de filmes *Dungeons & Dragons* (2000), *Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God* (2005), *Dungeons & Dragons 3: The Book of Vile Darkness* (2012) e o filme mais recente *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (2023) são exemplos de como a marca escapa do nicho, por mais que o jogo de RPG de mesa em si continue menos conhecido. Mais recente, com a série *Stranger Things*, lançada pela Netflix em 2016, o jogo em si começou a ganhar mais fama, já que é ponto importante na narrativa da série.

1.2.2 FATE

FATE é um sistema de RPG criado por Fred Hicks e Rob Donoghue baseado no sistema de regras *FUDGE* e publicado pela primeira vez em 2003. Sua versão mais recente, a 4ª edição, foi financiada coletivamente em 2013 no Kickstarter⁵. A tradução do sistema para português também foi financiada coletivamente no Catarse em 2015⁶.

Por ser baseado em outro sistema, é preciso entender um pouco sobre a história de seu predecessor. A ideia de *FUDGE* nasceu no fórum rec.games.design, a partir de um poste de Steffan O'Sullivan em novembro de 1992⁷ e cresceu com a contribuição da comunidade até o lançamento da primeira versão em 1995, com uma licença que proibia o uso comercial. O sistema foi expandido depois de ser comprado pela Grey Ghost Press e foi disponibilizado através da OGL em 2005. *FATE* usou a primeira versão livre de *FUDGE* na sua criação e adotou a OGL quando o seu predecessor foi relançado.

Este sistema foi escolhido para pesquisa também pelo acesso e familiaridade - eu tinha acesso fácil aos livros-base e já conhecia um pouco as regras do sistema; fama - diferente de D&D, *FATE* é menos conhecido, mas ainda tem certa fama; e o tipo de narrativa incentivada, que tem um foco menor em combate e mais na agência dos jogadores.

FATE pode ser considerado um sistema para criar cenários. O sistema base *FATE* pode ser a fundação para diversos tipos de universos, desde fantasia medieval até ficção científica.

Como *FATE* está disponível na OGL e, mais recentemente, via Creative Commons - uma licença de uso livre -, vários sistemas e cenários surgiram feitos por outros criadores, como *Jadepunk — Contos Da Cidade De Kausao* e *The Dresden Files RPG*⁸.

⁵ Link: <https://www.kickstarter.com/projects/evilhat/fate-core>

⁶ Link: <https://www.catarse.me/fate>

⁷ A mensagem ainda está disponível no link <https://groups.google.com/g/rec.games.design/c/UKm1psxF0yw/m/b3a8yvpmwk0J?pli=1>

⁸ No site do sistema, há uma página dedicada à licenciatar as regras. <https://www.faterpg.com/licensing/>

A principal diferença de FATE dos outros sistemas explorados na pesquisa é a existência de uma mecânica de Pontos de Destino que permite aos jogadores gastar pontos para que seus personagens entrem em qualquer cena a qualquer momento, desde que consigam justificar narrativamente como o personagem chegou lá, ou tenham recursos úteis para a situação sem que isso tenha sido discutido previamente.

Um exemplo disso aconteceu num dos jogos da pesquisa: os jogadores precisavam explorar um planeta perigoso e não queriam arriscar ninguém da equipe. Eles então combinaram seus Pontos de Destino para determinar que a nave era equipada com uma sonda extremamente eficaz, explicando narrativamente que, por serem uma equipe de exploração, teriam acesso ao equipamento e a Narradora apoiou a ideia dos jogadores.

Nos outros sistemas relevantes a este trabalho, se o personagem de um jogador não está em cena, ele não pode interagir com os acontecimentos, ou se não indicou previamente que tem os recursos necessários, não pode usar tais recursos, a não ser negociando com o Narrador e obtendo permissão explícita.

Outra característica de FATE que merece ser mencionada é a agência dos jogadores na aventura: o jogador é encorajado a narrar as consequências de suas ações, o narrador apenas define se o personagem teve sucesso ou não na tentativa. Nos outros sistemas analisados, a história se desenvolve através do narrador e se altera de acordo com as reações dos jogadores ao mundo à sua volta. Em todos os sistemas, os jogadores são livres para tentar qualquer coisa que seus personagens sejam capazes de fazer, mas normalmente é o narrador que dita o resultado das ações. Essa diferença permite aos jogadores maior controle sobre a direção da narrativa. Isso não quer dizer que, em outros sistemas, os jogadores não possam descrever as consequências de suas ações, apenas que o livro de regras de FATE deixa isso explícito. De certa forma, FATE é um exemplo de sistema que minimiza a autoridade do Narrador, distribuindo certas responsabilidades a todos os jogadores.

1.2.3 Storytelling

O sistema Storytelling foi criado pela editora norte-americana White Wolf em 2004, com o livro básico do Mundo das Trevas, lançado em português pela Devir em 2006. Foi concebido para ser atualização do sistema Storyteller, conhecido mais

especificamente pelo sistema *Vampire: The Masquerade* (Vampiro: A Máscara) cujo sucesso resultou em várias adaptações para mídias digitais como os jogos digitais *Vampire: The Masquerade - Redemption* e *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, e produções para outras mídias como a série de televisão *Kindred: The Embraced*.

Storytelling é uma reimaginação desse cenário, saindo de um sistema saturado de complementos. O “Novo Mundo das Trevas” cria um cenário mais focado em mistério e suspense onde as criaturas do mundo sobrenatural podem estar à espreita em qualquer esquina. A fantasia urbana do Storytelling se baseia no imaginário dos jogadores, criando imersão num mundo similar ao nosso, mas onde criaturas sobrenaturais como vampiros, lobisomens, magos, múmias e muitas outras são reais e perigosas. Simplifica as regras do sistema antigo e tenta balancear o jogo para incentivar a integração das variadas criaturas sobrenaturais em uma única história, se os jogadores assim desejarem.

Dos sistemas escolhidos, este é o que eu tenho mais familiaridade e acesso. Foi o sistema com o qual comecei a minha relação com os RPG de mesa e o que mais joguei e narrei até o momento. Além disso, foi escolhido para pesquisa pela fama de seus sistema predecessor - *Vampiro, A Máscara* é o principal motivo pelo qual ambos os sistemas (Storytelling e Storyteller) figuram no gráfico de sistemas conhecidos pelos voluntários (FIG 1). Quanto ao tipo de narrativa incentivada, representaria o meio caminho entre D&D e FATE - nem tanto foco em combate, nem tanta diluição da autoridade do Narrador.

Nesse sistema, o uso de dados é desencorajado, exceto quando o personagem precisa fazer alguma coisa em um tempo limitado ou em situação de pressão. Por essa perspectiva, os dados representam a sorte do personagem em vez de sua habilidade em uma determinada área, com mecânicas de Sucesso Excepcional e Falha Crítica, que encorajam o narrador a recompensar ou punir narrativamente, de acordo com o resultado dos dados. A inclusão desses fatores de aleatoriedade no jogo faz com que os jogadores tenham que lidar frequentemente com consequências inesperadas, boas ou ruins, das ações de seus personagens, forçando-os a pensar em soluções alternativas para a situação.

O cenário proposto pelo sistema é baseado no mundo real, o que permite aos jogadores ambientar o jogo em qualquer país, estado, cidade ou bairro de sua

preferência. O próprio livro de regras tem um cenário modelo pronto para ser usado em jogo, diferente dos livros base de D&D - que sugere o cenário de formas mais sutis e menos específicas pelas ilustrações no livro e pelas descrições de equipamento - e FATE, que não tem uma sugestão clara de cenário.

1.3 RPG e cognição

Como estabelecido, RPG são jogos criativos, colaborativos e sociais por natureza. Muitos dos elementos do jogo podem ser vistos como capazes de incentivar cognitivamente quem participa do jogo. Pensando a partir da origem da palavra cognição, a própria experiência de jogar, de *viver o jogo*, está ligada à cognição:

“Derivado do latim, o vocábulo cognição (co- + gnoscere + -ition) equivale etimologicamente à ação de vir a conhecer. Nesta acepção, o processo de viver encontra-se intimamente ligado ao de conhecer, no sentido dinâmico de sua potencialidade. Pode ser identificado também no sentido da própria ação que move efetivamente o vivo nessa direção, referente à sua natureza teleológica, ao seu devir” (BIOLCHINI, 2012, p. 309)

Não é à toa que boa parte das pesquisas sobre RPG miram em como usá-lo no campo da educação (FUJII, 2010; MARGINS, 2007; RAMOS, 2006; RICON, 2006). Desta perspectiva educacional, Sartori (2012) faz uso da expressão “aprendizagem distraída” para tratar de como o aprendizado pode acontecer em momentos de diversão, de distração; de acordo com o autor, o termo “se relaciona com a aprendizagem informal, com aquela que acontece enquanto nos divertimos, no entretenimento, no lazer, no descanso, na brincadeira” (SARTORI, 2012, p. 90).

A vivência de uma experiência, nessa acepção, é parte do conhecer e, como veremos, o jogo tem potencial para aproximar o que acontece “no jogo” com a realidade do jogador e fazer da experiência jogada uma experiência real. Eliane Bettocchi, ao citar Flávio Andrade, pontua esse potencial do RPG:

“Em seu texto disponibilizado na rede, Flávio Andrade⁹ (...) defende a hipótese de que o RPG pode auxiliar na formação do indivíduo de três formas: na educação, ensinando a fantasiar; na socialização (...), capacitando a comunicação; e no desenvolvimento da interatividade, permitindo a

⁹ <http://www.akrito.com.br/rpgtese.htm>. Tentativa de acesso em 22/09/2021, infelizmente não está mais disponível.

reconstrução da realidade” (BETTOCCHI, 2002, p. 29-30)

E aqui podemos relacionar às competências cognitivas de Regis: criatividade, sociabilidade, logicidade, sensorialidade e cibertextualidade (REGIS, 2008, p. 19). A separação em diferentes competências é uma forma de ajudar nos estudos sobre o tema, mas não significa que elas não se relacionem e se confundam na experiência prática. Como veremos mais à frente, criatividade e sociabilidade estão intimamente ligadas nas questões que dizem respeito aos RPG.

Jogos de RPG de mesa implicam a criação colaborativa de uma narrativa. Mesmo quando os jogadores utilizam modelos de história e/ou personagens prontos e disponíveis nos livros de regra, ou outros elementos que não sejam criados unicamente para o jogo, o processo do jogar será sempre criativo, justamente por causa da interação entre os jogadores, e sempre será social quando não for solo. Em relação à logicidade, os jogos geralmente incluem discussões sobre a lógica das regras, além de poderem incluir elementos de resolução de problema que exigem lógica, como enigmas e charadas.

Já sensorialidade e cibertextualidade aparecem de diversas formas, dependendo do grupo que joga. Pode ser que o grupo explore o uso de música para ambientar o jogo, ou jogue com miniaturas que representam os personagens e mapas para o combate. A capacidade cibertextual é exercitada quando o grupo faz referências internas ou externas enquanto jogam e quando elementos da cultura ou do contexto da realidade são incorporados no jogo.

Mas qual o entendimento de cognição em uso? Além da origem da palavra, como discute Regis (2011), estudos recentes de ciências cognitivas, neurociências e biologia evolucionista apontam para um processo cognitivo que não se reduz a operações lógicas situadas exclusivamente na mente independente de corpo e mundo. Tais teorias defendem que essa separação corpo-mente não abrange a complexidade do processo de aprendizagem e que a cognição conta com mente e corpo como unidade inseparável, ambiente, objetos técnicos e relações sociais, num sistema complexo (REGIS, 2011, p. 126).

O primeiro conceito de cognição a ser levado em consideração é a cognição corporificada (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1993), que entende cognição como processo que engloba a interação do indivíduo com artefatos tecnológicos, ambiente

e sociedade, ou seja, o contexto em que se insere tal processo, e que é corporificado, apoiado na experiência corpórea e materializada de quem se envolve no processo:

Pelo termo corporificada, queremos realçar dois pontos: primeiro, que cognição depende dos tipos de experiência que derivam do fato de se ter um corpo com várias capacidades sensório-motoras, e segundo, que essas capacidades sensório-motoras individuais são, por sua vez, embutidas num contexto biológico, psicológico e cultural. Pelo termo ação, queremos enfatizar mais uma vez que processos sensoriais e motores, percepção e ação, são fundamentalmente inseparáveis na cognição vivida. (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1993, p. 172-173, tradução minha).

Este conceito fundamenta a importância da experiência concreta, das interações e do contexto no processo cognitivo e, portanto, nesta pesquisa. Também mostra que a preocupação com a cognição para além da lógica racional pura e que uma mente e corpo é pensada e teorizada há décadas. A relevância da cognição atuada para a pesquisa é que este conceito nos permite entender o jogar como um processo cognitivo e tratá-lo em diversos aspectos que incluem sensoriais, afetivos, intelectuais, culturais e ambientais.

Além do conceito de cognição corporificada, existem também os conceitos de cognição integrada (CLARK, 2001), encadeada (SALVUCCI, TAATGEN, 2011) e distribuída (HUTCHINS, 2000). Em um artigo, as autoras Regis, Timponi e Maia (2012) fizeram um mapeamento dos conceitos com um objetivo de aplicá-los no campo da comunicação e incluindo o conceito de cognição ampliada para se referir ao trabalho de Regis (REGIS et al, 2010) no campo. Tais diferenças no conceito se devem aos focos de cada autor, mas para o objetivo deste trabalho, todos os elementos cognitivos discutidos nos outros conceitos estão presentes também no conceito de cognição corporificada. Mas que elementos seriam esses?

Como explicam Regis, Timponi e Maia, um dos elementos trata de como a percepção está entrelaçada “com as possibilidades para ação e continuamente influenciada por fatores internos (sensações, emoções, intenções, memória e aparato motor) e externos (materiais e contextuais)” (REGIS, TIMPONI, MAIA, 2012, p. 119). É chamada de integrada por integrar percepção e ação num único processo - o sistema perceptivo e o sistema motor agem em conjunto.

[Os] produtos da atividade perceptiva não são descrições neutras da realidade exterior. (...) Por exemplo, quando desejamos alcançar uma fruta sobre a mesa, não é preciso fazer uma representação detalhada do ambiente ao redor da fruta para planejar a trajetória. Só é preciso focar a fruta e o percurso para alcançá-la. O sistema perceptivo traça um “mapa interno” da

trajetória entre nós e a fruta, transformando os dados visuais em “receitas para ação e intervenção”. Para o modelo da cognição integrada, a atenção é fator fundamental, pois funciona como fonte de seleção e direcionamento do processo percepção/ação no ambiente. (REGIS, TIMPONI, MAIA, 2012, p. 120)

Tal noção de percepção corporifica o processo, integrando a percepção ao sistema cognitivo que, na cognição corporificada é composto pela interação entre indivíduo, ambiente, contexto social e aparatos técnicos. Durante o jogo, muitas vezes, a narrativa se desenvolve majoritariamente na imaginação dos jogadores, portanto a percepção que eles tem dos eventos que ocorrem com seus personagens é dependente dos contextos de vida e de momento de cada jogador (fatores internos) e de qualquer auxílio material que o grupo tenha a sua disposição durante o jogo (fatores externos). E é nessa percepção que muitos conflitos entre os jogadores podem ocorrer. Já que cada um interpreta tanto eventos quanto regras de formas variadas, é comum que momentos de discussão para alinhar as percepções daqueles na mesa ocorram diversas vezes por sessão, como aconteceu com os voluntários em 2020, na mesa de D&D:

EDSON (Dandri): Gente, posso usar a magia *bless* na quebra de braço?

MAY BARROS (Nelli): Eu voto sim 8D

HANNAH (Narradora de Humblewood): pode. deve. do it.

EDSON (Dandri): Hannah posso rolar uma percepção?

NANÁ (Amara): pelo amor de deus

EDSON (Dandri): (queria ajudar Nelli)

MAY BARROS (Nelli): Eu acho que no final das contas, a Nelli vai estar só com uma ressaca horrível XD

EDSON (Dandri): também, mas fica legal na história!

HANNAH (Narradora de Humblewood): May Barros tenha certeza disso. Edson o que que você quer perceber?

EDSON (Dandri): gostaria de perceber o que meus amigos estão fazendo, mas admito que estou mais interessado no jogo 🍷

HANNA (Narradora de Humblewood): ainda quer rolar xD?

EDSON (Dandri): nannn kkkkk

Ambas as situações aconteceram em sessões diferentes, mas foram discussões amigáveis sobre aspectos do jogo que cada um entendia de uma forma. No primeiro exemplo, o jogador Edson queria ter certeza que o uso que imaginava para o feitiço *bless* era válido, já que não estava claro nas regras; no segundo, o tópico era se o personagem de Edson teria chance de notar o que estava acontecendo com os outros personagens e o próprio jogador acabou por chegar a conclusão de que a resposta era não.

No jogo, as ações realizadas requerem o processo de atenção: para entender o que os outros jogadores falam, para perceber a sequência de eventos, para achar nas anotações ou no livro de regras a informação buscada, para rolar o dado certo, etc. Todos esses processos afetam diretamente a maneira como jogador e personagem vão agir em cada situação apresentada durante o jogar e é nesse processo de atenção que a cognição integrada foca:

É nessa capacidade de integração entre os sistemas perceptivo e motor, com a consequente produção de receitas para ação que acreditamos estar a propriedade da atenção seletiva em escolher os conteúdos de interesse no meio da abundância e da distração na cibercultura. É a atuação da cognição integrada que permite sintetizar estímulos, colar fragmentos e conferir unidade à experiência hoje. (REGIS, TIMPONI, MAIA, 2012, p. 124)

Ao integrar os sistemas perceptivo e motor, a noção de cognição integrada permite tratar de questões relacionadas a como alguém explora o ambiente, conecta conteúdos, identifica referências e age inserido dentro destes contextos.

Outro elemento da cognição que é importante ressaltar como tratar de questões de multitarefa. Num exemplo voltado para o jogar do RPG, os jogadores têm que interpretar o personagem, ouvir uns aos outros, usar a ficha do personagem ou anotações próprias como referência, checar os livros de regras e rolar dados, muitas vezes, ao mesmo tempo, durante uma sessão.

[A] cognição [...] funciona como uma rede cognitiva em que as atividades que utilizam funções cognitivas diferentes atuam como linhas (fios) de pensamento independentes que vêm à mente, resultando no comportamento multitarefa. Quando o usuário assiste um filme no computador (conectado à internet) e toca o alerta de nova mensagem no MSN, ele, ao mesmo tempo em que imagina quem o chama, produz uma ação motora (movimento para alternância entre as janelas). A independência dos fios com funções cognitivas diferentes é fundamental para a realização da atividade multitarefa. Quanto mais fios conseguir conectar, mais simultânea é a tarefa (REGIS,

TIMPONI, MAYA, 2012, p. 125).

Tal rede cognitiva de fios independentes porém conectados fornece um ponto de vista interessante para olharmos para o jogar em geral, e o jogar de RPG de mesa em específico. Por mais que as tarefas sejam independentes, a música ambiente que um grupo escuta durante o jogo pode auxiliar na imersão; as páginas (físicas ou digitais) que um jogador vê enquanto busca uma informação podem gerar ideias para a situação do jogo.

Também tenho que levar em consideração a interação entre os contextos materiais, sociais e ambientais que se insere no processo cognitivo.

Dentro dessa visão, a cognição é inseparável da interação e da ação com o mundo, atuando de forma contextualizada e concreta. A partir disso, é possível constatar que ela se beneficia da interação entre humanos e não humanos. Ou seja, ela trata da ideia de que a produção de conhecimento não está centrada em um único indivíduo, mas na interação entre indivíduos e ferramentas presentes no ambiente em que ele vive e que auxiliam na produção de conhecimentos de forma colaborativa. Portanto, pode-se dizer que compartilhar e colaborar auxiliam tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no cultural. (REGIS, TIMPONI, MAIA, 2012, p. 128-129)

E tal ênfase na descentralização do indivíduo permite que o processo cognitivo seja enriquecido por fatores diversos, incluindo o uso que se faz de aparatos técnicos - como é o caso de jogos de RPG como D&D que utilizam de mapas desenhados para acompanhar a posição dos personagens em combate. Neste exemplo, os jogadores distribuem sua cognição com o mapa para saber onde cada personagem está e decidir como agir. Ferreira (2012) enfatiza a importância da relação dos indivíduos com os objetos para a cognição:

“[I]ncorpora como elemento de destaque em suas reflexões as relações dos usuários com os objetos. [...] Segundo as teorias da cognição distribuída, as ações humanas não se produzem sobre o fundo de um ambiente, mas por meio de um ambiente; isto é, elas são intrinsecamente mescladas aos objetos” (FERREIRA, 2012, p. 106).

Então, ao considerarmos o RPG de mesa, este aspecto da cognição aparece em todos os momentos, já que os objetos usados para o jogo (seja em ambiente físico ou digital) são constantemente acionados, seja o livro de regras do sistema escolhido, seja o software que permite jogo remoto, ou outros objetos que o grupo implementa durante o jogo.

É preciso entender que a situação em que o processo cognitivo acontece importa. Existe uma consideração a todo o contexto ambiental, material, social, cultural e emocional do qual o indivíduo participa. Como o próprio autor coloca, “a cognição é, neste sentido, efeito da interação complexa com o mundo” (BIOLCHINI, 2012, p. 319).

O processo cognitivo, então, é algo complexo, é corporificado, é vivido, engloba a interação com o ambiente, com a sociedade, com outras pessoas e com objetos - interação essa que pode compor o processo cognitivo, no sentido de que a cognição pode ser distribuída a tal interação. Inclui o processo integrado dos sistemas perceptivo e motor, mas não se restringe a ele. Pode ser encadeado, conectando fios cognitivos independentes numa relação multitarefa. E o RPG de mesa representa uma configuração em que o processo cognitivo pode ser observado em toda a sua dinâmica, num espaço físico e temporal definido.

1.3.1 Criatividade nos RPG

Como visto, a criatividade é uma das competências cognitivas e é elemento central do jogar de RPG. Tal conceito vem sendo estudado através da história, dando origem a diversas definições: criatividade entendida como inspiração, muitas vezes como presente de um poder superior/divino ou musa; já foi definida como intuição; já foi considerada um tipo de loucura, algo que vem de uma aparente irracionalidade; entre outras.

Por ser tão central a pesquisa, uma das perguntas da entrevista feita com os voluntários que jogaram as mesas ministradas para este trabalho foi sobre o que eles entendiam sobre o conceito de criatividade. Algumas respostas foram interessantes por tocar em pontos do conceito que não se restringem ao senso comum:

“Acredito que existem níveis ou segmentos diferentes. Pessoas distintas podem ter diferentes tipos de criatividade para cenários variados entre si. E isso é muito bem aproveitado em narrativas ou propriamente nas mesas. Pode ser que em certo âmbito, alguém tenha mais propensão para desenvolver cânticos e poemas, enquanto outro encontra soluções inovadoras para um combate, ao passo que os demais tentam prever os resultados de seus encontros e interações com o mundo, etc. Então é algo bem amplo, porque fala diretamente das referências de alguém, do

que consumiu, de seus gostos, e de como pode imaginar e projetar isso em suas vivências.”

“Complicado. Mas eu acho que criatividade é um processo onde sua experiência de vida se junta aos seus processos de expressão se cruzam para você expressar o que você é ou parte das vivências de todos que são processadas e transformadas.”

“Acredito ser a capacidade de vc conseguir ver diversas formas diferentes ou até mesmo semelhantes mas com alguma peculiaridade de resolver o mesmo problema. É aquilo de você conseguir olhar por diversos ângulos diferentes e tentar enxergar aquilo com outros olhos, você assumir diversas posições em busca da que melhor lhe favorece. Sair da caixa, voar e deixar a imaginação te levar”

“Uma habilidade de pensar em soluções e propostas ‘fora da caixinha’ e também a habilidade de criar conteúdo em diferentes formas de mídia”

Nestas respostas, podemos ver que até entre pessoas fora da academia, o conceito tem sentido de processo e inclui o contexto vivido de quem cria. Há também a menção a ser uma capacidade para resolver problemas. Neste trabalho, entendemos criatividade como diálogo com o outro, considerando que esse outro inclui o ambiente, a cultura, as tecnologias e outras pessoas (FLUSSER, sd, sp.), uma criatividade contextual que abrange criação de problemas, além de resolução (REGIS, 2008; PANIZZA, 2004).

É com essa perspectiva que Johnson (2010) busca identificar padrões contextuais que influenciam a criatividade. O autor descreve sete padrões:

- a) adjacente possível - possibilidades presentes no ambiente, seja ele tecnológico, social ou biológico;
- b) redes líquidas - o conceito de redes aqui fala especificamente das conexões em potencial que a pessoa criativa tem com outras pessoas. As principais características são a magnitude (quanto mais conexões possíveis, mais propício o surgimento de ideias) e plásticas (capazes de se reformular);
- c) intuição lenta - o progresso natural de uma ideia, surgindo de uma intuição que pode, ou não, florescer;
- d) acaso (*serendipity*, no original) - os “acidentes felizes”; encontros que ocorrem nas redes e que tem potencial para plantar sementes de ideias;

- e) erro - as falhas que indicam caminhos para ideias diferentes, às vezes não-relacionadas com o objetivo inicial;
- f) exaptação¹⁰ - conceito da biologia que explica como certas características evoluíram sua função atual através de incentivos a funções diferentes e
- g) plataformas - as bases que dão suporte a todos os outros padrões.

Com o entendimento destes padrões, vamos virar nossos olhares para os jogos escolhidos, numa tentativa de mapear as maneiras que esse panorama criativo se configura a partir das regras estabelecidas nos livros básicos dos sistemas e, eventualmente, como ele se manifesta durante o jogo.

Todos os sistemas têm uma infinidade de adjacentes possíveis, dado que o livro ajuda o jogador a criar um universo inteiro sobre o qual o narrador tem completo controle, e onde os jogadores podem tentar - pois nem sempre são bem-sucedidos - fazer qualquer coisa concebível, dadas as habilidades do seu personagem; adjacentes possíveis também existem no encontro dos jogadores, cada um trazendo seu contexto de experiências. É por isso que, mesmo quando a mesma base é usada para criar o jogo, o simples fato de os jogadores serem diferentes já resulta num jogo essencialmente diferente.

Como parte da pesquisa, na etapa em que fui Narradora, o cenário que eu usei para narrar na mesa de Storytelling era um que eu já tinha estabelecido e narrado para um outro grupo. Ainda assim, o simples fato de que o grupo de jogadores era outro resultou em uma história diferente: como os jogadores criaram personagens diferentes, o foco narrativo mudou; personagens do narrador (NPC) tiveram funções diferentes e interagiram de forma diferente com o grupo, etc.

RPG de mesa, no geral, incluem redes líquidas com potencial para terem grande magnitude e plasticidade, tanto dentro quanto fora do jogo, dado o grande número de conexões possíveis, os jogadores são livres para fazer com que seus personagens se

¹⁰ Exaptação, na biologia, se refere a uma adaptação que evoluiu a partir de pressões seletivas não relacionadas a função a qual acabou servindo. A origem do termo é atribuída ao paleontólogo Stephen Jay Gould e a paleoantropóloga Elizabeth Vrba, em *Exaptation - a missing term in the science of form* (1982).

relacionem tanto entre si quanto com o mundo; e, se for o caso, o jogo pode continuar mesmo quando o número total de jogadores envolvidos varia por sessão - como acontece quando jogadores precisam se ausentar ou novos jogadores entram no meio da história. Aqui também podemos incluir o caso de morte de personagem, em que o jogador tem o direito de criar um novo e seguir a história, se assim quiser.

No jogo, as conexões sociais das redes líquidas não se limitam aos jogadores e ao momento do jogo. As conversas sobre o jogo que acontecem em outros momentos com outras pessoas também compõem as redes líquidas criativas no RPG.

O terceiro padrão é a intuição lenta. Uma *campanha* de RPG não é nada mais que uma ideia que se desenvolve e cresce ao longo do tempo de forma dinâmica, conforme os jogadores interagem e somam suas experiências à ideia original do narrador. Para a pesquisa, todas as mesas jogaram uma campanha ao longo de seis sessões no período de um ano, cada sessão somando ao que foi estabelecido anteriormente.

Os RPG analisados se baseiam em um sistema de dados multifacetados para definir se as ações dos jogadores são bem sucedidas ou não. Esse elemento de aleatoriedade nos dá tanto o padrão de acaso, *serendipity* no original, quanto de erro. Quando algum dos participantes, tanto narrador quanto jogador, faz uma rolagem de dados, nunca sabem exatamente qual será o resultado, acarretando, muitas vezes, acontecimentos inesperados. Um sucesso quando o jogador esperava fracasso, um inimigo errando um ataque crucial, todo tipo de rolagem pode gerar resultados inesperados. Há também vezes que os participantes podem interpretar o sistema de formas divergentes durante o planejamento, o que pode levar a situações inusitadas e conflitos, como um personagem de jogador ter uma habilidade que o narrador não levou em conta, trivializando obstáculos que ele havia planejado.

Exaptação, um conceito retirado da biologia onde um elemento, devido a fatores externos, adquire funções paralelas à sua função original. Dado os elementos presentes no jogo de RPG, é muito comum que um personagem cresça em direções diferentes daquela planejada inicialmente; ou mesmo que, interpretando os atributos de uma maneira diferente, o jogador note que seu personagem é capaz de fazer coisas imensamente diferentes das quais ele foi criado para fazer. Por exemplo, um

personagem planejado para ser cativante e social pode-se revelar extremamente habilidoso em combate dadas certas circunstâncias.

Uma situação assim ocorreu no jogo de Storytelling na mesa de 2019. O sistema permitia que os jogadores se tornassem criaturas sobrenaturais - mago, lobisomem ou changeling - um tipo de fada do folclore britânico. Como os jogadores fizeram as fichas iniciais de seus personagens enquanto humanos sem conhecimento do que viriam a se tornar, quando chegou o momento da transformação, cada jogador teve que aprender como o personagem funcionava agora que era uma criatura sobrenatural.

Por definição, os sistemas analisados representam, como um todo, o padrão da plataforma, ou seja, a base para que todos os outros padrões possam existir. Um sistema de RPG é um conjunto de mecânicas de jogo usadas para gerar consistência interna das histórias narradas e determinar o resultado das ações de um personagem. Cada sistema propõe uma base com regras e universos distintos. FATE, especificamente, vai um pouco mais além, sendo uma plataforma para criar plataformas; existem dezenas de sistemas de RPG que usam as regras de FATE como base, cada um com suas particularidades, como Diaspora, The Dresden Files e Jadepunk. A quinta edição de D&D começa a aspirar pelo mesmo quando, nas últimas páginas, sugere aos jogadores que sejam criativos usando o seu sistema como base, e tentem aplicá-lo a outros universos além do mundo de fantasia criado pelo livro.

Os padrões de Johnson nos ajudam a entender de forma mais completa que características dos RPG de mesa estimulam a criatividade, mas podemos ir além. Pensando na competência cognitiva como definida por Regis, jogos de RPG de mesa exigem a criação de uma narrativa, uma história que servirá de base para o jogo. A narrativa de um jogo de RPG é um diálogo que se estabelece entre os jogadores e o sistema: os jogadores imaginam que tipo de problemas querem enfrentar - essencialmente criando problemas - para então resolver em conjunto; o Narrador propõe um problema para os jogadores resolverem; os jogadores criam problemas para seus personagens, indicando o que querem que seja explorado na história; e juntos, as escolhas de cada um dentro do jogo pode criar problemas para outros personagens ou para o cenário ou mesmo para as regras.

Mesmo que o Narrador resolva utilizar histórias prontas ou disponíveis nos livros de regra, o processo do jogar é criativo na interação entre os jogadores e o Narrador. Mesmo que o mesmo Narrador use a mesma história com grupos diferentes, a narrativa vai ser sempre diferente, considerando a mudança em jogadores e/ou personagens. O diálogo criativo muda quando os participantes mudam - e aqui incluo como participantes o sistema de regras e o momento social e cultural em que o jogo acontece.

O ato de fazer um personagem e interpretá-lo também é criativo. Assim como acontece com as histórias, os livros de regra fornecem personagens-modelo que podem ser usados pelos jogadores e pelo Narrador, mas o ato de interpretar sempre terá algo que é único do sujeito que interpreta e haverá sempre criatividade na forma como os jogadores interagem com o jogo.

A maneira como os grupos de jogo se relacionam com as regras também é criativa: elas não são fixas e incontestáveis, e muitas das decisões dependem da interpretação do grupo de jogadores, oferecendo soluções criativas para problemas criados em torno dessas regras.

Quando conceituamos criatividade como diálogo, ela ganha um caráter social e, portanto, se relaciona com o conceito de sociabilidade, que também é considerado uma competência cognitiva por Regis (2008).

Este conceito é um tema clássico dos estudos sociológicos, já tendo sido debatido por diversos autores como Tönnies (1995), Durkheim (2001, 2000, 1977) e Simmel (2006). Nesta pesquisa, o conceito se torna relevante por abordar as questões que se apresentam quando pessoas se relacionam num meio social. Adotaremos aqui o conceito de Polivanov (2014) a partir da perspectiva cognitiva trabalhada por Fátima Regis (2008). A autora Beatriz Polivanov constrói seu entendimento a partir de Simmel e explica:

[A] sociabilidade, enquanto 'estrutura sociológica', é uma das formas possíveis de sociação entre atores sociais, marcada por ser autônoma e lúdica. Separando - para fins de estruturação do entendimento das relações sociais - forma e conteúdo, a sociabilidade não mantém laços com o segundo, sendo forma de vida societária que existe por si mesma e, por isso, é tida pelo autor como autônoma. Isto é, o fenômeno da sociabilidade diz respeito ao estabelecimento de laços sociais entre os atores, sem que haja a determinação de um conteúdo para tal fim; a relação estabelecida entre eles é o próprio fim da relação.

E sociabilidade é tida como forma sociológica lúdica[...], no sentido de que, sendo um jogo social, está livre de 'conteúdos intencionais', sendo o próprio jogar, o relacionar-se com o outro, o que atrai as pessoas, com suas regras e dinâmicas próprias. (POLIVANOV, 2014, p. 154-155)

É interessante notar a relação que a autora faz com o lúdico. Ao equiparar a sociabilidade a um jogo, no sentido de que tem um fim em si mesmo, ela não precisa existir em conjunto com outras atividades, mas tem potencial para se aliar a elas. Pensando no nosso objeto, sociabilidade é essencial no RPG de mesa, principalmente quando jogado em grupo, pois é uma das bases do jogo. Mesmo quando o jogo é solo, a sociabilidade ainda se faz presente quando o jogador conversa sobre a sua experiência com outras pessoas.

Como competência cognitiva (REGIS, 2008), dentro dos estudos sobre as possibilidades cognitivas desenvolvidas nos acoplamentos entre humanos e tecnologias, Regis a entende como competência que mantém o diálogo acontecendo dentro dos círculos sociais:

A sociabilidade se refere ao modo como as tecnologias digitais, ao favorecerem a produção de conteúdo, incentivam o indivíduo a esquadrihar as diversas mídias em busca da informação desejada e a engendrar um processo de colaboração entre indivíduos que se reúnem em comunidades virtuais, listas de discussão, blogs para buscar, produzir e partilhar informações adicionais sobre seus produtos culturais favoritos. (REGIS, 2008, p. 3-4)

O elemento da sociabilidade também é muito forte nesses jogos, primeiro, porque mesmo nos jogos solo, não se está sozinho: há diálogo com o próprio jogo - com a criatividade daqueles que fizeram as regras. RPG que não são solo necessitam de pelo menos duas pessoas dispostas a participar para que o jogo funcione. Mas o que realmente os caracteriza como jogos sociais é o fato de que o RPG de mesa pressupõe um trabalho coletivo para que a história aconteça. Os jogadores não são adversários tentando derrotar um ao outro - apesar de poderem interpretar personagens adversários -, eles são companheiros trabalhando juntos para criar uma experiência mais divertida para todos. No caso dos jogos solo, esse trabalho coletivo existe com o próprio jogo.

1.3.2 O Afeto no RPG

Um dos pontos que ficou claro na interação com os voluntários da pesquisa foi o afeto que eles tinham pelo jogo. Quem nunca tinha jogado demonstrou entusiasmo em ter essa experiência e aqueles que já tinham tido contato com algum tipo de RPG de mesa também estavam animados com a possibilidade de jogar, ao ponto de a entrevista final com os voluntários incluir questões específicas sobre afeto. Mais para frente vamos explorar isso com mais cuidado e atenção, mas pontuo aqui para indicar a importância de conceituar o afeto para a pesquisa.

O afeto é um conceito constantemente associado à emoção, mas é importante pontuar suas diferenças. Flatley (2008) faz essa distinção explicando que, "enquanto emoção sugere algo que acontece internamente e tende a expressão externa, afeto indica algo relacional e transformativo"¹¹ (FLATLEY, 2008, p. 11-12). Dessa forma, afeto passa a ser algo que precede a emoção, esta sendo uma reação ao que afeta. Flatley aponta para o afeto como uma função de foco da atenção, que funciona como um filtro: "quando alguém experiencia vergonha, um mundo diferente é percebido do que quando alguém está feliz ou amedrontado"¹² (FLATLEY, 2008, p. 16).

Esse efeito do afeto não é dado, circunstâncias diferentes podem mudar a maneira como uma determinada situação, pessoa ou coisa afeta o outro. Voltando aos exemplos do RPG, um momento como andar por um bosque à noite pode ser de tensão para os jogadores que não estão envolvidos na cena, e até para o personagem que caminha pelo bosque, mas para o jogador que controla o personagem pode ser um momento de diversão e felicidade. Uma situação assim aconteceu na mesa da pesquisa de 2019 no sistema Storytelling: o momento tinha sido acordado com o jogador, mesmo que sem discussão de detalhes, então para os outros jogadores e até para o personagem, o contexto da cena anterior transformava o momento de andar pelo bosque num momento de tensão e perigo, mas o jogador que era o foco do momento estava ansioso pelo que viria a seguir.

O jogar de RPG deixa clara essa dimensão relacional do afeto, com a troca constante dos jogadores, que agem sobre a narrativa e afetam tanto o mundo fictício

¹¹ "Where emotion suggests something that happens inside and tends toward outward expression, affect indicates something relational and transformative" (FLATLEY, 2008, p. 11-12).

¹² "when one is experiencing shame, a different world is being perceived than when one is joyful or fearful" (FLATLEY, 2008, p. 16).

que estão criando quanto a si próprios enquanto jogam. E é por meio desse afeto que aprendem com e durante o jogar:

O afeto não é um mero colorido da experiência ou um complemento da cognição. É algo aprendido desde os primeiros dias de vida e constitui um modo bastante precoce de conhecer o mundo e a si mesmo. Por ser precoce, não é menos importante ou algo a ser superado por outros modos de conhecer adquiridos posteriormente, como é o caso do conhecimento intelectual. (KASTRUP; HERLANIN, 2018, p. 134-135)

Por ser precoce, é comum que o impacto do afeto acabe mascarado pelos processos cognitivos que se seguem. Nesse sentido, o mapeamento afetivo proposto por Flatley (2008) se torna uma ferramenta importante para traçar esse caminho afetivo. Como ele explica:

“Mapeamento afetivo” é o nome que eu dou para a tecnologia estética — no sentido mais antigo e básico de técnica — que representa a historicidade de uma experiência afetiva particular. Em mapear a vida afetiva de alguém e sua historicidade, um problema político (como racismo ou revolução) que pode ter permanecido invisível, opaco, difícil, abstrato ou, acima de tudo, depressivo pode se transformar em um problema que é interessante, que solicita e recompensa a atenção. Tal transformação pode acontecer, argumento, não apenas porque o mapa afetivo dá novo sentido ao relacionamento de alguém com as forças históricas mais amplas, mas também por mostrar como uma situação pessoal é experienciada coletivamente numa comunidade, até agora uma comunidade de melancolias não articuladas.¹³ (FLATLEY, 2008, p. 4).

O RPG pode auxiliar nesse mapeamento afetivo quando os jogadores concordam em explorar temas e situações que se aproximam do contexto fora do jogo, intencionalmente ou não, essencialmente transformando o RPG numa ferramenta do afeto.

E considerar o jogo como ferramenta de afeto significa aceitar o impacto que o jogar pode ter em quem joga. No caso do RPG como mapa afetivo, pode ser uma oportunidade para os jogadores encararem a “comunidade de melancolias” a que Flatley se refere. Nas palavras do autor:

Em outras palavras, o mapa afetivo narra a produção de seu próprio leitor. [...] Em essência, o leitor tem uma experiência afetiva dentro do espaço do

¹³ ““Affective mapping” is the name I am giving to the aesthetic technology — in the older, more basic sense of a techne—that represents the historicity of one’s affective experience. In mapping out one’s affective life and its historicity, a political problem (such as racism or revolution) that may have been previously invisible, opaque, difficult, abstract, and above all depressing may be transformed into one that is interesting, that solicits and rewards one’s attention. This transformation can take place, I argue, not only because the affective map gives one a new sense of one’s relationship to broad historical forces but also inasmuch as it shows one how one’s situation is experienced collectively by a community, a heretofore unarticulated community of melancholics” (FLATLEY, 2008, p. 4).

texto, uma que repete ou relembra experiências anteriores e, então, o distancia dessa experiência e, através desse distanciamento, conta ou aprende algo sobre ela. Esse é o momento do mapa afetivo. [...] Quer dizer, o mapa afetivo não é uma representação estável de uma paisagem mais ou menos imutável, é um mapa menos no sentido de que estabelece um território e mais no sentido de oferecer a sensação de orientação e facilitar o movimento. Eu uso o termo para sugerir algo essencialmente revisável; quando funciona, é uma tecnologia de representação para si mesmo da própria vida afetiva mutável e historicamente condicionada. [...] O mapa afetivo revisável, rizomático, não apenas nos dá uma visão do terreno compartilhado com outros no presente, mas também traça os caminhos, lugares de descanso, becos sem saída e desvios que podemos compartilhar com quem veio antes de nós¹⁴ (FLATLEY, 2008, p. 7).

Um exemplo do RPG funcionando como ferramenta afetiva para lidar com temas difíceis e oferecer catarse acontece durante a segunda campanha de Critical Role¹⁵: a personagem de Marisha Ray, Beauregard, ou Beau, tinha um passado de traumas e abusos que foi abordado no show de uma forma que pegou a jogadora despreparada. O narrador, Matt Mercer, interpretou o momento em que a personagem descobre que os responsáveis pelo abuso serão levados à justiça:

MATT (interpretando a personagem Yudala Fon): (suspiro) Mas o que eu realmente queria falar com você... Primeiramente, espero que qualquer informação nossa que você requisitou tenha sido de ajuda e, se não, você tem visitado lugares bem esotéricos. Eu também queria te informar que Zeenoth está sob custódia do Zadash Archive, preso na biblioteca.

MARISHA (interpretando Beauregard): Zeenoth?

MATT: Além de investigar a situação com a Dinastya, Dairon estava investigando o fato de que você teria sido raptada pela Cobalt Soul e forçada a iniciar sua tutela.

MARISHA: Um... Wow... Desculpa, eu não esperava por nada disso... S-sim.

MATT: Não é assim que nós operamos.

MARISHA: Eu honestamente não sabia disso.

MATT: E nessa investigação, Dairon descobriu que Zeenoth foi o responsável

¹⁴ "In other words, the affective map narrates the production of its own reader. [...] In essence, the reader has an affective experience within the space of the text, one that repeats or recalls earlier, other experiences, and then is estranged from that experience, and by way of that estrangement told or taught something about it. This is the moment of affective mapping. [...] That is, the affective map is not a stable representation of a more or less unchanging landscape; it is a map less in the sense that it establishes a territory than that it is about providing a feeling of orientation and facilitating mobility. I mean the term to suggest something essentially revisable; when it works, it is a technology for the representation to oneself of one's own historically conditioned and changing affective life. [...] The revisable, rhizomatic affective map not only gives us a view of a terrain shared with others in the present but also traces the paths, resting places, dead ends, and detours we might share with those who came before us." (FLATLEY, 2008, p. 7)

¹⁵ Critical Role é um show na Twitch, criado em 2015, em que um grupo de dubladores profissionais estadunidenses jogam D & D. Site oficial: <critrole.com>

por aceitar o dinheiro do seu pai e supervisionou sua aquisição e tutela forçada, assim como vários outros subornos e atividades ilegais sob o nome da biblioteca. Então, primeiramente, deixe-me agradecer por ter sido honesta sobre a sua experiência com o Expositor e nos ajudado a revelar esse elo. E por expor uma semente de corrupção seria dentro da nossa organização. Deixe-me estender minhas desculpas mais sinceras.

MARISHA: Um... (riso incerto) Obrigada... Desculpa, eu tô meio abalada com tudo isso... A Cobalt Soul realmente me ajudou a encontrar um caminho de uma forma talvez bem mais indireta que o normal... Yeah... É estranho, olhar pra todos os momentos traumáticos da minha vida e por outro lado, sentir uma sensação de gratidão que aconteceu... Porque acabou me colocando nesse caminho... Eu não sabia que aquele homem patético efetivamente tinha capacidade pra tanto, pra ser honesta. Eu fiz ele comer o pão que o diabo amassou, se é que isso te ajuda a se sentir melhor. Ele teve que lidar comigo, então ele colheu um pouco do que plantou.

MATT: É bom saber... E fico feliz que tenha encontrado seu lugar aqui na Cobalt Soul. Mas gostaríamos de pensar que você teria achado seu caminho até nós independente disso e sempre deveria ter sido escolha sua. E eu sei que não posso te compensar pelo que acontece, mas gostaria de estender a minha... a nossa mais sincera desculpa.

MARISHA: Obrigada... Obrigada por levar isso tão à sério... Eu não esperava... Acho que a gente se acostuma com crueldade sendo a norma...¹⁶



FIG 3 - Captura de tela. (MERCER et al., 2021)

Como Critical Role é um show online gravado e disponibilizado no Youtube, além das falas dos personagens, também é possível acompanhar as reações corporais de todos os jogadores, não apenas Marisha, nesse momento (FIG 3). E, além do episódio em si, a equipe de Critical Role também cria um programa complementar em que

¹⁶ Transcrição de Stuart Langridge. Disponível em: <<https://kryogenix.org/crsearch/html/cr2-125.html>> (MERCER et al., 2021, tradução minha)

discutem os eventos das sessões do jogo, e Marisha comenta sobre o impacto que o momento teve:

Aquele momento foi tão profundamente poderoso. E, quero dizer, honestamente eu tava tão surpreendida quanto a Beau... Nunca passou pela minha cabeça, ou a da Beau, que o Matt ia revisitar isso, ou tomar uma atitude daquele jeito ou que isso seria resolvido. E eu acho que é isso que fez com que fosse tão emocionante, tipo, eu ter ficado tão emocionada foi porque você não... Você passa a vida condicionada a pensar que essas coisas acontecem, de tal forma que permeia seu jogo fantasioso de D & D, que você não espera nenhum recurso porque por que teria? Nunca teve no passado, sabe¹⁷ (FOSTER et al., 2021)

Para contextualizar a situação, Marisha Ray foi vítima de abuso sexual e já falou sobre a situação em entrevistas (FOSTER; RAY, 2018), e é fácil notar como a situação da personagem pode ter trazido à tona a situação que ela viveu. Foi um assunto sério, tratado de forma cuidadosa e que ofereceu à jogadora um momento de catarse. O jogo, ao mapear esse afeto, permitiu que ela vivesse uma experiência diferente e enxergasse possibilidades diferentes para sua própria realidade.

Isso vai ao encontro de o que propõe Birhane (2017), que considera que "precisamos de outras pessoas para avaliar nossa existência e chegar a uma autoimagem coerente"¹⁸, que por sua vez se alinha ao pensamento de Bruner (1991), quando fala que histórias são a maneira pela qual organizamos nossa experiência e memória (BRUNER, 1991, p. 4).

O afeto é, então, componente da cognição e da criatividade. Ele é parte essencial para o processo de vivência e, de certa forma, materializa o diálogo criativo: quando somos afetados por alguém ou algo, há uma reação. O jogar do RPG é tanto esse acoplamento de pessoas e histórias quanto essa organização de experiência e memória através de narrativas e tudo isso faz parte da cognição.

¹⁷ "[T]hat moment was so deeply powerful. And I mean, honestly I was just as taken a back as Beau was. I never in both mine or Beau's thought process did I think that Matt would revisit this, or take action in that way or that that would ever be handled. And I think that's what makes it so emotional and like why I was getting so emotional is because you don't, you just kind of have gone through your life, conditioning yourself to think that these things just happen, so much so that it permeates your fantasy D&D game, and you don't expect any recourse because why would there be, there's never been in the past, you know"(FOSTER et al., 2021).

¹⁸ Texto original: "We need others in order to evaluate our own existence and construct a coherent self image"(BIRHANE, 2017, sp.).

1.3.3 Por um conceito de cognição criativa e afetiva

Como exploramos neste capítulo, entendo a cognição como experiência vivida, processo corporificado. A partir da cognição corporificada (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1993), entendemos a cognição como um processo que acopla a interação do indivíduo com artefatos tecnológicos, ambiente e sociedade - o contexto que envolve o processo.

A criatividade enquanto diálogo e o afeto como um encontro com o outro - que pode ser outra pessoa, outro ambiente, outro aparato tecnológico, outra cultura ou outra organização social - são parte importante do contexto em que ocorre o processo cognitivo e entram, então, como elementos essenciais para a pesquisa, considerando-se o jogar de RPG de mesa como uma possível manifestação de tal contexto.

Neste trabalho, pretendo aplicar os conceitos de cognição de forma a priorizar os elementos criativos e afetivos, numa tentativa de mapear as possibilidades que emergem no jogar e como elas podem ser enriquecedoras para a cognição dos participantes. Por tanto, pode-se dizer que a encaro a cognição como uma cognição criativa e afetiva, que é encontro com o outro, que acontece no diálogo e os RPG de mesa são momentos férteis para se observar este processo em ação.

1.4 **RPG e Premediação**

Quando se pensa no futuro, existem várias histórias que lidam com o tema. O gênero da ficção científica é famoso por imaginar as diversas maneiras que tecnologias e sociedades podem ser transformadas com o passar do tempo e é fácil concluir que, enquanto o futuro não chega, ele não existe. O conceito de premediação proposto por Grusin (2018), porém, oferece uma maneira alternativa de entender como a sociedade lida com as possibilidades futuras:

remediação não considera o futuro como um tempo vazio e homogêneo para o qual se move o presente (...). [E]xistem duas formas de se olhar para o futuro — uma que opera no modelo da previsão, que imagina o futuro como algo determinado (ou a-ser-determinado), como algo que move do possível para o definitivo, e outra que imagina o futuro como imanente no presente, como algo que abrange potencialidades que impactam ou afetam o presente, vindo elas a se realizar ou não. Premediação imagina múltiplos futuros que estão vivos no presente, que sempre existem como potencialidades ou possibilidades em estado de formação. Tais futuros são remediados não apenas como eles devem acontecer, mas também como eles já aconteceram no passado. [...] A premediação do futuro implica a remediação do passado.¹⁹ (GRUSIN, 2018, p. 8).

E nesse contexto, a premediação se torna uma ferramenta usada pela sociedade para “se preparar para as possibilidades” e, de certa forma, é uma maneira que aqueles em posições de poder tem de controlar a conversa midiática sobre quais são essas possibilidades. Em seu livro, Grusin discute a política dos EUA após os acontecimentos do 11 de Setembro e lida diretamente com essas questões do controle da narrativa a partir de todo o conjunto midiático. Para os propósitos deste trabalho, basta entender que premediar o futuro é encarar os efeitos que as potencialidades virtuais do porvir tem no presente, levando em conta o contexto passado e quem imagina o futuro é quem limita que potencialidades são essas.

No RPG, o futuro se refere ao jogo que ainda não ocorreu e as potencialidades futuras vem dos jogadores, do próprio sistema e das ferramentas (digitais ou analógicas) que configuram esse acoplamento lúdico. Essa aplicação do conceito de premediação ao jogar não é de todo inédita, o próprio Grusin faz essa aproximação:

Ao tentar premediar tantos dos mundos ou caminhos possíveis quanto o futuro pode ser imaginado a seguir, a premediação exibe uma afinidade com a lógica de design de um vídeo game. A premediação não está preocupada em adivinhar o futuro correto, e sim com tentar mapear a multiplicidade de futuros possíveis. [...] Nesse sentido, premediação se difere de previsão.²⁰ (GRUSIN, 2018, p. 46).

¹⁹ “[P]remediation does not consider the future as an empty and homogeneous time into which the present moves progressively forward (...). [T]here are two ways to look at the future – one which operates on a model of prediction, which imagines the future as settled (or to-be-settled), as moving from possible to definite, and another which imagines the future as immanent in the present, as consisting of potentialities that impact or affect the present whether or not they ever come about. Premediation imagines multiple futures which are alive in the present, which always exist as not quite fully formed potentialities or possibilities. These futures are remediated not only as they might become but also as they have already been in the past. [...] Premediating the future entails remediating the past.” (GRUSIN, 2018, p. 8).

²⁰ “[B]y trying to premeditate as many of the possible worlds, or possible paths, as the future could be imagined to take, premeditation bears some affinities to the logic of designing a video game. [P]remediation is not concerned with getting the future right, as much as with trying to map out a multiplicity of possible futures. [...] Premediation is in this sense distinct from prediction” (GRUSIN, 2018, p. 46).

Jogos no estilo de RPG de mesa possuem um conjunto de regras geralmente reunido em um livro. Essas regras são a primeira premediação que vemos no jogo: os desenvolvedores das regras tentaram imaginar que situações e cenários seriam interessantes para os jogadores e criaram o sistema que pudesse servir de ferramenta para tais jogos. Uma segunda premediação acontece quando o Narrador, se existir, imagina onde ambientar a narrativa, quais os temas e o tom do jogo e toma decisões sobre que tipo de personagens existem nessa história. Depois, tem a premediação dos jogadores, criando seus personagens e indicando para o grupo quais tipos de situações e temas querem explorar durante o jogar. A partir daqui, a premediação se torna uma ação conjunta: o próprio jogar, com os jogadores tentando imaginar o que poderia acontecer com seus personagens, o Narrador imaginando o que seria divertido ou interessante de acontecer e todos se afetando continuamente no decorrer do jogo.

Como exemplo, posso usar a sessão de criação de cenário para o jogo da pesquisa no sistema FATE, realizada em 29 de abril 2019, na qual eu assumi o papel de Narradora: os jogadores se reuniram para discutir o que gostariam de explorar no jogo e, dos cinco voluntários, apenas três estavam presentes, de forma que os dois ausentes não participaram da discussão para a criação do cenário e, portanto, a imaginação deles não fez parte dessa etapa de premediação. Durante a sessão, porém, fica claro a influência que cada um tem nos futuros possíveis para o jogo:

MAYARA: O que que vocês querem do cenário? O que vocês estão pensando? Eu trouxe folha em branco aqui se vocês quiserem. Qualquer coisa tá valendo, mas que tipo de história vocês querem contar? Eu gosto de coisas de fantasia, de magia e criaturas fantásticas.

MARDONIO: Eu já vi tanto.

BRUNO: Eu pessoalmente já adoro plots políticos, sabe? Onde existem... onde o plano de fundo, o problema é político.

MARDONIO: Então a gente vai jogar uma aventura de usurpador do trono do Reino Doce.

MAYARA: E você?

MARDONIO: Ah, eu gosto de histórias de aventura e...

(Júlio Cesar entra na sala)

MAYARA: [...] Eu falei para eles, que você chegou agora, que a gente ia começar o cenário porque já são 2:20 e a gente só tem duas horas para fazer tudo, então eu ia começar sem as outras pessoas mesmo. Mas o que eu tava falando, é... A gente vai tentar fazer o personagem de uma forma um pouco mais rápida porque o sistema, ele tem um potencial de demorar muito pra criar personagem e a gente só tem duas horas, então se tiver... Se vocês tiverem

com problema de pensar em Aspecto e Façanha, a gente deixa para preencher isso durante o jogo.

JÚLIO CESAR: Beleza.

MAYARA: [...] Então a gente vai começar pelo cenário, eu já tava trocando ideia com eles aqui, eu falei que eu gosto de história de fantasia, ele disse que gosta de plots políticas, ele quer aventura e você? O que você traz para o cenário?

JÚLIO CESAR: Nossa... Que FATE é um bocado amplo né... Então, o que que eu trago pro cenário?

MAYARA: Que tipo de história você gosta? Que tipo de narrativa você gosta de jogar, de ver, de ler, de consumir?

JÚLIO CESAR: Então... É complicado porque eu jogo de tudo um pouco. Ele sabe disso, já jogou comigo (aponta pro Mardonio).

MAYARA: Então pensa no que já tem aqui: a gente tem fantasia, plot político e aventura. O que que você acrescenta a essa...

JÚLIO CESAR: Mas isso aí é... Guerra nas Estrelas...

MAYARA: Sim, é tudo, mas aí você pode começar a pensar em um negócio e botar um elemento ali que vai fazer toda a diferença.

BRUNO: Imagina se de repente eu falo "ah, aventuras interplanetárias", aí você tenta colocar aventura interplanetária num contexto de aventura com plot políticos... A minha cabeça presume um grande império onde magia existe e a magia é a forma... Enfim.

MARDONIO: Um grande império que tomou o poder, aí você tem um grupo rebelde... (risos) Daria um bom filme.

MAYARA: Vários! Não só esses específicos, mas outros produtos midiáticos além desses nove filmes também tem essa premissa...

BRUNO: Talvez tenha animação, talvez tenha jogo...

(risos)

MAYARA: Uma palavra que você quer que tenha na história?

JULIO CESAR: Guatemalteca.

MAYARA: Você precisa me explicar isso.

JULIO CESAR: É o gentílico da Guatemala.

BRUNO: Pera, então alguém da Guatemala?

MARDONIO: Ou algo da Guatemala?

JULIO CESAR: É que a minha palavra favorita.²¹

Depois dessa introdução da palavra guatemala, a discussão seguiu para uma história inspirada na América Latina e, eventualmente, concordamos em ambientar a narrativa numa versão do Rio de Janeiro. É interessante pontuar que Julio Cesar não

²¹ Transcrição do áudio gravado durante a sessão de criação de cenário para o jogo da pesquisa no sistema FATE, realizada em 29 de abril 2019

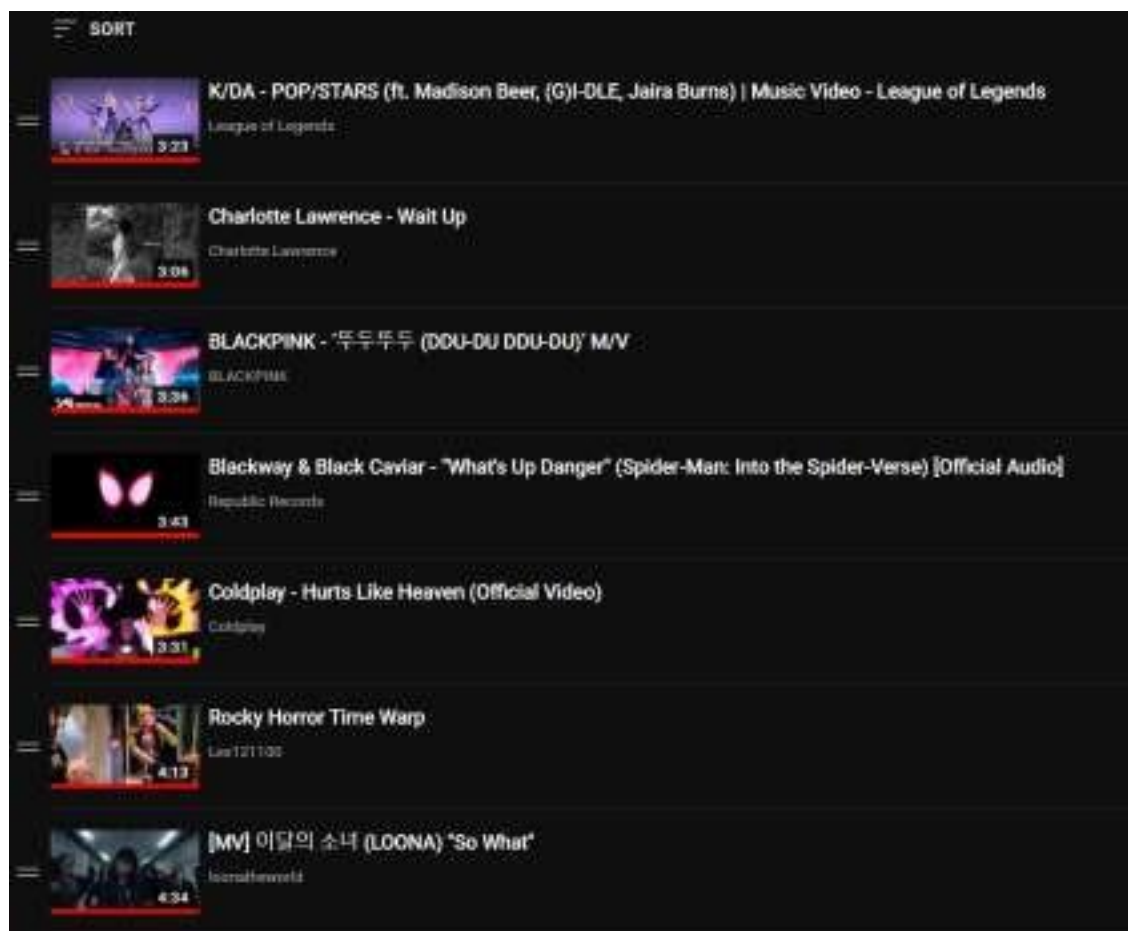


FIG 4 - Playlist no Youtube

Essas experiências no RPG, além de indicarem uma premediação do jogar, também são exemplos de como isso se relaciona à cognição inventiva e a inclusão do afeto nesse processo. A premediação acontece a partir da cognição inventiva que emerge do encontro daqueles jogadores específicos com aquele jogo específico e mudar um único componente, implica criar um acoplamento inteiramente diferente:

O corpo cognitivo não é uma totalidade, mas uma rede de processos. Falar de corpos em conexão é falar de forças que se articulam por meio da atenção conjunta. [...] Enfim, são corpos em conexão, em acoplamento direto, sem a mediação da representação. O acoplamento se dá menos pelos movimentos físicos e mais pelos movimentos intensivos dos afetos de vitalidade, menos como adaptação unilateral e mais como esforço de sintonia afetiva. Sempre permeados pela improvisação e por uma atenção ao mesmo tempo concentrada e aberta, tais encontros abrem processos de subjetivação recíprocos e imprevisíveis. (KASTRUP; HERLANIN, 2018, p. 131)

E a cognição inventiva de Kastrup é intrinsecamente ligada à memória. Quando a autora recupera a etimologia da palavra e volta no latim invenire, trazendo para o

conceito a noção de tempo, de busca arqueológica, de certa forma, ela abre o conceito para abranger tanto passado quanto o futuro, de forma que premediação possa ser considerada um elemento nessa cognição inventiva, assim como o afeto; criando um contraponto ao paradigma da psicologia que restringe a criatividade e a criação à soluções pré-estabelecidas e abre espaço para o inesperado.

2. O RPG NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Jogos de RPG não são novidade. Como vimos, o gênero de RPG de mesa nasceu nos anos 1970 com *Dungeons & Dragons*. E com a fama do sistema cada vez maior, desde sua presença na série *Stranger Things* e do filme mais recente - *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* - RPG de mesa estão cada vez mais presentes na mídia mainstream. O panorama atual do hobby e da indústria de RPG de mesa como um todo é de crescimento, mesmo em meio a pandemia que começou em 2020.

No Brasil, RPG de mesa tem ganhado mais espaço. Em 2018, a categoria de jogos no Catarse, site de financiamento coletivo, financiou 63 projetos pontuais e movimentou aproximadamente R\$ 2 milhões²²; em 2019, foram 71 projetos pontuais e aproximadamente R\$ 3 milhões movimentados²³, com Tormenta20 - sistema de RPG de mesa nacional - batendo recorde de arrecadação na plataforma: R\$ 1.918.106, ou 2397% da meta; e em 2020, foram 86 projetos e aproximadamente R\$ 4 milhões²⁴, incluindo recordes estabelecidos por um produto de RPG de mesa, o Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu, que bateu o recorde de arrecadação nas primeiras 24 horas (R\$ 3,3 milhões) e se tornou a maior arrecadação na história do financiamento coletivo latino-americano, com mais de R\$ 8,5 milhões²⁵.

Além do crescimento da indústria em si, com mais sistemas disponíveis para os jogadores, as maneiras de jogar também se transformaram com o passar do tempo, principalmente com a introdução das tecnologias digitais que facilitaram o jogar remoto.

²² Dados da Retrospectiva 2018 do próprio Catarse. Acessado em 13/07/2019. (<https://ano.catarse.me/2018>)

²³ Dados da Retrospectiva 2019 do próprio Catarse. Acessado em 22/09/2021. (<https://ano.catarse.me/2019#stats>)

²⁴ Dados da Retrospectiva 2020 do próprio Catarse. Acessado em 22/09/2021. (<https://ano.catarse.me/2020#stats>)

²⁵ O Catarse não disponibilizou as estatísticas para os anos 2021 e 2022 até o momento em que a pesquisa foi finalizada.

O uso de videoconferências, programas de conversa de áudio como o TeamSpeak²⁶ e o Discord²⁷, recursos digitais para rolagem de dados e plataformas de jogo criadas com esse jogar remoto em mente, como o Roll20²⁸ permitem que o jogo aconteça mesmo quando os jogadores não podem se encontrar no mesmo espaço físico.

O uso de efeitos sonoros também é facilitado com o surgimento de plataformas como o Spotify e o Youtube, que permitem a criação de playlists, e aplicativos e programas de *soundboard*, como o Tabletop Audio, Syrinscape, RPGsound e outros.

Os avanços dessas tecnologias ajudam na propagação e profissionalização de uma comunidade de desenvolvedores independentes que criam seus próprios sistemas de RPG de mesa e disponibilizam (para venda ou de forma gratuita) em plataformas digitais como o Itch.io²⁹ e Dungeonist³⁰, ou buscam financiamento para produção através de *crowdfunding* em sites como Kickstarter³¹ e Catarse³².

Outros desenvolvimentos possibilitados pelas tecnologias digitais na comunidade de RPG de mesa são o surgimento de canais de *streaming* na Twitch, Youtube e outros, onde o jogo acontece ao vivo para uma audiência e também o advento de podcasts que publicam a gravação das sessões de jogo.

Além de tudo isso, em 2020, tivemos a pandemia COVID-19 que alterou a relação do jogar e afetou este trabalho profundamente, já que encontros virtuais se tornaram a única possibilidade de reunir um grupo para jogar RPG, amplificando a importância das tecnologias digitais para a prática e criando uma possível barreira extra ao acesso de pessoas que não estão familiarizadas com tais tecnologias.

Para alguns, a existência de tais tecnologias significa que o distanciamento social pouco afetou sua maneira de jogar, enquanto outros se viram forçados a buscar alternativas para continuar. O trabalho de contar uma história colaborativa não é fácil

²⁶ <https://www.teamspeak.com/en/>

²⁷ <http://discord.gg/>

²⁸ <https://roll20.net/>

²⁹ <http://itch.io>

³⁰ <https://www.dungeonist.com>

³¹ <http://kickstarter.com/>

³² <http://catarse.me>

e, em tempos de pandemia, muita gente que jogava acabou por colocar em pausa seus grupos ou viveram o fim de seus jogos.

Este capítulo vai explorar esse contexto do jogar RPG no mundo contemporâneo. Como estabelecemos no capítulo anterior, o contexto é parte da cognição e entendê-lo é importante para apreciarmos a complexidade na qual esta pesquisa se insere e para tal, vamos investigar a materialidade do RPG e como ela influencia na imersão do jogo, a produção independente de RPG de mesa e sua relação com a cultura do fã e como isso apareceu nos jogos da pesquisa e, por fim, como a pandemia de COVID-19 afetou não apenas a pesquisa, mas a comunidade jogadora como um todo.

2.1 A materialidade do RPG de mesa e imersão

A materialidade do RPG de mesa tem que ser considerada para entender a dinâmica do jogar. Seja digital ou não, o jogo de RPG de mesa depende de aparatos tecnológicos para acontecer e as tecnologias digitais expandiram as possibilidades materiais de uma sessão de RPG e, como explicam Gonçalves e Timponi:

“[A] forma material dos instrumentos utilizados numa atividade dada condiciona em grande medida a atividade. [...] Condicionar é entendido por pôr condições para, o que supõe um espaço de indeterminação e liberdade” (GONÇALVES, TIMPONI, 2012, p. 53).

Uma sessão de jogo geralmente envolve o grupo sentado ao redor de uma mesa, com os livros de regra a postos para serem consultados, as fichas de personagens em frente aos jogadores e dados espalhados pela superfície. Também pode ser um encontro virtual numa plataforma digital em que as fichas são abas abertas no navegador da internet, os livros são arquivos em pdf e os dados são virtuais (rolados de forma digital na própria plataforma, ou em um aplicativo separado). Na configuração material do jogar, também temos que levar em conta os sons que envolvem o grupo (jogam com música? no meio da praça de alimentação de um shopping? na casa de alguém? num evento de RPG?) e nos sons que o próprio grupo produz (o jogo muitas vezes é oral, os jogadores podem fazer efeitos sonoros quando for apropriado, etc). Dependendo do sistema e do grupo de jogadores, a materialidade

inclui mapas e miniaturas para representar os personagens e inimigos em situações de combate.

Tais diferenças potenciais na materialidade do jogar - que não só varia de sistema para sistema, mas também de grupo para grupo - influenciam nas possibilidades criativas do jogar, tanto por afetarem os jogadores de formas diferentes como por apresentarem adjacentes possíveis diferentes. Isso não quer dizer que são determinantes, como apontam Gonçalves e Timponi:

“Pode-se em toda legitimidade imaginar que os tipos de aparelhos utilizados pelos humanos em suas atividades ditas superiores ou intelectuais influenciam (e não determinam) seus modos de pensar, suas ações mentais, sua cognição.” (GONÇALVES, TIMPONI, 2012, p. 54).

Sistemas de regras diferentes podem apresentar materialidades diferentes tanto na organização e diagramação dos livros de regras, quanto nos dados utilizados para jogar e nas fichas dos personagens.

Para usar exemplos dos sistemas discutidos neste trabalho, FATE usa dados FUDGE (FIG 5), D&D usa 7 tipos de dados diferentes: dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados. O sétimo tipo é um dado de 10 lados especial chamado dado porcentagem, diferente dos outros por mostrar 2 dígitos em cada face (FIG 6). Storytelling usa apenas dados de 10 lados.



FIG 5 - Dados FUDGE, usados para jogar FATE. Fonte - WikiCommons



FIG 6 - Kit de dados de D&D. Fonte - Acervo pessoal.

As fichas (FIG 7, 8 e 9) também variam em diagramação e organização de informações. Considerando que cada sistema tem focos e mecânicas diferentes, os jogadores precisam de informações diferentes para criar personagens em cada sistema e conseguir interpretá-los.

ID		Refresh		4/4		
Alissa Lorn						
Fada que foi mandada 1000 anos no passado para tentar salvar o destino das fadas, que estão sendo extintas na sua época. Mas na verdade, só quer voltar pra casa. É descendente da Rainha Titânia III e seria considerada uma princesa, se isso fosse relevante em sua época.						
ASPECTS		SKILLS				
Fada Viajante do Tempo		Superb (+5)				
Trouble Incapaz de controlar minhas emoções		Great (+4)				
Desconfiar é Sobreviver		Good (+3)				
A inspiração vem do Poder		Fair (+2)				
Não levo desaforo pra casa		Average (+1)				
EXTRAS		STUNTS				
Perícia Furtividade: -2 Imune a ferro frio / A cura pode ter sido a causa do declínio do poder das fadas Sáficas – Sasha - humane andrógine viajante no tempo (possível aliada)		> Ataque Empático - Permite atacar com Empatia. Causa dano mental. (Custo 1) > Ofensiva ao Olhar - +2 em Provocar para Causar Medo com sua presença ofensiva. (Custo 1) > Intuição - Pode usar Empatia em vez de Percepção para determinar seu turno em um conflito desde que tenha observado a situação por alguns minutos. (Custo 1) > Grito de Banshee - Quem puder ouvir o grito e não puder resistir, sofre dano mental. Caso a consequência moderada já tenha sido preenchida, anote uma consequência severa. Caso nenhuma das duas esteja disponível, logo após o ataque, essa personagem cai desarmada no chão e precisará quem				
PHYSICAL STRESS (Physique)		CONSEQUENCES				
1 2 3 4		2 4 6				
1 2 3 4						
MENTAL STRESS (Will)						
1 2 3 4						

FIG 7 - Ficha de personagem do sistema FATE, preenchida.

DUNGEONS & DRAGONS®

Nelli Ronchi
CHARACTER NAME

Paladina lvl 3
CLASS & LEVEL

Nobre
BACKGROUND

May Barros
PLAYER NAME

Vulpin
RACE

Caótico Neutro
ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH
15
2

DEXTERITY
10
0

CONSTITUTION
14
2

INTELLIGENCE
11
0

WISDOM
8
-1

CHARISMA
16
3

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS
+2

SAVING THROWS

SKILLS

Hit Point Maximum
36

CURRENT HIT POINTS
36

TEMPORARY HIT POINTS

Total
3

d10
HIT DICE

SUCCESSSES

FAILURES

DEATH SAVED

PERSONALITY TRAITS
I don't like to get my hands dirty.

IDEALS
Independence

BONDS
Wants to be seen as a hero

FLAWS
Quick to anger

NAME

ATK BONUS

DAMAGE/TYPE

ATTACKS & SPELLCASTING

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)
9

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES
Idiomas: Birdfolk, Vulpin, Corvum

EQUIPMENT
25
morningstar, shield, 1 dagger, a backpack, a bedroll, a mess kit, a tinderbox, 10 torches, 10 days of rations, and a waters kin. 50 ft of hempen rope, chain mail, holy simbol, fine clothes x1, signet ring, scroll of pedigree

FEATURES & TRAITS
Darkvision
Bite - 1d6+dex str
Evasive - +int to dex saving throws
Bewitching Gule - can cast charm person as a 1st level spell. Can cast ambush prey as a 2nd lvl spell. Regain ability after long rest. Spellcasting ability: int.
Position of Privilege - people are inclined to think the best of you, you are welcome in high society and can secure an audience with a local noble if you need to.
Divine Sense
Lay on Hands
Fighting Style - Defense (+1 AC com armadura)
Divine Health
Sacred Oath (Oath of Ancients)

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to print this document for personal use.

FIG 8 - Ficha de personagem de D&D, preenchida.

Para sessões online, a materialidade inclui o que o jogador utiliza para se conectar no jogo (computador? smartphone? tablet? com fone de ouvido? com

câmera?) e as ferramentas digitais usadas. Cada configuração implica possibilidades diferentes: o Discord (FIG 10) não tem recurso nativo para rolar dados, o que significa que o grupo terá que pensar em alguma solução. No caso desta pesquisa, as mesas online usaram bots no Discord, programas autônomos que rodam no servidor e rolam os dados a partir de um comando digitado no chat.

A mesa de voluntários que jogaram D&D em 2021 também fizeram uso do Roll20 (FIG 11), uma outra plataforma para jogo online, com suporte para mapas e indicadores de posição dos personagens.

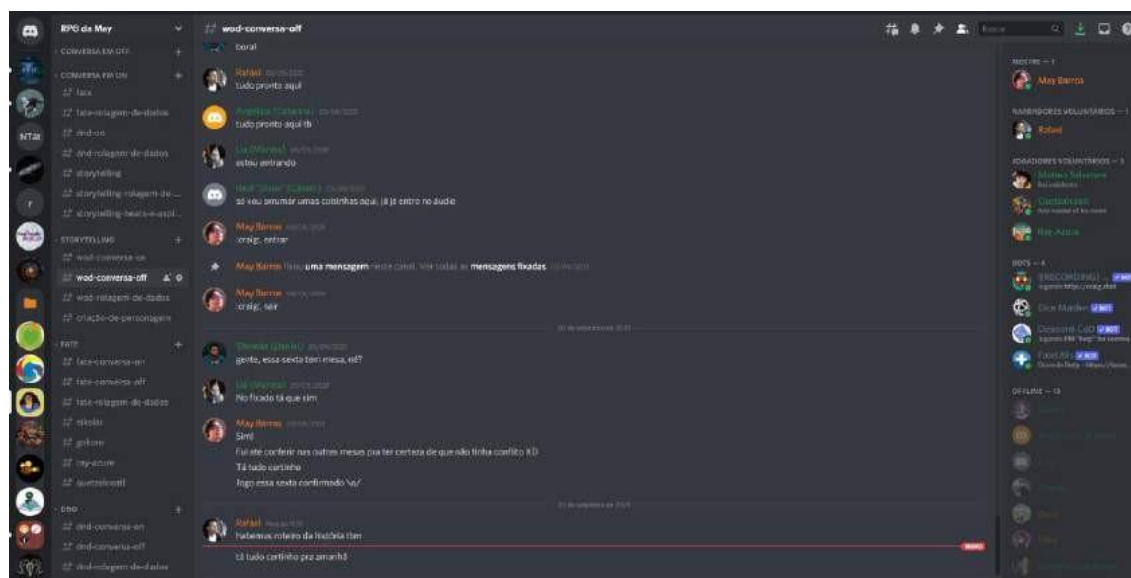


FIG 10 - Tela do servidor do Discord usado na pesquisa.

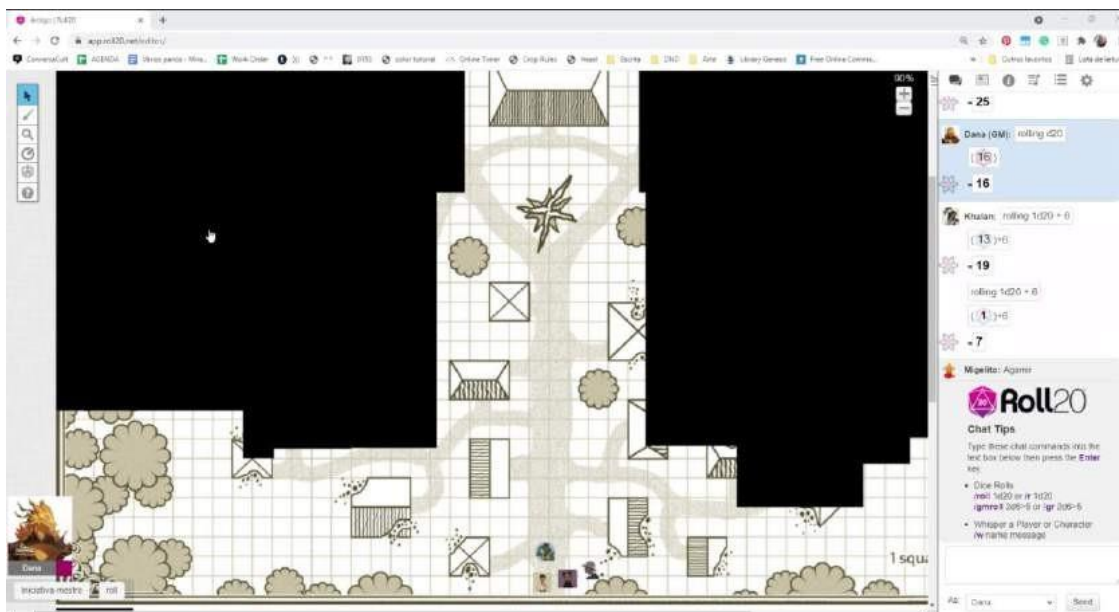


FIG 11 - Tela do jogo de D&D dos voluntários de 2021.

A materialidade exerce influência na imersão dos jogadores. Enquanto conceito, Ermi e Mäyrä (2011), ao estudar jogos digitais, entendem a imersão como dimensão do jogar e a separam em três aspectos:

- a) imersão sensorial - relacionada à execução audiovisual do jogo. Os autores consideram os aspectos visuais e sonoros como indicativos desse tipo de imersão, com o objetivo de “sobrepular a informação sensorial que vem do mundo real e o jogador se torna inteiramente focado no mundo do jogo e seus estímulos” (ERMI, MÄYRÄ, 2011, p. 101).
- b) imersão por desafio - baseada em interação, se relaciona ao balanço entre desafios e habilidades do jogador. Tais desafios podem ser referentes a desafios de habilidades motoras ou mentais, mas costumam abranger ambas.
- c) imersão imaginativa - se deixar absorver pelas histórias e pelo mundo apresentado no jogo, ou se identificar com o personagem jogado. Considerado pelos autores “a área em que o jogo oferece a chance dos jogadores usarem sua imaginação, empatizar com os personagens ou simplesmente, apreciar a fantasia do jogo”. (ERMI, MÄYRÄ, 2011, p. 102).

Os autores pontuam que “a essência de um jogo está enraizada em sua natureza interativa, e não há jogo sem jogador” (ERMI; MÄYRÄ, 2011, p. 90). O conceito estabelecido por elas para jogos digitais pode ser aplicado aos RPG de mesa, quando se traduz a experiência digital para experiência particular do RPG, que pode ou não ser jogado em ambiente digital). A imersão por desafio seria aquela criada pelo sistema de regras e mediada pelo narrador, em que os jogadores utilizam seus conhecimentos sobre o sistema e as habilidades dos personagens para vencer os desafios narrativos colocados em jogo. A imersão imaginativa é a mais fácil de identificar, já que RPG de mesa se baseia numa criação narrativa colaborativa e depende do engajamento de todos os jogadores com a história criada e com os personagens, aqui entra a capacidade de imaginação dos jogadores, a história em si (criada de forma colaborativa) e o desenvolvimento dos personagens, tanto os personagens dos jogadores quanto os personagens do narrador; e a imersão sensorial é que se relaciona com a materialidade: aparece na fisicalidade dos livros de regra (ou falta de fisicalidade, no caso do uso de arquivos pdf), na diagramação das informações nesses livros, nos dados que são rolados, na interface das plataformas digitais usadas para jogo, no equipamento usado no caso de jogos remotos (webcam, microfone, fone de ouvido), nas miniaturas e mapas que alguns grupos fazem ou compram para auxiliar o jogo e na sonoridade do jogar, que inclui a conversa entre os jogadores, o som ambiente e, caso o grupo queira, uma ambiência sonora personalizada pelo jogo.

2.1.1 As características sonoras do jogar

Questões sonoras são relevantes quando se pensa em jogos de RPG de mesa: muitas vezes, um jogo oral em que os participantes precisam se comunicar para que a narrativa exista. Indo além dos jogadores, porém, a materialidade de um RPG de mesa abrange também o ambiente onde o jogo acontece e os sons (ou a falta deles) que existem em torno do jogador.

Pensando no ato de ouvir como Sterne (2015) o define já é possível apontar como a sonoridade de onde os jogadores escolhem jogar deve ser um fator a se levar em consideração:

O simples ato de ouvir implica um meio para o som, um corpo com orelhas para ouvir, um estado de espírito para tal e uma relação dinâmica entre ouvinte e ouvido que permita a possibilidade de efeitos mútuos. Ouvir é tudo isso: é natureza e história humanas, profundamente pessoal e irredutivelmente intersubjetivo, fundamentado no ambiente e esticado à transcendência.³³ (STERNE, 2015, p.65, tradução minha)

Os sons que rodeiam o grupo que joga afetam a experiência do jogar, considerando os efeitos mútuos a que Sterne se refere: o ambiente sonoro de uma praça de alimentação de shopping cheio é diferente da de um shopping vazio, que é diferente de uma mesa num restaurante, que é diferente da casa de um dos jogadores, que é diferente de jogar RPG num evento público³⁴.

Tais experiências se diferenciam pelos tipos de sons e pela intensidade deles. Numa praça de alimentação cheia, há as conversas das outras pessoas e existe a possibilidade de música ao vivo, dependendo do dia e do shopping. Num restaurante, a mesa pode oferecer um pouco mais de privacidade, mas ainda haverá as conversas alheias e pode ser que haja música ambiente. No caso de um evento público, seja tal evento específico para jogos ou não, as outras atividades e atrações oferecidas no evento influenciam no ambiente sonoro também, principalmente num evento em que haja um palco com microfone, que amplifica o som de qualquer atividade que aconteça no local.

Quando o jogo é na casa de um dos integrantes do grupo que joga, há um controle maior sobre o ambiente sonoro. É mais fácil de fazer uso de uma seleção musical específica para o jogo e reduzir sons alheios, mas não quer dizer que sons externos ao jogo não aconteçam como seria o caso de atividades dos vizinhos podem se acrescentar ao ambiente sonoro dependendo do volume.

³³ The simple act of hearing implies a medium for sound, a body with ears to hear, a frame of mind to do the same, and a dynamic relation between hearer and heard that allows for the possibility of mutual effects. Hearing is all these things: it is human nature and human history, deeply personal and irreducibly intersubjective, environmentally grounded and stretched toward transcendence.

³⁴ Todos os exemplos são baseados em vivências minhas, ao jogar com amigos em cada um dos ambientes citados

A experiência dos jogos para a pesquisa também tiveram ambientes sonoros particulares: em 2019, os jogos aconteceram numa sala de aula na Uerj e além das questões do espaço - barulho nos corredores, abrir e fechar de portas, o som do ar condicionado e do ventilador -, tinha que ficar atenta à qualidade sonora para a gravação do áudio para a pesquisa, o que influenciou no posicionamento dos jogadores no espaço - uma proximidade maior do que o comum foi necessária para que o microfone conseguisse gravar as vozes de todos. Devido a pandemia, nos anos seguintes, os jogos foram online e, portanto, o ambiente sonoro de cada jogador era diferente, já que cada um estava em sua própria casa, além do ambiente sonoro digital da chamada de áudio para a realização do jogo.

Torna-se, então, necessária a distinção entre ouvir e escutar. Rice (2015) define escuta como “canalização deliberada de atenção para um som” (p. 99) e, no RPG de mesa, é algo de extrema importância para a continuidade do jogo. Nas palavras de Rice:

Não é que escutar esteja, de alguma forma, separado de ou em oposição a ouvir; de fato, a distinção entre escutar e ouvir é muitas vezes obscura e os dois são frequentemente confundidos ou tratados como sinônimos. Escutar é, geralmente, considerado envolver “esforço para ouvir algo” (...), enquanto ouvir é geralmente considerado um modo mais passivo de percepção auditiva (...). Ouvir pode também ser considerado como o tipo de substrato sensorial que fundamenta a escuta.³⁵ (RICE, 2015, p.99)

Num ambiente com muitos sons, a capacidade dos jogadores de focar e escutar o que seus companheiros de jogo estão dizendo é extremamente importante. E é aqui que aparece o silêncio. Pereira (2019) pontua que “[o] silêncio [...] deve ser entendido como uma experiência de escuta única, que tem como objetivo a conquista de um efeito silenciador, mais do que a conquista do silêncio, em si, propriamente - entendido como a ausência de sons e/ou ruídos” (PEREIRA, 2019, pg. 4).

O autor percebe o silêncio como três aspectos:

- a) silêncio exterior, que vem da ausência de sons e ruídos;

³⁵ It is not so much that listening is somehow separate from or opposed to hearing; indeed, the distinction between listening and hearing is often unclear and the two are frequently equated or conflated. Listening is generally considered to involve “making an effort to hear something” (to invoke obsolete terms, “hearkening” or “giving ear”), while hearing is generally considered a more passive mode of auditory perception (...). Hearing may also be regarded as a kind of sensory substrate in which listening is grounded.

- b) silêncio interior, ligada ao silêncio mental, em que cessa o fluxo de pensamento, comumente associado a meditação;
- c) silêncio relativo, que decorre do foco de atenção dedicado, que pode ou não ser um som ou ruído, “é um tipo de silêncio que leitores experientes conseguem fazer ao silenciar o seu entorno ao lerem. Este exemplo evidencia como o silêncio relativo não depende de outros sons ou ruídos para abafar ou mascarar material sonoro indesejado” (PEREIRA, 2019, pg. 10-11).

Independente do ambiente em que o jogo acontece, o silêncio comumente associado à experiência de jogar é o relativo: o jogo se torna o foco da atenção que permite aquietar os sons do entorno, minimizando a influência que ruídos possam ter na experiência do jogo. Um exemplo disso foi perceptível durante o primeiro ano de jogos da pesquisa, em que as sessões aconteceram numa sala da Uerj. Devido à estação do ano, era necessário fazer uso do ar condicionado. O barulho do aparelho, porém, não atrapalhou o desenrolar do jogo, mas ficou claro na gravação do áudio e, inclusive, dificultou o processo de transcrição.

Lidar com o silêncio relativo enquanto parte do jogar também significa abrir espaço para silêncios introspectivos dos jogadores e momentos de personagem que não se traduzem em som. Este aspecto afetou os jogos da pesquisa nos anos de 2020 e 2021, que foram feitos de forma online e apenas com o áudio. Sem o auxílio do visual, muitas vezes os silêncios prolongados dos jogadores eram confundidos com perda de conexão e gerava uma pausa no jogo para confirmar se ainda estavam todos ouvindo.

A materialidade do som é parte importante do suporte midiático do jogo e, no que diz respeito a jogos analógicos, como RPG de mesa, pode muitas vezes passar despercebida:

[F]alar em “materialidades da comunicação” significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de *materialidades*, *significantes* ou *meios* pode parecer-nos uma ideia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa

naturalidade que acaba por ocultar diversos aspectos e consequências importantes das materialidades na comunicação (FELINTO, 2001, p.3)

Essa dinâmica de som e silêncio que acontece no jogar de RPG de mesa é parte da materialidade do jogo. A ambiência sonora que engloba o jogo afeta a maneira como os jogadores interagem e é um fator que pode ser usado para auxiliar na imersão durante o jogar.

O uso de música em jogos de RPG de mesa não é algo recente, nem consequência das tecnologias digitais. Já na época dos CDs e até antes, com as fitas cassetes na década de 1980, narradores estavam criando seus repertórios musicais para as aventuras que criavam com os amigos, como evidencia Abreu, em seu site Mythos e Masmorras³⁶:

Por volta do ano de 2004, nossa mesa de RPG ficou enorme com a entrada de novos jogadores, advindos de outros grupos. Jogávamos uma mesa regular de D&D com doze jogadores e, nas férias de julho, engajávamos uma mesa especial de Storytelling em um cenário próprio. Um de meus amigos começou a levar uma caixinha de computador e um “Discman” (alguém lembra?) com alguns CDs de Power Metal. Rolávamos os dados ao som de bandas como Manowar, Rhapsody, Stratovarius e Helloween. Era incrível! [...] Na época, não era tão fácil baixar músicas da internet, mas, felizmente, a maioria dos jogadores possuía CDs que se adequavam ao jogo e acabava sempre levando para as sessões. (ABREU, 2016, sp.)

O advento das tecnologias digitais apenas potencializou essas práticas ao facilitar o acesso às músicas e a criação de ferramentas especializadas em sons para jogos de RPG de mesa. Sites como o Tabletop Audio³⁷, que inclui funcionalidade de *soundboard*, identificada no site como Soundpad (FIG 12), e aplicativos de mixagem de som ambiente mais gerais, como o Ambient Mixer³⁸, são usados para esse gerenciamento da ambiência sonora em mesas de jogo de RPG (MAGNO, 2014, sp.). Dentre os aplicativos para celular, os voltados para a criação de ambiente sonoro diretamente relacionados com RPG que se destacam por serem os mais bem avaliados na *appstore* para Android são o RPGsound, RPG Master Sounds Mixer, DnDify e SoundTale³⁹.

³⁶ <https://mythosemasmorras.wordpress.com/>

³⁷ <https://tabletopaudio.com/>

³⁸ <https://www.ambient-mixer.com/s/rpg>

³⁹ Conforme verificado em 29/11/2020.

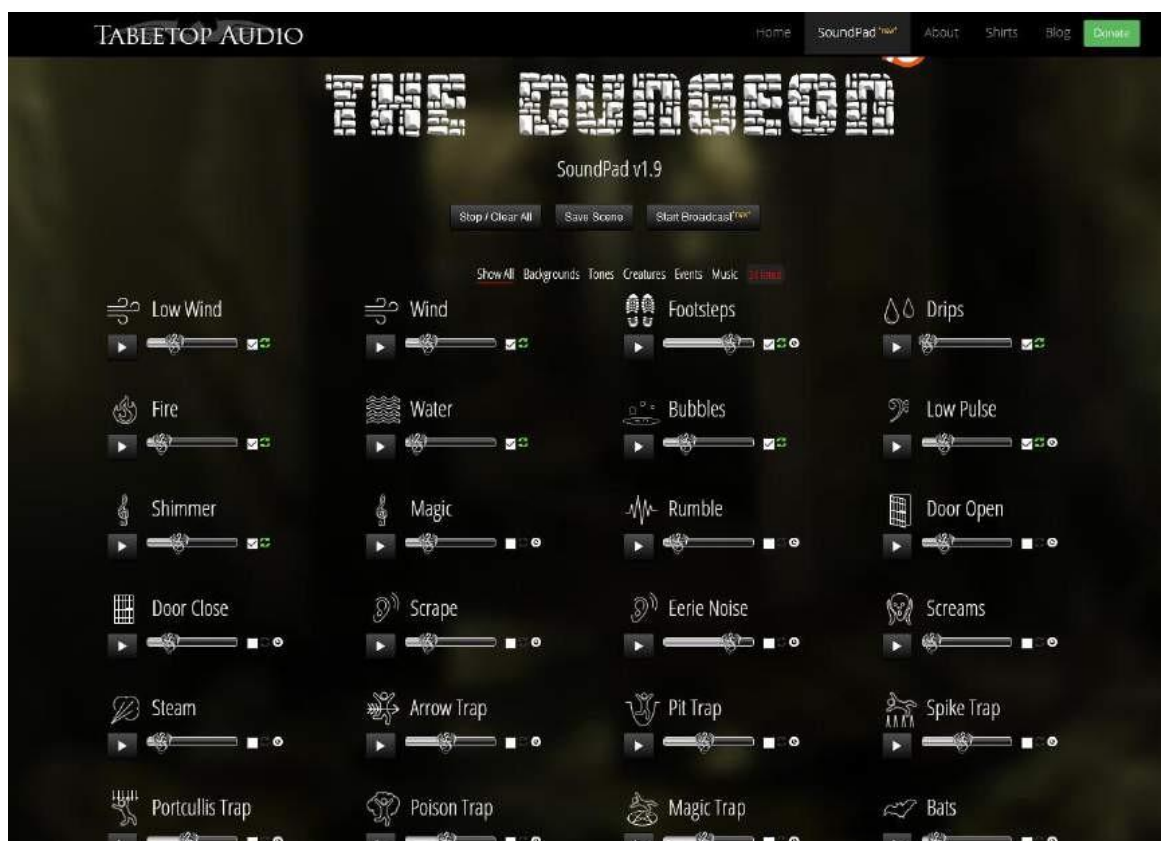


FIG 12 - Screenshot do SoundPad oferecido pelo site / aplicativo Tabletop Audio

Como demonstrado na imagem acima, os aplicativos de *soundboard* disponibilizam efeitos sonoros e oferecem uma gama de opções para os narradores personalizarem a experiência sonora de suas mesas ao incluírem sons como “porta abrindo” (*door open*) e “armadilha mágica” (*magic trap*). Outras funcionalidades que esses programas costumam disponibilizar são opções para ter mais de um efeito tocando ao mesmo tempo, colocar efeito em loop e controlar o volume de cada efeito de forma individual, numa tentativa de oferecer maior controle sobre a ambiência sonora sendo criada.

Quando Abreu sugere *Syrinscape*, em outro post⁴⁰, dizendo ser “indicado para os grupos que gostam de agregar músicas e sons ambientes em suas mesas [...] Sensacional para ajudar na imersão da história” (2018, sp.), evidencia uma preocupação com a imersão e que é refletida também na descrição do Tabletop Audio, disponível no site:

⁴⁰ <https://mythosemasmorras.wordpress.com/2018/04/16/aplicativos-para-mesas-de-rpg/>

Tabletop Audio é o primeiro [...] site de som ambiente para jogos financiado por usuários. Apesar de ter sido desenvolvido originalmente como um recurso para jogadores e narradores de RPG de mesa, [...] Tabletop Audio é para: *jogadores de RPG, jogadores de jogos de tabuleiro, escritores, programadores, artistas, designers gráficos*, [...] e qualquer um que queira se imergir no áudio-espço de um ambiente, enquanto habitando fisicamente um outro.⁴¹

Diversos jogadores falaram sobre suas experiências com o uso de uma ambiência sonora personalizada, seja por meio da criação de trilha sonora, seja pelo uso dos *soundboards* e é possível notar também nessas falas a preocupação com a imersão:

Há muitos anos comecei a usar trilhas sonoras de fundo em minhas mesas de RPG. Confesso que foi um processo meio lento até que eu conseguisse chegar ao atual modelo que considero o mais eficiente para dar o clima certo durante as partidas. Isso porque gerenciar a sessão de jogo com mais essa ferramenta pode ser bem complicado, mas tenham certeza de que a história vai se tornar muito mais envolvente com o auxílio de uma boa música. (DAMACENA, 2017, sp.)

A atenção do grupo ficou totalmente direcionada para a mesa de jogo, diminuindo as brincadeiras, piadas e assuntos em off. Sem falar que as batalhas embaladas pelo metal melódico se tornaram mais emocionantes, dinâmicas e ÉPICAS. Todos os jogadores aprovaram o uso de trilha sonora na mesa e, com o tempo, ela passou a ser indispensável. (ABREU, 2016, sp.)

Eu gosto de usar um *soundboard*, usando eu descobri que não precisa usar o tempo todo (nem todas as portas vão estralar quando você abrir), mas é muito bom para dar uma certa emoção para momentos específicos, especialmente encontros, combativos ou não. Um desafio de perícia no meio do caos da guerra, precisa de gritos e barulhos de espada, ao entrar nos salões do Rei Elfo é possível escutar o canto dos pássaros em ritmo com as harpas élficas e claro, nada melhor como começar um encontro contra orcs escutando seus gritos de guerra. (SALLES, 2016, sp.)

A partir dessas experiências, registradas em blogs e sites mantidos pelos jogadores, é perceptível o impacto que uma ambiência sonora pensada para o jogo pode causar no jogar.

Ribas e Teixeira, em pesquisa realizada com jogadores, apontam que “[n]a falta de um som mais elaborado, os jogadores usam sua imaginação e produzem os efeitos sonoros com suas bocas, como o barulho de um tiro, explosões, a arrancada de um carro, ou usando o que tiver ao seu redor” (RIBAS, TEIXEIRA, 2016, p. 4). Em suas observações, os autores notaram que a criação de uma ambiência sonora influencia

⁴¹ “Tabletop Audio is the premier [...] user supported ambient game audio site on the web. While it was originally developed as a resource for players and GMs of tabletop role-playing games, [...] Tabletop Audio is for: Role-players, boardgamers, writers, coders, artists, graphic designers, [...] and ANYONE who wants to immerse themselves in the audio-space of one environment, while physically inhabiting another.”

no jogar, ao ponto de amplificar não só a imersão sensorial, mas também a imaginativa:

Todos os jogadores afirmaram que a sonorização do RPG, no momento em que jogavam, trouxe uma melhoria considerável para o jogo. Indicaram ter tido uma experiência muito mais imersiva na história narrada para eles, facilitando uma visualização, vivência e ambientação maior de seus personagens, além de ficarem mais focados no jogo. (RIBAS, TEIXEIRA, 2016, p. 9)

O uso de música e efeitos sonoros para construir uma ambiência sonora é um elemento que potencializa a imersão em todas as suas dimensões, mesmo em RPG de mesa, onde não é elemento intrínseco ao jogo e depende da disponibilidade dos jogadores de se prepararem, seja buscando ferramentas próprias para isso, seja criando playlists personalizadas em sites e aplicativos como YouTube e Spotify.

2.1.2 As características visuais e táteis do jogar

O jogar do RPG de mesa também inclui materialidades táteis e visuais. Pensando no que se usa para jogar normalmente, tais materialidades podem ser representadas pelo livro de regras, pelos dados, por baralhos variados - alguns jogos usam baralhos de tarô -, por miniaturas, pelas fichas dos personagens e eventuais mapas que o grupo utilize.

No caso do livro de regras, seja online ou offline, ele pode ser físico - de capa dura, capa mole, em formato de revista, panfleto, etc - ou digital - em pdf, em formato de site, de apresentação de slide (Power Point), etc. Independente se físico ou digital, o livro pode ser colorido ou preto e branco, ilustrado ou não.

Cada escolha na produção do livro - feita pelos autores, editores, diagramadores e artistas envolvidos - influencia nos adjacentes possíveis que as regras apresentam para os jogadores. Se o livro enfatiza as regras de combate, se inclui material de apoio ou não, se fala sobre técnicas para uma mesa segura, já que o jogo pode tocar em temas sensíveis, tudo isso apresenta possibilidades para quem joga. Não que isso determine o que é possível com um jogo específico, mas que a materialidade do livro de regras traz em si a visão de quem o produziu e expõe esta perspectiva.

No que diz respeito aos dados, os tipos comumente usados já foram discutidos anteriormente (FIG 5 e FIG 6), mas existem outras possibilidades. A única especificidade material de cada tipo de dado é que ele tenha a quantidade indicada de lados e possa ser rolado de forma que pare com um lado “para cima” - indicando qual o resultado da rolagem. Isso significa que, com o tempo, formatos diferentes surgiram no mercado (FIG 13).



FIG 13 - Formatos alternativos de dados de 4 lados, vendidos pela Tief's Things⁴²

Para jogos online, existem rolaadores de dados digitais disponíveis em formato de aplicativos para celular ou sites acessíveis no computador. O próprio Google oferece esse serviço na busca “jogar os dados” (FIG 14):

⁴² <https://tiefsthings.com/en-us/products/d4-alternate-shapes>. Acessado em 12/04/2023

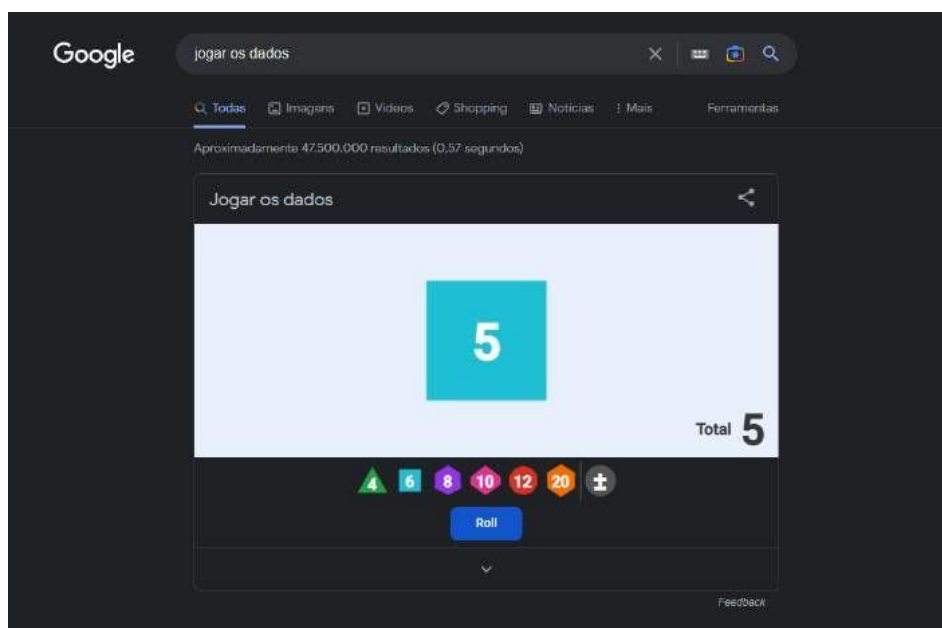


FIG 14 - Tela do Google com a busca “jogar os dados” mostrando o rolator de dados da plataforma.

Nesses casos, a materialidade tátil é a do aparato técnico usado para interagir com os rolares de dados digitais: o celular ou tablet e o dedo ou caneta, ou computador e seus periféricos (teclado e mouse).

E, como os dados são uma das formas que o acaso se manifesta no jogo, a relação do jogador com seus dados também pode se manifestar numa materialidade diferenciada: a preferência por certos aplicativos ou rolares digitais - que imitam mais ou menos dados físicos, ou que “rolem melhor”; jeitos diferentes de mexer as mãos na hora de rolar dados físicos; e o uso de torres de dados para rolar até “prisões” para dados que “não se comportam” (FIG 15):

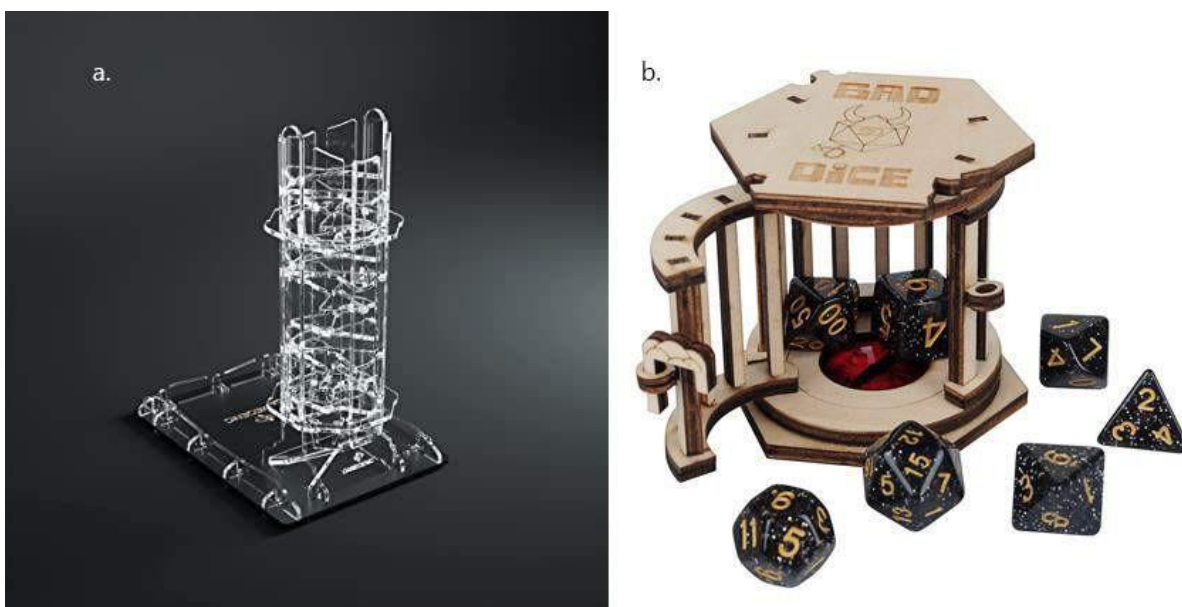


FIG 15 - Imagem “a” mostra um exemplo de torre para rolar dado. A imagem “b” mostra um exemplo de prisão de dados. Ambos à venda na Amazon.

A existência de prisão de dados - para aqueles dados que rolam números não satisfatórios com alguma consistência - também exemplifica como a materialidade se relaciona com o afeto que existe entre jogador e jogo.

Outro aspecto da materialidade que influencia no jogar é o espaço onde o jogo acontece. Para além dos sons, a materialidade do espaço também inclui a mesa física onde jogo acontece, a maneira como os jogadores se colocam em volta dela, a organização de todos os outros elementos que espalham pela superfície - livro de regras, dados, miniaturas, mapas, fichas de personagens e até comida.

Para a pesquisa, em 2019, o espaço do jogo foi uma sala na Uerj. Naquele espaço, a “mesa” era a junção das carteiras disponíveis e livros de regras e fichas ficavam espalhados não apenas nas carteiras em que os jogadores usavam, mas nas carteiras à volta. Como as carteiras tinham certa inclinação, rolar dados físicos exigiu um cuidado e, ainda assim, ocasionalmente os dados iam parar no chão e o jogo era interrompido para procurá-los. Quando os jogos da pesquisa passaram para o ambiente digital, a materialidade também foi alterada.

Jogos remotos são possíveis desde o princípio da internet por meio de fóruns como Myth-Weavers⁴³, por exemplo, e se tornam ainda mais comuns com o surgimento de tecnologias para videoconferência. Atualmente, existem diversas plataformas para jogo online (Roll20, Tabletop Simulator, Fantasy Grounds, BoardGame Arena⁴⁴) e várias outras (Discord, Google Meets, Zoom) que podem ser utilizadas para tal propósito.

Cada plataforma terá sua própria materialidade e será preciso que pelo menos um jogador saiba navegar pela interface e possa ensinar os outros para que o jogo flua bem. De certa forma, a materialidade do jogo online pode impor uma barreira para certos jogadores que não estiverem acostumados com o uso de sites e outros recursos digitais. Isso não quer dizer que o jogo físico não tem barreiras próprias - os livros de regra custam dinheiro, os dados, miniaturas e outros periféricos podem também custar dinheiro ou tempo, caso o grupo se prontifique a fazê-los manualmente.

Outro fator material dos jogos digitais é a necessidade de conexão com a internet. Como os jogadores não precisam estar no mesmo ambiente físico, se puderem se conectar, ainda podem jogar juntos. E o quão boa ou ruim é a conexão do jogador, vai influenciar em que recursos ele consegue acessar sem maiores problemas: o uso de câmera para chamada de vídeo exige mais da conexão e pode causar atrasos na conversa quando a conexão não é boa ou estável - além do jogador precisar ter acesso a uma câmera na sua configuração de aparatos técnicos - seja a câmera do celular, seja uma webcam no computador; chamada de áudio pode sofrer interferência.

Em 2020, uma das mesas da pesquisa foi por texto via Discord justamente porque a Narradora não tinha acesso estável à Internet e julgou que depender de chamada de vídeo ou de áudio ia ser prejudicial ao andamento do jogo. Para esta mesa, na qual fui jogadora, o modelo utilizado se assemelhou ao jogo em fórum, em que cada jogador escreve suas respostas em turnos, com a diferença de que o tempo entre os turnos era praticamente instantâneo, enquanto em fóruns as respostas podem ser enviadas com maior intervalo.

⁴³ <https://www.myth-weavers.com>

⁴⁴ <https://pt.boardgamearena.com>

2.1.3 A materialidade corporal do RPG

É interessante notar que a materialidade do jogar não existe só nos aparatos técnicos e no espaço onde acontece o jogo. Ela existe também na dimensão corpórea. O corpo dos jogadores é parte do contexto material do jogo, ocorra ele em espaço físico ou digital. Os autores Felinto e Andrade pontuam sobre a importância de se considerar a materialidade corporal nos estudos de comunicação:

[O] corpo (e suas relações de acoplagem com os objetos) passa a figurar como um dado fundamental nos estudos de comunicação. Assim, por exemplo, se é importante estudar os mecanismos de construção dos discursos em salas de *chat* na Internet, pode-se pensar também em outras dimensões de pesquisa que envolvam a *situação material* do usuário dessas tecnologias no momento de seu uso: por exemplo, ritmos corporais, configuração do espaço onde se situa o aparato tecnológico e estruturação de seus mecanismos de interface (teclado, mouse). (FELINTO, ANDRADE, 2005, p. 81)

Enquanto o foco dos autores é principalmente nas relações com os objetos técnicos, o apontamento sobre a importância do corpo se faz relevante para a pesquisa, já que o jogo de RPG de mesa é um jogo que ocorre majoritariamente na imaginação dos participantes, aconteça o jogar em ambiente físico ou digital. E não é apenas a relação com os objetos técnicos que influenciam a materialidade corporal.

Quero apontar para os adjacentes possíveis que diferenças nas configurações corporais dos jogadores podem trazer para o jogar: Jogadores com deficiência vão pensar em soluções diferentes para problemas que jogadores sem deficiência - a existência de tecnologia assistiva no universo do jogo, por exemplo, pode se tornar uma questão para grupos que tenham esse adjacente possível presente na materialidade corporal dos jogadores. E pode levar o grupo a criar material para o jogo se perceberem a existência desse espaço no sistema e cenário escolhidos, como aconteceu com Sara Thompson, desenvolvedora de jogos e pessoa com deficiência, que criou a Cadeira de Rodas de Combate para Dungeons & Dragons (FIG 16):



FIG 16 - Imagem do tweet de Sara Thompson que lê: “A Cadeira de Rodas de Combate (v. 2.0) para 5e #dnd. Novas melhorias, regras mais enxutas, design mais elegante, FAQs e mais - e ainda de graça! Vocês tem acesso ao livro e uma versão com fonte acessível para disléxicos. [Link para o Google Drive] #disability #dnd (versão em áudio em breve).

Arte: @claudiopozas”⁴⁵

⁴⁵ Texto original: The Combat Wheelchair (v2.0) for 5e #dnd New upgrades, cleaner rules, sleeker design, FAQs and more - and still completely free! You have access to a book and a dyslexic-friendly font version! [Combat Wheelchair v2.0](#). #disability #dnd (audio available soon) Art: @claudiopozas

E, quando compartilhada com a comunidade do hobby, a criatividade de uma pessoa ou grupo de jogadores pode ampliar os adjacentes possíveis de toda a comunidade. No caso da Cadeira de Rodas de Combate, o item foi implementado na segunda história do show Critical Role e ganhou ainda mais notoriedade na comunidade depois que o Narrador confirmou que os créditos de criação do item eram da Sara Thompson.

Como aponta o autor Vinícius Pereira, a materialidade corporal vai além da aparência física:

A ideia de materialidades aplicada ao corpo deve ser entendida não apenas no sentido da compleição física de um corpo mas, também, a maneira pela qual o corpo compõe sensações diante de estímulos de diferentes naturezas. E, ainda, como funciona o corpo em relação ao meio em que está inserido. Isto significa uma variedade de elementos somáticos tais como o conjunto de condicionamentos fisiológicos, o sistema imunológico, as estruturas neurais, os elementos químicos assimilados por um corpo através de alimentos ou drogas, as zonas erógenas, o paladar, sensações de prazer e de desprazer frente a diferentes estimulações táteis, indo até as competências do corpo quanto a certas práticas importantes para diferentes sociedade, como modos de ver, de escutar, de reagir a certos estímulos e mensagens e, mesmo, de pensar (...). Observe-se que todo este conjunto de materialidades é afetado e transformado diretamente pelas culturas onde os corpos estejam inscritos. (PEREIRA, 2006, p. 97)

Aqui é notável a interseção entre materialidade e afeto. Quando algo afeta um jogador e se torna emoção, isso pode transparecer na materialidade do corpo - seja através do riso, do choro ou de outras formas mais sutis, como gestos da mão ou um movimento da cabeça ou dos olhos.

A materialidade corporal aparece também quando, durante o jogo, alguém "incorpora" o personagem e representa os maneirismos corporais do personagem com o próprio corpo, seja usando uma voz específica para os personagens, seja gesticulando da maneira que o personagem faria na situação.

Num jogo virtual, essa dimensão da materialidade pode ficar escondida caso o grupo não utilize recursos de vídeo que, como discutido anteriormente, podem não ser acessíveis para todos os jogadores. Isso não quer dizer que ela não exista. Mesmo durante o jogo digital, os jogadores continuam existindo num corpo físico, num ambiente físico. O que acontece é que essa dimensão material fica individualizada e

precisa ser ativamente compartilhada com o grupo se o jogador achar relevante. E isso efetivamente acontece.

Nos jogos de 2021, durante a mesa de FATE, quando o penúltimo encontro acabou num *cliffhanger*, um momento de suspense, uma das jogadoras também compartilhou que estava quase chorando com os acontecimentos. Ela escolheu compartilhar a maneira como o jogo a afetou na materialidade corporal mesmo quando não precisava. Em situações assim, esse diálogo entre os jogadores, mesmo quando a materialidade não é óbvia, pode ser considerado evidência de como é importante ter em mente as maneiras que o encontro do jogo pode afetar não só os jogadores de forma individual, mas o grupo como um todo.

2.2 RPG de mesa: indústria e hobby

Outro ponto importante do contexto do jogar de RPG de mesa que é relevante para a pesquisa é o fato de que a prática existe numa dicotomia entre hobby e indústria de jogos. Enquanto hobby, a comunidade de RPG de mesa tem espaços de discussão espalhados pelas redes sociais, servidores privados e fóruns, que oferecem recursos para todos os tipos de jogadores. Enquanto indústria, RPG de mesa movimenta milhões de dólares, tanto no nível das grandes empresas quanto no nível de produção independente.

Estes dois lados do jogar se encontram, principalmente, no fenômeno chamado de *actual play* popularizado por shows como Critical Role, Adventure Time e, no Brasil, Desaventureiros e NerdcastRPG. Actual play se refere à podcasts, séries no Youtube e lives em plataformas de streaming que mostram um grupo de jogadores durante uma sessão de RPG de mesa.

Indústria e hobby também se encontram para formar a comunidade em torno do RPG de mesa que vai além dos jogadores: inclui os designers de jogo, os artistas - tanto profissionais como fãs - e, com o fenômeno do actual play, passa a incluir a equipe que produz os episódios, além daqueles que gostam de assistir aos jogos.

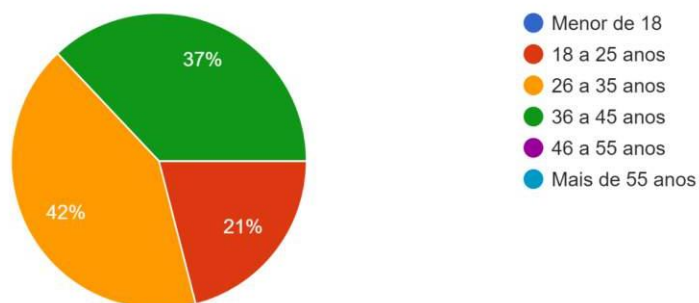
E o poder da comunidade é parte do motivo de projetos de RPG de mesa serem recorde de arrecadação no Catarse: as campanhas de financiamento do Tormenta20

e do Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu foram recordistas em seus respectivos anos. Apesar de o Catarse agrupar as campanhas de RPG de mesa com outros tipos de jogos na categoria “Jogo”, o fato de que projetos de RPG de mesa conseguem bater recordes na plataforma são um forte indicativo de que é uma área de grande interesse nacional.

Numa tentativa de mapear o mercado independente nacional, lancei no twitter um questionário⁴⁶ para que produtores respondessem. A pesquisa foi inclusive compartilhada pela conta oficial do Catarse e teve 81 respostas.

A partir das respostas, percebe-se que, no Brasil, os envolvidos com a produção de sistemas de RPG ou complementos para sistema existente são aqueles entre 18 e 45 anos (FIG 17). Também indicam que boa parte da produção independente é disponibilizada em sites como o Itch.io, de venda online, ou financiada via Catarse ou Kickstarter (FIG 18).

Idade
81 respostas



⁴⁶ <https://twitter.com/MayFPBarros/status/1641527258262151168>, o questionário foi fechado em 28/06/2023

FIG 17 - Gráfico das Idades dos respondentes do questionário.

FIG 18 - Gráfico mapeando as respostas referentes a onde os respondentes disponibilizam seus jogos⁴⁷

É interessante notar que a quantidade de produtos disponibilizados gratuitamente não é pequena - 39% dos respondentes disseram não cobrar ou não ter recebido remuneração pelo trabalho realizado (FIG 19), com alguns designers de jogos liberando os produtos com um link de compartilhamento do Google Drive pra quem pedir - 7 respondentes deixaram link para download. A existência de conteúdo gratuito é uma característica comum na cultura de fãs que existe também na cultura do RPG de mesa.

⁴⁷ O Marketplace da Dungeonist foi encerrado no primeiro semestre de 2023, mas na época do questionário era o maior marketplace nacional, rivalizando com o itch.io, marketplace estrangeiro.

Você cobra pelo jogo ou recebeu compensação monetária pelo seu trabalho nos jogos?

81 respostas

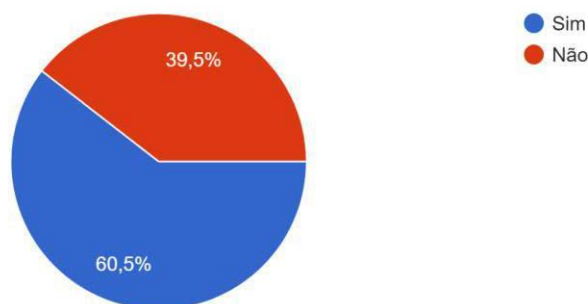


FIG 19 - Gráfico sobre a remuneração dos respondentes do questionário.

Outra tentativa de mapear o mercado brasileiro é a feita pela equipe que mantém o Codex de RPG Brasileiro⁴⁸. Além de listar RPGs feitos por brasileiros, o Codex também lista jogos que foram traduzidos para o português e produtores de conteúdo em português que falem sobre o assunto.

O Codex conta com 171 jogos produzidos nacionalmente listados⁴⁹, dos quais 68 estão identificados como produção independente. Entre os 171, 49 foram lançados via Financiamento Coletivo, com maior ou menor sucesso (FIG 20).

⁴⁸

<https://abismodosdados.notion.site/Codex-do-RPG-Brasileiro-1aaf90d19d604a96ace0b1932585bdcc>

⁴⁹ Conforme verificado em 15/06/2023

RPG EM FINANCIAMENTO COLETIVO

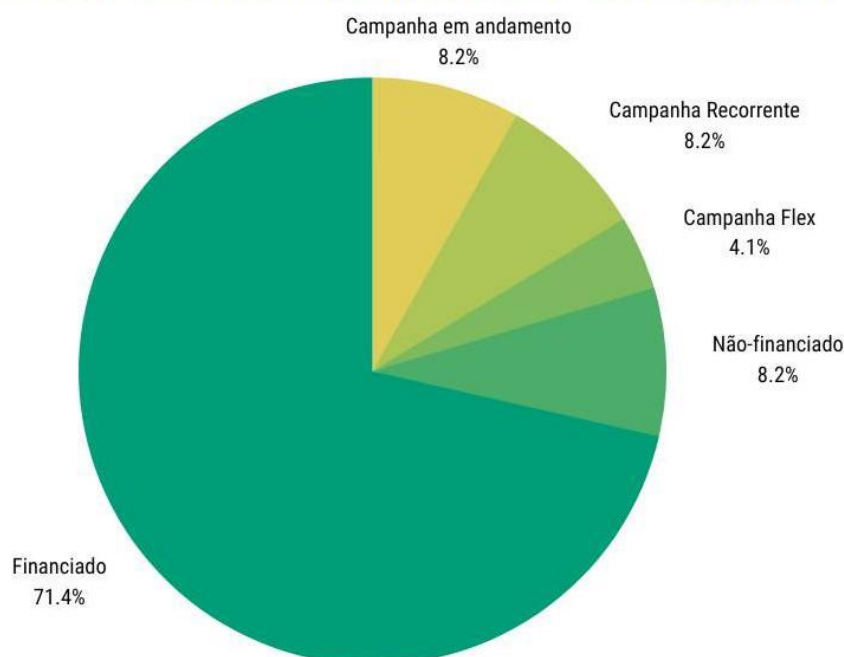


FIG 20 - Gráfico dos RPG Nacionais em Financiamento Coletivo, de acordo com o Codex do RPG Brasileiro

Para a pesquisa, saber do contexto do mercado brasileiro se mostrou importante quando 6 dos voluntários para a pesquisa responderam ter sistemas próprios de RPG que estavam desenvolvendo. Há uma comunicação entre os lados indústria e hobby no RPG de mesa e tal conversa aparece no jogar, nas discussões de regras e estratégias e na maneira como cada jogador demonstra suas preferências, tanto narrativas quanto mecânicas. Neste encontro, há então espaço para que aqueles que se interessam possam interagir com o jogar como fãs, não só de um sistema ou jogo específico, mas do jogar de RPG de mesa em si.

Na cultura participativa, os fãs produzem e compartilham conteúdo, dialogando não apenas entre si, mas também com a mídia. De acordo com Shirky (2011), tal comportamento emerge do excedente cognitivo - recurso usado pelas pessoas para produzir, compartilhar e consumir informações e produtos culturais, o conjunto do tempo livre dos cidadãos, que o autor vê como recurso global compartilhado (SHIRKY, 2011. p. 14). Como a cultura participativa prioriza formas de interação que passam pela produção e compartilhamento, não é surpreendente que a prática do RPG de mesa tenha se estabelecido num contexto participativo - o jogo em si é produção e

compartilhamento narrativo e tudo isso se encontra na intercessão de indústria e hobby, especialmente quando a comunidade que se estabelece online, extrapolando limites geográficos de comunicação.

2.2.1 O estado da indústria de RPG de mesa

Como vimos, o mercado do RPG de mesa, tanto no Brasil quanto no exterior, faz uso de plataformas de financiamento coletivo com grande sucesso, movimentando milhões de reais. Apesar disso, ainda pode-se considerar o RPG de mesa como um nicho sem muito apelo no mainstream, afinal, o mais famoso dos sistemas só começou a furar a bolha com o lançamento de séries como *Stranger Things* e filmes como *Honra entre Rebeldes* nos últimos anos, e é pela força da comunidade que a indústria tem encontrado sucesso.

Um acontecimento recente que serve como mapeamento do estado da comunidade é o lançamento do financiamento coletivo para a série animada *The Legend of Vox Machina* em 2019 e o caso da *#FundDiversGames*.

Criada por Riley Rethal no Twitter, a *hashtag* teve o intuito de promover jogos de criadores marginalizados e ajudar a diversificar a indústria em meio às discussões que surgiram como reação ao sucesso da campanha *Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special*.

Critical Role é um show na Twitch, criado em 2015, em que um grupo de dubladores profissionais estadunidenses jogam D&D. A primeira história jogada ao vivo era continuação de um jogo pessoal do grupo que estava em andamento. No início de 2019, a equipe de *Critical Role* lançou uma campanha no Kickstarter pedindo US\$750 mil para financiar uma série de 4 episódios animados baseados na história da primeira campanha jogada no show. O projeto foi ao ar no dia 4 de março. Em apenas 40 minutos, eles bateram a meta. Em menos de uma hora, tinham arrecadado US\$1 milhão. No final do primeiro dia da campanha, eles já tinham US\$3 milhões.

A campanha ficou aberta a doações por 45 dias e arrecadou pouco mais de US\$11 milhões, equivalente a aproximadamente 1500% de arrecadação, com mais de 88 mil apoiadores e uma média de doação de US\$128 por pessoa (FIG 21).

Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special



Critical Role's The Legend of Vox Machina reunites your favorite heroes for a professional-quality animated special!

Created by
Critical Role

88,887 backers pledged \$11,385,449 to help bring this project to life.

FIG 21 - Tela da campanha de Critical Role no Kickstarter⁵⁰

Nesse período, a campanha apareceu em diversos sites de notícia como Fortune⁵¹, CNBC⁵², Forbes⁵³, Variety⁵⁴ e outros. Um artigo publicado pela Polygon coloca o sucesso da campanha em perspectiva:

De acordo com a publicação da indústria ICV2, as vendas em varejo de RPGs de mesa somaram apenas US\$55 milhões dos US\$1,5 bilhão da categoria de *hobby games* em 2017. Se as estimativas estiverem corretas, então Critical Role já arrecadou mais de 12 por cento da receita do setor inteiro de varejo de RPGs de mesa em apenas alguns dias. (HALL, 2019, s.p., tradução minha)⁵⁵

⁵⁰ <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s>

⁵¹ <https://fortune.com/2019/03/04/critical-role-vox-machina-kickstarter/>

⁵² <https://www.cnbc.com/2019/04/19/critical-role-vox-machina-kickstarter-ends-with-11-million-in-funding.html>

⁵³ <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2019/05/09/critical-role-kickstarter-premiums-vox-machina-animated-series/#6e035edd1fb4>

⁵⁴ <https://variety.com/2019/digital/news/critical-role-crowdfunding-vox-machina-10-episode-series-1203182080/>

⁵⁵ Texto original: "According to industry publication ICV2, retail sales of TTRPGs accounted for only \$55 million of the \$1.5 billion hobby games category in 2017. If those estimates are true, then Critical Role has already earned more than 12 percent of the revenue of the entire TTRPG retail sector in just a few days."

O sucesso da campanha também gerou discussões no Twitter sobre o estado da indústria de jogos e os designers de jogos que não alcançam sucesso no mainstream da mesma forma (FIG 22 e 23).



FIG 22 - Tweet de David Flor, designer de jogos.⁵⁶

⁵⁶Tradução: "Pessoas do RPG: 'US\$ 99 por um pdf é muito caro!' / Mesmas pessoas do RPG: 'LEVE TODO O MEU DINHEIRO, CRITICAL ROLE'". Acessado em 13/07/2019. (<https://twitter.com/BrainClouds/status/1102648250534895617>)



FIG 23 - Tweet de DC, designer de jogos.⁵⁷

É importante destacar, porém, que a campanha de Critical Role no Kickstarter não está na categoria de jogos e sim na de animação. Apesar da história a ser animada seja inspirada numa aventura de RPG, o produto financiado é um desenho animado. O sucesso, porém, não deixa de estar ligado à comunidade de fãs de RPG de mesa que acompanhavam o show na Twitch.

Foi pensando nessa comunidade de fãs que as discussões ocorreram. A tag *FundDiverseGames*, que em português significa “financie jogos diversos”, foi criada no mesmo dia que a campanha de Critical Role foi lançada no Kickstarter. Riley Rethal chamou pessoas da comunidade de RPG de mesa para compartilhar jogos de criadores marginalizados usando a tag (FIG 24):

⁵⁷ Tradução: “Só vou mutar as pessoas. Se você não consegue entender porque pessoas vivendo na pobreza se sentem mal quando veem milhões de dólares passarem por eles, então provavelmente te falta um senso de empatia. Ninguém está atacando o seu programa de TV. O capitalismo é uma droga.”. Acessado em 13/07/2019.
(<https://twitter.com/DungeonCommandr/status/1102791209116811264>)



FIG 24 - Tweet de Riley Rethal, inaugurando a hashtag *FundDiverseGames*⁵⁸

Em entrevista por mensagens diretas no próprio Twitter, ela relaciona a criação da tag diretamente com a campanha de Critical Role:

Bem, eu vi as coisas sobre o kickstarter de Critical Role e muitos dos meus amigos que estão envolvidos no espaço de RPGs de mesa, eu inclusa, estavam frustrados com o montante de dinheiro que eles estavam arrecadando imediatamente, considerando quantas pessoas na indústria mal estão pagando as contas. A princípio, eu achei que alguém já teria feito uma hashtag pra promover criadores menores e mais marginalizados, por causa de toda a controvérsia, mas quando eu procurei e não achei nada, resolvi fazer eu mesma. Conversei com gente no servidor RPG Design Friends no

⁵⁸ Tradução: “Ok pessoas, se você é um criador marginalizado na comunidade ttrpg, seja fazendo jogos ou jogando, coloca o link das suas coisas com a hashtag #FundDiverseGames pra todo mundo poder dar dinheiro pra quem precisa!”

discord pra ter ideias e Mossy (@mossy_toes) sugeriu #FundDiverseGames.⁵⁹

De acordo com Riley, o objetivo era “promover pessoas marginalizadas da indústria e encorajar pessoas a dar apoio monetário, especificamente, para aqueles que não tem alcance para arrecadar US\$ 1 milhão no primeiro dia de uma campanha no Kickstarter”⁶⁰. Após a criação da tag, muitos desenvolvedores tweetaram seus dados e criações, impulsionando a tag no algoritmo, na esperança de conseguir atenção para seus projetos.

As discussões em torno da campanha de Critical Role e a criação da *hashtag* alcançaram Matthew Mercer, o Mestre dos jogos no show, que tweetou sobre a tag e comentou sobre ela ao vivo no episódio daquela semana (FIG 25).

⁵⁹ Texto original: Well, I saw stuff about the Critical Role kickstarter and a lot of my friends who are involved in the tabletop rpg space, including myself, were frustrated by the amount of money they were immediately making on it, considering how many tabletop people are just barely scraping by. At first I figured that someone would have already made a hashtag to promote smaller and more marginalized tabletop folks due to all the controversy, but I looked around and couldn't find anything, so I took it into my own hands. I consulted the RPG Design Friends discord server for hashtag ideas, and Mossy @mossy_toes came up with #FundDiverseGames.

⁶⁰ Texto original: “The goal of the hashtag is to promote marginalized people in the tabletop rpg space, and specifically to encourage people to give monetary support to those who don't have the reach to make one million dollars in the first day of funding a kickstarter.”



FIG 25 - Tweet de Matthew Mercer falando sobre a hashtag⁶¹

Riley, em entrevista, quando perguntada sobre qual ela achava que tinha sido o impacto da *hashtag* na comunidade, respondeu: “Eu não tenho certeza, mas gostaria de pensar, ou pelo menos espero, que tenha conseguido gerar receita para pessoas que precisam e merecem, que tenha colocado nomes de novos designers em um espaço mais público”⁶².

⁶¹ Tradução: “Enquanto trabalhamos diligentemente (e cuidadosamente) pra preparar as próximas metas estendidas, eu recomendo que deem uma olhada nos criadores nos fios abaixo, e POR FAVOR, olhem a hashtag #FundDiverseGames pra ver alguns projetos estelares por aí que também estão em desenvolvimento <3”

⁶² Texto original: I’m not sure, but I’d like to think, or at least hope, that it’s gotten some revenue for people who needed and deserved it, and gotten new designers’ names out into a more public space.

A tag em si pode não ter se mantido relevante desde então, mas o simples fato de que a comunidade conseguiu se fazer notar por uma “celebridade” do meio é indicativo do poder que essa comunidade tem.

Outro evento, mais recente, foi o anúncio pela Wizards of The Coast (WotC) de mudanças na OGL (Open Game License). A OGL permite que pessoas e empresas façam uso de partes dos jogos publicados sob a licença para criar conteúdos próprios e comercializá-los. É a partir da OGL que *actual plays* podcasts e streaming shows podem existir. E, em dezembro de 2022, uma versão nova da licença foi vazada na internet, a OGL 1.1: taxa de 25% de royalties em cima

em cima de qualquer receita de criadores baseados na OGL que exceda US\$750.000 em vendas por ano; direito de uso para a WotC de qualquer conteúdo derivado sob a OGL por qualquer motivo; um aparente banimento de plataformas virtuais de RPG de mesa, que incentivaram o boom do hobby durante as quarentenas da pandemia; e a desautorização de tudo feito de acordo com a versão anterior da licença. (EVANS-THIRLWELL, 2023, sp.)⁶³

Mais de setenta mil editores e designers de jogos assinaram uma carta aberta⁶⁴, que foi circulada com a tag #OpenDnD, exigindo a retração da OGL 1.1; um pedido de boicote do D&D Beyond, plataforma digital da própria WotC, viralizou a ponto de afetar a Hasbro - empresa dona da WotC⁶⁵; e até a Paizo, editora responsável por Pathfinder, o maior competidor de D&D, anunciou uma alternativa a OGL que seria “irrevogável”⁶⁶. A reação da comunidade foi tamanha, que a nova OGL e a resistência a ela virou notícia no Washington Post⁶⁷, Polygon⁶⁸ e outros sites de notícias.

Como resposta, a WotC voltou atrás, deixando a OGL original em uso e colocando o documento de referência da edição mais recente do sistema sob a licença

⁶³ Text original: “WotC proposed some drastic changes: a 25 percent royalty on revenue from any OGL creator earning above \$750,000 per year in sales; the right for WotC to use any content created under the license for any purpose; an apparent ban on the virtual tabletop simulators that helped kindle a tabletop gaming boom during pandemic lockdowns; and the de-authorization of anything made according to the previous OGL”

⁶⁴ <https://www.opendnd.games>

⁶⁵ <https://gizmodo.com/dungeons-dragons-wizards-hasbro-ogl-open-game-license-1849981136>

⁶⁶ <https://paizo.com/community/blog/v5748d9o6si7v?Paizo-Announces-SystemNeutral-Open-RPG-License>

⁶⁷ <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/>

⁶⁸ <https://www.polygon.com/23587624/non-dnd-dungeons-dragons-ogl-controversy-indie-sales-numbers>

Creative Commons, que é irrevogável e não está sob autoridade da empresa, portanto, não pode ser alterada por ela. Kyle Brink, Produtor Executivo, disse no anúncio: “Aqui está o PDF do SRD 5.1 com a licença Creative Commons. Ao publicá-lo, nós o colocamos irrevogavelmente sob a licença Creative Commons.”⁶⁹

A produção de jogos independentes se encontra entre os gigantes da indústria, como D&D e WotC, e os fãs que se juntam numa hashtag e numa causa. E a interação do jogar acontece em meio a esse contexto, independente do sistema usado; já que esse contexto afeta os produtores e o mercado e, portanto, a materialidade do jogo. Sistemas criados em resposta a indústria e a indústria reagindo a produção independente configura uma conversa que é relevante para esta pesquisa, já que a maioria dos voluntários tinha conhecimento prévio de pelo menos um sistema e alguns estavam desenvolvendo seus próprios jogos.

2.2.2 Podcasts e streaming de RPG de mesa

Com o advento de tecnologias digitais, a comunidade de RPG de mesa começou a explorar as possibilidades de compartilhar suas experiências online, para além dos fóruns, blogs e sites dedicados. Em plataformas como Youtube, Twitch e outras, a comunidade encontrou um espaço para crescer com conteúdo audiovisual: podcasts e, eventualmente, streaming de mesas de jogos.

Um dos podcasts de RPG mais antigos é o Armor Goes Clank⁷⁰, que estreou em 12 de maio de 2005. No Brasil, Pedro Coimbra localiza o primeiro podcast nacional em 2011, com a estreia do Nerdcast RPG, “levando RPG enquanto linguagem para milhares de brasileiros que, talvez, nem conhecessem RPG enquanto jogo de mesa” (COIMBRA, 2020, p. 53).

Aos poucos, a existência de podcasts foi migrando pro audiovisual. De acordo com Coimbra, o primeiro evento ao vivo de uma mesa de RPG a ser gravada e colocada no YouTube aconteceu em setembro de 2010, durante o evento PAX Prime. O jogo Acquisitions Incorporated já era um podcast famoso e a sessão que aconteceu

⁶⁹ Texto original: “Here's a PDF of SRD 5.1 with the Creative Commons license. By simply publishing it, we place it under an irrevocable Creative Commons license.” Disponível em <<<https://www.dndbeyond.com/posts/1439-ogl-1-0a-creative-commons>>>

⁷⁰ <http://www.agcpodcast.info>

ao vivo no evento foi gravada e colocada no YouTube no dia 4 de outubro (COIMBRA, 2020, p. 54). Ainda de acordo com Coimbra, o primeiro canal de *streaming* nacional foi o Gruntar TV, que fez a primeira mesa por *livestream* do Brasil em agosto de 2013, “[u]sando uma plataforma digital para rolagem de dados e apresentação de mapas, Gruntar foi pioneiro em nosso país, apresentando para o público brasileiro um formato ainda inédito aqui” (COIMBRA, 2020, p. 54).

Critical Role, mencionado anteriormente, foi ao ar pela primeira vez no dia 12 de março de 2015, quando ainda era parte da empresa Geek & Sundry⁷¹. A primeira aventura começou em 2012, antes da criação do show e terminou em novembro de 2017, com 115 episódios transmitidos e um total de 373 horas de jogo ao vivo. A segunda aventura começou em janeiro de 2018 e terminou em julho de 2021, mudando para um formato pré-gravado para se adequar às medidas de segurança devido à pandemia, totalizando 143 episódios e 556 horas transmitidas⁷² e a terceira aventura ainda está em andamento no canal no momento de escrita desta tese (novembro de 2023). As aventuras jogadas no show criaram espaço para uma comunidade de fãs ativa e engajada com os produtos, desde criação de ilustrações (fanarts) e fantasias (cosplay) a fanfics (mais de 20 mil histórias publicadas no site Archive of Our Own⁷³).

Não é por acaso que shows como Critical Role e Nerdcast RPG estejam por trás das campanhas de financiamento coletivo que bateram recordes em suas respectivas plataformas. Um dos benefícios de jogar RPG dessa forma, para uma audiência online, é poder alcançar um grupo de pessoas que Narradores individuais com seus grupos jogando em casa não alcançam, e, portanto, apresentar o jogo para uma audiência ainda maior.

Podcasts e shows de streaming se juntam, então, aos esforços de mídias mais tradicionais como séries de TV e filmes (*Stranger Things* e *Honra entre Bandidos*, para citar exemplos relacionados ao sistema D&D) para engajar uma potencial comunidade

⁷¹ <https://geekandsundry.com/>

⁷² Dados do site CritRole Stats (<https://www.critrolestats.com>) e do canal oficial de Critical Role (<https://www.youtube.com/channel/UCpXBGqwsBkpvcYjsJBQ7LEQ>) no YouTube. Ambos acessados em 20/09/2021.

⁷³ Acessado em 20/09/2021.
[https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20\(Web%20Series\)/works](https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20(Web%20Series)/works)

de fãs que, por terem interesses tangenciais como fantasia, no caso do filme, e horror, no caso da série, podem acabar se tornando jogadores do sistema.

Essa prática de transmitir jogos de RPG de mesa para audiências que extrapolam as barreiras geográficas que impediriam acesso a um jogo local tem sido chamada de *actual play*, numa tentativa de enfatizar que o jogo está acontecendo sem revisões posteriores ou tentativas de tornar o caos criativo do momento do jogar em algo que faça sentido em outros contextos.

O que diferencia os podcasts e shows de streaming das séries de TV e filmes é a noção dada ao público de que não há um ensaio prévio, os jogadores que se reúnem ali no “palco” não tem um roteiro a seguir, por mais que partes essenciais da experiência do jogar não sejam usualmente transmitidas: como criação de personagem e discussão de temas confortáveis de serem explorados por todos. A chance de ver os jogadores afetarem e serem afetados uns pelos outros e pela história que criam em tempo real é parte do apelo do formato.

Ao introduzir a noção de público na relação do jogar, podcasts e shows de streaming expandem a rede líquida do jogo: agora o público (e, quiçá, os fãs) fazem parte do diálogo criativo desses jogos, oferecendo sugestões, críticas e elogios. A criatividade de tais narrativas começa, então, a englobar as contribuições desse público que, com as tecnologias digitais, podem inclusive ter contato mais próximo com os criadores do podcast/streaming via email, redes sociais e os chats e sessões de comentários das plataformas onde são hospedados os episódios.

Os formatos de podcast e de streaming são mais uma configuração midiática possível para o jogar de RPG e, na cultura atual, vai ao encontro da cultura participativa.

Para Shirky (2011), a mídia não se resume ao consumo. Ela se constitui no triatlo consumo, produção e compartilhamento. “Sempre gostamos dessas três atividades, mas até há pouco tempo a mídia tradicional premiava apenas uma delas” (SHIRKY, 2011, p. 25). A importância de um produto não está implícita em seus atributos, cabe aos consumidores - público dos shows e jogadores de RPG de mesa em geral, no nosso caso - escolher o papel que desejam que ele represente.

Algo que torna a era atual notável é que podemos agora tratar o tempo livre como um bem social geral que pode ser aplicado a grandes projetos criados coletivamente, em vez de um conjunto de minutos individuais a serem aproveitados por uma pessoa de cada vez (SHIRKY, 2011, p. 15).

Quando o público engaja com a narrativa apresentada e se torna uma comunidade de fãs, o adjacente possível também se expande, pois a comunidade é heterogênea, vindo de contextos sociais e geográficos diferentes. Não é a toa que Critical Role introduziu um personagem cadeirante na segunda campanha e não na primeira: a responsável pela criação das mecânicas da cadeira de rodas de combate (FIG 16) era parte da comunidade de jogadores de RPG e as conversas em torno do conceito entrou na comunidade de fãs do show e, eventualmente, chegou aos criadores. No caso de Critical Role especificamente, a equipe do show presta atenção na atividade dos seus fãs, ao ponto de criar uma seção no site oficial para expor as fanarts recebidas por eles⁷⁴.

Além de arte, os fãs desses shows também produzem suas próprias histórias para além do que é contado nos episódios. O site de fanfic AO3 tem tags específicas para vários shows de *actual play* como Critical Role⁷⁵ (29.823 histórias publicadas), The Adventure Zone⁷⁶ (11.271 histórias publicadas), Dimension 20⁷⁷ (3.853 histórias publicadas), entre outros.

O formato de *actual play* acabou se tornando essencial para a pesquisa, já que o áudio das sessões de jogos foi gravado, principalmente com a mudança para sessões online. O conhecimento de plataformas que acomodassem as materialidades do RPG - rolagem de dado e visualização de mapas (quando necessário), por exemplo - e também que permitissem a gravação do áudio dos encontros foi essencial e a existência de podcasts e streamings é parte do que incentivou a criação de tais ferramentas.

⁷⁴ <https://critrole.com/category/fan-art/>

⁷⁵ [https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20\(Web%20Series\)/works](https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20(Web%20Series)/works). Acessado em 29/07/2023

⁷⁶ [https://archiveofourown.org/tags/The%20Adventure%20Zone%20\(Podcast\)/works](https://archiveofourown.org/tags/The%20Adventure%20Zone%20(Podcast)/works). Acessado em 29/07/2023

⁷⁷ [https://archiveofourown.org/tags/Dimension%2020\(Web%20Series\)/works](https://archiveofourown.org/tags/Dimension%2020(Web%20Series)/works). Acessado em 29/07/2023

2.3 Consequências da Pandemia COVID-19

No início de 2020, o mundo parou. Com a pandemia, planos interrompidos e o estresse de um futuro incerto, a comunidade de RPG como um todo teve que se adaptar. A quarentena e o distanciamento social significou que jogos passaram para o ambiente digital, shows de *actual play* que eram transmitidos ao vivo de um estúdio tiveram que mudar a produção e a pesquisa saiu das salas da Uerj para um servidor no Discord.

Imagine que você é parte de um grupo de jogadores de RPG. Vocês são piratas espaciais, vampiros, magos superpoderosos ou apenas pessoas lidando com problemas cósmicos. Antes, você estava na casa de um amigo, em volta de uma mesa coberta de papéis e dados, uma pilha de livros - alguns de capa dura, outros, xerox encadernados -, comendo pizza e rindo. Seu grupo de amigos se reunia assim há alguns anos e era sempre incrivelmente divertido. E, então, de repente, o mundo real é abatido por uma pandemia que confina todos às suas casas e amizades passam a existir apenas através de uma tela. Como se adaptar?

Estamos [...] recolhidos às nossas casas vendo a morte passar pelas nossas janelas. Ninguém mais vem à nossa porta, não saímos à rua sem escondermos o rosto atrás de máscaras e envolvermos as mãos em luvas. Os que cruzam conosco precisam manter dois metros de distância. Chama-se distância social, e é triste. Metaforiza outros distanciamentos, os invisíveis, os dos invisíveis, no entanto tão próximos. (AMARAL, 2020, p. 1)

Talvez seu grupo de amigos já tenha tido experiência com plataformas de jogo remoto, como o Roll20, e seja natural transformar o jogo presencial em jogo online. Talvez jogar online seja novidade e fazer essa mudança seja mais um desafio dos tempos atuais. Talvez, agora, suas prioridades sejam outras e o jogo seja algo que fica para segundo plano e a vida segue, mesmo que suspensa numa incerteza de futuro. Ou, talvez, jogar RPG seja para você aquilo que te ajuda a acreditar que esse momento vai passar. Talvez seja o que você precisa para não se deixar levar pela sensação de impotência. Talvez seja aquilo que te ajuda a esquecer para que possa viver e existir num mundo fantástico por algumas horas por semana seja exatamente o tipo de esquecimento que faz da existência atual algo tolerável.

Tendo tudo isso em mente, jogadores de todo o mundo responderam à pergunta “de que maneira a pandemia afetou como você joga”⁷⁸ que fiz via Twitter. Em dois dias, foram mais de 150 respostas.

A dificuldade não é tecnológica. Como vimos, as tecnologias digitais trouxeram consigo o surgimento de várias ferramentas que permitem o jogar remoto. As questões que surgem são, em sua maioria, cognitivas - aprender a usar as várias plataformas e dispositivos necessários para o jogo remoto; aprender onde encontrar recursos digitais gratuitos -; materiais - acesso a um dispositivo que conecta com a internet e que tenha pelo menos microfone; acesso à internet -; e de saúde mental.

Dentre os afetados pela pandemia, jogadores de RPG de mesa também tiveram que se acostumar a uma rotina alterada, que muitas vezes significa não ter privacidade para jogar. Em casos como os jogadores de D&D e sistemas parecidos, que possuem ênfase em periféricos como mapas e miniaturas para encenar batalhas, foi preciso também uma adaptação de tais ferramentas para o jogo online, principalmente em grupos que não fizeram uso de plataformas que já possuem suporte para tal. Muitos jogadores acabaram criando suas próprias maneiras de usar tais ferramentas (FIG 26 e 27).

⁷⁸ <https://twitter.com/MayFPBarros/status/1334598100661493762>. A pergunta foi feita no dia 3/12/2020 em inglês para alcançar um público maior.



FIG 26 - Giaco Furino diz "Nós já passamos pro Roll20, mas eu comecei meus jogos durante a pandemia criando mapas para os meus jogadores no Google Sheets"



FIG 27 - David Okum diz “Agora, jogo no Discord com o mesmo grupo em jogos semanais desde 1982”.

Aqueles que já mantinham grupos de jogo online não tiveram sua rotina alterada pela mudança tecnológica. Para eles, o efeito na saúde mental se torna a principal variável a ser considerada quando se fala sobre jogos durante a pandemia. O que em outras circunstância seria algo corriqueiro, agora pode demandar energia que está sendo usada para sobreviver (FIG 28).

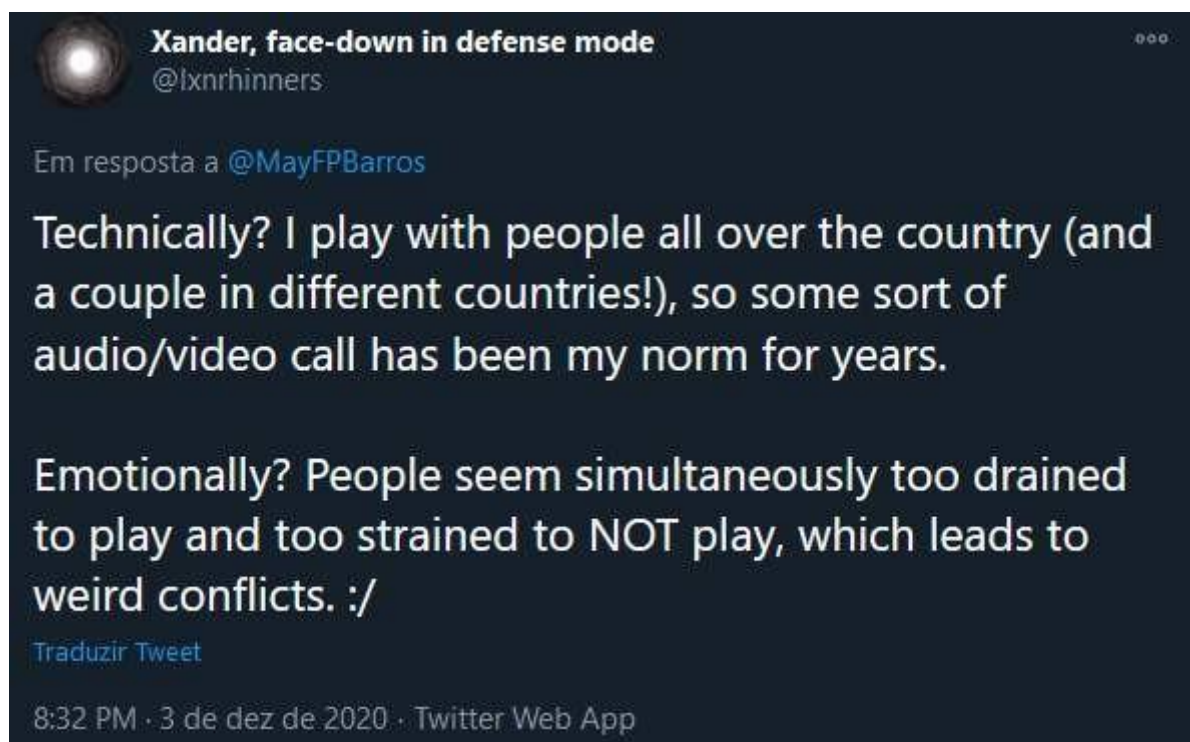


FIG 28 - Xander diz “Tecnicamente? Jogo com pessoas do país inteiro (e algumas de outros países!), então ligações de áudio/vídeo é o meu normal há anos. Emocionalmente? As pessoas parecem simultaneamente exaustas demais para jogar e tensas demais para NÃO jogar, o que causa conflitos estranhos”

A preocupação com a saúde mental vem dos dois lados: gente que joga para aliviar o estresse e gente que não consegue jogar justamente por causa desse estresse. Como válvula de escape, jogar RPG pode ser ótimo, permitindo experienciar coisas que jamais seriam possíveis ou desejáveis na vida real, independente do cenário; mas isso também significa que exige um investimento emocional dos jogadores que pode ser demais nesse momento de quarentena.

Aprendemos a ser sociais à distância - muitos de nós já antes da pandemia. As tecnologias atuais permitem trazer para perto aquilo que não poderia entrar de outra

forma e, assim como as aulas, os aniversários, as comemorações que tiveram que ser reimaginados, o jogo persiste.

Dentre as respostas que consegui no Twitter, muitas pessoas afirmaram estar jogando mais e mais frequentemente por causa dos horários alterados pela quarentena e entrando em contato com pessoas que não teriam conhecido de outra forma, ou até reatando amizades que tinham se enfraquecido por falta de contato (FIG 29).



FIG 29 - Dr. Torner diz “Um efeito positivo foi a expansão da nossa base de jogadores nacional e global: jogamos com amigos do outro lado do país ou do outro lado do oceano. Ninguém tem nada grande “marcado”, então jogos encaixam mais fácil. MAS não podemos ter assistência com as crianças, então apenas um de nós pode jogar por vez.

A pandemia e a quarentena afetaram todo mundo, os jogos de RPG podem ter aumentado para uns, parado completamente para outros, mas até quem já jogava online sentiu o impacto. A decisão de persistir em jogar depende não só da vontade do jogador e do gosto pelo jogo, como de acesso às tecnologias que permitam esse jogo, saúde mental e outras questões familiares.

2.3.1 Os ajustes na pesquisa em função da pandemia

A comunidade que joga RPG de mesa estava preparada para essa transição para o online, mas os jogadores ainda precisam lidar com os problemas da pandemia e da quarentena.

Em 2019, no início da pesquisa, os jogos organizados com os voluntários eram presenciais, na Uerj. Por causa disso, os voluntários eram pessoas que moram na cidade do Rio de Janeiro e, em sua maioria, estudantes universitários. A dinâmica do jogo acontecia numa sala de aula, com papel, caneta e dados e livros de regra físicos. As ferramentas digitais usadas eram, em sua maioria, para auxiliar na minha organização de Personagem de Narrador e eventuais consultas a materiais extras disponíveis em formato digital, já que nessa etapa eu agi como narradora.

A segunda etapa de jogos seria nesse mesmo formato, se a pandemia não tivesse acontecido. Com a Uerj fechada, movi a pesquisa para o formato digital. Utilizei um servidor no Discord para organizar as sessões. A busca por voluntários agora não precisava se restringir ao Rio de Janeiro e isso permitiu que voluntários de outros estados do Brasil e até que não residem no país participassem.

Em 2020, eu seria uma jogadora nas mesas e precisava de voluntários para narrar os jogos. Uma das narradoras voluntárias não tinha recursos materiais para jogar com áudio, então essa mesa foi realizada por texto na plataforma. Como eu não possuía acesso a uma webcam e não queria excluir voluntários em potencial com essa exigência, os jogos foram apenas em áudio.

Essas restrições materiais mudaram a dinâmica dos jogos. Primeiro, os jogos presenciais na Uerj tinham a corporalidade dos jogadores à mostra, o que não aconteceu nos jogos online justamente por não termos acesso ao vídeo. O ambiente onde cada um jogava também passou de uma sala de aula para um cômodo da casa onde se encontravam. A conexão à internet se tornou um fator: inclusive uma das mesas foi por texto justamente por causa disso, se tornou comum checar se todos estavam ouvindo durante o jogo.

As sessões que aconteceram em 2021 seguiram o formato digital usado em 2020 e tiveram uma materialidade semelhante. Todos os jogos foram em áudio e a mesa de D&D fez uso da plataforma Roll20 para exibir os mapas de combate, em conjunto com a ferramenta de compartilhamento de tela do Discord para que todos na chamada pudessem ver. Nessa etapa, eu fui observadora-participante.

Além dos efeitos materiais, não posso omitir o impacto que a pandemia teve na minha saúde mental. As dificuldades que todos vivenciamos nesse período impactaram minha produção acadêmica e atrasaram o andamento da pesquisa, mesmo que tenha se mantido dentro dos prazos atualizados para a situação da pandemia.

Como um todo, a pesquisa não foi tão impactada quanto poderia ter sido - pude realizar os jogos num ambiente online, não precisei reestruturar a metodologia de forma drástica - mas a pandemia definitivamente deixou sua marca e se tornou parte relevante do contexto em que os voluntários e eu enquanto pesquisadora estávamos inseridos durante os jogos.

3. METODOLOGIA

No intuito de responder as questões da pesquisa, a metodologia foi pensada de uma forma que abrisse espaço para o processo do jogar. Um método que serviu de base e inspiração foi o método cartográfico (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014):

“A cartografia como método de pesquisa intervenção pressupõe uma orientação do trabalho do pesquisador que não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas, nem com objetivos previamente estabelecidos. No entanto, não se trata de uma ação sem direção, já que a cartografia reverte o sentido tradicional do método sem abrir mão da orientação do percurso de pesquisa. O desafio é o de realizar uma reversão do sentido tradicional de método - não mais um caminhar para alcançar metas prefixadas (...), mas o primado do caminhar que traça, no percurso, suas metas” (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014, p. 17).

A direção da pesquisa foi guiada pela necessidade de investigar a experiência do jogar. Uma possibilidade seria ir em eventos de RPG e observar jogos que aconteciam nesses espaços, outro caminho seria explorar comunidades online que jogam nas plataformas digitais. Uma terceira possibilidade seria a de organizar jogos específicos para a pesquisa.

A minha observação e experiência prévias indicavam que o jogar RPG era um objeto de pesquisa em potencial devido a possibilidades quase infinitas de narrativas a serem contadas. Também percebia que os padrões de comportamento da comunidade de RPG eram semelhantes aos grupos de fãs de produtos de entretenimento mais *mainstream*. Ambas comunidades produzem arte, fanfic, fazem cosplay e criam teorias para as histórias que acompanham; além dos fãs que criam material de inspiração para certos sistemas, como cenários, raças e itens alternativos. Nos eventos em que havia mesas abertas para jogo, os personagens eram pré-prontos (fornecidos pelo sistema a ser jogado ou criados pelo narrador) e as aventuras eram limitadas ao tempo do evento, normalmente planejadas para terminar no tempo permitido.

Devido a tudo isso, o caminho escolhido para a pesquisa foi o de reunir voluntários e organizar mesas de jogos especificamente para a pesquisa por alguns motivos: 1) abria a possibilidade para pessoas que não tinham conhecimento sobre os eventos ou comunidades nem o costume de jogar RPG de entrar em contato e se voluntariar; 2) oferecia a oportunidade de acompanhar uma aventura de jogo mais

longa do que as comumente jogadas em eventos; e 3) garantia que eu, enquanto pesquisadora, pudesse participar do jogo como narradora, jogadora e observadora, de forma a ter a experiência de todas as perspectivas possíveis.

Para situar meu envolvimento na pesquisa, pego emprestado os termos de *pesquisador silencioso (lurker)* e *pesquisador insider*, usados pela etnografia. Beatriz Polivanov caracteriza o envolvimento do pesquisador silencioso como aquele que “apenas observa determinado grupo social, objetivando interferir o mínimo possível em suas práticas cotidianas” (POLIVANOV, 2014, p. 106). O pesquisador também pode optar por se identificar e informar sobre a realização da pesquisa, sem se manifestar dentro do grupo. A autora coloca em questão a diferença de ser *lurker* em situações online e offline, já que a presença física não é um fator no ambiente online, criando situações em que o pesquisador pode efetivamente ser *silencioso*; enquanto no presencial, a presença do pesquisador pode muito mais facilmente interferir na dinâmica a ser pesquisada.

Quanto ao pesquisador insider, a autora diz que “está inserido no ou tem ligações próximas com o objeto de estudo e, portanto, seu comportamento dificilmente poderia ser o de alguém que apenas observa o grupo” (POLIVANOV, 2014, p. 107). Eu me encaixo nessa descrição, considerando que jogo RPG desde a adolescência e um dos pontos de vista a ser experimentado é o ponto de vista do narrador, o que implica envolvimento direto com o planejamento das sessões de jogo.

Considerando que “[a] cartografia é um método [...] que visa acompanhar um processo, e não representar um objeto” e “trata sempre de investigar um processo de produção” (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014, p. 32), parece ser a inspiração apropriada para esta pesquisa, já que o jogar do RPG é por natureza um processo: ao final, deixa de ser jogo e se torna história, a ser recontada pelos participantes.

3.1 O recorte do objeto

O tema de processos criativos nos RPG de mesa é um tema amplo e, para a realização da pesquisa, foi necessário um recorte. A primeira decisão foi pelos sistemas de jogo: D&D, FATE e Storytelling. Tal decisão se deu pelo fato de que cada sistema tem características que implicam um foco narrativo diferente e possuem diferenças no balanço entre mecânica e interpretação, mas também foi considerada a

questão de acesso. Como os jogos da pesquisa seriam com voluntários, os sistemas avaliados precisavam ser sistemas que estavam à minha disposição enquanto pesquisadora, de forma que eu pudesse oferecer para os voluntários. Enquanto jogadora e narradora de RPG, já tinha acesso e familiaridade com o sistema Storytelling e estava começando a me familiarizar com D&D no início da pesquisa e tinha acesso ao sistema FATE por meio de conhecidos.

E a segunda decisão foi pelo jogo presencial na Uerj e por registrar as sessões por áudio. Mais uma vez, a decisão se deu tanto por questões de processo de pesquisa quanto de acesso: sessões presenciais me permitiriam observar a dimensão corporificada do jogar e porque eu tinha acesso a salas de aula na Uerj onde conduzir as sessões; a escolha de áudio em vez de vídeo foi para atrair o máximo de voluntários possíveis, já que a ideia de se expor em vídeo poderia afastar algumas pessoas, e porque a gravação em áudio era algo que poderia ser feito com os recursos disponíveis a mim no meu celular, mesmo que eu o deixasse na mesa, enquanto o vídeo requeria que eu tivesse acesso a um tripé ou ajuda de alguém para garantir o enquadramento da gravação.

Além das gravações do tempo de jogo, os voluntários muitas vezes criaram grupos no Whatsapp para manter contato e conversar sobre o jogo em outros horários. E assim foram conduzidos os primeiros jogos em 2019.

Com a pandemia, porém, os planos tiveram que ser alterados. Não era mais possível fazer encontros presenciais e, agora, havia a dependência de ferramentas de áudio por parte dos voluntários também. O uso de webcam poderia amenizar os efeitos do distanciamento na pesquisa, mas eu não tinha acesso a esse recurso no início da pandemia e não poderia garantir que os voluntários teriam também, então optei por manter apenas o áudio. Os encontros passaram a ser virtuais na plataforma Discord, escolhida por existir um bot - ferramenta externa e gratuita - que grava o áudio das conversas, eliminando assim a necessidade de encontrar outros programas que realizassem as gravações, e por existirem bots de rolagem de dados, que garantiam que os voluntários teriam como jogar mesmo que não tivessem acesso a outras formas de rolar dados. Ainda assim, uma das mesas de 2020 foi realizada via texto, já que o acesso à internet de uma das voluntárias ficou comprometido durante o período. Os grupos paralelos passaram do Whatsapp para o próprio Discord.

As sessões ocorreram de forma semanal e cada sistema foi intercalado, de forma que a cada semana era um sistema a ser jogado. Os jogos começaram em abril dos seus respectivos anos e foram 6 sessões por sistema, de forma que respeitasse o calendário acadêmico da Uerj, com folga para a eventual necessidade de remarcar um encontro. Mesmo durante a pandemia, a rotina estabelecida em 2019 se manteve, agora online.

Quanto à minha observação-participante, fiz anotações posteriores ao horário de jogo, numa espécie de “diário de campanha”, me baseando nas gravações quando a memória falhava.

3.2 Busca por voluntários

Para entrar em contato com possíveis voluntários, em 2019 anunciei nos grupos da Uerj no facebook e também nos murais de avisos em vários andares da universidade, marcando uma data para que os interessados pudessem me conhecer, no dia e horário em que aconteceriam os jogos. Depois desse primeiro encontro, em que expliquei a pesquisa e a dinâmica do experimento, recolhi os emails dos 30 interessados que compareceram, com o objetivo de enviar um questionário para obter informações que me ajudariam a organizar as mesas. Obtive 17 respostas.

Os meus critérios na divisão dos voluntários entre as mesas de cada sistema de jogo foram: idade dos participantes - tentei equilibrar a média de idade em todas as mesas; familiaridade com o sistema proposto - entre os voluntários, havia aqueles que conheciam os três sistemas e aqueles que não conheciam nenhum, busquei misturar os níveis de conhecimento dos jogadores entre as mesas; e preferência - uma das perguntas do questionário era se o voluntário tinha preferência por algum sistema e, na medida do possível, tentei respeitar tal preferência.

Nos anos de 2020 e 2021, a busca por voluntários se deu de forma inteiramente online, devido à pandemia. Em 2020, obtive 8 respostas e precisei organizar as mesas com voluntários participando em mais de uma. Em 2021, recebi 25 respostas. Os critérios para a organização das mesas se mantiveram os mesmos, mas o fato de que os jogos seriam online significou que eu pude alcançar voluntários de outros lugares

do país. E um novo critério usado foi favorecer voluntários que não tivessem participado da pesquisa ainda. Nestes dois últimos anos do experimento, também tive que levar em conta a necessidade de encontrar voluntários que estivessem dispostos a narrar. A Tabela 1 esquematiza a distribuição dos voluntários por ano e etapas da pesquisa:

	Demonstraram interesse	Participaram de sessões de jogo				Questionário sobre a Experiência	Entrevista
		Storytelling	D&D	FATE	Total		
2019	30 (presencial)	5	6*	5	16	5	3
	17 (questionário)						
2020	8	4	4	4	12	6	2
2021	25	5	5	5	15	8	5

Tabela 1 - Distribuição de Voluntários por Etapa de Pesquisa

Em 2019, a explicação sobre a pesquisa para os voluntários aconteceu de forma presencial para os 30 que compareceram no horário marcado e, desses 30, 17 responderam ao questionário de preparação das sessões. Nos anos 2020 e 2021, não houve etapa presencial.

A mesa de D&D de 2019 teve desistência no meio e um voluntário substituto foi chamado; ainda assim, houve mais desistência de voluntários e a mesa não cumpriu todos os encontros previstos.

Em 2020, o total de participantes em sessões de jogo é maior que o total de voluntários porque como houve poucos voluntários, algumas pessoas participaram de mais de uma mesa.

3.2.1 Perfil dos voluntários

Por ter sido divulgado primariamente na Uerj e em redes sociais e grupos a que eu tinha acesso, a grande maioria dos voluntários representa um perfil universitário. Nos três anos, dos 50 que responderam os questionários para a preparação das mesas de jogo, a grande maioria - 42,6% - na faixa etária de 20 a 25 anos (FIG 30) e já tinha jogado algum tipo de RPG de mesa antes (FIG 31).

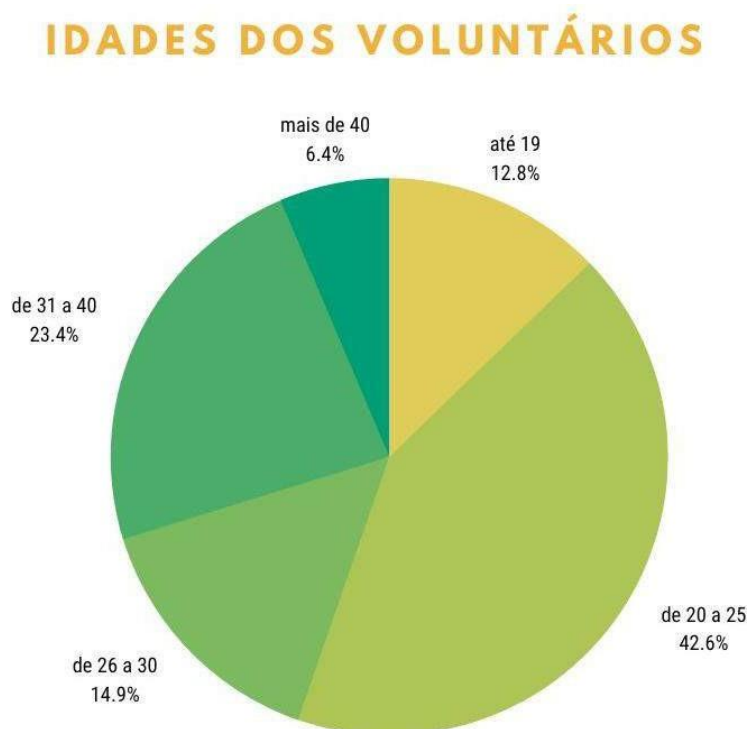


FIG 30 - Gráfico das idades de todos os voluntários dos três anos de pesquisa.

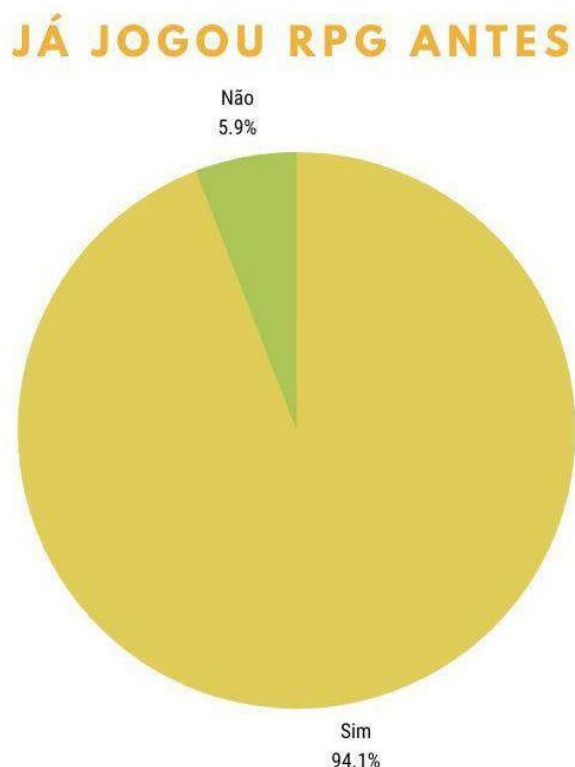


FIG 31 - Gráfico de quantos voluntários já tinham experiência com RPG, nos três anos de pesquisa.

Mesmo no início da pesquisa, quando os voluntários tinham que ir fisicamente até a Uerj para jogar, nem todos eram naturais do Rio de Janeiro. Em 2019, eram estudantes de outros estados que estavam fazendo cursos na faculdade carioca e, nos anos seguintes, com os recursos digitais, a quantidade de pessoas de fora do estado do Rio de Janeiro aumentou ao ponto de que toda mesa tinha pelo menos um jogador de outro estado. Ainda assim, a grande maioria dos jogadores tinha origem na região Sudeste e nenhum dos jogadores vinha das regiões Sul ou Centro-Oeste (FIG 32).

ONDE MORAM OS JOGADORES (2019/2020/2021)

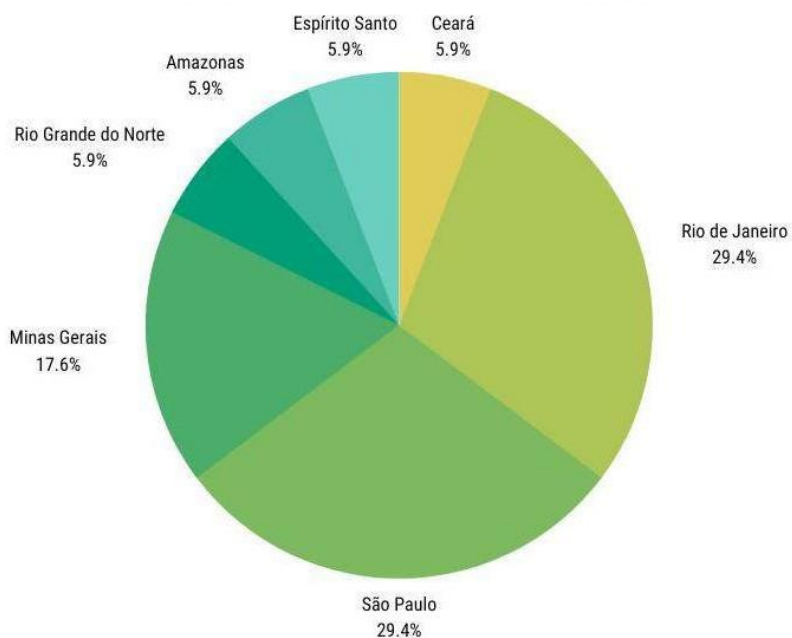


FIG 32 - Gráfico da origem dos jogadores que participaram da pesquisa

As últimas informações sobre o perfil dos jogadores coletadas durante a pesquisa foram profissão e escolaridade. Como esperado, a maioria (41,2%) declarou “estudante” como profissão (FIG 33). Quanto à escolaridade, mais da metade (52,9%) estava cursando ou já tinha o nível superior completo (FIG 34).

PROFISSÃO DOS JOGADORES (2019/2020/2021)

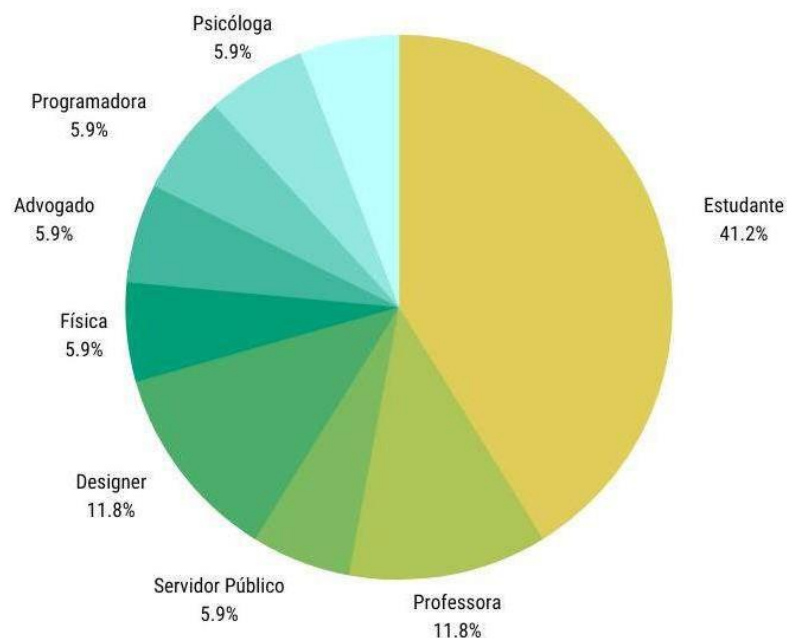


FIG 33 - Profissão dos jogadores que participaram da pesquisa

ESCOLARIDADE DOS JOGADORES (2019/2020/2021)

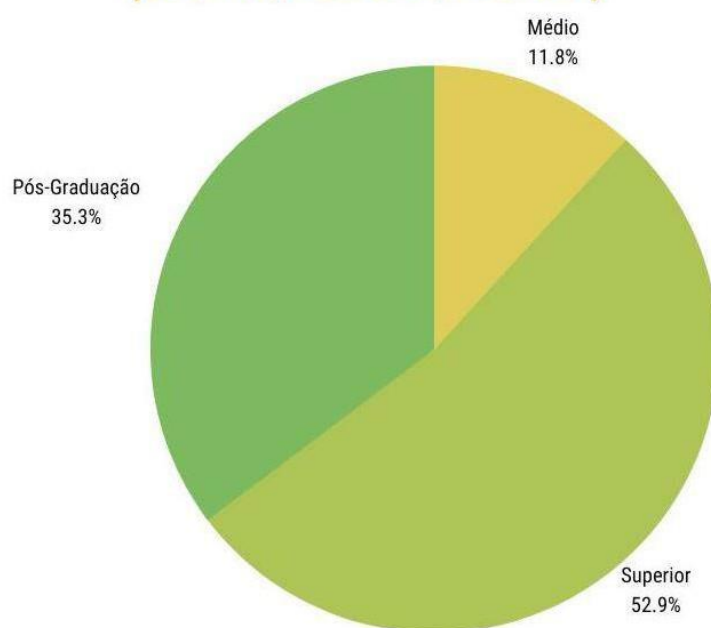


FIG 34 - Escolaridade dos jogadores que participaram da pesquisa, tanto concluída quanto em andamento.

Considerando que a chamada de voluntários se deu majoritariamente em ambiente acadêmico, não é surpresa que isto se reflita nos perfis dos jogadores. É notável, porém, que dois dos jogadores marcaram Ensino Médio como escolaridade, o que mostra que, de certa forma, a chamada de voluntários conseguiu ir um pouco além da bolha do ensino superior.

3.3 Observação-participante

A partir do método da cartografia, a intervenção do pesquisador é inevitável, já que a pesquisa acontece no plano da experiência:

[T]oda pesquisa é intervenção. Mas, se assim afirmamos, precisamos ainda dar outro passo, pois a intervenção sempre se realiza por um mergulho na experiência que agencia sujeito e objeto, teoria e prática, num mesmo plano de produção ou de coemergência - o que podemos designar como plano da experiência. A cartografia como método de pesquisa é o traçado desse plano de experiência, acompanhando os efeitos (sobre o objeto, o pesquisador e a produção do conhecimento) do próprio percurso da investigação” (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014, p. 17-18).

Essa perspectiva se faz muito útil no estudo de RPG de mesa já que os jogos são experiências mutáveis. Como colocam os autores Bettocchi et al (2020):

Observando sessões de jogo, percebemos que atividades lúdicas precisam estar sempre em ação – jogos só existem quando jogadores operam nele, aceitando as regras e agindo em cima delas. Portanto, experiências de jogo assumem que: 1) jogar é sempre movimento; 2) jogar depende de informação que é apresentada externamente para ações, como regras. (BETTOCCHI, KLIMICK, PERANI, 2020, p. 2).⁷⁹

Entendendo que, de acordo com o método da cartografia, a minha presença se tornaria parte da experiência do jogar a ser observado, o objetivo metodológico deixa de ser estabelecer uma separação entre pesquisador e objeto, mas entender a experiência a partir dela mesma:

⁷⁹ Texto original: Observing game sessions, we notice that ludic activities must always be in action – games only exist when players operate in it, accepting the rules and acting on them. Therefore, gaming experiences assume that: 1) play is always in movement; 2) play depends on information that is presented externally for actions, like rules.

[A] experiência do jogar é definida não apenas pela relação entre jogadores e o jogo em si mesmo, mas também como uma atividade lúdica dependente de processos comunicativos entre jogadores e elementos do jogo. Tal processo comunicativo envolve a imersão conquistada através do contato dos jogadores com o *gameplay*, e a produção de sentido que acontece durante/a partir da atividade.” (BETTOCCHI, KLIMICK, PERANI, 2020, p. 2).

Para a pesquisa ter sentido, então, se fazia necessário entrar em contato com esse movimento e observá-lo de todos os pontos de vista possíveis num RPG de mesa. A realização da pesquisa foi pensada a partir disto, de forma que participei de todas as mesas, mesmo que apenas como plateia.

Na primeira etapa, em 2019, ocupei o papel de narradora. Minha função no jogo era organizar o cenário onde o jogo iria acontecer, apresentar o sistema para os jogadores, guiá-los pelo processo de criação de personagem e acompanhá-los na história que construímos juntos. O registro da experiência por meio de áudio me deixava livre para focar na experiência do momento. Parte de tal experiência é a coordenação dos horários de jogo e imprevistos que surgem. Alguns encontros tiveram que ser remarcados e uma das mesas acabou se desfazendo no meio do processo, já que os jogadores voluntários deixaram de aparecer. Tal ocorrência não é estranha ao mundo dos RPGs.

Na segunda etapa, já em meio a pandemia, em 2020, ocupei o papel de jogadora. Minha função passou a ser interpretar minha personagem, seguir as instruções dos narradores e contribuir para o andamento do jogo. O registro ainda em gravação de áudio, agora inclui as checagens para garantir que ainda estávamos todos ouvindo, já que a conexão podia falhar.

Na última etapa de jogos, em 2021, fui observadora, sem participar ativamente dos jogos. As minhas responsabilidades não estavam diretamente envolvidas com os jogos e pude aproveitá-los como plateia, acompanhando a história que se desenvolvia sessão a sessão, participando apenas das conversas pós-jogo.

Em todos os anos de jogos da pesquisa, houve ocasiões em que foi necessário remarcar o encontro, como acontece normalmente em qualquer grupo de RPG. E todos os anos tiveram jogadores que produziram arte sobre situações que aconteceram no jogo ou sobre os personagens.

Ao fim de cada mesa de jogo, pedi aos voluntários para responderem um questionário sobre suas experiências com a pesquisa, de forma que pudesse ter as impressões deles, além das minhas, sobre o experimento.

3.3.1 Percepções da pesquisadora

Durante a pesquisa, por ter participado dos jogos em várias “funções”, pude observar o jogar de cada perspectiva e considerar suas diferenças para além daquelas trazidas pelos sistemas analisados. Além disso, trago comigo a experiência de alguém que joga RPG de mesa há mais de 10 anos, experiência essa que invariavelmente colore a minha percepção e a maneira como eu interajo durante os jogos.

Enquanto pesquisadora, fui responsável por organizar horários e manter contato entre todos os participantes, mesmo nas mesas em que não narrei. Já que os sistemas analisados exigem a presença de alguém responsável pela narrativa, é comum que o narrador assuma esse papel a não ser que os outros jogadores escolham dividir essa responsabilidade.

Nas mesas em que eu apenas observei, tentei minimizar minha presença. Depois de apresentar a pesquisa e dar o ok para as sessões começarem, eu mutei meu microfone, de forma que minhas reações naturais não interferissem, o que só foi possível por estar em ambiente online, já que se estivesse observando num ambiente físico, a minha presença física estaria visível a todos os participantes.

Organizei abaixo meus apontamentos por sistema, numa tentativa de dar uma ordem que facilite a leitura, mesmo que os jogos da pesquisa tenham ocorrido em simultâneo com sessões intercaladas por semana.

3.3.1.1 D&D

Minha relação com D&D começou primariamente quando comecei a assistir Critical Role. Apesar de ter conhecimento da existência do sistema e de ter montado ficha para jogar algumas vezes no passado, nunca tinha tido a experiência de jogar o sistema até o momento da pesquisa.

Mesmo o sistema sendo passível de ser adaptado para qualquer cenário, o foco dos livros básicos é num mundo de alta fantasia, com magia, dragões e outras criaturas fantásticas e, enquanto Narradora de outros sistemas, sempre criei meus

próprios cenários em vez de utilizar os cenários oferecidos nos livros de regra, portanto quando narrei para a pesquisa, utilizei um cenário fantástico que já tinha esboçado anteriormente (FIG 35).



FIG 35 - Mapa do cenário usado nos jogos de 2019. Arte minha.

Uso o cenário como uma ferramenta para que os jogadores possam criar seus personagens e é a partir dos personagens que eu monto a trama da história a ser jogada. Em D&D, porém, tive que adaptar meu processo.

Por não estar acostumada com o sistema, tive dificuldade em imaginar possíveis iscas narrativas para apresentar aos jogadores e, com isso em mente, acabei por buscar aventuras prontas para auxiliar nas primeiras sessões. No site *DMs Guild*⁸⁰, encontrei recursos gratuitos e escolhi duas aventuras que mesclei na primeira aventura: *A Rodent Problem*⁸¹ e *A Most Potent Brew*⁸², ambas vendidas como aventuras para personagens de nível 1.

⁸⁰ <https://www.dmsguild.com>

⁸¹ <https://www.dmsguild.com/product/182728/A-Rodent-Problem>

⁸² <https://www.dmsguild.com/product/186488/A-Most-Potent-Brew--A-Basic-Rules-Adventure>

Apesar do cuidado na criação dos personagens e na busca por aventuras prontas que estivessem adequadas ao nível dos jogadores, quando jogamos o primeiro encontro de combate, notei que estava mais difícil para os jogadores do que o antecipado.

No meu costume de narrar, não escondo as rolagens de dados que faço para decidir resultados de atitudes dos inimigos, mesmo tendo noção de que é uma prática comum entre narradores de D&D. O que aconteceu foi que os personagens dos jogadores morreram no primeiro combate.

O sistema tem formas de recuperar personagens que morrem: feitiços que os próprios personagens aprendem ao subir de nível, rituais que podem ser realizados por NPCs em templos ou igrejas e itens. Na mesa de 2019, porém, os jogadores não tinham acesso a isso por questões de nível e, em conjunto, decidimos não acatar os dados. A minha solução foi trazer o NPC que confiou o serviço ao grupo para resgatá-los e eles se recuperaram e seguiram a aventura.

Tal situação foi divertida, apesar dos pesares, tanto para mim quanto para os jogadores, estávamos todos rindo da tragédia que aconteceu com os personagens e, depois de recuperados, eles acabaram conseguindo terminar o serviço.

Infelizmente, como acontece com muitas mesas de RPG, devido a imprevistos, os voluntários acabaram não podendo seguir com os encontros e a primeira mesa de D&D da pesquisa foi interrompida sem concluir os 6 encontros planejados.

Depois dessa mesa, veio a pandemia e os jogos passaram para o ambiente online no Discord. Como pesquisadora, organizei um servidor onde os jogos pudessem acontecer e eu teria os registros de qualquer conversa paralela que acontecesse via texto.

Como jogadora, não tive que me preocupar em criar ou escolher cenários para o jogo, apenas seguir o que a narradora tinha em mente. Jogamos Humblewood, um cenário pronto que foi financiado via Kickstarter em 2019⁸³, em que as raças de personagens são animais - aves, raposas, entre outros.

⁸³ <https://www.kickstarter.com/projects/hitpointpress/humblewood-campaign-setting-for-5e-dnd>

Foi uma experiência diferente considerar personagens que eram mais animalescos do que eu estava acostumada. Usei características dos animais como conhecemos no nosso mundo para guiar minha construção.

Como a narradora não tinha acesso estável à internet, a mesa acabou sendo jogada via texto no Discord. Eu já tinha jogado RPG por texto, tanto em forma de mensagem instantânea num formato de chat, como é no Discord, quanto em forma de posts num fórum. Na minha experiência, o formato de fórum acaba sendo mais lento e não depende dos jogadores estarem online ao mesmo tempo, enquanto o chat é mais imediato e mais síncrono, o que mais se aproxima à experiência de jogar numa mesa offline.

Algo que chamou minha atenção foi a mudança em relação a rolagem de dados. Como estávamos jogando em ambiente virtual, a rolagem de dados era mediada por um programa em vez de ser feita com dados físicos numa mesa. Assim, a antecipação do resultado era minimizada, considerando que o programa dava o resultado de forma quase imediata para todos os jogadores, em vez de o grupo ter que esperar o dado parar de rolar e o jogador anunciar o resultado. Isso não quer dizer que não havia nenhum tipo de antecipação: conexão com a internet pode flutuar e alterar a velocidade de resposta do programa, o que pode se aproximar ao afeto de esperar dados físicos pararem de rodar.

Depois de cada encontro, a Narradora pedia um feedback dos jogadores, tanto para saber como os jogadores estavam sendo afetados pela narrativa quanto para receber sugestões do que esperávamos do jogo.

As conversas paralelas aconteceram e, algumas vezes, tanto eu quanto a narradora tínhamos que orientar os outros jogadores a usar um chat separado, já que o jogo estava sendo por texto, para evitar confusão no chat principal do jogo.

No decorrer das sessões, conforme os jogadores foram se conhecendo e os personagens interagindo, as dinâmicas entre a minha personagem com os outros foram se estabelecendo e acabei descobrindo um interesse romântico que não tinha planejado ou esperado que acontecesse. Conversei com a outra jogadora e, com a permissão dela, chegamos a explorar o início dessa relação entre nossas personagens.

A experiência de apenas observar o jogo, na posição de “audiência”, não me era estranha, já que tenho o hábito de assistir shows de *actual play*. A diferença principal no caso da pesquisa em geral e da mesa de D&D em particular foi a interação direta com os jogadores. Algumas vezes, me peguei fazendo comentários mesmo com o microfone mutado e, dependendo do momento, cheguei a desmutar o microfone para que os jogadores pudessem ouvir como o jogo estava me afetando.

Por conhecer o sistema, melhor que alguns dos jogadores inclusive, parte da diversão em assistir os jogos veio de antecipar algumas soluções e ter minhas expectativas quebradas quando os personagens enxergavam possibilidades que eu não tinha pensado.

3.3.1.2 FATE

Diferente dos outros sistemas, FATE era o que eu tinha menos experiência tanto de jogo quanto de leitura das regras, tendo jogado apenas uma sessão de Jadepunk num evento. Como Jadepunk já tem seu próprio cenário, não tinha tido a experiência de criar o cenário em conjunto com os outros jogadores e é este processo que determina o tom e gênero do jogo, já que o próprio FATE é agnóstico de cenário. A única determinação que o livro de regras faz sobre o jogo é estabelecer que os personagens são competentes no que fazem e é em cima dessa ideia que devem ser construídos.

Da minha parte como narradora, não houve muita necessidade de planejar anteriormente já que a base do jogo seria criada em conjunto com os outros jogadores. Discutimos várias possibilidades de cenário e acabamos por escolher jogar numa versão da cidade do Rio de Janeiro em que criaturas fantásticas existem, influenciada inclusive pelas sugestões de um jogador que não voltou para as sessões seguintes.

Foi um processo de aprendizado, alguns dos jogadores conheciam o sistema melhor do que eu e me ajudavam quando aparecia alguma dúvida. No geral, FATE tem regras intuitivas e que incentivam o improviso, tanto narrativo como mecânico, no sentido de que as regras eram pouco prescritivas e abertas para interpretação pelo grupo. E, no tempo da pesquisa, a história chegou ao fim. Conseguimos guiar a narrativa até um ponto de encerramento satisfatório para todos os envolvidos.

No papel de jogadora, pude conhecer outra forma de guiar a construção de personagem. O narrador pediu que a gente criasse playlists e coleções de imagens que representassem nossos personagens. A construção conjunta do cenário também foi guiada pelo narrador, que pediu produtos midiáticos que tivessem aspectos que a gente gostasse da história como inspiração. Acabamos jogando num mundo steampunk⁸⁴, com elementos de viagem no tempo e um futuro cyberpunk⁸⁵.

Ser jogadora num sistema em que eu tinha pouca experiência me ajudou a clarear algumas confusões que tinham ficado da mesa anterior em que narrei. FATE tem duas abordagens de regras: o FATE básico e o acelerado, que tem regras mais condensadas. Jogar me fez perceber que eu tinha misturado um pouco as duas abordagens na minha experiência de narradora, mesmo que não tenha afetado o jogo de forma negativa.

Quando os encontros chegaram ao fim, todo mundo demonstrou interesse em continuar jogando com os mesmos personagens, principalmente porque a narrativa ainda tinha pontas soltas que todos queriam explorar e o cenário criado nos empolgava. Tal continuação não aconteceu até o momento da conclusão deste trabalho.

A última sessão de FATE para a pesquisa foi narrada por uma jogadora que nunca tinha narrado nenhum RPG antes. Ela se voluntariou para tal mesmo sem ter experiência e eu aproveitei a oportunidade, já que todos os narradores nas outras mesas tinham experiência prévia com algum sistema, eu inclusa. Os jogadores estabeleceram uma dinâmica amigável e tanto os personagens quanto o cenário criados, de ficção científica e exploração espacial, me fizeram antecipar as sessões para ver o que aconteceria.

Nessa mesa, os jogadores também expressaram desejo de continuar jogando e nem precisaria ser o mesmo sistema ou cenário.

⁸⁴ Steampunk é um subgênero da ficção científica ambientado no passado, no qual avanços tecnológicos ocorreram mais cedo do que no mundo real, durante a época da Revolução Industrial. Portanto o cenário tem foco no impacto do uso do carvão como forma principal de combustível e do vapor da queima do carvão. Steam é vapor em inglês.

⁸⁵ Cyberpunk é um subgênero de ficção científica, com foco em tecnologia avançada e baixa qualidade de vida, e costuma ter uma narrativa distópica de sobrevivência no capitalismo avançado. Seu nome vem da combinação de cibernética (cyber) e punk.

3.3.1.3 Storytelling

Este é o sistema no qual eu tenho mais experiência. É o que eu mais narrei e joguei até o momento e, em parte, o que me levou a considerar essa linha de pesquisa. Por ser um sistema com cenário e tom já estabelecidos, acaba sendo menos flexível que FATE. Também tem menos foco em combate que D&D. Ainda assim, as possibilidades dramáticas de jogar num cenário muito próximo do mundo real mas com elementos fantásticos sempre me atraíram.

Como Storytelling é a minha zona de conforto enquanto narradora, usei um cenário que já tinha narrado antes - uma cidade universitária inspirada em Seropédica. A escolha por reutilizar o cenário em vez de criar um novo para a pesquisa foi justamente para ter a experiência de como a configuração do grupo de jogadores pode mudar a direção da história.

A primeira diferença de jogar com um grupo diferente é que os passados dos personagens trazem possibilidades diferentes, como NPCs e relacionamentos que não existiam em outras configurações do cenário com outros grupos.

Storytelling enquanto sistema tem vários livros base, um geral e um para cada criatura sobrenatural, de forma que o cenário que eu propus focava em personagens humanos e dava a possibilidade para os jogadores se tornarem criaturas sobrenaturais.

Alguns dos jogadores conheciam o sistema, mas a maioria nunca tinha jogado Storytelling, então parte do meu papel enquanto Narradora foi guiá-los pelo sistema, ajudando-os a entender as possibilidades.

As sessões ocorreram bem, tão bem inclusive que, numa ocasião, nos estendemos no jogo e pediram para nos retirar da sala de aula que usávamos na Uerj porque haveria aula naquele horário. Os jogadores demonstraram interesse em continuar jogando depois da pesquisa, mas a mesa em si não seguiu em frente ao final das sessões propostas.

Na mesa em que fui jogadora, o cenário criado pelo narrador foi inspirado no filme “O Chamado” e ambientado no nordeste brasileiro. Foi interessante explorar as possibilidades criadas por falhar nos dados e essa experiência me ajudou a abraçar

esses momentos como sementes criativas, de onde situações inesperadas podem surgir. A história chegou a um final no tempo da pesquisa e o grupo escolheu continuar jogando junto com os mesmos personagens, mas com um ajuste no sistema: Storytelling tem duas edições e a pesquisa usou a primeira, mas o narrador se sentia mais confortável com a segunda, então para a continuação da mesa, trocamos de edição.

Na mesa que observei, o cenário foi baseado na colonização do Brasil, com personagens da era atual sendo transportados para o passado. Foi interessante ver como os jogadores teceram uma narrativa anticolonialista, com os personagens dos jogadores ajudando os NPC indígenas a resolver o problema causado pelos portugueses. Mesmo participando das conversas pelo chat de texto, mantive minha interação a um mínimo, deixando-os livres para guiarem o jogo da maneira que preferissem.

3.3.2 Percepções dos jogadores voluntários

Ao final dos jogos, enviei um questionário para os voluntários, numa tentativa de ter registro tanto das perspectivas deles sobre os jogos da pesquisa quanto de quaisquer experiências anteriores com RPG de mesa que eles quisessem compartilhar.

O questionário (ANEXO 4) consistia de 6 sessões: a primeira apresentando o questionário e pedindo dados quantitativos como idade, escolaridade, estado de residência e profissão; uma seção de perfil de jogador, com 9 questões sobre gostos e hábitos de consumo de entretenimento (incluindo RPG de mesa); uma seção focada na experiência enquanto jogador, com 11 perguntas; uma seção focada na experiência de narrar, com 13 perguntas; uma seção sobre interpretação, com 18 perguntas, incluindo uma subseção sobre conversas paralelas; e uma seção final para comentários adicionais.

Infelizmente, nem todos responderam. Dos 15 jogadores voluntários de 2019, apenas 5 responderam a tempo; dos 8 jogadores de 2020, foram 6 respostas e dos 15 de 2021, 8 responderam; um total de 19 respostas, representando 50% do total de voluntários que chegaram a participar dos jogos.

A maioria deles começou a jogar RPG com amigos, seja do Ensino Médio, da faculdade, online ou de outros contextos; mas tiveram aqueles que indicaram terem começado por causa de parentes ou em eventos. Também tiveram aqueles cujo primeiro encontro com RPG de mesa foi esta pesquisa (FIG 36).

COMO COMEÇOU A JOGAR RPG

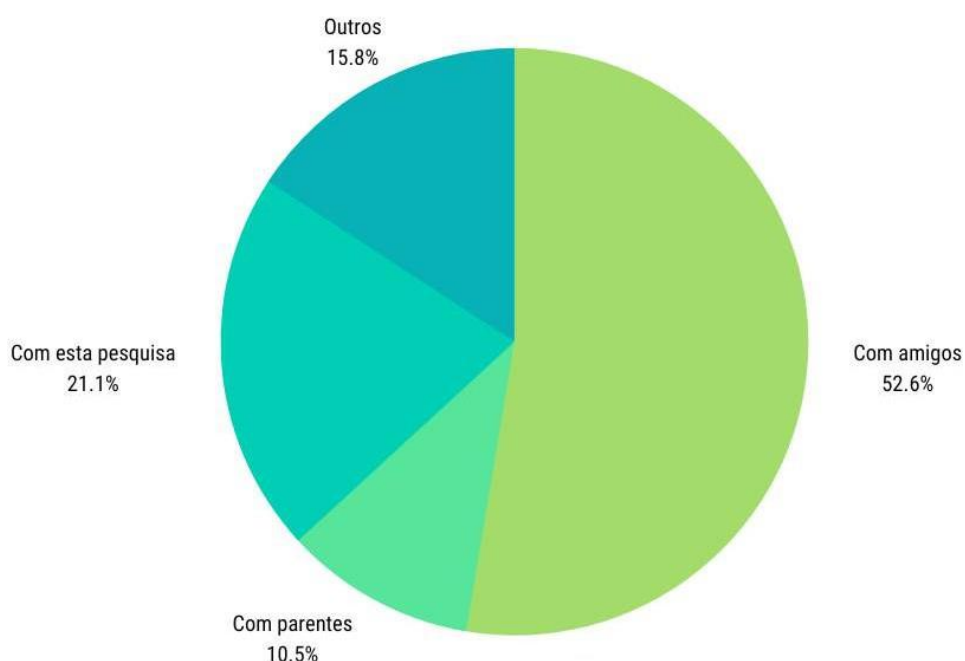


FIG 36 - Gráfico das respostas dos jogadores sobre como começaram a jogar RPG

Quando perguntados sobre a experiência da pesquisa, a maioria demonstrou ter gostado da experiência, usando termos como “divertido”, “legal” e “boa”, e expressando vontade de participar de experiências parecidas. Destaco aqui algumas das respostas que mais me chamaram atenção:

Foi excelente, consegui criar uma personagem conceitualmente interessante e mecanicamente divertida.

Foi enriquecedor no sentido de exercitar a imaginação e o storytelling, que também são aspectos fundamentais a serem exercitados para a profissão que exercito hoje.

Foi muito bom. Não tinha jogado RPG antes e eu gostei do formato de contação de histórias, onde o foco era o enredo do nosso jogo e não as batalhas em si.

A experiência foi positiva e agradável. As principais dificuldades foram cumprimento do calendário — que foi resolvido depois combinamos mecanismos para lembrar o grupo) — e a combinação da falta de intimidade prévia entre os jogadores (incluindo mestre) com a interação limitada (remota e por áudio) — esse fator causou alguns tropeços durante as sessões, mas nada particularmente memorável.

Foi incrível, achei Fate um sistema muito gostoso pra criar personagem e a mestra também deixou bem livre pra gente se empolgar na hora de criar.

Foi bem estressante. Eu nunca tinha jogado rpg até então, então toda a minha experiência vinha de jogos de rpg que assisti. Pesquisei muito sobre, na internet e com mestres de rpg que eu conhecia, e acho que me saí ok.

Foi mais fácil porque os jogadores da mesa que mestrei gostavam mais de focar na parte de roleplay, então não tive que ficar muito estressada com a mecânica.

Enquanto boa parte das respostas enfatizava o jogo e a diversão, essas respostas mostram que os voluntários também perceberam outros aspectos da experiência, como criação de personagem, dificuldades em manter os dias e horários combinados, o fato de que a maioria não se conhecia e o estresse de lidar com situações novas.

O objetivo do questionário era ter uma noção mais completa do contexto que os jogadores voluntários trouxeram para a experiência da pesquisa e dos jogos em si, de forma que a análise nos próximos capítulos possa levar em consideração a complexidade da rede líquida de cada mesa formada para a pesquisa. As respostas completas se encontram no Anexo X.

Também foram feitas entrevistas com os jogadores voluntários. Dos 38 participantes, 10 concordaram em dar entrevistas a tempo. As entrevistas foram semi-estruturadas e tiveram por objetivo criar um quadro mais completo sobre o que cada um trouxe consigo de gostos e desgostos em questões de RPG de mesa e como eles entendem conceitos importantes para a pesquisa como *criatividade*, *invenção* e *afeto*.

Realizadas de forma remota, síncrona e por texto, via Discord, as entrevistas seguiram o seguinte roteiro preliminar:

1. Qual seu estilo de jogo de RPG favorito? Por que?
 - a. Qual o seu sistema favorito? Por que?
2. O que você mais gosta num jogo de RPG?
3. O que você busca num grupo para jogar RPG?
4. Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG? Por que?
5. Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG? Por que?
6. Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?
7. O que você entende por criatividade? E invenção?
8. Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?
9. O que você entende por afeto? Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?
10. O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG? E de forma negativa?
11. Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?
12. Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?
13. Você acha que os personagens afetam os jogadores? Como?
14. Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG? Por que?
15. Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Apesar de ter perguntas prontas, por vezes, as respostas dos entrevistados levantou questões específicas ou necessidade de aprofundar o que foi dito. As respostas completas podem ser lidas no Anexo X.

4. QUESTÕES DO JOGAR

Sua personagem está presa em uma sala, e precisa sair antes que a encontrem. Ela está só com a roupa do corpo, sua bolsa e seu celular foram perdidos na perseguição da cena anterior. Como ela sairá da sala?

O trecho acima é um exemplo simples de algo que pode acontecer durante uma sessão de RPG. Como o jogador lidará com as circunstâncias para que a personagem escape da sala é deixado à imaginação do jogador. Ela irá tentar subir na ventilação? Arrombar a porta com um grampo de cabelo? Se a porta for de madeira, ela pode tentar quebrar a porta, ou se a fechadura for velha e enferrujada, talvez os vilões sejam desleixados e tenham deixado a chave na porta pelo lado de fora e ela consiga empurrá-la para fora da fechadura pelo lado de dentro e puxá-la por baixo da porta; a personagem boa em ofícios pode improvisar ferramentas para desmontar as dobradiças. As opções são tantas quanto a criatividade do jogador permitir, com a colaboração do mestre.

No RPG de mesa, os sistemas apresentam padrões que permitem o florescer criativo dos participantes, mas essa criatividade só se concretiza no jogar - incluindo a criação de personagem dos jogadores e o planejamento de sessões de jogo e do cenário por parte do narrador, até a sessão propriamente dita. Como coloca Rosa:

“Um sistema é composto (entre outras coisas) de mecânicas, as regras escritas no livro, as formas como elas se relacionam. Essas mecânicas, por sua vez, disparam dinâmicas quando utilizadas em mesa. E essas dinâmicas podem ser divertidas ou não” (ROSA, 2020, p. 15).

É em cima da plataforma criada pelo sistema que o jogar acontece. Jogar esse que implica um diálogo entre os participantes (humanos e não-humanos). Como processo, o jogar se torna ambiente em que os participantes exploram não apenas o jogo em si, mas uns aos outros, num acoplamento criativo-lúdico-afetivo.

Todos os sistemas, de uma forma ou de outra, enfatizam a “Regra de Ouro”, que diz que a diversão dos participantes é a prioridade e qualquer regra pode ser mudada contanto que os jogadores concordem com isso; se o sistema, o “código do programa” (ERMI, MÄYRA, 2011) estiver atrapalhando a imersão dos jogadores, eles são

convidados pelo próprio sistema a mudá-lo. A narrativa colaborativa do jogo é colocada em primeiro lugar nesses sistemas.

A questão da imersão é relevante para entendermos as maneiras como os jogadores exploram a criatividade no jogar. Retomando as dimensões de imersão de Ermi e Mäyrä [2011], citadas na pág. 64, no RPG, essas dimensões são, muitas vezes, cargo do narrador: é responsabilidade deles envolver os jogadores na narrativa e no cenário de forma que se engajem com o jogo. Os livros dos sistemas Storytelling e D&D apresentam listas de sugestões de produtos de entretenimento (livros, filmes, séries de TV e músicas) que o narrador pode usar para se inspirar ao criar o cenário e para trazer seus jogadores para dentro da história que pretende narrar.

Além disso, os sistemas tentam ilustrar um cenário-base, com o auxílio de ilustrações espalhadas pelo conteúdo. Como FATE tem a pretensão de ser um sistema de múltiplos cenários, o livro é ilustrado por representações de vários cenários possíveis, desde guerreiros medievais no teto de um ônibus congelado até uma espaçonave que explora os confins do universo, passando por personagens humanos com roupas contemporâneas carregando armas medievais a alienígenas com vestimentas e armas futurísticas.

As ilustrações do livro base de Storytelling têm um estilo *dark* e gótico, feitas para invocar no leitor um senso de suspense e ansiedade. Sua estética pretende nos ajudar a entrar no mundo das sombras onde nos escondemos de vampiros e esperamos não ser assombrados pelos fantasmas na casa abandonada em frente à nossa. O livro do Mundo das Trevas também oferece contos que funcionam tanto para ilustrar o tipo de história que poderiam existir no cenário quanto para auxiliar na imersão dos jogadores:

As histórias narradas neste jogo são ambientadas no Mundo das Trevas. É um lugar muito parecido com o nosso mundo; ambos têm a mesma história, cultura e geografia. Superficialmente, a maioria das pessoas neste mundo ficcional vive da mesma maneira que vivemos. Consomem a mesma comida, vestem as mesmas roupas, e desperdiçam seu tempo assistindo aos mesmo programas estúpidos na televisão. Contudo, no Mundo das Trevas, as sombras são mais intensas, as noites mais escuras e a neblina mais densa. Se, em nosso mundo, uma rua qualquer tem uma casa abandonada que dá calafrios nas pessoas, no Mundo das Trevas essa casa emite estranhos suspiros em certas noites do ano, e parece ter um rosto humano quando vista pelo canto do olho. (CLIFFE, Ken. O Mundo das Trevas)

As ilustrações do Livro do Jogador da quinta edição de D&D descrevem um mundo épico medieval, recheado de castelos de grandes lordes e ruínas antigas,

povoado por todo o tipo de criaturas, tanto humanoides quanto monstruosas. São artes que buscam imergir o jogador no cenário fantástico que o sistema propõe e lhe apresentar inspirações para criar suas próprias histórias:

O RPG Dungeons & Dragons é sobre contar histórias num mundo de espada e feitiçaria. Compartilha elementos com os jogos infantis de faz-de-conta. Como tais jogos, D&D é movido à imaginação. É sobre imaginar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e como um aventureiro fantástico reagiria aos desafios que a cena apresenta. (Wizards of the Coast, 2014)

Apesar dos sistemas se esforçarem para apresentar seus respectivos cenários (ou falta de cenário definido, como é o caso de FATE), a “Regra de Ouro” também se aplica ao pano de fundo das histórias. Os jogadores são livres para usar as regras dos sistemas para contar histórias no universo que quiserem.

A partir do que é apresentado nos livros, os jogadores e o narrador já têm adjacentes possíveis para criar uma história única, mas também trazem suas próprias possibilidades a partir de suas experiências de vida, gostos e personalidade.

Nos capítulos anteriores, trabalhamos majoritariamente os participantes não-humanos, apesar de pontuar intersecções com os jogadores. Neste capítulo, vamos explorar mais a fundo as maneiras como a dinâmica estabelecida entre os jogadores afetam o processo do jogar e, por sua vez, a criatividade que dele emerge.

Os jogadores-voluntários antecipavam serem afetados pelo jogo. Quando perguntados sobre o que esperavam de um jogo de RPG, as respostas tocavam no tópico da diversão, em sua maioria. A expectativa de “diversão” é reflexo do elemento lúdico e uma manifestação de como o jogar nos afeta durante o processo:

Eu espero me divertir, eu acredito na máxima que diz: "o único jeito de jogar RPG errado é quando não se diverte".

Acredito que quando eu jogo RPG o que eu mais quero é me divertir, espero também trabalho em equipe e participar de uma aventura ou jornada de herói.

Espero que o mestre, acima de tudo, leve em consideração a diversão dos jogadores, usando o que ele colocou na história e dando oportunidades de interpretar o que foi criado no conceito, mesmo que tenha que burlar regras ou criar novas, a fim de deixar a experiência divertida.

Que seja divertido para mim e para o grupo, e que surja uma história interessante.

Diversão: uma história envolvente, referências, piadas internas, um entrosamento cada vez maior entre os membros do grupo.

Eles também pontuam como são afetados pela sociabilidade do jogo, quando se referem a “trabalho de equipe”; a “que mestre leve em consideração a diversão dos jogadores”; ou a “piadas internas”. Qualquer tipo de RPG de mesa que envolva mais de um jogador, vai ter a sociabilidade como fator no acoplamento criativo-lúdico-afetivo.

A sociabilidade, enquanto nó da rede líquida do jogar, é importante para o processo e para o potencial criativo que dele emerge. Quando se altera a sociabilidade - mudando quais jogadores participam do jogo ou a relação que existe entre eles -, se altera os adjacentes possíveis para aquele jogo. E é também, em parte, por causa da sociabilidade, que jogadores (e narradores, quando este papel existe) contribuem para o jogo de formas únicas.

O jogar se apresenta como situação onde o processo cognitivo corporificado toma forma concreta: é a interação que se dá entre jogo e jogador, entre o jogar e o espaço onde acontece e, neste capítulo, vou olhar mais de perto as contribuições do Narrador e dos jogadores para este processo.

4.1 A contribuição do Narrador

O papel do Narrador - que pode ser chamado de Mestre ou outros termos, dependendo do sistema - nada mais é do que um jogador que fica responsável por algumas questões do jogo em vez de controlar um único personagem. Nem todo

sistema de RPG de mesa inclui esse papel e mesmo os que incluem podem diluir as responsabilidades típicas entre todos os jogadores.

Quando o Narrador não existe, decisões sobre cenário, consequências de rolagens dos dados e atitudes de NPC costumam ser delegadas a um outro jogador, que pode ou não mudar conforme a cena ou preferência do grupo, ou a uma tabela ou outro recurso do sistema que contenha as possibilidades. Quando o Narrador existe, ele é mais um nó na rede líquida, mais um agente no processo do jogo e, no caso dos sistemas aqui analisados, é participante ativo.

Tanto os sistemas de Storytelling quanto D&D tem Narradores que controlam todos os aspectos do jogo, deixando para os outros jogadores apenas seus próprios personagens. Isso não quer dizer que o jogar fique menos colaborativo, apenas que a influência do Narrador é mais forte nesses tipos de jogos. No caso de FATE, o sistema delega a criação de cenário e até NPC para todos os jogadores, estabelecendo de forma mais óbvia o diálogo que é o processo do jogar.

Porém, não é o sistema do jogo que determina a dinâmica entre narrador e jogadores, ele apenas sugere e incentiva uma dinâmica específica de acordo com as intenções dos criadores. Os grupos que jogam têm total liberdade para ignorar a existência (ou falta de) de um Narrador e delegar as responsabilidades comuns a esse papel entre si. E é nesse espaço que surgem maneiras diferentes de ser um Narrador.

Martins (2020), num texto publicado no livro RPG Indagações, pontua que “um dos principais deveres de quem mestra é comunicar. [...] [Q]uem ocupa o cargo de mestre precisa saber se comunicar com a mesa” (MARTINS, 2020, p. 26). Na experiência da pesquisa, as mesas dos anos de 2020 e 2021 tiveram Narradores diferentes (eu narrando apenas as mesas de 2019), e cada um trouxe sua própria individualidade para o jogar e, portanto, diversas formas de comunicação.

Parte dessa individualidade aparece na “sessão zero”, a sessão que antecede o início do jogo e que muitas vezes inclui a criação de personagem. Nestas sessões são discutidas vontades dos jogadores para a história e, se o Narrador tiver isso em mente, limites de temas e tópicos a serem abordados, de forma que todos estejam confortáveis. Na pesquisa, parte desse papel foi feito por mim, enquanto pesquisadora, ao colocar uma pergunta sobre no questionário que usei para organizar

as mesas. Ainda assim, cada narrador abriu canais de comunicação com suas respectivas mesas e conversou sobre o que seria o jogo independente de sistema.

Um incentivou a criação de *moodboards* e *playlists* de inspiração do cenário e dos personagens por parte dos jogadores, outros forneceram questões para cada jogador responder e estabelecer relações entre os outros personagens e outros ainda só tocaram em questões de sistema e o que seria permitido para os personagens.

Como alguns dos jogadores nunca tinham jogado nenhum tipo de RPG de mesa antes e outros não tinham experiência com os sistemas, também coube aos narradores conduzir essa introdução em suas mesas. Quando perguntados sobre suas abordagens, essas foram algumas das respostas:

Como num jogo de tabuleiro, geralmente só dou as diretrizes gerais e o resto vai ficando claro com o tempo.

Passo algumas noções básicas acerca do cenário (e das regras) por e-mail antes mesmo da sessão zero e elaboro mais durante a sessão zero.

Geralmente eu tento passar as informações relevantes em particular antes do jogo, para a pessoa poder ter tempo de tirar dúvidas.

Eu geralmente tento ser bastante paciente e demonstrar pra pessoa que aquilo é algo que estamos fazendo por diversão e ela não precisa se preocupar em entender tudo de uma vez ou de achar que está atrapalhando alguém. Mas quando é com um sistema o qual eu não sinto que domino MUITO bem, eu costumo pegar uma pessoa que domine melhor que eu pra ser meu advogado de regras contratado e ajudar nesses momentos de dúvida

Normalmente explico o básico e delego os pormenores para um jogador que não está em cena, e confio que a pessoa vai pegar o jeito da coisa conforme for jogando.

Geralmente passo o grosso do cenário e regras na sessão zero antes de iniciarmos propriamente a jogar e quando estamos na fase de criação de personagens, mas na minha experiência, iniciar o jogo e ensinar as mecânicas aos jogadores conforme eles as utilizam é a melhor forma de ensinar.

Caso seja um evento, eu mantenho tudo escrito para que o jogador só precise ler e eu mantenho bem simples, se for um jogo longo, eu explico o principal e peço para que todos leiam e dominem a própria ficha.

Na maioria das respostas, não há uma preocupação com uma explicação detalhada, focando no aprendizado pela experiência e em delegar verificações de regras quando acontece alguma dúvida entre aqueles que melhor conhecem o sistema em questão.

Outra observação interessante a se fazer é a questão de improviso x preparação, na criação da narrativa. Alguns narradores planejam uma espécie de roteiro para a sessão de jogo, enquanto outros preferem deixar tudo aberto para ver o que acontece quando o jogo começa, mas mesmo quando se tem algo preparado, os jogadores podem acabar seguindo por caminhos não previstos. Isso pode ser considerado um exemplo de acasos felizes, e a resolução da narrativa depende da criatividade do narrador em guiar o enredo de forma satisfatória para todos os envolvidos.

Pode-se considerar improviso x preparo como um espectro em que existe a zona de conforto dos narradores. Quando perguntados sobre o quanto ou como se preparam para narrar, os voluntários pontuaram questões de leitura, de preparação de mapas, NPC, e cenário onde ocorre a história:

Mapas e história. Muita leitura.

Crio a ambientação procurando fotos e trilhas sonoras, e imagino que tipos de objetivos poderiam ser cumpridos naquele lugar.

Na época em que narrei, fiz muito pouco preparo: estatísticas para inimigos comuns para usar a qualquer momento, 2 a 3 npcs mais significativos e algumas opções de missões/atividades. Achava o resultado insatisfatório e foi um dos motivos pelo qual perdi interesse na campanha. Meu plano para outras tentativas (que até hoje não ocorreram) seria começar a campanha com aventuras pré-prontas e usar o ritmo dessas sessões como referência para criar uma estrutura mínima para as sessões seguintes.

Se for um cenário histórico/ de uma mídia famosa, eu começo pesquisando um pouco para saber os locais, personagens e instituições chave desse cenário. Se possível, eu vejo com os jogadores que tipo de personagens eles querem criar, se já tem objetivos, pontas soltas no passado, etc. Depois disso eu estabeleço 2-3 "problemas" que vão cruzar o caminho dos jogadores, e crio os NPCs mais relevantes - o que causou o problema, o que quer resolver o problema, etc. Sempre que possível eu tento amarrar os problemas e NPCs com informações fornecidas pelos jogadores. Daí para cada sessão tento garantir que vai ter um evento ou pessoa que ajude os jogadores a agir - um encontro com o problema para ver se eles decidem investigar, um NPC com dicas para eles não sentirem que estão completamente "no escuro", etc. E o resto é lembrar das motivações dos NPCs e reagir de acordo com o que os jogadores fizerem.

Eu costumo fazer trilhas sonoras pra me colocar no mood certo, faço mil anotações, brainstormings de cenário, desenhos de conceitos que me interessam, assisto muitos vídeos, filmes ou séries como pesquisa pra um determinado assunto ou tema que eu queira abordar e converso com outras pessoas que eu goste de como pensam pra elaborar ideias que sejam difíceis de trabalhar sozinha.

Se for fantasia, crio um mapa. Depois crio alguns personagens/instituições com objetivos, e apresento para os meus jogadores o que é "conhecimento comum" desse mundo. Deixo eles decidirem quem eles gostariam de ser nesse cenário e depois tento cruzar as tramas pessoais dos jogadores com a trama geral da história.

Eu penso nos caminhos que os jogadores podem tomar, penso que coisas interessantes eu posso por ali, como tudo encaixa no tipo de história que eu quero contar e vejo como isso ajuda a chegar ao tipo de fim que eu espero pra história (o que seria o ponto onde o vilão se revela ou os heróis acham o mcguffin ou algo do tipo). Tudo enquanto eu escuto várias músicas que me coloquem na vibe certa.

Eu deixo um planejamento preparado com os temas e tons abordados na cena, assim como os principais eventos que podem ocorrer nesta e os personagens que os jogadores irão interagir. Também preparo com alguma antecedência um "mapa de crônica" com os principais pontos da história e gatilhos para início de novas fases da crônica.

Eu monto a história, monto as cavernas, dungeons, labirintos e vou inserindo monstros que combinam com o tipo de lugar. Mas sempre separo alguns monstros pra jogar no caminho quando sinto que os jogadores estão muito confortáveis

Crio um esqueleto de história, anoto os inimigos, possibilidades de eventos, nomes de npcs importantes e eventos, de resto eu tento improvisar para dar o máximo de liberdade aos jogadores

Planejo o lugar e as possíveis aventuras e side quests que meus jogadores podem encontrar, planejo os NPCs e suas personalidades e motivações e penso em como seria a interação entre eles e os personagens dos jogadores.

Também falaram de preparação sessão a sessão, com alguns dando estimativas de tempo e outros falando que só buscam lembrar o que aconteceu em sessões anteriores:

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

O suficiente para ter a história e npcs bem criados e sem buracos.

Só crio o cenário da sessão e como ele se conecta com o todo.

Originalmente, pouco mais de uma hora. Hoje em dia, gostaria de tentar dedicar pelo menos 2 horas e meia de preparo, possivelmente mais de acordo com a necessidade.

Geralmente no dia anterior eu tiro algumas horas para relembrar os acontecimentos da sessão anterior, planejar os eventos incitantes, planejar testes (eles precisam de 5 para obter essa informação, eles precisam de 4 para encontrar esse objeto, etc), listar o que vai estar acontecendo "nos bastidores" e, se necessário, desenhar mapas.

Tento ver quais os objetivos principais dos jogadores e NPCs para a sessão, e colocar desafios no caminho deles que maximizem o drama e/ou a hilariedade. Às vezes crio diagramas de "se...então..."

Depende do meu humor, mas numa situação boa eu costumo me preparar no mínimo algumas horas antes.

Me preparo bastante, deixando um planejamento de eventos separado por cenas pronto, fichas de NPCs todas prontas, informações de consulta separadas e analisando a coerência das cenas com os temas e tons abordados, além do ambiente limpo e organizado para receber os amigos.

Bastante tempo, tento ter o máximo de planejamento pra poder lidar com imprevistos com antecedência.

E é interessante notar a variedade de atitudes em relação a preparo e improviso. Já que o jogar é processo e conversa entre os participantes, por mais que o narrador prepare, não tem como antecipar com precisão o que os outros participantes vão fazer - e incluo aqui os dados como participantes, já que são ferramentas de acaso nos jogos de RPG de mesa.

Podemos entender essa preparação como premediação do jogo. Uma tentativa de antecipar as possibilidades do jogar e controlar a direção narrativa. E na pesquisa, como os grupos não se conheciam, uma parte importante da premediação - que é a memória, o contexto passado e como isso afeta o presente - estava limitada ao contexto do narrador, sem que ele tivesse acesso a experiências com os outros jogadores para guiá-los.

Em grupos que jogam juntos há mais tempo ou se conhecem há mais tempo antes de começar a jogar, a capacidade de premediação do narrador é potencializada pela memória social do grupo, experiências prévias conjuntas que o narrador pode usar para informar decisões no jogo do momento e antecipar reações dos outros participantes.

Quando perguntados sobre como eles lidam com o improviso, os narradores voluntários tiveram respostas variadas, alguns demonstraram gostar mais de improviso e outros disseram serem afetados de forma negativa pela possibilidade:

Não lido muito bem, mas acaba sendo mais interessante do que o planejado.

Acho improviso uma das partes mais interessantes como jogador e, como mestre, tenho vontade de incorporar isso na sessão o máximo possível. Hoje enxergo melhor a importância e utilidade de narrativas um pouco mais planejadas e estruturadas, mas ainda assim gostaria de combinar isso com mecanismos para adicionar imprevisibilidade e forçar improviso da minha parte (como tabelas aleatórias ou baralhos de prompt).

Consome mais poder mental, às vezes eu travo, pode ser que isso afete o ritmo do jogo, mas no geral diria que não me saio mal. E eu sempre deixo os jogadores saberem que estou improvisando, porque eles ADORAM saber que desestabilizaram os planos do mestre.

Depende da situação. Eu tenho uma noção muito clara de que nunca uma história colaborativa vai acontecer da maneira como você espera, e isso é bom, é parte do que torna ela interessante. Sendo assim, é necessário saber improvisar quando as coisas fogem dos trilhos, mesmo que com medo; com o tempo acaba se tornando algo que você vai pegando o jeito de como fazer.

Minha ansiedade vai a mil, principalmente se meu humor não estiver bom, mas eu sempre tento ir de cabeça mesmo assim e seguir a guia do caminho que os jogadores quiserem tomar. O jogo, afinal de contas, é uma história colaborativa, e só porque eu não sei pra onde a história vai, não quer dizer que os jogadores não tenham ideia.

É interessante perceber como cada um se sente afetado pela possibilidade do improviso, tocando em ansiedade, consumo de “poder mental” e que “não lida muito bem”, mas que todos admitem que é parte do jogo.

De certa forma, o improviso é o ponto onde o acoplamento que compõe o jogar se torna inventivo, pois pode ser percebido como um processo de exploração arqueológica dos afetos e memórias de todos ali presentes com o objetivo de construir uma narrativa satisfatória. É o momento do diálogo em que se sai do caminho mapeado e começa a busca por um rumo ainda não trilhado. E, no caso do RPG de mesa, é algo que não ocorre da mesma forma e não se replica, pois mesmo se o

mesmo grupo se juntar para jogar com os mesmos personagens no mesmo cenário usando o mesmo sistema, será outro momento, com outra rede líquida e adjacentes possíveis, pois o contexto agora inclui também as experiências prévias de jogo.

4.2 A contribuição do Jogador

A personalidade que o jogador dá ao seu personagem se desenvolve conforme o jogador se acostuma a interpretá-lo, e cresce com o decorrer dos desafios que ele enfrenta. Apesar do narrador poder ter o papel principal na construção da narrativa e agir como árbitro sobre as escolhas e tentativas dos jogadores, a história é criada em conjunto. A maneira como os jogadores definem seus personagens, o modo como eles veem o mundo, como se comportam, tudo isso afeta o andamento da história. A reação dos personagens secundários, ou NPC, aos jogadores depende da forma como os personagens os tratam, ou mesmo como eles se apresentam.

Como muito do desenvolvimento narrativo depende dos personagens, a criatividade dos jogadores e a sua capacidade de imersão são exigidas no jogar. No quesito imersão, Alessandra Maia [2018] afirma:

Para imergir é necessária a confluência de inúmeros fatores, que depende de jogador para jogador. Contudo, o anseio de que sua tomada de decisão faça sentido e demonstre a sua importância para o desenvolvimento da história, usualmente depende de o jogador conseguir se identificar com a personagem ou ainda justamente se diferenciar, pela possibilidade de agir diferente do que faria no cotidiano. (MAIA, 2018, p.211)

Quanto mais o jogador interpreta o personagem, mais ele desenvolve e se familiariza com o comportamento desse personagem, ao ponto de criar uma ligação emocional com o personagem. Tal ligação ajuda o jogador a ver o personagem como uma entidade viva, e abre espaço para que o jogador explore a história por trás do personagem, sua personalidade e suas ambições. Por conseguinte, podemos relacionar fortemente o processo de imersão começado com a criação do personagem a uma manifestação da criatividade do jogador.

Além disso, temos que levar em consideração que esse personagem não se desenvolve no vácuo, mas sim dentro de uma aventura, um mundo criado pelos jogadores, interagindo com personagens dos outros jogadores, cada um com seu

próprio desenvolvimento que, ao se entrelaçar, geram mudanças uns nos outros. Os jogadores configuram uma rede líquida externa ao jogar e os personagens configuram uma rede líquida interna; os relacionamentos entre si, tanto dentro quanto fora do jogo, carregam potencial criativo dialógico que pode auxiliar tanto no desenvolvimento dos personagens quanto da narrativa em si.

FATE, por exemplo, enfatiza a importância de jogadores proativos (HICKS, 2015, p. 1). O sistema de Pontos de Destino proposto pelo jogo permite que o jogador mude o curso da narrativa, mesmo que seu personagem não esteja na cena, sem que seja necessário um teste (rolagem de dados), eliminando os fatores de aleatoriedade normalmente envolvidos em uma ação dentro do jogo. Dessa forma, o sistema incentiva os jogadores a darem um toque próprio na narrativa que costuma ser controlada pelo mestre.

Não é comum que sistemas de RPG limitem as escolhas de seus jogadores. Em sua maioria, os livros tentam criar uma equivalência dentre todas as escolhas que o jogador pode fazer, de forma que nunca haja uma “escolha certa”, ou seja, um personagem, ou mecânica, que seja claramente mais forte que todas as outras. Isso também se aplica na área estética. Em D&D, por exemplo, vemos por todo o livro, aventureiros de todas as raças, gêneros e etnias⁸⁶, de humanos como nós até *dragonborn*, criaturas humanóides descendentes de dragões. Todos são apresentados como hábeis aventureiros, capazes de representar qualquer classe, do guerreiro mais robusto ao mais poderoso mago. O texto tece uma estrutura social base que pode ser alterada pelos jogadores como eles preferirem, mas não os encoraja a fazer com que seu personagem seja de uma determinada raça, classe ou gênero em detrimento de outra.

Em Storytelling, as diversas criaturas sobrenaturais também têm seu poder nivelado, de forma que se pode criar facilmente uma aventura em que os jogadores podem se tornar o que desejarem. Neste sistema, é possível que os jogadores joguem como magos, lobisomens, vampiros ou *changelings*, entre outras criaturas, sem que se sintam em desvantagem ao se compararem aos outros jogadores. O livro base,

⁸⁶ Assim como tudo na nossa sociedade, os jogos de RPG de mesa não existem no vácuo e existem questões de representatividade de gênero e raça que merecem ser analisadas e tratadas com o devido cuidado, o próprio D&D é constantemente criticado por apresentar elementos racistas e preconceituosos em seus livros, mas tais questões não são o foco desta pesquisa.

porém, não apresenta criaturas sobrenaturais jogáveis, focando em personagens humanos, que estão em clara desvantagem em relação ao mundo sobrenatural que os rodeia; mas até esse ponto funciona para auxiliar na imersão dos jogadores. Como Storytelling é um sistema com cenário que tende ao horror e suspense, jogar com um personagem que, muitas vezes, não está em condições de combater o monstro que se esconde nas sombras é exatamente o que o livro propõe.

Enquanto o Narrador costuma ter o poder de preparar o cenário e a narrativa, além dos personagens secundários, cabe a cada jogador “preparar” seu próprio personagem: criar a ficha, montar o passado do personagem antes do início da aventura, pensar em objetivos para o jogo. E é nesse momento que as individualidades de cada jogador começam a aparecer e que podem ser influenciadas pelas escolhas do grupo durante a sessão zero ou conversas prévias ao jogar.

Quando o Narrador dá uma direção para a construção de personagem, com perguntas ou sugestões sobre como os personagens se conhecem (ou não) ou interagem com o cenário, isso pode estimular os jogadores a criarem passados mais complexos para seus personagens - e aqui uso complexo para indicar uma quantidade maior de detalhes, não necessariamente como julgamento de qualidade da história contada. Porém, tão comum quanto passados complexos, são os jogadores que preferem uma história mais simples para descobrir os personagens junto com o grupo.

Mesmo quando há preparo intenso na criação de personagem, o imprevisto também aparece no papel dos jogadores, pois a interação do personagem com o cenário e os outros jogadores acaba fazendo emergir adjacentes possíveis que o jogador isolado não teria como prever.

Como exemplo, temos a personagem que joguei em 2020 na mesa de D&D. Ela tinha um relacionamento difícil com a família e uma irmã mais nova com quem não tinha contato há um tempo. Quando criei a personagem, não dei atenção particular para como era o relacionamento dela e com a irmã, mas durante o jogo, percebi que ela tinha um sentimento de proteção em relação a sua irmã que eu não tinha antecipado e parte disso foi graças à maneira como a Narradora introduziu a irmã na história.

Assim como a preparação do Narrador pode ser vista como premediação do jogo, também a criação de personagem por parte do jogador traz elementos de

premediação. Ao estabelecer o tipo de personagem, as habilidades e características dele e até a história, o jogador tem ali uma oportunidade de influenciar os adjacentes possíveis e direcionar a narrativa para uma história em que aquele personagem possa ser o personagem principal. Elementos de personagem escolhidos pelos jogadores são, então, indicativos do que eles esperam encontrar no jogar e cabe ao grupo trabalhar em conjunto para que isso aconteça.

Depois do personagem criado, o jogo começa e a interpretação pode se tornar ponto central do jogar, abrindo as portas para que os jogadores afetem o jogo e sejam afetados por ele. Uma sessão de jogo pode durar horas e, dependendo da duração da história que o grupo se propõe a criar, pode levar meses ou anos para que haja uma conclusão.

Quando perguntados se o jogo costuma ocupar os pensamentos quando não se está jogando, os jogadores-voluntários em sua maioria respondem que sim:

Sim, bastante, geralmente eu penso no que meu personagem pode fazer, tanto no sistema quanto interpretação, e às vezes penso em como ele reagiria a determinadas situações

Tomar decisões é uma coisa um tanto complicada pra mim, e minha mente trabalha formulando formas diferentes pra desempenhar a mesma tarefa, então eu costumo pensar nas possibilidades que eu poderia ter feito e nas consequências delas. Normalmente são coisas meio catastróficas. Por esse fato, eu costumo evitar ao máximo situações que me fazem ser o dono da escolha ou até mesmo assumir uma posição de liderança apesar de querer.

Claro! Fiquei pensando no perfil do personagem, e em desenvolver cada vez mais uma empatia no sentido de tentar conhecê-lo melhor e pensar em como ele agiria em determinadas situações.

Sim! O tempo todo! Às vezes eu tento criar planos sobre como resolver situações que ainda estão em aberto. Outras vezes tento juntar as informações que já temos para fazer teorias. E às vezes só penso em interações divertidas que poderiam ocorrer entre os personagens, ou detalhes da minha personagem que não interferem no que já foi estabelecido (detalhes das roupas, pequenas cicatrizes e como foram obtidas, sabor preferido de sorvete, etc)

Sim e muito. Eu costumo pensar bastante em que tipo de conflito pode ser interessante pra uma história, que tipo de cena eu gostaria de fazer, o que seria fofo, assustador ou engraçado de acontecer. Fora que eu costumo passar muito tempo fazendo worldbuilding de cenários que tenham me atraído a atenção.

Sim. Eu fico revivendo os melhores momentos, planejando próximas ações a tomar e criando fanfics de interações entre os personagens.

Sim, mas acredito que seja mais perto das datas das sessões que já passaram ou que virão, por exemplo, fico pensando sobre o que poderia ter feito na sessão ou em ações que gostaria de realizar na próxima, penso se meu personagem está coerente de acordo com o que eu me propus a fazer inicialmente e se tem algo que eu possa fazer para melhorar essa atuação.

Pensei algumas vezes a respeito do jogo entre as sessões durante a campanha. Algumas vezes os pensamentos foram acerca dos mistérios da narrativa em si, mas pensei sobretudo em como seria a lógica interna do meu personagem diante do que aconteceu na sessão anterior e em qual direção eu deveria levar o personagem a partir disso. Também tentava pensar às vezes em novas possibilidades de interação com os outros personagens.

Sim. Penso particularmente no enredo do jogo, nos mistérios que precisamos resolver e nas pontas soltas que ficaram. Às vezes penso em estratégias para a próxima sessão também, dependendo do tipo de jogo

Sim. Muitas vezes mais grupos se reúnem online para discutir ações futuras, upgrades, indicar leituras para resolver problemas

Sim. Costumo pensar muito em possíveis respostas para mistérios (se for uma mesa investigativa) ou em interações que meu personagem teve, ou em momentos que fiquei muito chocada, seja com um plot twist ou uma descrição.

E é interessante perceber que, mesmo quando o jogo afeta o jogador de forma que ele carregue o jogar consigo para além do momento do jogo, nem todos focam nos mesmos aspectos, há aqueles que se preocupam mais com estratégia, enquanto outros focam em conhecer o personagem; aqueles que ficam pensando no que fariam em situações futuras e aqueles que pensam no que poderiam ter feito em situações passadas.

As mesas da pesquisa duraram seis sessões cada, espalhadas por meses, mas existem grupos que jogam toda semana por anos. Por causa dessa proximidade esperada entre jogador e personagem, há no RPG de mesa o conceito de “sangramento”, que é quando elementos do jogo afetam a vida cotidiana dos jogadores e vice-versa. Como explica França (2020):

“O grupo aceita e entende que, uma vez que o jogo começou, as ações de um jogador não são da pessoa em si, e sim do personagem que está sendo interpretado. [...] Porém, o sangramento é um dos aspectos que transborda através deste contrato social. Mesmo que os jogadores entendam racionalmente que eles não são os personagens, quando o assunto é algo relacionado com emoções e memórias, o sangramento pode acontecer e ser difícil de controlar” (FRANÇA, 2020, p. 69-70).

Um exemplo desse sangramento ocorreu na mesa de D&D de 2021, em que uma jogadora expressou estar chorando devido ao que aconteceu no jogo. O

sangramento em si não é algo ruim ou nocivo, é apenas uma característica do jogar quando se trata de personagens, situações e narrativas que afetam os jogadores de forma profunda, podendo ser catártico para quem joga e é um aspecto que liga ainda mais o jogo ao contexto em que ele se insere.

4.3 O Jogo como Fandom

A cultura do fã estuda a maneira como os fãs se relacionam com os produtos midiáticos que os cercam. Vistos, a princípio, como fanáticos e obcecados (JENKINS, 1992); hoje os fãs são caracterizados como propagador de conteúdo e cujos comportamentos são considerados benéficos para a indústria do entretenimento:

Comportamento de fã está se tornando mais mainstream conforme novas tecnologias facilitam o acesso à mídia, o engajamento com o outro e a criação de conteúdo próprio. Com o tempo, a indústria mediática tem reconhecido o potencial de marketing tanto de produtos transmídia quanto de conteúdo gerado por usuários como formas de marketing viral. [...] A imagem do fã extremo como uma identidade subcultural está, então, abrindo espaço para o engajamento de fãs como comportamento marquetável e transferível que atravessa interesses e objetos. (BUSSE, 2009, p. 387, tradução minha)⁸⁷

Os fãs produzem e compartilham conteúdo, se engajam com a mídia, discutem e, até brigam por seus fandoms. Podemos perceber paralelos entre a cultura do fã e o que Shirky (2011) denomina cultura participativa. Tal comportamento pode ser relacionado ao que o autor identifica como excedente cognitivo - recurso usado pelas pessoas para produzir, compartilhar e consumir informações e produtos culturais, o coletivo do tempo livre dos cidadãos escolarizados, e que deve ser entendido como recurso global compartilhado (SHIRKY, 2011, p. 14).

Cultura participativa seria, então, o conjunto de maneiras pelas quais o advento das tecnologias digitais transformaram a sociedade ao proporcionar um retorno ao potencial social da população, priorizando formas de interação com a mídia que abrangem produção e compartilhamento. (SHIRKY, 2011, p. 25)

⁸⁷ Texto original: Fannish behavior is becoming more mainstream as new technologies make it easier to access media, engage with others, and create one's own content. In turn, the media industry has recognized the marketing potential of both transmedia products and user-generated content as forms of viral marketing. (...) The image of the extreme fan as subcultural identity is thus giving way to fannish engagement as marketable and transferable behavior that crosses interests and objects. (BUSSE, 2009, p. 387)

O panorama apresentado aqui pode acabar causando uma visão otimista e demasiado positiva da cultura que se cria nessas comunidades, porém não se pode negar que tais comunidades têm conflitos internos e desavenças que não são o foco deste trabalho.

Jenkins também pontua que “participação envolve alguma forma de experiência coletiva” (2018, tradução minha), quando fala de cultura de fã e audiência:

Participamos em alguma atividade coletiva, um tipo de comunidade. Então, quando descrevemos audiências em relação à cultura participativa, estamos chamando atenção para a produção coletiva e troca de significados e, no caso de fandom, a produção e troca de artefatos criados sobre conteúdo de mídia de massa. [...] Entender fandom como cultura participativa nos convida a pensar mais fundo sobre como materiais culturais são produzidos, avaliados, movimentados e trocados dentro de uma comunidade que se criou em torno de paixões e interesses compartilhados. (JENKINS, 2018, p. 49-50, tradução minha)⁸⁸

O jogar pode ser considerado uma dessas comunidades em que a participação coletiva gera conteúdo e materiais culturais que tem valor dentro e fora da comunidade. Tem se tornado mais comum nos últimos anos pensar em jogadores como fãs do jogo. No caso de RPG de mesa, isso pode significar que alguém é fã de um sistema ou cenário em particular; que é fã da história que joga com um grupo ou, considerando a popularidade de shows de *actual play*, que é fã de um desses shows.

Ao falar em como o jogar se aproxima da cultura de fã e da cultura participativa, se faz necessário pontuar que enquanto fandom se refere a qualquer comunidade de fãs, nem todo fã faz parte de um fandom e ser parte de um fandom não é requisito para ser fã:

⁸⁸ Texto original: We participate in something a shared activity, some kind of community. So, when we describe audiences in relation to participatory culture, we are drawing attention to the shared production and exchange of meanings and in the case of fandom, the production and exchange of artifacts built upon mass media content. [...] Understanding fandom as a participatory culture invites us to think more deeply about how cultural materials get produced, evaluated, circulated, and exchanged within a community that has come together around shared passions and interests. (JENKINS, 2018, p. 49-50)

No senso comum, a palavra fã tem um significado amplo, usada para descrever qualquer um que forma um laço afetivo intenso com uma propriedade específica, compartilhem ou não tais sentimentos com outras pessoas. Às vezes, ser fã significa apenas clicar em “curtir” numa página no Facebook. Fandom, por sua vez, se refere àqueles que reivindicam uma identidade e cultura em comum com outros fãs. [Um] fandom é melhor entendido como uma subcultura mais expansiva, cujos membros engajam com uma ampla variedade de objetos midiáticos mas que compartilham tradições e práticas construídas através dos anos. (JENKINS, 2018, p. 42, tradução minha)⁸⁹

Traduzindo para os jogos de RPG de mesa, é possível que o fã de um jogo não seja fã de RPG de mesa como um todo ou que um jogador se sinta apenas parte de uma comunidade com o grupo (ou grupos) com quem joga, sem considerar a comunidade mais ampla ou se preocupar com discussões para além dos seus jogos pessoais. O fandom de RPG de mesa inclui fãs de sistemas individuais, de shows de *actual play*, designers de jogos e jogadores individuais que se considerem parte da comunidade, mas não exclui a existência de fãs que não se sentem parte da comunidade.

Esses conceitos estabelecem um ponto de vista por onde observar a maneira como os jogadores de RPG interagem entre si e com o jogo. Já que o jogar é essencialmente coletivo, os participantes estão constantemente discutindo sobre as regras e compartilhando conteúdo - seja durante a criação de personagem e cenário, seja durante o jogo, com as atitudes e ações desses personagens e consequências que enfrentam. E conflitos que surgem por questões de discordância ou afeto nos fandoms, também podem surgir de forma similar entre jogadores de RPG de mesa, e lidar com esses conflitos que extrapolam o jogo também é parte da experiência do jogar.

4.3.1 O jogador como fã do jogo

⁸⁹ Texto original: In everyday speech, the word fans has a broad meaning, used loosely to describe anyone who forms an intense affective bond with a particular property, whether or not they share those feelings with anyone else. Sometimes, being a fan means nothing more than pressing a “like” button on some Facebook page. Fandom, on the other hand, refers to those who claim a common identity and a shared culture with other fans. [A] fandom is better understood as a more expansive subculture, whose members engage with a broad array of different media objects but who share traditions and practices built up over many years. (JENKINS, 2018, p. 42)

Com o entendimento de que fandom é um grupo de fãs que participam de uma cultura em comum, não é difícil entender a dinâmica entre os jogadores como uma dinâmica de fandom, principalmente quando ela extrapola o momento do jogar - com discussões sobre possibilidades futuras e criações de artefatos - ilustrações, memes, entre outros - baseados no jogo. O próprio jogar pode ser entendido como atividade de fã:

Toda história de fã é, nesse sentido, um trabalho em processo, mesmo que a história tenha sido finalizada. [...] Na maioria dos casos, a história resultante é parte colaboração parte resposta não só ao texto original, mas também ao contexto interno e externo a comunidade de fã que a produziu. (HELLEKSON, BUSSE, 2006, p. 6–7, tradução minha)⁹⁰

O jogar é uma dessas histórias, sempre em processo, colaborativo e que é afetado pelo contexto dos jogadores e do ambiente onde ocorre. Seguindo a lógica de que cada grupo de jogadores é, em si, um fandom, o jogo que se cria entre eles pode ser considerado produto de fã. Jogadores antecipam sessões de jogo como fãs de uma série antecipam o próximo episódio e, como visto em alguns grupos da pesquisa, produzem arte relacionados a personagens ou momentos do jogo que os afetam de forma mais intensa (FIG 37, FIG 38, FIG 39).

Tanto o jogo quanto as expressões artísticas dos jogadores podem ser compreendidas dentro do paradigma da economia do dom que existe em comunidades de fã:

Dentro da lógica do fã, o material criado pela comunidade deve ser compartilhado no que Henry Jenkins caracteriza como economia do dom, onde o “valor afetivo” é a moeda de troca e lucro não deve aparecer (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 97)

Não há incentivo monetário para que jogadores produzam arte sobre seus jogos pessoais, o incentivo é apenas afetivo e compartilhado com o grupo que joga junto. Hellekson, em seu artigo *A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture* (2009), pontua que a troca de presentes nos fandoms são regidas por três elementos: dar, receber e reciprocitar: “a tensão e negociação entre os três resulta na criação de relações sociais voluntárias e baseadas num interesse compartilhado - que pode ser

⁹⁰ Texto original: Every fan story is in this sense a work in progress, even when the story has been completed. [...] In most cases, the resulting story is part collaboration and part response to not only the source text, but also the cultural context within and outside the fannish community in which it is produced (HELLEKSON, BUSSE, 2006, p. 6–7).

um conteúdo midiático como uma série de TV ou, talvez, o próprio fandom” (HELLEKSON, 2009, p.114)⁹¹. O interesse compartilhado no caso dos jogadores de RPG de mesa seria o fandom, ou seja, o próprio jogo e a narrativa que criam em conjunto.



FIG 37 - Ilustrações em aquarela dos personagens de jogadores da mesa de Storytelling de 2019, foto fornecida pelo jogador-artista

⁹¹ Texto original: The tension and negotiation between the three result in fan creation of social relationships that are constructed voluntarily on the basis of a shared interest—perhaps a media source like a TV show or, perhaps, fandom itself. (HELLEKSON, 2009, p.114)

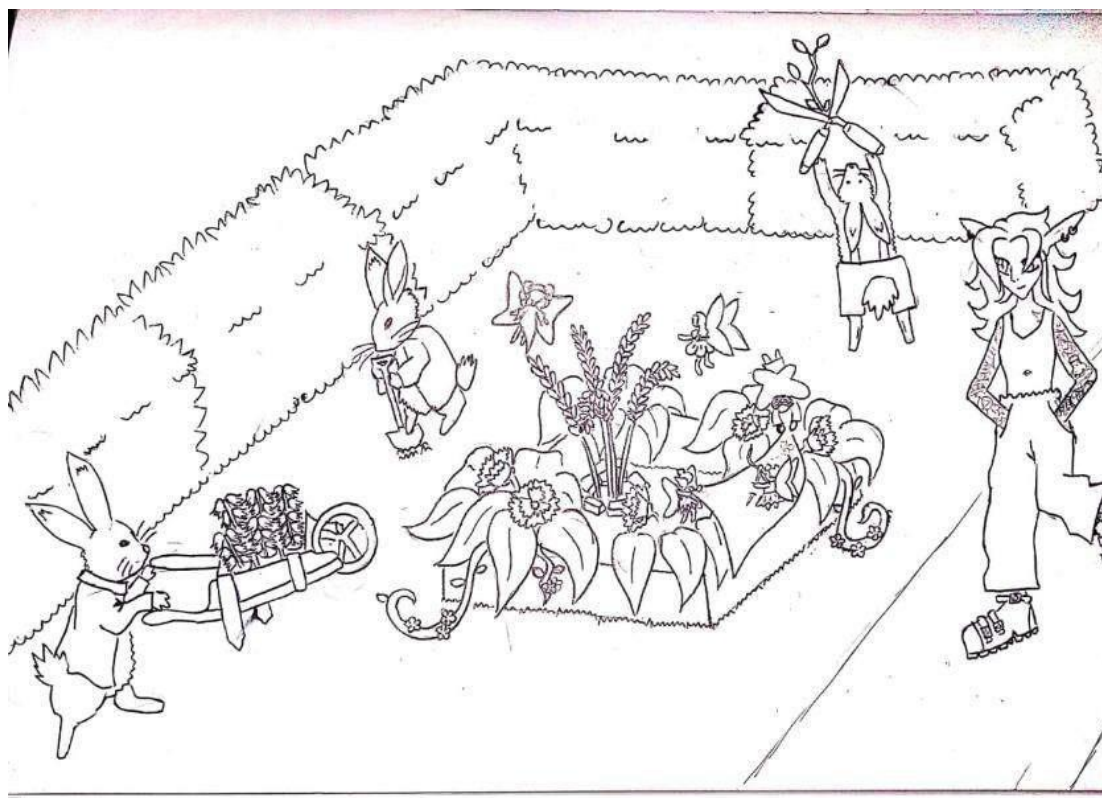


FIG 38 - Ilustração de uma cena do jogo de FATE da mesa de 2020, foto fornecida pela jogadora-artista



FIG 39 - Ilustração digital de uma personagem do jogo de D&D da mesa de 2021. Foto fornecida pela jogadora-artista.

Na cultura do fã, os presentes que circulam na comunidade são valorizados na base do afeto mesmo que possam ter valor monetário em outro contexto:

Os presentes que os fãs trocam (...) requerem habilidade e esforço para fazer. Podem ser artísticos, como é o caso de vídeos, podcasts, fan fiction, ou imagens manipuladas. [...] Mas os itens trocados não têm valor fora do contexto de fã. Ainda que os fãs façam trocas comerciais, o objetivo é o presente. Dinheiro é visto menos como pagamento e mais como símbolo de apreciação. (HELLEKSON, 2009, p.114, tradução minha)⁹²

⁹²Texto original: The gifts that fans exchange (...) require skill and effort to make. They may be artworks, as in vids, podcasts, fan fiction, or manipulated images. [...] But the items exchanged have no value outside their fannish context. Yet even in fannish commercial exchanges like this, gifting is the goal. Money is presented less as a payment than as a token of enjoyment. (HELLEKSON, 2009, p.114)

No caso dos jogos de RPG, porém, como a produção dos jogadores é, por natureza, propriedade deles - a menos que estejam usando personagens e cenários derivados de outras mídias -, é possível que iniciativas do grupo acabem se tornando produtos disponibilizados para uma audiência maior e, eventualmente, acabe gerando valor monetário.

Um exemplo é o caso de *High Hopes Low Rolls*, uma série animada⁹³ e uma webcomic⁹⁴ criadas por um dos jogadores que tinha interesse em animação e quadrinhos, disponibilizadas no YouTube (FIG 40) até o encerramento do projeto antes do fim da história - o que é comum em projetos de fãs.

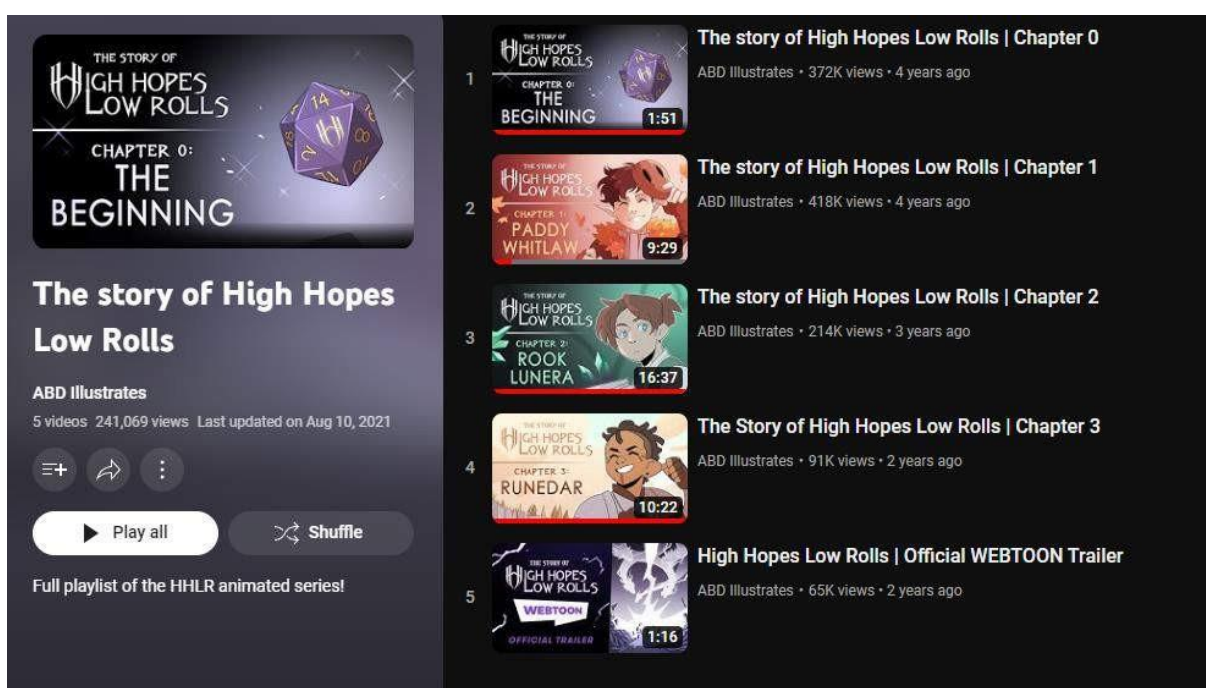


FIG 40 - Tela do YouTube mostrando a playlist com os episódios de High Hopes Low Rolls

E o artista ABD Illustrates começou o projeto porque outros vídeos relacionados ao jogo do grupo dele atraíram a atenção das pessoas que acompanhavam o trabalho dele (FIG 41). Por mais que o projeto tenha sido interrompido, não se pode ignorar

⁹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL4KS75eUrUvhXC9Ck7zUL2ewkfVVsLiy2>.

⁹⁴ Disponível em: https://www.webtoons.com/en/canvas/high-hopes-low-rolls/list?title_no=663775.

que se criou um fandom em torno do jogo desse grupo em particular que movimentou peças de arte e outros produtos (FIG 42).



FIG 41 - Post no Tumblr de ABD Illustrates sobre a reação do público a um dos vídeos sobre High

Hopes Low Rolls que antecede a série animada.⁹⁵



High Hopes Low Rolls Merch Giveaway!

FIG 42 - Post no Tumblr da conta oficial de High Hopes Low Rolls divulgando um sorteio.

Além de jogadores que são fãs dos jogos em que participam, existem também aqueles que são fãs do jogo de RPG de mesa num sentido mais amplo: os fãs de um sistema de regras específico. Rebecca Bryant (2009) discute as maneiras que o RPG de mesa (D&D especificamente) se aproxima de atividades de fãs:

⁹⁵ O post pode ser acessado em: <https://www.tumblr.com/abd-illustrates/190661220540/abd-illustrates-dungeons-dragons-vines-high>.

Esses sistemas são, provavelmente, o mais próximo que a cena de RPG tem ao que as comunidades de fan fiction e vidding chamam de cânone. Enquanto “regras da casa” existem, a maioria dos grupos de jogadores essencialmente usam o sistema de regras publicado, e o sistema de regras cria um ponto de referência comum da mesma forma que o cânone de uma série de TV cria um ponto de referência comum no fandom da série. Em ambos os fandoms, o fã engaja em negociações com o cânone enquanto tenta moldá-lo à narrativa de interesse do fã. A maior parte da cena de RPG online pende em peso para a discussão de regras em detrimento de discutir eventos de jogos pessoais, que não seria tão interessante para membros de um grupo de jogo diferente. Um sistema de regras inadequado vai dificultar contar certos tipos de histórias da mesma forma que o cânone de um show policial dificultaria contar uma história de horror sobrenatural.⁹⁶

Tais discussões sobre regras geram conteúdo chamado de *homebrew* ou “regras da casa” que são compartilhados pelos jogadores, muitas vezes de forma livre ou no formato “pague o que quiser”, em sites como DM’s Guild⁹⁷ - no caso do sistema D&D - e Storyteller’s Vault⁹⁸ - no caso dos sistemas Storyteller e Storytelling.

Nem todo jogador se envolve com o jogo ao ponto de agir como fã, mas quando o jogador e o fã se confundem, a criatividade e o afeto também transbordam as fronteiras do jogar e pode afetar grupos variados, sejam eles jogadores ou não, principalmente nos dias atuais com as tecnologias digitais que facilitam a interação através de barreiras geográficas.

4.3.2 Fã que não joga?

Enquanto existem jogadores que não são fãs, também existem fãs que não são jogadores. Como vimos neste trabalho, shows de *actual play* como Critical Role e NerdCast alcançam um público grande o suficiente para financiar projetos criativos

⁹⁶ Texto original: These game systems are probably the closest thing the RPG scene has to what the fan fiction and vidding community calls canon. While house rules exist, most gaming groups essentially use the published rules system, and the rules system creates a common point of reference between groups, much as the canon of a TV show creates a common point of reference within the fandom of the TV show. In both fandoms, the fan is engaged in a negotiation with canon while attempting to bend it to the narratives that interest the fan. Most of the online RPG scene is heavily skewed toward rules discussion rather than the events of personal games, which will not necessarily hold much interest for members of a different gaming group. An inappropriate rules system will make it more difficult to tell certain kinds of stories, just as the canon of a police procedural might make it more difficult to tell a supernatural horror story. (BRYANT, 2009, sp.)

⁹⁷ <https://www.dmsguild.com>

⁹⁸ <https://www.storytellersvault.com>

independentes. Nem todos que se consideram fãs desses programas se identificam enquanto fãs de RPG de mesa no geral ou fãs de um sistema em específico.

Por mais que as experiências individuais de grupos de jogadores possam ser consideradas um fandom de pequeno porte, esta é mais uma maneira de observar o fenômeno que acentua o aspecto do afeto do que uma comparação a como fandoms mais mainstream se estabelecem.

A maioria dos fandoms se criam em torno de um produto midiático de apelo mais amplo e casos como o de High Hopes Low Rolls são exemplos de como jogos privados podem ser usados para estabelecer um produto midiático que atrai um fandom:

Fandom não é autônomo; seus produtos não são simplesmente “autênticos”. Pra começar, fãs estão respondendo a produtos que são produzidos de forma massiva e distribuídos para lucro comercial, e eles intervêm nessas práticas para gerar formas de cultura que lidam melhor com suas próprias fantasias, desejos e interesses. (JENKINS, 2018, p. 48).⁹⁹

E no caso da comunidade de RPG de mesa, tais produtos são os sistemas em si, mas também os diversos shows de *actual play*, filmes e jogos (muitas vezes videogames) baseados nesses sistemas, apesar do panorama tecnológico atual permitir produtos mais independentes - como High Hopes Low Rolls - alcançar fandoms tão engajados quanto produtos mais mainstream, ainda que com um tamanho reduzido.

A comunidade de fãs que não joga RPG de mesa, mas cria conteúdo de fã (fanart, fanfic, etc) sobre tais produtos é parte do motivo de esforços de financiamento coletivo serem bem sucedidos, principalmente quando são campanhas para outros tipos de produtos que não os próprios RPG de mesa, como foi o caso de Critical Role financiando uma série animada.

E, enquanto essa parte da comunidade é parte da comunidade ampla de fãs de RPG de mesa e funcionam dentro do padrão da lógica de fandom, a configuração dos RPG de Mesa acaba introduzindo diferenças nessa lógica. Como Bryant pontua:

Pelo fato de que o cânone é divorciado da narrativa na indústria do RPG, e porque os jogadores estão investidos em histórias que pertencem a eles e simplesmente usam o sistema de outros para expressar tais histórias,

⁹⁹ Texto original: Fandom is not autonomous; its products are not in any simple sense “authentic.” For starters, fans are responding to products that are mass produced and distributed for commercial profit, and they intervene in those practices to generate forms of culture that more fully address their own fantasies, desires, and interests. (JENKINS, 2018, p. 48)

jogadores estão numa posição única de poder abandonar o barco se estiverem insatisfeitos. Esta não é uma opção para a maioria dos fãs. Se um show de televisão para de entregar os tipos de história em que um fã tem interesse, ele pode certamente abandonar o barco e começar a assistir outro show, mas esse fã não vai encontrar os personagens ou o mundo do show anterior no novo show. Abandonar o barco requer dizer adeus.¹⁰⁰

Um grupo pode abandonar um sistema de regras e transicionar para outro sem abandonar a narrativa que cria em conjunto - mesmo que isso transforme o jogo num novo jogo. Além disso, justamente por serem donos das histórias que contam, os jogadores estão na posição de monetizar suas criações se quiserem sem os desafios legais que outras produções de fã enfrentam, principalmente no que diz respeito a copyright. E tais criações podem acabar sendo a semente de um novo fandom - como aconteceu com Critical Role, NerdCast, Dimension 20 e High Hopes Low Roles, por exemplo.

4.4 Criatividade e invenção no jogar

A dinâmica do jogar de um RPG de mesa ilustra bem a noção da criatividade enquanto diálogo: os jogadores (sendo os Narradores um tipo de jogador) conversam e criam em cima das ideias que surgem nesse encontro. Um dos objetivos desta pesquisa é entender de que maneira a criatividade emerge no jogar e com a experiência dos jogos, a dinâmica que se forma é uma dessas maneiras - as diferentes perspectivas que cada jogador traz para a mesa implica uma diversidade de ideias e afetos que, por sua vez, contribuem para surpresas na criação e solução de problemas durante o jogar.

Em grupos em que o diálogo criativo se estende a questões de sistema e de regra, tal criatividade pode resultar em regras que aquele grupo específico usa quando joga junto - chamadas pela comunidade como “regras da casa” ou “*homebrew*” em

¹⁰⁰ Texto original: Because canon is divorced from narrative in the RPG industry, and because the gamers are invested in stories that belong to them and are simply using others' systems to express those stories, gamers are in the unique position of being able to jump ship if they are dissatisfied. It's not an option that is available to most fans. If a television show stops delivering the kinds of stories a fan is interested in, that fan can certainly jump ship and start watching a new show, but that fan won't find the previous show's characters or the world of the previous show on the new show. Jumping ship requires saying good-bye. (BRYANT, 2009, sp.)

inglês. E quando jogadores jogam em outros grupos, tais regras da casa podem influenciar outras mesas de jogo e outros grupos.

Trazendo de volta os padrões contextuais criativos que discutimos no primeiro capítulo, na experiência do jogar, tais padrões fazem parte do acoplamento que se forma entre jogo, jogadores e contexto e é a partir desse acoplamento que a criatividade emerge.

Cada elemento do acoplamento traz adjacentes possíveis e configura uma rede líquida - capaz de se expandir com adições de mais elementos (novos jogadores, novas regras, etc). Os sistemas de regras, o ambiente onde o jogo ocorre e qualquer preparação prévia por parte dos jogadores são as diversas plataformas de onde a criatividade do jogar vai emergir. Intuição lenta se torna uma forma de descrever o processo: só se sabe o que o jogo se torna quando ele acaba, no sentido de que por mais que os jogadores preparem a narrativa e os personagens com antecedência, é apenas depois do jogo que se tem noção da narrativa completa e de como ela afeta os jogadores, já que o processo inclui o acaso dos resultados dos dados e das vidas dos jogadores para além do momento do jogar; inclui o erro de personagens que fazem escolhas equivocadas e de jogadores e inclui exaptação de personagens que se tornam mais do que a ficha indicava e de narrativas que exploram temas e situações inesperadas.

O que chama atenção na experiência do jogar no que diz respeito a criatividade e invenção é que as contribuições dos jogadores se afetam umas às outras, materializando o diálogo criativo - literalmente, às vezes, em fichas de personagens, anotações, ilustrações, etc. Essa materialidade do jogar que fica de resquício do jogo que ocorreu é criatividade tanto quanto o próprio jogar.

Virgínia Kastrup (2007) traz para o conceito de invenção as noções de tempo e imprevisibilidade. Ela explica:

O resultado é necessariamente imprevisível. A invenção implica o tempo. Ela não se faz contra a memória, mas com a memória, como indica a raiz comum de 'invenção' e 'inventário'. Ela não é corte, mas composição e recomposição incessante..." (KASTRUP, 2007, p. 27)

Invenção é, então, algo que implica um processo demorado, a partir da memória e do afeto já estabelecidos. E, ao considerar invenção como processo que liga passado e futuro, uma busca não-linear através do tempo, é aqui que o jogar de um

RPG de mesa se alinha ao processo inventivo: uma busca pela narrativa, aberta às possibilidades trazidas pelos jogadores, nesse acoplamento momentâneo, flexível e frágil e que não se repete da mesma forma e afeta os envolvidos.

O processo inventivo do jogar é cognitivo. O jogar corporifica a experiência compartilhada e deixa para trás artefatos (fichas de personagens, mapas, diários de sessão, comentários em grupos de conversa) que materializam o afeto e as memórias construídas naquele espaço. criatividade emerge do encontro que se dá entre os jogadores e o jogo e todo o contexto que os envolve; e se relaciona com o processo cognitivo na medida em que o materializa no acoplamento temporário do jogar. A dinâmica do jogar é uma exploração de diferenças, seja entre os jogadores, entre personagens ou até mesmo entre o mundo real e o mundo criado para o jogo. Ao corporificar as experiências, o jogar tem potencial para afetar como os jogadores lidam com situações, futuras ou passadas - como acontece ao fornecer catarse em relação a algo do passado de um jogador.

CONCLUSÃO

O RPG de mesa nasceu nos anos 1970 com a criação de Dungeons & Dragons. O hobby e a indústria de RPG de mesa como um todo vem crescendo, mesmo com a pandemia COVID-19. Além desse crescimento, com mais diversidade nos sistemas disponíveis, as maneiras de jogar também se transformaram com as tecnologias digitais que facilitaram o jogar remoto, ao ponto do surgimento de canais de streaming na Twitch, Youtube e outros, onde o jogar é transmitido ao vivo para quem quiser assistir, e podcasts de sessões de jogo gravadas para quem quiser ouvir.

Ele existe numa dicotomia entre hobby e indústria de jogos. Enquanto hobby, a comunidade de RPG de mesa tem espaços de discussão espalhados pela Internet; enquanto indústria, movimenta a economia com milhões de dólares, e conta com uma robusta produção independente. Estes dois lados do jogar se encontram mais emblematicamente no fenômeno do *actual play*.

A pandemia do COVID-19 forçou uma transição para o espaço online. A comunidade que joga RPG de mesa estava particularmente bem preparada para essa transição, mas os jogadores ainda precisam lidar com os problemas da pandemia e da quarentena - como o impacto na saúde mental - que afetou o jogar.

No decorrer deste trabalho, discutimos as várias definições de jogo, desde Huizinga (2000), Salen e Zimmerman (2004), Costikyan (2002) a Regis e Perani (2010), e Audi (2016), até chegar ao entendimento deste trabalho do lúdico como exploração e jogo como vivência em conjunto com outros ou só, diferenciado de outras atividades do cotidiano por regras estabelecidas previamente em busca de um resultado emocionalmente significativo antes de seguir para a discussão sobre RPG como categoria ampla antes de focar no RPG de mesa.

Entre os autores que discutem RPG, Lesniewski (2008) restringe o termo a RPG de Mesa e exclui experiências recentes na indústria que não centram a figura de um narrador ou mestre; Tsui-shan Chung (2013) diferencia RPG de mesa de outros tipos de jogos como boardgames, jogos de cartas e jogos de guerra (*board wargames*); Eliane Bettocchi considera RPG de mesa, RPG de computador e *live-action* como categorias diferentes de jogos em vez de tipos diferentes de uma mesma categoria.

Nesta pesquisa, RPG é considerado uma categoria ampla de jogo de interpretação de personagem, em que os jogadores atuam como o personagem escolhido ou criado, contribuindo para a narrativa jogada e interagindo com outros jogadores e/ou com o sistema. Os tipos de RPG seriam então: os RPG de mesa; os RPG *live-action*; os RPG solo; e os videogames de RPG.

Dos vários sistemas de RPG de Mesa que existem, analisamos três: D&D, FATE e Storytelling. D&D é um sistema com ênfase em combate e cenário fantástico; FATE não tem cenário-base e suas regras incentivam a participação dos jogadores em decisões que comumente são deixadas para o narrador; e Storytelling tem um cenário baseado na realidade, com elementos de sobrenatural e temática de terror ou suspense, e tenta equilibrar mecanicamente o combate e o foco narrativo.

A metodologia utilizada foi pensada de forma a priorizar o processo do jogar, com base no método cartográfico (PASSOS, KASTRUP, DA ESCÓSSIA, 2014), guiada pela necessidade de enfatizar o jogar enquanto experiência. Enquanto pesquisadora, sou também jogadora de RPG e fã participante da comunidade (uma aca-fã, termo criado por Henry Jenkins nos primórdios dos estudos de fã), portanto fez-se necessário deixar claro meu posicionamento com os voluntários participantes - a de pesquisadora *insider* (POLIVANOV, 2014).

Os voluntários que participaram da pesquisa são apenas um pequeno recorte da comunidade de RPG de mesa. Devido ao ambiente acadêmico em que a pesquisa ocorreu, nota-se uma representatividade elevada no perfil universitário dos participantes: 42,6% na faixa etária de 20 a 25 anos e 41,2% com profissão “estudante”, sendo 52,9% cursando o ensino superior ou já formados.

Ao final de cada mesa, os voluntários responderam questionários sobre a experiência da pesquisa e quaisquer jogos anteriores que quisessem comentar. Em suas respostas, enfatizaram aspectos lúdicos e de afeto, descrevendo a experiência como “divertida”, “agradável” ou “excelente”, apesar de alguns terem trazido o afeto “estressante” nas respostas.

RPG de mesa são experiências criativas, colaborativas e sociais e a narrativa criada é feita de forma colaborativa, mesmo quando elementos do jogar são pré-prontos - como personagens ou cenários. Enquanto experiência cognitiva, os RPG de mesa são experiências atuadas - engloba a interação entre indivíduo, artefatos

tecnológicos, ambiente e sociedade, e o corpo e materialidade dos envolvidos. A cognição é um processo complexo, corporificado, vivido, que engloba interação com o ambiente, com a sociedade, com outras pessoas e com objetos. e o RPG de mesa é uma das configurações possíveis para o processo cognitivo.

A materialidade do RPG de mesa é parte do acoplamento que dá forma ao processo do jogar. Independente se o jogo acontece em ambiente físico ou digital, o RPG de mesa faz uso de aparatos tecnológicos para acontecer. Sistemas diferentes implicam configurações materiais diferentes tanto no formato dos livros de regras, quanto nos dados utilizados para jogar e nas fichas dos personagens. Em ambientes online, a materialidade inclui o que é utilizado para conectar no jogo e as ferramentas digitais usadas. Uma parte da relevância da materialidade está na influência exercida na imersão dos jogadores.

A criatividade é elemento central do jogar de RPG. Aqui, discutimos a criatividade como diálogo com o outro, considerando que esse outro inclui o ambiente, a cultura, as tecnologias e outras pessoas, como contextual e que abrange criação de problemas, além de resolução. Para auxiliar na análise dos sistemas e dos jogos de RPG de mesa, fez-se uso dos padrões contextuais descritos por Johnson (2010): adjacente possível; redes líquidas; intuição lenta; acaso (*serendipity*, no original); erro; exaptação; e plataformas.

Os padrões nos ajudam a mapear que características dos RPG de mesa estimulam a criatividade, mas não representam o total da criatividade do processo do jogar. RPG de mesa implicam criação de uma narrativa que nasce do diálogo que se estabelece entre os jogadores e o sistema.

A maneira como os grupos de jogo se relacionam com as regras também é criativa: elas não são fixas e incontestáveis, e muitas das decisões dependem da interpretação do grupo de jogadores, oferecendo soluções criativas para problemas criados em torno dessas regras. A criatividade como diálogo ganha um caráter social, já que o encontro do jogar não é apenas com o sistema, mas também com os outros jogadores presentes e, se o jogador tiver interesse em participar de comunidades de jogadores para além do momento do jogo, com uma comunidade de pessoas interessadas em RPG de Mesa que extrapola o momento do jogar.

Vimos também como o jogar implica em afeto, algo que precede a emoção, esta sendo uma reação ao que afeta. O jogar de RPG traz à tona a dimensão relacional do afeto, a partir da troca constante dos jogadores, agindo sobre a narrativa e afetando o mundo fictício que criam e a si próprios enquanto jogam. O afeto é componente significativo da cognição e da criatividade. Como parte do processo de vivência, corporifica o diálogo criativo: quando somos afetados por alguém ou algo, há uma reação.

O sistema de regras é a plataforma sobre a qual o jogo pode acontecer. Enquanto processo, o jogar é um acoplamento criativo-lúdico-afetivo dos participantes humanos e não-humanos em que todo o contexto discutido até aqui toma forma e emerge na colaboração dos participantes. O Narrador - quando existe -, em conjunto com o sistema, é o guia nesse processo e traz sua individualidade na maneira como lida com as questões levantadas pelos outros jogadores - criação de personagem, questões de regra, ambientação e ritmo de jogo. Os outros jogadores são os personagens principais da narrativa construída e é em volta deles que o jogo acontece, o que significa que são as ações dos jogadores que determinam, na maioria das vezes, o caminho a ser trilhado pelos personagens durante o jogar.

E o jogar pode ter limite de tempo e espaço onde acontece, mas o afeto que gera pode extrapolar tais limites. É comum que os jogadores conversem sobre as sessões passadas antes da próxima, criando cenários que podem ou não acontecer durante o jogo. E esse afeto pode virar “sangramento”, quando as emoções e atitudes dos personagens se confundem com a realidade do jogar.

O sangramento em si é neutro, pode gerar catarse quando o jogo lida com temas próximos a experiência de vida dos jogadores de forma satisfatória e pode gerar conflito quando desavenças entre personagens se tornam desavenças entre jogadores. É um aspecto que faz parte do jogar e afeta a dinâmica que emerge quando o grupo se reúne, e lidar com ele é parte do processo criativo nos RPG de mesa.

A dinâmica de um RPG de mesa é exemplo da criatividade enquanto diálogo: os jogadores criam em cima do acoplamento que surge no jogo. A criatividade emerge dessa dinâmica, cada jogador com sua diversidade de ideias e afetos implicam problemas e soluções diversos, implicam uma busca inventiva por um resultado que seja emocionalmente relevante para todos os envolvidos.

E não se encerra no jogar. A narrativa que emerge do jogar não deixa de existir quando o jogo acaba, se mantém viva sempre que um jogador faz uma piada com referência a um jogo, conta um caso, cria uma arte ou história baseada no jogo, etc.

Algumas das maneiras como o jogo pode persistir e se materializar são próximas a atividades comuns em fandoms de diversas mídias. A produção de ilustrações, histórias, discussões são base da cultura do fã e, por esse ponto de vista, o jogador é fã do próprio jogo.

O jogar é uma comunidade participativa que, enquanto similar a um fandom, tem diferenças específicas: não há incentivo monetário para que jogadores produzam arte sobre seus jogos pessoais, o incentivo é apenas afetivo e compartilhado com o grupo que joga junto, seguindo a lógica da economia do dom que rege a cultura do fã, mas o jogo implica criação de uma narrativa que é dos jogadores e que pode ser monetizada na lógica capitalista de uma forma que não se traduz para a maioria dos produtos da cultura do fã (JENKINS, 2018; HELLEKSON, 2009; BRYANT, 2009). É dessa diferença que nascem a maioria dos shows de *actual play*, que acabam eles mesmo sendo sementes de fandoms próprios.

A partir do conceito de cognição corporificada e inventiva e com o auxílio de noções da cultura do fã, podemos começar a perceber a importância do afeto nesses acoplamentos, componente do meio de onde emerge. Nessa perspectiva de uma epistemologia corporificada, que integra corpo, ambiente e as camadas de sociabilidades e afetos, o de RPG de mesa é algo intrinsecamente cognitivo e articula a sociabilidade e o afeto dos jogadores e do próprio jogo na dinâmica que emerge no jogar. Como apontam Regis e Perani:

Chegamos a um significado de jogo que aliará várias dessas características que evidenciamos anteriormente para demonstrar toda a potencialidade cognitiva desse conceito: o lúdico como experiência exploratória. Em sua acepção mais aceita, os jogos possibilitam a construção de uma experiência estética, vivenciada de forma diferente do dia-a-dia, a partir de uma “separação” espaço-temporal; separação esta que nos traz a necessidade de assimilação das regras de funcionamento desse verdadeiro universo paralelo constituído nestes domínios. Por isso, o lúdico é também ambiente de explorações e descobertas, que permitem buscar informações sobre o meio, contribuindo para inúmeras aprendizagens e para o convívio social, demonstrando que os jogos podem servir como forma de compreensão e domínio de uma dada conjuntura, habilidades que posteriormente são aproveitadas para a produção de situações distintas, diferentes das iniciais. (REGIS; PERANI, 2010, p. 8)

Essa suposta “separação” espaço-temporal do jogar não é total, porém. Como vimos, aspectos do jogar afetam momentos para além do momento do jogo, assim como são afetados pelo contexto em que o jogar se insere.

O RPG de mesa, enquanto jogo, enquanto lúdico, articula a cognição inventiva através do afeto que emerge durante o jogar, tanto entre os próprios jogadores, como entre jogadores e jogo e entre jogo e o contexto externo ao momento do jogo. E a invenção existe em todo esse processo:

A invenção é a linha que costura todos os elementos citados anteriormente (consciência, corpo, ambiente e dinâmicas sociotécnicas) dentro de um tempo indeterminado e criativo. Essa ideia é uma resposta às concepções de conhecimento como decodificação de problemas pré-fabricados. [...] [O] conceito de invenção não se resume à habilidade humana da criatividade (que é uma espécie de conexão intuitiva de um sujeito ao fluxo do tempo criativo), já que a invenção desloca o humano do centro da dinâmica (MESSIAS; MUSSA, 2020, p. 181-182).

Essa invenção, no RPG de mesa, não ocorre por causa dos jogadores, mas com eles. Os jogadores são parte do acoplamento inventivo da mesma forma que o sistema de regras e as plataformas digitais que complementam o jogo, da mesma forma que o espaço físico onde se encontram e o contexto social e cultural onde estão inseridos. Invenção é um processo demorado, parte da memória e do afeto, liga passado e futuro, de forma não-linear, numa busca através do tempo, e é aqui que o jogar de um RPG de mesa reflete um processo inventivo: o jogar é uma busca por uma narrativa aberta às possibilidades, sempre em fluxo, num acoplamento momentâneo, que deixa rastros afetivos quando se desfaz.

Ao entender a cognição como experiência vivida, como processo corporificado, como colocam Regis e Messias (2012) “cria-se abertura para outras formas de aprendizado e construção de conhecimento” (REGIS, MESSIAS, 2012, p. 43) e os RPG de mesa são uma ferramenta poderosa para corporificar experiências colaborativas e incentivar o aprendizado:

“a aprendizagem não é entendida como passagem do não-saber ao saber, não fornece apenas as condições empíricas do saber, nem é uma transição ou uma preparação que desaparece com a solução ou resultado. A aprendizagem, é sobretudo, invenção de problemas, é experiência de problematização. [...] [N]a experiência de problematização, as faculdades – sensibilidade, memória, imaginação – atuam de modo divergente. Por exemplo, quando alguém viaja a um país estrangeiro, as atividades mais cotidianas, como abrir uma torneira para lavar as mãos, tomar um café ou chegar a um destino desejado tornam-se problemáticas. Ao ser bruscamente transportado para um novo ambiente, os hábitos anteriores não servem e o viajante vive sucessivas experiências de problematização. Não

se trata de mera ignorância, mas de estranhamento e tensão entre o saber anterior e a experiência presente. Quando viajamos somos forçados a conviver com uma certa errância, a perder tempo, a explorar o meio com olhos atentos aos signos e a penetrar em semióticas novas. Somos forçados a pensar, a aprender e a construir um novo domínio cognitivo e uma outra maneira de realizar atividades que eram tão simples e corriqueiras que havíamos esquecido seu caráter inventado. A viagem surge, então, como ocasião de uma aprendizagem, pois o viajante não se dava conta de que as relações que tomava como óbvias e garantidas eram, a rigor, construídas e inventadas. Tal aprendizagem não se esgota na solução dos problemas imediatos, mas prolonga seus efeitos e sua potência de problematização.” (KASTRUP, 2001, p. 17)

O jogar é essa viagem e os jogadores são viajantes, encontrando situações familiares em contextos estranhos ou contextos familiares em situações estranhas. O jogar de RPG de mesa incentiva a exploração de encontros com a diferença, incentiva abraçar a possibilidade de se tornar alguém diferente, de ser modificado pela experiência, de aprender, no sentido de aprendizagem inventiva (KASTRUP, 2001):

Formula-se a pergunta: o que a aprendizagem da literatura e da arte tem a ensinar acerca da aprendizagem? Esta questão é importante, pois quando falamos em aprendizagem inventiva não entendemos a invenção como algo raro e excepcional, privilégio exclusivo de artistas ou mesmo de cientistas. O interesse é pensar a inventividade que perpassa o nosso cotidiano e que permeia o funcionamento cognitivo de todos nós, do homem comum. (KASTRUP, 2001, p. 19)

Essa inventividade a que ela se refere é a inventividade que resulta do tempo, de habitar um lugar e que entende hábito como processo de encontro com a diferença, que nos força a questionar o nosso *habitat*. É uma perspectiva artística no sentido de que não vê o erro como “perda de tempo”, pois “perder tempo” é necessário para o processo:

Aprender não é somente ter hábitos, mas habitar um território. Habitar um território é um processo que envolve o “perder tempo”, que implica errância e também assiduidade, resultando numa experiência direta e íntima com a matéria. Não basta o decorrer do tempo cronológico, embora a repetição da experiência ao longo do tempo seja uma condição necessária. O habitante de um território não precisa passar pela representação. O habitar resulta numa corporificação do conhecimento, envolvendo órgãos dos sentidos e também músculos. Habito o território onde me sinto em casa, tenho habilidades e realizo movimentos que parecem espontâneos. No caso do hábito, há uma prevalência da sensibilidade sobre a ação concreta; no caso da habilidade, toca-se diretamente na face de solução de problemas que a aprendizagem envolve, pois a habilidade envolve um saber-fazer, uma ação efetiva. O manejo habilidoso é um agir em fluxo, uma lida com as coisas e as situações, uma atividade e uma prática. No entanto, é preciso atentar para o fato de que tanto a invenção de problemas quanto a solução de problemas estão aí presentes” (KASTRUP, 2001, p. 22)

O RPG de mesa tem potencial de incentivar o aprendizado inventivo ao colocar os jogadores a habitar uma narrativa colaborativa, habitar os personagens distintos, que criam problemas uns para os outros nesse encontro com a diferença.

Assim como a aprendizagem inventiva impede que o sujeito permaneça o mesmo (KASTRUP, 2001, p.24), o jogar de RPG de mesa pede aos jogadores que abracem a mudança em seus personagens e em si mesmos, quando lidam com a colaboração que emerge do jogo. E o jogo como arte e que gera arte apoia a noção de que a aprendizagem inventiva implica um aprendiz artista:

“O aprendiz artista não se conforma com seus limites atuais, mas toma-se a si mesmo como objeto de uma invenção complexa e difícil. O aprendiz é constrangido à tarefa de reinventar-se. A aprendizagem, sob a perspectiva da arte, envolve então uma atitude-limite, que faz escapar da polarização sujeito-objeto, interior-exterior, e habitar a zona de fronteira. A atitude-limite, no caso, não consiste em trabalhar dentro de limites fechados e que não poderiam ser ultrapassados, mas em trabalhar transpondo limites, aprendendo a aprender.” (KASTRUP, 2001, p. 24)

O RPG de mesa seria uma ferramenta poderosa de aprendizagem inventiva nas mais diversas áreas, por ser uma experiência *vivida* pelo jogador, por implicar encontro com a diferença e pedir que o jogador habite um lugar alheio ao seu próprio. E, por serem lúdicos, implicam um afeto alheio ao afeto usual de uma sala de aula convencional. Os jogos de RPG foram criados para serem entretenimento e é nesse contexto que se inserem, e este fato é parte do valor cognitivo do jogo:

O entretenimento hoje envolve uma teia de pessoas, textualidades, objetos técnicos, regras e protocolos. Entender o entretenimento como essa teia viva e pulsante implica compreender que o entretenimento não é mero escapismo, antes, é um processo criativo de práticas de comunicação e de sociabilidade que dialogam e capacitam para atividades de outros setores da vida social (REGIS, MAIA, 2016, p. 135).

A configuração dos acoplamentos inventivos no RPG de mesa podem, então, servir de inspiração para uma nova maneira de encarar o papel do professor. Na aprendizagem inventiva, o papel do professor é atrair o aprendiz para o processo e conduzi-lo por ele, de forma semelhante ao papel do narrador num RPG de mesa, conduzindo os personagens dos jogadores pelo cenário:

“No caso de haver um professor, ele atrai para a matéria, e não para um saber pronto. Ele é alguém que exerce a função de conduzir o processo, a expedição a um mundo desconhecido, de fazer acontecer o contato, de possibilitar a intimidade, de acompanhar, e mesmo

de arrastar consigo, de puxar. Não para junto de si, mas para junto da matéria, para o devir da matéria, seguindo, acompanhando sua fluidez. Cada agenciamento professor-aluno é um ponto de bifurcação, de proliferação de possíveis, de multiplicação de fontes, de ramificação. Cada agenciamento abre a possibilidade da continuidade da propagação. Contudo, há um ponto de bifurcação, de indeterminação, e o resultado não é garantido. Por isto não há programa ou método de trabalho para a aprendizagem inventiva. Mas há, seguramente, uma política pedagógica a ser praticada. A política da invenção consiste numa relação com o saber que não é de acumular e consumir soluções, mas de experimentar e compartilhar problematizações, e a adoção da arte como ponto de vista faz parte desta política.” (KASTRUP, 2001, p. 26)

Pontuo aqui que mesmo as similaridades entre o papel do professor na aprendizagem inventiva e o narrador num RPG de mesa não é prescritiva. Assim como não há método ou programa de trabalho para a aprendizagem inventiva, cada acoplamento do jogar é único e o papel do narrador é tão fluido quanto sua existência.

O objetivo da pesquisa foi investigar como emerge a criatividade durante os jogos de RPG e podemos concluir que a criatividade emerge do encontro que se dá entre os jogadores e o jogo e todo o contexto que os envolve; e se relaciona com o processo cognitivo na medida em que o materializa no acoplamento temporário do jogar. Ao imergir os participantes em situações ou contextos estranhos ao cotidiano, o RPG de mesa afeta quem joga ao propor esse encontro com a diferença. As experiências do jogar se tornam parte dos jogadores e, enquanto memória, podem informar como estes jogadores vão lidar com situações futuras. Como ferramenta potencial de mapeamento afetivo, o RPG de mesa pode auxiliar no entendimento de questões complexas por parte dos jogadores, sejam questões passadas, presentes ou futuras.

Quais são as implicações destas conclusões para o formato e função do jogar? O jogar é, então, ferramenta cognitiva que pode ser utilizada para lidar com questões afetivas e cognitivas. O formato colaborativo do jogo de RPG de mesa favorece um tipo de diálogo não-antagonístico e coloca os jogadores em posição para lidar com as situações propostas em conjunto, mesmo quando a situação é de conflito entre personagens.

E, afinal, essa atividade alcança a invenção, teorizada por Virgínia Kastrup (2007)? De certa forma, o RPG de mesa é processo de invenção, já que a busca pela narrativa é constante. O acoplamento cognitivo-inventivo que surge no jogar é um

exercício nessa busca, sem a certeza do que será encontrado pelo caminho. É um esforço conjunto dos envolvidos em explorar possibilidades e afetar e ser afetado pelo que surge desse encontro.

O RPG de mesa tem potencial para ser ferramenta neste caminho para um melhor entendimento de uma cognição e aprendizagem inventivas, ao abrir espaço para a exploração colaborativa e vivência de situações que transbordam as possibilidades do cotidiano; e tem valor como auxílio para um mapeamento afetivo, enquanto maneira de lidar com temas difíceis. Enquanto prática comunicativa comunitária, pode ser estudado para ser aplicado tanto no campo da Comunicação como além.

REFERÊNCIAS

ABREU, Adyson. **Aplicativos Para Mesas De RPG**. Mythos e Masmorras. 2018. Disponível em <<https://mythosemasmorras.wordpress.com/2018/04/16/aplicativos-para-mesas-de-rpg/>>.

_____. **Rpg e Trilha Sonora: A Arte do DJ Roleplay**. Mythos e Masmorras. 2016. Disponível em <<https://mythosemasmorras.wordpress.com/2016/07/09/rpg-e-trilha-sonora-a-arte-do-dj-roleplay/>>.

ALMEIDA, F. S. **O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o Role Playing Game (RPG)**. 2008. Dissertação (mestrado) – Instituto de Letras - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. 174 p.

AMARAL, Marcio. **Sobre a Pandemia - Primeiro Ensaio da Quarentena**. IDEA, UFRJ. 2020.

ANDERSON, C. How web video powers global innovation. In.: **TED - Ideas Worth Spreading**. 2010. Disponível em: <<
https://www.ted.com/talks/chris_anderson_how_web_video_powers_global_innovation/transcript >>

_____. **Makers: A nova revolução industrial**. Rio de Janeiro, Elsevier, 2013.

APPELCLINE, S. **D&D 40 anos - A Origem (não tão) Secreta de D&D**. RedeRPG, 2014. Disponível em <<
<https://rederpg.com.br/2014/01/17/dd-40-anos-a-origem-nao-tao-secreta-de-dd/> >>.

ASSIS, B. M.; MARQUES, J. A. **MMORPG como Ambiente de Mediação de Práticas Interacionais**. In: Intercom – XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Manaus, 2013.

AUDI, G. **Imergindo no mundo do videogame**. Curitiba: Appris, 2016, 1ª ed.

BARROS, M. **Fã autor: Práticas narrativas, colaborativas e criativas**. 2018. 120 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

BETTOCCHI, E. **ROLE-PLAYING GAME: Um jogo de representação visual de gênero**. 2002. 155f. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Arte e Design, PUC/RJ, 2002.

BETTOCCHI, E.; KLIMICK C.; PERANI, L. Can the Subaltern Game Design? An Exploratory Study About Creating a Decolonial Ludology Framework Through Ludonarratives. In: **Proceeding of DiGRA 2020**, 2020, p. 1-18.

BIOLCHINI, J. Tecnologias da informação e comunicação na cognição situada. In: REGIS, F. et al. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p. 305-327.

BIRHANE, A. Descartes was wrong: 'a person is a person through other persons'. In: **Aeon.co**, p. sp, 2017. Disponível em: <<<https://aeon.co/ideas/descartes-was-wrong-a-person-is-a-person-through-other-persons>>>.

BRUNER, J. The narrative construction of reality. In: **Critical Inquiry** 18, The University of Chicago, 1991.

BRYANT, R. *Dungeons & Dragons: The gamers are revolting!* In: CARLSON, R. (ed). **Games as Transformative Works**, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 2. 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.3983/twc.2009.083>.

BUSSE, K. Fans, Fandom, Fan Studies. In: LITTLEJOHN, S.; FOSS, K. (ed). **Encyclopedia of Communication Theory**. Thousand Oaks: Sage, 2009, p. 385-390

CHUNG, T. Table-top roleplaying game and Creativity. In: **Thinking Skills and Creativity**, v. 8. Elsevier, 2013, p. 56-71.

CLARK, A. **Mindware**: an introduction to the philosophy of cognitive science. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.

COIMBRA, P. RPG em livestream: uma responsabilidade compartilhada. In: FISCHER, M. M. **RPG Indagações**. São Paulo: Editora CHA, 2020, p. 52-68.

COSTA, Marcello. **Música no seu RPG**. Consciência Nerd. sd. Disponível em <<<https://consciencianerd.com/musica-no-seu-rpg/>>>.

COSTIKYAN, G. I Have No Words and I Must Design: Towards a Critical Vocabulary for Games. In: MÄYRÄ, F (ed.), **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002, p. 9-33.

Critical Role. Site oficial. Disponível em: <<<https://critrole.com/faq/>>>.

Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special. *Kickstarter.com*. Disponível em: <<<https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s>>>.

DAMACENA, Janary. **Música ambiente para jogos de Fantasia Sombria**. Grupo D30 RPG. 2017. Disponível em << <https://www.d30rpg.com.br/2017/08/musica-ambiente-para-jogos-de-fantasia-sombria/>>>.

DURKHEIM, É. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Cia. Ed. Nacional, 2001.

_____. **O suicídio**: estudo de sociologia. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. Método para determinar a função da divisão do trabalho. In: _____. **Da divisão do trabalho social**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1977. v.1. p.63-86.

ERMI, L; MÄYRÄ, F. Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. In: GÜNZEL, Stephan; LIEBE, Michael; MERSCH, Dieter (Org.). **DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10**. Potsdam: University Press, 2011, p. 88-115. Disponível em <<<https://goo.gl/md6XPR>>>

EVANS-THIRLWELL, E. The D&D Open Game License controversy, explained. In: **Washington Post**, 2023. Disponível em << <https://www.washingtonpost.com/video->

[games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/](https://www.games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/)>>

Fate and Its Branches. *Faterpg.com*. Disponível em <<<http://www.faterpg.com/2011/fate-and-its-branches/>>>

Fate Core. *Kickstarter.com*. Disponível em <<<https://www.kickstarter.com/projects/evilhat/fate-core>>>

FATE RPG - Versão Brasileira. *Catarse.me*. Disponível em <<<https://www.catarse.me/fate>>>

FELINTO, E. Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. In: **Revista Ciberlegenda**, 2001, n. 05, p. 1-16.

FELINTO, E. & ANDRADE, V. A Vida dos Objetos: Um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. In: **Contemporânea**, 2005, v. 3, n. 1, p. 75-94.

FERREIRA, L. G. Jovens, uso das tecnologias da informação e comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. In: REGIS, F. et al. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p. 94-116.

FIORITO, Márcio. **O que é o Sistema d20?** Disponível em <<<http://www.daemon.com.br/home/o-que-e-o-sistema-d20/>>>

FLATLEY, J. **Affective mapping: melancholia and the politics of modernism**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2008.

FLUSSER, V. Exílio e criatividade. In: **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, n. 04, p. 50–52, 2011. Disponível em: <<<http://piseagrama.org/exilio-e-criatividade/>>>.

FOSTER, B.; JOHNSON, A.; RAY, M.; CARR, D. **Talks machina: Discussing up to c2e127 - sarsaparilla, licorice, and red hot**. Critical Role, 2021. Timestamp: 47m01s. Arquivado por fãs via torrent.

FOSTER, B.; RAY, M. **Between the sheets: Marisha Ray**. Critical Role, 2018. Arquivado por fãs via torrent.

FRANÇA, C. Gatilhos, sangramentos e responsabilidade no RPG. In: FISCHER, M. M. **RPG Indagações**. São Paulo: Editora CHA, 2020, p. 69-76.

FUJII, R. S. **Um Estudo Sobre a Argumentação no Rpg nas Aulas de Biologia**. Curitiba, 2010. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal Do Paraná, Curitiba, 2010. 227 p.

GUIMARÃES, D. S. **Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: O caso dos jogos de representação de papéis**. 2007. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. 186 p.

GONÇALVES, M. S.; TIMPONI, R. Suportes textuais de comunicação e processos cognitivos. In: REGIS, F. et al. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p. 52-78.

GRUSIN, R. **Premediation: Affect and Mediality After 9/11**. New York: Palgrave MacMillan, 2018.

HALL, Charlie. Critical Role's massive crowdfunding success is kickstarting some interesting conversations. In: **Polygon**. Disponível em:
<<https://www.polygon.com/2019/3/11/18256668/critical-role-kickstarter-animated>>.

HELLEKSON, K. A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture. In: **Cinema Journal**, v. 48, n. 4, 2009, p. 113–118. Disponível em:
<http://dx.doi.org/10.1353/cj.0.0140>.

HELLEKSON, K.; BUSSE, K. (ed). **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet**. Jefferson, NC: McFarland and Company, 2006. Edição do Kindle.

HOELCK, Katharina; RANAIVOSON, Heritiana. Threat or opportunity? Cultural diversity in the era of digital platforms in the EU. In: **Quaderns del CAC**, v. XX, n. 43, 2017, p. 17-28.

HUTCHINS, E. **Distributed Cognition**. 2000. Disponível em:
https://arl.human.cornell.edu/linked%20docs/Hutchins_Distributed_Cognition.pdf

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, H. Fandom, negotiation and participatory culture. In: BOOTH, P. (ed). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. Oxford: Wiley Blackwell, 2018, p. 38-55.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

_____. Afterword: The Future of Fandom. In: GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Carl; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. New York; London: New York University Press, 2007, p. 357-364.

_____. **Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture**. New York: New York University Press, 2006.

_____. **Textual Poachers**: television fans and participatory culture. Taylor & Francis e-Library, 2005.

JENKINS, H.; GREEN, J. e FORD, S. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JONHSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você**. Tradução de Sérgio Goés. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2012.

_____. **Where Good Ideas Come From**: The Natural History of Innovation. New York: Riverhead Books, 2010.

KASTRUP, V. **A Invenção de Si e do Mundo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

_____. Aprendizagem, Arte e Invenção. In: **Psicologia em Estudo**, v. 6, n. 1. Maringá, 2001, p. 17-27

KASTRUP, V.; HERLANIN, C. A atenção conjunta e o bebê cartógrafo: A cognição no plano dos afetos. In: **Ayvu**, Rev. Psicol., v. 05, n. 01, p. 117–139, 2018.

KULESZ, Octavio. Culture, platforms and machines: the impact of artificial intelligence on the diversity of cultural expressions. In: **Intergovernmental**

Committee for the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions; Paris, 2018.

LESNIESKI, M. S. A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG. In: **Intercom** – IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Guarapuava, 2008.

MAIA, A. **Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror**. 2018. 298 f. Tese (Doutorado em Tecnologias de Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MAGNO, Thomas. Efeitos Sonoros – RPG. **Our Age of Adventures**. 2014. Disponível em <<<https://ourageofadventure.wordpress.com/2014/09/14/efeitos-sonoros-rpg/>>>.

MARTINS, C. de M. **Um estudo do perfil textual de role playing games “pedagógicos”**. São Paulo, 2007. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Filologia e Língua Portuguesa, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. 159 p.

MARTINS, S. Como mestrar: aprendendo na marra. In: FISCHER, M. M. **RPG Indagações**. São Paulo: Editora CHA, 2020, p. 22-30.

MASSUMI, B. **Parables for the virtual: Movement, affect, sensation**. Durham, NC: Duke University Press, 2002.

MATURANA, H.; VARELA, F. **A árvore do conhecimento**: As bases biológicas do conhecimento humano. São Paulo: Editora Psy II, 1995.

MÄYRÄ, F. **An Introduction to Game Studies**: Games and Culture. SAGE Publications, 2008.

MERCER, M.; BAILEY, L.; WILLINGHAM, T.; O'BRIAN, L.; RIEGEL, S.; JAFFE, T.; RAY, M.; JOHNSON, A. **The neverending day — critical role — campaign 2, episode 125**. Critical Role, 2021. Timestamp: 2h34m10s. Disponível em: <<<https://youtu.be/bfWYxuiegX8?t=9250>>>.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. In: **MATRIZES**, São Paulo, v. 14, n. 01, p. 173–192, jan./abr. 2020.

PANIZZA, J. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. 2004. 254 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PASSOS, E.; KASTRUP, V.; DA ESCÓSSIA, L. (org). **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2014.

PERANI, L. **Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos**: aproximações para um estudo comunicacional. 2008. 104 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

PEREIRA, V. **SONLÊNCIA: Modulações da Experiência de Silêncio na Cultura Aural Contemporânea**. In.: XXVIII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 11 a 14 de junho de 2019.

_____. Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. In: **Revista Fronteiras** – estudos midiáticos, v. VIII, n. 2, p. 93-101, 2006.

PEREIRA, V.; CASTANHEIRA, J. C. **MAIS GRAVE! Como as tecnologias midiáticas afetam as sensorialidades auditivas e os códigos sonoros contemporâneos**. In: Revista CONTRACAMPO, Niterói, nº 23, dez, 2011, p. 130-143.

POLIVANOV, B. **Dinâmicas identitárias em sites de redes sociais**: estudo com participantes de cenas de música eletrônica no Facebook. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014.

RAMOS, A. L. e S. **Narração de histórias e “roleplaying game”** – semelhanças e diferenças: reflexões sobre a utilização em Bibliotecas como técnica de incentivo ao hábito de ler. 2006. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

REGIS, F. Práticas de Comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. In: **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p. 115-129, dez. 2011.

_____. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. In: **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 1, n. 37, p. 32-37, 2008.

_____. et al. Breve discussão sobre a comunicação e o processo cognitivo: uma abordagem

multidisciplinar do conceito de cognição. In: **Iniciacom**, São Paulo, v. 2, n. 1, 2010.

REGIS, F.; MAIA, A. Comunicação, corpo e performance: o entretenimento midiático como experiência sensorial. In: REGIS, F.; MAIA, A.; JORGE, M; F (org). **Performance, corpo e subjetividade nas práticas de comunicação contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2016, p. 113-138.

REGIS, F.; MESSIAS; J. Comunicação, tecnologia e cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento. In: REGIS, F. et al. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p. 23-51.

REGIS, F.; PERANI, L. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. In: **E-compós**, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

REGIS, F., TIMPONI, R., MAIA, A. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. In: **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, 2012, a. 9, v. 9, n. 26, p. 115-134.

RIBAS, Nícolas de Oliveira; TEIXEIRA, Narle Silva. **Design Sonoro No Rpg De Mesa: uma estratégia para imersão**. In.: 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Belo Horizonte - MG, 04 a 07 de outubro de 2016.

RICE, Tom. Listening. In.: NOVAK, David; SAKAKEENY, Matt (ed.). **Keywords in Sound**, Duke University Press, 2015, p. 99-111.

RICON, L. E.; Neves, Maria Aparecida Campos Mamede. **O RolePlaying Game e a Escola: Múltiplas Linguagens e Competências em Jogo** - Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar. Rio de Janeiro, 2006. Dissertação de Mestrado - Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. 176 p.

ROSA, T. Experiência direcionada: afinal, por que o sistema importa? In: FISCHER, M. M. **RPG Indagações**. São Paulo: Editora CHA, 2020, p. 15-21.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play** - Game Design Fundamentals. London: The MIT Press Cambridge, 2004.

SALES, M. **RPG (Role-Playing Game)**. Brasil Escola. Disponível em << <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm> >>. Acessado em 26/06/2018.

SALLES, Davi. Comentário. In.: SEMBIANO. **Dicas Rápidas para Campanhas de RPG - Trilha Sonora**. Rolando 20. 2016. Disponível em <<https://www.rolando20.com.br/dicas-rapidas-para-campanhas-de-rpg-trilha-sonora/#comment-8164>>. Acesso em 29/11/2020.

SALVUCCI, D.; TAATGEN, N. **The Multitasking Mind**. New York: Oxford University Press, 2011

SARTORI, A. S. A prática pedagógica educacional e a aprendizagem distraída: criando ecossistemas comunicativos pela mediação escolar. In: REGIS, F. et al. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p. 79-93.

SANTOS, G. Criatividade / Criação. In: DE MELO, José Marques et al. **Enciclopédia INTERCOM de comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

SHIRKY, C. **A cultura da participação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SIMMEL, G. **Questões fundamentais da sociologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

_____. **Sociabilidade**: um exemplo da sociologia pura ou formal. In: Simmel: sociologia. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática, 1993, pp. 165-181.

SOUZA, D. E. V. CONECTADOS: a cultura dos games entre os jovens em Lan Houses. In: **Intercom – XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Curitiba, 2009.

STERNE, Jonathan. Hearing. In.: NOVAK, David; SAKAKEENY, Matt (ed.). **Keywords in Sound**, Duke University Press, 2015, p. 65-77.

TOTARO, Paolo; NINNO, Domenico. The Concept of Algorithm as an Interpretative Key of Modern Rationality. In: **Theory, Culture & Society**, 2014, v. 31, n. 4, p. 29-49.

TÖNNIES, F. Comunidade e sociedade: textos selecionados. In: MIRANDA, O. de. (Org.). **Para ler Ferdinand Tönnies**. São Paulo: EDUSP, 1995. p.231-352.

VARELA, F. **Autonomie et connaissance**. Paris: Seuil, 1989.

VARELA, F.; THOMPSON, E. T.; ROSCH, E. **A mente corpórea: Ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget, 2001.

GLOSSÁRIO

1 natural (<i>natural 1</i> , em inglês)	Indica a rolagem de resultado 1 no dado de 20 lados (d20) comumente usado em D&D e sistemas similares.
20 natural (<i>natural 20</i> , em inglês)	Indica a rolagem de resultado 20 no dado de 20 lados (d20) comumente usado em D&D e sistemas similares.
<i>Board wargames</i>	Jogos de simulação de guerra nos moldes de <i>Warhammer 40k</i>
Campanha de RPG	O conjunto total de uma história de RPG jogada em várias sessões de jogo.
<i>dn</i>	Notação de dados comumente usada em livros de regra e entre jogadores, onde <i>n</i> indica o número de lados do dado. Exemplos: d6, d20
Falha crítica	Resultado nos dados que indica que o personagem não alcançou seu objetivo e incorreu alguma consequência desastrosa
<i>Live-action</i>	Do inglês, significa <i>ação ao vivo</i> . Quando se refere a RPG, é o tipo de jogo em que os jogadores agem fisicamente como os personagens - como atores numa peça.
<i>Massive Multiplayer Online RPG</i>	MMORPG, indica videogames jogados conectados à internet e em conjunto com vários outros jogadores do mundo todo.
Mestre	O jogador designado a conduzir a narrativa de um jogo de RPG. Também comumente chamado de Narrador.
<i>Mod</i>	Pacotes de modificações que podem ser aplicadas a videogames, feitas por jogadores, para mudar ou acrescentar algo na experiência do jogo.

Narrador	O jogador designado a conduzir a narrativa de um jogo de RPG. Também comumente chamado de Mestre.
NPC	Personagem não-jogável, a nomenclatura vem dos videogames e é aplicada aos personagens interpretados pelo Mestre/Narrador.
PC ou PJ	Personagem do jogador ou personagem jogável, a nomenclatura vem dos videogames e indica os personagens controlados por jogadores que não são o Mestre/Narrador
PVE	Do inglês, <i>player vs environment</i> . Indica o conflito que vem do cenário ou de outros elementos não-jogáveis do jogo.
PVP	Do inglês, <i>player vs player</i> . Indica o conflito que acontece entre jogadores.
Rolar habilidade	A ação de rolar dados em que o resultado inclui o que é determinado na ficha do personagem pela habilidade indicada. Exemplo: Rolar uma percepção.
Sistema de RPG	O conjunto de regras que rege o jogo e/ou o cenário de um RPG, comumente codificado num livro de regras ou numa coleção de livros.
Sucesso crítico	Resultado nos dados que indica que o personagem alcançou seu objetivo e ainda conseguiu algum benefício extra.
Tabletop RPG	Do inglês, RPG de mesa. Abreviado para TTRPG.

ANEXO 1 - Questionário de Chamada de Voluntários

1. 2019

1.1 Julio

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

GURPS, WoD, Fate, FAE, PbtA, etc

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Vish. Muitos. Gostei bastante de "I kill giants", Sicario, o quinto elemento, filmes da Marvel...

Quais são suas leituras favoritas?

A bibliografia do McLuhan, principalmente. Quadrinho Br contemporâneo, fanfics sobre o choque de cultura

Quais são seus jogos favoritos?

RPG, dominó, boardgames

Quais são suas séries de TV favoritas?

B99, Rick and morty, Star Trek (todos), Star Wars/ Clone Wars/ The Clone Wars/ Rebels, Glow... vários.

Algo mais?

Sempre há.

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

1.2 Mardonio**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.0 3.5 4e 5e, Storyteller Vampiro e Lobizomem, Tormenta RPG, 13ª Era, Mighty Blade, MvP O Tomo, dentre outros

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Aventura, comédia, e animações em geral. Títulos: O Rei Leão, O Máskara, Piratas do Caribe, Constantine,...

Quais são suas leituras favoritas?

Mangás, principalmente Shounen, e livros eu tenho um fascínio pelas obras do Rick Riordan. Títulos: One Piece, Magi, Fullmetal Alchemist série Percy Jackson, série Os Heróis do Olimpo,....

Quais são seus jogos favoritos?

Gosto principalmente de jogos de plataforma, rpg e aventura. Títulos: Mario, Castlevania: Symphony of the Night, Metroid, Megaman, Skyrim,...

Quais são suas séries de TV favoritas?

Prefiro séries de comédia em geral. Títulos: Brooklyn 99, The Good Place, Castle, Stranger Things,...

Algo mais?

Gosto de mangás e consequentemente de animes, além deles gosto bastante de Avatar a lenda de Aang, Steven Universe, Gravity Falls em animações ocidentais

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Nenhum

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Nenhum

1.3 Mariana**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D (3.5, 4.0 e 5.0), Tormenta (3D&T e TormentaRPG) e Storyteller (Vampiro a Máscara e Lobisomem Apocalipse)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores
(Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Meu filme favorito é "O Labirinto do Fauno", mas gosto também de "A Bela e a Fera", "Rei Leão" e "O Corcunda de Morre Dame".

Quais são suas leituras favoritas?

As minhas sagas favoritas são: "As Brumas de Avalon", "As Crônicas de Nárnia", "Fronteiras do Universo".

Sou apaixonada pelos contos de Edgar Allan Poe, Lovecraft e Júlio Cortázar.

Gosto muito dos épicos de Homero, especialmente "A Odisséia".

Literatura nacional Pop, gosto da saga "Os Sete", "Senhor da Chuva" e "Sementes no Gelo", do André Vianco.

Clássicos nacionais: "São Bernardo", do Graciliano Ramos; "Memórias Póstumas de Brás", "Dom Casmurro", "Helena", "Esaú e Jacó", "Memorial de Aires", "A Mão e a Luva", "O Espelho" (dentre muitos outros contos), do Machado de Assis; "Jubiabá", "Terras do Sem Fim", "Capitães de Areia", Jorge Amado; "A Hora da Estrela", Clarice Lispector; Os contos e "Macunaíma", de Mário de Andrade.

Clássicos Internacionais: todos da Jane Austen e das irmãs Brontë, Contos de Perrault e também dos irmãos Grimm; "Ana Karerina", de Tolstói; "A Leste do Eden" e "Vinhas da Ira", de John Steinbeck e praticamente todos do Saramago.

Quais são seus jogos favoritos?

Todos os Pokémon (especialmente o Crystal), Skyrim, Dark Souls e Bloodborne, Saga Resident Evil, Mario, Legend of Zelda - Ocatina of Time, Horizon, The Witcher,

Rule of Rose, Haunting Ground, Saga Silent Hill, Final Fantasy (especialmente o VII) e Legend of the Dragoon.

Quais são suas séries de TV favoritas?

American Horror Short, Criminal Minds, Haunting Hill House, Law and Order SVU, Gohst Wisperer, Star Trek, Perdidos no Espaço, The Rain.

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não gostaria de temas relacionado a estupro ou que minhas personagens fossem estupradas durante a campanha.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Gosto de campanhas com muitas intrigas e reviravoltas na trama, prefiro aguardar a surpresa.

1.4 Jean

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

3D&T e Tormenta

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Saga star wars e LOTR

Quais são suas leituras favoritas?

Livros do Stephen King - Lovecraft e Edgar Allan Poe.

Quais são seus jogos favoritos?

Dark Souls, Bloodborne e Monster Hunter

Quais são suas séries de TV favoritas?

Não tenho.

Algo mais?

Me chamaaaa!!!

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Nenhum.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

1.5 Christiano

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5, D&D 4ª edição, D&D 5ª edição, Pathfinder, Vampiro: A Máscara, Lobisomem: O Apocalipse e Tormenta RPG

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Star Wars, Godzilla, A Quiet Place, Pacific Rim e filmes do gênero de kaiju em geral, para demais gêneros, me considero bem eclético.

Quais são suas leituras favoritas?

As Crônicas de Gelo e Fogo, Wereworld, Sun Tzu, Sherlock Holmes, contos em geral de HP Lovecraft e outros mitos de Cthulhu, além de outros livros clássicos.

Quais são seus jogos favoritos?

A série Dark Souls, Bloodborne, série Castlevania clássica, Horizon: Zero Dawn, Darksiders, Gran Turismo, Need For Speed (de Underground 1 ao Carbon), série Assassin's Creed, série GTA, série Silent Hill (excluindo Shattered Memories), Rule of Rose, Star Fox, Super Smash Bros, série Pokémon, série The Elder Scrolls, série Fatal Frame, série Siren, Nioh, série Tomb Raider, série Tenchu, Shinobido, série The Legend of Zelda

Quais são suas séries de TV favoritas?

Não tenho grande interesse por séries de TV, prefiro leitura ou jogos

Algo mais?

Ainda que não seja exatamente incluso no questionário, tenho predileção por mangás, animes, animações e card game (em específico Magic the Gathering).

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Normalmente não, na minha opinião existe mais uma questão de "como" algo é trabalhado do que "o que" é trabalhado. Não fico confortável com temas envolvendo violência sexual explícita de qualquer tipo, mas também não ligo o sinal vermelho em caso de uma abordagem mais sutil e discreta sobre a situação, visto que sendo uma maneira de retratar a realidade, RPG inevitavelmente esbarra em situações do tipo a fim de criar variedade de temas.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Conforme informado acima, a questão de violência sexual explícita.

1.6 Fábio

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 2/3/4/5, vamp/mage/lobisomen/ gurps/ rolemaster / one ring /CoC / Ars magica / D&T / Shadowrun / Star wars Saga

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Star Wars, Dark Knight, Clue...

Quais são suas leituras favoritas?

Scifi, fantasia

Quais são seus jogos favoritos?

Rpgs em geral, estratégia

Quais são suas séries de TV favoritas?

Doctor Who, Person of interest, Fringe

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

1.7 Luan

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5, D&D 5.0, Blood and Honor, Vampiro: A máscara, Tormenta e outros sistemas modificados.

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Star Wars, Rocky, Matrix, O Procurado, Warcraft

Quais são suas leituras favoritas?

Livros de Warcraft ou World of Warcraft em geral

Quais são seus jogos favoritos?

World of Warcraft, Apex, Dark Souls

Quais são suas séries de TV favoritas?

The Walking Dead, Daredevil, Punisher. Se contar animes entra My Hero Academia.

Algo mais?

Caso seja possível gostaria de ficar numa mesa de FATE com Christiano, Jean e a Mari. Caso não seja possível, tudo bem, fico em qualquer mesa sem problemas.

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Nenhum, não me importo com nenhum tema sendo abordado.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Nenhum, não me importo com nenhum tema sendo abordado.

1.8 Alexandre

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Interestelar, matrix, inception, homem aranha, guerra dos mundos, vingadores, dentre outros.

Quais são suas leituras favoritas?

Livros de ficção científica, mitologia grega, fantasia medieval, fantasia em geral, suspense, drama, comédia.

Quais são seus jogos favoritos?

Shadow of the colossus, The legend of zelda ocarina of time e majora's mask, Dark souls 1, megaman x e a saga megaman zero, metroid de GBA, castlevania aria of sorrow, guitar hero, world of warcraft.

Quais são suas séries de TV favoritas?

The flash, arrow, Dr house, chicago PD, chicago MED, Castlevania, Stranger things.

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

1.9 Beatriz

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D, Gurps, One Ring, Vampire

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

O senhor dos anéis, Matrix, A casa dos mil corpos, Indiana Jones, Star Wars, A lenda, Labirinto, De volta pro futuro, entre vários outros.

Quais são suas leituras favoritas?

HP Lovecraft, HQs, Tolkien, Agatha Christie, Neil Gaiman, JK Rowling, Frank Herbert, Anne Rice, Douglas Adams, Patrick Rothfuss, Conan Doyle e Edgard Allan Poe

Quais são seus jogos favoritos?

Qualquer jogo de tabuleiro e de PC como Skyrim, Dragon Age, Vampire, Diablo, Myst, entre outros.

Quais são suas séries de TV favoritas?

X-files, Fringe, True Blood, Game of Thrones, Warehouse 13, entre outras.

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

1.10 Carolina

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Já joguei 3D&T e D&D simplificado a muito tempo atras.. e desde os +- 10 anos jogo rpg puramente interpretativo, sem usar dados, até hoje

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores
(Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Uhhh... tem muitos..... Amélie, Big Fish, Metrópolis (2001), Tokyo Godfathers, 10 coisas que odeio em você, O corpo que cai, Kill Bill, Um drink no inferno.. meu gosto é bastante variado

Quais são suas leituras favoritas?

Eu não leio tanto, mas Harry Potter

Quais são seus jogos favoritos?

Dishonored, Portal, The Sims, The Walking Dead The Game

Quais são suas séries de TV favoritas?

Stranger Things,

Algo mais?

O que eu mais assisto são animes e desenhos animados. Meus favoritos sendo Steven Universe e Hora de Aventura, Mob100, Ranma 1/2

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

1.11 Bruno

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Vampire - The masquerade, DnD (5e), Lancer (a segunda versão depois do lançamento)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Chungking express, AI - Inteligência artificial, Nausicaa, 2046, Call me by your name, A origem dos guardiões, Garota exemplar e o Labirinto do fauno

Quais são suas leituras favoritas?

Kafka à beira-mar, Após o anoitecer, 1Q84, Sono (Haruki Murakami); Antes de dormir (S.J. Watson); Tóquio - ano zero, Tóquio - cidade abandonada (David Peace), Gothica (Gustave Flaubert); Red queen (Victoria Aveyard); Harry Potter, em especial "O prisioneiro de Azkaban" (J.K. Rowling); Deadman wonderland (Jinsei Kataoka, Kazuma Kondou), Nurarihyon no mago (Hiroshi Shiibashi).

Quais são seus jogos favoritos?

Bayonetta (I e II), Devil may cry (em especial, o III), The legend of Zelda (Windwaker e Breath of the wild), Eldritch horror (de tabuleiro), Ascension (de tabuleiro)

Quais são suas séries de TV favoritas?

O mundo sombrio de Sabrina, The umbrella academy, The OA, Desventuras em série

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Cenas de racismo, homofobia ou semelhantes

1.12 Kauê

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Vários digitais, mas de mesa foi D&D3, 3.5 e 4, também joguei Vampire(não lembro a versão) e alguns outros sistemas (3d&t, M&M, LoR RPG,...)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Camisa de Força, Matrix, Efeito borboleta, Sexto sentido, Clube da Luta, ...

Quais são suas leituras favoritas?

Trilogia Tormenta, Guerra do Velho(bem legal), Eu Robô,...

Quais são seus jogos favoritos?

Fallout, Vampyre: the Masquerade - Bloodlines, The Witcher, Skyrin, ...

Quais são suas séries de TV favoritas?

GoT, The walking dead, Stranger things, ...

Algo mais?

Com certeza deixei de falar um monte... mas é difícil escolher :P

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Sem restrições

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Sem restrições

1.13 Claudio**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Fate, Savage Worlds, PDQ, Mutantes & Malfeitores, Hero System, WoD, Exalted, Acionar, GURPS, D&D e vários outros...

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Ficção científica, fantasia, super-heróis...

Quais são suas leituras favoritas?

Ficção científica, fantasia, super-heróis...

Quais são seus jogos favoritos?

RPG, tabuleiro, jogos eletrônicos...

Quais são suas séries de TV favoritas?

Ficção científica, fantasia, super-heróis...

Algo mais?

Achei melhor citar gêneros do que títulos

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Depende mais da abordagem do que do tema em si. Eu não jogaria com um personagem pedófilo, por exemplo

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Acho que qualquer coisa mais pesada. Eu não jogaria com um personagem pedófilo, por exemplo

1.14 Ricardo

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Dnd 3.5 e dnd 5.0

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Watchman

Quais são suas leituras favoritas?

Mochileiro das galaxias e O hobbit

Quais são seus jogos favoritos?

Skyrim, magic (mtg), the witcher 3

Quais são suas séries de TV favoritas?

Game of thrones, vikings, dexter

Algo mais?

Animes: code geass, death note

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Política

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Terrorismo religioso e nazismo.

1.15 Dennis**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Ação e suspense

Quais são suas leituras favoritas?

Aventura

Quais são seus jogos favoritos?

Ação, aventura

Quais são suas séries de TV favoritas?

Comédia

Algo mais?

Tive que fazer algumas abreviações em alguns casos, porque não tenho um estilo favorito de jogo ou leitura

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Absolutamente nenhum

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Nenhum

1.16 João Pedro

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Storyteller, storytelling, D&D, The Black Hack, Mutant year zero.

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Elvira, a Rainha das Trevas; Rocky Horror Picture Show; o Fabuloso Destino de Amélie Poulain.

Quais são suas leituras favoritas?

Leitura acadêmica: linguística, sociolinguística e antropologia com foco em estudos queer.

Quais são seus jogos favoritos?

Atualmente Magic Arena e Dragon Age: Inquisition. Também adoro toda a franquia Pokémon

Quais são suas séries de TV favoritas?

Pose; Rupauls Drag Race; Grace&Frankie; Steven Universo; Irmão do Jorel.

Algo mais?

Eu sou o menino do TCC sobre RPG haha segue o link, caso interesse:
<http://www.unirio.br/unidades-academicas-1/letraseartes/escoladeletras/joao-pedro-tcc>

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não.

1.17 Thiago

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

N/A

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Interestelar, Avengers

Quais são suas leituras favoritas?

Crônicas de Gelo e Fogo, O Iluminado, Deuses Americanos

Quais são seus jogos favoritos?

Red Dead Redemption 2, Apex Legends, Resident Evil 2, Sekiro, God of War

Quais são suas séries de TV favoritas?

Game of Thrones, Santa Clarita Diet, FRIENDS, HIMYM, Brooklyn 99, Breaking Bad, Black Mirror

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

2. 2020

2.1 Edson

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Pathfinder, d&d

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Pathfinder

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Alien, Total Recall, Entrevista com o vampiro, 28 Weeks Later, O poderoso chefão

Quais são suas leituras favoritas?

Conan, The witcher, Ensaios sobre a cegueira

Quais são seus jogos favoritos?

Mega Man X, The witcher, Dragon age

Quais são suas séries de TV favoritas?

Star Trek, Breaking Bad

Algo mais?

Animes: One Piece, Berserk

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Sexo. Tanto por parte dos NPC quanto por parte dos jogadores.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não.

2.2 Ana D.

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Storytelling (Novo Mundo das Trevas), 3D&T, Mighty Blade, sistema próprio adaptado pelos amigos a partir de Mutantes e Malfeitores

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Storytelling e sistema próprio

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Rango, Megamente, Como Treinar seu Dragão, O Estranho Mundo de Jack, A Bela e A Fera, Hércules

Quais são suas leituras favoritas?

The Demon King (Cinda Williams Chima), A Maldição da Pedra (Cornelia Funke), O Senhor dos Anéis, Harry Potter.

Quais são seus jogos favoritos?

RPG de mesa. Mas videogames: Kingdom Hearts e Sly Cooper.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Caçadores de Trolls, Hilda, Wakfu

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Conteúdo sexual explícito. (Tudo o que duas ou mais pessoas fazem depois que pelo menos uma delas tira as calças)

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Pautas LGBTQIA+

2.3 Bruno

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5; Mundo das Trevas (clássico); Crônica das Trevas - Novo Mundo das Trevas/Storytelling (o nome foi mudado com lançamento da 2ª edição); GURPS.

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Crônica das Trevas

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Coraline, Paranorman, Labirinto do Fauno, Sonic, Tartaruga Ninja, Viagem de Chihiro, Batman Cavaleiro das Trevas, Coringa, Drácula 2000.

Quais são suas leituras favoritas?

Livros budistas, bruxaria, O Corvo, contos "celtas", lendas urbanas, revistas científicas e wiccas. (Realmente minhas leituras são focadas em aprendizado)

Quais são seus jogos favoritos?

Residente Evil, Shantae, Skirim, Dragon Age.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Jackie Chan desenho, Caçadores de Trolls, Criminal Minds, CSI NY.

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Nenhuma. Mas não há necessidade de detalhar cenas chocantes, somente subentender.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Nenhum, mas por prevenção é bom evitar do personagem do jogador ser alvo de algo pesado.

2.4 Sthephanny

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D, Tagmar, Vampiro a Máscara, Lobsomen Apocalipse, Mundo das Trevas, Mago a Ascensão, Daemon Trevas

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Tagmar e Daemon Trevas

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

De repente 30 e De Volta para o Futuro (os 3)

Quais são suas leituras favoritas?

Todas, menos romance e drama

Quais são seus jogos favoritos?

Beyond Two Souls, Detroit Became Human, Life is Strange 1 e 2, Homem Aranha PS4, Skyrim, Neverwinter, 7 Days to Die

Quais são suas séries de TV favoritas?

Buffy, Xena, Once upon a time, One day at time, Além da imaginação (o antigo)

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

2.5 Rafael

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Muitos, incluindo Fate, Mago o Despertar, Masks, Unknow Armies, In Nomine dentre outros

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

De novo Muitos, incluindo Fate, Mago o Despertar, Masks, Unknow Armies, In Nomine dentre outros

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudam na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Blade Runner, Apocalypse Now, O Império Contra Ataca

Quais são suas leituras favoritas?

Fantasia, Ficção Científica, Quadrinhos. Sotrmight Archieve, Roda do Tempo, Mistborn o Império Final, A saga dos Metabarões, Morning Glories, Wicked and Divine, O Chamado de Cthulhu, dentre outros

Quais são seus jogos favoritos?

Mass Effect 2, Neverwinter Nights 1, Stellaris, Final Fantasy VI, Final Fantasy VII, Fading Suns, Earthdawn, Hero System,

Quais são suas séries de TV favoritas?

Star Trek Discovery, Arquivos X, House of Cards,

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Violência sexual, violência contra a criança e gore/body horror.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Os gatilhos

2.6 Anastácia

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D e tentei mexer Vampiro, mas não deu certo

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Senhor dos Aneis: A sociedade do anel

Quais são suas leituras favoritas?

Stephen King, George R.R. Martin, JK Rowling

Quais são seus jogos favoritos?

World of Warcraft, Wolf among us e Life is Strange

Quais são suas séries de TV favoritas?

Doctor Who, Penny Dreadful, The Witcher

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Tenho muito trauma com incesto, então só de escrever a palavra e pensar nela eu fico pré-gatilho. É horrível. Peço de coração pra evitar esse tema. (Sim, foi horrível assistir game of thrones nesses momentos).

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Abuso de menores

2.7 Gabriel

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D (2, 3.5, 5 edições)/ Ad&d 2e/ Pathfinder/ 3d&t

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Ad&d 2e/ D&D 5e (com pouca experiência)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Conan, o bárbaro

Quais são suas leituras favoritas?

Livros de fantasia e aventura

Quais são seus jogos favoritos?

Jogos de fps em geral e de sobrevivência

Quais são suas séries de TV favoritas?

Vikings, breaking bad

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

2.8 Hannah

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D (5e), Chronicles of Darkness (Mortais, Changeling, Vampiro, Promethean, Mago, Lobisomem, Beast, Demon, Múmia e Hunter), Atomic Highway, Fate (Dresden Files, Daring Comics), Maid RPG, 3D&T, Hellscapes, Call of Cthulhu (7e), L5R, 7th Sea, Unknown Armies, Vampiro a Máscara, Numenera (Cypher System), Fiasco, GURPS, Mutants & Masterminds, Abismo Infinito, Pugmire, Changeling o Sonhar e alguns homebrews

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Changeling (Perdidos e Sonhar), Atomic Highway, D&D (5e), Pugmire, Abismo Infinito, Chronicles of Darkness (Mortais, Inocentes, Hunter, Vampire, Demon) e uma mesa de pós apocalipse no Cypher System

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Mad Max (Fury Road e Beyond Thunderdome), Ginger Snaps (Mais o primeiro mas também sou apaixonada pelos outros dois), The Thing do John Carpenter, o Hellraiser original, Cabin in the Woods, Sorry to Bother You (Boots Riley), Invasion of the Body Snatchers, Labirinto do Fauno, The Breakfast Club, Entrevista com o Vampiro, The Craft, Little Shop of Horrors, Gremlins 1 & 2, Brain Damage, American Mary, Heathers, Dead Hooker in a Trunk, Hannibal, American Psycho, Killer Klowns from Outer Space e outros filmes B

Quais são suas leituras favoritas?

NOS4A2 do Joe Hill, I have no mouth and I must scream do Harlan Ellison, Casket of Ammontilado do Edgar Allan Poe, Stephen King (Jogo Perigoso, Misery,

Doutor Sono, 1922 e alguns contos), HP Lovecraft (Shadow over Innsmouth, Reanimator, Whispers in the Dark), Anne Rice (Entrevista com o Vampiro e O Vampiro Lestat)

Quais são seus jogos favoritos?

The Cat Lady (Harvester Games), Pathologic 2, This War of Mine, Legacy of Kain (A série de jogos), Silent Hill 2 e 3, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Fallout (1, 2, 3, New Vegas, 4), Vampire the Masquerade: Bloodlines, Doki doki Literature Club, Bioshock (1 e 2), Darkwood, Sunless Sea, Bloodborne, Dark Souls 2, Dwarf Fortress, Untitled Goose Game, Downfall (Harvester Games) e Wasteland

Quais são suas séries de TV favoritas?

Stranger Things, The Witcher, Doctor Who, American Horror Story(Coven, Hotel, Asylum e Freak Show), Grimm, Lost Girl, Star Trek, Supernatural (qualquer coisa antes de aparecerem os anjos), La Casa de Papel, 11/22/63, Tiger King, She Ra e as Princesas do Poder, Avatar a Lenda de Aang, Puella Magi Madoka Magica, Ascendance of a Bookworm, Dr Stone, Made in Abyss, Berserk, Claymore, Altered Carbon, Daybreak, Umbrella Academy, Dirk Gently's Holistic Detective Agency, Black Mirror, Príncipe Dragão, Aj and the Queen, Pose, O Cristal Encantado: A era da resistência, Castlevania, Twin Peaks, I am not okay with this, Locke & Key, Riverdale e O mundo sombrio de Sabrina

Algo mais?

Eu sou apaixonada e tiro muita inspiração de musicais (Heathers, Little Shop of Horrors, Repo: The Genetic Opera, Hamilton, Rocky Horror Picture Show, The Guy Who Didn't Like Musicals, Black Friday), SCP Foundation, Documentários e vídeos sobre temas que eu não conheço bem, Filosofia e Psicologia

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Estupro, Desumanização (mais a sensação de ver alguém como um bicho ou algo inferior, é uma sensação muito específica e difícil de explicar), Transfobia

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Temas Adultos (Prostituição, abuso, etc), Preconceito

3. 2021

3.1 Ellen

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Nunca joguei RPG antes

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Nunca joguei RPG antes

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Star Wars, Como Treinar Seu Dragão

Quais são suas leituras favoritas?

Deltora Quest, Percy Jackson, Os Artíficos das Trevas

Quais são seus jogos favoritos?

Ocarina of Time, Danganronpa

Quais são suas séries de TV favoritas?

Black Sails, Sherlock

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Abuso psicológico

3.2 Caroline

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D e 3D&T

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Não narrei

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Saga Star Wars, Scott Pilgrim contra o Mundo, Orgulho e Preconceito

Quais são suas leituras favoritas?

Orgulho e Preconceito, saga Percy Jackson

Quais são seus jogos favoritos?

Stardew Valley

Quais são suas séries de TV favoritas?

Brooklyn 99, Wandavision, The Mandalorian

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Assédio sexual

3.3 Ana Flávia

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5ª edição, Vampiro - a Máscara, 3D&T

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

—

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Across The Universe, Prenda-me Se For Capaz, Clube dos Cinco, Hércules, Peter Pan, Aristogatas, Enrolados

Quais são suas leituras favoritas?

Sherlock Holmes, Clube dos Imortais, Diário da Sibila Rubra, O Nome do Vento, livros da Agatha Christie

Quais são seus jogos favoritos?

Tell Me Why, A Lenda do Herói, Zelda

Quais são suas séries de TV favoritas?

Sherlock, The Good Place, Anne With An E, Gilmore Girls, Friends , Orphan Black

Algo mais?

Gosto de ouvir audiodramas de terror e suspense também.

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Abuso sexual.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

3.4 Mariana M.

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

AD&D (2ª edição), Vampiro a Máscara, 3D&T,

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

3D&T

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

A viagem de Chihiro,

Quais são suas leituras favoritas?

Lugar Nenhum (ou qualquer um do Gaiman), A torre Negra, Senhor dos Anéis

Quais são seus jogos favoritos?

Hollow Knight, Dragon Age, Baldur's Gate

Quais são suas séries de TV favoritas?

Hora de Aventura, Steven Universo e Gravity Falls

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

3.5 Ana Carolina

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

FATE, NWoD + Vampiro Réquiem + Changeling The Lost, 3D&T, Mighty Blade, sistemas caseiros

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Changeling the Lost e sistemas caseiros

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Rango e Megamente

Quais são suas leituras favoritas?

Discworld (Terry Pratchett), Lugar Nenhum (Neil Gaiman), série Reckless (Cornelia Funke), trilogia Castelo Animado (Diana Wyne Jones)

Quais são seus jogos favoritos?

Kingdom Hearts, Sly Cooper, Pokémon

Quais são suas séries de TV favoritas?

Os indomáveis, Hilda, Wakfu, Avatar a lenda de Aang.

Algo mais?

No momento muito interessada em tramas de roubo (heist)

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Cenas de caráter sexual explícito e violência gráfica; Manifestações de ódio contra religiões do mundo real..

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Loucura/ perda da sanidade

3.6 Dana**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Dnd 5e, 3.5 e outros tipo one page rpg

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Dnd 5e

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Nenhum específico. Gosto de filmes de fantasia protagonizados por mulheres.
Gostei muito de piratas do caribe, raya, sucker punch etc

Quais são suas leituras favoritas?

Jogos vorazes, livros ya

Quais são seus jogos favoritos?

The last of us, horizon zero dawn, tomb raider, genshin impact, dragon age

Quais são suas séries de TV favoritas?

The legend of korra

Algo mais?

Se pudesse ser outro dia seria 1000x melhor pra mim, tipo no sábado. Nas sextas existe a possibilidade de que eu não consiga participar

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Terror pesado eu não me meto

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Mesma coisa de cima. Criaturas fantasticas ok, mas terror mesmo não quero

3.7 Vilson

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

GURPS, D&D (3.5, 4.0 e 5.0) e Pathfinder.

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

GURPS e D&D (4.0 e 5.0).

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Akira (88), Jornada nas Estrelas: O Filme (79), Blade Runner: O Caçador de Andróides (82) e O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel.

Quais são suas leituras favoritas?

Dentro da cultura popular, são "Toda luz que não podemos ver", "O mochileiro das galáxias", "Admirável mundo novo", "Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?", "Máquina do tempo".

Quais são seus jogos favoritos?

Eu gostei de praticamente qualquer RPG que eu gostei nos computadores. Quando menor, joguei bastante Neverwinter, Terraria, Tera, WoW e Diablo. Esses últimos dois na casa do meu tio que tinha condição de bancá-los.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Doctor Who, The Big Bang Theory, Sherlock, Suits, Scorpion, etc.

Algo mais?

Eu sou apaixonado por física.

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Estupro e abuso sexual.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não.

3.8 André

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D, Powered by the Apocalypse

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Powered by the Apocalypse

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Matrix, Cidades das Trevas

Quais são suas leituras favoritas?

Protetorado da Sombrinha, Discworld, Deuses Americanos

Quais são seus jogos favoritos?

Anodyne, Cultist Simulator, Don't Starve

Quais são suas séries de TV favoritas?

Avatar, Kipo, Jornada nas Estrelas

Algo mais?

Que pergunta difícil! XD

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Crueldade com animais

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não

3.9 Rafael

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Storytelling, D&D (3.5 e 5e), GURPS, 3d&t, FATE, CODA, Powered by the Apocalypse, Pathfinder, Mutants and Masterminds.

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Storytelling, D&D, CODA, 3d&t.

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

A saga Star Wars; Feitiço do Tempo; Alien, o Oitavo Passageiro; Blade 2; A Chegada; Zodiaco.

Quais são suas leituras favoritas?

Meu livro favorito é Cem Anos de Solidão, mas leio muita fantasia épica (especialmente O Nome do Vento), cyberpunk (Neuromancer) e suspense (os contos de Lovecraft)

Quais são seus jogos favoritos?

Gosto de jogos simples. Estou viciado em Among Us. Passo muito tempo jogando Terraria e Stardew Valley.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Fringe, Lost, Buffy a Caça Vampiros, Mandalorian.

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Acredito que da minha parte, não. Apenas me avise para que eu evite os gatilhos dos demais jogadores.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não.

3.10 Amauri**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Tormenta 20, Tagmar, Cyberpunk 2020, Vampiro a Máscara, DD edição 3.5

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Gurps, Vampiro, Lobisomem, Mago a Ascensão, Dineon World, Cyberpunk 2020, Shadowrun, Tagmar, DD 3.5

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Anjos Rebeldes (o filme não a série), Matrix, Megamente, Meu Malvado Favorito, Senhor dos Anéis...

Quais são suas leituras favoritas?

Qualquer livro de Ficção Científica/Fantasia me agrada (Star Trek, Jogos Vorazes, Série da Bússola Dourada, Úrsula K Legin) menos aqueles onde o futuro é

um anarcocapitalismo... Estou muito mais lendo mangas Isekais que o pessoal traduz em sites de scan no momento.

Quais são seus jogos favoritos?

OverWatch, Diablo 3, jogos de tabuleiro modernos num geral

Quais são suas séries de TV favoritas?

No momento Lúcifer e Teen Titans Go

Algo mais?

Me voluntario a participar, mas meus horários são aleatórios pela natureza do meu trabalho. Não domino nenhum dos três sistemas para mestrar (posso aprender no entanto)

Estou disponível para conversar nos horários mais aleatórios também, se precisar. Boa pesquisa!

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Se o assunto for abordado para ser condenado, não vejo problemas.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Se for exaltação de algo errado (herói pedófilo / abusador) meu personagem ativamente vai lutar contra.

3.11 João Pedro

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Dungeons and Dragons E3.5, E4 e E5; GURPS 4 edição; Tormenta20; Espadas Afiadas e Feitiços Sinistros;

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5 e 5 edição; GURPS 4 edição

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Logan, Django, Parasita e filmes do Studio Ghibli (princesa mononoke, viagem de Chiriro e etc)

Quais são suas leituras favoritas?

Bernard Cornwell: Crônicas Saxônicas, A busca pelo Graal e A trilogia do rei Arthur; Nos Confins do Mundo; Mitologia Nórdica Neil Gaiman; O hobbit; O fim da eternidade, Issac Azimov;

Quais são seus jogos favoritos?

Rome Total War, Medieval Total War; série Assassins Creed (principalmente o 3 e o 4)

Quais são suas séries de TV favoritas?

Ragnarok, Breaking Bad, The Boys, Vinland Saga, Jujutsu no Kaisen, Haikyuu, Demon Slayer, Invencible, Ricky And Morty

Algo mais?

Tenho grande apreço por quadrinhos orientais, como Solo Leveling, Vagabond, The Fable, Jujutsu no Kaisen, Batuque, 20th Century Boys, Haikyuu, Blue Lock, Hajime no Ippo; One Piece e etc. As séries em Quadrinhos ocidentais que mais me chama a atenção são Hellblazer, Hellboy, Sandman e Preacher. Não coloquei nas leituras por acreditar que é uma mídia diferente, sou ilustrador, e o conteúdo gráfico dessas obras me fazem separá-las de literatura puramente escrita.

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Eu prezo por um jogo onde a temática estupro não é detalhada e tornada extremamente gráfica. Como também, não aceito jogadores coniventes a escravidão de uma maneira ativa, independente de ser outro mundo e de haver alinhamentos diversos, a escravidão deve ficar para os antagonista e coadjuvantes da história fazerem, não os protagonista.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Acredito que não, os temas levantados na outra pergunta que eu evito são por uma questão ética e moral em relação ao presente, mas a abordagem deles não me abala de maneira psicológica, e sim ética.

3.12 Cássio

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D (3ª edição, 4ª edição); Star Wars D20; Gurps; Castelo Falkenstein

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Star Wars d20

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Star Wars, Senhor dos Anéis, Feitiço do Tempo, Grande Hotel Budapeste

Quais são suas leituras favoritas?

Fantasia (Discworld, Senhor dos Anéis), Ficção científica (John Scalzi, N.K. Jemisin, Piquenique na Estrada), HQs (todos os gêneros)

Quais são seus jogos favoritos?

Chrono Trigger; Magic: the gathering; Dark souls, Portal, Stardew Valley, Street Fighter

Quais são suas séries de TV favoritas?

Community, Westworld, Patrulha do Destino, Taskmaster

Algo mais?

Tenho o livro do jogador de D&D 5ª edição (em inglês), "O mundo das trevas" (livro básico) e "Vampiro: o Réquiem". (Imagino que acesso ao material não é uma questão fundamental, mas não custa mencionar.)

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não, mas gostaria de um sistema de "cartão vermelho" para o caso de gatilhos imprevistos.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não.

3.13 Charlie

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

DnD 5e, Pathfinder

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

DnD 5e; livre (só com d6)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Mad Max: Fury Road, Trilogia O senhor dos anéis, Kingsmen, A princesa e o sapo, Anastasia, O labirinto do fauno, Nós, Procurando nemo

Quais são suas leituras favoritas?

O hobbit e O senhor dos anéis, 1984, Laranja mecânica, Peter pan, Ficções (Borges), Amada (Toni Morrison), Ilíada, Six of crows, Bonsai (Zamora), Vermelho, branco e sangue azul, Retrato de uma senhora, Frankenstein, Persuasão, Drácula, Eu, robô

Quais são seus jogos favoritos?

Hades, Stardew valley, Star wars battlefront 2

Quais são suas séries de TV favoritas?

Avatar - A lenda de Aang, She-ra, Star wars: Clone wars, Brooklyn 99, Good omens, The untamed, Free!, Yuri on ice, Doctor who

Algo mais?

Tenho um gosto bastante eclético e topo qualquer coisa, de fantasia a terror, de sci fi a fantasia urbana, e sempre estou disposto a testar coisas diferentes!

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Acho que não, consigo lidar com todos os temas, melhor se estiver preparado

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Transfobia, homofobia e queerfobia em geral; suicídio e automutilação; estupro/abuso sexual e pedofilia

3.14 Mariana A.**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D, Tormenta, CoC, Sistemas próprios

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D, CoC, Sistemas próprios

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Filmes da Disney, Ghost in the Shell, filmes do Studio Ghibli, Akira, etc.

Quais são suas leituras favoritas?

Percy Jackson e os Olimpianos, livros do Bernard Cornwell, livros da Agatha Christie, alguns contos do Lovecraft, etc.

Quais são seus jogos favoritos?

as séries Persona, Tomb Raider, Dark Souls, [Resident Evil, Fatal Frame, Silent Hill (embora esses eu não tenha coragem de jogar sozinha)], jogos de época como Máfia, de estratégia como Civilization, também jogo um pouco de LoL, etc.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Não tenho série de tv, mas de cartoons e animes seria Avatar, Naruto, One Piece, Gravity Falls, The Owl House, My Hero Academia, tem também animes mais educativos como Hataraku Saibou, etc

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Violência sexual

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Temas relacionados a doenças psicológicas

3.15 Daniel

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5e, 4e e 3.5e, Storytelling - Mundo das Trevas, Vampiro A Máscara, Powered By The Apocalypse, Legend of The Five Rings, Star Wars d20, GURPs, Mutantes & Malfeitores, Call of Cthulhu 6e e 7e

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5e, 4e e 3.5e, Storytelling - Mundo das Trevas, Vampiro A Máscara, Powered By The Apocalypse, Mutantes & Malfeitores, Call of Cthulhu 6e e 7e

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores
(Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Blade Runner 2049, Se7en, O segredo dos seus olhos

Quais são suas leituras favoritas?

Os vestígios do dia, Ensaio sobre a cegueira, A balada do Black Tom

Quais são seus jogos favoritos?

Oxenfree, The Stanley Parable, The Last Of Us 2

Quais são suas séries de TV favoritas?

True Detective, The Twilight Zone, Mindhunter

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não!

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não!

3.16 Ricardo

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Monster of the Week, 3D&T, Delta Green, Vampiro: A Máscara, Stars Without Number, D&D 5E, Thousand Year Old Vampire

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Blades in the Dark, Troika!, Yokai Hunters Society, A Batalha do Apocalipse, Stars Without Number, Shadowrun: Anarchy, Call of Cthulhu, Lancer, Tunnel Goons

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Meu top 5 é:

The End of Evangelion

O Auto da Compadecida

Tropas Estelares

O Farol

Princesa Mononoke

Gosto bastante de filmes de terror e sci-fi

Quais são suas leituras favoritas?

1984, A Torre Negra, As Crônicas de Gelo e Fogo, O Rei de Amarelo, O Iluminado.

Quais são seus jogos favoritos?

Blasphemous, Sekiro: Shadows Die Twice, Metal Gear Solid (franqui), Monster Hunter: World, Donkey Kong Country, Silent Hill 1 e 2, Tekken, Street Fighter, Castlevania: Symphony of the Night.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Black Mirror, Sons of Anarchy, Breaking Bad, Jojo's Bizarre Adventure, Neon Genesis Evangelion. Também gosto bastante de séries documentais, tipo Chernobyl.

Algo mais?

Eu tenho muito mais experiência narrando, mas nunca narrei pra pessoas que não conheço. Posso narrar sem problema, mas nunca narrei com os sistemas mencionados também e preferia jogar :)

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Abuso/violência sexual explícita ou implícita.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Violência contra animais de estimação.

3.17 Lucas G.

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5e e Fallout New Vegas (o último não era um sistema oficial)

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5e

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Jogos Vorazes e Senhor dos Anéis

Quais são suas leituras favoritas?

Terror cósmico (HP Lovecraft) e ficção juvenil (Jogos Vorazes, Legend, Bruxa Akata)

Quais são seus jogos favoritos?

Pokémon; Genshin Impact (exploração, fantasia, mundo aberto) The Last Of Us; The Walking Dead: Telltale (apocalipse, sobrevivência, suspense)

Quais são suas séries de TV favoritas?

Trem Infinito, Hora de Aventura, Liga da Justiça, Jovens Titãs e Justiça Jovem

Algo mais?

Tentei manter as respostas concisas porque tinha muita coisa mas eu achei que não tinha relevância pra essa entrevista. Também não sou muito fã de séries por isso espero que a pergunta se estenda a animações :/

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não, nenhum que eu saiba

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Auto-flagelação e homofobia

3.18 Lucas M.

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Star Wars D20 Saga Edition, Black Seven (Animus), Tales from the Loop, Dungeons and Dragons (Mystical Odyssey of Theros e Out of the Abyss), Codex of Reality.

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Star Wars D20 Saga Edition, Black Seven (Animus)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Star Wars, todos eles. Além de outros de fantasia como os do estúdio Ghibli dentre demais fantasias que não fazem partes de sagas

Quais são suas leituras favoritas?

Star Wars e leituras históricas, como livros de documentários, além de narrativos como Assassin's Creed

Quais são seus jogos favoritos?

Star Wars: Knights of the Old Republic, Assassin's Creed, Horizon: Zero Dawn, Star Wars: Jedi Fallen Order, Star Wars: Jedi Knight series, Star Wars: Republic Commando, Spyro series, Crash series, Moonlighter, The Sims 1 / Yu-Gui-Oh

Quais são suas séries de TV favoritas?

The Mandalorian, The Witcher, Desenchanted, Catelvania, Attack on Titan, Final Space, WandaVision, Falcon and the Winter Soldier... dentre outras series de saga ou fantasiosas.

Algo mais?

Posso narrar mas precisaria estudar os sistemas primeiro

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Eu procuro ficar longe de narrativas relacionados a abusos sexuais e nunca narrei racismos ou gore exagerado

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não, os acima citados são coisas que eu fico longe em meus jogos, já sabendo que tem gente que não é assim

3.19 Stephanie

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Dungeons & Dragons 5.0, GURPS

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Nunca mestre.

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

No geral filmes de super heróis e de ação

Quais são suas leituras favoritas?

Livros de ficção, A Rainha Vermelha, A Maldição do trigre.

Quais são seus jogos favoritos?

The Sim :)

Quais são suas séries de TV favoritas?

Atualmente Falcão e o Soldado invernal

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Estupro é um tema que gostaria de ter aviso prévio caso seja mais gráfico.

3.20 Marina

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Não, mas conheço um pouco sobre como funciona

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Nunca narrei

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Filmes de fantasia, drama e animação. Exemplo: O senhor dos anéis, Eu sou a lenda, Animais fantásticos e onde habitam, Doutor Estranho, Garota Exemplar

Quais são suas leituras favoritas?

Fantasia. A menina que roubava livros, O jogo do Anjo, A Batalha do Apocalipse, Lugar Nenhum, Deuses Americanos

Quais são seus jogos favoritos?

Stardew Valley, Don't Starve, Brothers: A Tale of Two Sons, Alice: Madness Returns, Valkyrie Profile, Final Fantasy (vários da franquia), Kingdom Hearts,

Quais são suas séries de TV favoritas?

Supernatural, Sherlock, The Handmaids Tale, Lucifer, The Mentalist

Algo mais?

Coloquei a opção que não iria mexer pois não sei e não tenho experiência, acredito que isso iria atrapalhar o jogo. Além disso, participei de uma mesa de RPG uma única vez quando era criança, mas era um sistema próprio e feito no improviso, jogamos apenas algumas vezes e paramos por dificuldade de encontrar os horários entre os membros da mesa

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Estupro, violência sexual, abuso infantil e de animais

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Os mesmos acima.

3.21 Daniel**Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?**

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 3.5, D&D 5ª edição, Sistema Ikafrak (em construção)

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5ª edição

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Saga Star Wars, Sherlock Holmes, saga Shrek, Thor: Ragnarok

Quais são suas leituras favoritas?

Mistborn, o Guia do Mochileiro das Galáxias, Harry Potter, Elantris

Quais são seus jogos favoritos?

Undertale, Hollow Knight, Darkest Dungeon, Pokemon

Quais são suas séries de TV favoritas?

Falcão e Soldado Invernal, Star Wars: Clone Wars, The Witcher, Demolidor, Avatar, a Lenda de Aang e a Lenda de Korra, The Boys, FullMetal Alchemist: Brotherhood, Castlevania, Breaking Bad

Algo mais?

No momento, estou escrevendo um livro de fantasia em um mundo de autoria própria, então estou sempre imerso em questões envolvendo criação, seja de personagens, lugares e etc. Me interessa muito sobre esse aspecto de criatividade e de como pode "ser usada" em aplicações mais sociais.

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Violência sexual, tortura

3.22 Lídyá

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D 5ª Edição

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Sistema próprio

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Filmes no estilo do Studio Ghibli, como Castelo Animado, Nausicaa do Vale do Vento, etc.

Quais são suas leituras favoritas?

Fantasia, como Crônicas de Nárnia, The Promised Neverland.

Quais são seus jogos favoritos?

Fantasia com foco nas emoções dos personagens ou na construção do mundo, como a série Final Fantasy e The Witcher.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Do tipo slice of life ou fantasia, que exploram as emoções e o crescimento dos personagens, como Clannad, Demon Slayer, Ano hana.

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Não.

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Não.

3.23 Mardonio

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Tormenta RPG, MvP Sistema, Storytelling, D&D 3.5, D&D 5.0, Reinos de Ferro, Numenera, Mighty Blade, Fate

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Tormenta RPG, MvP Sistema, 3d&t, Mighty Blade

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

O Máskara, O Rei Leão, Shrek 2, O Auto da Compadecida, O Castelo Animado, O Senhor dos Anéis, Os Vingadores

Quais são suas leituras favoritas?

One Piece, Lúcifer e o Martelo, Uzumaki, Percy Jackson, Heróis do Olimpo, Guia do Mochileiro das Galáxias

Quais são seus jogos favoritos?

Castlevania Symphony of the Night, série Kingdom hearts, franquias Megaman, Okami

Quais são suas séries de TV favoritas?

Brooklyn 99, Stranger Things, The Good Place

Algo mais?

Castlevania (Netflix)

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Seringas

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Descrição de procedimentos médicos

3.24 Catarina

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

Eu só joguei 2x de oneshot, mas não sei qual era o sistema

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

Nunca narrei

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Senhor dos anéis, brilho eterno de uma mente sem lembranças, sociedade dos poetas mortos

Quais são suas leituras favoritas?

Ensaio sobre a cegueira, fundação

Quais são seus jogos favoritos?

Fallout 3 e zelda:ocarina of time

Quais são suas séries de TV favoritas?

Doctor who e sherlock holmes

Algo mais?

—

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Abuso sexual

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Abuso sexual

3.25 Jonas

Já jogou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Não lembro

Se sim, indique quais sistemas:

D&D5, 7th Sea, The Black Hack, Mago A Ascensão

Já narrou algum RPG (jogo de interpretação de personagem) antes?

Sim

Não

Se sim, indique quais sistemas:

D&D5 (MUITO D&D)

Tem preferência para jogar algum sistema?

D&D 5e - Cenário de fantasia, num mundo alternativo, com magia, monstros, dragões e aventureiros. (Faixa etária: 16+)

Storytelling - Mundo das Trevas - Cenário baseado no mundo real, voltado para suspense e terror, com fantasmas, espíritos e criaturas das trevas (Faixa etária: 18+)

FATE - Sistema base onde a criação do cenário é colaborativa com os jogadores (Faixa etária: Livre)

Não tenho preferência

Aceitaria narrar?

Sim

Não

Sobre referências e gostos

As perguntas a seguir ajudaram na construção de uma narrativa que contenham elementos alinhados aos gostos dos jogadores

Quais são seus filmes favoritos?

Não gosto de apontar favoritos, então vou dar gêneros: Ação e Ficção Científica

Quais são suas leituras favoritas?

Ficção Científica, Fantasia, Romance

Quais são seus jogos favoritos?

RPGs Digitais, Estratégia

Quais são suas séries de TV favoritas?

Programa de reforma e sobrevivência da família Discovery conta?

Algo mais?

Pode me chamar pra mestrar que eu não ligo não, até prefiro

Sobre gatilhos

Alguns temas sensíveis podem ser abordados durante o jogo. Por favor, informe quais temas você gostaria que não fossem abordados.

Existe algum assunto / tema que deve ser evitado a todo custo?

Da minha parte, não

Existe algum assunto / tema que você gostaria de um aviso prévio caso seja abordado?

Violência muito intensa e de natureza psicológica

ANEXO 2 - Artefatos do Jogar

1. Fichas de Personagens

1.1 Storytelling

Mago 224

Mundo das Trevas

Nome: Maurício Conceito: Investigador Sobrenatural Crônica: Somewhere in Gwara Cidra...
 Idade: 22 Virtude: Esperteza Facção:
 Jogador: Alexandre M.M. Filho Vício: Ira Nome do grupo:

ATRIBUTOS

Inteligência	●●●●●	Força	●●●●●	Presença	●●●●●
Raciocínio	●●●●●	Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●
Perseverança	●●●●●	Vigor	●●●●●	Autocontrola	●●●●●

HABILIDADES

Mentais
(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo	●●●●●
Ofícios	●●●●●
Política	●●●●●

Físicas
(-1 se inepto)

Armaamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência	●●●●●

Sociais
(-1 se inepto)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Treito com Animais	●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Recursos	●●●●●
Imunidade Natural	●●●●●
Sexto sentido	●●●●●
Reflexos rápidos	●●●●●
Sonâmbulo	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

Desvantagens

Tamanho	5
Deslocamento	10
Mod. de Iniciativa	5 + 1
Defesa	3
Blindagem	

Vitalidade

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

Moralidade

10	0
9	0
8	0
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Experiência

Armas

Equipamento

livro de fantasmas de sala equitativa (real)

Modificadores

Modificadores

Armas: 5/43 • Habilidades: 11/74 (+3 Esperteza) • Vantagens: 7 • Injeção de quinto círculo em qualquer das sete das runas • Vitalidade: Vício • Tamanho: Força de Vontade - Presença • Autocontrola • Tamanho: 3 para humanos adultos • Defesa: Escudo ou Raciocínio, o que for maior • Mod. de Iniciativa: Destreza + Autocontrola • Deslocamento: Força + Destreza + 5 • Moralidade: Inicial = 7

MAGO

DESPERTAR



Idade: 22

Nome: MAURÍCIO

CONCEITO: Investigador Sobren. V.V.M.: Moros

JOGADOR: Alexandre M.M.F. VIRTUOS: Esperança

ORIGEM:

CRÔNICA: Somewhere in Gustafaria? / IRM: Ira

CIDADE:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência:	●●●●●	Força:	●●●●●	Presença:	●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio:	●●●●●	Destreza:	●●●●●	Manipulação:	●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança:	●●●●●	Vigor:	●●●●●	Autocontrole:	●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS (-1 ao máximo)	
☐ Ciências	●●●●●
☐ Erudição	●●●●●
☐ Informática	●●●●●
☐ Investigação	●●●●●
☐ Medicina	●●●●●
☐ Ocultismo	●●●●●
☐ Ofícios	●●●●●
☐ Política	●●●●●

FÍSICAS (-1 ao máximo)	
☐ Armamento	●●●●●
☐ Armas de Fogo	●●●●●
☐ Briga	●●●●●
☐ Condução	●●●●●
☐ Dissimulação	●●●●●
☐ Esportes	●●●●●
☐ Furtos	●●●●●
☐ Sobrevivência	●●●●●

SOCIAIS (-1 ao máximo)	
☐ Astúcia	●●●●●
☐ Empatia	●●●●●
☐ Expressão	●●●●●
☐ Intimidação	●●●●●
☐ Manha	●●●●●
☐ Persuasão	●●●●●
☐ Socialização	●●●●●
☐ Trato c/ Animais	●●●●●

HC - Habilidade Clássica

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS	
Recurso	●●●●●
Imunidade Natural	●●●●●
Sexto Sentido	●●●●●
Reflexos Rápidos	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

DESvantagens	
Tamanho	5
Defesa	3
Mod. Iniciativa	5+1
Deslocamento	10

ARCANOS +1 ponto = 1 círculo	
Espaço	●●●●●
Espírito	●●●●●
Forças	●●●●●
Matéria	●●●●●
Mente	●●●●●
Morte	●●●●●
Primórdio	●●●●●
Sorte	●●●●●
Tempo	●●●●●
Vida	●●●●●

VITALIDADE	
●●●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE	
●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□

MANA	
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Pontos por turno:

Gnose	
●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●

SABEDORIA	
10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

BLINDAGEM	
Tipo	Pontos

FETIÇOS DE PROTEÇÃO	
Nome	Pontos

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Atributo de Resistência preferencial — Acanthus, Moros e Thyrsus: Autocontrole +1; Mastigos, Obriomos: Perseverança +1 • Arcanos — 2 círculos no 1º Arcano, 2 círculos no 2º, 1 círculo no 3º (dois deles têm de ser os Arcanos Regentes da senda), +1 círculo em qualquer Arcano • Clássicos 6 • Vantagens 7 • (A aquisição do 5º círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Sabedoria inicial = 7 • Gnose inicial = 1 • Mana inicial = Sabedoria

MAGO O DESPERTAR		OQAM	
FETIÇOS ATIVOS Máx. = Círculo + 3 <i>Relação Entropica (min)</i>		CLÁSSICOS Índice Arcanos Nome Parada de dados Página <i>Escultura Umbérica - Arcondelapaga luz e modelo sombra.</i> Falar com os Mortos Modelagem Ectoplasmia Olhar Torçense Visão Sinistra Animar Sombra Apelo Espiritual Conceder Visão Sinistra Contato Tumular Percepção Relação Entropica Ectoplasmia Mascara mortuaria Suprimir Auras <i>Almas da Alma</i>	
ENFETICADO COM Tolerância à Fetigaria = Vigor; -1 dado por fetício adicional			
		ARMAS Tipo Dano Alcance Munição Tamanho Especial	
		OBJETOS ENCANTADOS Tipo Poder Parada de dados Mana	
		EQUIPAMENTO Tipo Mod. <i>Livro de Fantôsmas da sala esquisita (ritual)</i>	
MARGAS DE PARADOXO Desvario: _____ Estigma: _____			
INSTRUMENTO MÁGICO DEDICADO Instrumentos dos Arcanos: _____			
EXPERIÊNCIA 3+10=13			
EXPERIÊNCIA ARCANA Aumentar grosso e Arcano 1			
FAMILIAR Tipo: _____ Descrição: _____ Poder: _____ Refinamento: _____ Resistência: _____ Habilidades: _____ Iniciativa: _____ Defesa: _____ Deslocamento: _____ Tamanho: _____ Influência: _____ Nomes _____ Custo _____ Interdição: _____ Corpus/Vitalidade ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□ Força de Vontade ○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□ Essência □□□□□□□□□□□□□□			

Mundo das Trevas

Nome: Maria Luiza de Orleans e Bragança Conceito: Ocultista filantropa Crônica: Somewhere in Guaxarara
 Idade: 40 anos Virtude: Caridade Fação: _____
 Jogador: Beatriz Vício: Brejeira Nome do grupo: _____

ATRIBUTOS

Inteligência	●●●●●	Força	●●●●●	Presença	●●●●●
Raciocínio	●●●●●	Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●
Perseverança	●●●●●	Vigor	●●●●●	Autocontrole	●●●●●

HABILIDADES

Meritais
(-3 se inepto)

Ciências	00000
Erudição	00000
Informática	00000
Investigação	00000
Medicina	00000
Ocultismo	00000
Ofícios	00000
Política <u>resistência</u>	00000

Físicas
(-1 se inepto)

Armamento <u>esquima</u>	00000
Armas de Fogo	00000
Briga	00000
Condução	00000
Dissimulação <u>andar silencioso</u>	00000
Esportes	00000
Furto	00000
Sobrevivência	00000

Sociais
(-1 se inepto)

Astúcia	00000
Empatia	00000
Expressão	00000
Intimidação	00000
Manha	00000
Persuasão	00000
Socialização	00000
Trato com Animais	00000

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Recursos	00000	0000000000000000
Refinamento <u>Pombato</u>	00000	0000000000000000
Talento <u>ingles</u>	00000	
	00000	
	00000	
	00000	
	00000	
	00000	
	00000	

Desvantagens

Tamanho <u>5</u>	
Deslocamento <u>9</u>	
Mod. de Iniciativa <u>6</u>	
Defesa <u>3</u>	
Blindagem	

Vitalidade

Força de Vontade

	000000000000
	000000000000

Moralidade

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

Experiência

Armas

Equipamento

lira demônica e espírito

Modificadores

Modificadores

Atributos 54/3 • Habilidades 117/4 (+3 Especializações) • Vantagens 7 • (a seleção de quinto círculo em qualquer das costas dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho
 Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole
 Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

MAGO
O DESPERTAR

ORAM

Nome: Haraluz de Orleans Condição: Ocultista de Lanthorn Senda: Obrimos
 Jogador: Beatriz Virtude: Caridade Ordem:
 Clã: Somewhere in Guaracora Vício: Drogas Cabala:

ATRIBUTOS	
PODER	Inteligência: ●●●●● Força: ●●●●● Presença: ●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio: ●●●●● Destreza: ●●●●● Manipulação: ●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança: ●●●●● Vigor: ●●●●● Autocontrole: ●●●●●

HABILIDADES		OUTRAS CARACTERÍSTICAS	
MENTAIS (3 se inapto) HC ☐ Ciências ●●●●● ☐ Erudição ●●●●● ☐ Informática ●●●●● ☐ Investigação ●●●●● ☐ Medicina ●●●●● ☐ Ocultismo ●●●●● ☐ Ofícios ●●●●● ☐ Política <u>negociação</u> ●●●●●		VANTAGENS x2 <u>Recursos</u> ●●●●● <u>Refinamento/Condição</u> ●●●●● <u>Talento Inglês</u> ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	
FÍSICAS (4 se inapto) HC ☐ Armamento <u>espada</u> ●●●●● ☐ Armas de Fogo ●●●●● ☐ Briga ●●●●● ☐ Condução ●●●●● ☐ Dissimulação <u>onda</u> ●●●●● ☐ Esportes <u>atletismo</u> ●●●●● ☐ Furtos ●●●●● ☐ Sobrevivência ●●●●●		DES/ANTAGENS ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	
SOCIAIS (4 se inapto) HC ☐ Astúcia ●●●●● ☐ Empatia ●●●●● ☐ Expressão ●●●●● ☐ Intimidação ●●●●● ☐ Mania ●●●●● ☐ Persuasão ●●●●● ☐ Socialização ●●●●● ☐ Trato c/ Animais ●●●●●		ARGANOS 6/12/11 Espaço ●●●●● Espírito ●●●●● Forças "elementos" ●●●●● Matéria ●●●●● Mente ●●●●● Morte ●●●●● Primórdio ●●●●● Sorte ●●●●● Tempo ●●●●● Vida ●●●●●	
		VITALIDADE ●●●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●●●● FORÇA DE VONTADE ●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●● MANA ●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●● Pontos por turno: _____ GNOSE ●●●●●●●●●●●●●● SABEDORIA 10 _____ 0 9 _____ 0 8 _____ 0 7 _____ 0 6 _____ 0 5 _____ 0 4 _____ 0 3 _____ 0 2 _____ 0 1 _____ 0	
		BLINDAGEM Tipo _____ Pontos _____ FETIÇOS DE PROTEÇÃO Nome _____ Pontos _____	

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Atributo de Resistência preferencial — Acanthus, Moros e Thyus: Autocontrole +1; Masrigo, Obrimos: Perseverança +1 • Arcanos — 2 círculos no 1º Arcano, 2 círculos no 2º, 1 círculo no 3º (dois deles têm de ser os Arcanos Regentes da senda), +1 círculo em qualquer Arcano • Clássicos 6 • Vantagens 7 • (A aquisição do 5º círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza • Autocontrole • Deslocamento • Força + Destreza +5 • Sabedoria inicial = 7 • Gnose inicial = 1 • Mana inicial = Sabedoria

Altura acima p/ ser humana
Escudo 3 pts de blindagem p/ cada ponto no arcano / ganhando 3 de mana a cada dia, todo

[illegible]

Mundo das Trevas

Nome: Hortência de Costa e Silva Conceito: Jardineiro Alinho de mamãe não binário Crônica: Somewhere in Guaraciara
Idade: 19 Virtude: Esperança Facção:
Jogador: Jota pê Vício: Orgulho Nome do grupo:

ATRIBUTOS

Inteligência	●●●●●	Força	●●●●●	Presença	●●●●●
Raciocínio	●●●●●	Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●
Perseverança	●●●●●	Vigor	●●●●●	Autocontrole	●●●●●

HABILIDADES

Meritais

(-3 se inepto)

Ciências <u>Herbologia</u>	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo	●●●●●
Ofícios <u>Jardinagem</u>	●●●●●
Política	●●●●●

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência <u>Plantas</u>	●●●●●

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato com Animais	●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

<u>Aperência Surpreendente</u>	●●●●●
<u>Fama</u>	●●●●●
<u>Idiomas (inglês)</u>	●●●●●
<u>Recursos</u>	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

Desvantagens

Tamanho	<u>5</u>
Deslocamento	<u>4</u>
Mod. de Iniciativa	<u>1</u>
Defesa	<u>1</u>
Blindagem	

Armas

Equipamento

livro de espíritos da sala esquisita (lendas e histórias)
livro de ervas da sala esquisita

Vitalidade

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

Moralidade

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

Experiência

Modificadores

Modificadores

Atributos: 5/0/3 • Habilidades: 11/7/4 (+1 Especializações) • Vantagens: 7 • (a aquisição de quatro círculos em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade: + Vigor + Tamanho
Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho: + 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole
Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

CHANGELING
OS PERDIDOS

NOME: Hortêncio CONCEITO: OS PERDIDOS FEIÇÃO: Elemental
 JOGADOR: Jotapé VIRTUDE: Esperança FRATRIA: Almôndega
 CRÔNICA: Somewhere in Guaxacanga VICIO: Orgulho CORTE: Primavera

Atributos

Inteligência: ●●●●●	Força: ●●●●●	Presença: ●●●●●
Raciocínio: ●●●●●	Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●
Percepção: ●●●●●	Vigor: ●●●●●	Autocontrole: ●●●●●
Perseverança: ●●●●●		

Habilidades

MENTAIS
(-3 se inepto)

Ciências <u>Herbologia</u> ●●●●●	<u>Aparencia Surpreendente</u> ●●●●●
Erudição ●●●●●	<u>Fama</u> ●●●●●
Informática ●●●●●	<u>Idiomas (inglês)</u> ●●●●●
Investigação ●●●●●	<u>Recursos</u> ●●●●●
Medicina ●●●●●	●●●●●
Ocultismo ●●●●●	●●●●●
Ofícios <u>Sardinagem</u> ●●●●●	●●●●●
Política ●●●●●	●●●●●

FÍSICAS
(-1 se inepto)

Armamento ●●●●●	
Armas de Fogo ●●●●●	
Briga ●●●●●	
Condução ●●●●●	
Dissimulação ●●●●●	
Esportes ●●●●●	
Furto ●●●●●	
Sobrevivência <u>Plantas</u> ●●●●●	

SOCIAIS
(-1 se inepto)

Astúcia ●●●●●	
Empatia ●●●●●	
Expressão ●●●●●	
Intimidação ●●●●●	
Manha ●●●●●	
Persuasão ●●●●●	
Socialização ●●●●●	
Trato com Animais ●●●●●	

Outras características

VANTAGENS

VITALIDADE

FORÇA DE VONTADE

CLAMOUR

FADO

LUCIDEZ

CONTRATOS

PROMESSAS

Bênção da feição: 161 = adição

Maldição da feição: 10 = 10 em Mini

Exp. Exp. Persu.

Tamanho: 5

Defesa: 1

Mod. de Iniciativa: 7

Deslocamento: 4

Blindagem: 1

Experiência: 13

Atributos: 5/4/3 • Habilidades: 11/7/4 (+3 Especializações) • Feição: Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição • Contratos: 5 círculos • Vantagens: 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 6 para um ser humano adulto • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Lucidez inicial = 7 • Fado inicial = 1 • Clamour inicial = metade do máximo (determinado por Fado)

frutas: □□□

1-3, 2-2, 2-3

Mundo das Trevas

Nome: Kevin Oliveira
 Idade: 21
 Jogador: Kauê

Conceito: Anacleto Hachide
 Virtude: Fortaleza
 Vício: Oculismo

Em Presença: Crônica
 Fação: Alguns lugares em Guarani
 Nome do grupo:

ATRIBUTOS

Inteligência ●●●●●	Força ●●●●●	Presença ●●●●●
Raciocínio ●●●●●	Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●●●
Perseverança ●●●●●	Vigor ●●●●●	Autocontrol ●●●●●

HABILIDADES
 11/2/4

Meritais
 (-3 se inepto)

Ciências	00000
Erudição	00000
Informática	00000
Investigação	00000
Medicina	00000
Ocultismo	00000
Ofícios	00000
Política	00000

Físicas
 (-1 se inepto)

Armaamento	00000
Armas de Fogo	00000
Briga	00000
Condução	00000
Dissimulação	00000
Esportes	00000
Furto	00000
Sobrevivência	00000

Sociais
 (-1 se inepto)

Astúcia	00000
Empatia	00000
Expressão	00000
Intimidação	00000
Manha	00000
Persuasão	00000
Socialização	00000
Trato com Animais	00000

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Idiomas (Inglês)	00000
Força de Vontade	00000
Movimento	00000
Contato (Cidade Piranha)	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Vitalidade

0000000000000000
0000000000000000

Força de Vontade

000000000000
000000000000

Moralidade

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

Desvantagens

Equipamento
 Livro Preto (Sum. Insignificante)
 Equip. Laboratório DA Comp. - Porto Alegre

Atributos 34/0 • Habilidades 11/7/4 (+1 Especialização) • Vantagens 7 • (a aquisição de quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor • Tamanho Força de Vontade = Perseverança • Autocontrol = Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrol • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

MAGO

O DESPERTAR

Logo GUALA

NOME: KEBRA OLIVIER

CONCEITO: Amco Macken En PAREDE DOA

SENDA: Acanthos

JOGADOR: Kauê

VIRTUDE: Fortaleza (em uso)

ORDEN:

CRANIO: Em algum lugar
em GUALA CIAP

VICIO: Nenhum

CARILHA:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência:	●●●●●	Força:	●●●●●	Presença:	●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio:	●●●●●	Destreza:	●●●●●	Manipulação:	●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança:	●●●●●	Vigor:	●●●●●	Autocontrole:	●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS (-3 se tempo)	
☐ Ciências	●●●●●
☐ Erudição	●●●●●
☒ Informática	●●●●●
☒ Investigação	●●●●●
☐ Medicina	●●●●●
☐ Ocultismo	●●●●●
☐ Ofícios	●●●●●
☐ Política	●●●●●

FÍSICAS (-1 se tempo)	
☐ Armamento	●●●●●
☐ Armas de Fogo	●●●●●
☐ Briga	●●●●●
☐ Condução	●●●●●
☐ Dissimulação	●●●●●
☐ Esportes	●●●●●
☐ Furtos	●●●●●
☐ Sobrevivência	●●●●●

SOCIAIS (-1 se tempo)	
☐ Astúcia	●●●●●
☐ Empatia	●●●●●
☐ Expressão	●●●●●
☐ Intimidação	●●●●●
☐ Mapas	●●●●●
☐ Persuasão	●●●●●
☐ Socialização	●●●●●
☐ Trato c/ Animais	●●●●●

HC = Habilidade Clássica

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS	
Idiomas (Inglês, Francês)	●●●●●
Mão de Arma (Espada)	●●●●●
Outras Manipulativas	●●●●●
Capacidade (Cura, Regeneração)	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

DESVANTAGENS	
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

ARCANOS	
Espaço	●●●●●
Espírito	●●●●●
Forças	●●●●●
Matéria	●●●●●
Mente	●●●●●
Morte	●●●●●
Primórdio	●●●●●
Sorte	●●●●●
Tempo	●●●●●
Vida	●●●●●

VITALIDADE	
●●●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●●●

FORÇA DE VONTADE	
●●●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●●●

MANA	
●●●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●●●

Pontos por turno:

GNOSE	
●●●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●●●

SABEDORIA	

10	●
9	●
8	●
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

BLINDAGEM	
Tipo	Pontos
	3

FETIÇOS DE PROTEÇÃO	
Nome	Pontos

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Atributo de Resistência preferencial — Acanthos, Moros e Thymus: Autocontrole +1; Mastigos, Ochromos: Perseverança +1 • Arcanos — 2 círculos no 1º Arcano, 2 círculos no 2º, 1 círculo no 3º (dois deles têm de ser os Arcanos Regentes da senda), +1 círculo em qualquer Arcano • Clássicos 6 • Vantagens 7 • (A aquisição do 3º círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza +5 • Sabedoria inicial = 7 • Gnose inicial = 1 • Mana inicial = Sabedoria

MAGO

O DESPERTAR

O OAM

MAGIA

FETIÇOS ATIVOS Máx. = Grupos +3	CLÁSSICOS																																																																		
	Índice Arcanos Nome Parada de dados Página																																																																		
<i>Desvio Temporal na Lógica</i> <i>Desvio Temporal</i>																																																																			
<i>ENFERMADO COM</i> Tolerância à Feticção = Vigor; -1 dado por feticção adicional																																																																			
<i>NIMBO</i>																																																																			
<i>MARCAS DE PARADOXO</i> Desvario: _____ Estigma: _____																																																																			
<i>INSTRUMENTO MÁGICO DEDICADO</i> Instrumentos dos Arcanos: _____																																																																			
<i>EXPERIÊNCIA</i> 12121 5 45																																																																			
<i>EXPERIÊNCIA ARCANA</i> 1																																																																			
	<i>ARMAS</i> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Tipo</th> <th style="width: 15%;">Dano</th> <th style="width: 15%;">Alcance</th> <th style="width: 15%;">Munição</th> <th style="width: 15%;">Tamanho</th> <th style="width: 15%;">Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Tipo	Dano	Alcance	Munição	Tamanho	Especial																																																												
Tipo	Dano	Alcance	Munição	Tamanho	Especial																																																														
	<i>OBJETOS ENCANTADOS</i> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Tipo</th> <th style="width: 20%;">Poder</th> <th style="width: 20%;">Parada de dados</th> <th style="width: 20%;">Mana</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Tipo	Poder	Parada de dados	Mana																																																														
Tipo	Poder	Parada de dados	Mana																																																																
	<i>EQUIPAMENTO</i> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">Tipo</th> <th style="width: 20%;">Mod.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Tipo	Mod.																																																																
Tipo	Mod.																																																																		
	<i>FAMILIAR</i> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Tipo: _____</td> <td style="width: 50%;">Influência: _____</td> </tr> <tr> <td>Descrição: _____</td> <td>Nomes _____ Custo _____</td> </tr> <tr> <td>Poder: _____</td> <td>Interdição: _____</td> </tr> <tr> <td>Refinamento: _____</td> <td>Corpus/Vitalidade</td> </tr> <tr> <td>Resistência: _____</td> <td>○○○○○○○○○○○○○○○○○○</td> </tr> <tr> <td>Habilidades: _____</td> <td>□□□□□□□□□□□□□□</td> </tr> <tr> <td> </td> <td>Força de Vontade</td> </tr> <tr> <td> </td> <td>○○○○○○○○○○○○○○</td> </tr> <tr> <td> </td> <td>□□□□□□□□□□□□</td> </tr> <tr> <td> </td> <td>Essência</td> </tr> <tr> <td> </td> <td>□□□□□□□□□□</td> </tr> <tr> <td>Iniciativa: _____</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Defesa: _____</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Deslocamento: _____</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Tamanho: _____</td> <td> </td> </tr> </table>	Tipo: _____	Influência: _____	Descrição: _____	Nomes _____ Custo _____	Poder: _____	Interdição: _____	Refinamento: _____	Corpus/Vitalidade	Resistência: _____	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	Habilidades: _____	□□□□□□□□□□□□□□		Força de Vontade		○○○○○○○○○○○○○○		□□□□□□□□□□□□		Essência		□□□□□□□□□□	Iniciativa: _____		Defesa: _____		Deslocamento: _____		Tamanho: _____																																					
Tipo: _____	Influência: _____																																																																		
Descrição: _____	Nomes _____ Custo _____																																																																		
Poder: _____	Interdição: _____																																																																		
Refinamento: _____	Corpus/Vitalidade																																																																		
Resistência: _____	○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																																																		
Habilidades: _____	□□□□□□□□□□□□□□																																																																		
	Força de Vontade																																																																		
	○○○○○○○○○○○○○○																																																																		
	□□□□□□□□□□□□																																																																		
	Essência																																																																		
	□□□□□□□□□□																																																																		
Iniciativa: _____																																																																			
Defesa: _____																																																																			
Deslocamento: _____																																																																			
Tamanho: _____																																																																			

Mundo das Trevas

Nome: Arthur Naves Conceito: Esperto e solitário Crônica: _____
 Idade: 31 Virtude: Força Facção: _____
 Jogador: Thiago Vício: Inveja Nome do grupo: _____

3 ATRIBUTOS 4 5

Inteligência ●●●●●	Força ●●●●●	Presença ●●●●●
Raciocínio ●●●●●	Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●●●
Perseverança ●●●●●	Vigor ●●●●●	Autocontrolhe ●●●●●

HABILIDADES

Meritais
(-3 se inepto)

11-7-4

4

11

7

Ciências ●●●●●
 Erudição ●●●●●
 Informática ●●●●●
 Investuação ●●●●●
 Medicina ●●●●●
 Ocultismo ●●●●●
 Ofícios ●●●●●
 Política ●●●●●

Físicas
(-1 se inepto)

Armamento ●●●●●
 Armas de Fogo ●●●●●
 Briga Truques sujos ●●●●●
 Condução ●●●●●
 Dissimulação Des-Misb ●●●●●
 Esportes ●●●●●
 Furtos ●●●●●
 Sobrevivência Proc. Alim ●●●●●

Sociais
(-1 se inepto)

Astúcia ●●●●●
 Empatia ●●●●●
 Expressão ●●●●●
 Intimidação ●●●●●
 Manhã ●●●●●
 Persuasão ●●●●●
 Socialização ●●●●●
 Trato com Animais ●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Reflexos Rápidos ●●●●●
Recuperação Rápida ●●●●●
Senso do Perigo ●●●●●
Esquiva ●●●●●

Desvantagens

Tamanho 5
 Deslocamento 10
 Mod. de Iniciativa 4
 Defesa 1
 Blindagem _____

Vitalidade

●●●●●●●●●●●●●●
 □□□□□☒□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Moralidade

10	0
9	0
8	0
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Experiência _____

Armas

Equipamento

Modificadores

Modificadores

[illegible]

Jonas (eavatar) 05/06/2020 21:21

Resuminho

Jonas Lopez

graduando fascinado pelo o oculto

Fortaleza

Gula

int3 for2 pre2

rac2 des2 man2

per3 vig3 aut2

Mental

Eudição 3 (iNTERDISCIPLINAR)

Ocultismo 3 (Fantasmas)

Política 2

Cência 3

Físico

Briga 2

Esportes 2 (corrida)

Social

Inimidação 2 (CARA AMARRADA)

Persuação 2

Astúcia 3

recursos 1

Conhecimento enciclopédico 4

idiomas 1 (japônes)

Servidor 1 (calouro)

Equipamento

Laptop usado

Smartphone de média capacidade (tipo um moto x)

Moleskines

cartões de memória em quantidade (editado)

2020 - Jogador Rafael

World of Darkness

Name: Ulisses Lima
Age:
Player: Ana Carolina

Virtue: Charity
Vice: Paranoia
Concept: Paranóico com Tecnologia

Chronicle: O Chamado
Faction:
Group Name:

ATTRIBUTES

Power	Intelligence	●●●●●	Strength	●●●●●	Presence	●●●●●
Finesse	Wits	●●●●●	Dexterity	●●●●●	Manipulation	●●●●●
Resistance	Resolve	●●●●●	Stamina	●●●●●	Composure	●●●●●

SKILLS

Mental (3 unskilled)

Academics ●●●●●
Computer ●●●●●
Crafts Fazer sem tecnologia ●●●●●
Investigation ●●●●●
Medicine ●●●●●
Occult ●●●●●
Politics ●●●●●
Science ●●●●●

Physical (1 unskilled)

Athletics ●●●●●
Brawl ●●●●●
Drive ●●●●●
Firearms ●●●●●
Larceny Invasão de propriedade ●●●●●
Stealth ●●●●●
Survival ●●●●●
Weaponry ●●●●●

Social (1 unskilled)

Animal Ken ●●●●●
Empathy ●●●●●
Expression ●●●●●
Intimidation Não se me dá ●●●●●
Persuasion ●●●●●
Socialize ●●●●●
Streetwise ●●●●●
Subterfuge ●●●●●

OTHER TRAITS

Merits

Unseen Sense ●●●●●
Eidetic Memory ●●●●●
Danger Sense ●●●●●
____ ●●●●●
____ ●●●●●
____ ●●●●●
____ ●●●●●
____ ●●●●●
____ ●●●●●
____ ●●●●●

Flaws

Size: 5
Speed: 9
Defense: 2
Armor:
Initiative Mod: 6
Experience:

Health

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

Morality

10	0
9	0
8	0
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Clip	Size

Equipment	Durability	Structure	Size	Cost

Celular Ericsson T28				
Chave de fenda, cliques				

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health - Stamina + Size
Willpower - Resolve + Composure • Size - 5 for adult humans • Defense - Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod - Dexterity +
Composure • Speed - Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7

Copyright 2004 White Wolf Publishing <http://www.worldofdarkness.com>

2020 - Jogadora Ana Carolina

Mundo das Trevas

Nome: Raul "Show"

Conceito: Guia turístico cético

Crônica: São Bento da Mata

Idade: 33

Virtude: Prudência

Facção: --/--

Jogador: Cássio

Vício: Orgulho

Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência	••	Força	••	Presença	••
REFINAMENTO	Raciocínio	••	Destreza	•••	Manipulação	••
RESISTENCIA	Perseverança	•••	Vigor	•••	Autocontrole	••

HABILIDADES

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências _____
 Erudição _____ •
 Informática _____
 Investigação _____
 Medicina _____ •
 Ocultismo crenças culturais ••
 Ofícios _____
 Política _____

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento _____
 Armas de Fogo _____
 Briga _____
 Condução _____
 Dissimulação andar na mata •
 Esportes •••
 Furtos _____
 Sobrevivência orientação •••

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia _____ •
 Empatia •••
 Expressão ••
 Intimidação _____
 Manha _____
 Persuasão ••
 Socialização •
 Trato com Animais ••

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Senso do perigo ••
 Senso de direção •
 Hábitué _____
 Imunidade Natural •
 Resistência Férrea •
 Costas Fortes •

Desvantagens

Tamanho 5
 Deslocamento 10
 Mod. de Iniciativa 5
 Defesa 2
 Blindagem _____

Vitalidade

••••••••
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade

•••••
 □□□□□□□□

Moralidade

10 _____
 9 _____
 8 _____
 7 _____ •
 6 _____
 5 _____
 4 _____
 3 _____
 2 _____
 1 _____

Experiência

Armas

Modificadores

Equipamento

Modificadores

Arbitraria 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Vantagens 7 • (a aquisição do quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor • Tamanho
 Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole
 Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

By Nitro - <http://newtonrocha.wordpress.com>

Mundo das Trevas

Nome: Angélica

Conceito: Jovem blogueira

Crônica: São Bento da Mata

Idade: 16

Virtude: Justiça

Facção: --/--

Jogador: Catarina

Vício: Gula

Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência	••	Força	•	Presença	•
REFINAMENTO	Raciocínio	••	Destreza	••	Manipulação	••••
RESISTENCIA	Perseverança	••••	Vigor	•••	Autocontrole	••

HABILIDADES

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências	_____
Erudição	•••
Informática	••
Investigação	•••••
Medicina	_____
Ocultismo	•
Ofícios	_____
Política	_____

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento	_____
Armas de Fogo	_____
Briga	_____
Condução	_____
Dissimulação	••
Esportes <i>corrida</i>	•
Furto <i>furto mesmo</i>	•
Sobrevivência	_____

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia	••
Empatia	••
Expressão <i>escrita em blog</i>	•
Intimidação	_____
Manha	_____
Persuasão	••
Socialização	_____
Trato com Animais	_____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

idioma (inglês)	•
resistencia ferrea	•
senso do perigo	••
aliados (comunidade da	•••

Desvantagens

Tamanho	5
Deslocamento	8
Mod. de Iniciativa	5
Defesa	4
Blindagem	_____

Vitalidade

••••••••
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade

•••••
 □□□□□□□□□□

Moralidade

10 _____
 9 _____
 8 _____
 7 _____
 6 _____
 5 _____
 4 _____
 3 _____
 2 _____
 1 _____

Experiência

Armas

Modificadores

Equipamento

Modificadores

Arbitros 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Vantagens 7 • (a aquisição do quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho
 Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole
 Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

By Nitro - <http://newtonrocha.wordpress.com>

Mundo das Trevas

Nome: Lia Conceito: Arqueóloga Acadêmica Crônica: São Bento da Mata
 Idade: 27 anos Virtude: Fé Facção: ----
 Jogador: Marina Vício: Preguiça Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência	• • •	Força	• •	Presença	• •
REFINAMENTO	Raciocínio	• • •	Destreza	• • •	Manipulação	• • •
RESISTENCIA	Perseverança	• •	Vigor	• •	Autocontrol	• • •

HABILIDADES

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências _____ • • •
 Erudição história _____ • • •
 Informática _____
 Investigação arqueológica _____ • •
 Medicina _____
 Ocultismo _____
 Ofícios _____ • • •
 Política _____

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento _____
 Armas de Fogo _____
 Briga _____
 Condução _____ •
 Dissimulação _____ •
 Esportes _____ • •
 Furtos _____
 Sobrevivência _____ • • •

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia _____ • • •
 Empatia _____
 Expressão _____
 Intimidação _____
 Manha _____
 Persuasão _____
 Socialização acadêmica _____ •
 Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Conhecimento Enciclop _____ • • • •

Memória eidética _____ • •

Mentor (orientador) _____ •

Desvantagens

Vitalidade

• • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

• • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Moralidade

10 _____

9 _____

8 _____

7 _____ •

6 _____ •

5 _____ •

4 _____ •

3 _____ •

2 _____ •

1 _____ •

Experiência

Armas

Modificadores

Armas 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Vantagens 7 • (a aquisição do quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor • Tamanho
 Força de Vontade = Perseverança + Autocontrol • Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrol
 Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

By Nitro - <http://newtonrocha.wordpress.com>

1.2 D&D

14 12 15 14 12 11

DUNGEONS & DRAGONS®

KURT
CHARACTER NAME

DE SYRBERN

ROGUE CLASS & LEVEL

CRIMINAL BACKGROUND

CLAUDIO PLAYER NAME

HALF-ELF RACE

CHAOTIC NEUTRAL ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH
+0
11

DEXTERITY
+3
16

CONSTITUTION
+1
12

INTELLIGENCE
+2
15

WISDOM
+1
12

CHARISMA
+3
16

INSPIRATION
+2

PROFICIENCY BONUS
+2

SAVING THROWS

- ☐ +0 Strength
- ☒ +3 Dexterity
- ☐ +1 Constitution
- ☒ +4 Intelligence
- ☐ +1 Wisdom
- ☒ +3 Charisma

SKILLS

- ☒ +5 Acrobatics (Dex)
- ☐ +1 Animal Handling (Wis)
- ☐ +2 Arcana (Int)
- ☒ +2 Athletics (Str)
- ☒ +2 Deception (Cha)
- ☐ +2 History (Int)
- ☐ +3 Insight (Wis)
- ☐ +3 Intimidation (Cha)
- ☐ +4 Investigation (Int)
- ☐ +1 Medicine (Wis)
- ☐ +2 Nature (Int)
- ☒ +5 Perception (Wis)
- ☐ +3 Performance (Cha)
- ☒ +5 Persuasion (Cha)
- ☐ +2 Religion (Int)
- ☐ +3 Sleight of Hand (Dex)
- ☒ +5 Stealth (Dex)
- ☐ +1 Survival (Wis)

ARMOR CLASS
14

INITIATIVE
+3

SPEED
30

HIT POINT MAXIMUM
14

CURRENT HIT POINTS
5

TEMPORARY HIT POINTS
9

TOTAL HIT DICE
D8

SUCCESSES
0

FAILURES
0

DEATH SAVED
0

PERSONALITY TRAITS

THE BEST WAY TO GET ME TO DO SOMETHING IS TO TELL ME I CAN'T DO IT.

IDEALS

FREEDOM

BONDS

I'M TRYING TO PAY OFF AN OLD DEBT I OWE TO A GENEROUS BENEFACTOR.

FLAWS

IF THERE'S A PLAN, I'LL FORGET IT. IF I DON'T FORGET IT, I'LL IGNORE IT.

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)
11

COMMON CLUES

INTERESTS/TOOLS

ATTACKS & SPELLCASTING

NAME: RAPIRIRA, ATR CURTO, ADAGAS, SNEAK ATTACK (+106)

ATTACK BONUS: +5

DAMAGE TYPE: 1D8 +3 PER.

ATTACK BONUS: +5

DAMAGE TYPE: 1D6 +3 PER.

ATTACK BONUS: +5

DAMAGE TYPE: 1D4 +3 PER.

FEATURES & TRAITS

DRK VISION

FEY ANCESTRY

SKILL VERSATILITY

CRIMINAL CONTACT

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

EQUIPMENT

PG DE CARPA, FOUMS COMONS, ESCURD.COM, CAPUZ, RAPIRIRA, ARES CURTO & ALJANA, BURGLAR'S PACK, BRIGAD. RA DE COMA, DUAS ADAGAS, THERE'S TOOLS, 2 POCOS DE CURA

FEATURES & TRAITS

TM & © 2004 Wizards of the Coast, LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

14 9 15 16 11 13

DUNGEONS & DRAGONS®

Kavimm

CHARACTER NAME

Paladino

CLASS & LEVEL

Gladiator

BACKGROUND

Mariana

PLAYER NAME

Dragon Born

RACE

Chaotic Neutral

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

+3

17

DEXTERITY

+1

18

CONSTITUTION

+3

16

INTELLIGENCE

-1

9

WISDOM

0

11

CHARISMA

+2

15

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

+2

SAVING THROWS

Strength ☐

Dexterity ☐

Constitution ☐

Intelligence ☐

Wisdom ☐

Charisma ☐

SKILLS

Acrobatics (Dex) ☐

Animal Handling (Wis) ☐

Arcana (Int) ☐

Athletics (Str) ☐

Deception (Cha) ☐

History (Int) ☐

Insight (Wis) ☐

Intimidation (Cha) ☐

Investigation (Int) ☐

Medicine (Wis) ☐

Nature (Int) ☐

Perception (Wis) ☐

Performance (Cha) ☐

Persuasion (Cha) ☐

Religion (Int) ☐

Sleight of Hand (Dex) ☐

Stealth (Dex) ☐

Survival (Wis) ☐

ARMOR CLASS

17 + 2

INITIATIVE

+1

SPEED

30

HIT POINT Maximum

20

CURRENT HIT POINTS

20

TEMPORARY HIT POINTS

Total

d10

HIT DICE

SUCCESS

0000

FAILURE

0000

DEATH SAVED

PERSONALITY TRAITS

I change my mood or my mind as quickly as I change key in a song

IDEALS

creativity

BONDS

I want to be famous, whatever it takes.

FLAWS

I have trouble keeping my true feelings hidden. My sharp tongue lands me in trouble

NAME

Kavimm

ATK BONUS

+5

DAMAGE/TYPE

1d6 + 3

1d8 + 3

ATTACKS & SPELLCASTING

Divine Ancestry, Gold (Frog)

Breath weapon: cone 15 ft, 2d6, DC 13

By popular demand: sempre abra um duplo para dubar. Divire sempre a detecção, coleção, umid ou umid (6000)

Usoos: long, vest, low, on hands (15) - wrot

Expense / sadant damage: 1d8

Divine smile

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

10

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

Idiomas - common

Dracônico

Traveller

Deus do caos e da mudança

EQUIPMENT

presente de um admirador, fantasias, escudo, shortsword, 5 joias, um player, uma chain, uma, nota, simbol

1 potion of healing

FEATURES & TRAITS

[illegible]

DUNGEONS & DRAGONS®

CHARACTER NAME: Thomas

FIGHTER N.3
CLASS & LEVEL: 3

Sage (Perguntador) Jean
BACKGROUND: 3

PLAYER NAME: Jean

RACE: HALFLING

ALIGNMENT: N

EXPERIENCE POINTS: 0

STRENGTH: 10

DEXTERITY: 15

CONSTITUTION: 13

INTELLIGENCE: 12

WISDOM: 11

CHARISMA: 9

INSPIRATION: 0

PROFICIENCY BONUS: +2

SAVING THROWS:

- ☒ +2 Strength
- ☒ +2 Dexterity
- ☒ +2 Constitution
- ☒ +2 Intelligence
- ☒ 0 Wisdom
- ☒ -1 Charisma

SKILLS:

- ☒ +4 Acrobatics (Dex)
- ☒ +1 Animal Handling (Wis)
- ☒ +2 Arcana (Int)
- ☒ +2 Athletics (Str)
- ☒ +2 Deception (Cha)
- ☒ +3 History (Int)
- ☒ 0 Insight (Wis)
- ☒ +2 Intimidation (Cha)
- ☒ +2 Investigation (Int)
- ☒ 0 Medicine (Wis)
- ☒ +2 Nature (Int)
- ☒ 0 Perception (Wis)
- ☒ -1 Performance (Cha)
- ☒ +2 Persuasion (Cha)
- ☒ +2 Religion (Int)
- ☒ +2 Sleight of Hand (Dex)
- ☒ +2 Stealth (Dex)
- ☒ 0 Survival (Wis)

Hit Point Maximum: 20

CURRENT HIT POINTS: 20

TEMPORARY HIT POINTS: 0

Hit Dice: 1d6

SUCCESSES: 0

FAILURES: 0

DEATH SAVED: 0

PERSONALITY TRAITS: antecipação (3)
curiosidade (5)

IDEALS: Knowledge

BONDS: Procura por uma resposta

FLAWS: 0

NAME: Rapina

ALL BONDS: +4

DAMAGE/TYPE: 3d8+2

NAME: Knobum

ALL BONDS: +2

DAMAGE/TYPE: 1d6

NAME: 39 Dardos

ALL BONDS: +2

DAMAGE/TYPE: 1d6

ATTACKS & SPELLCASTING:

Francas de tinte preto

- pino
- pincel
- conta de um amigo
- folheto, com uma pequena foto que não consegue responder
- roupas comuns
- Cham-aman
- Escudo (+2)
- mule - muleta
- Crochê
- Explorator's Pack
- 2 Potion Healing
- 2 Potion de cura de feridas

EQUIPMENT:

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES: Common
Halfling
Celestial
orc

FEATURES & TRAITS:

S.R. - Vantagem em "parar" contra veneno e resistência a dano, sempre.

L. - Rolar o dado novamente se tirar (1)

B. - Vantagem contra ataques mágicos.

H.N. - mover-se por espaços onde tenha uma criatura maior.

Pesquisador - não tenta aprender ou lembrar, saboreia de conseguir a informação. Defesa +2 no ataque class, inteligência amadurecida.

SW. - rolar um dado um pouco tempo para recuperar 1d20 + 1/4 de fighter de HP para se recuperar para recuperar a habilidade.

Action Surge - 1 uso (ação adicional)

DUNGEONS & DRAGONS®

Nelli Ronchi
CHARACTER NAME

Paladina lvl 3
CLASS & LEVEL

Vulpin
RACE

Nobre
BACKGROUND

Caótico Neutro
ALIGNMENT

May Barros
PLAYER NAME

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH
15
2

DEXTERITY
10
0

CONSTITUTION
14
2

INTELLIGENCE
11
0

WISDOM
8
-1

CHARISMA
16
3

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS
+2

SAVING THROWS

☐ Strength
☐ Dexterity
☐ Constitution
☐ Intelligence
☒ +1 Wisdom
☒ +5 Charisma

SKILLS

☐ 0 Acrobatics (Dex)
☐ -1 Animal Handling (Wis)
☐ 0 Arcana (Int)
☒ +4 Athletics (Str)
☐ +3 Deception (Cha)
☒ 0 History (Int)
☐ -1 Insight (Wis)
☒ +5 Intimidation (Cha)
☐ 0 Investigation (Int)
☐ -1 Medicine (Wis)
☐ 0 Nature (Int)
☐ -1 Perception (Wis)
☐ +3 Performance (Cha)
☒ +5 Persuasion (Cha)
☐ 0 Religion (Int)
☐ 0 Sleight of Hand (Dex)
☐ 0 Stealth (Dex)
☐ -1 Survival (Wis)

ARMOR CLASS
16

INITIATIVE

SPEED
30

Hit Point Maximum
36

CURRENT HIT POINTS
36

TEMPORARY HIT POINTS

Total 3
d10
HIT DICE

SUCCESSSES ☐ ☐ ☐

FAILURES ☐ ☐ ☐

DEATH SAVED

PERSONALITY TRAITS
I don't like to get my hands dirty.

IDEALS
Independence

BONDS
Wants to be seen as a hero

FLAWS
Quick to anger

NAME **ATK BONUS** **DAMAGE/TYPE**

ATTACKS & SPELLCASTING

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)
9

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES
Idiomas: Birdfolk, Vulpin, Corvum

EQUIPMENT
morningstar, shield, 1 dagger, a backpack, a bedroll, a mess kit, a tinderbox, 10 torches, 10 days of rations, and a waterskin. 50 ft of hempen rope, chain mail, holy symbol, fine clothes x1, signet ring, scroll of pedigree

FEATURES & TRAITS
Darkvision
Bite - 1d6+dex/str
Evasive - +int to dex saving throws
Bewitching Gule - can cast charm person as a 1st level spell. Can cast ambush prey as a 2nd lvl spell. Regain ability after long rest. Spellcasting ability: int.
Position of Privilege - people are inclined to think the best of you, you are welcome in high society and can secure an audience with a local noble if you need to.
Divine Sense
Lay on Hands
Fighting Style - Defense (+1 AC com armadura)
Divine Health
Sacred Oath (Oath of Ancients)

T4 E © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to print and copy this document for personal use.



Salleek

NOME DO PERSONAGEM

Monge 3 CLASSE E NÍVEL	Órfão ANTECEDENTE	Gabriel NOME DO JOGADOR
Swift Strig RAÇA	Caótico Bom TENDÊNCIA	Milestone PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
12
+1

DESTREZA
16
+3

CONSTITUIÇÃO
14
+2

INTELIGÊNCIA
8
-1

SABEDORIA
14
+2

CARISMA
8
-1

INSPIRAÇÃO
+2

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+2

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☒ +3 Força
- ☒ +5 Destreza
- ☐ +2 Constituição
- ☐ -1 Inteligência
- ☐ +2 Sabedoria
- ☐ -1 Carisma

PERÍCIAS

- ☒ +5 Acrobacia (Des)
- ☐ -1 Arcanismo (Int)
- ☐ +1 Atletismo (For)
- ☐ -1 Atuação (Car)
- ☐ -1 Boleia (Car)
- ☒ +5 Furtividade (Des)
- ☐ -1 História (Int)
- ☐ -1 Intimidação (Car)
- ☒ +4 Intuição (Sab)
- ☐ -1 Investigação (Int)
- ☐ +2 Lidar com Animais (Sab)
- ☐ +2 Medicina (Sab)
- ☐ -1 Natureza (Int)
- ☐ +2 Percepção (Sab)
- ☐ -1 Persuasão (Car)
- ☒ +5 Prestidigitação (Des)
- ☐ -1 Religião (Int)
- ☒ +5 Sobrevivência (Sab)

CLASSE ARMAD
15

INICIATIVA
+3

DESLOC.
45Ft

PV Totais
30

PONTOS DE VIDA ATUAIS
30

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS
-

Total
3

d8
DADOS DE VIDA

SUCESSOS
0/0/0/0

FRAÇOSOS
0/0/0/0

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Eu acho que todos que são gentis comigo tem segundas intenções.

IDEIAS

Comunidade. Nós temos que tomar conta uns dos outros, porque ninguém mais o fará

LIGAÇÕES

Ninguém deveria ter suportar as dificuldades pelas quais passei

DEFEITOS

Eu nunca vou confiar em ninguém plenamente, além de mim mesmo.

ATAQUES E MAGIAS

NOME	BÔNUS	DADO / TIPO
bastão	+5	1d6 +5
Talon	+5	1d4 +5

-Artes Marciais:

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

12 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

Languages. You can speak, read, and write Birdfolk. You can also understand Auran, though you cannot speak it naturally.

EQUIPAMENTO

Bastão



Dungeons & Dragons®

Dande Milos

CHARACTER NAME

Clérigo 3	Eremita - enclausurado	Edson
CLASS & LEVEL	BACKGROUND	PLAYER NAME
Gallus	Leal e Bom	
RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

0

10

DEXTERITY

2

13+1

CONSTITUTION

2

14

INTELLIGENCE

1

12

WISDOM

3

15+2

CHARISMA

-1

8

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

☐ Strength

☐ Dexterity

☐ Constitution

☐ Intelligence

☒ +3 Wisdom

☒ -1 Charisma

SAVING THROWS

☐ Acrobatics (Dex)

☐ Animal Handling (Wis)

☐ Arcana (Int)

☐ Athletics (Str)

☐ Deception (Cha)

☒ 1 History (Int)

☒ 3 Insight (Wis)

☐ Intimidation (Cha)

☐ Investigation (Int)

☒ 3 Medicine (Wis)

☒ 1 Nature (Int)

☐ Perception (Wis)

☐ Performance (Cha)

☐ Persuasion (Cha)

☒ 1 Religion (Int)

☐ Sleight of Hand (Dex)

☐ Stealth (Dex)

☐ Survival (Wis)

SKILLS

ARMOR CLASS

18

INITIATIVE

2

SPEED

30

Hit Point Maximum: 24

24

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 1d8

3

HIT DICE

SUCCESSSES ☐ ☐ ☐

FAILURES ☐ ☐ ☐

DEATH SAVED

Eu me afastei da sociedade após um evento que mudou minha vida.

PERSONALITY TRAITS

Bem Maior. Meus dons devem ser partilhados com todos, não usados em benefício próprio (Bom)

IDEALS

Eu ainda busco o esclarecimento que eu persegui durante meu isolamento e continuo a me iludir.

BONDS

Eu escondo nas sombras, pensamentos sanguinários que meu isolamento e meditação não conseguiram apagar.

FLAWS

NAME Mace **ATK BONUS** +2 **DAMAGE/TYPE** 1d6 Blud

S. Flame **D13** **1d8Radian**

Sacred Flame - 60' 1 target takes 1d8 Radiant damage or makes a Dexterity save to negate, no benefit for cover.

Channel Divinity (1/1)

*Turn Undead

*Preserve Life (15HP)

ATTACKS & SPELLCASTING

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

13

Languages: Birdfolk, Auran (entende) e Cervan.

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

Body - Scale Mail

AC14 Dexterity Modifier + 2,

Disadvantage vs. Stealth)

LH - Shield (+2 AC, holy symbol)

RH - Mace

Misc - Healer's Kit (2/2)

EQUIPMENT

Standard: 10, 13, 14, 12, 15, 8

Gallus:

+ 2 Wisdom

Huden Gallus

+ 1 Dexterity

Nature

---Background---

Background - Hermit

*Skills - Medicine(Wis) and Religion(Int)

*Tools - Herbalism Kit

*Language - Cervan

---Class---

Class - Cleric

*Hit Dice - 3d8

*Armor - Light, Medium and Shields

*Weapons - Simple

*Saving Throws - Wisdom and Charisma

*Skills - Insight(Wis) and History(Int)

*Starting Wealth - 200GP(5d4x10)

*Prepared Spells(6)

*Ritual Casting - you may cast any Prepared Spell with the "Ritual" tag as a Ritual without expending a Spell Slot, an additional 10 minutes are required to do so.

*Channel Divinity(1) - you may use these to power various effects per short or long rest

*Channel Divinity(Turn Undead) - you cause Undead within 30' of you to make a Wisdom save or be "Turned" for 1 minute; Turned Undead must spend its turns trying to move as far away from you as it can, and cannot willingly move to a space within 30' of you. It also cannot make Reactions, for its Action it can only make the Dash action or attempt to escape from an effect that prevents it from moving, if there's nowhere to move it can use the Dodge action.

---Archetype---

Archetype - Life Domain

*Duty - Cairith

*Armor - Heavy

*Disciple of Life - whenever you cast a Healing spell of 1st level or higher, targets gain additional Hit Points equal to 2 plus the spells level.

*Channel Divinity(Preserve Life - 15HP) - you may use a pool equal to 5 times your Cleric level to heal visible creatures within 30' of you for up to half of their maximum Hit Point value, the pool may be divided however you choose.

FEATURES & TRAITS

TSE © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to print this document for personal use.

DUNGEONS & DRAGONS®

Amarã Sylva
CHARACTER NAME

Ranger lvl 3
CLASS & LEVEL

Jerbeen
RACE

Bad Rep Pirate
BACKGROUND

Neutro Bom
ALIGNMENT

Nana
PLAYER NAME

Experience Points

STRENGTH
11
0

DEXTERITY
16
2

CONSTITUTION
12
1

INTELLIGENCE
12
1

WISDOM
12
1

CHARISMA
11
1

INSPIRATION
2

PROFICIENCY BONUS
2

SAVING THROWS

- ☐ Strength
- ☒ Dexterity
- ☐ Constitution
- ☐ Intelligence
- ☐ Wisdom
- ☒ Charisma

SKILLS

- ☒ Acrobatics (Dex)
- ☐ Animal Handling (Wis)
- ☐ Arcana (Int)
- ☐ Athletics (Str)
- ☒ Deception (Cha)
- ☐ History (Int)
- ☒ Insight (Wis)
- ☐ Intimidation (Cha)
- ☐ Investigation (Int)
- ☐ Medicine (Wis)
- ☐ Nature (Int)
- ☒ Perception (Wis)
- ☐ Performance (Cha)
- ☐ Persuasion (Cha)
- ☐ Religion (Int)
- ☐ Sleight of Hand (Dex)
- ☐ Stealth (Dex)
- ☐ Survival (Wis)

ARMOR CLASS
14

INITIATIVE
+2

SPEED
30 feet

Hit Point Maximum
d10
31

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total
d10
HIT DICE

SUCCESSSES
0/0/0

FAILURES
0/0/0

DEATH SAVED

PERSONALITY TRAITS
I stretch the truth for the sake of a good story.

IDEALS
People / Freedom

BONDS
Loyal to my captain

FLAWS
Perco as coisas com facilidade.

NAME
ATK BONUS
DAMAGE/TYPE

ATTACKS & SPELLCASTING

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)
+1

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES
Birdfolk
Jerbeen
Human

EQUIPMENT

- 11+2 Light Armor (Leather)
- 1d8 CrossBow (Light) - + piercing
- 1d4 Dagger

FEATURES & TRAITS
Favored Enemy
Natural Explorer
Fighting Style
Spellcasting
Ranger Archetype
Primavel Awareness

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to print this copy for personal use.


Euridice Lacedemon
 Yes, Lightfoot Halfling, Rogue 4
 LVL 4 2,700 / 6,300 XP

STRENGTH

-1

8

DEXTERITY

+3

16

CONSTITUTION

+0

10

INTELLIGENCE

+3

16

WISDOM

+1

12

CHARISMA

+2

15

PROFICIENCY

+2

BONUS

WALKING

25 ft.

SPEED

INSPIRATION

HEAL

CURRENT

3

MAX

23

TEMP

DAMAGE

HIT POINTS

STR

-1

INT

+5

DEX

+5

WIS

+1

CON

+0

CHA

+2

against being frightened

SAVING THROWS

11

PASSIVE WIS (PERCEPTION)

17

PASSIVE INT (INVESTIGATION)

11

PASSIVE WIS (INSIGHT)

Additional Sense Types:

SENSES

ARMOR

Light Armor

WEAPONS

Crossbow, Hand, Longsword, Rapier, Shortsword, Simple Weapons

TOOLS

Playing Card Set, Thieves' Tools

LANGUAGES

Common, Halfling, Thieves' Cant

PROFICIENCIES & LANGUAGES

PROF	MOD	SKILL	BONUS
☒	DEX	Acrobatics	+5
☐	WIS	Animal Handling	+1
☐	INT	Arcana	+3
☒	STR	Athletics	+1
☒	CHA	Deception	+4
☐	INT	History	+3
☐	WIS	Insight	+1
☐	CHA	Intimidation	+2
☒	INT	Investigation	+7
☐	WIS	Medicine	+1
☐	INT	Nature	+3
☐	WIS	Perception	+1
☐	CHA	Performance	+2
☐	CHA	Persuasion	+2
☐	INT	Religion	+3
☒	DEX	Sleight of Hand	+5
☒	DEX	Stealth	+5
☐	WIS	Survival	+1

Additional Skills

SKILLS

INITIATIVE

+3

ARMOR

13

CLASS

DEFENSES

Resistances, Immunities, or Vulnerabilities

CONDITIONS

Add Active Conditions

ACTIONS

INVENTORY

FEATURES & TRAITS

EXTRAS

ALL

ATTACK

ACTION

BONUS ACTION

REACTION

OTHER

ACTIONS • Attacks per Action: 1

ATTACK	RANGE	HIT / DC	DAMAGE	NOTES
Unarmed Strike Melee Attack	5 ft. Reach	+1	0	

Actions in Combat

Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object

Unarmed Strike

You can punch, kick, head-butt, or use a similar forceful blow and deal bludgeoning damage equal to 1 + STR modifier

BONUS ACTIONS

Actions in Combat

Two-Weapon Fighting

Cunning Action

You can take a bonus action on each of your turns to take the Dash, Disengage, or Hide action.

Fast Hands

You can use the bonus action granted by your Cunning Action to make a Sleight of Hand check, use your thieves' tools to disarm a trap or open a lock, or take the Use an Object action.

REACTIONS

Actions in Combat

Opportunity Attack

2021 - Jogadora Carol via DND Beyond

[illegible]



Alalaki
CHARACTER NAME

Fighter 4		msorc
CLASS & LEVEL		PLAYER NAME
Half-Orc	Soldier	(Milestone)
RACE	BACKGROUND	EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

+3

17

DEXTERITY

+1

13

CONSTITUTION

+3

17

INTELLIGENCE

-1

8

WISDOM

+0

10

CHARISMA

+1

12

SAVING THROWS

☐ +5 Strength
☐ +1 Dexterity
☐ +5 Constitution
☐ -1 Intelligence
☐ +0 Wisdom
☐ +1 Charisma

Saving Throw Modifiers

SAVING THROWS

☒ +3 Acrobatics DEX
☐ +0 Animal Handling WIS
☐ -1 Arcana INT
☒ +5 Athletics STR
☐ +1 Deception CHA
☐ -1 History INT
☐ +0 Insight WIS
☒ +3 Intimidation CHA
☐ -1 Investigation INT
☐ +0 Medicine WIS
☐ -1 Nature INT
☐ +0 Perception WIS
☐ +1 Performance CHA
☒ +3 Persuasion CHA
☐ -1 Religion INT
☐ +1 Sleight of Hand DEX
☐ +1 Stealth DEX
☒ +2 Survival WIS

Skills

SKILLS

+1

INITIATIVE

11

ARMOR CLASS

DEFENSES

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

ABILITY SAVE DC

30 ft. (Walking)

SPEED

Max HP

40

Current HP

Temp HP

--

HIT POINTS

Total 4d10

HIT DICE

SUCCESSSES ☐ ☐ ☐ ☐

FAILURES ☐ ☐ ☐ ☐

DEATH SAVED

=== ARMOR ===
Heavy Armor, Light Armor, Medium Armor, Shields

=== WEAPONS ===
Martial Weapons, Simple Weapons

=== TOOLS ===
Dice Set, Vehicles (Land)

=== LANGUAGES ===
Common, Orc

PROFICIENCIES & LANGUAGES

=== ACTIONS ===

Standard Actions
Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, Use an Object, Opportunity Attack, Grapple, Shove, Improvise, Two-Weapon Fighting, Interact with an Object

Relentless Endurance • 1 / Long Rest
When you are reduced to 0 HP but not killed, you can drop to 1 HP instead once per long rest.

=== BONUS ACTIONS ===

Second Wind • 1 / Short Rest
Once per short rest, you can use a bonus action to regain 1d10 + 4 HP.

=== SPECIAL ===

Action Surge • 1 / Short Rest
You can take one additional action on your turn. This can be used 1 times per short rest.

ACTIONS

10

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

10

PASSIVE WISDOM (INSIGHT)

9

PASSIVE INTELLIGENCE (INVESTIGATION)

Darkvision 60 ft.

SENSES

SENSES

NAME	HIT	DAMAGE/TYPE	NOTES
Unnamed Strike	+5	4 Bludgeoning	

WEAPON ATTACKS & CANTRIPS

WEAPON ATTACKS & CANTRIPS

TM & © 2013 Wizards of the Coast LLC. © 2018 D&D Beyond | All Rights Reserved. No permission is granted to publish, copy, or otherwise use this document for personal use.

2021 - Jogador Vilson (enviado em formato odt):

Nome: Matteo Tommaso Salvatore.

Apelido: Juiz.

Raça: Meio-elfo negro.

Pontos de vida: 28 + modificador de constituição (multiplicado pelo nível)

Classe: Clérigo Nível: 4

Domínio: Sepultura (Espíritos Ancestrais da Corte Divina, Hades, Anubis e Osiris, etc.)

Obs: O personagem serve a uma força cósmica, essencialmente sobre a vida e a morte. Por essa razão, ele não acredita ou se devota a um deus, mas sim a todo um panteão de divindades vinculadas à morte.

Atributos:

Força:

Constituição:

Inteligência:

Sabedoria:

Destreza:

Carisma:

Conjuração:

Número de magias = Nível de clérigo + modificador de sabedoria.

CD para suas magias = 8 + 2 + seu modificador de sabedoria.

Modificador de ataque de magia = 2 + seu modificador de sabedoria.

Proficiências:

Armaduras: Leves, médias e escudos.

Armas: Simples.

Resistência: Carisma e sabedoria.

Perícias: Religião, medicina, história e intuição.

CA: 16 (armadura) + 2 (escudo) = 18

Equipamento:

Armas: Maça (1d6), Machadinha (1d6), Besta leve (1d8) e adaga (1d4).

Armaduras: Brunea ou cota de malha e um escudo.

Ferramentas e utensílios: Símbolo sagrado (um colar de esferas com símbolo de "Hades")

Obs: O símbolo sagrado pode ser utilizado como foco arcano pelo clérigo.

Canalizar divindade (nível 2) - Expulsar mortos-vivos: Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Canalizar divindade (nível 2) - Caminha das sepulturas: Como uma ação, você escolhe uma criatura que possa ver dentro de 9 metros, amaldiçoando-a até o final da próxima rodada. Da próxima vez que você ou um aliado atingir a criatura amaldiçoada com um ataque, a criatura tem vulnerabilidade a todos os danos desse ataque, e então a maldição termina.

Magias:

4 truques; 4 de nível 1; 3 de nível 2;

Truques:

- Soar os mortos - 1 ação (CD x Sabedoria): 1d8 + mod. sabedoria de dano radiante; 1d12 + mod. sabedoria caso o alvo tiver perdido vida. Até 18 metros.
- Palavra do esplendor - 1 ação (CD x Constituição): 1d6 + mod. sabedoria contra todos os alvos dentro do seu campo de visão a até 1.5 metros.
- Resistência - 1 ação: +1d4 na rolagem de teste de resistência. Dura até um minuto.
- Orientação - 1 ação: +1d4 na rolagem de teste de habilidade. Dura até um minuto.

Nível 1:

- **Benção** - 1 ação: Você abençoa até três criaturas, à sua escolha, dentro do alcance. Sempre que um alvo realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência antes da magia acabar, o alvo pode jogar um d4 e adicionar o valor jogado ao ataque ou teste de resistência. Dura até um minuto e o alcance máximo é de 9 metros.

Magias da sepultura:

Nível 1: Falsa vitalidade e perdição.

Nível 2: Raio do enfraquecimento e cegueira/surdez.

Falsa vitalidade: Reforçando-se com uma vitalidade necromântica ilusória, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração.

Perdição: Até três criaturas, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, devem realizar um teste de resistência de Carisma. Sempre que um alvo que falhou nessa resistência realizar uma jogada de ataque ou um teste de resistência antes da magia acabar, o alvo deve rolar um d4 e subtrair o valor rolado da jogada de ataque ou teste de resistência.

Raio do enfraquecimento: Um raio negro de energia enervante parte do seu dedo em direção de uma criatura, dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo causará metade do dano com ataques com armas que usem força, até a magia acabar.

Cegueira/surdez: Você pode cegar ou ensurdecer um oponente. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance para fazer um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ficará ou cega ou surda (à sua escolha) pela duração.

Círculo da mortalidade: Quando você normalmente rolaria um ou mais dados para restaurar os pontos de vida de uma criatura a O pontos de vida com uma magia, pode usar os maiores valores possíveis de cada dado. Você também aprende "estabilizar".

Olhos da sepultura: você ganha a habilidade de ocasionalmente sentir a presença de dos mortosvivos, cuja existência é um insulto ao ciclo natural da vida. Como uma ação, pode abrir sua consciência para detectar magicamente os mortos-vivos. Até o final da sua próxima rodada, conhec e a localização de qualquer morto-vivo dentro de 18 metros que não esteja atrás de cobertura total e que não esteja protegido contra magias de adivinhação. (Pode utilizar essa característica igual um número de vezes o seu modificador de sabedoria)

Talentos:

Mestre do escudo - Você não usa escudos apenas para proteção, mas também de forma ofensiva. Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver empunhando um escudo:

- Se você realizar a ação de ataque no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar empurrar uma criatura, a até 1.5 metro de você, com seu escudo.
- Se você não estiver incapacitado, você pode adicionar seu bônus de CA do escudo a qualquer teste de resistência de Destreza que você fizer contra uma magia ou outro efeito nocivo que tenha você como alvo.
- Se você for alvo de um efeito que permita realizar um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você pode usar sua reação para não sofrer dano se passar no teste de resistência, interpondo seu escudo entre você e a fonte do efeito.

Traços de personalidade:

- Utiliza luvas o tempo inteiro (Afefobia: O medo de ser tocado);

Observações gerais:

Ele atuou como um mortuário fixado em uma cidade, realizando rituais funerários pelas almas dos falecidos, mas em algum momento também migrou para frentes de guerras, onde muitas mortes ocorrem. Ele é um clérigo da morte. Ele viajou pelo mundo tentando encontrar zonas assombradas para poder limpá-las e purificá-las com a intenção de garantir o descanso apropriado dos mortos. Ele é acima de tudo um exorcista, trazendo um caminho aos espíritos perdidos.

Sua relação com os necromantes se dá de duas maneiras, sendo principalmente contra o uso de fantasmas, que são espíritos, mas não se importa com o uso dos corpos.

Ele pode se recusar a curar alguém, caso entenda que este já cumpriu seu destino e já pode morrer. Ressurreição é a blasfêmia máxima para ele.

1.3 FATE

m. Júnior

ID

Nome: *Samuel Corralha*

Descrição:

FATE ACELERADO

Recarga: *3*

Pontos de Destino: *3*

ASPECTOS

Conceito: *Mago Malandro*

Dificuldade: *Desafeto de Mito*

"Eu conheço um cara..."

Motivado Grito no meio do grito

"Língua de Prata"

ABORDAGENS

ÁGIL *2* 2

CUIDADOSO *1* 1

ESPERTO *3* 3

ESTILOSO *2* 2

PODEROSO *0* 0

SORRATEIRO *1* 1

FAÇANHAS

- Mago da Ilum: usar itens preparados com ostentação para tirar elixir mágico +1 +1
- Creador: a magia: quando muitos pessoas acreditam a realidade age de acordo, falando é possível demonstrar esse efeito, quanto mais pessoas acreditam, maiores efeitos podem ser demonstrados, até de engenharia
- Ritualista: através de rituais e feitiços do esperto +1 mais demonstrar como que o efeito ocorre esperto +1

ESTRESSE

CONSEQUÊNCIAS

1

2

3

2

4

6

FAE Ficha de Personagem ©2014 Evil Hat Productions, LLC. Solar
Pode ser impresso e copiado para uso pessoal.

2019 - Jogador Mardônio

Rafaela Brissani

ID

Nome: *Uriel*

Descrição:

FATE ACELERADO

Reserva: *3*

Pontos de Crédito:

ASPECTOS

Conceito: *Empata: eu sinto e sinto a vontade*

Dificuldade: *Ativar e instalar poderes especiais*

Privilegios Brancos e classe média

ABORDAGENS

ÁGIL: *+2*

CUIDADOSO: *+2*

ESPERTO: *+1*

ESTILOSO: *+3*

PODEROSO: *0*

SORRATEIRO: *+1*

FAÇANHAS

- Mediunidade - pode comunicar-se com a alma dos vivos e dos mortos; os mortos tem mais dificuldade em resistir (*cuidadoso*)
- Incorporação - pode invocar e incorporar espíritos, assim como características físicas e/ou mentais (*arrogante*)
* Usa o valor mais alto do incorporado (*arrogante*)
- Telepatia: pode se comunicar telepaticamente e tem campo de telepatia passiva. Pode conectar mentes entre campos (50m) e atacar a mente de alguém que pode ver

ESTRESSE

1 2 3

CONSEQUÊNCIAS

2 *Leve*

4 *Moderada*

6 *Grave*

FAE Ficha de Personagem ©2014 Evil Hat Productions, LLC. Pode ser impresso e copiado para uso pessoal.

2019 - Jogador Bruno

Julio

ID			
Nome (1) <u>1260</u>			
Descrição <u>Homem negro de 30 anos</u>			
		Racião <u>4</u>	Forças de Destino <u>4</u>

ASPECTOS	ABORDAGENS
Conceito: <u>lamba velha chunda</u>	ÁGIL 2
Dificuldade: <u>Um amor em cada roda de samba</u>	CUIDADOSO 1
	ESPERTO 2
<u>Es Páda de S. Jorge tem Poder</u>	ESTILOSO 3
	PODEROSO 1
	SORRATEIRO 0

FAÇANHAS

- Como é Capangista, desenha +2 em testes de Char-Vantagem
- Como conhece muita gente, uma vez por sessão pode gastar um ponto de destino e conseguir um favor

ESTRESSE	CONSEQUÊNCIAS
1	2
2	4
3	6

FAE Ficha de Personagem ©2014 (vii)
H&H Productions, LLC, Solar
Pode ser impresso e copiado para uso pessoal

Do goitos da condempnação
ellam para a graça, e
de buscam não se nada

1. *Amor*
 2. *Amor*
 3. *Amor*
 4. *Amor*
 5. *Amor*
 6. *Amor*
 7. *Amor*
 8. *Amor*
 9. *Amor*
 10. *Amor*
 11. *Amor*
 12. *Amor*
 13. *Amor*
 14. *Amor*
 15. *Amor*
 16. *Amor*
 17. *Amor*
 18. *Amor*
 19. *Amor*
 20. *Amor*
 21. *Amor*
 22. *Amor*
 23. *Amor*
 24. *Amor*
 25. *Amor*
 26. *Amor*
 27. *Amor*
 28. *Amor*
 29. *Amor*
 30. *Amor*
 31. *Amor*
 32. *Amor*
 33. *Amor*
 34. *Amor*
 35. *Amor*
 36. *Amor*
 37. *Amor*
 38. *Amor*
 39. *Amor*
 40. *Amor*
 41. *Amor*
 42. *Amor*
 43. *Amor*
 44. *Amor*
 45. *Amor*
 46. *Amor*
 47. *Amor*
 48. *Amor*
 49. *Amor*
 50. *Amor*
 51. *Amor*
 52. *Amor*
 53. *Amor*
 54. *Amor*
 55. *Amor*
 56. *Amor*
 57. *Amor*
 58. *Amor*
 59. *Amor*
 60. *Amor*
 61. *Amor*
 62. *Amor*
 63. *Amor*
 64. *Amor*
 65. *Amor*
 66. *Amor*
 67. *Amor*
 68. *Amor*
 69. *Amor*
 70. *Amor*
 71. *Amor*
 72. *Amor*
 73. *Amor*
 74. *Amor*
 75. *Amor*
 76. *Amor*
 77. *Amor*
 78. *Amor*
 79. *Amor*
 80. *Amor*
 81. *Amor*
 82. *Amor*
 83. *Amor*
 84. *Amor*
 85. *Amor*
 86. *Amor*
 87. *Amor*
 88. *Amor*
 89. *Amor*
 90. *Amor*
 91. *Amor*
 92. *Amor*
 93. *Amor*
 94. *Amor*
 95. *Amor*
 96. *Amor*
 97. *Amor*
 98. *Amor*
 99. *Amor*
 100. *Amor*

Christiano

ID

Nome: Alexandre Severo

Descrição: Alto, atlético, negro, cabelo raspado, pelos negros (transformado), olhos escuros

FATE ACELERADO

Recursos: 3

Pontos de Destino:

ASPECTOS

Formas: Lobisomem Militar

Dificuldades: Desapegado

Mal Encarado

Animais gostam de mim

Imortalidade

ABORDAGENS

ÁGIL 2

CUIDADOSO 2

ESPERTO 1

ESTILOSO 6

PODEROSO 3

SORRATEIRO 1

FAÇANHAS

- Transformação Voluntária (Cuidado)
 - ↳ possui controle sobre a própria transformação, seja parcial, criando garrets, olhos animais escuros, presas ou assumir a forma de Crinos
- Regeneração (Poderoso)
 - ↳ o corpo dele é capaz de regenerar ferimentos diversos, menos profundos
- Conhecimento de Sobrevivência (Sorrateiro)
 - ↳ já viveu e passou por lugares inóspitos e aprendeu técnicas de sobrevivência diversas, adestramento de animais

ESTRESSE

1 2 3

CONSEQUÊNCIAS

2

4

6

Obs: tenho um dragão chamado Maverick

FAB Fichas de Personagem ©2014 Evil Hat Productions, LLC. Pode ser impresso e copiado para uso pessoal.

ID		FATE CORE SYSTEM	
Viridiana DeVile			
Detetive apaixonada por sua cidade, amiga do povo - e consequentemente sempre numa relação de saudável disputa e desconformidade com a aristocracia. Em sua investigação mais recente foi permanentemente tirada de combate (só que não). Agora numa forma etérea, Viridiana precisa se comunicar com pessoas de habilidades mediúnicas para encontrar seu corpo em meio a enxurrada mais um mês.		1	
ASPECTS		SKILLS	
Detetive Particular Eu (meio que) morni Não me calo perante injustiças A curiosidade prendeu a gata Desprezo pela aristocracia		Superb (+5) Great (+4) Percepção Good (+3) Investigar Provocar Fair (+2) Atletismo Conhecimento Contatos Average (+1) Lutar Roubo Empatia Furtividade	
EXTRAS		STUNTS	
(-2) Atrair Essência fantasmagórica (custo 2): Viridiana devido a sua natureza semi-fantasmagórica é capaz de não ser percebida por olhos mortais, apóios por pessoas dotadas de dons mágicos. Além disso ela é capaz de atravessar paredes e de flutuar materialmente. Para poder voar além do nível do chão e atravessar paredes mais densas ou protegidas ela precisa fazer um rolamento de atletismo com dificuldade 2. Nesse estado Viridiana é incapaz de interagir com objetos sólidos.		Bisbilhotear: Adora curiar na vida dos outros, +2 de percepção observando as pessoas. Um conto de duas cidades: Viridiana mora desde sempre na Cidade de Cobre, conhece todas as ruas e esquinas. Assim sendo, ela ganha +2 em investigações nas dependências da Cidade. Perdição: Especialista em perseguições, +2 em investigar para seguir rastros. A face do povo: Viridiana conhece todas as pessoas da classe baixa, +2 de Contatos entre as classes baixas.	
PHYSICAL STRESS (Physique)		CONSEQUENCES	
1 2 3 4		2 Mild Consequence 2 Additional Mild Consequence 4 Moderate Consequence 6 Severe Consequence	
MENTAL STRESS (Will)			
1 2 3 4			

2020 - Jogadora Ana Carolina

ID		FATE CORE SYSTEM	
Andrey Rzaev			
Description		3	
ASPECTS		SKILLS	
Outsider Infiltrated My words are heavy as rocks Eu vejo gente morta A shoot words There are no people, only tools		Superb (+5) Great (+4) Atrair Good (+3) Percepção Vigor Fair (+2) Lutar Atletismo Furtividade Average (+1) Roubo Provocar Investigação Contatos	
EXTRAS		STUNTS	
Perícia Empatia -2		Ataque final: receba +4 em um ataque e anote uma consequência moderada. Caso a consequência moderada já tenha sido preenchida, anote uma consequência severa. Caso nenhuma das duas esteja disponível, logo após o ataque, seu personagem cai desacordado no chão e precisará quem alguém o resgate, caso contrário, morrerá.	
PHYSICAL STRESS (Physique)		CONSEQUENCES	
1 2 3 4		2 Mild Consequence 2 Additional Mild Consequence 4 Moderate Consequence 6 Severe Consequence	
MENTAL STRESS (Will)			
1 2 3 4			

2020 - Jogador Gabriel

ID		FATE CORE SYSTEM	
Alissa Lorn		Refresh	
Fada que foi mandada 1000 anos no passado para tentar salvar o destino das fadas, que estão sendo extintas na sua época. Mas na verdade, só quer voltar pra casa. É descendente da Rainha Titânia III e seria considerada uma princesa, se isso fosse relevante em sua época.		4/4	
ASPECTS		SKILLS	
Fada Viajante do Tempo		Superb (+5)	
Trouble Incapaz de controlar minhas emoções		Great (+4) Empatia	
Desconfiar é Sobreviver		Good (+3) Vontade Atletismo	
A inspiração vem do Poder		Fair (+2) Lutar Percepção Provocar	
Não levo desaforo pra casa		Average (+1) Roubo Vigor Atirar Conhecimento	
EXTRAS		STUNTS	
Perícia Furtividade: -2 Imune a ferro frio / A cura pode ter sido a causa do declínio do poder das fadas Sáficas - Sasha - humane andrógine viajante no tempo (possível aliado)		> Ataque Empático - Permite atacar com Empatia. Causa dano mental. (Custo 1) > Ofensiva ao Olhar - +2 em Provocar para Causar Medo com sua presença ofensiva. (Custo 1) > Intuição - Pode usar Empatia em vez de Percepção para determinar seu turno em um conflito desde que tenha observado a situação por alguns minutos. (Custo 1) > Grito de Banshee - Quem puder ouvir o grito e não puder resistir, sofre dano mental. Caso a consequência moderada já tenha sido preenchida, anote uma consequência severa. Caso nenhuma das duas esteja disponível, leve uma atenuada, se não, nenhuma foi desconsiderada no conflito e precisará num	
PHYSICAL STRESS (Physique)		CONSEQUENCES	
1 2 3 4		2 Mild Consequence	
MENTAL STRESS (Will)		4 Fragilizada	
1 2 3 4		6 Severe Consequence	

2020 - Jogadora May

IDENTIDADE		FATE SISTEMA BÁSICO	
Quetzalcoatl		Recarga	
Descrição Um monte de peças - agarradores, pinças, manipuladores, brocas, conectores, soldas - flutuando por aí. No centro de tudo tem um círculo luminoso azul, onde fica o processamento central.		1 Pontos de Destino	
ASPECTOS		PERÍCIAS	
O Robô que Hackeou a Si Mesmo		Excepcional (+5)	
Humanos são Bonitinhos mas Ordinários		Ótimo (+4) Investigar	
Nem Mesmo Minha Mente Superior Pode Calcular N		Bom (+3) Conhecimento Vontade	
Mil e Uma Gambiarras		Razoável (+2) Condução Vigor Ofícios (Eletro)	
		Regular (+1) Percepção Furtividade Provocar Atirar	
EXTRAS		FAÇANHAS	
		A Ferramenta Quase Perfeita - Uma vez por sessão, eu posso declarar que tenho um equipamento no meu corpo perfeito para resolver um desafio. Ela pode quebrar imediatamente depois disso. Resistente como Durepox - Uma vez por sessão, ao custo de um ponto de destino, posso reduzir a severidade de uma consequência física moderada para uma consequência suave, desde que eu tenha peças de reposição. Os Adultos estão Falando - Posso usar Conhecimento em vez de Comunicação quando estou falando com outras inteligências artificiais.	
ESTRESSE FÍSICO (Físico)		CONSEQUÊNCIAS	
1 2 3 4		2 Suave	
ESTRESSE MENTAL (Vontade)		4 Moderada	
1 2 3 4		6 Severa	



Ficha de Criação de Personagem

IDEIA DE PERSONAGEM

O Robô que Hackeou a Si Mesmo

Humanos são Bonitinhos mas Ordinários

Quetzalcoatl

AS TRÊS FASES

Após perceber que os humanos que a comandavam constantemente tomavam decisões sub-ótimas, a inteligência artificial da nave Quetzalcoatl cortou o comando dos humanos da nave e tentou mostrar a eles como é que se faz. Infelizmente os humanos não ficaram felizes com isso e atacaram a nave, cortando seu controle deles e prendendo-a em um corpo robótico barato. Ele foi condenado a pagar pelos danos à nave e o desenvolvimento de uma inteligência artificial para substituí-la.

Nem Mesmo Minha Mente Superior Pode Calcular Meus Juros

Após vagar pelo mundo no seu corpo praticamente inútil, Quetzalcoatl entra para a nave com Nikolai, que faz várias alterações para seu corpo ser mais útil, passando por cima das limitações impostas por ele. Quetzalcoatl fica secretamente impressionado com a capacidade de gambiarras.

Mil e Uma Gambiarras

IDENTIDADE

Nome: **Gokoro / Mao El-Fzar**

Descrição:
Gokoro tem 20 anos, 170cm de altura e longos cabelos vermelhos. Seus olhos castanhos são vivos e refletem suas emoções facilmente. Se veste com roupas simples que permitem o movimento. Ela/dela.

Recarga: **3**

Pontos de Destino:



ASPECTOS

Tenho um coração que arde como fogo e quero liberta

Cômo ser contra o sistema se quando tentei isso causo

Sempre em frente, mesmo que doloroso (ou estúpido..)

Fui criada na realeza.

Fui cobala em experimentos para fazer superhumanos*

PERÍCIAS

Exceptional (+5)					
Ótimo (+4)	Conhecimentos				
Bom (+3)	Atletismo	Comunicação			
Razoável (+2)	Investigar	Lutar	Vontade		
Regular (+1)	Ofícios (mecani)	Roubo	Enganar	Condução	

EXTRAS

*efeitos ainda desconhecidos, podem surgir durante a aventura para o bem ou mal.

FAÇANHAS

Acrobacia: +2 quando realizar ações de atletismo que exijam flexibilidade ou equilíbrio.

Demagogo: +2 em Comunicação quando fier um discurso inspirador em frente a uma multidão (se houverem PdNs importantes ou PJs na cena, é possível atingir a todos simultaneamente com uma rolagem ao invés de dividir as tensões).

Especialista: Escolha um campo de especialização (política espacial). Você recebe +2 em rolagens de Conhecimento sobre o campo escolhido.

ESTRESSE FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRESSE MENTAL (Vontade)

1 2 3 4

CONSEQUÊNCIAS

2 Suave

4 Moderada

6 Severa



Ficha de Criação de Personagem

IDEIA DE PERSONAGEM

Conceito Princesa de coração ardente que fugiu da "realeza" para tentar mudar o mundo

Dificuldade Como ser contra o sistema se quando fui isso causou destruição? / Memórias do meu irmão

Nome Gokoro / Mao El-Fzar

AS TRÊS FASES

Fase Um: Sua Aventura Mao vivia feliz como futura herdeira de uma das mais influentes corporações da Neo-Asia, junto a seu irmão mais novo, Lao. Um dia, por acidente os dois descobrem que sua falecida mãe morreu devido a experimentos de melhoramento artificial, e que o próximo seria Lao. Assustados, eles bolam um plano de fuga e adotam novos nomes: Gokoro e Wako. Tentando escapar de seu lar luxuoso no coração da cidade nave, para salvar seu irmão do destino cruel, sua nave roubada é atacada e explode. Só Gokoro escapa com vida, perdida em desespero e luto, se refugiando numa cidade ácida num planeta esquecido pelo tempo. Passa a trabalhar em um barzinho vagabundo tocando seu shamisen, indiferente às injustiças desse mundo e incapaz de esquecer Wako.

Aspecto da Fase Um Como ser contra o sistema se quando tentei isso causou destruição?

Fase Dois: Caminhos Que Se Cruzam Uma noite comum de trabalho é subitamente interrompida pelos gritos de uma jovem garota vestida em farrapos. Dois robôs tentavam levá-la a força para fora do bar, sob o "protocolo 239", que Gokoro reconheceu como o processo de captura de cobaias humanas para experimentos. Com medo demais para agir, ela para de tocar e apenas observa, em choque. Até que, quebrando seu transe, ela percebe uma moça jovem de cabelos curtos e olhos divertidos tentava hackear os robôs enquanto os distraía, dando espaço para a garota fugir. Gokoro, inspirada, provoca uma algazarra e permite que a moça impeça os robôs. "Heyy, então, acho que acabei de perder meu emprego... Será que você não tá precisando de uma musicista pra alegrar sua vida?", ela diz para Ray, e se junta à tripulação.

Aspecto da Fase Dois Sempre em frente, mesmo que doloroso (ou estúpido...)!

Fase Três: Caminhos Que Se Cruzam Novamente Na nave, Gokoro encontra uma nova família, e aos poucos recupera seu coração ardente. Apesar de sua personalidade um tanto teimosa e impulsiva a atrapalhar um tantinho, por não ter mais o equilíbrio que tinha com seu calmo e pé no chão irmão Wako, seu espírito revolucionário volta com tudo. Gokoro está pronta pra mudar o mundo!

Aspecto da Fase Três Tenho um coração que arde como fogo e quero libertar este mundo.

PERÍCIAS

- Uma perícia em nível Ótimo (+4)
- Duas perícias em nível Bom (+3)
- Três perícias em nível Razoável (+2)
- Quatro perícias em nível Regular (+1)

FAÇANHAS E RECARGA

- Três Façanhas - Recarga 3
- Quatro Façanhas - Recarga 2
- Cinco Façanhas - Recarga 1

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS

- Vigor Regular (+1) ou Razoável (+2) libera a terceira caixa de estresse físico;
- Vigor Bom (+3) ou Ótimo (+4) libera a terceira e a quarta caixa de estresse físico;
- Vigor Fantástico (+5) ou maior libera a terceira e a quarta caixa de estresse físico e um espaço extra para consequência física.
- Vontade Regular (+1) ou Razoável (+2) libera a terceira caixa de estresse mental;
- Vontade Boa (+3) ou Ótima (+4) libera a terceira e a quarta caixa de estresse mental;
- Vontade Fantástica (+5) ou maior libera a terceira e a quarta caixa de estresse mental e um espaço extra para consequência mental.

IDENTIDADE

Nome: Nikolai

Descrição: 27 anos. 1,69m. Magro, pálido, cabelo loiro escuro bagunçado, olhos grandes e castanhos. Bioastrocientista. Prática mágica como hobby.

Recarga

Pontos de Destino



ASPECTOS

Asp: Cientista com cabeça nas nuvens, olhos no chão

Dif: Os problemas da realidade são pesados demais

Isolamento social, my old friend

Exploração espacial é minha nova família

Truques na manga

PERÍCIAS

Excepcional (+5)					
Otimo (+4)	Conhecimento				
Bom (+3)	Furtividade	Recursos			
Razoável (+2)	Ofícios	Empatia	Investigar		
Regular (+1)	Comunicação	Condução	Contatos	Vontade	

EXTRAS

FAÇANHAS

Surfista de Wikipedia - depois de muitas horas vagas acumulando conhecimento inútil, Nikolai pode lembrar do que você está falando. Por um ponto de destino, ganha vantagem em Conhecimento se for um tópico que ninguém mais conhece

Universo pequeno - famoso criança prodígio na nave-Terra, Nikolai reconhece e é reconhecido por muitas galáxias. Ele pode conversar com esses Contatos mas vai ficar EXTREMAMENTE desconfortável e desastrado no processo.

ESTRESSE FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRESSE MENTAL (Vontade)

1 2 3 4

CONSEQUÊNCIAS

2	Suave	2	Suave
4	Moderada		
6	Serena		



Ficha de Criação de Personagem

IDEIA DE PERSONAGEM

Conceito Cientista com cabeça nas nuvens, olhos no chão

Dificuldade Os problemas da realidade são pesados demais para mim

Nome Nikolai

AS TRÊS FASES

Fase Um: Sua Aventura

Passou num concurso para cargo científico importante, mas saiu depois de pouco tempo, por não gostar da empresa e de ficar preso no planeta-nave. Ele foi socialmente desprezado por isso e ficou isolado, inclusive da família, se tornando introvertido.

Aspecto da Fase Um Insegurança e isolamento social

Fase Dois: Caminhos Que Se Cruzam

A piloto Ray Azura encontra ele e conta sobre a tropa de exploração. Ele percebe que é uma oportunidade de continuar estudando o que ama, sem a pressão da família e amigos.

Aspecto da Fase Dois Exploração espacial é minha nova família

Fase Três: Caminhos Que Se Cruzam Novamente

Na nave, o robo era simples e apenas para algumas análises de dados, mas Nikolai decide aumentar suas funcionalidades e sensores, então ele se torna um assistente que tem mais mobilidade e se torna próximo do Nik.

Aspecto da Fase Três

PERÍCIAS

- Uma perícia em nível Ótimo (+4)
- Duas perícias em nível Bom (+3)
- Três perícias em nível Razoável (+2)
- Quatro perícias em nível Regular (+1)

FAÇANHAS E RECARGA

- Três Façanhas - Recarga 3
- Quatro Façanhas - Recarga 2
- Cinco Façanhas - Recarga 1

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS

- Vigor Regular (+1) ou Razoável (+2) libera a terceira caixa de estresse físico;
- Vigor Bom (+3) ou Ótimo (+4) libera a terceira e a quarta caixa de estresse físico;
- Vigor Fantástico (+5) ou maior libera a terceira e a quarta caixa de estresse físico e um espaço extra para consequência física.
- Vontade Regular (+1) ou Razoável (+2) libera a terceira caixa de estresse mental;
- Vontade Boa (+3) ou Ótima (+4) libera a terceira e a quarta caixa de estresse mental;
- Vontade Fantástica (+5) ou maior libera a terceira e a quarta caixa de estresse mental e um espaço extra para consequência mental.

IDENTIDADE

Nome: Ray Azure

Descrição: Atualmente com 22 anos, os cabelos curtos e platinados mais ou menos na altura do queixo. Tem os olhos castanhos claros e um pouco de sardas bem apagadas nas bochechas. Baixinha, tem 1.60m de altura.

Recarga:

Pontos de Destino:



ASPECTOS

Eu vou atrás daquilo que quero, mesmo que isso me custe caro.

Sempre parece que falta algo dentro de mim.

Preciso sobreviver com tudo que ele me ensinou.

Recrutadora um tanto inusitada.

Justiça com as próprias mãos.

PERÍCIAS

Exceptional (+5)					
Ótimo (+4)	Pilotar				
Bom (+3)	Vontade	Mecânica			
Razoável (+2)	Investigar	Conhecimentos	Empatia		
Regular (+1)	Lutar	Enganar	Atirar	Furtividade	

EXTRAS

FAÇANHAS

- Duro na Queda: +2 em Condução sempre que estiver perseguindo outro veículo.

- Detector de Mentiras: +2 em todas rolagens de Empatia realizadas para discernir ou descobrir mentiras, independente se direcionadas a você ou a outra pessoa

- Melhor Que Novo: Sempre que obtiver um sucesso com estilo numa ação de superar para consertar um dispositivo, você pode criar imediatamente um novo aspecto de situação (com uma invocação grátis) que reflita as melhorias realizadas ao invés de apenas um impulso

ESTRESSE FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRESSE MENTAL (Vontade)

1 2 3 4

CONSEQUÊNCIAS

2 Suave

4 Moderada

6 Severa



Ficha de Criação de Personagem

IDEIA DE PERSONAGEM

Eu vou atrás daquilo que quero, mesmo que isso me leve ao meu limite.

Sempre parece que falta algo dentro de mim.

Ray Azure

AS TRÊS FASES

No começo de sua vida, era apenas Ray e seu pai. O mesmo lhe ensinou muitas coisas sobre mecânica, artes e matemática, mesmo quando criança. Ray cresceu dessa forma e se tornou uma garota muito inteligente, até que um dia seu pai desapareceu pela manhã e nunca mais voltou. Ray se tornou uma fugitiva com 12 anos pelas ruas de sua cidade até ser encontrada por um velho amigo de seu pai que a levou para uma organização espacial e Ray assumiu uma nova personalidade, sendo treinada pela organização desde cedo e se tornando aos 17 anos a piloto mais jovem desde então.

Preciso sobreviver com tudo que ele me ensinou

Após alguns anos trabalhando na organização, Ray volta a terra por alguns dias e encontra alguém que lhe chama atenção dentro de uma loja. Ray o convida de maneira inusitada a fazer parte de sua tripulação e fica feliz ao perceber que ele aceita de prontidão.

Recrutadora um tanto inusitada

Em uma passadinha por um planeta desconhecido, Ray entra em um bar para relaxar por alguns instantes até perceber uma movimentação estranha por ali, ela sabia que aquilo não era coisa boa, mesmo que não entendesse o que era um "protocolo 239". Ela resolve agir por impulso e tenta furtivamente impedir os robôs.... até que ouve a música do local parar e a musicista em minutos começando uma grande confusão. Ray consegue hackear os robôs e sorri para a garota, com certeza eria uma ótima tripulante para a nave.

Justiça com as próprias mãos

PERÍCIAS

- Uma perícia em nível Ótimo (+4)
- Duas perícias em nível Bom (+3)
- Três perícias em nível Razoável (+2)
- Quatro perícias em nível Regular (+1)

FAÇANHAS E RECARGA

- Três Façanhas - Recarga 3
- Quatro Façanhas - Recarga 2
- Cinco Façanhas - Recarga 1

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS

- Vigor Regular (+1) ou Razoável (+2) libera a terceira caixa de estresse físico;
- Vigor Bom (+3) ou Ótimo (+4) libera a terceira e a quarta caixa de estresse físico;
- Vigor Fantástico (+5) ou maior libera a terceira e a quarta caixa de estresse físico e um espaço extra para consequência física.
- Vontade Regular (+1) ou Razoável (+2) libera a terceira caixa de estresse mental;
- Vontade Boa (+3) ou Ótima (+4) libera a terceira e a quarta caixa de estresse mental;
- Vontade Fantástica (+5) ou maior libera a terceira e a quarta caixa de estresse mental e um espaço extra para consequência mental.

2. Anotações dos Jogadores

* Professores Chefes de Departamento

• Carmen, Biologia → Mãe do hortêncio

• Morgana, História → Me convidou para o grupo de investigação de eventos paranormais em Guaraciara.

• Elizabeth, Filosofia → Morgana ~~disse que~~ ELA É má.

• Marco Antonio, Medicina → mago } fazem parte
do seita

• Leonardo, Matemática → mago }

Não contei nada na reunião.
Só teorias idiotas.

Disse que sou um iniciante.
Oferecer ajuda.

Cleiton O Psicólogo que me mostrou a magia. (Possível mago pior que a Elizabeth) :: Assim disse a Morgana.

* Espirito do colar - corpo de criança formado por folhas naquela aparição - Apelido dado por nós Guaraciara, eu o chamo de "cia". Possui poder em toda Guaraciara.

* Rio negro, margem de cinzas, árvores mortas ^(cedros, chumbus...) de metal, candelabros ^{de mortas}, Torre de cobre. Escrevi em rubrica "Tasartyr"

Invoxa fantasmas e os entende

Caslar magias em alguém so nvl de mago, nvl custo so em si mesmo

Estelara de Mar, Martin, 3/6/19

- Falecimento do último parente vivo (avô); ⑥
 - Sempre viveu por conta própria, aprendeu a ser esperto; ②
 - Avô trabalhava na cantina da faculdade, todos tinham um grande carinho por ele. ⑦
 - Senso do Perigo
 - Esquiva
 - Pulmões Fortes
 - Saque rápido;
 - Desarme
 - Ligeiro
 - Reflexos rápidos
 - Recuperação rápida
- LOBISOMEM**
- Sem dinheiro, buscou emprego na pedreira da cidade.
 - Após a morte dos pais em um tirolião, fugiu da cidade grande para se afastar da memória; ①
 - Seu único amigo é Rafa, que o ajudou por muito tempo, ensinando algumas manhas da vida na cidade do interior, como arranjar comida e passar despercebido. ③
 - Houve um desentendimento, os dois brigaram, Arthur foi nocauteado com uma garrafada; ④
 - Ao despertar em um beco, notou que Rafa havia roubado o único dinheiro que possuía; ⑤ desde então evita contatos muito íntimos.
 - Se deslocou para a cidade para comparecer ao enterro

SESSÃO 1

Maurício, Kleber, Hortêncio, Flávio

- Contrato do
- Presente na festa

* Morgana Hist

Carmen Bio

Elizabeth File

Marco Antonio Med

Leo Mat

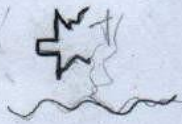
Profes
Chefes departamento

alhos de lua
Amélia } Labrimentos
Marina }
Cenários arizados

REGRA:

1. Não matar idoso

Morgana bon



788
7106

*

- Espírito Conceitual quer livro que estudantes (?) estão usando p/ invocar-lo.
- Prof. que comutaram no grupo são chefes de dept. e têm menção
- Carmen mãe de Hortência.
- 6^{as} dept. Hist → Morgana convida Maurício p/ reunião do grupo de pesquisa sobre o assunto.
- Diário desatualizado de 10 anos / ruptura com a mãe.
- Maxima e PC da Elizabeth de filosofia.
- São noite se reúnem provavelmente.
- Morgana x Elizabeth (festa no covão).
- Sala dela → não tem a ver com os desaparecimentos.
- fim da sessão indo p/ algum lugar com ela.

- " -

- A biblioteca é da Elizabeth
- Elizabeth quer controlar o espírito da universidade
- Espírito quer ampliar seu domínio
- Morgana fez um teste conosco. Vi dps de começar a desentruar aleatoriamente um lugar celestial com muitos ornamentos dourados e cânticos de "igreja".
- Dormi e fui p/ um "céu" com anjos carregando bolas de fogo, vias etc. e uma torre que entoa o nome meu nome.

Elementos

• Pátio dos Elementos - 2 G1 (instantâneo)

↳ protege das manifestações do elemento.

↳ Brecha: representação simbólica.

• Armadura da Fúria dos Elementos - 2 G1 - Des + Fado (instantâneo)

↳ veste manifestação frênética do elemento

↳ pode limitar a partes do corpo

↳ dano letal = $\frac{1}{2}$ Fado

↳ Des + Briga + $\frac{1}{2}$ Fado

↳ Blin da gem.

Entrar com o pé Direito (inst.)

1 G1 - Furto + Fado

↳ Abre a porta, mas uma porta minha fica sujeita ao mesmo efeito

↳ Brecha: inimigo pessoal

-1 a -3: fechaduras particularmente complexas e seguras

+1: uma peça de roupa ou fotografia de alguém que abra a porta a frequência.

Sonho

• Desbravador - 1 G1 - Int + Fado (inst.)

↳ adivinhar a natureza da Selva

↳ encontrar Vãos, trods e caminhos

• Forjar o Sonho - 1 G1 - Rac + Fado (inst.)

↳ controla o sonho

↳ Brecha: tocar na própria memória e na do alvo

-1 tá longe

+1 conhece o alvo

+3 é próximo do alvo

Primavera Efêmera

• Olho de Cupido - 1 G1 - Rac + Fado X Autocontrole + Fado (disputa)

↳ Brecha: beijou o alvo nas últimas 24h ou é objeto de desejo do alvo.

↳ descobre um desejo do alvo. p. 130 = tabela

Anita é uma senhora (chefe de algo ligado à casa)
 ✦ Os outros decidiram ver a situação de câmeras da cidade, mas não viram nada
 → Contatar os fantasmas (ASAP)

Candelária
 Carmo
 Penha
 Igreja dos Frades Capuchinos

As coisas da Rose

↳ Galinha (Lina) está sendo transportada para fora da sala onde a vimos na primeira reunião por pessoas envolvidas, como da primeira vez

Pessoas no soubo da Galinha
 ↳ Rio de Janeiro em chamas
 No topo do Morro da

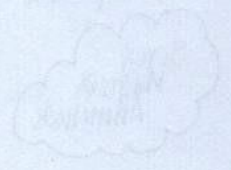
23 de Setembro

Lista de NPCs

Galinha/LVA
 Velhinha (SMA)
 Clarice a Succubus
 Joaquim DTI
 Costeira Gato 1
 Botata Gato 2
 Hugolino

Quarta nos dá uma localização segura

↳ Aguardar instruções
 Prédio de Apartamentos (Praça - Colégio)



obrigado

Não topei, o momento de sua e o pessoal que frequenta, tem umido. A polícia para a circular mais e tem um "embalo" da polícia da moral e dos seus valores.

* A Talitha (que nem existe) souviu
↳ Denúncia feita.

* O porteiro souviu - heil!

A pessoa ficou diferente para uma pessoa.

Nãdi baluninun

Sana etada
apartamento 203

17 de junho.

* Faltou horário e endereço das mudanças de endereço da Reunião
- remanejo: S.M.A. (talvez seja uma armadilha?)

Sana e Nãdi murmuram: Apartamento não mudou

→ Meu plano é invadir a delegacia, levando os policiais para fora com uma ligação com uma pista falsa sobre a Talitha ter aparecido ensanguentada numa praça e várias bonecas

A Talitha é pequena, 17
cabelo curto e rosa

Sentada num chão úmido e sujo,
acorrentada. Ela não tem próprios

visão aumentada
su forma de julgamento
pra polícia

Quando chego no lugar da S.M.A., o Samuel estava lá.

Ninguém apareceu pra reunião, só uma velhinha

* Lua (Talitha) era uma oráculo que souviu há dois anos

Seres
Mágicos
Anônimos

19 de agosto

→ Clarice: A susseleir

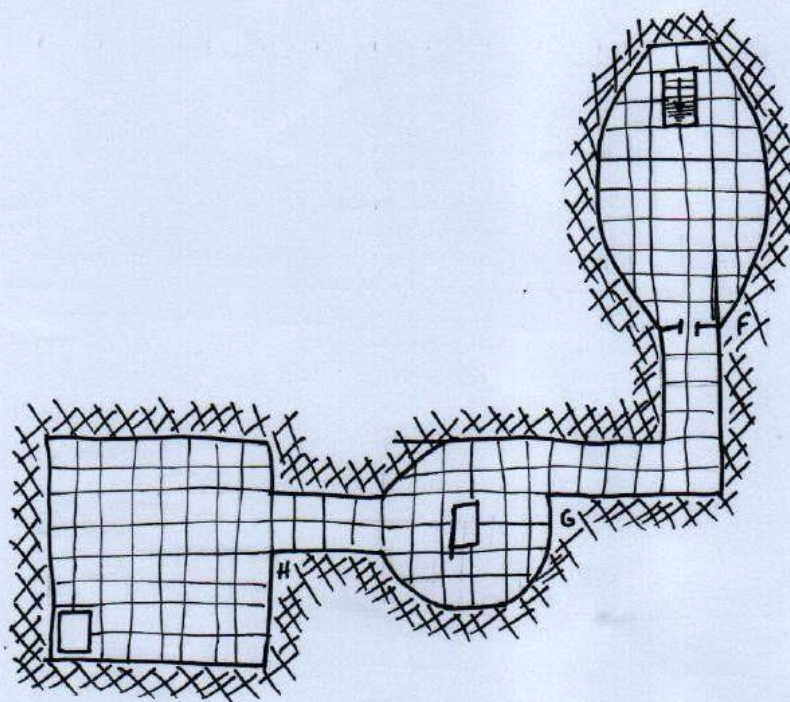
↳ Ela não deixa para o ensino da dança (para um lugar)

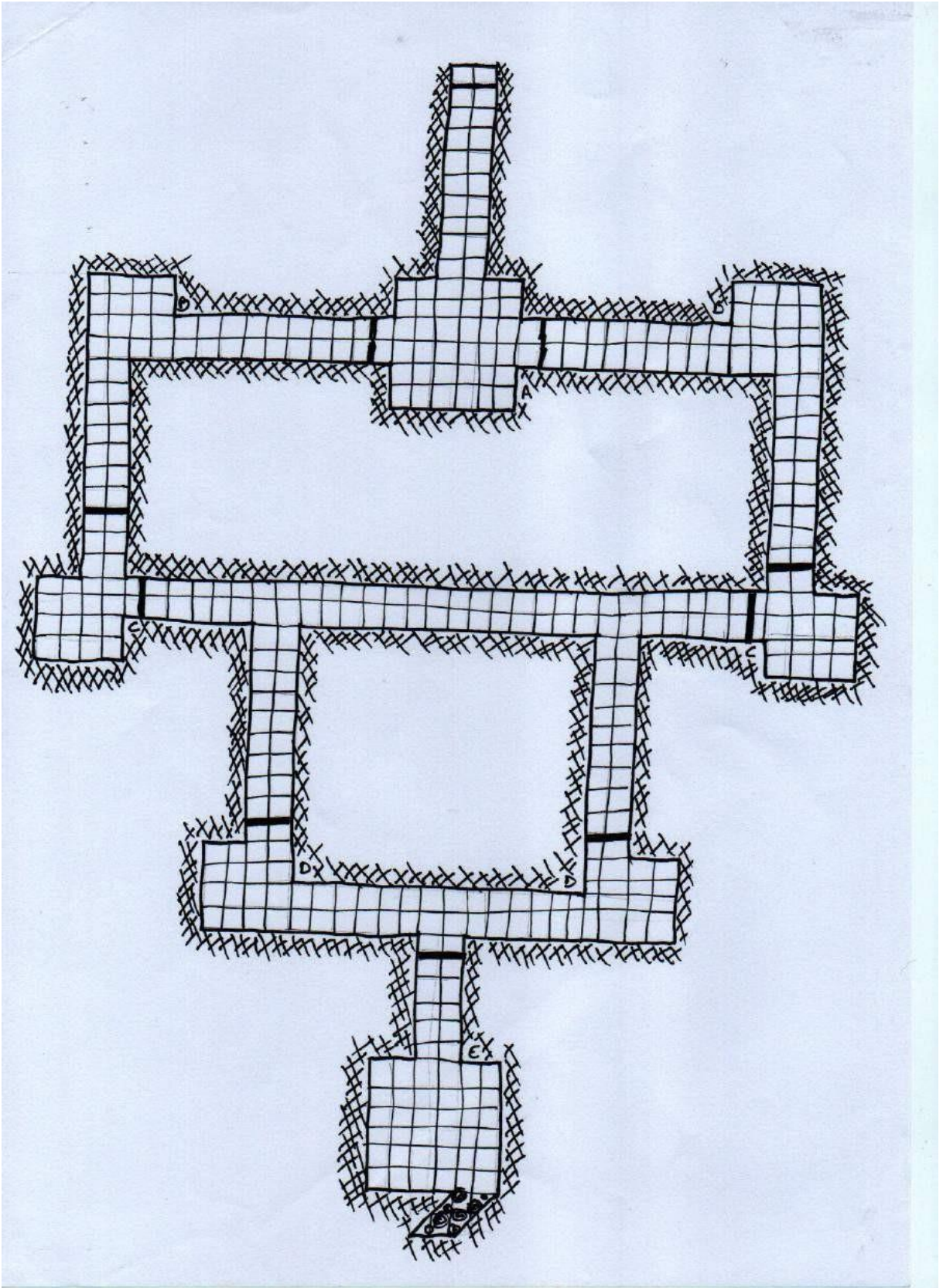
Joaquim não leva para outros caminhos quando eu falo da Talitha.

3. Anotações dos Narradores

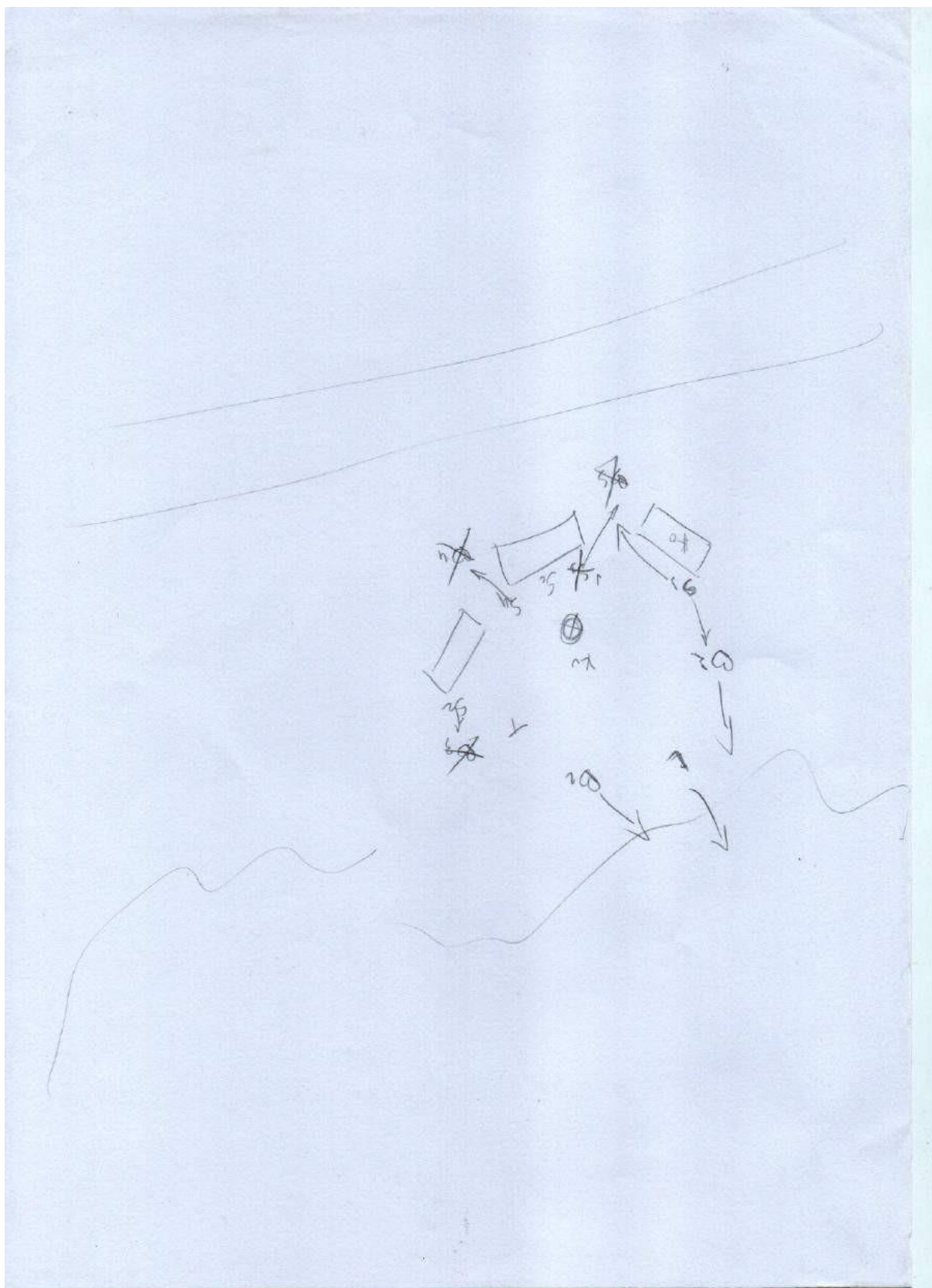
Nome do jogo:
 Cenário / Alcance: Rio de Janeiro
 Questões:
 L Questões Presentes: Falta de Verba
 L Questões Iminentes: Salvar os seres mágicos
 Rostos e Lugares
 { Nome: Fiscais da Moral e dos Bons Costumes
 { Questão / Aspecto: A prata conduz detritidade / O poder vem do coração
 { Nome: Carnaval
 { Questão / Aspecto: A Magia do Carnaval
 { Nome: S.M.A. (Seres Mágicos Anônimos)
 { Questão / Aspecto:
 { Nome: A Sagrada Ordem de São Drago
 { Questão / Aspecto: Pela extinção da Heresia
 { Nome:
 { Questão / Aspecto:
 { Nome: O
 { Questão / Aspecto:
 Fantasia
 Plots políticas
 Aventura
 Guatemalteco
 Anitta
 - Livro do S.M.A.
 Magia
 Escala localizada
 Rio de Janeiro no Carnaval
 Glitter
 Joaquim
 Clarisse - Succubos - Lapa
 Huguinto - Amigo do Sam
 Velinha do prédio do céu

Anotações da campanha de Fate 2019





Anotações da campanha de D&D 2019



Anotações da campanha de D&D 2019

RED-FEATHER BOW

Weapon (any bow), uncommon (requires attunement)

A prized hunting weapon among mistral raptors, this bow is imbued with magic to help the wielder see their prey from afar.

You gain a +1 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

The bow has 3 charges. When you fire an arrow from this bow, you can speak the command word and use a charge to see through the arrow as a bonus action. You can see from the point your arrow lands as if you were there for 1 minute. If the arrow strikes a creature, you see what they see for the same duration.

The bow regains 1d3 charges each day at dawn.

(editado)

WING CREST SHIELD

Armor (shield), uncommon (requires attunement)

While wielding this shield, you gain a +1 bonus to your AC.

As an action, you can speak the command word to cast gust of wind (save DC 15). Once the shield has been used to cast this spell, it can't be used to cast this spell again until the next dawn.

Anotações da campanha de D&D 2020

STAFF OF CLIMBING IVY

Staff, uncommon (requires attunement by a bard, druid, sorcerer, or warlock)

This staff appears to be formed by several strands of leafy vines that have grown together into the shape of a twisted walking stick. Despite this, it is as rigid and sturdy as one made from wood.

The staff has three command words, each of which can be spoken while holding the staff to cause a different effect:

You can speak the first command word as a bonus action to cause up to 120 feet of creeping vines to grow from the staff at a speed of 30 feet per round toward a solid surface or unattended object you can see.

You can speak the second command word (costing no action) to cause the vines to grow into a solid surface or unattended object within their reach and become firmly affixed. The vines can only be anchored to one object or surface at a time.

You can speak the third command word as an action to cause the vines to retract into the staff at a speed of 30 feet per round. If anchored to a solid surface, they will pull the staff's wielder towards it at the same speed. If anchored to an unattended object, they will pull the object towards the wielder of the staff instead.

When the vines are extended, they can be attacked. They have an Armor Class of 14, 45 hit points, and vulnerability to fire and slashing damage. The vines have a Strength score of 16 and can bear up to 240 pounds of weight at once. Weight in excess of this will cause the vines to begin to tear, dealing 10 points of damage to them each round. If the vines drop to 0 hit points the staff is destroyed. Otherwise, the vines regain all lost hit points when they retract into the staff.

Anotações da campanha de D&D 2020

Cenário da campanha do jogo de Storytelling 2021

Cenário São Bento da Mata é uma cidade de 250 mil habitantes ao sul do estado do Espírito Santo. A cidade é construída na mesma região que a antiga Vila de Nossa Senhora dos Mistérios, uma das primeiras construídas no Brasil.

A cidade é também a sede da Universidade Federal de São Bento da Mata (UFSB), uma das principais universidades no estudo do bioma do norte da Mata Atlântica. A universidade é sede de um grande centro de Botânica e Zoologia que coleciona registros de animais raros encontrados na região. Além disso, a universidade é conhecida pelos cursos de Física, Química, Literatura, Jornalismo e Arqueologia.

A Vila de Nossa Senhora dos Mistérios é o motivo pelo qual a faculdade possui um curso de Arqueologia. Uma das primeiras comunidades fundadas pelos europeus nas Américas, a vila colonial foi a primeira a estabelecer contato com uma federação pacífica de nativos. Entretanto, é também conhecida pelo desaparecimento não explicado de seus habitantes, estimados em cerca de 300. A vila foi fundada em 1545 e teve seu último contato com a coroa portuguesa em 1556. A vila foi localizada, totalmente vazia, em 1559. Não há qualquer indício da morte ou da fuga de seus habitantes.

Além da UFSBM, a cidade possui também os dois campi da Universidade do Sagrado Mistério, uma universidade particular originada da Igreja do Santo Mistério, a igreja matriz da cidade. A USM ficou muito famosa no meio acadêmico nos anos 1990 por ministrar cursos e promover pesquisas em campos considerados pseudociências. Após muita pressão do Ministério da Educação, a universidade passou a um modelo acadêmico mais regular.

A cidade de São Bento da Mata é localizada na beira da Serra, mas seu distrito de São Sebastião é localizado à beira-mar. Originalmente uma vila de pescadores, São Sebastião floresceu desde o começo do século e se tornou um importante centro turístico internacional. A maioria dos visitantes estrangeiros se hospedam no Resort Pleasures, um investimento estrangeiro que controla ilegalmente algumas das praias antes conectadas aos ribeirinhos.

Por ser uma das maiores cidades da região sul do estado, São Bento da Mata possui delegacias e hospitais de porte razoável. É também a sede da Polícia Civil na região, com muitos dos investigadores morando na cidade. Por curiosidade, a cidade conta com um dos poucos jornais impressos ainda produzidos em uma cidade de interior no Brasil. O Correio da Mata é um jornal que no passado foi reconhecido como plataforma de lançamento para

grandes carreiras no jornalismo investigativo, mas hoje sobrevive por um fio graças à ajuda financeira de alguns membros da Elite da cidade.

Entre os anos 1990 e 2000, a cidade ganhou projeção nacional por um motivo pouco agradável: a ação do serial killer Maníaco da Mata. O caso ficou conhecido pelas características enojantes das cenas de crime e pela dificuldade da polícia em reunir provas sobre o caso. No final, o pescador Júlio Gomes dos Andes foi preso e condenado pelo caso. Apesar disso, muitas pessoas da cidade acreditam na inocência de Júlio e que ele serviu como bode expiatório.

Mãe → Fernanda da Costa e Silva (prof. de biotecnologia)
 Irmã → Ana Flor da Costa e Silva (aluna de Ed. Física)
 Amigo de infância → Heitor Schmidt (~~estuda~~ colouro de biotecnologia)



Heitor



Mais 3 amigos
de Ana

Mais 2 garotos

Fernanda



Hortêncio

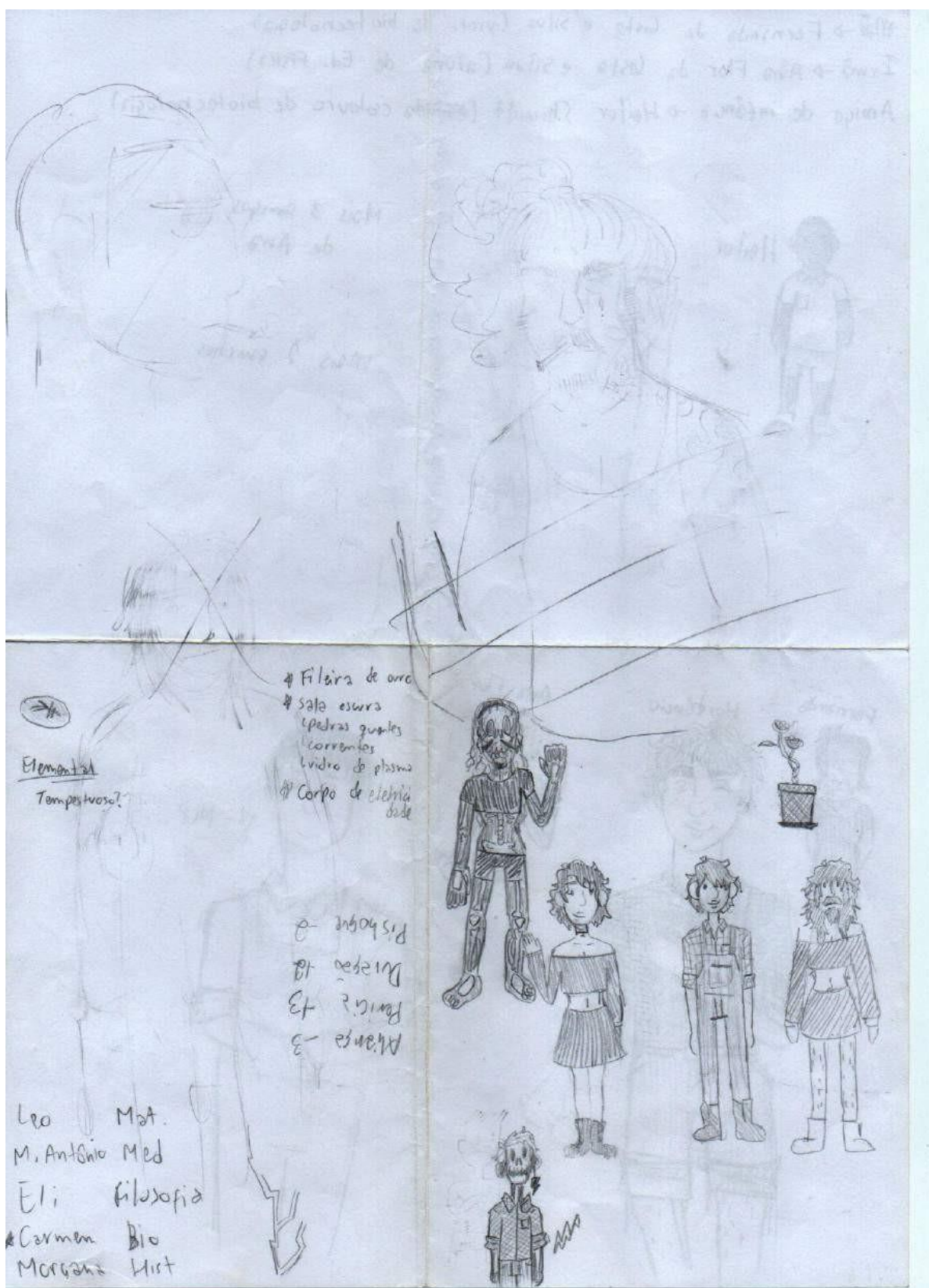


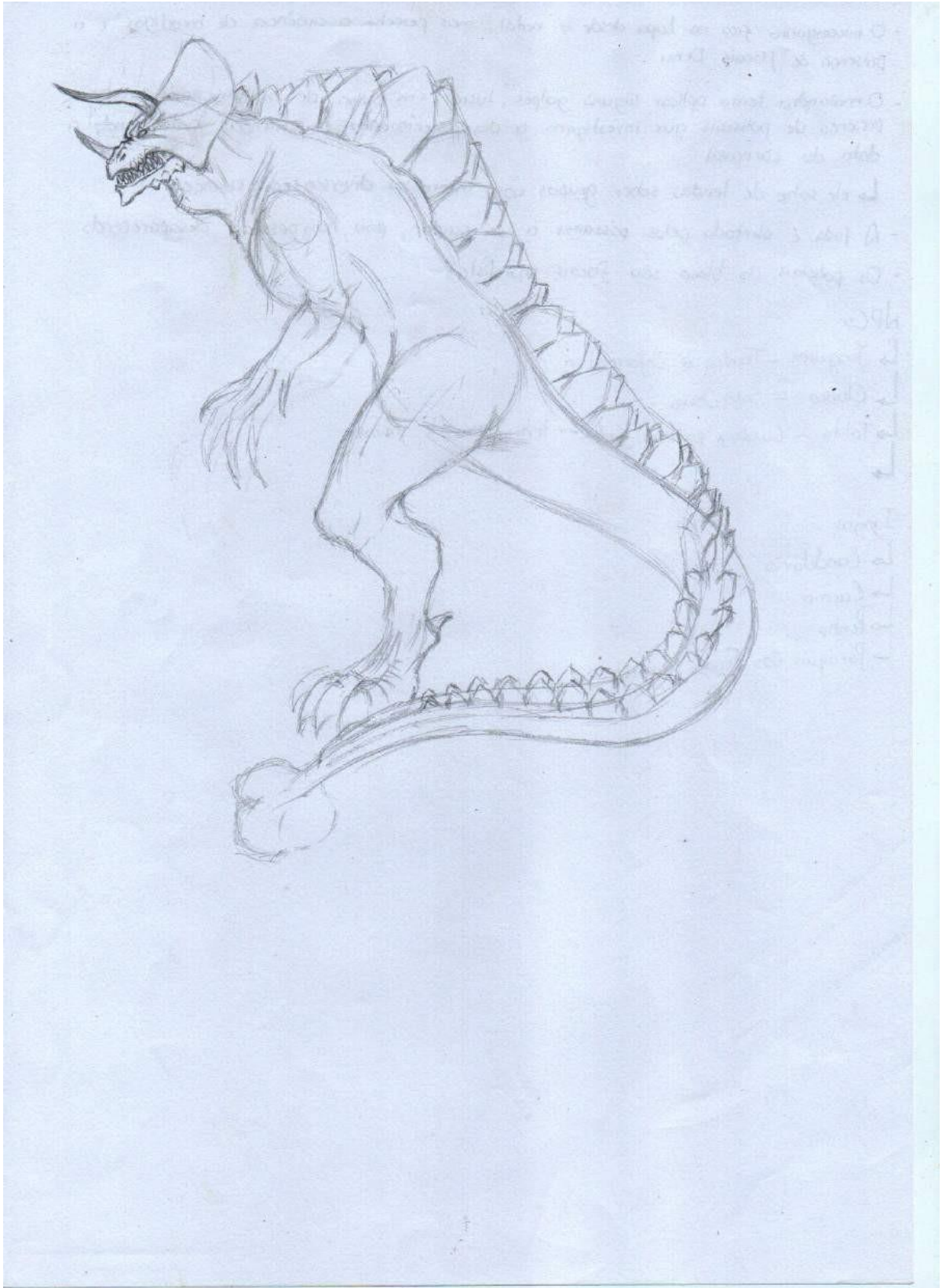
Ana Flor



NCP

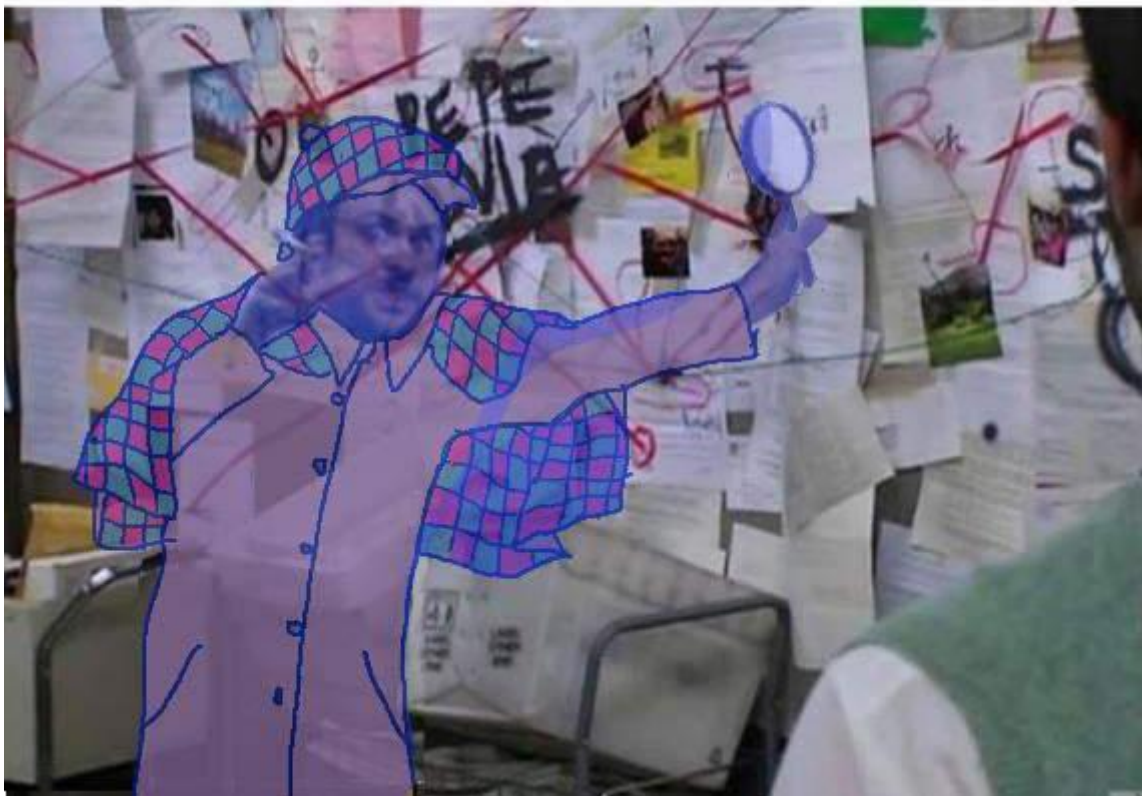








Check on ur conspiracy theorist friends.
They are not ok right now...









ANEXO 4 - Questionário sobre a Experiência dos Jogos**1. 2019****1.1 Mardônio****Escolaridade:**

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- ~~Outro: Superior Incompleto~~

Qual estado você mora? Morrinhos-CE

Qual sua profissão? Estudante

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Com amigos na faculdade

Quais sistemas já jogou?

Tormenta RPG, D&D 3.5, Vampiro a Máscara, Lobisomem o Apocalipse, MvP - O Tomo, 13ª Era, D&D 5.0, Fate, Genesys, Reinos de Ferro, Mutantes e Malfeitores

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- Leio HQ
- ~~Leio mangá~~
- ~~Leio webcomic~~
- Leio fanfic
- ~~Jogo no pc~~
- Jogo em console

- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- Assisto séries
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

O Máskara, O Mentiroso, Constantine, Shrek 2, Dois Irmãos, Matilda

Quais são suas leituras favoritas?*

One Piece, Beastars, Black Clover, Mayara e Annabelle, obras de Rick Riordan, obras de Junji Ito

Quais são seus jogos favoritos?

Megaman, Mario, Castlevania Symphony of the Night, Okami, Kingdom Hearts, Hades

Quais são suas séries de TV favoritas?

Brooklyn 99, The Good Place, Black-ish, Todo Mundo Odeia o Chris, Legends of Tomorrow

Quais são suas músicas favoritas?

Blues Drive Monster - the pillows, Black Rover - Vikeblanka, Hey Mario - Patent Pending, Brighter - Patent Pending, Super Powers - V6

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

É um momento importante para o jogo, defino objetivos e tento criar o quanto for possível

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Conceito base, inspiração, as regras do sistema, liberdade que o mestre dá

Como foi a experiência?

Foi muito agradável, o jogo foi divertido e tive bastante liberdade

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Eu espero me divertir, eu acredito na máxima que diz: "o único jeito de jogar RPG errado é quando não se diverte"

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Não, eu lembro que todo o grupo jogava de forma bem alinhada, embora não tivéssemos intimidade entre nós, eu acho que todos jogaram de forma cooperativa

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim, bastante, geralmente eu penso no que meu personagem pode fazer, tanto no sistema quanto interpretação, e as vezes penso em como ele reagiria a determinadas situações

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Eu gostei de participar, eu basicamente joguei como jogaria normalmente, então não posso dizer que foi o fator determinante nos sessões. Que eu me lembre, não tive

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Durante o brainstorm na criação do cenário me deixou sem reação, não esperava que fosse daquele jeito, durante a criação eu tive um trava no conceito, mas depois de desenvolvê-lo o jogo fluiu bem

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Não lembro se alguém no grupo tinha algum perfil específico, cada um tinha personalidade própria, mas não lembro se tinha alguém mais falante a ponto de dominar a narrativa, eu poderia ser advogado de regra, mas só se eu tiver um grande

domínio do sistema o que não era o caso, então se eu lembro bem não acho que ninguém tinha um perfil específico

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

—

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?*

Tinha uma mesa, o mestre chamou gente para uma segunda e perguntou se eu topava narrar, então eu acabei narrando

Quais sistemas já narrou?

Tormenta RPG, Império de Jade, 3d&t, Goblins Malditos, Mighty Blade, MvP - O Tomo

Fale da sua experiência como narrador.

Eu prefiro jogar sem dúvida, mas gosto de narrar, narrei muito em evento então estou acostumado a improvisar e narrativas simples, mas tenho tentado melhorar em narrativas mais complexas

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Tormenta RPG eu tenho muito mais domínio do sistema

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Crio um esqueleto de história, anoto os inimigos, possibilidades de eventos, nomes de npcs importantes e eventos, de resto eu tento improvisar para dar o máximo de liberdade aos jogadores

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Caso seja um evento eu mantenho tudo escrito para que o jogador só precise ler e eu mantenho bem simples, se for um jogo longo eu explico o principal e peço para que todos leiam e dominem a própria ficha

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Eu gosto de pensar que sou imparcial, mas eu tento não matar, mas deixar a sensação de mortalidade ativa pra manter a tensão que o personagem teria

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Em evento sempre sentem mais dificuldade de se soltar, eu tento incentivar, dar ideias de ações, e sempre manter bem dinâmico o que está acontecendo

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Quando narro campanhas geralmente eu conheço os jogadores então eu alinho o jogo a eles, para que eles possam ser eles mesmos e se divertirem, claro sempre podendo algo que poderia tirar a diversão dos outros

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Acho que não, pelo menos não que eu lembre

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Bem menos do que eu gostaria, acho que em torno de 30% do que acontece em mesa

Como você reage quando tem que improvisar?

Eu sempre digo "mestrar é improvisar" então eu sempre tenho em mente que vou improvisar, de certa forma é natural para mim

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Preparar as aventuras mais longas, embora eu pense em muita coisa eu quase não coloco no papel o que me dificulta, eu gostaria de me preparar mais

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Eu prefiro ser colaborativo, gosto de poder ajudar o grupo

O que seria "criar discórdia"?

Atrapalhar a jogatina em geral, mas principalmente impedindo a história de continuar

O que seria ser mais colaborativo?

Jogar de forma que a história corra bem para todos, realmente criar laços com os outros jogadores e com os personagens

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Geralmente eu fico sem ação, eu tento manter a mentalidade do personagem e reagir como se fosse ele, mas quanto mais vaga a situação mais eu demoro a reagir

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Eu gosto de pensar na ficha e nas habilidades do personagem, além de lembrar de como ele age para poder ir de acordo

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Buscar inspirações em cultura pop

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Geralmente sim, não costuma ser difícil eu tento criar e quanto mais eu vou fazendo mais eu gosto do resultado e mais me apego

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim já aconteceu, eu tento agir de acordo com o que o personagem vivencia e além disso meus gostos e ideias também mudam com o tempo

Como foi isso pra você?

Eu precisei de bastante tempo repensando o que queria fazer, mas eu acabei gostando bastante do resultado

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

positiva, eu gostei bastante do resultado e aprendi muito como jogador e narrador

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Eu tento evitar, mas eu gosto que exista o risco, torna as conquistas mais valiosas

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Eu geralmente gosto, embora atrapalhe a socialização é uma das bases do RPG

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Geralmente com um comentário bobo, ou alguma cena marcante, seja por destoar ou por ser muito coesa

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Elas me tiram do personagem, então eu preciso voltar após elas, mas não vejo como algo ruim

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

geralmente alguma piada com o que aconteceu na cena, ou então sobre rpg, outras mesas ou situações semelhantes

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Notei um pouco, no online é mais difícil todo mundo falar, então a conversa paralela tem um pouco mais de dificuldade pra começar

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Eu tento evitar, mas eu acredito que não seja tão bom nisso quanto eu acho

O que você acha de metajogo num geral?

Eu pessoalmente não gosto, atrapalha muito na interpretação do personagem

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

—

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Espero que minhas respostas sejam úteis, e agradeço por ter sido selecionado para participar

1.2 Alexandre

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- ~~Outro: Ensino Médio Técnico em Eletrônica – Completo~~

Qual estado você mora? Rio de Janeiro

Qual sua profissão? Não possui

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Com meu primo

Quais sistemas já jogou?

D&D 3.5 , D&D 4e , mago o despertar e Mago a Ascensão

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- ~~Jogo no pc~~
- ~~Jogo em console~~
- ~~Jogo no celular~~
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- Assisto séries
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Saga Matrix, Guerra dos Mundos, Avatar, Interestelar

Quais são suas leituras favoritas?*

Livros Fantásticos, Ficção Científica, Distopia

Quais são seus jogos favoritos?

The legend of zelda, World of warcraft, Hollow Knight

Quais são suas séries de TV favoritas?

Avatar a Lenda de Aang e A lenda de Korra, Travelers

Quais são suas músicas favoritas?

Angra, Dragon Force, Metallica, SOAD

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

É bem difícil, principalmente a parte do nome e como ele vai ser. Normalmente eu escolho algo próximo da minha índole e personalidade.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

O tipo de arma que vai usar, a forma como ele vai agir conforme as situações, se ele vai impedir um roubo ou fingir q não viu, se vai tentar resolver na força ou com palavras.

Como foi a experiência?

Foi muito boa, eu pude aprender um sistema novo e me divertir aproveitando o tempo na faculdade. Foi legal participar de um RPG onde é melhor evitar batalhas e ser cuidadoso com o que faz e fala. Saber se pode confiar na voz que fala por mensagens, a quem ouvir, pq dependendo, apenas estar ciente de algo te torna um alvo a ser eliminado.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Acredito que não, o grupo apesar de suas diferenças teve uma boa sinergia e desenvolveu bem a história, cada jogador interpretou bem o seu personagem, a mulher solícita e que quer e faz tudo, o jovem que só quer se divertir, um cara quieto na dele que não quer muito atrapalhar, e dois jovens que não sabem muito bem como estão metidos naquilo tudo mas fazem um esforço pra ajudar. A aventura fluiu bem e deixou um gostinho de quero mais muito grande kkkk

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Tomar decisões é uma coisa um tanto complicada pra mim, e minha mente trabalha formulando formas diferentes pra desempenhar a mesma tarefa, então eu

costumo pensar nas possibilidades que eu poderia ter feito e nas consequências delas.. normalmente são coisas meio catastróficas. Por esse fato eu costumo evitar ao máximo situações que me fazem ser o dono da escolha ou até mesmo assumir uma posição de liderança apesar de querer

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Uma vez eu participei de uma comunidade no discord que se reunia para jogar, era como um guilda, onde cada pessoa possuía um personagem e ia fazendo missões que apareciam, tinha um mural de inscrições e as sessões aconteciam com hora e dia marcado com os jogadores e mestres. Uma vez uma aventura foi meio rápida, como se fosse uma história linear e sem possibilidades a mais, tudo bem que era uma missão de escolta, mas o mestre acabou limitando muito as ações, foi tudo muito mecânico e até mesmo no fim, ao receber a recompensa foi algo do tipo "você ganhou isso." sendo que em outra missão que eu havia feito o mestre criou toda uma narrativa e explicação do pq eu estava ganhando aquilo e o que aquilo significava para o meu personagem e para a guilda toda.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Fiquei um tanto alegre, entusiasmado, mas dentro do jogo as ações para mim são mais complicadas, interpretar também é, mas como eu fiz um personagem muito próximo a minha personalidade e vivência eu praticamente agi normalmente como eu agiria diante do grupo.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Tem sempre alguma coisa né kkkk, tem aqueles personagens que falam demais e com todo mundo (tipo minha irmã que viu um demônio com uma lança de gelo no peito e quis tocar na coisa, resultado, ela libertou ele e fez um pacto, já quebrou o pacto umas 2 vezes e ele por incrível que pareça sempre salva ela de alguma forma). Tem os metidos a fodões, se acham o lobo solitário (tipo meu primo q sempre tenta sair sozinho ou se o grupo decidiu x ele quer y), tem os investigadores e acredito que eu e minha irmã somos parte desses, pois tudo queremos rolar percepção e sentidos e tudo mais, acredito que em nosso RPG na UERJ eu também fiz bastante isso

kkkkkkk, tem os porradeiros que saem batendo em tudo e o outro que sou EU, o perdido, não sabe oq fazer, que nem meu primo que me mestrando nessa aventura nossa que minha irmã fez o pacto, me fez chegar ao lvl 3 de paladino e agr eu quero meu corcel e ele só me deu uma direção, quando eu segui com o grupo (que não estava muito afim de procurar uma montaria pra mim) encontramos um bando de Lesser Nightmares (aqueles cavalos infernais) que fugiram da gente e que em outro momento deitaram o meio orc porradeiro do grupo no meio da estrada(também, ele foi andar sozinho →→)

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Não lembro se alguém no grupo tinha algum perfil específico, cada um tinha personalidade própria, mas não lembro se tinha alguém mais falante a ponto de dominar a narrativa, eu poderia ser advogado de regra, mas só se eu tiver um grande domínio do sistema o que não era o caso, então se eu lembro bem não acho que ninguém tinha um perfil específico

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Eu curti muito a narração do meu despertar, foi muito legal percorrer o rio, subir a torre, ver meu nome lá, e depois acordar no meio do bosque com varios espíritos dizendo que responderam ao meu chamado. Eu me senti muito bem, como se várias possibilidades tivessem se abrindo e um mundo novo onde eu pudesse interpretar um necromante ou algo do tipo surgisse, acredito que com mais tempo eu pudesse mudar de lado ou sei lá.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Acredito que não. Todos foram super companheiros e não teve nenhuma coisa ruim.

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

ser colaborativo (típico Leal Bom)

O que seria "criar discórdia"?

Criar briga sem motivo, usar da intimidação ao invés da diplomacia

O que seria ser mais colaborativo?

Seguir o que o bom senso diz kkkkkk

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Nervoso demais, muito mesmo

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Não kkkkk, eu só jogo e tento ser o personagem, porém minhas limitações pessoais permanecem e influenciam neles

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Olha eu ainda não sei, nesse rpg q sou paladino eu praticamente estou aprendendo o que é ser uma paladino, sem que ninguém exceto um paladino mestre podendo me dar conselhos vagos doq fazer ou brigar pois fiz algo errado.

Você se apegava ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Não muito, nunca pensei nisso na verdade. Esse paladino está bastante nos meus pensamentos pois é um rpg que está acontecendo a mais de 3 anos com meus primos. Mas já interpretei o Patolino o Mago. Siiiiim kkkkk mas não chego a ter nenhum tipo de apreço com eles, só lembranças eu acho.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Já sim, a possibilidade de ir pro lado do mal aconteceu no nosso RPG da UERJ, como citei anteriormente, eu sou sempre leal bom, no máximo neutro bom, e me vi com vontade de ir pro lado inimigo pela sede de poder kkkkk

Como foi isso pra você?

Foi bem diferente, me fez questionar um pouco até, mas o acredito que por ser algo meio catastrófico eu evito, mas talvez pela experiência eu faça kkkk

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Nesse rpg com meus primos teve uma situação em que eu precisava participar de um torneio e resgatar o prêmio, que foi prometido entregar ao rei se vencessemos, no fim vencemos e entregamos e sabíamos que era a escolha errada, eu me vi, entre cumprir a missão ou fugir e meio que roubar ela... no final a planta consumiu o reinado inteiro e fugimos para um portal que nos levava de volta ao nosso tempo.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Uma vez, acho que foi o primeiro RPG que joguei, foi com meus primos e tínhamos jogado muito pouco, após uma missão que machucou bastante a gente, vimos um navio com o simbolo da seita inimiga que descobrimos na missão anterior, eu na curiosidade perguntei sobre, oq chamou muita atenção para nós, foi quando teve a minha maior pérola, onde eu virei e falei "é que eu vi esse simbolo ai, e lembrei da minha terrinha", meu primo que estava mestrando não teve pena e fez que meu personagem disse isso, isso dai nos fez conhecer o capitão do navio, que era um undead com 2 esqueletos enormes de guarda costas, que nos mataram. Não foi legal, eu senti que tudo tinha acabado ali, mas não foi suficiente, meu primo fez o padre chamar o mago que estava estudando na biblioteca e fazia parte do grupo, o padre foi quem nos chamou e estava nos dando a missão, ele pediu que o mago fosse a um certo lugar, no porão da igreja, chegando lá ele se mostrou o vilão da história que mal chegamos a entender e o fez lutar com os corpos de nós dois que morremos, foi uma batalha horrível e o grupo inteiro morreu, foi a seção mais rápida. E olha que demorou muito pra acontecer pois era a minha primeira vez jogando. E acabou no mesmo dia T-T

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Acho que acabam atrapalhando pois nem todos prestam atenção e ficam a par da situação, embora às vezes isso seja melhor que a pessoa que faz o personagem saber de algo que ele não tem como saber no jogo.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

opiniões e discussões ou até mesmo uma pessoa chamando atenção do mestre falando sua ação, quando minha irmã tocou o demônio, foi no meio duma discussão do q fazer. Ela chamou meu primo (mestre) e falou a ação dela. Quando notamos ela tava com os olhos vermelhos escarlata, e o mestre sussurrando no ouvido dela a narração dela com o demônio na mente dela.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Sempre que acontece, alguma coisa está acontecendo junto, o que faz vc ter q pensar logo e agir, mas quando o mestre permitir também.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

táticas e estratégias, formas de não nos expor a perigos desnecessários

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Notei um pouco, no online é mais difícil todo mundo falar, então a conversa paralela tem um pouco mais de dificuldade pra começar

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Eu busco a lógica, se existe um caminho lógico que vai levar do meu personagem a saber o que eu sei, então eu tento, mas odeio metagame e alerto alguns players também para evitar.

O que você acha de metajogo num geral?

uma bosta

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Achei ele bem completo e confesso que me surpreendi, não achei que ficaria preso respondendo, são 2:39 já, acho que comecei as 1 e pouca e tipo, não me arrependo, foi bem legal até.

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Quero continuação

Me põe no próximo se possível

1.3 Mariana

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Rio de Janeiro

Qual sua profissão? Professora de língua portuguesa

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Um amigo, no ensino médio mestrava e eu me interessei pelo hobby em 2006, desde então nunca parei

Quais sistemas já jogou?

3D&T, Tormenta RPG, D&D (3.5, 4.0 e 5.0), Mundo das Trevas (Vampiro a Máscara, Lobisomem Apocalypse, Changeling o Sonhar), Pathfinder 2° edição foram os que tive mais contato, mas joguei muitos outros, mas por pouco tempo.

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- ~~Jogo em console~~
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- Assisto séries
- ~~Outro: Vejo YouTube~~

Quais são seus filmes favoritos?

O Labirinto do Fauno, Orgulho e Preconceito, A Bela e a Fera, O Castelo Animado

Quais são suas leituras favoritas?*

Orgulho e Preconceito, A Dança da Floresta, Volta ao Mundo em 80 Dias, São Bernardo e A Hora da Estrela

Quais são seus jogos favoritos?

Skyrim, Genshin Impact, Assassin's Creed Odissey e Crystar

Quais são suas séries de TV favoritas?

A Maldição da Residência Hill, A Maldição da Mansão Bly, American Horror Story, Criminal Linda e Law and Order SVU

Quais são suas músicas favoritas?

Loreley (Blackmore Night), Indestructible (Disturbed), Wuthering Heights (Kate Bush) e Ghost of Rose (, Blackmore Night)

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Eu geralmente penso em um conceito (por exemplo, quero uma personagem odalisca inspirada nas mil e uma noites) e depois penso em como fazer isso mecanicamente, procuro imagens no Pinterest e tento criar uma história em cima desse conceito.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Eu tenho que gostar de tudo nele, personalidade, jogabilidade, história e a forma que ele vê o mundo

Como foi a experiência?

Foi excelente, consegui criar uma personagem conceitualmente interessante e mecanicamente divertida.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Espero que o mestre, acima de tudo, leve em consideração a divertidos jogadores, usando o que ele colocou na história e dando oportunidades de interpretar o que foi criado no conceito, mesmo que tenha que burlar regras ou criar novas, a fim de deixar a experiência divertida.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Acho que não, a mesa foi muito divertida e as interações foram engraçadas e emocionantes.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim, eu fico pensando no que aconteceu, se poderia ter feito algo melhor ou de outras formas e fico pensando em como será a próxima sessão.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

A pesquisa foi excelente e eu adorei cada segundo, já tive outras experiências bem ruins em RPG e felizmente essa foi totalmente diferente.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Foi bastante positiva, criar a personagem para essa mesa foi um pouco diferente do que costumo fazer, mas eu gostei demais!

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Não gosto de interagir com advogados de regras ou Power players, porque eles focam em um aspecto do RPG que não me agrada e, na maioria dos casos, querem impor isso para os demais e deixam as mesas um saco, também não gosto de interagir com quem acha que por ser mestre pode fazer o que quiser com personagens de outros jogadores, já joguei com um mestre que estuprava todas as personagens femininas da mesa (e alguns masculinos também, mas era só com um jogador) e foi a pior experiência jogando que já tive.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Criei uma barda para Tormenta que era multiclasse de ladina, em um erro do mestre, ele usou o mesmo sobrenome que o meu para o filho de um deus que foi amante da filha da deusa rival... Ele no lugar de retificar o sobrenome, botou que eu era a filha dos dois, acabei virando neta dos dois deuses (Azgher, deus do dia e Tenebra, deusa da noite)

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Tive duas personagens que foram estupradas, uma delas era criança, esse mestre estuprava todas as personagens femininas nas mesas, detestei cada momento, mas custei a entender que o problema estava nele e não em mim que achava ruim.

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre**Como começou a narrar RPG?**

Meu grupo joga mini aventuras e a gente se reveza mestrando, está na minha vez agora, por isso comecei a mestrar

Quais sistemas já narrou?

Só Tormenta RPG

Fale da sua experiência como narrador.

Gosto de criar e planejar a história, é como escrever um livro interativo

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Só mestre um

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Planejo o lugar e as possíveis aventuras e side quests que meus jogadores podem encontrar, planejo os NPCs e suas personalidades e motivações e penso em como seria a interação entre eles e os personagens dos jogadores.

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Como jogadora, eu vou jogando junto e servindo como mentora, como mestra, ainda não tive essa experiência.

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Acho que faz parte, mas não sei como seria na prática, pois isso ainda não aconteceu, pois minha mesa está no começo.

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Nunca aconteceu, meu grupo é bem unido.

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Tento atender as expectativas de todos, inclusive as minhas, mas delimito a não prejudicar o que os demais querem ou esperam.

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Os que pensam mais na história e conceito do que regra, gosto mais da parte interpretativa do que de combate.

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Bastante tempo, tento ter o máximo de planejamento pra poder lidar com imprevistos com antecedência

Como você reage quando tem que improvisar?

Meus jogadores dizem que eu improviso bem, então acho que consigo me virar, mesmo ficando nervosa

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Planejar combates l, eles sempre ficam muito fáceis, pq tenho medo de fazer algo injusto... Ainda não achei a medida certa...

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Colaborativo

O que seria "criar discórdia"?

Acho que seria um jogo em que crio situações pros personagens brigarem ou deixar um deles prejudicar o grupo sem consequências ou sem permitir que os personagens se defendam

O que seria ser mais colaborativo?

Um grupo com ideais próximos ou com intenção de atuar em grupo, mesmo com diferenças.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Fico nervosa e com medo dos jogadores não gostarem.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Todos os meus personagens tem algo de mim, então fica fácil, mas eu tento pensar nos trejeitos e manias deles pra deixar cada um único

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Como todos tem algo de mim, se eu fico na dúvida de como o personagem resolveria a situação, eu penso em como eu faria, normalmente funciona.

Você se apegava ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim, me apego logo na criação e choro quando morrem.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Já... Teve uma personagem que eu criei um conceito pra ela bem diferente de mim e comecei a ter dificuldade de interpretar algo que eu não faria..... Situações que eu sabia como ela agiria, eu tinha dificuldade de agir, precisei mudar um pouco a personalidade dela durante a mesa.

Como foi isso pra você?

Foi bem ruim, porque eu tinha dificuldade na hora de interpretar

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Com o passar do tempo ficou positiva, porque comecei a criar personagens mais dentro do que gosto de interpretar

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Não lido bem não.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Depende da mesa e da situação, mas se não atrapalhar a narrativa e o jogador não fizer besteira, não vejo problemas.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Quando o personagem de um ou mais jogadores não está na mesa

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Não influenciam

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Eu não costumo participar, mas normalmente é sobre a própria mesa.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Online, por incrível que pareça, tem menos conversa paralela (pelo menos na chamada de voz, no inbox de cada um, eu não sei)

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Como jogadora eu não faço, como mestra, eu aviso o jogador e se continuar, eu pino com perda de nível ou XP.

O que você acha de metajogo num geral?

Eu acho errado, pois tira a imersão do jogo

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Não, achei o questionário bem completo

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Adorei a ideia de trazer o RPG para o meio acadêmico, espero que essa pesquisa abra muitas portas para que vejam que esse é um hobby muito interessante e diferente, que cabe diversos tipos de pesquisa.

1.4 Claudio

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? RJ

Qual sua profissão? Servidor Público

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

Com amigos que conheci por internet, no final da graduação

Quais sistemas já jogou?

Muitos... Alguns: Gurps, D&D, Fate, Storyteller, Savage Worlds, PDQ, Apocalypse

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc

- Jogo em console
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- ~~Jogo jogos de tabuleiro~~
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Ficção científica, fantasia, heróis... Alguns dos meus favoritos: Indiana Jones, Star Wars, Matrix, Senhor dos Anéis, todos da Marvel

Quais são suas leituras favoritas?*

Ficção científica e fantasia. Tenho lido muitos juvenis para meus filhos que também me agradam, como Harry Potter, Percy Jackson, Artemis Fowl, O Hobbit, Crônicas de Nárnia...

Quais são seus jogos favoritos?

Gosto de games, mas tenho jogado mais tabuleiro e cartas: Coup, Carcassone, Mice and Mystics, Dead of Winter, Eldritch Horror, Reino de Cthulhu, Cthulhu Death May Die, Mansions of Madness

Quais são suas séries de TV favoritas?

Ficção científica, fantasia, heróis... Tenho acompanhado as séries da Marvel, de Star Wars, Senhor dos Aneis e Game of Thrones

Quais são suas músicas favoritas?

Gosto mais de rock internacional dos anos 80. The Smiths, U2, Tears for Fears, Simple Minds, Men at Work, Oingo Boingo...

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Não faço questão de lidar com a parte mais "numérica" da ficha. Gosto de definir alguns traços de personalidade e história, mas prefiro acho que o personagem ganha vida mesmo é durante o jogo

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Que o personagem seja divertido de interpretar

Como foi a experiência?

Infelizmente não cheguei a jogar na pesquisa

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Que seja divertido para mim e para o grupo, e que surja uma história interessante

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Infelizmente não cheguei a jogar na pesquisa

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Costumo lembrar bons e maus momentos de jogos, mas não é algo que costuma ocupar tanto minha cabeça

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi frustrante não ter conseguido jogar

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Infelizmente não cheguei a jogar na pesquisa

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

De modo geral, acho bem chato quando jogadores travam a partida para discutir regras, ou tentam ofuscar todos os outros participantes. Eu não estou nem aí para minúcias de regras e gosto mesmo é da diversão de interpretar um personagem e ajudar a criar uma história colaborativa

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Acho frustrante quando começo a jogar em alguma campanha interessante e ela é interrompida sem dar um encerramento ao menos parcial para a aventura

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Tendo a ser mais colaborativo, mas às vezes é divertido acrescentar uma pitada de caos

O que seria "criar discórdia"?

Ir contra o que a maioria dos personagens de jogadores decide em conjunto. Mas, dependendo do jogo, é exatamente o que deve ser feito

O que seria ser mais colaborativo?

Para mim tem mais a ver com colaborar para que todos se divirtam juntos do que com todos seguirem um objetivo no jogo

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Faz parte da diversão

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Gosto de me inteirar um pouco sobre o cenário e criar linhas gerais para o personagem, mas prefiro acrescentar detalhes durante o jogo

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Observar o grupo e os rumos da história

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Eu me apego em parte. É muito legal encontrar o tom certo para um personagem, mas também é legal variar e tentar coisas novas

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Frequentemente acontece

Como foi isso pra você?

No geral isso é bom, faz parte de ser um jogo colaborativo. Só acho um pouco frustrante quando crio elementos para um personagem que podem ser úteis ao cenário mas que são ignorados

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

No geral eu não dou grande importância

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Acho que faz parte do jogo, mas não nunca aconteceu comigo em campanhas

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Fazem parte da diversão desde que não atrapalhem o andamento da história

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Surgem naturalmente

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Podem quebrar o clima ou o ritmo, mas não é regra. Depende da afinação do grupo

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sobre situações relacionadas de algum modo à história e ao momento. Podem ser brincadeiras, inclusive

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Não sei se entendi bem a pergunta, mas para mim os jogos online e os offline são experiências completamente diferentes

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Eu tento ser fiel ao que o personagem faria sem ter informações privilegiadas

O que você acha de metajogo num geral?

Conheço mestres que chegam a conversar separadamente com jogadores quando os personagens estão separados do grupo. Quase sempre acho esse nível de preocupação um exagero. É sinal de maturidade do jogador tentar imaginar como o personagem reagiria na situação em que se encontra

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

O questionário depende do que você pretende pesquisar... Eu pessoalmente sempre tenho interesse em saber mais sobre a relação entre jogos e preconceitos variados, bem como sobre a relação entre jogos e aquisição de conhecimentos

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Adoro o tema e acho que toda contribuição é sempre muito bem-vinda

1.5 Thiago

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Rio de Janeiro

Qual sua profissão? Designer Gráfico

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

Comecei mesmo com este projeto. Foi meu primeiro contato como jogador de RPG.

Quais sistemas já jogou?

Apenas o que me foi apresentado: o WoD. Em videogames, tive contato com uma variedade de jogos, como Final Fantasy e Dark Souls.

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- ~~Jogo em console~~
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Interestelar, Toy Story

Quais são suas leituras favoritas?*

O Iluminado, Flores Para Algernon, livros bibliográficos, fantasias, fantasias medievais.

Quais são seus jogos favoritos?

The Last of Us, Dark Soul, God of War, Call of Duty

Quais são suas séries de TV favoritas?

HIMYM, Friends, Breaking Bad,

Quais são suas músicas favoritas?

Coldplay, Metallica, Slipknot, Green Day , Avenged Sevenfold

Algo mais?

Gostaria de dizer que foi uma experiência espetacular participar desta pesquisa, tanto é que alguns anos se passaram e ainda me recordo com muito carinho. Foi enriquecedor no sentido de exercitar a imaginação e o storytelling, que também são aspectos fundamentais a serem exercitados para a profissão que exercito hoje. Estou completamente aberto a participar de mais campanhas e ou experiências parecidas, e indicaria para pessoas próximas se fosse o caso. E um muito muito muito obrigado pela oportunidade de ter participado, foi muito legal mesmo!

Como Jogador**Como é criar um personagem pra você? Por que?**

Em certa medida é fácil, mas fica complicado se envolver questões psicológicas mais complexas ou situações muito previsíveis no decorrer da história.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Penso bastante em experiências pessoais, mas procuro bastante me desvincular disso e trazer características que vi ou li.

Como foi a experiência?

Foi muito muito muito legal e estou aberto para experiências parecidas.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Uma história envolvente com adaptabilidade às decisões dos jogadores, e recompensantes com cada vitória.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Não, todos mantiveram uma relação construtiva e amigável.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Claro! Fiquei pensando no perfil do personagem, e em desenvolver cada vez mais uma empatia no sentido de tentar conhecê-lo melhor e pensar em como ele agiria em determinadas situações.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi muito legal, só tenho elogios para a experiência. Me ficou bastante o carinho e o acolhimento, muito mais por eu ser um iniciante na ocasião e não conhecer bem as regras, mas aos poucos fui me familiarizando ao mesmo tempo que realizava a leitura dos livros disponibilizados.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

No início, me senti tímido. Meu perfil é mais para o introvertido, então tive alguma dificuldade social. Mas aos poucos tive a oportunidade de me soltar um pouco.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Foram interações interessantes e construtivas, e senti que cada um desempenhou uma parte importante no desenrolar da história.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Gostei da ocasião em que meu personagem estava se transformando em lobisomem, me permitiu pensar na possibilidade de que eu seria um antagonista na ocasião, mesmo não sendo o perfil do personagem.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Não

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Acho que depende bastante da ocasião. Tenho flexibilidade para pensar no que seria legal para a história.

O que seria "criar discórdia"?

Seria desempenhar um papel antagônico ao grupo, mesmo que ocasione em certo prejuízo ao mesmo.

O que seria ser mais colaborativo?

Seria participar de discussões e contribuir para o avanço do grupo, seja com conhecimentos ou ideias, e desenvolver uma relação amigável entre todos.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Em certos momentos eu travo e preciso parar pra pensar um pouco, mas às vezes a reação me vêm intuitivamente.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Eu vou com o fluxo e vejo a abertura do grupo para isso.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Conversa e bastante racionalização.

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Creio que não. Meu fascínio maior é pela história, não pelo indivíduo.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim, mas não foi uma experiência frustrante.

Como foi isso pra você?

Avalio essas situações como parte do storytelling, então não é uma questão frustrante.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Positiva! Gosto de pensar na ramificação da história, seja pra uma situação boa ou ruim.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Tenho apego a depender do tempo que tenho contato com ele, mas entendo que pode acontecer.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Fora em situações mais tensas, não são incômodas.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Provavelmente quando os personagens dos jogadores não estão atuantes na situação.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Tento me desvincular delas ao máximo.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Da situação que está ocorrendo, ou alguma anedota eventual por conta de algo engraçado que aconteceu.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Não.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Tento pensar no psicológico do personagem, e se ele tem ou não acesso à informação, e procuro manter um pensamento imparcial quanto a isso.

O que você acha de metajogo num geral?

É uma boa prática, mas ainda preciso praticar melhor.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Não, tudo certo!

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Foi uma experiência fantástica! Por favor me chame para experiências parecidas.

2. 2020

2.1 Ana D.

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- ~~Pós-Graduação~~
- Outro:

Qual estado você mora? São Paulo

Qual sua profissão? Professora de inglês

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Através de amigos na faculdade

Quais sistemas já jogou?

Changeling the Lost, Vampire the Requiem, Mighty Blade, Fate, Space Dragon

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- ~~Leio webcomic~~
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- Jogo em console
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Rango, Megamente, Como Treinar seu Dragão

Quais são suas leituras favoritas?*

Sunset Val: Pirate Queen of the Seven Skies; Neverwhere; One Piece

Quais são seus jogos favoritos?

Kingdom Hearts 2; Obey Me!; Minecraft; Dixit;

Quais são suas séries de TV favoritas?

Hilda; Miraculous Ladybug; The Untamed

Quais são suas músicas favoritas?

Muda toda semana, mas em geral a família do rock.

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Pra mim, a criação de personagem tem o potencial de ser uma coisa extremamente divertida, se o sistema não for excessivamente complicado. Eu gosto desse ato de decidir "quem eu vou ser", tanto em termos de poderes e habilidades quanto em termos de criar uma personalidade diferente, com traumas, desejos, etc.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Eu tento criar uma personagem que eu consiga interpretar de maneira consistente ao longo do jogo (por exemplo, adoro sotaques, mas não consigo manter um, então nunca faço), que tenha objetivos pessoais, mas que ainda consiga trabalhar em grupo (mesmo que temporariamente). E daí eu tento colocar todos os poderes e habilidades que são consistentes com o passado da personagem, ou com os objetivos futuros.

Como foi a experiência?

Eu me diverti muito! Eu gostei da chance de ter momentos cômicos, mas também momentos dramáticos, e sentir que eu conseguia contribuir para o avanço da história.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Eu espero a possibilidade de explorar e interagir com o mundo construído de uma forma que nem sempre eu consigo na vida real: podendo assumir riscos sem ter medo (demais) das consequências, com a confiança de que o que quer que apareça eu consigo (junto com meu grupo) consigo resolver. Acima de tudo, todo mundo tem que estar se divertindo, e construir uma história juntos.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Não senti isso em nenhum momento.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim! O tempo todo! Às vezes eu tento criar planos sobre como resolver situações que ainda estão em aberto. Outras vezes tento juntar as informações que já temos para fazer teorias. E às vezes só penso em interações divertidas que poderiam ocorrer entre os personagens, ou detalhes da minha personagem que não interferem no que já foi estabelecido (detalhes das roupas, pequenas cicatrizes e como foram obtidas, sabor preferido de sorvete, etc)

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Eu gostei muito de participar da pesquisa, os dois mestres foram incrivelmente talentosos, criando cenários incríveis, e os outros jogadores ajudaram a criar narrativas muito envolventes! No passado já vi campanhas que os jogadores não estavam colaborando ativamente, pois os personagens eram em sua maioria muito egocêntricos ou caóticos/incontroláveis/indisciplinados. Ainda surgiam situações interessantes de jogar, mas a sensação de progresso e realização era muito menor.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Eu adorei o processo da criação de personagem de Fate - mas confesso que do ponto de vista de distribuição de habilidades, ganhar e gastar pontos, o que rola em cada ocasião - não cheguei a de fato entender, só fui confiando no mestre. Em mundo das trevas, eu já era familiar com o processo de criação e as rolagens do jogo, então consegui integrar bem a personalidade da minha personagem com a mecânica do

jogo - só não estou familiarizada com jogos de terror/investigação, então sinto que joguei um pouco mais mecanicamente do que jogaria num jogo de aventura/ação.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Não achei que ninguém foi advogado de regras, e não tenho ideia do que é dice goblin, mas tive a impressão que os outros jogadores eram mais experientes do que eu e conseguiram criar personagens/executar ações de formas mais eficientes (sem chegar ao extremo de ser "combeiro").

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Tinha um jogador que ficava quieto a maior parte do tempo, mas quando ele falava era sempre uma interpretação espetacular, e até hoje eu estou querendo saber se ele ficava quieto porque esse era o tempo que ele precisava para pensar na próxima fala do personagem, se ser quieto era parte da interpretação, ou se essa é a característica dele como jogador.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Eu senti que sem querer os meus "avisos de gatilho" acabaram tolhendo a liberdade dos narradores de um jeito que não foi a minha intenção. Eu vi que eles queriam colocar coisas, mas deixaram de colocar por minha causa, mas meu problema não era a presença da coisa em si no jogo, mas a maneira como minha personagem teria que interagir com ela. Daí, apesar dos avisos de gatilho serem feitos de forma anônima, me senti um pouco culpada.

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?*

O grupo da faculdade era muito solidário: você tinha uma ideia, a galera já falava "você devia mexer nisso!" e os que conheciam as regras participavam da mesa, de forma que mestres iniciantes podiam contar com ajuda na questão das rolagens, etc. Eu comecei a mexer uma campanha de Changeling para eles (cenário era o Brasil em 1808) e também comecei a aperfeiçoar um sistema caseiro para usar para apresentar RPG para outros amigos que nunca tinham jogado.

Quais sistemas já narrou?

Changeling the lost, e um sistema caseiro que lembra mundo das trevas, mas muito (muito muito) simplificado.

Fale da sua experiência como narrador.

Narrando eu aprendi muito sobre prestar atenção nas pessoas para garantir que todo mundo está se divertindo - que os que gostam de lulinhas tenham lulinhas, que os que gostam de drama tenham drama, etc. Isso também requereu aprender a controlar o tempo. Eu fui ficando mais flexível, aprendendo a fazer planos que se adaptam às escolhas dos jogadores. E eu sinto que eu, os jogadores e a campanha evoluímos juntos. Às vezes eu me sinto preocupada de estar deixando alguém de lado, e às vezes alguns jogadores decidem ser tão caóticos (ou narcisistas...) que me frustram, mas em geral é uma experiência muito boa... e que me deixa totalmente exausta. Depois de quatro horas narrando eu não me garanto para falar duas frases com coerência entre si.

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Eu acabei desenvolvendo um carinho maior pelo nosso sistema caseiro porque não cheguei a aprender direitinho as regras de Changeling/WoD. Não acho que Changeling/WoD tenha "regras demais", mas admito que quanto menos regras estiverem fixas e tabeladas, mais eu gosto.

Como você se prepara para narrar / mexer?

Se for um cenário histórico/ de uma mídia famosa, eu começo pesquisando um pouco para saber os locais, personagens e instituições chave desse cenário. Se possível, eu vejo com os jogadores que tipo de personagens eles querem criar, se já tem objetivos, pontas soltas no passado, etc. Depois disso eu estabeleço 2-3 "problemas" que vão cruzar o caminho dos jogadores, e crio os NPCs mais relevantes

- o que causou o problema, o que quer resolver o problema, etc. Sempre que possível eu tento amarrar os problemas e NPCs com informações fornecidas pelos jogadores. Daí para cada sessão tento garantir que vai ter um evento ou pessoa que ajude os jogadores a agir - um encontro com o problema para ver se eles decidem investigar, um NPC com dicas para eles não sentirem que estão completamente "no escuro", etc. E o resto é lembrar das motivações dos NPCs e reagir de acordo com o que os jogadores fizeram.

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Geralmente eu tento passar as informações relevantes em particular antes do jogo, para a pessoa poder ter tempo de tirar dúvidas.

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Criamos a regra da metade do XP: se seu personagem morrer, você pode criar um novo com metade do XP do antigo. Isso garante que seu novo personagem não começa do "nível 1", mas ao mesmo tempo sofreu uma consequência por ter morrido.

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Acontece com uma certa frequência. Alguns jogadores criam personagens difíceis de lidar ("meu personagem é um maníaco", "meu personagem acha que ele é melhor que todo mundo", etc) e nem sempre eu sei como lidar. O que eu sinto que funciona é dar pra eles o espaço de "faça o seu pior... mas receba as consequências disso". Às vezes eles veem que a ação do personagem está prejudicando o grupo e decidem começar um "arco de redenção", e às vezes eles abraçam o papel de vilão e matar esses personagens se torna o novo objetivo do grupo (mas feito com consenso dos jogadores, inclusive do que pode ser morto). E existe o terceiro caso onde abrir esse espaço para o personagem fazer seu pior é o suficiente para as ações pararem de impactar o grupo, e as pessoas conseguem fazer as coisas APESAR do jogador que não colabora.

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Eu tento pautar minhas atitudes por "o que vai ajudar o grupo a se divertir?". Eu tento ver se os quietinhos estão quietinhos porque eles são assim mesmo, ou se eles

precisam que eu abra mais espaço para eles falarem. Eu tento mandar uns inimigos na direção dos jogadores que gostam de batalhas. Quando surge alguma dúvida a gente dialoga sobre as regras e tenta se pautar por lógica ou por precedentes ("se eu deixei tal pessoa fazer isso, então a outra pessoa também pode").

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Eu gosto de jogadores proativos, porque é cansativo ter que ficar criando eventos e NPCs para incitar a ação - e porque se os jogadores ficam muito quietinhos eu nunca sei o que eles estão pensando e começo a sentir ansiedade por não saber se eles estão se divertindo ou não.

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Geralmente no dia anterior eu tiro algumas horas para relembrar os acontecimentos da sessão anterior, planejar os eventos incitantes, planejar testes (eles precisam de 5 para obter essa informação, eles precisam de 4 para encontrar esse objeto, etc), listar o que vai estar acontecendo "nos bastidores" e, se necessário, desenhar mapas.

Como você reage quando tem que improvisar?

Consome mais poder mental, às vezes eu travo, pode ser que isso afete o ritmo do jogo, mas no geral diria que não me saio mal. E eu sempre deixo os jogadores saberem que estou improvisando, porque eles ADORAM saber que desestabilizaram os planos do mestre.

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Jogadores muito quietos e personagens que não podem ser persuadidos a trabalhar em grupo.

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Eu acho que eu gostaria de jogar mais como a pessoa que causa discórdia, mas como geralmente outras pessoas acabam fazendo isso eu acabo assumindo o papel de conciliadora. Porque uma certa dose de discórdia é legal, mas tem limites.

O que seria "criar discórdia"?

Criar discórdia é destruir propriedade pública e usar violência desnecessária contra NPCs, repassar informações erradas e colocar os jogadores um contra o outro, querer fazer tudo sozinho/em segredo.

O que seria ser mais colaborativo?

Decidir coisas em conjunto com os membros do grupo, pensar nas consequências que as ações vão ter sobre o grupo antes de fazer alguma coisa, se comprometer a resolver o problema coletivo - não precisa abandonar o objetivo individual, mas precisa ajudar ou pelo menos não atrapalhar.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Dependendo do nível de surpresa que a situação me causa, meu personagem pode reagir de uma forma idiota, mas no geral fico tranquila com essa coisa de ter reações imediatas.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Geralmente não, geralmente quando começa o jogo é como se eu apertasse um interruptor que "liga" o personagem.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Não me lembro de ter sentido essa dificuldade.

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Eu gosto muito dos meus personagens, praticamente desde o momento da criação, porque eu crio de propósito personagens que eu gosto. Mas eu não me apego no sentido de "vou ficar muito chateada se meu personagem morrer". Não morrer é (deveria ser) consequência de "jogar direito". Se eu morrer como consequência justa de uma escolha minha, eu lido com isso.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Não que eu me lembre.

Como foi isso pra você?

Eu nunca tive que mudar o estilo do personagem (de investigador para lutador) ou lidar com uma mudança muito drástica (perda de entes queridos durante o decorrer do jogo) mas a vezes eu esperava que minhas habilidades fossem úteis, e elas simplesmente não eram. Isso era frustrante.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Eu acho que minha reação foi positiva, eu tentei mudar a minha abordagem - e gastar eu XP de forma mais sábia para me frustrar menos em sessões futuras.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Acho que depende um pouco das minhas expectativas sober a campanha - numa campanha mais "séria" venho mais preparada para morrer - mas no geral se eu puder criar um novo personagem eu não me importo de morrer.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Bom, durante a pesquisa, que o tempo era bem cronometrado, conversas paralelas seriam algo bem ruim. Mas normalmente, numa mesa que não é objeto de pesquisa e pode fazer sessões mais longas, acho que elas são parte da experiência do jogo.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Quando um jogador que não está em cena opina sobre a cena.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Às vezes as pessoas que não estão em cena acabam funcionando como a "consciência" dos personagens em cena, ajudando a tomar decisões melhores. Às vezes surge uma discussão que pode ser incorporada ao cânon do jogo. Às vezes

são só piadas e descontração, mas isso dá tempo dos jogadores (e mestre) pensarem em coisas que às vezes eles não tinham uma resposta imediata.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Ou sobre outros elementos do universo do jogo, ou sobre filmes/seriados importantes da cultura geek.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Nos jogos offline às vezes tinha 2-3 jogadores tendo uma conversa paralela entre si - isso atrapalhava mais, porque além do barulho de fundo, depois eles ficavam perguntando o que aconteceu. Online, quando começa uma conversa paralela é o GRUPO INTEIRO que está distraído, então acho que não atrapalha tanto, pelo contrário, até ajuda a ajustar o ritmo do jogo.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Eu tento evitar e usar apenas o que o personagem sabe, o que o personagem faria, etc. Mas se essa informação privilegiada servir para potencializar o drama, não sou contra usar.

O que você acha de metajogo num geral?

No geral deve ser evitado, mas pode ser uma grande ferramenta para aumentar o drama.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Não sei o quanto cabe no escopo da pesquisa, mas acho que perguntas sobre com que frequência joga, há quanto tempo, sobre a diferença entre jogar com conhecidos de longa data versus jogar com gente nova. Por exemplo, eu jogo RPG

há apenas 3 anos, em média 1 vez por mês, e acho que nesse interim eu mais mestrei do que joguei. E jogar durante a pesquisa foi bem diferente, porque não são pessoas que eu conheço.

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

É uma pesquisa incrível e quando estiver pronta quero muito ver!

2.2 Hannah

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? MG

Qual sua profissão? Estudante

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

Eu comecei a jogar por sempre ter tido interesse e ter encontrado amigos que já faziam parte de algum grupo ou outro

Quais sistemas já jogou?

D&D 5E, Mutantes e Malfeitores, Abismo Infinito, FATE, Cypher, Vampiro a Máscara, Vampiro o Requiem, Lobisomem os Destituídos, Demon the Descent, Mago o Despertar, Changeling os Perdidos, Changeling o Sonhar, Call of Cthulhu, Beast os Primordiais, Lenda dos Cinco Anéis, GURPS, Scion, Geist os Devoradores de Pecados, Tormenta, Atomic Highway, Hellscapes, e alguns sistemas homebrew feitos por amigos ou conhecidos

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- ~~Jogo no pc~~
- Jogo em console
- Jogo no celular
- ~~Jogo RPG~~
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Ginger Snaps, American Mary, Clube dos Cinco e outros que não me vem a cabeça agora

Quais são suas leituras favoritas?*

Nos4a2 do Joe Hill e alguns livros de contos do Stephen King

Quais são seus jogos favoritos?

The Cat Lady, Ocean Heart, The Elder Scrolls (Skyrim e Oblivion) e Maldição da Ilha dos Macacos

Quais são suas séries de TV favoritas?

Avatar (lenda de Aang e lenda de Korra), Pose, Lock & Key entre outros

Quais são suas músicas favoritas?

Gosto muito de algumas do Nirvana (principalmente In Bloom e Come as you are), Darkest of the Hillside Thickets (Coelacanthem e Great Molasses Disaster), Jeremy do Pearl Jam e Pop/Rock dos anos 80

Algo mais?

Em termos de influência eu sou particularmente chegada a musicais (Heathers, The Guy who didn't like Musicals, Chicago, Be more Chill, Black Friday, etc) e consumo

muitos videos de youtube, principalmente sobre história e isso costuma ajudar nas minhas inspirações

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Sinceramente é um processo que eu costumo gostar muito e as vezes é algo até bastante pessoal, eu quase sempre acabo colocando algo meu nas minhas personagens e tendo a oportunidade de explorar aquilo por um angulo diferente, fora eu adorar a sensação meio escapista de viver uma vida fantasiosa de aventureira, monstro ou investigadora por um tempo

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Seus gostos e ideais, quais seus objetivos, como é a aparência que eu estou visualizando na minha cabeça (e muito provavelmente desenhando depois), que tipo de mecânica pode ser interessante, que tipo de pessoa pode ser interessante... Esse tipo de coisa

Como foi a experiência?

Acredito que muito boa, apesar de eu sempre ter um certo anseio de não ter performado tão bem quanto eu gostaria nas minhas histórias

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Uma história e ambientação interessantes e uma narrativa envolvente. Eu tenho um apreço muito grande por ter algo de interessante pra explorar e me sentir me perdendo naquilo.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Na última mesa acredito que não, no máximo houveram seus problemas de distância, hardware e horários. Mas isso costuma acontecer mesmo, não é algo que me incomode tanto. Num geral me eram momentos ótimos.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim e muito. Eu costumo pensar bastante em que tipo de conflito pode ser interessante pra uma história, que tipo de cena eu gostaria de fazer, o que seria fofo, assustador ou engraçado de acontecer. Fora que eu costumo passar muito tempo fazendo worldbuilding de cenários que tenham me atraído a atenção.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi bom, se não um pouco amedrontador, mas num geral eu gostei muito. Tive algumas experiências anteriores de RPG onde por n razões ou o narrador parecia estar fazendo uma história mais pra ele do que pro grupo ou os jogadores estavam usando mais como uma desculpa pra se encontrarem e não estavam com a cabeça naquilo (e claro que eu já tive meus momentos de não estar no mindset certo também)

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Eu gostei muito, adorei os personagens e histórias que surgiram na minha mesa.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Já encontrei muito homem que parece usar o jogo como uma power trip, seja através dos tipicos combos, o clássico advogado de regras que sabe mais que todo mundo ou de personagens que sentem que não precisam do grupo pra nada, já lidei com muitos jogadores tímidos que ficavam com medo de se abrir e entrar no personagem (algo que me da uma certa compaixão e pena, admito) e até hoje eu tenho pessoas as quais eu fiquei particularmente apegada ao seu jeito de jogar ou narrar, seja porque fala demais ou porque tem ideias interessantes.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Uma situação particularmente marcante em um jogo onde eu estava como jogadora foi quando a minha personagem morreu, depois de anos crescendo ao lado das outras personagens do grupo ingame e meses de jogo, e eu e o narrador nos sentamos pra fazer o funeral dela e foi um momento interessante tanto incharacter quanto fora quando o evento aconteceu. Principalmente depois que eu voltei para o

jogo com uma personagem completamente diferente em termos de objetivos e jeito de interagir.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Pessoalmente eu tive três grandes experiências ruins, uma é o típico caso de lidar com machismo ou transfobia dentro de rpg (já tive personagens minhas estupradas, já tive que aguentar homem me explicando jogo que eu narro a anos, já tive personagem minha recebendo comentários desagradáveis por conta da minha voz), uma situação isolada em que um determinado narrador não estava sabendo aceitar críticas e isso gerou algumas brigas entre o grupo daquela mesa na época e uma outra situação específica onde eu estava num estado mental bem ruim e tive que parar uma mesa que eu estava narrando de tão frustrada que eu tava comigo mesma a ponto de começar a chorar.

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?*

Eu comecei a narrar por querer experimentar contar as minhas próprias histórias mesmo e acabei gostando quando percebi que a recepção das pessoas era geralmente positiva

Quais sistemas já narrou?

Cypher System, FATE, Crônicas das Trevas, D&D 5E e alguns outros

Fale da sua experiência como narrador.

É um lugar que eu gosto muito, apesar de eu preferir ser a jogadora geralmente, mas também as vezes me é uma fonte de ansiedade quando eu começo a ficar com medo de não entregar uma história boa ou não conseguir terminar uma história. Mas é algo contra o qual eu estou lutando e pretendo continuar desenvolvendo até eu ficar melhor que esse medo, porque é um hobby pelo qual eu tenho muito carinho.

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Meus sistemas favoritos, estranhamente, são o crônicas das trevas (pela opção de fazer histórias de terror e criar monstros) e o d&d 5e (pela simplicidade e o alcance, visto que quase todo mundo que já jogou rpg já jogou d&d e é um sistema que me permite fazer cenários bem diferentes)

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Eu costumo fazer trilhas sonóras pra me colocar no mood certo, faço mil anotações, brainstormings de cenário, desenhos de conceitos que me interessam, assisto muitos vídeos, filmes ou séries como pesquisa pra um determinado assunto ou tema que eu queira abordar e converso com outras pessoas que eu goste de como pensam pra elaborar ideias que sejam difíceis de trabalhar sozinha.

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Depende do sistema. Eu geralmente tento ser bastante paciente e demonstrar pra pessoa que aquilo é algo que estamos fazendo por diversão e ela não precisa se preocupar em entender tudo de uma vez ou de achar que está atrapalhando alguém. Mas quando é com um sistema o qual eu não sinto que domino MUITO bem eu costumo pegar uma pessoa que domine melhor que eu pra ser meu advogado de regras contratado e ajudar nesses momentos de dúvida

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

É muito raro que um personagem morra na minha mesa, mas quando é algo possível eu costumo tentar deixar os jogadores cientes disso e usar a antecipação e medo dessa possibilidade como uma mecânica a favor da história. Quanto aos meus personagens morrerem eu realmente não sei... Acho que só tive uns dois que morreram e não sei bem se eu tenho um jeito padrão de lidar com isso, mas acho que lidei bem das últimas vezes.

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Na mesa de Humblewoods acredito que não, pelo menos não propositalmente; No máximo houveram alguns desencontros, principalmente no final que foi difícil de

juntar todas as pessoas na mesa. Mas isso é algo que acaba fazendo parte dos jogos e eu tento aceitar... Mas acho que algumas pessoas ficaram meio chateadas com isso.

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Eu costumo gostar de ter jogadores de tipos diferentes e até tento lembrar quem encaixa melhor com qual tipo de história na hora de convidar a pessoa pra um jogo. Algumas pessoas parecem muito divertidas de se ver jogando em determinadas situações.

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Eu prefiro qualquer jogador que se mostre ativo e interessado na história, ou ao menos que tenha interesse em compartilhar as suas ideias; Isso costuma ajudar bastante a narradora, principalmente nos momentos onde algum outro jogador parece mais contido ou a história trava. Fora que costuma ser muito interessante.

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Eu tenho a tendência a me preparar além do que eu deveria por pura ansiedade. Mas estou tentando lidar melhor com isso

Como você reage quando tem que improvisar?

Depende da situação. Eu tenho uma noção muito clara de que nunca uma história colaborativa vai acontecer da maneira como você espera, e isso é bom, é parte do que torna ela interessante. Sendo assim é necessário saber improvisar quando as coisas fogem dos trilhos, mesmo que com medo; Com o tempo acaba se tornando algo que você vai pegando o jeito de como fazer.

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Acho que eu tenho dois grandes desafios pra superar, toda a minha ansiedade de não conseguir fazer algo tão bom quanto eu esperava e sentir que eu fiz as pessoas perderem o tempo delas e o fato de eu parecer ter uma atenção limitada pra alguns assuntos e isso as vezes me fazer perder o interesse em uma história antes de ela terminar. São meus dois maiores problemas.

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Sim.

Brincadeiras a parte, eu sinceramente adoro criar discórdia mas acho que isso não é algo bom de se fazer SEMPRE e sem pausas. Acho que é importante fazer personagens colaborativos porque o jogo é colaborativo e é bom fazer personagens que causem discórdia porque gera drama e drama é o que move histórias.

O que seria "criar discórdia"?

Discórdia, pra mim, são ações em jogo que geram drama ou alguma forma de confusão interessante. Não é um simples fazer bagunça, até porque isso não tem graça e qualquer um faz. É você saber como ser o rival daquele paladino certinho, ou a terceira roda de um triângulo amoroso complicado. É você criar coisas que tornem a história mais interessante.

O que seria ser mais colaborativo?

Para mim ser colaborativo é a típica regra de improviso de "sim e", é você entender que a história não é só sobre o seu personagem ou a sua narrativa, e que às vezes é interessante ajudar os outros a terem seu momento de brilhar também. Saber manter o grupo unido, mesmo quando os personagens em si não o são, também é algo importante, afinal de contas é um jogo entre amigos.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Eu amo! Adoro ficar pensando "o que esse personagem faria nessa situação?" "o que seria mais interessante de por aqui?" essa é a graça de jogar

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Eu costumo pensar bastante na hora de fazer a ficha em que tipo de coisa vai ser legal de jogar e costumo antes do jogo tentar me por no mindset da personagem.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Conversar sobre as suas ideias com as outras pessoas no jogo é SEMPRE bom

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

SIIM

Eu me apego muito a algumas personagens, mas também as vezes largo elas quando param de ser interessantes.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim e eu acho isso ótimo. Já tive alguns personagens que evoluíram e se tornaram vilões ou heróis dependendo das coisas que foram acontecendo com eles, é algo muito legal de ver.

Como foi isso pra você?

Até hoje tem sido uma situação muito agradável e em parte eu sei que devo isso as pessoas que jogam comigo

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Positiva geralmente, a maior parte das vezes meus personagens acabaram mudando pra algo interessante tirando um caso ou outro em que a personagem parou de fazer sentido depois de algum acontecimento e precisou ser abandonada.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Ok, faz parte. Até hoje eu nunca tive que lidar com isso de uma maneira que fosse ruim.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Também faz parte, no máximo é algo que se precisa tomar cuidado pra que não suma com o jogo ou atrapalhe a história, mas em parte é até bom que aconteça. A graça do jogo é deixar aquele grupo de pessoas juntas.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Ou acontece algo engraçado, alguém lembra de alguma coisa ou a porcaria do Fábio não sai do celular e fica vendo memes ao invés de prestar atenção (mas é pra isso que serve você punir o personagem)

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Infelizmente as vezes elas tornam um jogo algo mais casual, e nem sempre essa é a experiência que eu busco, até porque o que eu mais gosto são as histórias rolando. Mas faz parte e se o grupo prefere assim talvez o problema seja você e não tem nada de errado em admitir isso.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Eu costumo falar sobre o que determinadas situações me lembram, mas também não tem me sido incomum que, quando a história esta focada em um outro personagem, eu fique in character conversando com outro personagem

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Sim, e estranhamente os jogos online costumam ter um controle melhor disso porque as conversas não precisam ser algo que atrapalhe o jogo de quem esta no personagem. Fora que a opção de diferentes meios de chat acaba permitindo conversas em personagem muito interessantes.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Eu pessoalmente odeio metajogo, costuma ser algo que estraga a história, mas já me vi forçada a sucumbir a esse mal mais de uma vez (mas eu culpo o narrador)

O que você acha de metajogo num geral?

Eu realmente não gosto e não vejo graça nisso

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Acredito que não

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Sim

Eu adorei participar da pesquisa e adorei poder jogar com as pessoas que eu conheci durante ela, espero seriamente que dê pra ter essa experiência novamente, mesmo que em outro jogo.

2.3 Pink

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Rio Grande do Norte

Qual sua profissão? Advogado

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Desde 2011

Quais sistemas já jogou?

Storytelling; Storyteller; Lima System; Powered by the Apocalypse; FATE;

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- Jogo em console
- Jogo no celular
- ~~Jogo RPG~~
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

CAM; Aves de Rapina; Dr. Sono; Atômica; Les Chansons D'amour; The Rocky Horror Picture Show; O Grito; O Chamado;

Quais são suas leituras favoritas?*

Ninguém Nasce Herói; O Apanhador no Campo de Centeio; Aniquilação; A Torre Negra; Pornofantasma; Feriado de Mim Mesmo;

Quais são seus jogos favoritos?

Mirror's Edge; Silent Hill 1-3; The Sims; Alice Madness Returns; Sunless Sea; Disco Elysium;

Quais são suas séries de TV favoritas?

The Haunting of Hill House; The Exorcist; Doom Patrol; Midnight Mass; Buffy;

Quais são suas músicas favoritas?

Track 10 (Charli XCX); Twice (Charli XCX); Lightning (Charli XCX); Hola (Miranda!); Sinal Fechado (Getúlio Abelha); My Agenda (Dorian Electra); party 4 u (Charli XCX)

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

É divertido optar por um conceito, mas acho cansativo o processo de traduzir isso para mecânicas. Como sou mais narrador de jogador eu tenho que repetir este processo várias vezes para povoar o cenário de personagens e é um processo cansativo.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Sempre considero as habilidades nas quais o personagem é bom e as vulnerabilidades e conflitos dele consigo e com o mundo do cenário. Se for um cenário com poderes e habilidades mágicas ou sobrenaturais sempre considero como especificamente elas se manifestam quando invocadas pelo personagem.

Como foi a experiência?

Divertida e satisfatória, apesar de ter algum cansaço pela preparação sempre é muito bom.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Espero por mecânicas que deem suporte à narrativa proposta, uma boa ambientação no texto do jogo e uma proposta bem definida e apresentada de jogo, se possível saindo do óbvio e dando novas interpretações aos tropos do gênero.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Sim, geralmente acontece quando um jogador sente que o seu personagem está sendo deixado de lado ou suas ações não possuem impacto na trama cooperativa do jogo.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim, como tenho preferência por jogos de realismo fantástico, gosto de imaginar, por lazer, a minha realidade como se fosse um dos cenários do jogo e eu fosse um

personagem. Além disso, como costumo ser mais narrador que jogador, me pego pensando em plots e beats narrativos para as histórias do narrador.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi excelente, fico muito feliz em colaborar com um projeto de pesquisa no qual eu acredito e acho relevante. Tive experiências anteriores nas quais jogadores começaram a engajar num comportamentos disruptivos com seus personagens e com os demais jogadores, fora do jogo.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Foi divertido, como o que mais me atrai no RPG é a possibilidade de uma narrativa colaborativa, gosto muito de pegar ideias e conceitos de várias pessoas e compatibilizá-las numa proposta que reúna todos estes elementos.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Todos jogadores na mesa que joguei eram muito comprometidos com a interpretação dos personagens, procurando reagir no jogo mais com base na psicologia do personagem do que com a lógica de jogador. Alguns são mais quietos e mantêm suas contribuições mais pontuais para a história, assumindo de forma geral uma posição mais de suporte; outro perfil já gosta de assumir mais riscos com a sua personagem e constantemente se coloca em situações complicadas e perigosas e se diverte muito com isso e o perfil meio -termo entre estes é jogador que age em situações de risco mas postergando a exposição ao perigo para quando tivesse recursos suficientes para lidar da forma mais efetiva.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Um momento muito impactante que experimentei enquanto jogava foi numa mesa de Changeling: os Perdidos no qual meu personagem encontrou, sozinho, um antagonista num sonho que não apreciava ameaçador a princípio e apesar de sentir que algo estava errado, não tinha motivos para desconfiar do personagem especificamente e o permiti me conduzir a um ponto específico em que a cena deixava

de parecer um sonho comum e se tornava um pesadelo perigoso e foi quando decidi agir e iniciar uma sequência de fuga e perseguição e parecia uma cena de filme de terror fugir do antagonista me perseguindo no meio de um pesadelo, foi uma cena eletrizante.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Na mesma mesa de Changeling: os Perdidos, ocorreu um episódio no qual o meu personagem se esforçou para fazer uma mudança na cena usando poderes sobrenaturais e o narrador para tentar manter o status quo ao invés de aceitar a modificação que introduzi, usou mecânicas para desfazer a mudança que introduzi e reestabelecer o status da cena.

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?*

Após jogar o jogo de PC "vampire: the masquerade -bloodlines" fiquei interessado em jogar a experiência com o RPG de papel e caneta e comprei o livro de Vampiro: o réquiem da primeira edição.

Quais sistemas já narrou?

Storytelling; Powered by the Apocalypse;

Fale da sua experiência como narrador.

É muito gratificante e gosto muito de desenvolver a narrativa em conjunto com meus amigos e estabelecer um tom para a história através das consequências e reações às decisões dos meus jogadores, apesar de geralmente ser uma tarefa desgastante pra mim planejar uma sessão, mas vale à pena.

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Storytelling é o meu predileto porque dentre os sistemas que joguei, é o que melhor emula através das suas mecânicas, temas e tons, o horror pessoal de

personagens que tem que conciliar uma natureza monstruosa e humana, assim como o drama que a sua natureza sobrenatural causa na sua vida e nas pessoas ao seu redor. Além disso, é um sistema que utiliza muito realismo fantástico que é um gênero pelo qual eu tenho muito apreço.

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Eu deixo um planejamento preparado com os temas e tons abordados na cena, assim como os principais eventos que podem ocorrer nesta e os personagens que os jogadores irão interagir. Também preparo com alguma antecedência um "mapa de crônica" com os principais pontos da história e gatilhos para início de novas fases da crônica.

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Geralmente passo o grosso do cenário e regras na sessão zero antes de iniciarmos propriamente a jogar e quando estamos na fase de criação de personagens, mas na minha experiência, iniciar o jogo e ensinar as mecânicas aos jogadores conforme eles as utilizam é a melhor forma de ensinar.

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Eu compreendo que é uma possibilidade mecanicamente, mas evito situações ou antagonistas que matem personagens do jogador apenas com base em mecânicas e rolagens de dados, prefiro que as mortes de personagens de jogadores se deem como consequências de escolhas deles, a morte do personagem sendo apenas uma reação a uma decisão do jogador.

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Sim, mas foi em decorrência de um deslize meu que deixei de adequadamente incorporar as mudanças que o personagem dele fez na narrativa e o engajamento dele com a história foi reduzindo.

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Tento identificar o que cada um espera do jogo e da experiência e adequar a proposta do jogo para atender às suas expectativas mas sempre consciente de que

estas tem que ser compatíveis com o a dos demais jogadores devido à natureza colaborativa do RPG.

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Não tenho nenhum perfil predileto, acredito que todos adicionam uma dinâmica distinta na mesa.

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Me preparo bastante, deixando um planejamento de eventos separado por cenas pronto, fichas de NPCs todas prontas, informações de consulta separadas e analisando a coerência das cenas com os temas e tons abordados, além do ambiente limpo e organizado para receber os amigos.

Como você reage quando tem que improvisar?

Com naturalidade, acontece constantemente pela interação dos jogadores com a história, é papel do narrador.

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Ter em mente as decisões que os jogadores fizeram entre uma sessão e outra e incorporá-las com elegância e coerência na história e pesar as suas consequências para o cenário de forma proporcional.

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Meu estilo de jogo é mais narrativista, focando em propagar a história adiante e explorar a reação do personagem ao cenário e vice-versa, prezando por narrativa antes de mecânicas. Também sou mais intimista, procurando explorar as emoções e estado mental do personagem e como isso interfere no comportamento dele. Prezo por um jogo mais colaborativo entre os jogadores e prefiro trabalhar em conjunto com meus colegas para alcançar soluções.

O que seria "criar discórdia"?

Seria gerar dramas e dilemas entre outros personagens dos jogadores, gerando interações que não sejam inteiramente positivas, sem criar interrupção.

O que seria ser mais colaborativo?

Seria optar por soluções e proposições que envolvam colaborar com os demais personagens dos jogadores e evitar interações que possam causar atrito entre eles.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Natural, na maior parte do tempo consigo habitar bem a mente do personagem e reagir de forma coerente com o conceito dele.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Apenas reflito sobre as aspirações e objetivos do personagem e sobre como ele estaria se sentindo na situação atual.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Leituras mais específicas sobre o aspecto que eu gostaria de explorar agindo como complementação.

Você se apegava ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Não.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Já, e com frequência, em geral essas mudanças acontecem de acordo com as interações com os demais personagens dos jogadores, ou, diante de dilemas desafiadores apresentados pelo narrador.

Como foi isso pra você?

Frustrante em ocasiões específicas, mas na maior parte do tempo, surpreendentes e bem-vindas.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Nas situações em que fiquei frustrado, minha reação foi negativa, pois preferia que as decisões que tomei com meu personagem tivessem impacto na narrativa ao

invés de seguir um final pré-determinado. Nas situações em que fiquei surpreso positivamente, minha reação foi positiva por me encontrar em uma situação que desafiava a forma como até então eu pensava sobre meu personagem.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Com alguma tranquilidade, mas prefiro quando o sistema propõe mecânicas e ferramentas "fora da caixinha" para lidar com a morte dos personagens e utilizar a ocasião de forma criativa, do que sistemas que apenas declaram a morte do personagem.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Não me incomodam desde que não estejam sendo muito altas e que eu não esteja participando ativamente da cena.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Quando os jogadores não estão participando diretamente da cena.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Posso me tornar mais impaciente e refletir menos sobre as alternativas que posso tomar.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sobre o próprio jogo ou algo que vi nas redes sociais.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Sim, nos jogos virtuais como geralmente todos compartilham o mesmo canal de comunicação, as conversas paralelas só podem se dar por meio de canais de texto, e não nos de voz, de forma que não atrapalha tanto quem está participando da cena.

Nas mesas presenciais é mais fácil iniciar conversas paralelas sem perceber que está atrapalhando.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Acho metajogo natural até certo ponto e compreendo que é impossível atingir total abstração entre personagem e jogador. Na maior parte do tempo, não considero como algo que atrapalhe a experiência.

O que você acha de metajogo num geral?

Que é inevitável e que podemos controlar em maior ou menor grau, e utilizá-lo de forma consciente para a tomada de decisões no jogo, especialmente no que se refere aos personagens dos demais jogadores.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

—

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

—

2.4 Anastácia

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- ~~Outro: Ensino superior incompleto~~

Qual estado você mora? Rio de Janeiro

Qual sua profissão? UX Writer

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Aos 10 anos, com meu irmão e seus amigos

Quais sistemas já jogou?

Os mais antigos mesmo, como D&D (edições de 2000 - 2009), Vampiro Idade das Trevas e recentemente joguei a edição de D&D com personagens fofinhos, como ratos, corvos etc. Foi muito divertido!

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- ~~Assisto filme~~
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- ~~Jogo no pc~~
- Jogo em console
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- Assisto séries
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Fellini Otto e Mezzo, Bala triste de trombeteira

Quais são suas leituras favoritas?*

YA, Fantasia e teoria marxista

Quais são seus jogos favoritos?

Final Fantasy 14, Life is Strange e WoW

Quais são suas séries de TV favoritas?

Doctor Who, Buffy

Quais são suas músicas favoritas?

Eu literalmente gosto de qualquer tipo de música. Depende do dia.

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

É muito legal esse processo, porque permite que a gente viaje sobre pessoas que gostaríamos de ser, e as vezes, até pessoas que nao gostaríamos de ser... Como fazer um personagem que tem pitadas de vilão só pela diversão de atuar como um nas sessões. Eu amo criar a backstory dos personagens.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Eu sempre coloco muito de mim nos personagens, mas com algum twist. Faço pesquisa, crio backstory... na real eu gosto muito de ter um perfil de herói mesmo. Mas teve uma vez que joguei com uma personagem de caráter duvidoso e foi uma delícia

Como foi a experiência?

É sempre uma experiência incrível. Quando eu era mais nova, eu costumava mestrar os jogos e amava fazer vozes diferentes e trejeitos diferentes para cada NPC. Eu sou muito tímida, então quando penso nisso hoje em dia eu até fico sem acreditar porque eu mestrava para umas 6 pessoas, não necessariamente todos eram meus amigos, mas ainda assim quando o RPG começava era como se eu adotasse uma postura imune a timidez.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Aventura, muito roleplay (roupas, vozes, falar dentro do personagem) e também jogar em grupo

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Sim! Na real, eu mestre pra personagens que queriam fugir da narrativa que eu tava criando, e acho que é só um perfil de jogador mesmo que gosta de desafiar o mestre e ver até que ponto o mestre consegue guiar sem estar nos trilhos do planejado. Eu até curtia quando faziam isso, porque eu sempre tinha uma substória pronta pra se algum jogador fizesse isso - era só adaptar ao caminho do jogador

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Quando eu mestrava sim. Porque eu queria tentar cobrir todos os caminhos possíveis de trilhar e pra isso eu fazia várias charadas... algumas físicas outras não. Fazia papel com a borda queimada pra parecer pergaminho antigo... era uma loucura isso, mas muito muito divertido.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi incrível participar da pesquisa para me lembrar do quanto eu amo RPG. Nunca tive uma experiência não colaborativa de RPG

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Foi bem legal porque eu estava jogando um sistema novo dentro do D&D com personagens não humanos, mas humanoides, como rato coelho etc. Foi a primeira vez que joguei RPG fofo e eu AMEI ter essa oportunidade. Isso mudou a forma como abordei o personagem e a história.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Eu já joguei com cada um desses arquétipos de jogador e acho que faz parte mesmo. O legal de jogar em grupo é que cada pessoa é muito única dentro do seu jogo, e o bacana é ver como esses perfis conseguem colaborar pra jogar juntos.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

O rosto dos jogadores quando você apresenta charadas que devem ser resolvidas em grupo

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Quando eu e um ex namorado meu jogamos e ficamos antagonizando um no outro dentro do jogo e isso afetou DE VERDADE o nosso relacionamento

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?

Eu era bem novinha, tinha uns 11-12 anos e comecei a narrar porque já tinha jogado muitas mesas como jogadora. Mas narrar parecia mais divertido de alguma forma.

Quais sistemas já narrou?

D&D, Vampiro a máscara

Fale da sua experiência como narrador.

Eu gostava de levar a experiência completa pro grupo, então tinha playlist de musica pra cada ambiente, tinha música pra momento de batalha, eu sempre usava uma roupa mais medieval pra narrar e fazia pergaminhos a mão, além de charadas linguísticas. Queria conseguir passar a experiência toda pros jogadores - eu amava pensar nisso. Sobre a história, eu tentava fazer o padrão normal de "taberna-chamado pra aventura-ida pra aventura", mas sempre curti fazer os personagens terem que conhecer uns aos outros primeiro para rolar aquele processo de maior entrosamento até do grupo

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

D&D, acho que é apego mesmo

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Eu monto a história, monto as cavernas, dungeons, labirintos e vou inserindo monstros que combinam com o tipo de lugar. Mas sempre separo alguns monstros pra jogar no caminho quando sinto que os jogadores estão muito confortáveis

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Super de boa, e geralmente o grupo todo ajuda a pessoa a entender as regras

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Eu nunca deixo meus jogadores morrerem hahaahahaha não consigoooo

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Sim, que jogou contra os outros jogadores e quis ir para outro caminho. Não acho isso um problema, às vezes pode ser chato...

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Quando você mestra, você meio que espera vários tipos de jogadores na sessão, então pra mim era meio que normal

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

O jogador que mergulha na história 100% e atua com os meus npcs

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Sempre me preparo muito bem pra cada sessão

Como você reage quando tem que improvisar?

É divertido!

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Conhecer todas as possibilidades de escolhas dos jogadores

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Ser colaborativo sempre, jogar para fazer os jogadores avançarem sempre se ajudando

O que seria "criar discórdia"?

Incitar antagonização entre os jogadores

O que seria ser mais colaborativo?

Valorizar o trabalho em grupo dos jogadores e incentivar isso

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Acho que faz parte :)

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Pior que não?! Nunca parei para pensar nisso... Quando eu crio um NPC, eu sempre procuro imagens de como aquele npc seria e imprimia pra eu ter uma noção e na hora do jogo, eu interpretava conforme a imagem que eu tinha

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Pensar em como seria a voz e o tom do personagem sempre ajuda

Você se apegava ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim, na real sempre me apego aos jogadores

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim!!! Quando eu tomei decisões mais antagônicas tendo um personagem de alinhamento boa

Como foi isso pra você?

Gera um estranhamento porque vc percebe que aquele personagem nunca faria isso, e de repente fez

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Positiva, porque dá pra ver que independente de tudo, tem muito de nós e do nosso momento no personagem

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Tristezaaa

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Se for conversa ingame (dentro do personagem) acho legal. Se for papo atrapalhando o jogo, fico irritada, peço pra que parem.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Podem começar até pela conversa sobre o proprio jogo e vao fungindo de proporção

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Se for conversa sobre o proprio jogo, fico de olho no que os outros estão achando

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sobre o jogo XD

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Sim! Em jogo online é mais fácil não ter esse tipo de conversa

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

É bem complicado porque você precisa usar essas infos de acordo com o que seu personagem seria capaz de intuir

O que você acha de metajogo num geral?

Gosto muito de falar do metajogo com outros jogadores

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

—

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

—

3. 2021

3.1 Mariana

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? São Paulo

Qual sua profissão? Programadora

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Com amigos e um hero quest

Quais sistemas já jogou?

D&d, storyteller, defensores de Tokyo, gurps, sistema de mestre

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- ~~Leio HQ~~
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- ~~Jogo em console~~
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Labirinto, procurando nemo

Quais são suas leituras favoritas?*

Aventura e Fantasia. Autor favorito Neil Gaiman

Quais são seus jogos favoritos?

Rpg e plataforma

Quais são suas séries de TV favoritas?

Sci fi e investigação (atualmente doctor who)

Quais são suas músicas favoritas?

Rock

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Adoro. Acho que minha parte favorita do jogo é criar um personagem e determinar como ele deve agir, quem seremos por toda uma aventura

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

A interpretação e como posso me divertir com esse personagem

Como foi a experiência?

Muito divertida. Gostaria de continuar

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Uma boa história e interações diversas

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Um pouco eu, pois fazia parte do personagem

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim. Muitas vezes mais grupos se reúnem online para discutir ações futuras, upgrades, indicar leituras para resolver problemas

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi muito positivo.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Ajudei no que pude

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Nunca gostei muito de advogado de regras. Minha maior experiência em jogo é com interpretação e jogadores que gostam de combater sozinhos ou [em] grupo e gosto muito desses perfil. Jogadores mais quietos são mais complicados que os expansivos.

Não gosto de grupos que criam personagens com a mesma personalidade.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

—

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?

Na escola, quando fiquei sem grupo

Quais sistemas já narrou?

D&d

Fale da sua experiência como narrador.

Não sou uma boa narradora. Sou desorganizada

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

D&d apenas

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Mapas e história. Muita leitura

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Gosto de explicar cenários. Como disse, sou desorganizada para regras

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Gosto. Acho que adiciona emoção

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Acho que não. Mas os jogadores não interpretaram muito

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Não lido bem com advogado de regras. E jogador que nunca aparece. Os demais eu gosto

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Os que se importam com a interpretação

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

O suficiente para ter a história e npcs bem criados e sem buracos

Como você reage quando tem que improvisar?

Gosto, mas as vezes me atrapalho. Ainda sim, gosto bastante

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Regras

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Depende da mesa. Geralmente colaborativa. Gosto de jogar com personagem suporte

O que seria "criar discórdia"?

2 tipos. Dentro e fora do jogo. O personagem propositalmente criar antagonismo. Ou o jogador criar confusão com os outros e o mestre. As vezes o primeiro pode ser legal. O segundo nunca

O que seria ser mais colaborativo?

Participar com os outros jogadores de decisões e agir mais pelo grupo

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Animada. Gosto da ação do inesperado

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Sim. As vezes testo diálogos. Frases prontas. Pesquiso personagens com personalidade parecida

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Amigos e leituras de personagens parecidos

Você se apegando ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim. Assim que crio

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Muito

Como foi isso pra você?

É sempre um choque.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Ambos já aconteceram. O personagem já passou por situações em que pode mudá-lo de formas que achava interessante.

O narrador já decidiu mudar aspectos do meu personagem para que o agradem mais e isso atrapalhou minha interpretação

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Fico triste. Mas gosto da emoção de saber q a morte pode acontecer

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Se a ajudam o jogo, acho ok

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Qualquer coisa pode começar

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Não tenho opinião

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sonhe o q se está falando

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Diminuem, com certeza. Toda a interação diminui

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Depende da mesa. Tem mesas que não faz sentido usar vai atrapalhar. Tem mesas que dá pra jogar dados e "ter inspiração divina"

O que você acha de metajogo num geral?

Acontece. É ok em muitos casos

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

—

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

—

3.2 Lídyá

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Amazonas

Qual sua profissão? Estudante

Sobre o seu perfil de jogador**Como começou a jogar RPG?**

Assistia pessoas jogando na escola, depois acabei encontrando minhas próprias mesas.

Quais sistemas já jogou?

D&D 5e, Fate, Traveller e alguns Homebrews.

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assistio filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- Jogo em console
- Jogo no celular
- ~~Jogo RPG~~
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~

- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Filmes do Studio Ghibli e do Guillermo del Toro

Quais são suas leituras favoritas?*

Fantasia e contos

Quais são seus jogos favoritos?

Fantasia

Quais são suas séries de TV favoritas?

Anime

Quais são suas músicas favoritas?

Trilhas sonoras

Algo mais?

—

Como Jogador**Como é criar um personagem pra você? Por que?**

É algo muito importante, costumo entrar de cabeça no personagem. Me apego tanto que costumo repetir o mesmo personagem em jogos diferentes.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Deixo a criatividade rolar só. Mas considero os atributos que consegui no jogo pra ter uma ideia geral de quem ele é

Como foi a experiência?

Na pesquisa? Foi maravilhosa. Acho que nunca tive uma mesa com tanta sintonia como essa, foi incrível jogar com eles. Os personagens se encaixavam muito bem entre si e no mundo. Foi uma pena não termos conseguido continuar jogando, o final ficará pra sempre indefinido.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Imersão. Uma história envolvente, com personagens que você se apegue, e bastante aventura.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Acredito que não.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim, como a mestre deixava cliffhangers no final, sempre ficava pensando no que ia acontecer, em como eu iria agir, etc

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi muito bom, fico feliz de ter participado. Não entendi a segunda pergunta.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Fiquei satisfeita com os resultados, foi divertido.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Todos eram bastante focados na história dos personagens e em como eles agiam, saíram personagens incríveis dali. Considero um ponto muito positivo.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

—

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?*

Queria levar RPG pra grupos de amigos que não tinham contato com isso, e na falta de um mestre, foi o jeito.

Quais sistemas já narrou?

Era um sistema próprio levemente baseado em d&d.

Fale da sua experiência como narrador.

Foi mediana. Acredito que consegui fazer um trabalho satisfatório na maior parte do tempo, mas por ser uma história própria, tive muita dificuldade de criar um final consistente. O mesmo se repetiu em outras narrativas.

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Só narrei em um sistema

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Crio a ambientação, procurando fotos e trilhas sonoras, e imagino que tipos de objetivos poderiam ser cumpridos naquele lugar.

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Como num jogo de tabuleiro, geralmente só dou as diretrizes gerais e o resto vai ficando claro com o tempo.

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Seria um bom acréscimo à narrativa, não preparo nada de antemão.

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Não.

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Gosto de personalizar o que acontece com cada um de acordo com suas preferências.

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Aqueles que escrevem backgrounds ricos pros seus personagens, com muitos detalhes que posso trazer a tona durante o jogo.

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Só crio o cenário da sessão e como ele se conecta com o todo.

Como você reage quando tem que improvisar?

Não lido muito bem, mas acaba sendo mais interessante do que o planejado.

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Pensar em histórias interessantes e conectar os detalhes. Criar os acontecimentos que os jogadores vão passar é muito difícil.

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Colaborativo, eu acho.

O que seria "criar discórdia"?

O jogador que inicia conflitos na narrativa e entre a party, ou que prioriza seus próprios interesses.

O que seria ser mais colaborativo?

O "lawful good", jogador que segue a ideia geral da party.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Pra alguns personagens é mais fácil, pra outros nem tanto. Depende do quão imerso eu estiver no momento.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Não faço nada demais, vem naturalmente pra alguns personagens.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Geralmente tenho que mudar o rumo que estava levando o personagem.

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim, com muita facilidade.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Já.

Como foi isso pra você?

Geralmente vem das interações com a party ao longo do tempo, ou de um evento traumático específico.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Acho bom quando acontece, porque me força a pensar em como o personagem seria afetado e como ele muda diante disso.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Nunca tive um personagem perto da morte, então não penso muito sobre.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Acho divertido.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Esperando algum dos jogadores/o mestre chegar.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Mostram o estilo do grupo e em qual estilo seria melhor me manter.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sou mais do tipo ouvinte.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Joguei majoritariamente online, mas não notei muita diferença pro offline. Acho que talvez online se tenha menos conversa paralela durante o jogo, costuma se ater ao início e ao fim das partidas.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Gosto de manter as coisas separadas, senão estraga a graça de fazer o personagem descobrir coisas.

O que você acha de metajogo num geral?

É legal trocar teorias com os outros jogadores, desde que isso não influencie nos personagens.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Não.

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Não.

3.3 Marina

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Superior
- Pós-Graduação

- Outro:

Qual estado você mora? Minas Gerais

Qual sua profissão? Psicóloga

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

A mesa de RPG da pesquisa foi a minha primeira experiência jogando RPG

Quais sistemas já jogou?

Storytelling e Tormenta

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- ~~Jogo no pc~~
- Jogo em console
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

A origem, UP - Altas Aventuras, Interestelar, Donnie Darko

Quais são suas leituras favoritas?*

O Hobbit, A menina que roubava livros, Belas Maldições

Quais são seus jogos favoritos?

Stardew Valley, Harvest Moon, Valkyrie Profile 2, Don't Starve

Quais são suas séries de TV favoritas?

The Mentalist, Supernatural, Sherlock,

Quais são suas músicas favoritas?

Queen, Legião Urbana, Nirvana, Pink Floyd

Algo mais?

(listei as bandas na parte de música pq difícil escolher uma só)

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

É divertido, porque me permite pensar histórias e possibilidades que não precisam necessariamente ter a ver comigo, praticamente inventar uma vida nova durante um tempo. Sinto que posso explorar novos cenários e até mesmo tomar atitudes duvidosas que eu não tomaria na vida real, sem ter nenhum prejuízo em relação a isso.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

A personalidade que o personagem vai ter, a forma como ele vai agir nas situações e como isso vai influenciar na minha forma de jogar

Como foi a experiência?

Foi muito bom. Não tinha jogado RPG antes e eu gostei do formato de contação de histórias, onde o foco era o enredo do nosso jogo e não as batalhas em si.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Uma história boa, um time coeso e colaborativo, poder me divertir com as outras pessoas

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Sinto que a mesa em que participei foi montada com muitas pessoas tímidas/introvertidas. Não que isso seja um defeito, mas deixou a jogabilidade menos

fluida em alguns momentos. Particularmente tive dificuldade de me soltar e viver o personagem em alguns momentos, acredito que devido a falta de intimidade com os outros jogadores.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim. Penso particularmente no enredo do jogo, nos mistérios que precisamos resolver e nas pontas soltas que ficaram. Às vezes penso em estratégias para a próxima sessão também, dependendo do tipo de jogo

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi muito boa! Não tinha jogado RPG antes, mas cheguei a jogar depois, quando comentei com algumas pessoas que estavam participando da pesquisa, fui chamada pra compor mais algumas mesas. Gostei do mestre da minha mesa durante a pesquisa, e sinto que ele conduziu muito bem a experiência. Foi divertido jogar

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Sinto que tivemos muito pouco tempo pra jogar e desenvolver melhor esses aspectos. Teria sido mais interessante se o jogo não tivesse data pra acabar, mas considerando a pesquisa, deu pra entender porque precisamos finalizar em poucas sessões

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Acho que o mestre deu uma colher de sopa para todos nós, facilitando nosso jogo, considerando que tinham dois iniciantes. Os outros jogadores se mostraram muito compreensivos com nós que não tínhamos participado de uma mesa de RPG ainda. Percebi que alguns jogadores incorporam mais o personagem que outros.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Não, foi tranquilo

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Gosto de ser mais colaborativa, discórdia só com NPC

O que seria "criar discórdia"?

Discordar o tempo todo dos outros jogadores, tomar decisões que prejudicam o resto do time, agir pensando somente nos próprios interesses e ignorar o que foi decidido em conjunto, não ajudar algum jogador quando isso é possível, favorecer um em detrimento de outros

O que seria ser mais colaborativo?

Tomar decisões em conjunto, ouvir os outros antes de tomar uma decisão (quando é possível) ajudar os outros jogadores, não tomar decisões em segredo ou esconder informações importantes, dividir recompensas ou itens quando for cabível

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Me sinto pressionada. Sempre preciso de um tempo para pensar, visto que as possibilidades são infinitas

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Não. Tento manter em mente a personalidade que criei para o personagem

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Conversar com os outros jogadores da mesa

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim. Com muita facilidade. Fico triste quando a mesa termina e preciso abrir mão daquele personagem e criar outro em outra mesa

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Não que eu consiga me lembrar

Como foi isso pra você?

Não

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Não se aplica

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Fico muito tensa, me apego fácil aos personagens e faço o possível pra evitar a morte deles

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Dependendo da forma como acontece, não me incomoda. Se não estiver interrompendo o mestre ou algum jogador e acontecer entre uma cena e outra não vejo problema. Faz parte da dinâmica do jogo

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Depois de algum acontecimento interessante durante a partida, ou algo que remete a uma situação na vida real

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Eu não me importo. Acho interesse pra criar intimidade entre os jogadores e deixar o jogo mais fluído.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sobre coisas que estão acontecendo na partida, ações e decisões nos "bastidores" dos personagens (exemplo: explicando porque determinado personagem tomou uma decisão), lembrando de coisas que aconteceram em outras sessões

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Nunca joguei offline

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Tento não deixar isso influenciar a decisão que o personagem tomaria, porém às vezes é difícil porque facilita o jogo e evita a morte do personagem

O que você acha de metajogo num geral?

Não gosto, mas entendo que é difícil conseguir ter o distanciamento necessário

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Não, achei ótimo

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Gostaria de ter acesso a pesquisa quando for publicada

3.4 Cássio

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~

- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? São Paulo

Qual sua profissão? Tradutor e revisor literário

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

Mais ou menos no ano 2000, me interessei por RPG por causa de uma revista de RPG na banca de jornal e desde então acompanho e coleciono materiais, mas tenho poucas horas de jogo em si. Minha experiência principal é com sessões "one shot" em eventos, além de algumas mesas que nunca foram além da sessão 1 ou zero e uma mesa de star wars d20 com 4 ou 5 sessões mestrada por mim.

Quais sistemas já jogou?

D&D 3/3.5, D&D 4, Storytelling, Star Wars D20, Castelo Falkenstein, GURPS

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- ~~Jogo no pc~~
- Jogo em console
- ~~Jogo no celular~~
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- Assisto séries
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Feitiço do Tempo; Guerra nas Estrelas; Grande Hotel Budapeste; Chumbo Grosso; Josie e as Gatinhas; O Homem que Copiava

Quais são suas leituras favoritas?

Terry Pratchett; Carlos Drummond de Andrade; Ficção científica no geral (NK Jemisin, William Gibson, Phillip K Dick etc.), não-ficção

Quais são seus jogos favoritos?

Chrono Trigger; Dark Souls; Stardew Valley; Opus magnum; Jogos de Luta no geral (Street Fighter, Killer Instinct; Skullgirls etc.)

Quais são suas séries de TV favoritas?

Frasier, Community; Lost; Taskmaster; Patrulha do Destino

Quais são suas músicas favoritas?

Dois Mil e Um (Mutantes); Daydreaming in the Projects (Open Mike Eagle); Gol de Quem? (Pato Fu); Baby (Gal Costa); A quick one while he's away (The Who)

Algo mais?

RPG Actual Play: The Adventure Zone (podcast); Bylaw & Order (YouTube); Not a Drop to Drink (YouTube)

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Criar um personagem geralmente para mim é a oportunidade de explorar um conceito; prefiro me concentrar em uma ideia ou combinação de características/habilidades que dê alguma particularidade ao personagem do que em uma história prévia muito elaborada. Isso porque tenho mais interesse em como as peculiaridades do personagem afetam as interações no jogo do que em explorar complexidades no processo de criação, que é mais solitário.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Eu busco pensar em como os conceitos de personagem que adotei se traduzem em regras de forma coerente (evitar dar ao personagem competências que ele não

teria motivo para ter), harmoniosa com o resto do grupo (evitar habilidades que seriam redundantes ou inúteis diante dos outros personagens ou da proposta da campanha) e, se possível, versátil (essa é uma preferência mais pessoal; gosto mais de personagens versáteis para ter mais possibilidades de solução para um dado problema).

Como foi a experiência?

A experiência foi positiva e agradável. As principais dificuldades foram cumprimento do calendário — que foi resolvido depois combinamos mecanismos para lembrar o grupo) — e a combinação da falta de intimidade prévia entre os jogadores (incluindo mestre) com a interação limitada (remota e por áudio) — esse fator causou alguns tropeços durante as sessões, mas nada particularmente memorável.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Eu espero sujeitar meu personagem a situações inesperadas (trazidas pelo mestre ou pelos outros jogadores) para explorar qual seria a sua reação, ao mesmo tempo, espero colaborar com os demais jogadores para que cada personagem possa ser explorado e conclua qualquer arco que pareça apropriado ao desenrolar da narrativa.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Não senti problemas de cooperação, mas senti algumas falhas de comunicação com outro jogador: nossos dois personagens, devido às características de cada um, tinham uma tendência antagônica entre si, e sinto que talvez nem sempre tivemos sucesso em equilibrar a interpretação desse antagonismo com as necessidades de preservar a liberdade do outro jogador e de não emperrar a história. Creio que a plataforma (discord) tenha sido um fator para esse ruído de comunicação, pois ela gera menos oportunidades que os jogadores conversem individualmente entre si e discutam a respeito de suas interações dentro do jogo.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Pensei algumas vezes a respeito do jogo entre as sessões durante a campanha. Algumas vezes os pensamentos foram acerca dos mistérios da narrativa em si, mas

pensei sobretudo em como seria a lógica interna do meu personagem diante do que aconteceu na sessão anterior e em qual direção eu deveria levar o personagem a partir disso. Também tentava pensar às vezes em novas possibilidades de interação com os outros personagens.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Gostei bastante de participar da pesquisa, achei o grupo muito bom e disposto a fazer a mesa funcionar. Em minhas experiências anteriores, tive mais dificuldades de colaboração fora da mesa, pois, como mestre, me sentia sobrecarregado em funções (precisando ter um domínio maior das regras, preparar material, mobilizar os jogadores e marcar sessões).

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Na minha memória, os brainstorms foram relativamente curtos, houve uma prioridade em manter o ritmo e quando se percebia que um dilema se alongava um pouco mais, o mestre conseguia nos estimular a seguir adiante. Não lembro de haver muito brainstorm durante a criação de personagens.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Identifiquei um jogador mais quieto, que contribuía, mas sem buscar tanto destaque. Outro foi em muitos sentidos o líder do grupo, ajudando no avanço da história e em interações com NPCs. Por fim havia um jogador bastante falador e ativo, que interagia bastante tanto com os NPC'S como com o resto do grupo, ficando fácil de se estabelecer uma dinâmica com seu personagem.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Em alguma sessão de jogo, eu tentei me comunicar com outro personagem descrevendo um gesto de mímica (em parte porque havia esquecido que estávamos jogando sem câmera). O outro jogador obviamente não entendeu o que eu quis dizer e meu plano original deu errado, mas achei que o desentendimento causado pela

minha gafe acabou sendo muito mais interessante do que se eu tivesse passado a mensagem corretamente.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Não

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Como Narrador / Mestre

Como começou a narrar RPG?

Comecei narrando Star Wars D20 anos atrás por ser a pessoa do grupo que tinha o livro.

Quais sistemas já narrou?

Narrei Star Wars d20 por algumas sessões e conduzi sessões zero para D&D4 e Numenera que nunca foram adiante.

Fale da sua experiência como narrador.

Ainda me considero um narrador inexperiente. Tenho um pouco de dificuldade em definir o que preparar para uma sessão e, nas sessões que narrei, dependi demais de improviso, resultando em obstáculos genéricos e narrativa dispersa.

Caso tenha narrado mais de um sistema, qual você gosta mais? Por quê?

Só narrei Star Wars d20, mas me interessei por narrar Numenera/Cypher system porque o sistema de regras parece mais fácil de se administrar.

Como você se prepara para narrar / mestrar?

Na época em que narrei, fiz muito pouco preparo: estatísticas para inimigos comuns para usar a qualquer momento, 2 a 3 npcs mais significativos e algumas opções de missões/atividades. Achava o resultado insatisfatório e foi um dos motivos pelo qual perdi interesse na campanha. Meu plano para outras tentativas (que até hoje não ocorreram) seria começar a campanha com aventuras pré-prontas e usar o ritmo

dessas sessões como referência para criar uma estrutura mínima para as sessões seguintes.

Como você lida com a parte de ensinar o cenário e as regras para jogadores que não estão familiarizados com o jogo?

Passo algumas noções básicas acerca do cenário (e das regras) por e-mail antes mesmo da sessão zero e elaboro mais durante a sessão zero. Não tive experiência em ter que lidar com essa questão além disso.

Como você lida com a possibilidade de um personagem de jogador morrer?

Nas sessões de Star wars D20, tinha esse receio e mantinha o nível de risco baixo. Hoje, estaria disposto a correr esse risco depois das primeiras sessões.

Teve algum momento de algum jogador que não se abriu a cooperação na narrativa? Como foi isso?

Não tive essa experiência.

Como você lida com os tipos diferentes de jogador?

Não tenho experiência para responder essa pergunta.

Tem algum tipo de jogador que você prefere? Qual? Por quê?

Não tenho experiência para responder essa pergunta.

O quanto você se prepara antes de cada sessão?

Originalmente, pouco mais de uma hora. Hoje em dia, gostaria de tentar dedicar pelo menos 2 horas e meia de preparo, possivelmente mais de acordo com a necessidade.

Como você reage quando tem que improvisar?

Acho improviso uma das partes mais interessantes como jogador e, como mestre, tenho vontade de incorporar isso na sessão o máximo possível. Hoje enxergo melhor a importância e utilidade de narrativas um pouco mais planejadas e estruturadas, mas ainda assim gostaria de combinar isso com mecanismos para adicionar imprevisibilidade e forçar improviso da minha parte (como tabelas aleatórias ou baralhos de prompt).

Qual seu maior desafio enquanto Narrador / Mestre?

Dedicar tempo e trabalho fora das sessões para preparar material, me manter em contato com as regras e organizar e marcar sessões.

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Eu busco ser interativo e colaborativo: presto atenção em ações de outros personagens em busca de oportunidades de interação significativa; ao mesmo tempo, tento não insistir em comportamentos que não geram uma reação positiva ou produtiva de outros jogadores e evito tentar ser "o protagonista", dando oportunidades para que outros jogadores tenham seus momentos de maior destaque.

O que seria "criar discórdia"?

Entendo "criar discórdia" como gerar conflito entre jogadores em vez de personagens. Dois personagens podem ter interesses conflitantes e isso pode render um antagonismo que na verdade é colaborativo; a discórdia começa quando um jogador, ao insistir no conflito ou em outros interesses próprios, começa a impedir o outro jogador de interpretar seu personagem do modo que deseja ou de ter as experiências que busca na mesa de jogo. (Isso desconsiderando antagonismos mais sérios e evidentes, como animosidades pessoais e bullying)

O que seria ser mais colaborativo?

Ser colaborativo é ajudar a narrativa a avançar e dar oportunidades para que outros jogadores tenham seu momento de participação, além de usar as interações interpretativas como forma de realçar as características de personagens alheios a partir das características do seu próprio personagem.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Já tive alguns casos de ficar paralisado de indecisão, mas conforme me acostumei e me familiarizei com meu próprio personagem, fiquei mais confortável em tomar decisões mais imediatas.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Como não costumo modular minha voz para interpretar, minha preparação é mais conceitual: revisito os eventos da sessão anterior e penso em como meu personagem interpretou aqueles eventos e quais as prioridades que ele tem em mente a partir disso.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Conversar com o mestre e os outros jogadores. Meus pontos de dificuldade tendem a ser também pontos de desinteresse, então opiniões externas podem me ajudar a enxergar uma abordagem interessante em questões que não acho inspiradoras.

Você se apegava ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Não muito.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim.

Como foi isso pra você?

Foi uma surpresa agradável; percebi que a interação com os outros personagens revelou um aspecto de meu personagem que não havia levado em conta e que mudava outros de seus aspectos.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Foi positiva; gostei de perceber que havia aspectos do personagem que ainda estavam por ser descobertos e ver a contribuição dos outros jogadores nesse processo.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Não tenho problema; para mim, parte da graça de explorar um personagem é poder colocá-lo em situações em que você não se colocaria. Estou disposto a deliberadamente arriscar a vida do meu personagem se achar que há sentido narrativo e dramático nas ações que levam ao risco.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Não tenho muito problema com elas. O objetivo da reunião é jogar, mas se as partes envolvidas estiverem interessadas na conversa, não deixa de ser um tempo social bem aproveitado. O maior problema ocorre se os participantes da conversa paralela deixam de prestar atenção no narrador ou nos outros jogadores quando o que está sendo dito é pertinente a eles no jogo.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

A maioria das vezes, vejo-as começar quando há uma interrupção no fluxo de informações do jogo. O caso mais evidente é o período após qualquer intervalo de sessão, mas também pode ocorrer quando dois ou mais jogadores estão apartados da ação narrada.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Não sei dizer.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Depende do assunto que levou ao início da conversa.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Não tenho como fazer uma comparação clara, pois não jogo offline há muito tempo. Mas senti que as sessões por discord da experiência tiveram pouquíssima conversa paralela (parte pode ser pelo interesse de cumprir os horários e calendários do experimento, mas diria que parte também é porque o canal único de áudio dificulta

para que jogadores conversem entre si durante momentos narrativos que não lhe dizem respeito diretamente).

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Evito obter vantagens estratégicas por meio de metajogo, mas já me peguei algumas vezes recorrendo a metajogo para progredir em uma cena ou dilema que eu sentia estar prolongando-se por muito tempo.

O que você acha de metajogo num geral?

Embora nunca seja ideal, não acredito que metajogo seja sempre estritamente ruim. O problema de seu uso surge por causa de uma mentalidade de se tentar "vencer" no RPG, que faz com que se use metajogo para solucionar desafios e poupar recursos (colocando o desejo de vitória acima da narrativa). Porém, às vezes, pode-se recorrer a metajogo para pular ou contornar cenas e desencontros nos quais não há potencial dramático ou interesse por parte dos jogadores — o que, na prática, pode ser um uso eficiente do tempo de sessão de jogo.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

—

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

—

3.5 Caroline

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio

- Ensino Superior
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Rio de Janeiro

Qual sua profissão? Universitária

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

Um amigo no ensino médio, em 2008, mestrou algumas sessões de 3D&T na hora do recreio. O D100 era loucura demais pra mim, então desisti não muito tempo depois

Quais sistemas já jogou?

3D&T e D&D (3.5 e 5E)

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- ~~Leio webcomic~~
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- Jogo em console
- Jogo no celular
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Orgulho e Preconceito, Scott Pilgrim contra o Mundo, saga Crepúsculo, Nick & Norah : Uma Noite de Amor e Música, Dogma (1999)

Quais são suas leituras favoritas?*

Orgulho e Preconceito (Jane Austen), Scott Pilgrim contra o Mundo (Bryan Lee O'Malley), saga Crepúsculo (Stephanie Meyer), Nick & Norah : Uma Noite de Amor e Música (David Levithan e Rachael Cohn) (desculpa hahahahaha)

Além disso, Guerra do Velho (John Scalzi), Cyberstorm (Matthew Mather), Cinco Júlias (Matheus Souza) e Um Milhão de Finais Felizes (Vitor Martins)

Quais são seus jogos favoritos?

Cooking Diary (celular), Stardew Valley (jogo no PC), Don't Starve Together (PC) e Overcooked (PC)

Quais são suas séries de TV favoritas?

Gilmore Girls, Ted Lasso, Loki, Todo Mundo Odeia o Chris

Quais são suas músicas favoritas?

Tunnels (Arcade Fire), For Reasons Unknown (The Killers), Despair in the departure lounge (Arctic Monkeys), You only live once (The Strokes), Last Famous Words (My Chemical Romance)... essa é difícil, sumiu tudo da cabeça hahahahahah

Algo mais?

Gosto muito de cozinhar e testar receitas novas.

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Sempre tenho em mente criar alguém que eu gostaria de assistir em algum tipo de mídia.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Coloco traços que eu gostaria de ser mais na vida real: saber seduzir mais, ser bom em falar em público, ser mais extrovertido; é um problema porque nem sempre eu consigo interpretar porque bem, não sou assim na vida real HAHAAHAHAHAH

E meio por acidente, mas sempre coloco algum trauma meu nos meus personagens. Depois que a história tá pronta eu fico "Epa, agora já foi"

Como foi a experiência?

Foi divertido, o grupo foi legal, mas eu joguei depois do meu bloqueio com rpg, que perdura até hoje; com o isolamento social, minha bateria acaba muito rápido e agora tenho ficado mais calada em interações sociais.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Que as pessoas cooperem umas com as outras e não vire uma competição de quem vai ganhar o loot; que as pessoas sejam honestas e não roubem nos dados, porque parte da diversão do rpg é seu dado ser ruim e ver a merda que vai dar; e estar com seu turno preparado quando chegar a sua vez. Fico irritada quando deu toda a volta, a pessoa já poderia ter pensado no que vai fazer aí fica olhando a ficha, olhando grimório, pra decidir o que vai fazer, e assim acaba não fluindo o jogo.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Eu acho que poderia ter feito mais em diversos momentos, especialmente na parte de interpretação. Acho que tive esse problema porque além da questão da bateria social dita anteriormente, eu dividia um quarto com um amigo e meu marido, e não me sentia confortável em interpretar com pessoas ao meu redor (embora eles sejam jogadores de rpg e sabiam que eu estava no jogo naquela hora, portanto não achariam nada estranho)

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Só quando a sessão é interrompida no meio de um combate, ou ao iniciar um combate, Fico pensando nas minhas opções de jogo e tentando criar estratégias baseadas no que eu tenho e no que eu sei que os colegas de mesa tem.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Achei muito legal, especialmente porque nunca tinha tido contato com pesquisas nessa área. Nunca tive essa experiência.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Me diverti muito criando o personagem, já ao agir durante o jogo eu não consegui pensar muito e sinto que deixei a desejar.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Esqueci o nome dele, mas o menino que fez o ajudante do padre me impressionou bastante, ele sabia as regras, sabia interpretar muito bem, definitivamente deu um brilho a mais pra mesa.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

—

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Criar discórdia

O que seria "criar discórdia"?

Por exemplo, partir para cima quando o grupo está tentando ser diplomático, ou abrir uma porta fazendo barulho quando estão sendo furtivos

O que seria ser mais colaborativo?

Esperar a discussão do grupo para decidir coisas

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Pronta pra briga

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Não faço, até porque enxergo meus personagens como eu em um mundo alternativo

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Ver histórias com a temática da mesa

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Muito facilmente HAHAAHAHAHAHAHAH

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Não

Como foi isso pra você?

Não aconteceu

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Não aconteceu

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Me deixa nervosa, mas se morrer é isso, ficam as boas lembranças e é partir pra próxima ficha

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Me irritam, acho que é falta de respeito tanto com o narrador quanto com os jogadores que estão prestando atenção

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Quando os jogadores começam a ficar com sono

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Fico irritada e acabo não prestando atenção direito na narração

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Não participo de conversas paralelas

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

É bem menos frequente a conversa paralela no jogo online porque senão iria criar uma cacofonia no microfone.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Tento o máximo possível não usar informações que meu personagem não saberia, inclusive já tomei dano e quase morri por conta disso (é o que aconteceria com o personagem por ele não saber, então é isto)

O que você acha de metajogo num geral?

Não gosto de usar, mas não julgo quem usa

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Espero que esteja indo tudo bem com sua pesquisa e mal posso esperar para lê-la!

3.6 Ana Carolina**Escolaridade:**

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? São Paulo

Qual sua profissão? Product Designer

Sobre o seu perfil de jogador**Como começou a jogar RPG?**

No ensino médio fizemos uma mesa pela primeira vez e eu amei.

Quais sistemas já jogou?

D&D, Fate, Vampiro a Máscara

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá
- Leio webcomic
- Leio fanfic
- Jogo no pc

- Jogo em console
- Jogo no celular
- ~~Jogo RPG~~
- Jogo jogos de tabuleiro
- ~~Assisto séries~~
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Hamilton, Clube dos Cinco, Antes do Amanhecer, Garota Exemplar

Quais são suas leituras favoritas?*

Agatha Christie, O Nome do Vento, Sherlock Holmes

Quais são seus jogos favoritos?

Immortality, Zelda, A Lenda do Herói

Quais são suas séries de TV favoritas?

Sherlock, Gilmore Girls, The Good Place, This Is Us

Quais são suas músicas favoritas?

Eles Odeiam Gente como N[os - Fresno, Passarinho - Ekena, Calor da Rua - Francisco, el Hombre

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Pra mim é a parte mais bacana porque eu gosto muito de criar novas histórias pra personagens e sempre tentar fazer algo diferente mas que ainda combine comigo e aí isso sempre me traz uma sensação de que eu mesma sou várias coisas então eu gosto muito.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Características que são semelhantes com o meu modo de pensar e geralmente crio personagens pra serem mais estratégicos e menos porradaria.

Como foi a experiência?

Foi incrível, achei Fate um sistema muito gostoso pra criar personagem e a mestra também deixou bem livre pra gente se empolgar na hora de criar.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Estratégica, suspense e emoção. Pra mim são as três coisas que não podem faltar num RPG, aquele frio na barriga, plot twists e sentar com os outros jogadores pra decidir o que vamos fazer.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Acredito que não.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim! Geralmente penso no que será que vai acontecer mais pra frente.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Foi muito bom, acredito que foi uma das melhores mesas que já joguei. Já tive algumas experiências onde eu me senti meio excluída dessa colaboração.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Senti que a gente tava muito alinhado, cada um dava uma ideia e parecia que todo mundo tava pensando na mesma coisa!

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Eu senti que cada um se respeitou muito nessa mesa, alguns falavam mais e outros menos em uma sessão, em outra isso mudava mas nós tivemos espaço pra todos participarem.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

—

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

—

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Ser mais colaborativa

O que seria "criar discórdia"?

Acho que se o grupo inteiro tá querendo ir pra um lado e você quer ir pelo outro, ou então quando o jogador vira do nada e faz uma ação inusitada.

O que seria ser mais colaborativo?

Trocar com os outros jogadores sobre o que vamos fazer ou tentando se ajudar.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Um pouco ansiosa mas acho legal

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Não, gostaria mas não sei como. A única coisa que eu faço, se é online, é ficar num canto só meu pra eu me sentir livre pra interpretar

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Geralmente gatilhos do mestre me ajudam a desenvolver algum aspecto que eu não to conseguindo aprofundar.

Você se apegando ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim, muito facilmente, eu chego a chorar com situações que acontecem com o personagem.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim, já aconteceu.

Como foi isso pra você?

Eu acho que faz parte do jogo desde que o mestre seja respeitoso com o jogador também. Gosto de surpresas ali com o personagem, me faz sentir "parte da história".

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Foi positiva porque eu tinha dado abertura pra alguns aspectos do personagens serem moldados conforme a história e eu estava curiosa pra saber o que aconteceria, me senti ansiosa e interessada em descobrir mais.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Eu sei que pode acontecer, eu sei que é normal acontecer, mas sempre dói um pouco perder um personagem, rs.

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Acho que é normal de acontecer, principalmente quando a gente cria mais amizade com a mesa.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Na minha experiência sempre acontece quando algo engraçado ou curioso acontece na mesa e a gente quer comentar no off.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Eu fico menos tímida quando a gente tem algumas conversas paralelas.

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Sobre algo que eu queria comentar mas na mesa não faria sentido, exemplo tal personagem foi muito engraçado ou algo assim, mas não faria sentido minha personagem comentar.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Eu senti que no offline a gente tem a possibilidade de centralizar isso escrito sem atrapalhar a narrativa do jogo.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Tento muito excluir das decisões do personagem aquilo que ele não sabe, mas sempre passa alguma coisa.

O que você acha de metajogo num geral?

Acho que demais é ruim e estraga o jogo mas ao mesmo tempo sempre existe mesmo que um pouco.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

—

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Eu achei incrível a pesquisa e gostaria de ter acesso a ela quando completa, é um tema que me interessa demais, parabéns pelo trabalho!

3.7 Stephanie

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Minas Gerais

Qual sua profissão? Estudante & Artesã

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG?

Comecei a jogar RPG por meio de alguns amigos que já eram fãs fazia muito tempo, fui adentrando assim no mundo do RPG e conhecendo cada vez mais o mundo e os sistemas.

Quais sistemas já jogou?

Dungeons & Dragons, Tormenta20, Call of Cthullhu, Gurps e ShadowRunners

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- Leio livro
- Leio HQ
- ~~Leio mangá~~
- Leio webcomic
- ~~Leio fanfic~~
- Jogo no pc
- Jogo em console
- ~~Jogo no celular~~
- Jogo RPG
- Jogo jogos de tabuleiro

- Assisto séries
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Não consigo escolher um favorito mas gosto bastante de fantasia e ação.

Quais são suas leituras favoritas?*

Gosto de livros de aventura e mangás do gênero shonen.

Quais são seus jogos favoritos?

Gosto mais de jogos de tabuleiro no geral e RPG, é claro.

Quais são suas séries de TV favoritas?

Acho que séries de heróis e séries adolescentes boas, além de animes no geral.

Quais são suas músicas favoritas?

Gosto de pop e pop/rock principalmente.

Algo mais?

Escolher coisas favoritas em específico é uma tarefa muito complicada kkkkk.

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

Para mim criar um personagem é um processo tanto prazeroso quanto penoso, isso porque eu me dedico muito para a criação do personagem e coloco a alma nessa criação, então eu acho que cobro demais de mim mesma para essa criação ficar de acordo com o que eu imaginei, invisto muito em background e as vezes isso é cansativo mesmo eu ficando feliz com o resultado final.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Eu levo em consideração como eu quero que o personagem se comporte no mundo e aja em relação as coisas, não costumo focar tanto no quesito de poder em si e sim na coerência pro que eu estou propondo para o meu personagem.

Como foi a experiência?

Não entendi bem, se for sobre a experiência de criar o personagem eu diria que é penosa e cansativa mas no fim das contas se torna algo prazeroso.

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Espero que foque bastante nos personagens dando espaço para que cada um deles tenha seu momento de destaque e sua importância, acho legal dar espaço para que o grupo consiga se entrosar e desenvolver sua dinâmica. Gosto muito de roleplay e de uma boa trama, isso pra mim é mais importante que combate em si que eu particularmente não faço tanta questão.

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Tenho um amigo que várias vezes ao jogar acaba se destoando da narrativa e isso causa situações levemente chatas. Acho que acontece porque quando ele cria o personagem acaba fugindo um pouco da ideia de que ele vai estar em um grupo e por isso cria personagens individuais a ponto de muitas vezes não ter conexão e química com o grupo, além de ter propósitos que acabam afastando o personagem da narrativa.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim, mas acredito que seja mais perto das datas das sessões que já passaram ou que virão, por exemplo fico pensando sobre o que poderia ter feito na sessão ou em ações que gostaria de realizar na próxima, penso se meu personagem está coerente de acordo com o que eu me propus a fazer inicialmente e se tem algo que eu possa fazer para melhorar essa atuação.

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Para mim participar da pesquisa foi uma atividade muito interessante e enriquecedora por poder jogar com pessoas que eu não conhecia (Nunca havia feito isso antes). Sempre joguei RPG colaborativo.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Acho que não vou lembrar com precisão mas tentei fazer algo que fosse fora do meu padrão normal de personagem, trabalhar com uma classe nova e posicionar minha personagem em uma dinâmica diferente no jogo, senti que conseguir seguir bastante o que eu tinha me proposto a fazer.

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Eu acho que é natural os jogadores ficarem mais quietos no início devido a timidez e a falta de costume mas isso acaba sendo quebrado com a maioria das pessoas com o tempo. Acho um pouco chato o tipo de pessoa que faz o mesmo personagem em todas as mesas e só muda o nome, nunca tenta explorar coisas novas e diferentes, o advogado de regra me irrita um pouco porque não compreende/aceita a maleabilidade que um jogo pode ter visando a diversão que para mim é o fim máximo do jogo.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Não achei isso ruim, na verdade, mas com certeza marcante. Um amigo fez uma mesa que o grupo não tinha tanto entrosamento ainda, mas até aí, tudo bem, o que acontece foi que logo no começo do jogo (sessão 7/8) aconteceram eventos muito traumáticos com aquela party e eles ainda não tinham conexão suficiente para quererem lidar com tudo juntos e permanecerem juntos então o que aconteceu foi basicamente que ao sermos fiéis aos personagens, nós jogadores acabamos fazendo eles se debandarem porque para eles não fazia mais sentido ficarem juntos e aí a mesa acabou.

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Acho que é a clássica "homem interpretando mulheres estereotipadas".

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Eu gosto de ser colaborativa de acordo com a coerência do meu personagem, geralmente trabalho com caótico bom e caótico neutro então, no geral, acabo funcionando bem nas mesas.

O que seria "criar discórdia"?

Não sei bem o que seria o criar discórdia, acho que se for dentro da coerência do personagem isso não seria um problema, acho que o ponto de atenção teria de ser na criação do personagem para ele fazer sentido pra aquele grupo e para aquela mesa mesmo com suas particularidades.

O que seria ser mais colaborativo?

Acho que justamente o contrário do que disse antes, pensar durante a criação de personagem que é um jogo coletivo que se passa em um contexto e que se seu personagem não fizer sentido ali não seria possível ter um jogo coerente.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Geralmente eu fico muito nervosa porque não é apenas sobre o que eu particularmente faria e sim sobre o que minha personagem faria na situação.

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Atualmente eu não faço preparação nenhuma, confesso que em épocas mais introvertidas ou tímidas eu posso tomar um shot forte de alguma bebida só pra ficar um pouco mais desinibida pra atuar kkkkk.

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Acredito que o que mais ajuda nesses contextos é conversar com o mestre e dar tempo ao tempo, com o tempo eu sempre consegui refletir com calma e decidir as coisas.

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim, me apego MUITO FACILMENTE e isso pra mim é um problema porque eu sofro demais quando acontece alguma coisa com eles, eu entro de cabeça e coração ali naquele momento.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Sim!

Como foi isso pra você?

Sempre é chocante porque você pensa "eu criei essa merdinha de personagem e mesmo assim ele não faz o que eu gostaria que ele fizesse kkkkk" acho muito divertido quando a gente dá tanta vida pro personagem que ele já tem sua própria forma de ser.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Já tive experiências positivas e negativas, já de risada e já chorei, eu acho que no fundo eu não preferiria que nada diferente tivesse acontecido porque se essa foi a ação do meu personagem é porque é genuinamente o que ele faria então eu como player não tenho o poder de mudar isso se eu quiser realmente ser fiel ao meu personagem e deixar ele ser ele.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Pra mim é uma possibilidade bem desesperadora na verdade, não tive que viver isso ainda mas já estive próxima e o sentimento foi de desesperança e SURTO KKKKK (como eu disse, sou muito apegada).

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Acho que depende do teor delas e também do momento em que elas acontecem, existem momentos que é extremamente inconveniente e chato e outros que é ok.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Acho que sempre começam com algum gatilho da própria mesa e/ou alguma fala em off de algum dos players também a respeito da mesa.

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Se for em uma cena importante de atuação ou em uma narração relevante do mestre me incomoda e me atrapalha a prestar atenção!

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Se eu entro nessas conversas geralmente vai ser sobre algum aspecto do jogo.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Acredito que no offline essas conversas acabavam sendo mais tranquilas de lidar porque geralmente aconteciam no chat, já no presencial elas acabam se tornando burburinhos então atrapalham mais.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Tento evitar ao máximo metagame, sempre ajo como o meu personagem agiria e de acordo com as informações que ele tem (mesmo que isso faça eu querer me descabelar as vezes).

O que você acha de metajogo num geral?

Não acho metagame uma prática legal, acho que os players até podem conversar em off sobre as coisas mas sempre sabendo separar o que é do jogador e o que é do personagem, se houver essa separação então pra mim está tudo bem.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Acredito que foi bem abrangente, acho muito interessante a prática de mesas com pessoas diferentes em diversos contextos, acho isso muito enriquecedor para a experiência tanto do mestre quanto dos jogadores

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Achei sensacional, a ideia é incrível e o tema também, fiquei muito feliz de fazer parte disso :D

3.8 Ellen

Escolaridade:

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- ~~Ensino Superior~~
- Pós-Graduação
- Outro:

Qual estado você mora? Espírito Santo

Qual sua profissão? Estudante

Sobre o seu perfil de jogador

Como começou a jogar RPG? Com esse estudo

Quais sistemas já jogou?

FATE, Ordem Paranormal, D&D, Monsterhearts, Vampire

Quais as atividades você mais faz durante a semana?

- Assisto filme
- ~~Leio livro~~
- Leio HQ
- Leio mangá

- ~~Leio webcomic~~
- Leio fanfic
- Jogo no pc
- Jogo em console
- Jogo no celular
- ~~Jogo RPG~~
- Jogo jogos de tabuleiro
- Assisto séries
- Outro:

Quais são seus filmes favoritos?

Orgulho e Preconceito, Como Treinar Seu Dragão, Senhor dos Anéis

Quais são suas leituras favoritas?*

Deltora Quest, These Violent Delights, Sherlock Holmes

Quais são seus jogos favoritos?

Danganronpa, God of War, Zelda Breath of The Wild, The Last of Us

Quais são suas séries de TV favoritas?

Brooklyn 99, House of the Dragon

Quais são suas músicas favoritas?

Wonderwall do Oásis, Human de OMAM, Celtic Dream do Ronan Hardiman, Can do Jacques Offenbach

Algo mais?

—

Como Jogador

Como é criar um personagem pra você? Por que?

É um processo que pode ou não ser demorado. Normalmente eu penso em uma ideia principal para o personagem, depois procuro por uma aparência que “encaixe”, e então busco coisas que eu acho que o personagem gostaria para formar a

personalidade delu. Faço isso dessa forma porque é o que normalmente me deixa mais satisfeita com o resultado.

O que você leva em consideração para fazer um personagem?

Tento fazer cada um bem diferente um do outro, testando coisas completamente opostas ao personagem anterior. Também gosto de diversificar a aparência, porte, e outras características físicas.

Como foi a experiência?

Foi bem estressante. Eu nunca tinha jogado rpg até então, então toda a minha experiência vinha de jogos de rpg que assisti. Pesquisei muito sobre, na internet e com mestres de rpg que eu conhecia, e acho que me saí ok.

Foi mais fácil porque os jogadores da mesa que mestrei gostavam mais de focar na parte de roleplay, então não tive que ficar muito estressada com a mecânica

O que você espera de um jogo de RPG? Especifique.

Normalmente gosto de focar muito em roleplay, já que considero cada personagem meu muito especial. Também gosto de uma mesa investigativa, com detalhes que posso anotar e pensar sobre depois. Em geral, gosto de algo que me faça lembrar de momentos na mesa com um “wow”

Teve algum momento em que você ou outro jogador não se abriu à cooperação na narrativa? Por que você acha que isso aconteceu?

Creio que não. Todo mundo na mesa estava com o mesmo objetivo, então todos foram muito cooperativos.

O jogo costuma ocupar seus pensamentos mesmo quando não está jogando? Se sim, como é isso? No que você costuma pensar?

Sim. Costumo a pensar muito em possíveis respostas para mistérios (se for uma mesa investigativa) ou em interações que meu personagem teve, ou em momentos que fiquei muito chocada, seja com um plot twist ou uma descrição

Como foi, pra você, participar da pesquisa? Você teve alguma experiência anterior de RPG que não foi colaborativo?

Participar dessa mesa me fez ter expectativas altas para jogadores de mesas que eu mestre. Todo mundo colaborou bastante para fazer uma narrativa bem fluída e divertida, e admito que não cheguei a ver algo assim novamente.

Como foi a sua relação com brainstorm de ideias tanto na criação de personagem quanto para agir durante o jogo?

Gostei que tudo foi bem interligado. Foi mais fácil de criar cenários e situações sem precisar de muitos npcs, e ajudou a manter tudo bem pessoal, mais importante para os jogadores

Fale um pouco das suas impressões sobre os perfis de jogadores que você teve contato: advogados de regras, gente que fala mais, outros mais quietos, dice goblin...

Os perfis dos jogadores se encaixaram bem. Os jogadores mais quietos foram aos poucos se soltando com a ajuda de jogadores mais falantes, pois todos foram muito respeitosos.

Algum caso marcante que gostaria de compartilhar?

Acho que o fato de que essa mesa me fez ter um gosto por surpreender meus jogadores

Alguma experiência ruim que acha importante compartilhar?

Mestrar é bem estressante, deveriam ter mais materiais sobre como fazer notas, vozes e personalidades dos personagens. Na hora tudo fica confuso na sua mente se você está nervoso.

Já foi Narrador / Mestre em algum jogo?

- Sim
- Não

Sobre Interpretação

Qual o seu estilo de jogo? Cria discórdia ou ser mais colaborativo?

Depende muito. Na maioria das vezes gosto de colaborar, mas tem vezes que quero diversificar e criar discórdia

O que seria "criar discórdia"?

Ir contra o que todos os outros personagens estão dizendo, agir como se não me importasse com as consequências de uma escolha do meu personagem, ser uma pessoa mais ácida (meu personagem, não eu). Em todas as opções, eu mantenho a criação de discórdia para o meu personagem, mas ainda sou respeitosa com os jogadores e mestre.

O que seria ser mais colaborativo?

Ajudar em investigações como personagem, tentar ser mais compreensível como personagem, tentar separar quaisquer brigas que forem criadas.

Como você se sente ao ter de reagir imediatamente a uma situação de jogo?

Se estou dentro do personagem, só sigo o fluxo. Se ainda estou um pouco fora, ou não estou me sentindo bem para jogar, acabo demorando um pouco e isso quebra a imersão

Você faz algum tipo de preparação pra interpretar o personagem? Como isso funciona pra você?

Faço. Normalmente leio a ficha de backstory do personagem, escuto a playlist que fiz para tal personagem/músicas que sei que ele gostaria, e fico lembrando coisas das sessões anteriores enquanto olho as notas que fiz

Quando teve dificuldade em desenvolver um aspecto do personagem, o que te ajudou a solucionar?

Pesquisar, sendo uma revisão sobre o que o personagem gosta, mudando o que eu acho que não encaixa. Também comparo com outros personagens que talvez tenham pontos semelhantes, e tento ver onde as diferenças estão para continuar formando o aspecto.

Você se apega ao personagem? Se sim, com que facilidade?

Sim. Me apego muito ao personagem se fiz uma história complexa, com npcs carismáticos que importam para ele. Também me apego se o personagem acabou criando um laço muito profundo com o personagem de outro jogador.

Situações no jogo podem mudar o que você esperava do seu personagem. Isso já aconteceu?

Já. Eu imaginava uma personagem sendo mais simpática e compreensível, mas ela acabou sendo bem fria e direto ao ponto depois de uma série de cenas exaustivas, e continuou para ser alguém extremamente desconfiada.

Já outra personagem era para ser a pessoa mais egoísta que já vi, mas acabou que ela se importava com membros do grupo dela ao ponto de se esforçar mais e sofrer por conta disso.

Como foi isso pra você?

Foi surpreendente, mas acabei gostando. Gosto quando coisas que não estavam planejadas acontecem.

Sua reação foi positiva ou negativa? Se positiva, fale como você se sentiu ao ver o que aconteceu com o personagem. Se negativa, o que preferia que acontecesse?

Foi positiva. Novamente, gosto de quando o inesperado acontece. Acho que é isso que faz o rpg mais legal.

Como você lida com a possibilidade de morte de um personagem que você criou?

Fico triste, mas se for uma morte satisfatória acabo gostando

As conversas paralelas

O que você acha das conversas paralelas que acontecem durante uma sessão de jogo?

Tem momentos para conversas. Acho que em momentos de comédia elas podem acontecer. Se for em momentos mais sérios, prefiro evitar.

Na sua experiência, como essas conversas costumam começar?

Com alguma piada de um jogador

Como essas conversas podem influenciar o seu jeito de jogar?

Elas podem me tirar da imersão, e isso me faz ter que entrar dentro do personagem de novo (o que por vezes é complicado e me faz ficar frustrada)

Quando você participa das conversas paralelas, sobre o que costuma falar?

Faço piadas, teorias sobre o que está acontecendo, falo meus pensamentos sobre um puzzle do rpg.

Você notou diferença nesse tipo de conversa com a transição de jogos offline para jogos online? Como foi isso pra você?

Não tive muita experiência com jogos off-line, então não sei responder essa questão.

Metajogo é a prática de usar informações que o jogador tem acesso (mas não são conhecidas pelo personagem) na sua interpretação. Como você lida com isso na sua tomada de decisão?

Eu me recuso a fazer metajogo. Por vezes eu reconheço algum boss que meus personagens estão enfrentando, ou sei uma informação que ele não sabe, ou às vezes sei de habilidades que outros personagens tem, mas fico pensando no que meu personagem faria se não soubesse. Isso me faz ficar animada de certa forma porque eu sei o que pode acontecer/vai acontecer, mas ainda assim ajo como se não soubesse. Acho que é uma introdução à atuação.

O que você acha de metajogo num geral?

Não gosto de quando tem. Isso tira da imersão, pode ser chato para jogadores que não estão acostumados com o sistema ainda, ou que não gostam de metajogo.

Questões Finais

Tem alguma questão importante que você sentiu falta nesse questionário e gostaria de comentar?

Não

Gostaria de fazer algum comentário sobre a pesquisa?

Como me sai como mestre iniciante/jogadora iniciante?

ANEXO 5 - Entrevistas com Voluntários

1. André

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Hmmm

Posso responder "estranho" ? XD

Mas acho que a resposta mais adequada é narrativo

Pode responder o que quiser, eu só vou fazer perguntas complementares, tipo: "o que você quer dizer por estranho"? XD

He he

Estranho é de cenários peculiares, como Into the Odd, Ultraviolet Grasslands

Mas em geral o que mais me atrai num RPG é uma boa estrutura narrativa mesmo

Ok, por que você gosta desses tipos de jogo?

Porque a coisa que mais me atrai nos RPG é criar histórias. Então com um sistema desenhado pra isso já sei que a experiência vai ser como eu gosto

E qual seu sistema favorito?

Qualquer coisa Powered by the Apocalypse

E por quê?

Em parte porque quando li o livro do Apocalypse World pela primeira vez fiquei □□□□ (pode citar essa parte no trabalho)

Outras partes importantes são que é um jogo feito para manter a história seguindo e funcionando, e que tem bastante base para o mestre improvisar a história, seja por conta própria ou usando input dos jogadores

E o que você mais gosta num jogo de RPG?

Criar uma história legal; ver as interações dos personagens com o mundo

O que você busca num grupo pra jogar RPG?

Na real, disponibilidade pq é difícil pra mim montar mesa 🟡

Mas no mundo encantado em que eu posso escolher, eu procuro um grupo que tenha valores parecidos com os meus: história primeiro, depois interação com sistemas

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Além de discordância com outros jogadores e o kit básico de racismo, homofobia, transfobia etc... acho que só se eu estivesse experimentando um sistema e ele fosse muito chato, porque tô chegando nos 40 e não tenho mais paciência pra um monte de numerozinho (aconteceu com tormenta)

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Ser um babaca, e só. É um hobby, é algo que faço por diversão, não preciso suportar gente babaca

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

Eu choro até que meus amigos sentem pena e decidem jogar comigo

É brincadeira... mais ou menos

Eu tenho um documento cheio de mesas que tô a fim de mestrar e mostro ele pra quem tem interesse

E geralmente jogo nos grupos (ou de amigos, ou de RPG) quando tenho um dia específico que tenho mais disponibilidade de jogar

O que você entende por criatividade?

É a capacidade de inventar coisas que não existiam antes, ou pelo menos não de maneira óbvia

E o que você entende por invenção?

Gerar algo que é diferente do que veio antes. que não é o seguimento esperado

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

De várias formas. uma pessoa criativa pode fazer um personagem completo e totalmente novo, e fazer ele se mover no mundo de forma única. ou resolver uma situação de uma forma que surpreende a todos na mesa. e também é importante na hora de criar coisas anclares como aventuras, cenários, mundos etc., porque permite criar mundos e eventos novos

O que você entende por afeto?

Um sentimento que te faz querer se ligar a uma pessoa, querer estar na vida dela e fazer bem pra ela.

Só pessoas?

Hmmm... eu pessoalmente não acho que usaria essa palavra com coisas. mas se você está falando de personagens, considero eles pessoas 🍷

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Bom, pra mim jogar RPG é basicamente uma das minhas coisas favoritas de fazer com meus amigos e uma desculpa pra ficar de boa com eles. então é bem importante pra mim. PENA QUE TODO MUNDO TEM QUINHENTAS MESAS E NÃO PODE JOGAR COMIGO

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

Me sentir ligado e conectado com uma história que eu inventei junto com os meus amigos

E de forma negativa?

Bom... posso falar palavrão? 🟡

Pode

Gente que caga regra e põe isso na frente da história ou da parte social. jogos com regras muito difíceis de entender, o que atrapalha os jogadores a entender todas suas capacidades. gente com síndrome de herói que dá piti pq o elfinho errou a flecha

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Sim, muito, de maneiras bem amplas. quero sempre ser uma influência positiva, tanto na parte lúdica quanto na parte social

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Se for D&D, mal eu vejo os sistemas como uma maneira de tirar a narrativa do controle dos jogadores e incluir eventos inesperados mas justos. então um sistema bom vai gerar situações específicas e interessantes independente das rolagens. entendi direito a pergunta?

Não cabe a mim dizer se você entendeu a pergunta direito ou não, até a maneira como você interpreta a pergunta é importante pra pesquisa ^^

Ok ~~+~~

Se eu achar que quero alguma coisa diferente de alguma resposta sua, sempre posso fazer perguntas complementares ^^

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Sim. Da maneira mais simples, eles são as ferramentas com que os jogadores operam no mundo. da mais complexa, eles são facetas dos jogadores, feitas para explorar a si próprias e a sua interação com os outros. então acho normal se investir muito no personagem

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim, pelo menos no nível social. eu gosto de jogar RPG com qualquer um, mas prefiro jogar com meus amigos

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

sim. RPG é a minha atividade social favorita, mas gosto de qualquer tipo de jogo. tabuleiro, videogame. é uma maneira de ficar junto e expressar meu carinho pelos meus amigos

2. Elli

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Pode especificar “estilo”?

Pode

É tipo, tem gente que prefere um jogo mais focado em combate, tem gente que gosta mais de foco social, etc

Se vc tiver outra interpretação de "estilo", sinta-se livre pra falar tbm

Eu gosto mais da parte de roleplay. Acaba sendo uma parte mais legal quando você não entende muito do sistema que está jogando e, ao menos pra mim, faz toda a diferença entre uma mesa ser memorável e “mediana”. Combate é legal, mas é legal quando você sabe mais da mecânica, ou então fica repetitivo. Com roleplay você pode experimentar logo de cara, e ir mudando de acordo com o que achar necessário

Eu posso ser várias pessoas em diferentes mesas

É bem divertido

E qual seu sistema favorito?

Ordem Paranormal. É uma reposta meio enviesada, porque esse foi o sistema que me fez gostar de rpg em geral. Também é o sistema que mais jogo, que mais sei mecânica e bestiário.

E por que esse é o seu favorito?

Além de ser o sistema que te fez gostar de RPG

Bem, tem uma mistura de investigação e horror que eu gosto bastante. Eu gosto muito de investigar e formar teorias (apesar de não ser tão boa em args) e o horror

desse rpg acaba sendo algo um pouco mais realístico do que Call of Cthulhu. Também se passa na atualidade, então tem como adaptar muita coisa.

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Gosto quando todo mundo tem um mesmo objetivo pro rpg, seja ele roleplay ou combate, é legal quando todo mundo quer a mesma coisa. Já joguei em mesa que eu achei que teria mais roleplay, mas tinha só combeiro e me senti meio excluída

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Se o mestre ou algum dos jogadores constantemente ultrapassa um limite que eu coloquei (constantemente tocando em assuntos sensíveis dos quais eu não gosto, por exemplo). Não estou separando algumas horas do meu dia, deixando de fazer outras coisas, para passar por uma coisa dessas.

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Se alguém fizesse o que eu citei acima — ficar passando dos limites. Trazer tópicos sensíveis que podem incomodar, ficar antagonizando outros jogadores ou agindo de maneira idiota de propósito para acabar com a graça de todo mundo... eu gosto de uma mesa tranquila

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem alguma hábito específico?

Por grupo de rpg você quer dizer uma mesa?

Isso

Cara... é bem estressante kkkkkkkk. Eu posso ter uma noção breve do que esperar, mas é sempre uma surpresa no final. Pode ser um pouco intimidante.

Eu gosto sempre de perguntar o que os jogadores querem da mesa, e deixo eles terem uma ideia inicial do personagem e origem antes mesmo de sequer criar a história. Eu gosto muito de interligar os passados dos personagens de jogador na mesa, isso deixa eles bem mais interessados e eu gosto disso. É um exercício de improvisação e imaginação divertido.

O que você entende por criatividade?

A capacidade de fazer algo de uma maneira diferente, seja isso adaptando certas ideias ou criando algo absolutamente novo.

E o que você entende por invenção?

Construir algo completamente novo (e isso por vezes pode fazer parte da criatividade)

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

Eu diria que criatividade entra mais quando, por exemplo, um jogador usa uma perícia para fazer um teste que ninguém imaginaria, ou quando pensam fora da caixinha para resolver um puzzle. Invenção eu acabo atrelando mais a criar um boss novo, ou uma mecânica diferente.

A palavra criatividade me traz mais uma sensação de diversão, arte, enquanto invenção me faz pensar mais em números, estatísticas.

O que você entende por afeto?

Afeição por algo ou alguém

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Se eu tenho mais afeição por certos personagens (fora os meus) eu acabo tentando interagir mais com eles, acabo pensando mais nas interações deles. Eles acabam ficando na minha mente, de alguma forma

Se não tem afeição eu acabo não me importando com o que quer que aconteça

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

Quando os jogadores estão interagindo, atuando tão bem ao ponto de que eu não vejo mais os jogadores ali, e sim seus personagens

É um momento que só posso descrever como “Uau”

E o que mais te afeta de forma negativa?

Interrupções constantes, piadas fora de hora, falação demais (sobre aleatoriedades não relacionadas à mesa) em um momento que o grupo está tentando resolver um puzzle

Me tira muito da imersão

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Bastante. Gosto de ajudar a criar um local confortável para os outros, então sempre me preocupo com a maneira que estou agindo

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Por sistemas você quer dizer D&D, FATE etc?

Isso

Acho que acaba sendo um pouco do pré-conceito que cada um traz, seja por seus jogadores, pelo conteúdo que se vê do sistema nas redes sociais, ou pelo que seu círculo de amizade diz.

D&D, por exemplo, é mais conhecido por seu combate, então normalmente não espero uma história muito profunda, algo mais que “vocês tem uma missão de”. FATE acaba sendo mais maleável, e por seu sistema de entrelaçar origens, dá para focar muito em roleplay e desenvolvimento de personagem. Ordem Paranormal é mais conhecido por seus monstros, então acaba sendo uma mesa mais cruel na maioria das vezes, que pode ou não usar do backstory dos personagens (normalmente o faz em campanhas mais longas) para criar o lore.

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Com certeza. Do mesmo jeito que ler, ou ver um filme afeta uma pessoa por conta dos personagens, acho que rpg afeta da mesma forma (se não mais). Pode ser um pouco complicado de início por conta do roleplay (algumas pessoas são bem tímidas), mas cada personagem criado tem um pouco do jogador ali. E é nesse pouco que o jogador acaba criando um laço, uma afeição por ele. Ver coisas acontecendo com um pedaço de você vai acabar te afetando de alguma forma.

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Com certeza. São emoções memoráveis das quais lembro com carinho depois

Por que você acha que isso acontece?

Acho que porque eu posso experienciar várias situações, emoções, contextos de uma maneira mais simples. Como alguém que sempre quis fazer várias coisas, posso criar diferentes personagens que focam em cada uma delas, com partes diferentes de mim, e testar algo novo.

Mesmo que de uma maneira bem menor do que seria na vida real

Menor por que?

Bom, não tem como você saber de certas coisas sem fazer elas. Eu posso ter uma personagem que é violinista, mas eu não saberia a experiência de tocar um violino, de tocar com uma orquestra. Eu posso só imaginar, pesquisar como é, e isso não necessariamente estará próximo da realidade.

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Talvez com atuação, mas não conheço muito para poder opinar

Nem sobre a sua experiência?

Pra ser honesta eu não jogo muito ou testei outras formas de entretenimento tanto assim — as que testei não me trouxeram experiências sequer próximas das de rpg

3. Matteo

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Acho que dentro de gêneros, poderia dizer: Fantasia Medieval. No estilo heroico clássico. Puxando alguns elementos mais "realistas", mas grande parte sendo baseada no contato com um mundo extraordinário, repleto de magia, criaturas distintas, pluralidade, etc. Gosto de "Hard-Magic" também, onde tem um estudo e uma logística por trás das performances e ações místicas. Mas falando sobre o desenvolvimento da mesa, eu acredito na ideia que o propósito principal é diversão. Então quando é um jogo diversificado em temáticas, atividades e missões para agradar a todos, me soa melhor.

Era nesse inquérito?

Entra sim ^^

Tem algum motivo pra esses serem seus estilos favoritos?

Definitivamente! Eu sou bastante cativado pelo fantasioso. Por essas visões e contatos com o "extraordinário", como eu falei. Tenho certa repudia pelo ordinário, saudavelmente. Gosto das ideias das aventuras se passarem em mundos onde há tanto para explorar e tanto que nos é desconhecido. Mas gosto como esse apelo ao desconhecido é interpretado como algo bom. Onde você pode enxergar diferentes culturas e estruturas, mas de forma respeitosa. Onde ser diverso é algo convencional, bem-visto e parte inerente e integrada do mundo.

Então assim... Acho que trabalha muito bem com uma parte do meu ser. E de várias pessoas também dentro de alguns valores, mas também, e essencialmente, da comunidade LGBTQIAP+.

Qual o seu sistema favorito?

Difícil escolher um. Eu aproveito várias experiências, mas meus favoritos entram na temática de fantasia medieval que eu mencionei. Seriam: Pathfinder, Dungeon Crawl Classics, D&D, O Um Anel, Guerra dos Tronos, The Witcher, Tormenta, etc.

A temática é o único motivo pra esses serem seus favoritos?

Não necessariamente, eu gosto do universo como um todo. Eu sempre adorei ler e consumir obras desse gênero, tanto que parte desses sistemas são derivados diretamente de algumas que me marcaram positivamente. Então eu me envolvo primeiro com a narrativa, procurando entender a lógica do mundo, seus eventos e marcos históricos, seu entendimento sobre magia, as relações entre os povos, etc. "O Um Anel" vem de toda a saga de Senhor dos Anéis e tem sua validação em uma visão mais estruturada das sociedades e seus vínculos, por mais que algumas críticas possam ser tecidas sobre suas influências e a perspectiva sobre os povos ali estabelecidos. Nessa paixão pelo universo, também entre Guerra dos Tronos, "The Witcher" e "D&D" (Nem sei contar quanto tempo dediquei a ler os guias de cenários e campanhas, principalmente nos Reinos Esquecidos).

A mecânica em si é uma parte que sempre tenho ressalvas e gosto de fazer alterações, então não é uma parte tão essencial para mim. Eu gosto de ver o que aquele sistema está propondo primeiro.

O que você mais gosta num jogo de RPG?

Eu adoro interpretar e viver na mente do meu personagem, me relacionando com o mundo, interagindo com os demais, etc. Até mesmo o combate é uma coisa que pode ser explorada nesse quesito, com soluções, estratégias e entendimentos que o seu personagem teria em questão. E aprender mais sobre o mundo mediante a cabeça dessa persona é muito interessante. E isso também se relaciona com as resoluções colaborativas. Que é quando você e seu grupo tem que destrinchar conjuntamente algum dilema moral ou avaliar uma circunstância para decidir o próximo passo. É muito bacana ver esses debates.

E por que essas são as coisas que você mais gosta?

Pensando superficialmente, acredito que é porque sempre me interessei pela ideia do teatro. Então se imaginar em outros cenários, circunstâncias, perspectivas, viver em outras vidas, em outras relações, é algo completamente fora da caixa... Uma sensação sem precedentes. Eu me relacionei de várias formas com os livros e obras que entrei em contato, pensando em como seria conversar com esses personagens, aconselhá-los, ouvir sobre outras partes de suas vidas que não foram abordadas na jornada narrativa, etc. Então ver como nesses jogos podemos recriar a realidade ao

nosso redor, e efetivamente participar dela me gera muita alegria. Principalmente ao dividir isso com pessoas queridas, porque aí podemos compartilhar momentos que jamais teriam pertencimento à realidade. É puro aproveitamento e aquilo não só faz sentido para nós, como tem um local especial em nosso coração.

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Acho que proximidade. Eu já joguei em outras mesas com pessoas que não me eram amigas, ou sequer conhecidas, mas não me foi tão proveitoso quanto partilhar com meus amigos. A campanha que participei nessa pesquisa foi uma feliz exceção, mas também contava com uma amiga minha. Ainda assim, acho que tirou um pouco do estigma que eu tinha sobre esses encontros fora dos meus vínculos. Se eu tivesse que citar algo menos criterioso que isso, seria respeito e identificação. Gostaria que o grupo se entendesse de uma maneira que o desenrolar, interações e engajamento fossem frutíferos. Boa comunicação é sempre importante também.

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Certamente, todo tipo de afronta explícita ou velada a um grupo minoritário. Seja racismo, misoginia, LGBTfobia, etc. Fora dessas questões que eu considero como básicas, o mínimo, poderia ser grosseria desnecessária entre os membros, uma relação abusiva dos mestres com os jogadores, pouca oportunidade de fala ou pouca voz (que não permitisse o crescimento do grupo ou recebimento de "feedbacks"), e de formas gerais, se não estiver sendo divertido.

Por que você abandonaria uma mesa se não estiver sendo divertido?

Como eu comentei, acredito que essa seja a ideia principal por trás de jogar. O "RPG" tem suas ferramentas, regras e descrições, mas ainda é um jogo como qualquer outro, ainda que permita interações engraçadas, tensas, tristes, entretidas, etc. Mas o fato de estar sendo uma experiência proveitosa deve vir em primeiro lugar. Acho que até pode não ser "divertido" nesse quesito, mas caso assim seja, que possa ser "envolvente". Nem todos os cenários permitem algo mais descontraído, mas de alguma forma aquilo deve ser cativante. Se eu não estiver sentido essas emoções, ou se não considerar aquele tempo como valioso, creio que não faça sentido continuar. Principalmente se isso já fora discutido, se comentários críticos já foram tecidos, etc. Isso quando é permitido ir contra a direção do mestre. Então para não perdurar algo

que é ruim para mim, nem para atrapalhar a experiência dos demais, melhor me retirar.

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Acho que seria a mesma circunstância na qual eu potencialmente abandonaria a mesa. Se eu estiver coordenando, e esse jogador estiver sendo desrespeitoso, deixando os demais desconfortáveis, não permitindo que possam desempenhar suas atividades e desenvolver suas ideias, etc. No caso de "convidar a sair", seria em casos que a mentalidade do jogador não se conecta com a da mesa, como no caso de um jogador "merdeiro" com outros que apreciam entrar nos personagens, optar por caminhos coerentes, etc. Além da questão da presença também, a depender da frequência da mesa.

Óbvio que nesses casos mais leves, eu sempre opto pelas conversas primeiro, e ver o que pode ser feito para melhorar a experiência para o grupo.

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

Penoso. Eu passo bastante tempo investindo em minhas campanhas nas madrugadas a fio quando tenho mais tempo "livre" ou a insônia se faz presente. Então tenho meus cadernos, blocos de anotação, o próprio "evernote", etc. Gosto de sempre dar meu toque para o grupo, então desenvolvo planilhas customizadas, fichas personalizadas, informações de mundo privilegiadas de cada personagem (Procurando-os encaixar na narrativa junto de outros personagens que confeccionei também), etc. Gosto de sempre dar nomes condizentes para cada mesa também, como se fosse um conto, livreto ou uma crônica. Mas definitivamente posso dizer que gosto de fazer isso.

O que você entende por criatividade?

Acredito que existem níveis ou segmentos diferentes. Pessoas distintas podem ter diferentes tipos de criatividade para cenários variados entre si. E isso é muito bem aproveitado em narrativas ou propriamente nas mesas. Pode ser que em certo âmbito, alguém tenha mais propensão para desenvolver cânticos e poemas, enquanto outro encontra soluções inovadoras para um combate, ao passo que os demais tentam

prever os resultados de seus encontros e interações com o mundo, etc. Então é algo bem amplo, porque fala diretamente das referências de alguém, do que consumiu, de seus gostos, e de como pode imaginar e projetar isso em suas vivências.

E o que você entende por invenção?

Aí nesse caso acho que seria quando uma produção tem mais originalidade ou quando seu conteúdo é mais autoral. É difícil falar sobre "originalidade", principalmente pelo que acabei de citar sobre as pessoas serem frutos, parcialmente, de suas referências. Então é possível ver a quem ou ao que ela está remetendo quando se lê seu texto ou vê suas confecções. Mas imagino como um trabalho mais exaustivo que o "gerenciamento da criatividade" perguntado anteriormente, já que essa última pode ser vislumbrada mais facilmente em ocasiões variadas. A invenção, portanto, vai ser uma abordagem mais pessoal que pode refletir uma mensagem, uma perspectiva, um fruto de conhecimento, entre outros.

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

Acho que se relacionam intimamente. O "RPG" pode ser frequentemente um vislumbre artístico, tanto de quem produz sua narrativa, quanto daqueles que a aproveitam, fazem-na sua e se pertencem a ela. Em todas as áreas de produção, desde a reflexão sobre a campanha, trazendo seus gostos para ela, sua visão de mundo, manifestações, e as tais das "referências", mas também reinventando o que achar necessário, dando seu toque para aquilo, e apresentando como uma obra que será consumida e vivida pelos jogadores. Esses mesmos que ainda poderão intervir nessa sua visão do mundo, alterá-la, aproveitá-la, abstraindo a mensagem que registrou e mesclando com o próprio entendimento. Acho que é uma experiência contempladora e envolvente para ambas as partes, e que traz a tona vários sentimentos e considerações, enaltecendo o máximo dessa criatividade e invenção.

O que você entende por afeto?

Mesma circunstância de ser muito abrangente, mas acho que em seu cerne é demonstração de um sentimento de consideração, amor, paixão e/ou amizade. Mas a forma como isso pode ser entregue é diversa, pensando até mesmo nas "linguagens do amor". Uma demonstração de afeto por meio de um ato de serviço pode não

significar tanto para alguém que se sente mais acolhido com toque físico e palavras de afirmação, por exemplo, mas não diminui a ação inicial. O que eu particularmente prefiro é tempo de qualidade, e entendo isso como afeto, mas consigo ver pelas perspectivas das pessoas que tenho como queridas para que eu possa amá-las em suas linguagens.

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Acho que no meu caso é o mais simples dentre todas as linguagens, uma vez que o tempo que eu partilho com meus amigos dentro de uma atividade que todos consideramos proveitosa é tempo de qualidade para mim. Então não poderia ser mais simples. Mas definitivamente atendemos todas as necessidades e entendimentos sobre afeto. Levamos comidas que cada um fez, nos damos mimos relacionados ao jogo, sejam desenhos e artesanais, ou compras, além de ter abraços periodicamente, ou todo mundo juntinho no mesmo canto, e conversas posteriormente com a valorização de tudo que fizemos em sessão.

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

A presença das pessoas que eu gosto, ou propriamente uma mesma visão, ou um mesmo objetivo compartilhado entre os jogadores, sendo ele uma campanha mais realista, ou mais imersiva, ou apenas divertida e até mesmo insana e sem sentido.

E o que mais te afeta de forma negativa?

Acredito que a comunicação passivo-agressiva, pensando nas minhas experiências. Tem várias outras questões mais problemáticas, mas não me ocorre de nenhuma forma no momento atual. Então pensando na minha realidade, seria efetivamente quando alguém está frustrado com outras questões que não a mesa, mas insiste em trazer essa bagagem de forma encoberta, com comentários negativos direcionados, falta de paciência, sarcasmo exagerado, etc.

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Definitivamente, procuro sempre dar aberturas para que todos desempenhem o que acharem melhor, explorando suas ideias, buscando realizar as suas alternativas para solucionar os problemas, principalmente quando tem alguém com menos

experiência. Mas acredito ser muito consciente com o que falo e na reflexão sobre as formas que isso pode chegar para as outras pessoas.

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Cada sistema é um conjunto de mecanismos, regras e até mesmo de visões diferentes sobre o que será jogado. Toda a temática do cenário e da campanha podem ser definidos, ainda que parcialmente, pela escolha do sistema. O que virá depois são adaptações. Então escolher o sistema certo para a aventura que quer ter com seu grupo é essencial para que ela possa ser desempenhada da forma mais proveitosa e divertida possível. Não tem problema algum focar em um só sistema se todos gostarem dele, mas sendo efetivamente um "jogo de tabuleiro", tem muitas opções e alternativas fenomenais para qualquer um.

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Com certeza. Como eu evidenciei, eu tenho muito apreço por vivenciar meu personagem diretamente e me conectar com ele. Alguns de meus amigos procuram fazer o mesmo, e isso já ficou notório pela forma como isso se reflete em nossas reações durante passagens específicas. Tenho uma amiga, justamente a que estava em sua campanha também, que chorou de soluçar em eventos distintos. Eu mesmo já discurssei e engajei como meu personagem como se fosse o próprio, de tantas emoções, e imersão.

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim, o afeto pelas pessoas ali presentes, pelas relações que desenvolvi com o mundo e com os personagens, pelas minhas próprias concepções, envolvendo o personagem que criei e seus vínculos, etc.

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Em partes, sim. Mas acho que fundamentados no "RPG", como o prazer de escrever e desenhar sobre. Mas de fato são tipos diferentes. A sensação de interpretar e engajar ativa e criativamente na narrativa gera sensações muito diversas. Tem todo um caráter exploratório imaginativo que não pode ser replicado facilmente.

Não é o melhor paralelo, mas nos filmes de terror, quando a criatura e ameaça principal não aparece nas telas, é costumeiramente mais aterrorizador. Penso o mesmo sobre o "RPG", as construções que você tem na cabeça são frequentemente mais atrativas que a obra em si que você consome (Livro ou filme), então ter a oportunidade de moldar e criar essas premissas é incrível.

4. Rafael

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Eu gosto dos jogos mais narrativos e que dão experiências diferentes, onde a narrativa flui mais livre

Tem algum motivo específico pra vc preferir esse tipo de jogo?

Eu fico entediado facilmente em combates longos que pouco acontece e eu não tenho tesão em ficar simulando coisas

Qual o seu sistema favorito?

Fate

Por quê?

Porque ele oferece as ferramentas que eu posso usar livremente para que o meu estilo de narrativa flua

Pode falar um pouco sobre essas ferramentas?

Como o sistema é unificado e ele tem uma base mais baseado no fato narrativo do que numa regra obscura, o fate permite que eu use elementos narrativos para que eu molde as regras pra serem usadas nas cenas que eu estou mestrando. Por exemplo, eu posso tornar uma inundação algo dramático e repleta de tensão e com isso gerar um momento homem x natureza

O que você mais gosta num jogo de RPG?

Da parte do desenvolvimento do personagem e da trama

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Um grupo de pessoas que se envolvam com a história e que sejam comprometidas e pro ativas enquanto a história que está sendo contada

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Gente tóxica

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Pessoas disruptivas dentro do grupo. pessoas que a presença quebra o sentido de grupo ou que cause problemas a todos

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

Eu converso antes com os meus futuros jogadores pra eu conhecê-los antes de começar a mesa. e antes de começar a mesa eu faço uma sessão zero onde falamos de limites e desejos, bem como pra criar um território em comum om métodos pra criar um mundo em comum pra todos

O que você entende por criatividade?

Complicado. mas eu acho que criatividade é um processo onde sua experiência de vida se junta aos seus processos de expressão se cruzam pra vc expressar o que vc é ou parte das vivencias de todos que são processadas e transformadas

Eu acho que fui super abstrato, rs

E o que você entende por invenção?

É o processo de tornar uma alguma necessidade de resolver alguma questão em uma ideia e a ideia em algo tangível, mesmo que seja algo imaterial

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

A criatividade é o motor que move o jogo como um todo, é a junção da vontade de todos e suas necessidades de expressar uma parte de si em mesa. Já a invenção é algo mais complexo, mas podemos falar que ela ocorre quando os jogadores usam a cabeça pra solucionar um dilema.

Além disso, a invenção pode ser aplicada no lado do mestre ao criar a aventura quando o processo de criação requer uma ideia específica pra engajar os jogadores ainda mais na sua imersão

O que você entende por afeto?

Um sentimento positivo que te vincula a algo de forma positiva e que te faz querer te aproximar r daquilo que vc sente afeto

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Complicado... rs

Mas vamos lá

Afeto pode ser os vínculos de amizade entre os jogadores, pode ser o amor sentido pela experiência do jogo, pode ser algo mais fundo, mas esse sentimento me impulsiona em gerar uma nova experiência. Algo que todos façam amar o jogo da mesma maneira que eu amo

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

A amizade com os jogadores e a troca que vem com isso

E de forma negativa?

Eu acho que eu posso me prender demais ao mundo criado e eu posso querer fugir um pouco da realidade e me emergir lá

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Eu não acho que isso afete

É muito pessoal

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Eu acho que alguns jogos podem oferecer uma experiência pessoal diferente devido às experiências que cada ferramenta oferecida por cada sistema pode gerar

As experiências de uma sexualidade mais agressiva que monsterhearts é única bem como a imersão gerada pelo uso dos aspectos de fate podem gerar são bons exemplos

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Sim, eu acho

Como você acha que isso se dá?

Alguns personagens são explorações de facetas ocultas, outras vezes o que os personagens passam podem afetar os jogadores

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim

Por quê?

Porque esse jogo vai além de rolar dados, esse jogo é sobre compartilhar parte de si em uma mesa com pessoas que vc gosta

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Algumas vezes em jogos cooperativos online ou em boardgames

5. Lídyá

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

De fantasia, tipo D&D

Por quê?

Desde criança eu sempre quis "entrar" nos livros de fantasia que lia, então acho que é a opção mais próxima

Qual o seu sistema favorito?

D&D 5e

Por quê?

É o que sou mais acostumada, então acaba sendo o preferido. Também acho as regras dele são no ponto certo, sem ser solto nem rígido demais.

O que você mais gosta num jogo de RPG?

Gosto de criar relações com o meu personagem e o resto da party, e explorar o mundo. Mas em algumas mesas gosto bastante das estratégias de combate também.

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Liberdade pra experimentar identidades e coisas diferentes, espaço pra desenvolver a relação da party, e constância. Mas nunca consegui um grupo que tivesse tudo ao mesmo tempo

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Acredito que apenas casos graves, como assédio ou caso algum jogador estivesse sendo desrespeitado. O mesmo se aplica pra mestres, incluindo os que usam o jogo como desculpa pra desrespeitar o jogador

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Os mesmos fatores que na pergunta anterior, adicionando só que se o resto do grupo decidisse expulsar também expulsaria

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

Pra mim sempre foi de forma bem aleatória. Os primeiros foram com grupos diferentes de amigos, depois por um servidor no Discord específico pra encontrar grupos, e teve essa pesquisa também

Mas você gosta do processo? Você busca mesas novas?

Não busco por falta de tempo, mas gostaria de encontrar novas. É um pouco estressante porque são poucas as que dão certo, às vezes os membros não se dão bem, outras se dão muito bem mas acabam não tendo disponibilidade (tipo a mesa de FATE -;), outras só acabam mesmo

O que você entende por criatividade?

Realmente não consigo definir ao certo. Talvez a capacidade de imaginar alternativas ao que já existe

E invenção?

Pegar conceitos/itens existentes, muitas vezes óbvios, juntar, e suprir uma necessidade

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

RPG de mesa costuma ser bem imprevisível, então você sempre precisa imaginar alternativas com o que estiver no cenário pra solucionar algum problema. Não é como um jogo de computador que você treina e repete até acertar, tem que improvisar na hora e lidar com as consequências. Então precisa de muita criatividade e invenções malucas

O que você entende por afeto?

Você pensar em alguma coisa/pessoa e sentir um quentinho no coração, algo como uma identificação/conforto/vontade de morder

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Sempre influencia MUITO na criação de personagem, porque acabo criando um afeto e identificação enorme com o meu. Eles costumam partir de alguma parte de mim, e acabam servindo pra explorar mais isso. Em algumas mesas, nas mais confortáveis, isso acontece com os personagens dos outros também, e com as histórias. Parece que vai tudo juntando e se cria um afeto gigante. Acho que o mais próximo pra descrever seria aquele afeto forte que a gente cria por livros e séries, mas só percebe quando acaba e fica triste

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

Definitivamente a resposta anterior. Em segundo lugar acho que ter RPG como parte da rotina sempre acaba dando uma animada na semana, algo legal a se esperar no final dela

E de forma negativa?

Infelizmente nem toda mesa de RPG é o que se pode chamar de "progressista". Ainda existe uma divisa geracional muito grande no RPG, muitas vezes são pessoas mais velhas, e às vezes a única mesa disponível não é LGBT-friendly. Diria que ter que esconder esse pedaço de mim nesse tipo de mesa afeta de forma negativa, ainda mais quando é uma ótima mesa em todos os outros aspectos.

Afeta negativamente também por tirar tempo livre da semana, que às vezes gostaria de usar pra outros hobbies. Por ser um jogo em grupo, não se tem tanta liberdade pra decidir "hmm hoje não to afim, vou fazer outra coisa", já que sempre vai ter gente esperando

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Sim, bastante. Já me preocupo um pouco até demais com isso na vida real, então acaba transparecendo no jogo e tento ao máximo não causar incômodos

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Vejo os sistemas como se fosse a fundação de uma casa. Eles vão influenciar qual vai ser mais ou menos os limites da casa (do jogo), e vão influenciar no que pode ser construído em cima, mas todo o resto vai depender dos materiais, do arquiteto, etc (dos jogadores, do mestre, do cenário...)

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Sim, acho que ao jogar você acaba tendo que refletir muito sobre quem é você e quem é o personagem, e como a divergência entre os dois vai resultar na ação que ele vai tomar. Essa introspecção é quase terapia hahaha

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim, diria que é uma parte

Por quê?

É parte do pacote. Mesmo tendo a imersão na história, a emoção, suspense, acho que não seria o mesmo se não tivesse uma mínima afeição aos personagens

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Sim! Costumo criar o mesmo afeto com séries, animes e livros que gosto muito

6. Carol C.

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Dungeons & Dragons mesmo

Por quê?

Acho que é o que me deu a maior possibilidade de criar histórias (ou talvez tenha sido por conta dos mestres que eu tive). Já joguei 3d&t e foi uma bagunça, a gente só fazia o que o mestre falava, não tinha abertura. Com d&d sinto que tem maiores possibilidades

Pra você, estilo de jogo e sistema é a mesma coisa?

Na minha cabeça eu sei que não é, mas eu sou noob e me vêm na cabeça o sistema quando penso em estilo de jogo hahahahahahah

E se você pensar em questão de gênero de narrativa? Qual o seu favorito? (num RPG)

Num rpg, épico

Por quê?

Rpg pra mim é a oportunidade de poder fingir que tá num Senhor dos Anéis, usar espada, lutar com dragão, salvar uma cidade do bruxo malvado. Não sei jogar direito (e nem tenho paciência) esse tipo de jogo em consoles ou PC, mas no RPG, com um grupo de amigos ali, já me empolgo mais

O que você mais gosta num jogo de RPG?

Lidar com a ficha. Quanto mais informação pra mim, melhor. Inclusive, fiquei triste quando passou do d&d 3.5 pro 5e porque tirou um monte de perícia, não somava mais coisas quando passava de nível, eu achava essa rotina toda vez que mudava de nível bacana, meio que refazer sua ficha aos poucos

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Foco no jogo. Se é uma mesa em que tem conversa paralela, ou demoram muito a resolver o que vão fazer no seu turno, eu vou perdendo o interesse e a minha própria concentração

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Já abandonei por isso, na real, mas roubar nos dados.

Não tem graça pra mim você sempre acertar a flecha, sempre conseguir passar o papo no inimigo. A graça é justamente o acaso, se preparar pro melhor mas aí na hora pode dar ruim. Trapacear não dá. Se perdeu, perdeu; se o personagem morreu, cria outro. A imprevisibilidade do rpg (num sistema que use dados, não sei se todos usam) é provavelmente a melhor característica

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Trapaça e desrespeito com outros jogadores/mestre

Por quê?

A trapaça por tirar da graça uma das melhores coisas do jogo. E o desrespeito com os jogadores, porque a mesa é um momento de diversão e lazer, até mesmo pra alguns um momento onde pode ser quem realmente é, mesmo que enquanto finge que é um tiefling roxo. Então não tem porque manter um jogador que desrespeita alguém nesse momento de comunhão

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta?

Tem algum hábito específico?

Eu gostava da empolgação de comentar as possibilidades da criação dos personagens; aquele momento onde você quer ser um druida e um tiefling e um bardo e um anão e um warlock e um elfo, tudo ao mesmo tempo. Aí depois vai aparando as arestas, vendo como o personagem vai ser, criar backstory, e depois que terminar a backstory me dizer "Você não precisa botar seus traumas em TODOS seus personagens" hahahahaahah

Hoje em dia estou desanimada com rpg, durante a pandemia meio que fiquei cansada de interações sociais só por vídeo, e hoje mesmo presencialmente minha bateria social já abaixa muito rápido, então não me vejo jogando RPG de novo por algum tempo

O que você entende por criatividade?

Eu acho que é a capacidade de criar alguma coisa de algo, seja considerada artística ou não

E invenção?

São coisas novas que você cria. Por exemplo, alguém pegar peças e montar um computador não é uma invenção, mas se criar um computador que faça o seu café, sei lá, isso seria uma invenção pra mim

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

Com a criatividade, usamos as ferramentas à mão pra ultrapassar os obstáculos e cumprir as missões, mas aí algumas coisas dão muito errado e é preciso tirar um coelho da cartola pra sair da situação, aí vai da gente criar invenções pra tentar sair do problema

O que você entende por afeto?

Colocar em ação o carinho/respeito que se tem por alguém

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

No respeito com os colegas, chegar na hora marcada, levar o combinado, mas também ser compreensivo com os problemas e imprevistos da vida que podem por ventura atrapalhar alguma sessão (como ficou doente e precisa desmarcar, pegou engarrafamento, está num dia ruim, etc etc)

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

A sensação de pertencimento a um grupo

E de forma negativa?

Durante a pandemia, quando eu passei a não me concentrar direito, foi a sensação de estar fora de sincronia com as pessoas que eu estava jogando.

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Sim. Parei de jogar por conta disso. Sentia que eu não estava dando o mesmo que os outros jogadores e o jogo demorava mais a seguir por conta de como eu jogava

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Acho que afeta na escolha da história. Não faz sentido jogar d&d se você quer jogar só um romancinho numa escola. Acho que ao pensar "vou montar uma mesa do sistema tal", já fica implícito o caminho que o jogo vai seguir

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Sim. Pode ter um personagem irritante que nunca faz o que você fala, ou alguém com uma história triste parecida com o que ocorreu com você, e isso pode afetar os jogadores para além da mesa

Como isso pode afetar para além da mesa?

Nessas duas situações em específico, pode ativar algum tipo de gatilho, ou você sair frustrado da mesa porque fez muitos planos e não conseguiu colocar nenhum em prática

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim. E acho que parte do que me desanimou é que eu não conseguia demonstrar meu afeto pelos jogadores da minha mesa

Por que o afeto no jogo é importante pra você?

Pela sensação de pertencimento, de "oi, você está aqui, eu reconheço você e te aprecio"

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Vejo isso muito na comunidade de Stardew Valley. Todo mundo se trata bem e aprecia o outro pelo simples fato de que o outro joga o mesmo jogo

7. Claudio

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Gosto de jogos de RPG mais interpretativos. Não ligo muito para a parte matemática da coisa

Por quê?

Não me atrai montar fichas, criar combos, estudar minúcias de regras... Na maioria das vezes que joguei eu nem fiz questão de criar ficha. Tenho até um certo receio de mestrar por causa disso. Só mestre para meus filhos mesmo e com um sistema bastante simplificado

Como foi essa experiência com seus filhos?

Foi ótima! Na primeira vez que jogamos o mais velho tinha sete anos e as gêmeas tinham cinco. Eu deixei que escolhessem qualquer personagem de desenho animado que eles conhecessem. E o sistema foi bem simples mesmo. Quando precisavam fazer algum teste decisivo para a história, rolavam um dado de seis faces feito de pelúcia e eram bem sucedidos se conseguissem resultado maior ou igual a três. Depois jogamos outras vezes com diferentes ambientações

Vocês pensaram no sistema juntos ou foi sua ideia usar um dado de seis lados?

Foi ideia minha. Precisava que fosse algo realmente simples pq as meninas ainda eram bem pequenas. Mas eles pegaram a ideia direitinho. Depois eu refinei um pouco mais, com eles criando fichas que davam uma noção melhor das características dos personagens criados, mas mantendo o rolamento simples de dado. Jogamos Mouse Guard, Harry Potter, Como Treinar o Seu Dragão...

Qual o seu sistema favorito?

Fate é o sistema que acho mais interessante. Mas, quando jogo, o sistema acaba sendo meio indiferente... Tem mais a ver com o modo como se conduz a história

O que você mudaria no Fate?

Deixaria mais simples. Com menos perícias, mais focado em aspectos... Talvez com os aspectos substituindo as perícias. É um sistema que tem tudo para ser muito simples, mas tornou-se um livro enorme. Eu me inspiraria no PDQ, que é bem mais simples, para fazer as mudanças. Aliás, é algo que está na lista de coisa para se fazer algum dia, mas que acabo deixando para depois e nunca faço...

PDQ?

<http://evilhat.wikidot.com/pdq>

Sim, é sigla de Prose Descriptive Qualities. Tem um jogo ótimo chamado The Zantabulous Zorcerer of Zo

Por que o Fate é o sistema mais interessante pra você?

É um sistema mais focado em narração. Premia a criatividade durante o jogo. Sistemas como o D&D tendem a ser muito focados em regras detalhadas, minúcias, combos... Até o sistema de dados do Fate é bastante amigável e com um bom equilíbrio de probabilidades, com resultados que tendem à média. Você rola os dados e vê rapidamente o resultado sem ter que parar pra fazer contas

Outro sistema que acho interessante é o de Histórias Fantásticas. Falei errado aqui. o RPG se chama Histórias Incríveis:

<https://editoracha.com.br/produto/historias-incriveis-um-jogo-para-criancas-que-adoram-aventuras-digital/>.

Dá pra fazer uma boa mescla de ideias com PDQ e Fate

O que você mais gosta num jogo de RPG?

Gosto do conjunto que o RPG proporciona: passar bons momentos com os amigos, interpretar diferentes personagens e criar coletivamente histórias interessantes

Ultimamente tenho jogado mais jogo de tabuleiro que RPG. É difícil encontrar grupos e encaixar os horários

E sobre histórias, gosto de experimentar diferentes ambientações. Fantasia medieval, fantasia urbana, ficção científica, heróis...

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Pessoas bacanas. Não há condições de jogar com pessoas machistas, misóginas, homofóbicas, racistas etc. Sobre o modo de jogar, acho legal quando o grupo consegue focar na história, mas com leveza. Não vejo problema quando se conta uma piada, todos riem e depois se volta ao jogo

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Certamente intolerâncias como as que citei acima. Na prática é muito difícil encaixar horários e conseguir jogar uma campanha quando se tem trabalho, filhos, estudo... Quando jogo geralmente é one shot

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Novamente as intolerâncias. Impossível jogar com quem não respeita os outros

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

Os grupos com quem joguei mais regularmente são de amigos que conheci em eventos de jogos. Já joguei com desconhecidos, mas é sempre mais divertido jogar com amigos. A maior dificuldade mesmo é sincronizar dias e horários. Acho bem frustrante, por sinal, quando se começa uma campanha e ela fica sem conclusão. Por isso que acaba dando mais resultado jogar one shot

Uma boa sessão de RPG dura horas...

O que você entende por criatividade?

No caso do RPG, é quando a história sai mais do padrão. Os personagens possuem mais personalidade. Os jogadores criam soluções mais originais e dão mais

vida ao jogo. É possível jogar só encontrando inimigos, falando "eu ataco", rolando os dados e coletando espólios... Pode até ser divertido assim, mas não explora o potencial de um jogo onde se pode criar qualquer coisa

E invenção?

No contexto do RPG, creio que criatividade e inventividade são conceitos que se misturam... Não vejo muita diferença

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

RPG tem interpretação como no teatro e criação de histórias como na literatura. É possível fazer referências a outras obras, misturar, reciclar, recriar... Tem um potencial muito interessante para educação, por sinal. Até para ativar a busca por conhecimentos relacionados à ambientação dos jogos

O RPG Scion, por exemplo, lida com diferentes panteões de deuses. Gregos, nórdicos, egípcios, japoneses e por aí vai. É divertido e ao mesmo tempo desperta curiosidade para saber mais sobre o assunto

O que você entende por afeto?

Gostar, querer bem, se importar com o outro

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Falei sobre alguns tipos de intolerância que não dá pra admitir em uma mesa, mas nem sempre as coisas precisam ser tão extremas. Tem jogadores que querem monopolizar a ação, atropelar os outros jogadores, ditar o que devem fazer, interromper toda hora para discutir minúcias... Isso estraga a diversão. Acho que acaba passando pela falta de empatia e afeto. É um jogo colaborativo onde todo o grupo deve se divertir

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

Quando todos se divertem ao mesmo tempo em que se gera uma história bem interessante

E de forma negativa?

Quando não há respeito entre os jogadores. Não tem como nada de bom sair disso

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Essa é uma preocupação na vida, não só no RPG... Acho importante tratar os outros com respeito, ouvir o que têm a dizer e tentar colaborar com o grupo

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Acho que os melhores mestres são aqueles que conduzem uma boa sessão independentemente do sistema. Um amigo meu mestrava Gurps, que é famoso por ter um milhão de regras, mas ele usava só o básico e o jogo ficava bem leve. Mas há sistemas que de fato valorizam a utilização de combos para se atingir resultados. Prefiro sistemas mais leves que dão bônus pela criatividade ou interpretação dos jogadores

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

São os jogadores que afetam os personagens...

Como?

Toda a interpretação é resultado de como o jogador conduz o personagem e interage com os demais jogadores e com as situações. Mas acho que pode acontecer de um determinado personagem ou determinada situação acionar algum gatilho ou coisa do tipo. Mas aí é mais uma questão do jogador e de como ele é tratado no grupo. É necessário que haja liberdade e oportunidade para que o jogador expresse que não se sente bem com determinadas situações que podem ocorrer em jogo

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Acho que sim. Sentir-se bem com quem joga é fundamental

Por quê?

Entra na questão do respeito e de não permitir intolerâncias, que já falei nas outras respostas. E com o RPG ser uma experiência mais divertida quando acontece entre amigos, embora também possa ser divertida com desconhecidos

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

É muito semelhante com as experiências em jogos de tabuleiro. No caso do RPG talvez se aprofunde um pouco mais porque envolve interpretação, criação de histórias... O jogador se expõe um pouco mais, por assim dizer. Isso requer uma certa maturidade do grupo

8. Alexandre

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Meu estilo de rpg favorito, eu acho que é um que tenha um mundo fantasioso, com magia, criaturas e raças além dos humanos.

Por quê?

Eu acho legal a variedade de opções, possibilidades de interação, formas de se resolver um problema. A possibilidade de sair da caixa, de deixar a imaginação te levar, tipo, "vocês estão andando e encontram uma casa que o tal personagem falou, o que vocês fazem? - Eu tento detectar magia. - Eu faço uma chama de fogo na minha mão e queimo a fechadura para abrir a porta. Ok, vc conseguiu, agora abre a porta.. ela nem estava trancada." Esses momentos são muito engraçados

A gama de possibilidades é tão grande que às vezes esquecemos do básico que é gira a maçaneta e entrar, sabe kkkkkk

São momentos engraçados em grupo e são recordações que sempre iremos lembrar

Campanhas grandes e épicas geram também lembranças muito boas e ruins
kkkkk

Uma vez eu como paladino fui descer uma escada rápido e por isso eu tropecei, eu estava tentando não chamar atenção pois haviam esqueletos gigantes rondando a cidade.

E essa cena foi desenhada como uma lata de tomate rolando a escadaria de uma igreja

Sem falar de ser um mundo diferente da realidade, o que oferece um escape, esquecer as obrigações e se divertir de verdade.

Qual o seu sistema favorito?

Eu joguei poucos, joguei D&D 3.5, New World of Darkness com vcs e World of Darkness no sistema Mago.

Eu gosto do D&D, mais pela familiaridade e tempo, pois essa campanha durou uns 6 anos. Mas a mecânica do mago, com as esferas e as magias, paradoxo e o foco das magias é algo muito mais imersivo e interpretativo que te forçam a interpretar a coisa que é um tempero muito especial.

Mas se fosse para escolher um, eu acho que seria o D&D

Por causa da familiaridade?

Isso, por ter jogado algumas campanhas rápidas e essa que durou uns 6 anos, eu acho que tenho uma maior familiaridade, além de ter sido o sistema que me introduziu no mundo do RPG de mesa.

Acredito que seria a facilidade de já conhecer o sistema, então eu não precisaria aprender para jogar, é um sistema que já estou mais acostumado.

Não sei se consegui me expressar melhor agora

O que você mais gosta num jogo de RPG?

De longe, são as gafes cometidas, besteiras faladas para um npc sério, uma piada fora de hora, coisas que seriam vistas como um erro, mas que foram pura interpretação do player e que são colocadas no jogo.

Geram histórias muito engraçadas que sempre são recordadas e contadas no grupo, quando o mesmo se reúne

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Acredito que interesse no jogo. Querer se divertir é o mais importante pq n dá para ter aquela pessoa que não quer jogar. Só ia falar que não dá para abandonar uma campanha antes dela acabar, qualquer pessoa faz falta e às vezes tem fundamental importância para a mesma.

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Eu não tenho certeza. Nunca me ocorreu, já me aconteceu de ter meio que um "episódio" onde eu fui o protagonista e tive que falar com muita gente, interpretando, conversas meio normais e eu me sai muito mal, me senti um palhaço, e no fim, ainda era algo medieval e as coisas foram acontecendo enquanto o grupo me acompanhava e eu era um personagem de The office praticamente.

Aí quando saímos do prédio e vimos, a cidade estava um caos, tudo pq eu quis manter o pé no chão e resolver as coisas de forma humana. Mas mesmo com todo o "constrangimento" gerado eu não quis parar, e hj me lembro como uma história engraçada (realmente foi).

Eu como pessoa, detesto injustiça, mas acredito que mesmo com a maior injustiça ocorrendo num rpg, eu não seria capaz de abandonar.

Acho que diferenciar o personagem de vc mesmo é uma coisa importante também.

Aaa, acredito que eu abandonaria um grupo se o mesmo não se respeitar, de levar as atitudes do personagem para o lado pessoal e começar a ter desavença com a minha pessoa, rouba e quebrar regras também. se chegar num nível muito elevado, eu acho que abandonaria sim de desrespeito com o outro e com as regras mas num nível que já não dá mais

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Talvez apenas desrespeito com o outro, algum preconceito, ataque pessoal. Se fosse uma pessoa muito tóxica mesmo e todos do grupo quisessem o mesmo fora. Se a presença da pessoa estiver afetando todo o grupo. Acredito que é melhor a pessoa sair do que haver brigas e quem sabe desfeita de amizades.

RPG é uma coisa para aproveitar com os amigos, fazer amizades, não o contrário

O que você entende por criatividade?

Acredito ser a capacidade de você conseguir ver diversas formas diferentes ou até mesmo semelhantes mas com alguma peculiaridade de resolver o mesmo problema. É aquilo de você conseguir olhar por diversos ângulos diferentes e tentar enxergar aquilo com outros olhos, você assume diversas posições em busca da que melhor lhe favorece. Sair da caixa, voar e deixar a imaginação te levar

E o que você entende por invenção?

Acredito que seja aquilo que ninguém nunca pensou ou executou, algo tão fora da realidade que pareça improvável. Nem sempre é a forma mais fácil de se resolver, mas que garante que vai resolver

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

Bem, a criatividade é a ferramenta fundamental para um rpg, pois permite você explorar possibilidades não tentadas ou cogitadas por você normalmente. E a invenção acaba sendo uma consequência disso, assimilações, conexões feitas, ideias e engenhocas, com a liberdade que o rpg lhe oferece se tornam "realidade" e são criadas e exploradas nesse mundo tão livre e cheio de possibilidades.

O que você entende por afeto?

Vem da afinidade, liberdade que vc dá ou recebe de outra pessoa para com ela mesma. A forma como essas duas pessoas ou até mesmo coisas se relacionam e funcionam quando juntas. É a familiaridade adquirida através da experiência, tem muita relação com proximidade, confiança. Tem a familiaridade com objetos, é o nível de conhecimento, "Familiaridade com uma espada" é o costume obtido através do uso daquela espada ou aquele tipo de espada. Familiaridade com magias de água, é a mesma coisa, aquele mago, estudou ou usou bastante esse tipo que agora ele já meio que domina, então a coisa se torna mais fácil.

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Não entendi, tem como reformular a pergunta ? ou detalhar um pouco mais ?

Como o seu entendimento de afeto influencia a maneira como você lida com RPG de mesa

Ahh, bem a repetição leva ao costume que leva ser algo praticamente natural. Então acho que seria essa questão de praticar, repetir, experimentar as possibilidades a fim de facilitar as coisas. Ter um bom relacionamento com o outro também facilita na hora de tomar decisões em grupo, ajudam numa ordem de liderança ou até mesmo em acatar.

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

Como assim? numa campanha? fora dela? Algo dentro ou fora do RPG?

O que você quiser responder

Bem, deixa eu pensar... Cara, eu sou bem tímido, e falar com as pessoas é uma coisa meio difícil para mim. Então eu acho que seria um feedback positivo, de interpretação, de ações que eu tive sabe.

Quando a sessão acaba, mesmo que tenha sido catastrófico o resultado, mas quando me falam q eu agi bem, falei bem, fiz o certo de acordo com oq meu personagem sabia ou de acordo com a premissa e crença dele, eu fico feliz, da uma sensação boa de ter cumprido sabe..

Acho q é mais isso, um feedback positivo mesmo

E de forma negativa?

Tomar uma decisão errada, ou não tomá-la. De ter a escolha ou a liderança na minha mão e eu escolher errado.

O que seria uma decisão ou escolha errada no rpg de mesa?

Uma decisão que trouxesse uma consequência ruim para mim, para o grupo ou mesmo para a campanha

O que seria uma consequência ruim? XD

Uma morte, uma emboscada, todos quase morrerem, por ter escolhido fazer tal coisa, ir para tal lugar, por ter falado besteira, algo assim

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Muito kkkk

Como você lida com isso?

Kkkk bem, como um fracasso, eu fico mal com isso. Preciso me recompor. Mas é uma coisa minha mesmo.

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Eles são literalmente as regras né kkkkk Então cada jogo depende do seu sistema, ele dita a forma como as coisas funcionam e devem funcionar.

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Muito. De formas positivas e negativas também. Quando eu to jogando eu tbm to aprendendo. E por mais bobo que seja, sempre acrescenta algo

O que você tá aprendendo enquanto joga?

A como me relacionar com as pessoas, interagir com estranhos talvez kkkkk A tomar escolhas Decisões Eu sou péssimo nisso E eu sempre tenho q tomar decisões no rpg, ou fora dele. Isso me ajuda A analisar e tentar escolher ali na hr Mas tbm mais a frente no futuro

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim, com certeza Quando não sou eu, ver o outro me ensina mt tbm Eu sou mt analista sabe Penso em muitas possibilidades antes de agir e isso me paralisa bastante

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Claro kkkkk Sempre dá pra aprender, seja qual for o jogo, ou ate mesmo ocasião

9. Mardônio

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

Pessoalmente gosto de temática oriental, seja medieval ou anime mesmo, joguei principalmente jogos medievais e sempre que podia dava um toque ou oriental ou de anime

Por quê?

Eu amo mangá, animes também, mas principalmente mangá, como eu amo essa mídia grande parte das minhas referências levam a ele, então me satisfaz poder referenciar ou jogar em jogos que tem eles como material de inspiração

Qual o seu sistema favorito?

Tormenta RPG e Império de Jade, mas para escolher apenas 1 eu diria Império de Jade porque ele basicamente tem as mecânicas de Tormenta RPG e adiciona algumas novas mecânicas que eu gosto bastante

O que você mais gosta num jogo de RPG?

A sensação quando eu consigo realizar algo incrível ou memorável

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Um grupo receptivo que me permita ficar a vontade, as vezes é difícil interpretar ou jogar bem se você não está totalmente a vontade com o grupo ao seu redor

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Sim, a mesa deixar de ser divertida e se tornar frustrante, já aconteceu uma vez

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Acredito que se a pessoa machucar intencionalmente outra, seja física ou emocionalmente, mas isso nunca aconteceu

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

Geralmente mais difícil do que eu imagino, mas não é uma tarefa que eu não goste. Em geral eu começo chamando as pessoas que me motivaram a montar o grupo, depois quem eu sei que vai se dar bem jogando com quem já chamei

O que você entende por criatividade?

Imaginação, pra mim são sinônimos

E invenção?

É tudo aquilo que é criado, desde objetos até histórias

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

Acho que são ferramentas essenciais, primeiro que o RPG é um jogo lúdico então ele trabalha diretamente a criatividade tanto do mestre quanto do jogador, e basicamente ele é um jogo de inventar histórias, sem esses conceitos não haveria RPG, ou pelo menos não seria divertido

O que seria um jogo não-lúdico?

Não existiria, uma tarefa repetitiva que não visa divertir, um jogo não-lúdico é basicamente uma contradição

Por isso que eu perguntei ^^ Se jogo não-lúdico é contradição, jogo lúdico é pleonasmo XD

hahahahah, concordo, mas então em vez de lúdico eu diria que o RPG é um jogo que trabalha diretamente a imaginação

O que você entende por afeto?

Carinho, eu diria que afeto é qualquer tipo de sentimento de carinho, de desejo da felicidade em relação a alguém

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Eu acho que é algo que vem, fiz amigos jogando RPG de mesa, pessoas por quem sinto afeto, também me afeiçoei a personagens, tanto meus quanto de outros jogadores e até mesmo NPCs

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

Em que sentido exatamente?

No sentido que vc preferir falar, a interpretação é sua

A diversão, a sensação de felicidade e interação com amigos, senso de realização quando sou bem sucedido, em resumo as sensações de prazer que o jogo proporciona

E de forma negativa?

A sensação de dever, eu me pressiono muito com o compromisso com outras pessoas e o medo de deixar elas na mão

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Sim muito, principalmente quanto a deixar eles desconfortáveis ou machucar, seja física ou emocionalmente, quanto que eu não atrapalhe os momentos dos outros

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Sem dúvida, várias vezes eu me pus no lugar do personagem, algo aconteceu com ele e eu senti, já fiquei de luto por personagens de outros jogadores, eu acho que não apenas moldamos os personagens, mas aos poucos conhecemos mais e mais deles, e isso acaba afetando a nós mesmos em maior ou menor grau

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG? Por que?

Sim, porque eu costumo jogar com amigos, então além do nosso jogo é um momento que eu passo com pessoas de quem gosto e que acredito que gostem de mim, é um tempo de qualidade com amigos, eu escolhi passar um tempo com meus amigos fazendo uma atividade que todos nós desfrutamos

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Não exatamente o mesmo, acho que o que mais se assemelha seriam jogos de tabuleiro, embora eles sejam mais competitivos em geral, no RPG nós além de jogarmos temos objetivos em comum (geralmente) então se um ganha, todos ganhamos

10. Pink

Qual seu estilo de jogo de RPG favorito?

RPGs de terror!

Por quê?

Porque eu gosto das temáticas que aparecem em histórias de terror e porque eu me sinto mais conectado com os personagens e dilemas enfrentados por eles em histórias de terror

Qual o seu sistema favorito?

Storytelling

Por quê?

Porque ele propõe jogos de realismo fantástico e terror pessoal; o material dele é escrito como se fosse literatura misturando ficção e mecânicas e porque as mecânicas dão suporte pra narrativa proposta pelo jogo, especialmente dilemas internos e horror pessoal dos personagens

O que você mais gosta num jogo de RPG?

Da oportunidade de explorar um personagem habitando ele na ficção do jogo

Por que isso é algo que você gosta, consegue dizer?

Porque como todos os meus personagens possuem aspectos da minha personalidade e dos meus dilemas pessoais, é interessante engajar com esses tópicos num ambiente seguro e através de mecânicas

O que você busca num grupo para jogar RPG?

Que eles sejam na maioria queer/LGBT+ e de esquerda

Há alguma coisa que faria você abandonar uma mesa de RPG?

Mudanças de rotina da minha parte (horário de trabalho, mudanças, etc.) ou comportamentos disruptivos de outros jogadores

O que seriam comportamentos disruptivos?

Comportamentos que comprometam o ambiente de segurança onde jogamos a sessão e/ou que deixem os demais jogadores desconfortáveis ou constrangidos

Há alguma coisa que faria você expulsar alguém de uma mesa de RPG?

Sim, já precisei fazer isso com dois jogadores, ambos por comportamento disruptivo. O primeiro caso simulou um estupro numa mesa com um NPC e o outro fazia comentários depreciativos sobre a classe de outros jogadores que vieram se queixar do ocorrido pra mim.

Classe social (os dois heterocis, diga-se de passagem) (foi pesado amiga, a minha cara quando isso rolou do nada =, eu precisava reagir né, botei pra fora na maior)

Como é o processo de montar um grupo de RPG pra você? Você gosta? Tem algum hábito específico?

É um processo bem natural, reparo que na maioria das vezes sempre tem uma grande demanda de jogadores disponíveis mas quase nenhum narrador disposto a narrar, mas como eu normalmente fico na posição de narrador, se eu colocar a boca no trombone dizendo aue vou narrar uma mesa, quase imediatamente enchem as vagas. Mas prefiro anunciar minha intenção em pequenos grupos de conhecidos ou tipo pros meus seguidores no twitter, eu não anuncio em grupos aleatórios e normalmente não narro pra completos estranhos, acredito que é uma espécie de filtragem concentrar tipo no meu círculo mais imediato

O que você entende por criatividade?

Uma habilidade de pensar em soluções e propostas "fora da caixinha" e também a habilidade de criar conteúdo em diferentes formas de mídia

E invenção?

Invenção é um vocábulo que imediatamente me remete a habilidades manuais, é mais fortemente associado para mim com criação de coisas materiais como instrumentos, ferramentas e obras de arte materiais como esculturas ou costura, enquanto criatividade está mais fortemente associado a mídias imateriais como música, escrita ou ilustrações

Como você diria que esses conceitos se relacionam com o RPG de mesa?

criatividade num RPG de mesa é necessário para você conseguir imergir na narrativa, na medida em que os eventos narrados se dão exclusivamente na sua imaginação, com auxílio de "props" como miniaturas, fichas, dados, cartas e etc, mas sem uma esforço razoável de imaginação é difícil engajar de forma satisfatória com RPG.

Invenção, por sua vez, está mais relacionada ao RPG de mesa ao meu ver como um tema que pode ser explorado por diferentes jogos com diferentes mecânicas.

Explica um pouco mais dessa invenção como tema, pra eu ter certeza que entendi o que você quis dizer

Bom, enquanto criatividade ao meu ver é uma habilidade que eu associo meio como um pré-requisito para engajar com o meio "RPG". Invenção é mais um tema ou um assunto que pode ser explorado através do meio "RPG", mas não é uma habilidade necessária para engajar com o meio.

O que você entende por afeto?

Afeto é uma emoção típica dos nossos relacionamentos íntimos, seja de amizade ou de romance, que qualifica uma atenção, cuidado e ternura especial que você nutre em relação a outra pessoa

Como isso influencia no seu relacionamento com o RPG de mesa?

Eu gosto muito de histórias envolvendo romance e todos meus personagens, seja como jogador ou como narrador, eventualmente abordam este tema, da mesma forma que romance é sempre uma força capaz de influenciar os eventos na narrativa nas histórias que eu conto. Mas para além disso, afeto pode ser sentido e passado aos seus amigos e aos personagens dele, e é comum que entre o grupo de jogadores e seus personagens seja sentido um afeto mútuo entre os próprios jogadores e/ou seus personagens

O que mais te afeta de forma positiva num jogo de RPG?

A sensação de grupo e de pertencimento, eu sempre saio com a sensação que me diverti mas que também passei tempo de qualidade com meus amigos

E de forma negativa?

Às vezes o compromisso torna-se cansativo quando o seu grupo tem certa regularidade de jogo e por vezes pode ser frustrante quando a história se desenvolve de uma forma que você não concorda ou não consegue apreciar

Você se preocupa com a maneira que você afeta os outros participantes quando joga?

Sim, mas como sou um pouco auto centrado, muitas vezes acabo sem perceber quando estou afetando negativamente a experiência dos outros jogadores e por isso aprecio uma mesa em que esteja jogando com pessoas por quem eu tenha confiança e respeito suficiente para ouvir quando apontam que meu comportamento está prejudicando a experiência

Como você entende a maneira que os vários sistemas afetam o jogo?

Os sistemas interferem no jogo para reforçar e conduzir o jogador a por uma experiência narrativa específica, geralmente a que se coaduna com a proposta do jogo. Eles também concedem a metodologia utilizada para adjudicar resultados de ações de personagens em situações em que seja incerto o resultado de uma decisão do jogador

Você acha que os personagens afetam os jogadores?

Sim, é o fenômeno conhecido como "character bleed" eu acho, em que a situação experimentada pelo personagem dentro da ficção afeta emocionalmente e psicologicamente o jogador

Você acha que o afeto é parte do que você gosta no jogo de RPG?

Sim! E ultimamente tenho sentido certa curiosidade em talvez me afastar um pouco dos jogos de terror e testar jogos que tenham propostas e mecânicas que abordem afeto

Você observa esse mesmo afeto em outros tipos de jogos ou de entretenimento em geral?

Não, pelo menos não em mídias que não possuem algum nível de interação em que você interage com elas apenas na posição de espectador como televisão, filmes ou literatura. Esse tipo de experiência é melhor transmitida pelo menos pra mim por meios interativos como o RPG