

DESIGN E ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGENS DO IMAGINÁRIO POPULAR BRASILEIRO NO MUNDO DOS RPGS DE FANTASIA



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
DANTE DE MOURA QUEIROZ - NºUSP 10751000
ORIENTADOR PROF. DR. GUSTAVO ORLANDO FUBADA CURCIO

RESUMO

Este projeto trata de como, no mundo dos RPGs de Fantasia tradicionais, existe uma ausência de representatividade de fantasias brasileiras. Considerando que os RPGs são jogos primariamente narrativos, jogados através do diálogo, e, especificamente D&D 5e, o maior jogo de RPG da contemporaneidade, estimula a liberdade narrativa dos jogadores e busca trazer uma pluralidade de influências, o uso de uma roupagem narrativa, ou seja, descrever habilidades e equipamentos dos personagens de uma forma diferente do que está nas regras, é bastante benéfico. Por exemplo, se o jogo não tem, em sua lista de equipamentos uma *katana*, espada samurai, mas apresenta, nas páginas do livro de regras, a ilustração de uma personagem samurai, portando uma *katana*, é seguro determinar que ele está "concedendo permissão" aos jogadores para escolher outra arma, como uma espada longa ou uma cimitarra, e descrevê-la como uma *katana* durante o jogo.

Ao longo desse trabalho, será descrito como o método de Pesquisa Visual, elaborado por Ian Noble e Russel Bestley, descrito no livro "*Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphhic Design*", pode ser usado para o projeto e realização de ilustrações semelhantes à da personagem samurai presente no livro de D&D 5e, mas com personagens do imaginário popular brasileiro. Não há "fácio de cangaceiro" presente na Lista de Armas do livro, mas não há razão para que um jogador não possa descrever sua "cimitarra" como um "fácio", e jogar como um personagem cangaceiro, em vez de um guerreiro comum. Não há capoeira descrita nas técnicas de combate do livro, mas se há um monge praticante de artes marciais, não há razão para que um jogador não possa dizer que seus ataques desarmados são chutes de capoeira. Assim como

não há razão para que um jogador não possa descrever como samba, a música do seu personagem bardo.

Ao fim deste trabalho, serão apresentadas quatro ilustrações: a Cangaceira, o Capoeirista, a Pajé e o Sambista, e, além delas, fichas de personagem de RPG, mais especificamente de D&D 5e, mostrando como a semelhança entre as fantasias de poder, abre a porta para a criação personagens de RPG com as mesmas habilidades, mas influências diversas. Há, portanto, a possibilidade de expansão do arcafé de referências utilizadas no jogo, com a inclusão de referências brasileiras. Fantasias similares, mas com materiais, formas, cores, valores e histórias distintas, que engrandeceriam o jogo. Jogo este, que já tem como objetivo a representação de narrativas diversas, e a pluralidade de influências em suas ilustrações.

Através da inclusão de ilustrações de figuras arquetípicas no imaginário nacional num RPG de fantasia, não apenas o público brasileiro se veria mais representado, como o resto do mundo entraria em contato com fantasias de poder diferentes nos livros de RPG, podendo explorá-las e combiná-las com outras influências. Isso contrinuiria para a criação de personagens e histórias ainda mais diversas e com novas possibilidades narrativas.

PALAVRAS CHAVE

Design de Personagem, Ilustração, RPG

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1 Tema e Objetivo	4
1.2 Jogar RPG	4
1.3A Roupagem Narrativa	15
2. HISTÓRIA E VISUAL DE D&D	17
2.1 A Origem do RPG e a Liberdade Criativa	17
2.2 Estilo de Ilustração em D&D 5e	17
3. METODOLOGIA	37
3.1 Pesquisa Visual	37
3.1.1 Como Fazer uma Pesquisa Visual	37
3.2 Alfabetização Visual	37
3.3 Painéis Semânticos	37
3.3.1 Painéis de Referencia	38
4. ILUSTRAÇÕES	41
4.1.1 Painéis da Cangaceira	41
4.1.2 Estudos de Composição da Cangaceira	43
4.1.3 Esboço Final da Cangaceira	44
4.1.4 Ilustração da Cangaceira	45
4.2.1 Painéis do Capoeirista	46
4.2.2 Estudos de Composição do Capoeirista	48
4.2.3 Esboço Final do Capoeirista	49
4.2.4 Ilustração do Capoeirista	50
4.3.1 Painéis da Pajé	51
4.3.2 Estudos de Composição da Pajé	53
4.3.1 Esboço Final da Pajé	54
4.3.4 Ilustração da Pajé	55
4.4.1 Painéis do Sambista	56
4.4.2 Estudos de Composição do Sambista	58
4.4.1 Esboço Final do Sambista	59
4.4.4 Ilustração do Sambista	60
5. FICHAS DE PERSONAGEM	61
5.1 Ficha da Cangaceira	61
5.2 Ficha do Capoeirista	63
5.3 Ficha da Pajé	65
5.4 Ficha da Sambista	70

6. CONCLUSÃO	74
7. ÍNDICE ICONOGRÁFICO	75
7.1 Índice Iconográfico Painéis	78
7.1.1 Índice Iconográfico Painéis Cangaceira	78
7.1.2 Índice Iconográfico Painéis Capoeirista	79
7.1.3 Índice Iconográfico Painéis Pajé	81
7.1.4 Índice Iconográfico Painéis Sambista	83
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85

1. INTRODUÇÃO

1.1 TEMA E OBJETIVO

O tema deste projeto é o Imaginário Popular Brasileiro nos RPGs de fantasia (com o enfoque no jogo *Dungeons & Dragons* Quinta Edição (D&D 5e) de 2014, publicado pela *Wizards of the Coast* (WotC), por ser o RPG mais popular do mundo (Wieland, 2020)). Esse gênero de jogos de tabuleiro conta com uma ampla popularidade, mas seu principal representante, D&D 5e, apesar de apresentar ilustrações inspiradas em elementos fantásticos de diversas culturas, não possui representatividade brasileira.

Essa falta de representatividade nas imagens do jogo pode prejudicar um dos pilares centrais do jogo, que é: a interpretação de personagens que encarnam fantasias específicas. A base de qualquer RPG de mesa é: jogadores vivendo personagens, portanto o nome *Role Playing Game*, jogo de interpretação de papéis, e é comum que o objetivo de um jogador, com o seu personagem, seja encarnar um arquétipo conhecido.

Maud Bodkin (...) os interpreta (os arquétipos) (...) como símbolos culturais persistentes que são repassados através das gerações, via folclore e literatura.
(GARRY, EL-SHAMY, 2005, p. 16, 17)

Nos jogos de RPG, há dois tipos de jogadores: o Jogador Mestre e os Jogadores Personagem. O Jogador Mestre é responsável por descrever o mundo em que o jogo irá se passar e narrar seus acontecimentos, principalmente os resultados das ações dos outros jogadores. Estes são responsáveis por criar, cada um, um personagem, que irá interagir com o mundo que os foi apresentado. O jogo é o processo de construir uma narrativa, de forma colaborativa, em que os personagens interagem entre si, interagem com o mundo.

Num jogo de RPG tradicional, a maioria das capacidades e poderes que um perso-

nagem pode ter, estão separados em Classes. Uma Classe apresenta um conjunto de habilidades que um personagem pode ter, e elas são feitas para reforçar a fantasia que um jogador pode desejar para o seu personagem. O Guerreiro, por exemplo, é uma Classe que garante a um personagem diversas habilidades envolvendo ataques armados e a possibilidade do uso de armaduras pesadas, trazendo à tona o arquétipo clássico do cavaleiro medieval europeu (Outras classes dos RPGs, como Mago, Druida, Bárbaro, Clérigo, também concedem, aos personagens, habilidades que permitem que o jogador encarne certos arquétipos com facilidade).

Entretanto, em alguns casos, o jogo, através das suas ilustrações apresenta aos jogadores uma diversidade de arquétipos para uma mesma classe. Tomando, ainda, o Guerreiro como exemplo. É possível encontrar não só imagens de Guerreiros inspirados em cavaleiros medievais europeus, como também são encontradas ilustrações de Guerreiros inspirados nos samurais japoneses e nos povos do oriente médio.

Caso um jogador busque por alguma ilustração inspirada em figuras da cultura nacional, entretanto, sairá de mãos vazias. Arquétipos brasileiros que poderiam manifestar habilidades semelhantes às dos cavaleiros e dos samurais, como Cangaceiros (que também combatiam com espadas), não estão representados. O objetivo deste projeto, portanto, é o desenvolvimento de Designs de Personagens inspirados em figuras arquetípicas do Imaginário Popular brasileiro no contexto de D&D 5e. As figuras escolhidas foram: A Cangaceira, O Capoeirista, O Sambista e a Pajé.

1.2 JOGAR RPG

Desde a sua origem (que será detalhada mais adiante), RPGs são jogos de tabuleiro, jogados por grupos de amigos, sentados em volta de uma mesa, desenvolvendo uma

história colaborativa, através das ações dos seus personagens. D&D 5e compara o jogo com brincadeiras infantis de faz de conta, mas traça a diferença determinante:

Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, dá a elas uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores jogam dados para definir se seus ataques acertam ou erram; ou se seus personagens conseguem escalar um penhasco; se esquivar de um relâmpago mágico; ou realizar qualquer outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros. (DUNGEONS & Dragons - Player's Handbook, 2014, p. 5)

Durante um jogo de D&D, a dinâmica entre os jogadores se dá, mais ou menos da seguinte maneira:

Mestre: Depois de passar pelos picos rochosos, a estrada volta-se bruscamente para o leste, e o Castelo Ravenloft aparece adiante. Torres em ruínas mantêm uma vigília silenciosa sobre a aproximação de vocês. (...) Uma ponte levadiça está baixada e atravessa o abismo, conduzindo o caminho até uma entrada em arco para o jardim do castelo. As correntes da ponte levadiça rangem com o vento, o aço enferrujado está tensionado com seu peso. Do alto da forte muralha, gárgulas de pedra encaram vocês com as órbitas vazias e sorrisos horríveis. (...).

Phillip (jogando com Gareth): Eu quero olhar as gárgulas. Eu tenho um sentimento que elas não são apenas estátuas.

Amy (jogando com Riva): A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver quão resistente ela é. Dá para passar, ou ela vai cair com o nosso peso?

Mestre: Certo, um de cada vez. Phillip, Gareth

está observando as gárgulas?

Phillip: Sim. Tem algum indício de que elas são criaturas, em vez de só decoração?

Mestre: Faça um teste de Inteligência.

Phillip: A minha perícia Investigação se aplica nesse teste?

Mestre: Claro!

Phillip (jogando um d20): Puts! Sete.

Mestre: Elas parecem ser decorativas, para você. E Amy, Riva está analisando a ponte levadiça?

(DUNGEONS & Dragons - Player's Handbook, 2014, p. 5)

Como apontado no trecho retirado do próprio jogo, a principal ferramenta responsável pelo avanço da narrativa (ou seja, responsável pela diferença entre RPGs e brincadeiras de faz de conta) é o d20.

A espadada de um aventureiro machuca o dragão ou apenas resvala em suas escamas (...) O ogro acredita no blefe estapafúrdio? Um personagem consegue cruzar, a nado, um rio furioso? (...), o jogo DUNGEONS & DRAGONS conta com a jogada de um dado de 20 lados, um d20, para determinar se as ações dos jogadores têm sucesso, ou se elas falham. (...)

1. Jogue o dado e adicione os modificadores. Tipicamente, é um modificador derivado de uma das seis habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma), e algumas vezes soma-se o bônus de proficiência para refletir uma perícia particular do personagem (...).

2. Aplique bônus ou penalidades circunstanciais. (...)

3. Compare o total com o número alvo. (...) O Mestre é quem geralmente determina os números alvos e diz aos jogadores se suas jogadas foram bem ou mal sucedidas.

(DUNGEONS & Dragons - Player's Handbook, 2014, p. 7)

Figura 1 - Grupo jogando RPG



Antes de toda a ação, entretanto, os jogadores têm de criar seus personagens. A criação de personagens pode acontecer individual ou coletivamente, o importante é cada integrante do grupo conhecer a grande diversidade de opções disponível.

Como mencionado antes, a maioria das capacidades de um personagem vem da Classe, mas esta não é a única sua fonte de poder e de identidade. Personagens também contam com uma Raça, que é a sua espécie, (algumas raças do jogo são Humano, Elfo, Gnomo e Draconato); um Antecedente, que é a ocupação geral que eles tinham antes de tornarem-se aventureiros (alguns antecedentes do jogo são Soldado, Artesão, Nobre e Criminoso) e Talentos, que são habilidades disponíveis para todos os personagens, independente de sua Classe ou Raça. Estas opções estão no Livro do Jogador.

Com cerca de trezentas e vinte pági-

nas, esse livro contém a maioria das opções disponíveis para os jogadores criarem seus personagens e jogarem com eles. No âmbito das opções que conferem poderes e identidade aos personagens, são doze Classes, nove Raças, treze Antecedentes, além de dezenas de Talentos, opções de Equipamento (Armas, Armaduras, Ferramentas, Veículos) e centenas de Magias (para serem escolhidas pelos personagens capazes de conjurar magias). Além disso, há algumas opções que conferem detalhes para incrementar a identidade e a personalidade dos aventureiros fictícios, como habilidades musicais, artesanais, os idiomas que eles conhecem etc.

Permeando essas opções, estão as Regras. Detalhes sobre como Atacar com uma Espada; Esconder-se; Movimentar-se; Interagir com os personagens inventados pelo Mestre e mais uma multitude de ações que podem acabar se fazendo necessárias durante uma aventura. Esses detalhes descrevem que modificadores devem ser somados às jogadas de dado; quando se deve jogar o dado duas vezes e escolher o melhor resultado; quando se deve jogar o dado duas vezes e escolher o pior resultado, e mais formas numéricas de representar a estória coletiva que o grupo conta ao longo do jogo.

Além do texto, há ilustrações, o foco deste projeto. À medida que o livro explica o funcionamento de D&D 5e, ele apresenta ilustrações que evocam o espírito das aventuras vividas no jogo. Como D&D 5e busca bastante amplitude de experiências e emoções durante os jogos (haverá aprofundamento quanto a isso mais adiante), há diversos tipos de cenas sendo mostradas nas ilustrações do jogo, desde momentos mundanos de confraternização dos aventureiros, até disparos mágicos em combates com seres fantasiosos.



Figura 2 - Livro do Jogador D&D 5e



Figura 3 - Ilustração do Livro do Jogador 5e

SOLDIER

War has been your life for as long as you care to remember. You trained as a youth, studied the use of weapons and armor, learned basic survival techniques, including how to stay alive on the battlefield. You might have been part of a standing national army or a mercenary company, or perhaps a member of a local militia who rose to prominence during a recent war.

When you choose this background, work with your DM to determine which military organization you were a part of, how far through its ranks you progressed, and what kind of experiences you had during your military career. Was it a standing army, a town guard, or a village militia? Or it might have been a noble's or merchant's private army, or a mercenary company.

Skill Proficiencies: Athletics, Intimidation

Tool Proficiencies: One type of gaming set, vehicles (land)

Equipment: An insignia of rank, a trophy taken from a fallen enemy (a dagger, broken blade, or piece of a banner), a set of bone dice or deck of cards, a set of common clothes, and a belt pouch containing 10 gp



SPECIALTY

During your time as a soldier, you had a specific role to play in your unit or army. Roll a d8 or choose from the options in the table below to determine your role:

d8	Specialty	d8	Specialty
1	Officer	6	Quartermaster
2	Scout	7	Standard bearer
3	Infantry	8	Support staff (cook, blacksmith, or the like)
4	Cavalry		
5	Healer		

FEATURE: MILITARY RANK

You have a military rank from your career as a soldier. Soldiers loyal to your former military organization still recognize your authority and influence, and they defer to you if they are of a lower rank. You can invoke your rank to exert influence over other soldiers and requisition simple equipment or horses for temporary use. You can also usually gain access to friendly military encampments and fortresses where your rank is recognized.

SUGGESTED CHARACTERISTICS

The horrors of war combined with the rigid discipline of military service leave their mark on all soldiers, shaping their ideals, creating strong bonds, and often leaving them scarred and vulnerable to fear, shame, and hatred.

d8 Personality Trait

- 1 I'm always polite and respectful.
- 2 I'm haunted by memories of war. I can't get the images of violence out of my mind.
- 3 I've lost too many friends, and I'm slow to make new ones.
- 4 I'm full of inspiring and cautionary tales from my military experience relevant to almost every combat situation.
- 5 I can stare down a hell hound without flinching.
- 6 I enjoy being strong and like breaking things.
- 7 I have a crude sense of humor.
- 8 I face problems head-on. A simple, direct solution is the best path to success.

d6 Ideal

- 1 **Greater Good.** Our lot is to lay down our lives in defense of others. (Good)
- 2 **Responsibility.** I do what I must and obey just authority. (Lawful)
- 3 **Independence.** When people follow orders blindly, they embrace a kind of tyranny. (Chaotic)
- 4 **Might.** In life as in war, the stronger force wins. (Evil)
- 5 **Live and Let Live.** Ideals aren't worth killing over or going to war for. (Neutral)
- 6 **Nation.** My city, nation, or people are all that matter. (Any)



Figura 5 - Ilustração do Livro do Jogador 5e



An object that bears no resemblance to a weapon deals 1d4 damage (the DM assigns a damage type appropriate to the object). If a character uses a ranged weapon to make a melee attack, or throws a melee weapon that does not have the thrown property, it also deals 1d4 damage. An improvised thrown weapon has a normal range of 20 feet and a long range of 60 feet.

SILVERED WEAPONS

Some monsters that have immunity or resistance to nonmagical weapons are susceptible to silver weapons, so cautious adventurers invest extra coin to plate their weapons with silver. You can silver a single weapon or ten pieces of ammunition for 100 gp. This cost represents not only the price of the silver, but the time and expertise needed to add silver to the weapon without making it less effective.

SPECIAL WEAPONS

Weapons with special rules are described here.

Lance. You have disadvantage when you use a lance to attack a target within 5 feet of you. Also, a lance requires two hands to wield when you aren't mounted.

Net. A Large or smaller creature hit by a net is restrained until it is freed. A net has no effect on

creatures that are formless, or creatures that are Huge or larger. A creature can use its action to make a DC 10 Strength check, freeing itself or another creature within its reach on a success. Dealing 5 slashing damage to the net (AC 10) also frees the creature without harming it, ending the effect and destroying the net.

When you use an action, bonus action, or reaction to attack with a net, you can make only one attack regardless of the number of attacks you can normally make.

ADVENTURING GEAR

This section describes items that have special rules or require further explanation.

Acid. As an action, you can splash the contents of this vial onto a creature within 5 feet of you or throw the vial up to 20 feet, shattering it on impact. In either case, make a ranged attack against a creature or object, treating the acid as an improvised weapon. On a hit, the target takes 2d6 acid damage.

Alchemist's Fire. This sticky, adhesive fluid ignites when exposed to air. As an action, you can throw this flask up to 20 feet, shattering it on impact. Make a ranged attack against a creature or object, treating



DWARF

"YER LATE, ELF!" CAME THE ROUGH EDGE OF A FAMILIAR voice. Bruenor Battlehammer walked up the back of his dead foe, disregarding the fact that the heavy monster lay on top of his elven friend. In spite of the added discomfort, the dwarf's long, pointed, often-broken nose and gray-streaked though still-fiery red beard came as a welcome sight to Drizzt. "Knew I'd find ye in trouble if I came out an' looked for ye!"

—R. A. Salvatore, *The Crystal Shard*

Kingdoms rich in ancient grandeur, halls carved into the roots of mountains, the echoing of picks and hammers in deep mines and blazing forges, a commitment to clan and tradition, and a burning hatred of goblins and orcs—these common threads unite all dwarves.

SHORT AND STOUT

Bold and hardy, dwarves are known as skilled warriors, miners, and workers of stone and metal. Though they stand well under 5 feet tall, dwarves are so broad and compact that they can weigh as much as a human standing nearly two feet taller. Their courage and endurance are also easily a match for any of the larger folk.

Dwarven skin ranges from deep brown to a paler hue tinged with red, but the most common shades are light brown or deep tan, like certain tones of earth. Their hair, worn long but in simple styles, is usually black, gray, or brown, though paler dwarves often have red hair. Male dwarves value their beards highly and groom them carefully.

LONG MEMORY, LONG GRUDGES

Dwarves can live to be more than 400 years old, so the oldest living dwarves often remember a very different world. For example, some of the oldest dwarves living in Citadel Felbarr (in the world of the *Forgotten Realms*) can recall the day, more than three centuries ago, when orcs conquered the fortress and drove them into an exile that lasted over 250 years. This longevity grants them a perspective on the world that shorter-lived races such as humans and halflings lack.

Dwarves are solid and enduring like the mountains they love, weathering the passage of centuries with stoic endurance and little change. They respect the traditions of their clans, tracing their ancestry back to the founding of their most ancient strongholds in the youth of the world, and don't abandon those traditions lightly. Part of those traditions is devotion to the gods of the dwarves, who uphold the dwarven ideals of industrious labor, skill in battle, and devotion to the forge.

Individual dwarves are determined and loyal, true to their word and decisive in action, sometimes to the point of stubbornness. Many dwarves have a strong sense



Figura 8 - Ilustração do Livro do Jogador 5e



DUNGEON DELVER

Alert to the hidden traps and secret doors found in many dungeons, you gain the following benefits:

- You have advantage on Wisdom (Perception) and Intelligence (Investigation) checks made to detect the presence of secret doors.
- You have advantage on saving throws made to avoid or resist traps.
- You have resistance to the damage dealt by traps.
- You can search for traps while traveling at a normal pace, instead of only at a slow pace.

DURABLE

Hardy and resilient, you gain the following benefits:

- Increase your Constitution score by 1, to a maximum of 20.

- When you roll a Hit Die to regain hit points, the minimum number of hit points you regain from the roll equals twice your Constitution modifier (minimum of 2).

ELEMENTAL ADEPT

Prerequisite: The ability to cast at least one spell

When you gain this feat, choose one of the following damage types: acid, cold, fire, lightning, or thunder.

Spells you cast ignore resistance to damage of the chosen type. In addition, when you roll damage for a spell you cast that deals damage of that type, you can treat any 1 on a damage die as a 2.

You can select this feat multiple times. Each time you do so, you must choose a different damage type.

Figura 9- Página do Livro do Jogador 5e



Figura 10- Ilustração do Livro do Jogador 5e

Como pode-se perceber, os desenvolvedores do jogo foram exitosos em sua busca por representar momentos diversos de uma possível jornada em aventura. Além disso, há personagens inspirados em diversas culturas. É, portanto, seguro dizer que o jogo, mesmo que de forma não verbal, encoraja seus jogadores a usarem de roupagens narrativas para manifestar seus personagens.

1.3 A ROUPAGEM NARRATIVA

A roupagem narrativa é o artifício usado por jogadores para garantir que seus personagens serão fiéis à sua visão e imaginação. Por exemplo: o jogo inclui a ilustração de uma personagem inspirada em samurais (Figura 4), mas não inclui as armas usadas por eles, como a *katana*, na Lista de Armas. Pode-se concluir que os desenvolvedores preveem que os Jogadores Personagem têm o poder de dialogar com o Jogador Mestre quanto a aparência dos equipamentos dos seus per-

sonagens. Algo como: "Mestre, meu personagem tem uma cimitarra, mas, narrativamente, quero que ela seja uma katana, porque meu personagem é inspirado nos samurais."

Apesar de prever essa possibilidade, inicialmente, D&D 5e não comunicou verbalmente aos jogadores que eles têm "permissão" para alterar a aparência dos elementos do jogo. Essa opção causou um sentimento de restrição em uma parcela da comunidade de jogadores, uma restrição ao que está que, explicitamente comunicado nas regras. O que impediria um personagem de ter um equipamento ou realizar uma ação que o livro de regras não descreve. Matt Colville, designer de jogos, descreveu esse sentimento:

Existe essa ideia, à medida que mais regras são adicionadas a um jogo, que se tem uma regra para tudo. (...) Pessoas já me contaram que, jogando, disseram a elas: "você não pode fazer isso! É impossível para o seu personagem fazer isso, porque as regras não dizem que você pode fazer isso!" (...) Existe essa ideia por aí que, cedo ou tarde, o jogo se torna "uma regra pra tudo" e fica restritivo. (COLVILLE, 2020)



Figura 11- Ilustração do livro *Tasha's Cauldron of Everything*, 2020 - Um Fazendeiro Feiticeiro dispara Mísseis Mágicos com a aparência de Galinhas

A Quinta Edição do jogo se define, antes de qualquer outra coisa, como um jogo narrativo cooperativo (Silverman, 2023). Portanto existe uma preocupação maior em validar a visão dos jogadores quanto a seus personagens. O principal movimento para essa validação ocorreu em 2020, no livro *Tasha's Cauldron of Everything*:

Independente do tipo de conjurador que você é, você pode alterar a aparência das magias do seu personagem (...). As possibilidades são infinitas. Entretanto, essas alterações não podem mudar os efeitos da magia. Elas também não podem fazer uma magia se parecer outra — você não pode, por exemplo, fazer Mísseis Mágicos se parecerem com uma Bola de Fogo (...) Por exemplo, a Bola de Fogo de um mago afeiçoado a tempestades pode ter a aparência de nuvens flamejantes, ou de uma explosão de relâmpagos vermelhos (sem afetar o tipo de dano da magia), enquanto a magia de Acelerar desse mesmo mago pode rodear o alvo de pequenas nuvens tempestuosas.
(TASHA'S Cauldron of Everything, 2020, p. 9)

Outro momento em que o jogo estimula os jogadores de uma Classe específica, os Artífices, a descreverem suas habilidades de maneiras alternativas é na descrição da Classe Artífice, publicada no livro *Eberron - Rising from the Last War*, de 2019. Essa pode ser interpretada como um prelúdio do que o D&D btraria no ano seguinte.

Como um Artífice, você usa ferramentas para conjurar suas magias. Quando descrevendo suas magias, pense em como você está usando a ferramenta para executar o efeito da magia. Se você estiver conjurando Curar Ferimentos com suprimentos de alquimia, você pode ter rapidamente produzido um bálsamo. Se você estiver conjurando com ferramentas de funileiro, você pode ter uma pequena aranha mecânica que sutura as feridas. Quando você conjura Rajada Venenosa, você pode arremessar produtos químicos nocivos ou usar uma varinha que esguicha veneno. O efeito da magia é o mesmo que seria se a magia fosse conjurada por um conjurador de qualquer outra classe, mas a sua maneira de conjurar é especial (...). Esses detalhes não te limitam de forma alguma, nem te concedem benefícios. Você não tem que justificar como você usa suas ferramentas para conjurar suas magias. Mas descrever sua conjuração de um jeito criativo é uma jeito divertido de se distinguir das outras classes conjuradoras.

(EBERRON - Rising from the Last War, 2019, p. 56)

O jogo, entretanto, já se apresentava explicitamente favorável à roupagem narrativa desde 2014 para os Mestres. Fora do alcance dos jogadores, no Guia do Mestre, há uma nota sobre a criação de novas Raças para o mundo onde a aventura se passa.

Uma maneira simples de modificar uma raça existente é mudar sua aparência. Mudanças na aparência de uma raça não precisam afetar seus elementos de jogo. Por exemplo, você pode transformar halflings em ratos antropomórficos sem mudar as regras de suas características raciais.”

(DUNGEON Master's Guide, 2014, p. 285)

Ou seja, o jogo foi se abrindo cada vez mais à ideia de tornar a roupagem narrativa diretamente acessível para os jogadores, mas sempre incentivou o uso desse artifício.

2. HISTÓRIA E VISUAL DE D&D

2.1 A ORIGEM DO RPG E A LIBERDADE CRIATIVA

A primeira edição de D&D foi lançada em 1974, pela TSR (*Tactical Studies Rules*). O jogo, assinado por Gary Gygax e Dave Arneson, foi publicado de forma amadora e sugeria que os jogadores possuísem outros dois jogos: *Outdoor Survival* e *Chainmail*. Os desenvolvedores não previam a direção que o jogo iria tomar nos seguintes. Lawrence Schick, que trabalhou na TSR ainda na década de setenta, explica esse fenômeno em seu livro *Heroic Worlds*, que investiga a origem dos RPGs:

Era direcionado a um público pequeno: as regras pressupunham que o jogador teria intimidade com *Chainmail* e os jargões dos jogos de miniaturas, e requeriam o uso das exoticiades dos jogos de guerra, como dados com mais de seis faces. Gygax e *Tactical Studies Rules* provavelmente presumiam que esse novo jogo esquisito interessaria apenas um recorte dos que já jogavam com regras de miniaturas medievais. (SCHICK, 1991, p. 20)

Os dois jogos complementares eram jogos de guerra com miniaturas, mas cada um cumpria uma função diferente. A primeira edição de D&D era focada em aventuras dentro de masmorras, portanto, caso um grupo desejasse um cenário diferente, como colinas ou florestas, era necessário usar as regras de *Outdoor Survival*. Normalmente isso era feito quando um grupo de aventureiros estava a caminho de uma masmorra ou voltando dela. O segundo jogo, *Chainmail*, continha a base das regras para combates na primeira edição de D&D.

Desenvolvido por Gygax e Jeff Perren, e publicado em 1971, *Chainmail* foi um jogo que se destacou em seu nicho, e acabou fundando o que viria a se tornar a ideia base dos RPGs: o controle de um único personagem.

No fim da década de sessenta e no começo da

de setenta, as Guerras Civil e Napoleônica eram os cenários mais populares para batalhas de miniaturas, mas alguns jogadores preferiam recriar batalhas da Antiguidade e do Medievo. Um terreno fértil para simulações medievais era o *Castle and Crusade Society of Lake Geneva*, em Wisconsin. As regras para miniaturas medievais, chamadas de *Chainmail* (...) foram publicadas em 1971 (...) Entretanto, a verdadeira inovação foram as regras para heróis e magos. Nas regras comuns de *Chainmail*, cada miniatura equivalia a dez soldados, mas Gygax queria representar indivíduos poderosos no campo de batalha, como Conan ou Thoth-Amon, de Howard, então ele elaborou regras em que algumas miniaturas apresentavam um único personagem heróico. (SCHICK, 1991, p. 19)

Dave Arneson era um árbitro em jogos de guerra (posição similar ao Jogador Mestre em RPGs) e, antes mesmo de conhecer *Chainmail*, frequentemente colocava os jogadores em situações que exigiam o uso de apenas um personagem. O jogo de guerra desenvolvido por Arneson (*Blackmoor*), entretanto, não era compatível com essa modalidade de jogo, resultando em regras improvisadas, frustrantes para os jogadores.

A campanha de fantasia estava sendo jogada, todo esse tempo, sem regras escritas, dependendo apenas das deliberações de Arneson para determinar os acontecimentos -- mas as deliberações dele não eram sempre as mesmas de um jogo para o outro. Alguns jogadores começaram a demandar mais consistência nas resoluções em combates. Eles queriam um sistema padronizado de regras para combates. Projetar esse tipo de sistema não era o forte de Arneson, então ele começou a procurar por algum sistema de regras já pronto, que ele poderia usar. Ele estava em correspondência com um fã de jogos chamado Gary Gygax, que era co autor de *Chainmail*, um conjunto de regras de miniaturas medievais. (...) Isso era exatamente o que Arneson precisava para sua campanha *Blackmoor*. Ele empregou o sistema de combate para miniaturas-indivíduo e adaptou a magia ao seu jogo. A contribuição de *Chainmail* transformou-a num verdadeiro sistema de regras, em vez de um amontoad de convenções. (SCHICK, 1991, p. 19)

Apesar de não trazer um sistema de regras funcional para sua proposta, foi numa jogatina de *Blackmoor* que Arneson e seu grupo tomaram gosto por aventuras acontecendo em masmorras (*Dungeons*).

Arneson criou mapas desses vastos labirintos,

então, em uma sessão os jogadores deixaram para trás o tabuleiro, e entraram nos corredores imaginários de masmorras subterrâneas. Um dos jogadores, Dave Megarry, ficou impressionado por como o uso de masmorras tinha organizado a aventura, quase como um organograma, e como os corredores limitaram e esclareceram as opções táticas. (SCHICK, 1991, p. 19)

Além disso, o ambiente da masmorra promovia um senso de progresso. Cada sala explorada era um passo na direção do final da aventura e suas recompensas. Colville aborda esse tema em seu vídeo de 2018 *The Dungeon | Running the Game*:

Deixa eu te fazer uma pergunta: numa aventura narrativa comum, como os jogadores medem progresso? Qual é a unidade de progresso? Parece uma pergunta boba, não existe uma unidade de progresso (...). Se você perguntasse um grupo qualquer de D&D essa mesma pergunta, na década de oitenta, nós diríamos: sim, existe uma unidade de progresso: a sala! (COLVILLE, 2018)

Da aproximação de Arneson e Gygax surgiu a primeira edição de *Dungeons & Dragons*. Eles expandiram as regras de Chainmail que abordavam o uso de um único personagem, desenvolvendo essas mecânicas para combates acontecendo em masmorras. O objetivo dos desenvolvedores era estimular o Jogador Mestre, que eles ainda chamavam de “árbitro”, e os Jogadores Personagem a criarem suas próprias narrativas, que ocorreriam em mundos também criados por eles. Colville, no primeiro episódio de sua série *The History of D&D (Part I: OD&D 1974)*, descreve a perspectiva dos desenvolvedores. Ele cita:

Primeiro, o árbitro deve desenhar, no mínimo, meia dúzia de mapas para os níveis do seu subsolo, povoá-los com monstros de diversos aspectos horrendos, distribuir tesouros proporcionalmente, e marcar a posição desses últimos dois em locais específicos dos mapas, cada um correspondendo ao nível apropriado. (ARNESON, GYGAX, 1974, p. 4)

E depois comenta:

Eu acho fascinante como ele não incluiu nenhuma Masmorra. Gygax tinha masmorras, ele tinha feito várias delas. Ele conhecia muita gente que tinha jogado com suas próprias

masmorras. Mas ele não quis incluir nenhuma. Você tem que fazer uma, você mesmo. Esse é o ponto do jogo: vá, você mesmo, fazer. Eu não sei, mas eu acho que houve uma discussão. ‘Ei, a gente deveria colocar uma masmorra?’, ‘Não, não, não, não. Nós criamos nossas próprias aventuras, se incluirmos uma feita por nós, as pessoas vão usar ela, em vez de fazer as delas. Esse é todo o ponto do jogo: criar suas próprias coisas’.

(COLVILLE, 2014)

Além disso, Schick descreve as novas regras para uso de um único personagem como marco fundador de um novo gênero de jogos de tabuleiro.

Dungeons & Dragons (D&D) foi muito mais popular que uma mera variação de miniaturas medievais. Ao prover regras que permitiam a interpretação do papel de um personagem individual, o jogo possibilitou que os jogadores participassem de um tipo de aventura que eles, antes, só haviam lido em ficção. D&D introduziu o conceito de definir e quantificar características pessoais e habilidades, esses valores numéricos poderiam, então, ser usados em fórmulas simples para determinar o resultado das ações dos personagens. Essa é a base de todos os RPGs.

(SCHICK, 1991, p. 20)

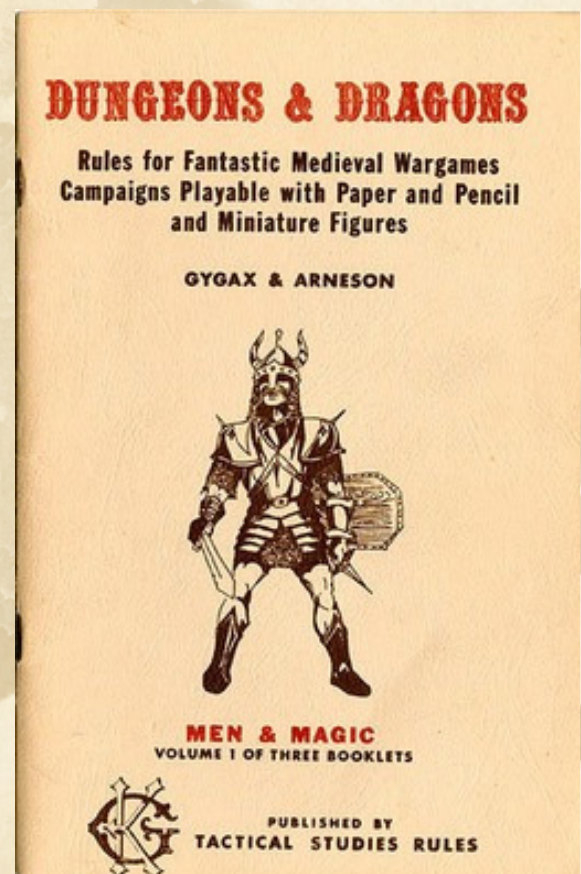


Figura 12- Livro do Jogador de D&D 1974

O aspecto narrativo do jogo tinha uma forte influência da literatura de fantasia pulp. A série de contos de Conan, do autor estadunidense Robert E. Howard, e as histórias de Edgar Rice Burroughs, criador de Tarzan e John Carter, por exemplo, são mencionadas na primeira edição como algumas das principais inspirações para o jogo. Esse gênero da fantasia, apesar de apresentar enredos similares, contava com uma vasta diversidade de cenários, cada qual com suas próprias histórias, suas espécies inteligentes e suas criaturas monstruosas. Por isso, Gary e Arneson decidiram empoderar os jogadores com liberdade para criar seus personagens como desejassem. A dupla estabeleceu algumas opções de espécies (chamadas, à época, de raças) às quais um personagem poderia pertencer: Elfos, Anões, Humanos e Hobbits. Todas comuns na ficção que inspirou o jogo. Além delas, os desenvolvedores deixaram claro:

Outros tipos de personagem: Não há motivo para que os jogadores não possam jogar como, basicamente, qualquer coisa, desde que eles sejam relativamente fracos no começo e vão ganhando poder com o passar das aventuras, i.e., um jogador querendo ser um Dragão teria de começar como, digamos, um Dragão jovem, e progredir como os outros. As etapas sendo predeterminadas pelo árbitro da campanha. (ARNESON, GYGAX, 1974, p. 8)

O desejo pela liberdade na criação de personagem foi um dos catalisadores para o desenvolvimento do jogo, é natural, portanto, que os desenvolvedores de D&D explicitaram essa possibilidade nas regras. Diferente da roupagem narrativa presente em D&D 5e, na primeira edição do jogo, Gygax defendia a possibilidade do Mestre (na época, o Árbitro) criar todo um novo conjunto de habilidades, seja uma nova Classe, uma nova Raça ou um conjunto que faria o papel de ambas, como no caso do Dragão do exemplo.

Vale ressaltar, entretanto, que o Livro do Jogador na primeira edição de D&D tinha pouco mais de trinta páginas, ou seja, dez vezes menos páginas que o Livro do Jogador da

quinta edição. Dada a quantidade bastante mais restrita de possibilidades de personagens, a demanda narrativa para a criação de novas habilidades era muito maior. E, mesmo assim, a roupagem narrativa encorajada em D&D 5e já era presente.

O jogo apresentava três classes: Homens-de-Luta (*Fighting-men*), Clérigos (*Clerics*) e Usuários-de-Magia (*Magic-users*). Quanto a esta última, Colville, faz um apontamento que reforça a natureza do jogo de empoderar as escolhas do jogador.

Porque (D&D) é baseado num jogo de guerra de miniaturas, eles teriam uma miniatura que era o, entre aspas, mago, e eles o chamariam de Usuário-de-Magia, e eles diriam algo como: 'eu não sei que tipo de magia ele usa, não importa!' (COLVILLE, 2014)

Essa perspectiva significava a liberdade para escolher toda a narrativa que justificaria as habilidades de um personagem. Não importava se ele seria um mago clássico, como Merlin, ou se ele obtivera seus poderes mágicos através de outras fontes. O essencial é que o personagem era capaz de lançar feitiços. Apesar de os feitiços listados no livro serem os mesmos para todos os Usuários-de-Magia, toda a roupagem narrativa destes estava sob o controle do jogador.

2.2 ESTILO DE ILUSTRAÇÃO DE D&D 5e

Sabendo que a Quinta Edição de D&D se vê como um jogo narrativo, e que ela busca evocar os clássicos do RPG, se distanciando da estética da 4ª edição, muito influenciada pelos videogames, a direção de arte da *Wizards of the Coast* (WotC), empresa atualente dona do D&D, estabeleceu alguns parâmetros. Eles eram: um senso de realismo, de mortalidade e de humanidade (WITWER, 2018, p. 404). Com o aspecto narrativo do jogo ganhando importância, as ilustrações passaram a ter de evocar emoções diferentes, em contextos variados. “Uma vez que um jogador entra neste mundo, parece que tudo é possível (...).

E embora tudo seja possível, a Quinta Edição transmite a mensagem sutil de que nem tudo é provável (WITWER, 2018, p. 404).

A arte mais “pé no chão”, comum na 5ª edição, como essa ilustração de Kieran Yanner, reflete um comprometimento com a representação do espectro completo de emoções associadas a combate e aventuras. (WITWER, 2018, p. 404)

A nova edição do jogo foi exitosa em sua busca por uma nova identidade estética. Não só, ela conta com os aventureiros sendo retratados em contextos diversos (uma coleta de espólios em meio a cadáveres de inimigos; negociações; momentos de repouso; combate etc), o que não era feito com frequência na Quarta Edição, como também os retrata de uma maneira menos exagerada que a edição anterior. Temos, por exemplo, mais adiante, a ilustração de um grupo de aventureiros adquirindo alguns tesouros em D&D 5e (Figura 13).

Num contexto similar, a Quarta Edição de D&D (Figura 14) mostra uma cena muito mais leve e artificial, em vários sentidos. Primeiramente, não se mostra o adversário. Os aventureiros, em D&D 5e, coletam seus espólios ainda em meio aos corpos dos inimigos que eles derrotaram. Mesmo que não tenham destaque na imagem, eles enriquecem o aspecto narrativo do jogo e conferem toda a atmosfera de realismo desejada pela na edição. O observador é levado a se perguntar a história por trás da cena: a identidade dos adversários, o motivo de eles possuírem o tesouro, a índole dos aventureiros. O grupo da Quinta Edição não parece animado, ao contrário dos personagens na cena da versão anterior do jogo, que estão num contexto, narrativamente, mais simples.

O tesouro da quarta edição certamente é antigo, há um esqueleto na imagem, denotando, também, que conquistá-lo é um desafio. Superar desafios é animador, obter recompensas é ainda mais animador, e a escolha de omitir aquilo que desafiou os aventureiros demonstra o que é relevante para

D&D 4e: superar desafios e adquirir tesouros. Visto que os personagens dos jogadores são interpretados de forma super-heróica, eles estão sempre com a razão, a história por trás dos desafios e dos tesouros está em segundo plano.

Além disso, o traço e a iluminação das cenas reforçam as ideias de suas respectivas edições. Na Figura 14, os personagens são estilizados, distanciando-os das contradições da realidade. Além disso, a presença de uma tocha não afeta o ambiente de fato, ela está na cena mais como um item clássico das aventuras de D&D, do que como uma ferramenta de iluminação. Toda a luz é advinda do tesouro, de um artefato mágico, que ilumina os personagens intensamente. Na Figura 13, entretanto, existem dois artefatos mágicos levemente brilhantes, mas nenhum deles é relevante para a luminosidade geral do ambiente. Nessa imagem, uma luz ambiente difusa é responsável por determinar a cena. Os personagens são iluminados suavemente e suas formas são mais realistas. Tudo trabalha para satisfazer a filosofia de comunicar “uma história cinematográfica completa, imbuída de cenário, personagem, conflito, escopo e tom - uma capacidade de transmitir uma sensação de tempo, enquanto desafia e inspira os jogadores a levar a narrativa adiante em suas próprias mentes” (WITWER, 2018, p. 415).



Figura 13- Ilustração Guia do Mestre D&D 5e



Figura 14 - Coleta de Tesouros em D&D 4e

Na 4ª edição, personagens eram capazes de feitos super-heróicos (...) Heróis saltavam sobre armadilhas mortais; deixavam inimigos em pedaços, ao golpeá-los com machados impossivelmente grandes; e, incansavelmente, faziam chover a morte colorida nos inimigos, com magias altamente destrutivas e chamativas. Contudo, a 5ª edição traz de volta um senso de seriedade ao jogo, repondo os pés dos personagens no chão. E, seguindo isso, cada ilustração representa essa mudança de filosofia. (WITWER, 2018, p. 404)

Outra escolha da equipe de arte que reforça a filosofia de D&D 5e é a repetição de mesmos personagens em diversas cenas, através dos livros principais do jogo (Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros). A equipe apresentada na Figura 21, pode ser vista, por exemplo, infiltrando uma fortaleza, viajando por uma floresta e em um combate.

Cada uma das ilustrações principais e ilustrações de capa tem a intenção de destilar a essência de D&D como algo que é tão fantástico quanto é tangível — imagens com um estilo que claramente abraça e serve a história sendo contada. (WITWER, 2018, pg 415)



Figura 15 - Ilustração Guia do Mestre D&D 5e



Figura 16 - Ilustração Livro do Jogador D&D 5e



Figura 17 - Ilustração Guia do Mestre D&D 5e



Figura 18 - Ilustração Livro do Jogador D&D 5e

Esta última cena, complementa a da Figura 13, reforçando ainda mais o aspecto narrativo do jogo. A direção de arte não apenas mostra o grupo vivendo diversas situações, como também escolhe uma delas para aprofundar. Exibindo, inclusive, os adversários dos aventureiros: um grupo de goblins.

Mesmo sendo consideradas criaturas naturalmente malignas pelo jogo (“goblins se deliciam no tormento de outras criaturas e abraçam todas as maneiras de malvadeza” (MONSTER Manual, 2014, pg 165)), eles são demonstrados com certa humanidade. Como se vê na Figura 19, o bando tem dinâmicas sociais, dúvidas, tensão e ambição. Essa representação contrasta com a feita pela Quarta Edição, em que criaturas inimigas são quase sempre tidas como seres desprovidos de pensamento, capazes exclusivamente de combate físicos, tal qual visto nas Figura 20 e 21.



Figura 19 - Grupo de Goblins D&D 5e



Figura 20 - Orcs D&D 4e

Figura 21 - Goblins D&D 4e



(Left to right) goblin hewer, goblin skulldever, and goblin warbler

Rostos menos expressivos e uma frequência muito maior de adereços feitos de ossos, além de não serem mostrados em contextos pacíficos, tornam os seres de D&D 4e os inimigos perfeitos para os aventureiros heróicos do jogo. Apesar dos indícios já apresentados, possivelmente, o melhor indicativo desse heroísmo é a forma em que o livro expõe as opções de personagens para os jogadores.

A Figura 22 mostra a página 46 do Livro do Jogador da Quarta Edição, que mostra ao leitor a posição do jogo quanto a um personagem da raça humana. Nessa página, encontra-se o texto “Jogue como um humano se você quiser ser um herói engenhoso e decisivo (...)”. Além disso, a página mostra ao jogador uma ilustração de duas figuras humanas, com roupas exageradas (principalmente quando comparadas às dos personagens das cenas de D&D 5e), bastante metal para a figura de aparência masculina, bastante pele à mostra na figura de aparência feminina (que também traja uma bota com salto alto). Além disso, o personagem na porção superior da página carrega uma espada cintilante, tão realista quanto sua roupa, marcada com símbolos mágicos.

Na Figura 23 vê-se a página 29 do Livro do Jogador da Quinta Edição. Analisando a ilustração da página, percebe-se o contraste com a edição anterior. Apesar de certamente parecer um personagem no contexto da Fantasia Medieval, a figura escolhida para representar a raça humana em D&D 5e traja roupas muito mais comedidas. Vestes acolchoadas e proteções de couro. Além disso, seu rosto não carrega uma expressão heróica compenetrada, como os das suas contrapartes da Quarta Edição, ela, por sua vez, tem feições mais relaxadas, naturais, humanas.

Pessoas usam armaduras que, agora, parecem ser usáveis. Armas voltaram a ser proporcionais ao personagem, como se pudessem ser manejadas por mortais
(WITWER, 2018, p. 404)

HUMAN

Ambitious, driven, pragmatic—a race of heroes, and also a race of villains

RACIAL TRAITS

Average Height: 5' 6"–6' 2"

Average Weight: 135–220 lb.

Ability Scores: +2 to one ability score of your choice

Size: Medium

Speed: 6 squares

Vision: Normal

Languages: Common, choice of one other

Bonus At-Will Power: You know one extra at-will power from your class.

Bonus Feat: You gain a bonus feat at 1st level. You must meet the feat's prerequisites.

Bonus Skill: You gain training in one additional skill from your class skill list.

Human Defense Bonuses: +1 to Fortitude, Reflex, and Will defenses.

Of all the civilized races, humans are the most adaptable and diverse. Human settlements can be found almost anywhere, and human morals, customs, and interests vary greatly.

Play a human if you want . . .

- ◆ to be a decisive, resourceful hero with enough determination to face any challenge.
- ◆ to have the most versatility and flexibility of any race.
- ◆ to be able to excel at any class you choose.





HUMAN

THESE WERE THE STORIES OF A RESTLESS PEOPLE WHO long ago took to the seas and rivers in longboats, first to pillage and terrorize, then to settle. Yet there was an energy, a love of adventure, that sang from every page. Long into the night Liriel read, lighting candle after precious candle.

She'd never given much thought to humans, but these stories fascinated her. In these yellowed pages were tales of bold heroes, strange and fierce animals, mighty primitive gods, and a magic that was part and fabric of that distant land.

—Elaine Cunningham, *Daughter of the Drow*

In the reckonings of most worlds, humans are the youngest of the common races, late to arrive on the world scene and short-lived in comparison to dwarves, elves, and dragons. Perhaps it is because of their shorter lives that they strive to achieve as much as they can in the years they are given. Or maybe they feel they have something to prove to the elder races, and that's why they build their mighty empires on the foundation of conquest and trade. Whatever drives them, humans are the innovators, the achievers, and the pioneers of the worlds.

A BROAD SPECTRUM

With their penchant for migration and conquest, humans are more physically diverse than other common races. There is no typical human. An individual can stand from 5 feet to a little over 6 feet tall and weigh from 125 to 250 pounds. Human skin shades range from nearly black to very pale, and hair colors from black to blond (curly, kinky, or straight); males might sport facial hair that is sparse or thick. A lot of humans have a dash of nonhuman blood, revealing hints of elf, orc, or other lineages. Humans reach adulthood in their late teens and rarely live even a single century.

VARIETY IN ALL THINGS

Humans are the most adaptable and ambitious people among the common races. They have widely varying tastes, morals, and customs in the many different lands where they have settled. When they settle, though, they stay: they build cities to last for the ages, and great kingdoms that can persist for long centuries. An individual human might have a relatively short life span, but a human nation or culture preserves traditions with origins far beyond the reach of any single human's memory. They live fully in the present—making them well suited to the adventuring life—but also plan for the future, striving to leave a lasting legacy. Individually and as a group, humans are adaptable opportunists, and they stay alert to changing political and social dynamics.

Além dos personagens propriamente ditos, a identidade visual e as decisões editoriais da WotC demonstram com clareza a distinção entre as duas edições. Primeiramente, o texto. D&D 4e opta por abrir a página intitulada *Human* com uma frase abrangente, para resumir toda a raça humana, e, depois, apresenta aos jogadores quais são as habilidades de jogo das pessoas humanas. Valor de habilidade, Talento Bônus, Bônus de Defesa Humano etc. Já a Quinta Edição, reforçando sua veia narrativa, abre a página com um trecho de prosa literária. Em seguida, apresenta alguns parágrafos contextualizando e explicando a raça humana nesse mundo de fantasia, historicamente, socialmente e até geograficamente.

No campo da identidade visual, ambas as edições são exitosas em suas propostas. A Quarta Edição apresenta páginas de fundo branco, com personagens menos contextualizados nas ilustrações e um texto curto e direto, focado na parte numérica do jogo. Dessa forma, o livro evoca suas referências do mundo dos videogames. D&D 5e, por outro lado, traz uma página com uma textura de papel antigo e bastante mais texto. Além disso, há uma ilustração de cenário, que, apesar de não ser clara, carrega algum contexto para a figura mostrada. Não só isso, como a falta de precisão da imagem é um aceno à filosofia do jogo de não supor origens e motivações de um personagem, e à proposição de um mundo complexo e diverso. Mundo este, que se mescla ao resto da página através do visual de manchas de tinta aguadas, similar às vistas nas Figuras 17 e 18, o que une todos os elementos da folha, e compõe uma imagem bem sucedida em passar os conceitos do jogo.

Ao longo das imagens apresentadas até aqui, pode-se perceber com mais ênfase algumas diferenças visuais, mencionadas, brevemente, na análise comparativa das Figuras 13 e 14. Em D&D 4e, faz-se o uso de cores mais saturadas, como visto na tocha da

Figura 14, na grama da Figura 20, na própria pele dos goblins da Figura 21 e na espada da Figura 22. A Quinta Edição apresenta uma abordagem mais realista com as cores. Apesar de pontuar suas ilustrações com elementos saturados, como a barba ruiva na Figura 16, ou cores menos objetivas, como os tons azulados e lilases da Figura 19, eles apenas reforçam o tom do jogo: “um mundo de fantasia onde tudo é possível, mas nem tudo é provável”. A paleta de cores de D&D 5e é, no geral, bastante menos saturada e a intensidade das cores está a serviço das ideias do jogo. As cenas de natureza vistas nas Figuras 16 e 20 demonstram isso. Ambas as cenas mostram um ambiente florestal, aparentemente iluminado pelo sol, e, mesmo que a luz seja mais direta na figura 16, as cores são menos saturadas nela. Além disso, a saturação está, primariamente, nos personagens, diferente da Figura 20. Esta mostra personagens de pele cinzenta e, para evocar o aspecto visual colorido dos jogos digitais, a ilustração intensifica as cores ao redor dos monstros, principalmente a grama.

Outra decisão visual que ratifica os conceitos de D&D 5e são os traços menos definidos nos personagens. As duas edições do jogo usam de pinceladas menos precisas para ilustrar os cenários, o que pode ser visto nas Figuras 16 e 20, mas a Quinta Edição também as utiliza para mostrar seus protagonistas, diferente da versão anterior do jogo. Nas Figuras 14, 20 e 22, vê-se com clareza “linhas” na pintura, que servem para demarcar formas. Tomemos este recorte da Figura 13, por exemplo:



Percebe-se as linhas com clareza. As seções dos trajes de cada um dos personagens é separada por linhas, assim como as tábuas de madeira do baú, os chifres da pessoa ao centro, as mechas do cabelo da figura à direita. Até a porção sombreada do personagem com menos destaque, o da esquerda, tem detalhes descritos através de linhas claras, aparentemente causadas por uma luz ambiente, de origem indeterminável.

Na cena da Figura 17, que também mostra personagens em destaque, próximos ao observador, cada pincelada que os compõem é menos precisa, as formas são mais sugeridas, de uma maneira similar ao cenário. Quando se observa a imagem na página, entretanto, não se percebe uma ilustração pouco detalhada. Pelo contrário, a pintura conta com brilhos, texturas, cores e volumetria bem trabalhados. As pinceladas menos definidas nos personagens, portanto, os fazem parecer parte do mundo que os cerca, além de apenas conferir realismo à

imagem.

Essa decisão artística, portanto, satisfaz dois conceitos fundamentais de D&D 5e. Como pode ser visto nas Figuras 25 e 26

Figura 25 - recorte da Figura 16



Figura 26 - recorte da Figura 17



3. METODOLOGIA

3.1 PESQUISA VISUAL

A pesquisa visual busca simular o processo de reconhecimento do mundo à volta do observador, sendo mais complexa do que pesquisas de imagens com base em texto relativamente simples. Em pesquisas visuais, as imagens são os objetos de estudo principais, ou seja, toda a pesquisa gira em torno da compreensão do que elas contém. Saindo da posição de coadjuvantes, como apenas mais uma referência para o entendimento do texto, as imagens tornam-se a interface entre o pesquisador e a interação do universo com o objeto de estudo.

A pesquisa visual é uma metodologia criativa de pesquisa qualitativa que se baseia no uso de meios visuais para dar forma ao conhecimento. Estes meios visuais podem incluir, mas não se limitam a: filmes, fotografias, desenhos, pinturas e esculturas, entre outros.
(Buchanan, Richard. 1995)

3.1.1 COMO FAZER UMA PESQUISA VISUAL

Recolher: Recolha todo o tipo de informações sobre a marca, ideia, produto, projeto, problema, cliente ou serviço. Centre-se nos logos, nas estratégias de comunicação, de marketing, de informação, de produto, de serviço, na linguagem promocional, na cor, nos textos e noutros aspectos da marca. Pode usar boas ferramentas digitais para esta fase: Evernote e/ou Pinterest.

Visualizar: Escolha uma área para analisar visualmente. Procure padrões repetitivos e tendências, como o vocabulário recorrente, cores comumente usadas ou características consistentes do produto ou do serviço.

Analisar: Desenhe insights a partir dos dados que recolhe e procure tirar conclusões, por exemplo, esse dados sugerem formas que o seu cliente ou serviço poderia ter para se diferenciar dos concorrentes

diretos ou afirmar a liderança numa área particular? Se sim, já sabe qual é o próximo passo.

(Noble, I. Bestley, R. Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico, Bookman, 2013.)

Os conteúdos visuais são fonte rica de informação: captam a realidade, revelam sinfoniações sobre o ambiente mas também sobre os seus utilizadores.
(Buchanan, Richard. 1995)

3.2 ALFABETIZAÇÃO VISUAL

“É o entendimento das inter-relações entre as considerações formais de forma, cor, organização e composição e os sinais culturais embutidos na comunicação gráfica de soluções bem-sucedidas do design.”

Forma: O formato ou configuração de algo em relação à sua localização, contexto ou sentido.

Função: O desempenho do papel atribuído. O serviço realizado por uma obra de design gráfico ou comunicação visual.

Contexto: Circunstâncias relevantes para uma situação. Descrição clara do propósito ou intenção de um briefing.

Conceito: Uma hipótese, teoria ou ideia. Os aspectos fundamentais do briefing e a intenção do designer.

(Noble, I. Bestley, R. Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico, Bookman, 2013).

3.3 PAINÉIS SEMÂNTICOS

Tradicionalmente, o ensino de design sempre trabalhou com pesquisa visual contextual, em termos de coleta de materiais e construção de **Quadros de Inspiração** ou **Painéis Semânticos** – layouts rudimentares que agrupam uma variedade de objetos relacionados à mensagem transmitindo a ideia geral do tipo de “sensação” que o designer pretende atingir no início do projeto trabalho poderá competir.”

Por isso, além do estudo de direção

de arte feito na seção anterior, este projeto contou com a produção de Painéis Semânticos.

Semântica refere-se ao ramo da linguística que estuda o significado das palavras. Assim, o que buscamos através de imagens é a visualização dos significados evocados pelas palavras-chave no decorrer de uma apresentação. No Design, podemos utilizar a semântica para criar relações de significado entre o projeto de sistemas de identidade visual e os diversos sentimentos e objetivos desejados pelo cliente.

O **Painel Semântico** ou **Moodboard** serve como ferramenta que torna estes dados mais sinestésicos e trazem uma enorme clareza do que se fazer para ‘acertar o alvo’ no momento da criação, alinhando os pensamentos criativos do cliente e do designer. Deste modo, erros de interpretação na comunicação são praticamente reduzidos a zero.

(Noble, I. Bestley, R. Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico, Bookman, 2013).

3.3.1 PAINÉIS DE REFERÊNCIA

Neste projeto, para propósitos de maior agilidade e clareza na natureza das referências coletadas na pesquisa, foi feita uma separação entre Painéis Semânticos e Painéis de Referência.

Os **Painéis Semânticos** tiveram enfoque no aspecto dos significados, trazido por Noble e Bestley. Ou seja, o que colocar nas ilustrações. Que equipamentos, vestimentas, utensílios, poses e linguagens corporais são comuns entre as figuras a serem representadas. De modo geral: qual é a melhor *forma* de representar essas figuras. O que precisa haver no projeto de Design de Personagem e de Ilustração para que as principais características Visuais e de Identidade estejam representadas.

Já os **Painéis de Referências** tiveram enfoque no aspecto das sensações. Portanto o *como* detalhar o que será colocado nas ilustrações. Como os elementos são ilustrados.

Como são as fibras do tecido dessa roupa? Como é a pele desse personagem? Como é a textura do couro do objeto que esse personagem usa? Por que essas coisas são assim? O que isso quer dizer sobre o personagem? São perguntas a serem respondidas pelo Painel de Referência.

Tendo a função de orientar o projeto e responder as perguntas das problemáticas projetuais, pode-se dizer que os resultados da Pesquisa Visual (neste caso, os Painéis, tanto Semânticos quanto os de Referência) agem como os Requisitos de Projeto neste trabalho, e podem cumprir essa função em trabalhos semelhantes.

4. ILUSTRAÇÕES

4.1.1 PAINÉIS CANGACEIRA

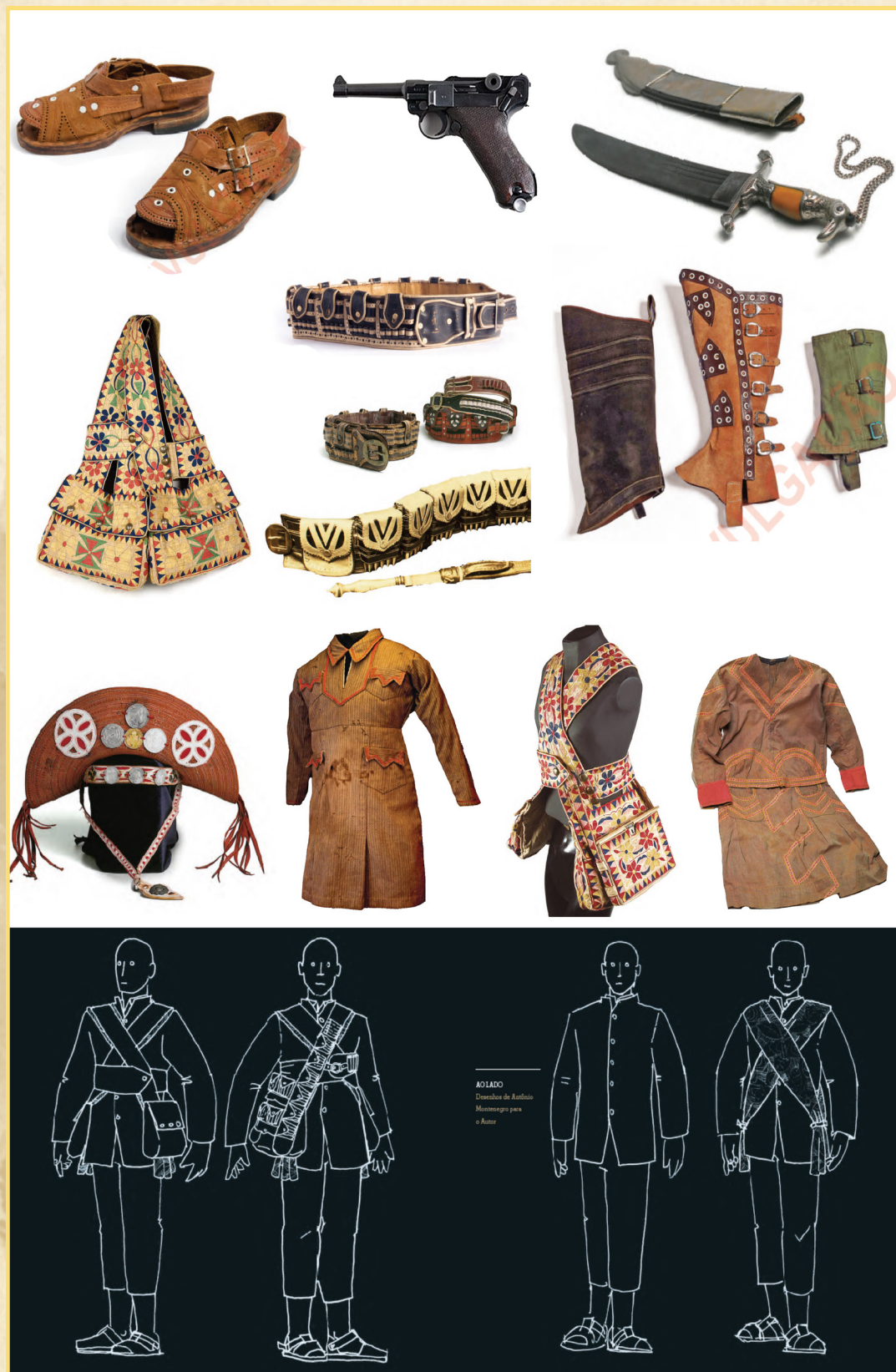


Figura 27 - Painel Semântico da Cangaceira

4.1.1 PAINÉIS CANGACEIRA

Figura 28 - Painel de Referência da Cangaceira



4.2.1 ESTUDOS DE CONCEPÇÃO DA CANGACEIRA

Figura 35 - Esboços Iniciais para a Cangaceira

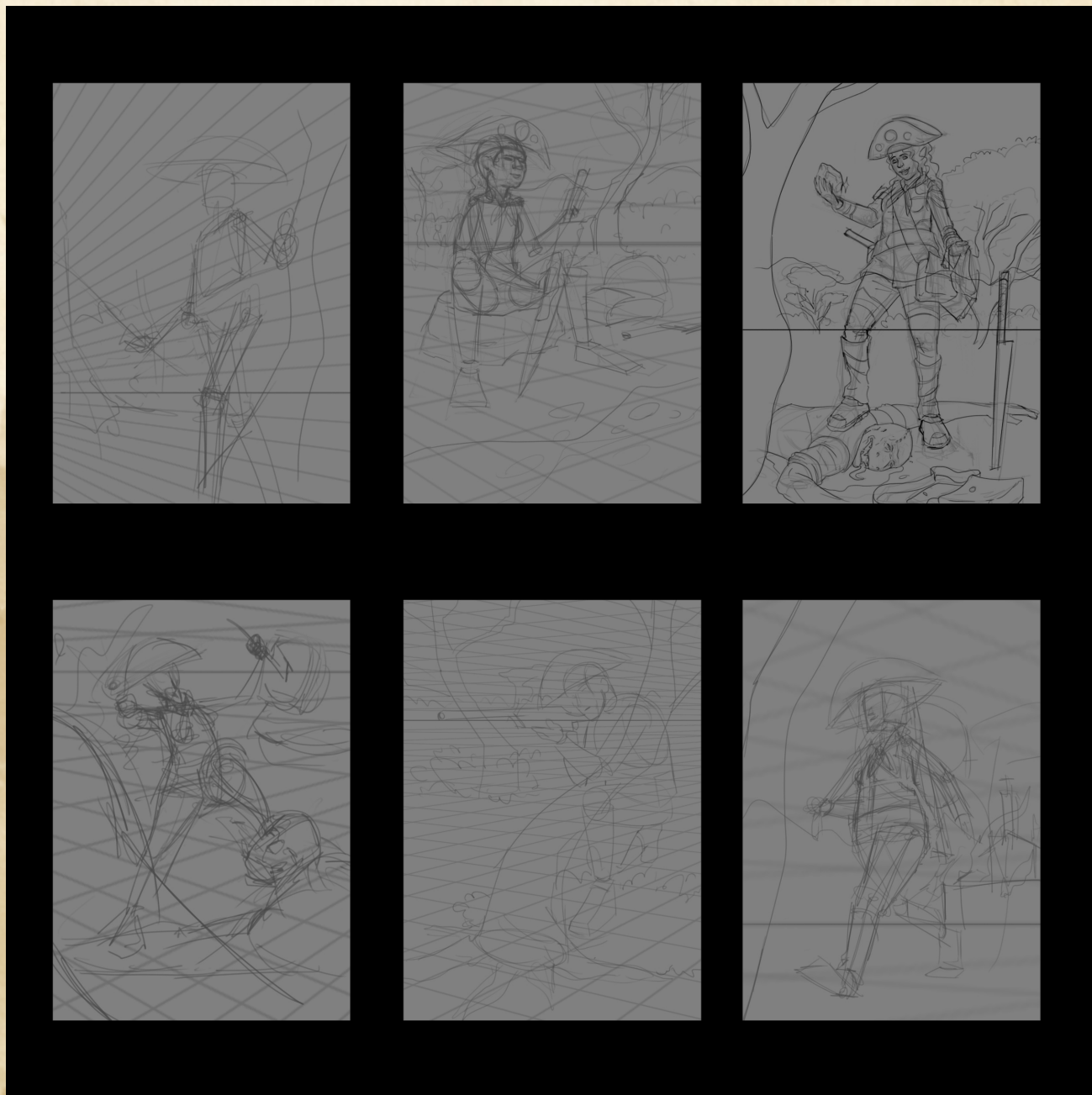




Figura 39 - Esboço Final para a Cangaceira



Figura 43 - Cangaceira

4.1.1 PAINÉIS CAPOEIRISTA

Figura 29 - Painel Semântico do Capoeirista



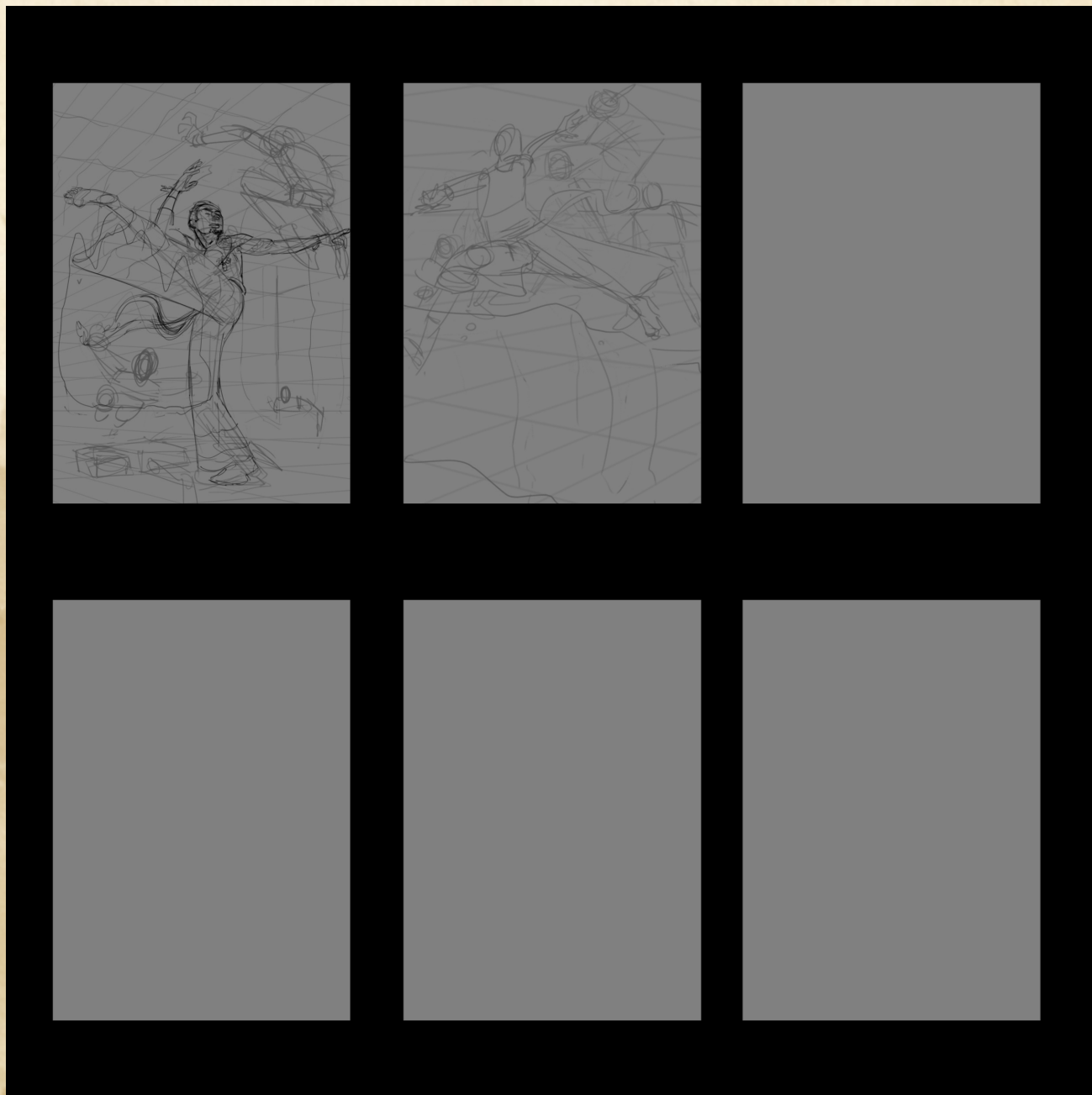
4.1.2 PAINÉIS CAPOEIRISTA

Figura 30 - Painel de Referência do Capoeirista



4.2.1 ESTUDOS DE CONCEPÇÃO DO CAPOEIRISTA

Figura 36 - Esboços Iniciais para o Capoeirista



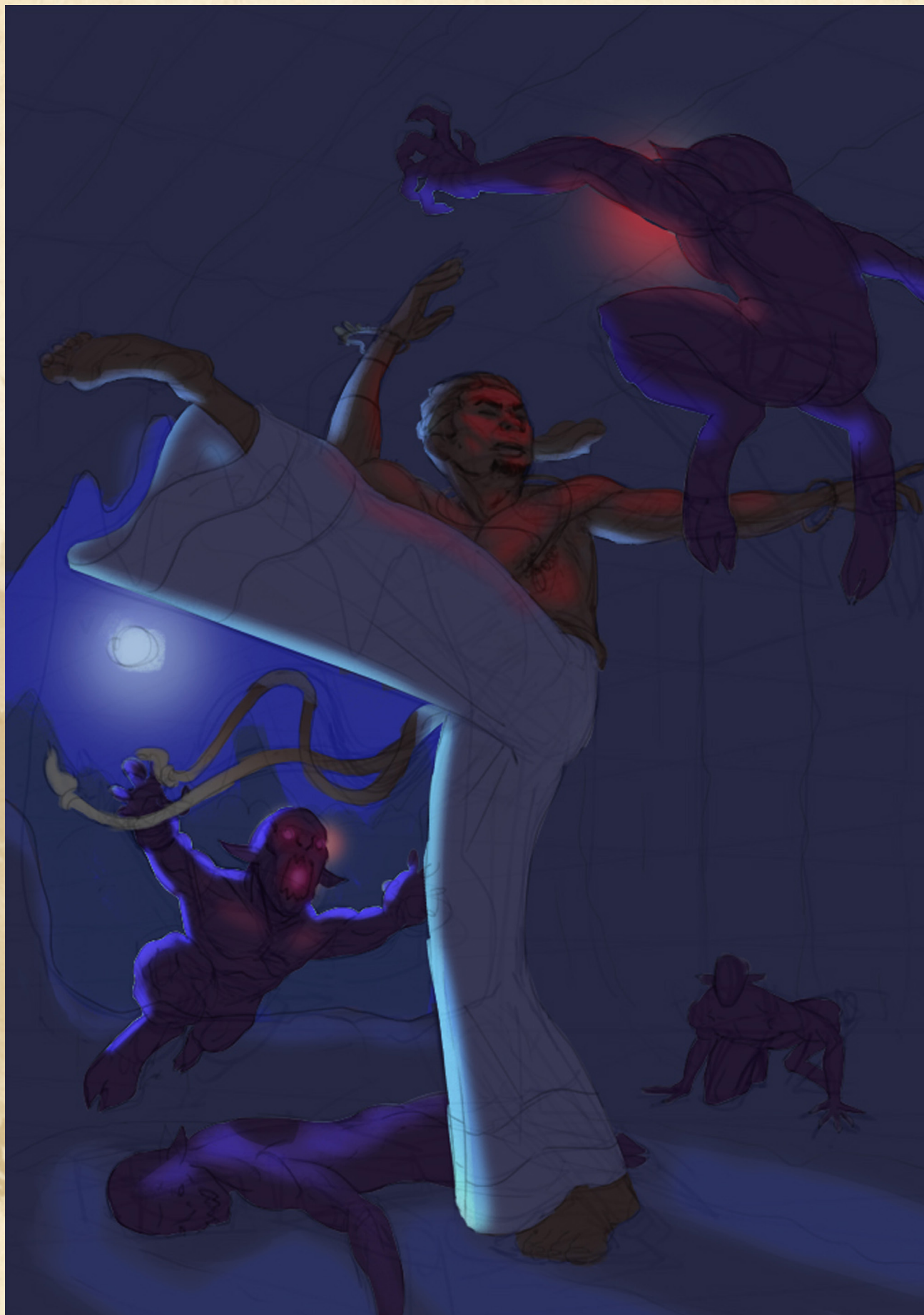


Figura 40 - Esboço Final para o Capoeirista



Figura 44 - Capoeirista

4.1.3 PAINÉIS PAJÉ

Figura 31 - Painei Semântico da Pajé



4.1.3 PAINÉIS PAJÉ

Figura 32 - Paineis de Referência da Pajé



4.2.1 ESTUDOS DE CONCEPÇÃO DA PAJÉ

Figura 37 - Esboços Iniciais para a Pajé

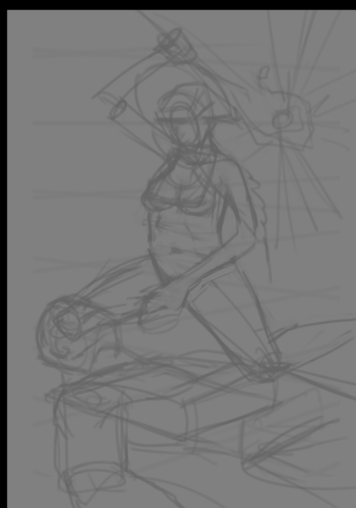
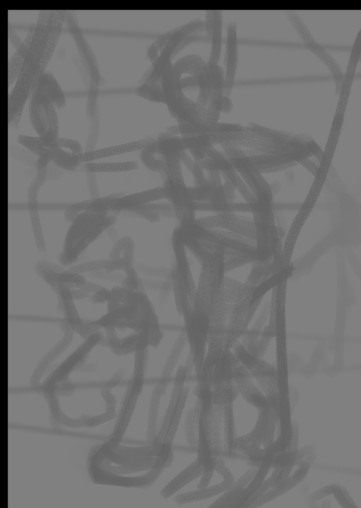
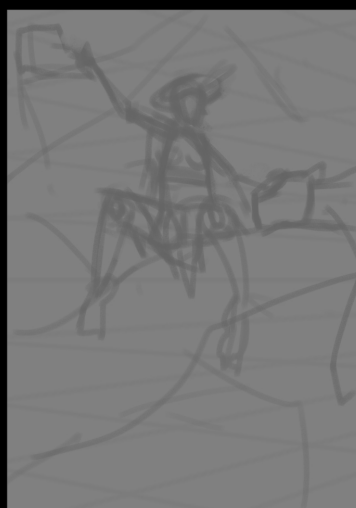
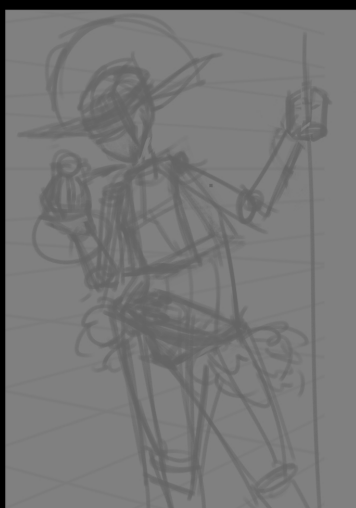




Figura 41 - Esboço Final para a Pajé



Figura 45 - Pajé

4.1.4 PAINÉIS SAMBISTA

Figura 33 - Painel Semântico do Sambista



4.1.4 PAINÉIS SAMBISTA

Figura 34 - Painel de Referência do Sambista



4.2.1 ESTUDOS DE CONCEPÇÃO DO SAMBISTA

Figura 38 - Esboços Iniciais para o Sambista

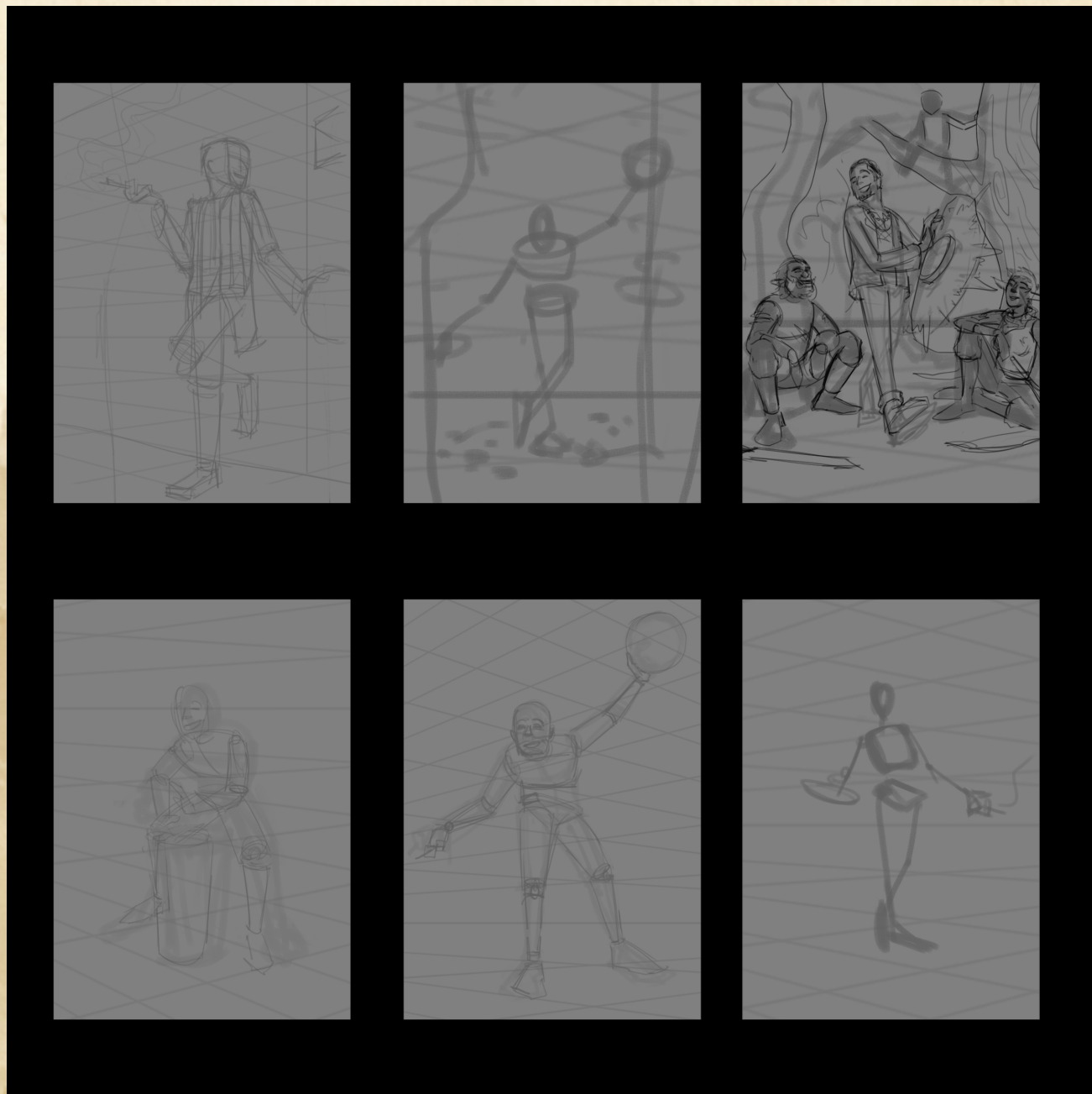





Figura 42 - Esboço Final para o Sambista



Figura 46 - Sambista

As fichas que foram preenchidas são as oferecidas pelo próprio jogo, retiradas na plataforma digital Roll20.

5.1 FICHA DE PERSONAGEM DA CANGACEIRA



DUNGEONS & DRAGONS®

Campeã Fighter 6	Artesã	PLAYER NAME
CLASS & LEVEL	BACKGROUND	
Meio Elfa	Neutra e Má	1000
RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS

INSPIRATION

3

PROFICIENCY BONUS

13

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

2

STRENGTH

4

DEXTERITY

2

CONSTITUTION

0

INTELLIGENCE

3

WISDOM

0

CHARISMA

16

ARMOR CLASS

4

INITIATIVE

9m

SPEED

Hit Point Maximum

52

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total

6

HIT DICE

SUCCESSSES

DEATH SAVES

15

SAVING THROWS

15

SKILLS

- ☐ 5 Strength
- ☐ 4 Dexterity
- ☒ 5 Constitution
- ☐ 0 Intelligence
- ☐ 3 Wisdom
- ☐ 0 Charisma

Hit Point Maximum

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

10

TOOL: Costura (Ferramentas)

10

LANGUAGE: Comum, Élfico, Silvestre, Órquico

10

ARMOR: All Armor and Shields

10

WEAPON: All Weapons

- ☐ 4 Acrobatics (Dex)
- ☐ 3 Animal Handling (Wis)
- ☐ 0 Arcana (Int)
- ☒ 5 Athletics (Str)
- ☐ 0 Deception (Cha)
- ☐ 0 History (Int)
- ☒ 6 Insight (Wis)
- ☐ 0 Intimidation (Cha)
- ☐ 0 Investigation (Int)
- ☐ 3 Medicine (Wis)
- ☐ 0 Nature (Int)
- ☐ 3 Perception (Wis)
- ☐ 0 Performance (Cha)
- ☒ 3 Persuasion (Cha)
- ☐ 0 Religion (Int)
- ☐ 4 Sleight of Hand (Dex)
- ☐ 4 Stealth (Dex)
- ☒ 6 Survival (Wis)

NAME

ATK

DAMAGE/TYPE

10

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

5.1 FICHA DE PERSONAGEM DA CANGACEIRA

FEATURES & TRAITS

RAÇA

Ancestralidade Feérica

Você tem vantagem em testes de resistência contra encantamentos, e magia não pode fazer você dormir.

Visão no Escuro

Graças ao seu sangue de elfo, você tem visão superior em condições escuras e fracas. Você pode ver em luz fraca a 60 pés de você como se fosse luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza

Versatilidade de Habilidades

Você ganha proficiência em duas habilidades de sua escolha.

ANTECEDENTE

Integrante de Guilda

Como um membro estabelecido e respeitado de uma guilda, você pode contar com certos benefícios que a associação oferece. Seus companheiros de guilda fornecerão hospedagem e comida, se necessário, e pagarão seu funeral, se necessário. Em algumas cidades e vilas, uma guilda oferece um lugar central para conhecer outros membros de sua profissão, o que pode ser um bom lugar para conhecer potenciais patronos, aliados ou mercenários. As guildas geralmente exercem um tremendo poder político. Se você for acusado de um crime, sua guilda o apoiará se um bom caso puder ser feito para sua inocência ou se o crime for justificável. Você também pode obter acesso a figuras políticas poderosas por meio da guilda, se for um membro em boa posição. Essas conexões podem exigir a doação de dinheiro ou itens mágicos para os cofres da guilda. Você deve pagar taxas de 5 po por mês para a guilda. Se você atrasar os pagamentos, deverá compensar as taxas atrasadas para permanecer nas boas graças da guilda.

CLASSE

Estilo de Luta: Arquearia

Você adota um estilo particular de luta como sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode escolher a mesma opção de Estilo de Luta mais de uma vez, mesmo que você possa escolher novamente. Arquearia: Você ganha um bônus de +2 em jogadas de ataque feitas com armas de longo alcance.

Segundo Fôlego

Você tem um poço limitado de resistência que pode usar para se proteger de danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida iguais a 1d10 + seu nível de guerreiro. Depois de usar esse recurso, você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usá-lo novamente.

Surto de Ação

Começando no 2º nível, você pode se esforçar além dos seus limites normais por um momento. No seu turno, você pode realizar uma ação adicional. Depois de usar esse recurso, você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usá-lo novamente. Começando no 17º nível, você pode usá-lo duas vezes antes de um descanso, mas apenas uma vez no mesmo turno.

Arquétipo Marcial: Campeã

O Campeão arquetípico foca no desenvolvimento de poder físico bruto afiado até a perfeição mortal. Aqueles que se modelam neste arquétipo combinam treinamento rigoroso com excelência física para lidar com golpes devastadores.

Ataque Crítico Melhorado

A partir do momento em que você escolhe esse arquétipo no 3º nível, seus ataques com armas marcam um acerto crítico em uma jogada de 19 ou 20.

Ataque Extra

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que fizer a ação Attack no seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcança o 11º nível nesta classe e para quatro quando você alcança o 20º nível nesta classe.

FEATURES & TRAITS

5.2 FICHA DE PERSONAGEM DO CAPOEIRISTA

FEATURES & TRAITS

Colheita da Água

Você ganha vantagem em testes de habilidade feitos usando equipamento de pesca. Se você tiver acesso a um corpo de água que sustente a vida marinha, poderá manter um estilo de vida moderado enquanto trabalha como pescador e poderá pescar comida suficiente para alimentar a si mesmo e a até dez outras pessoas por dia.

Conto de Pescador

Você pode contar uma história convincente, seja ela fantástica ou verdadeira, para impressionar e entreter outras pessoas. Uma vez por dia, você pode contar sua história para ouvintes dispostos. A critério do Mestre, vários desses ouvintes tornam-se amigáveis com você; este não é um efeito mágico, e a amizade continua da parte deles depende de suas ações. Você pode rolar a tabela a seguir para ajudar a determinar o tema da sua história ou escolher aquele que melhor se adapta ao seu personagem. Alternativamente, trabalhe com seu Mestre para criar sua própria história de pesca. d8 Conto 1 luta de lagosta. Você lutou corpo a corpo com uma lagosta imensa. 2 Ele arrastou o barco. Você quase pegou um peixe de tamanho monstruoso que puxou seu barco por quilômetros. 3 barbatanas de ouro puro. Você pegou um animal marinho cujas barbatanas eram feitas de ouro puro, mas outro pescador o roubou. 4 Peixe Fantasma. Você é assombrado por um peixe fantasmagórico que só você pode ver. 5 Molusco Nemesi. Um grande molusco contendo uma pérola do tamanho de sua cabeça pegou um de seus dedos antes de sair voando; um dia você encontrará aquele molusco. 6 Engoliu o Sol. Certa vez, você viu um peixe saltar da água e transformar o dia em noite. 7 Mergulhe no Abismo. Você se encontrou em uma caverna subaquática que leva ao Abismo, e sua sorte tem piorado desde então. 8 História de amor. Você se apaixonou por uma criatura de água pura, mas seu breve romance terminou tragicamente.

Habilidoso

Você ganha proficiência em uma habilidade de sua escolha. (natureza)

Talento

Você ganha um talento à sua escolha

Defesa Desarmada

Começando no 1º nível, enquanto você não estiver usando nenhuma armadura e não estiver empunhando um escudo, sua CA é igual a 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.

Artes Marciais

Sua prática de artes marciais lhe dá domínio de estilos de combate que utilizam ataques desarmados e armas de monge, que são espadas curtas e qualquer arma corpo a corpo simples que não possua a propriedade de duas mãos ou pesada. Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando apenas armas de monge e não estiver usando armadura ou escudo. Você pode usar Destreza em vez de Força para as jogadas de ataque e dano de seus ataques desarmados e armas de monge. Você pode rolar um d4 no lugar do dano normal do seu ataque desarmado ou arma de monge. Este dado muda conforme você ganha níveis de monge, conforme mostrado na coluna Artes Marciais da tabela Monge. Quando você usa a ação de Ataque com um ataque desarmado ou com uma arma de monge em seu turno, você pode realizar um ataque desarmado como ação bônus. Por exemplo, se você realizar a ação de Ataque e atacar com um bordão, você também pode realizar um ataque desarmado como uma ação bônus, supondo que você ainda não tenha realizado uma ação bônus neste turno. Certos mosteiros usam formas especializadas de armas de monge. Por exemplo, você pode usar uma clava com dois pedaços de madeira conectados por uma corrente curta (chamada nunchaku) ou uma foice com lâmina mais curta e reta (chamada kama).

Ki

A partir do 2º nível, seu treinamento permite que você aproveite a energia mística do ki. Seu acesso a essa energia é representado por vários pontos de ki. Seu nível de monge determina o número de pontos que você tem, conforme mostrado na coluna Ki Points da tabela Monk. Você pode gastar esses pontos para abastecer vários recursos de ki. Você começa a conhecer três desses recursos: Rajada de Golpes, Defesa do Paciente e Passo do Vento. Você aprende mais recursos de ki à medida que ganha níveis nesta aula. Quando você gasta um ponto de ki, ele fica indisponível até que você termine um descanso curto ou longo, ao final do qual você atrai todo o seu ki gasto de volta para si mesmo. Você deve passar pelo menos 30 minutos do resto meditando para recuperar seus pontos de ki. Alguns de seus recursos de ki exigem que seu alvo faça um teste de resistência para resistir aos efeitos do recurso. A CD do teste de resistência é calculada da seguinte forma: CD de salvamento de Ki = 8 + modificador de Sabedoria + Bônus de Proficiência Rajada de Golpes. Imediatamente após realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de ki para realizar dois ataques desarmados como uma ação bônus. Defesa do Paciente. Você pode gastar 1 ponto de ki para realizar a ação Esquivar como uma ação bônus no seu turno. Passo do Vento. Você pode gastar 1 ponto de ki para realizar a ação Desengajar ou Correr como uma ação bônus em seu turno, e sua distância de salto é dobrada nesse turno.

Movimento Desarmado

A partir do 2º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura ou empunhando escudo. Este bônus aumenta quando você atinge certos níveis de monge, conforme mostrado na tabela Monge. No 9º nível, você ganha a habilidade de se mover ao longo de superfícies verticais e através de líquidos no seu turno sem cair durante o movimento.

Refletir Projéteis

A partir do 3º nível, você pode usar sua reação para desviar ou capturar o míssil quando for atingido por um ataque de arma de longo alcance. Ao fazer isso, o dano recebido pelo ataque é reduzido em 1d10 + seu modificador de Destreza + seu nível de monge. Se você reduzir o dano a 0, poderá pegar o míssil se ele for pequeno o suficiente para ser segurado com uma mão e se você tiver pelo menos uma mão livre. Se você pegar um míssil dessa forma, você pode gastar 1 ponto de ki para fazer um ataque à distância (alcance de 6/18 metros) com a arma ou munição que acabou de capturar, como parte da mesma reação. Você faz este ataque com proficiência, independentemente de sua proficiência com armas, e o míssil conta como uma arma de monge para o ataque.

Queda Lenta

A partir do 4º nível, você pode usar sua reação ao cair para reduzir qualquer dano de queda sofrido por uma quantidade igual a cinco vezes seu nível de monge.

Ataque Extra

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que realizar a ação de Ataque no seu turno.


Ataque Atordoante

A partir do 5º nível, você pode interferir no fluxo de ki no corpo de um oponente. Quando você atinge outra criatura com um ataque corpo a corpo com arma, você pode gastar 1 ponto de ki para tentar um ataque atordoante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

Técnica da Mão Aberta

Você pode manipular o ki do seu inimigo ao controlar o seu próprio. Sempre que você acertar uma criatura com um dos ataques concedidos pela sua Rajada de Golpes, você pode impor um dos seguintes efeitos naquele alvo. Ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou será derrubado. Ele deve fazer um teste de resistência de Força. Se falhar, você pode empurrá-lo até 4,5 metros de distância de você. Ele não pode realizar reações até o final do seu próximo turno.

5.3 FICHA DE PERSONAGEM DA PAJÉ



SPELLCASTING CLASS

WISDOM

SPELLCASTING ABILITY

13

SPELL SAVE DC

5

SPELL ATTACK BONUS

0

CANTRIPS

3

0

6

0

Druidismo

Orientação

Consertar

4

0

7

0

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

4

5

0

8

0

☐ Curar Ferimentos

☐ Detectar Magia

☐ Fruta

☐ Palavra Curativa

☐ Falar com Animais

2

2

9

0

☐ Animal Mensageiro

☐ Localizar Objeto

☐ Passo sem Rastros

☐ Restauração Menor

☐ Raio Lunar

☐ Casca de Árvore [Círculo]

☐ Escalada de Aranha [Círculo]

5.3 FICHA DE PERSONAGEM DA PAJÉ

<p>Andarilha</p> <p>Você tem uma excelente memória para mapas e geografia e sempre consegue se lembrar do layout geral do terreno, assentamentos e outras características ao seu redor. Além disso, você pode encontrar comida e água fresca para você e até cinco outras pessoas por dia, desde que a terra ofereça frutas silvestres, caça pequena, água e assim por diante.</p>	<p>Forma Selvagem</p> <p>A partir do 2º nível, você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma fera que você já viu antes. Você pode usar esse recurso duas vezes. Você recupera os usos gastos ao terminar um descanso curto ou longo. Seu nível de druida determina em quais bestas você pode se transformar, conforme mostrado na tabela Formas de Bestas. No 2º nível, por exemplo, você pode se transformar em qualquer fera que tenha um nível de desafio de 1/4 ou inferior e que não tenha deslocamento de voo ou natação. Você pode permanecer na forma de besta por um número de horas igual à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Você então reverte à sua forma normal, a menos que gaste outro uso deste recurso. Você pode voltar à sua forma normal anteriormente usando uma ação bônus no seu turno. Você reverte automaticamente se ficar inconsciente, cair para 0 pontos de vida ou morrer. Enquanto você estiver transformado, as seguintes regras se aplicam: Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da besta, mas você mantém seu alinhamento, personalidade e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também retém todas as suas perícias e proficiências em testes de resistência, além de ganhar as da criatura. Se a criatura tiver a mesma proficiência que você e o bônus em seu bloco de estatísticas for maior que o seu, use o bônus da criatura em vez do seu. Se a criatura tiver alguma ação lendária ou de covil, você não poderá usá-la. Quando você se transforma, você assume os pontos de vida e os dados de vida da fera. Ao retornar à sua forma normal, você retorna ao número de pontos de vida que tinha antes de se transformar. No entanto, se você reverter como resultado de cair para 0 pontos de vida, qualquer dano excessivo será transferido para sua forma normal. Por exemplo, se você sofrer 10 de dano na forma animal e tiver apenas 1 ponto de vida restante, você reverte e sofre 9 de dano. Contanto que o dano excessivo não reduza sua forma normal a 0 pontos de vida, você não ficará inconsciente. Você não pode lançar magias e sua capacidade de falar ou realizar qualquer ação que exija mãos é limitada às capacidades de sua forma bestial. Entretanto, transformar não interrompe sua concentração em uma magia que você já lançou, nem impede que você execute ações que fazem parte de uma magia, como invocar relâmpago, que você já lançou. Você retém o benefício de quaisquer recursos de sua classe, raça ou outra fonte e pode usá-los se a nova forma for fisicamente capaz de fazê-lo. Entretanto, você não pode usar nenhum de seus sentidos especiais, como visão no escuro, a menos que sua nova forma também tenha esse sentido. Você escolhe se seu equipamento cai no chão em seu espaço, se funde em sua nova forma ou é usado por ele. O equipamento usado funciona normalmente, mas o Mestre decide se é prático para a nova forma usar um equipamento, com base na forma e tamanho da criatura. Seu equipamento não muda de tamanho ou forma para combinar com a nova forma, e qualquer equipamento que a nova forma não possa usar deve cair no chão ou se fundir com ele. O equipamento que se funde com a forma não tem efeito até você sair da forma</p>	<p>Truque Bônus</p> <p>Você aprende um truque druida adicional à sua escolha. Este truque não conta no número de truques druidas que você conhece.</p> <p>Recuperação Natural</p> <p>A partir do 2º nível, você pode recuperar parte de sua energia mágica sentando-se em meditação e em comunhão com a natureza. Durante um breve descanso, você escolhe espaços de magia gastos para recuperar. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou inferior à metade do seu nível de druida (arredondado para cima), e nenhum dos espaços pode ser de 6º nível ou superior. Você não pode usar esse recurso novamente até terminar um descanso longo. Por exemplo, quando você é um druida de 4º nível, você pode recuperar até dois níveis de espaços de magia. Você pode recuperar um slot de 2º nível ou dois slots de 1º nível.</p> <p>Magias de Círculo</p> <p>Sua conexão mística com a terra confere a você a habilidade de lançar certos feitiços. No 3º, 5º, 7º e 9º níveis você ganha acesso a magias de círculo conectadas ao terreno onde você se tornou um druida. Escolha essa terra – ártica, costeira, deserto, floresta, pastagem, montanha, pântano ou Subterrâneo – e consulte a lista de feitiços associada. Depois de obter acesso a um feitiço de círculo, você sempre o terá preparado e não conta no número de feitiços que você pode preparar por dia. Se você obtiver acesso a uma magia que não aparece na lista de magias de druida, a magia ainda assim será uma magia de druida para você. Floresta Feitiços de Círculo de Nível Druida 3º casca de árvore, escalada de aranha 5ª chamada relâmpago, crescimento das plantas 7ª adivinhação, liberdade de movimento 9ª comunhão com a natureza, passos de árvore</p>
<p>Visão no Escuro</p> <p>Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse uma luz fraca. Você não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.</p>		
<p>Sentidos Afiados</p> <p>Você tem proficiência na habilidade Percepção.</p>		
<p>Ancestralidade Feérica</p> <p>Você tem vantagem em testes de resistência contra ser enfeitado, e a magia não pode fazer você dormir.</p>		
<p>Transe</p> <p>Elfos não precisam dormir. Em vez disso, meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra comum para tal meditação é “transe”.) Enquanto medita, você pode sonhar de certa forma; esses sonhos são, na verdade, exercícios mentais que se tornaram reflexivos ao longo de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você obtém o mesmo benefício que um ser humano obtém com 8 horas de sono.</p>		
<p>Treinamento Élfico de Combate</p> <p>Você tem proficiência com espada longa, espada curta, arco curto e arco longo.</p>		
<p>Agilidade nos Pés</p> <p>Sua velocidade básica de caminhada aumenta para 10,5 metros</p>		
<p>Camuflagem Selvagem</p> <p>Você pode tentar se esconder mesmo quando estiver apenas levemente obscurecido por folhagens, chuva forte, neve caindo, neblina e outros fenômenos naturais.</p>		
<p>Druídico</p> <p>Você conhece o Druídico, a linguagem secreta dos druidas. Você pode falar o idioma e usá-lo para deixar mensagens ocultas. Você e outras pessoas que conhecem esse idioma identificam automaticamente essa mensagem. Outros detectam a presença da mensagem com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15, mas não conseguem decifrá-la sem magia.</p>		
<p>Conjuração em Ritual</p> <p>Você pode lançar uma magia de druida como um ritual se essa magia tiver a etiqueta ritual e você tiver a magia preparada.</p>		

5.3 FICHA DE PERSONAGEM DA PAJÉ

SPELLS

Druidismo

Transmutation cantrip

Casting Time: 1 ação

Range: 9 metros

Target:

Components: V S

Duration: Instantaneous

Description:

Sussurrando para os espíritos da natureza, você cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance: - Você cria um efeito sensorial minúsculo e inofensivo que prevê como estará o clima no seu local nas próximas 24 horas. O efeito pode se manifestar como um orbe dourado para céu claro, uma nuvem para chuva, flocos de neve caindo para neve e assim por diante. Este efeito persiste por 1 rodada. - Você instantaneamente faz uma flor desabrochar, uma vagem se abrir ou um botão de folha florescer. - Você cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como folhas caindo, uma rajada de vento, o som de um pequeno animal ou o leve odor de gambá. O efeito deve caber em um cubo de 1,5 metro. - Você acende ou apaga instantaneamente uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.

Orientação

Divination cantrip

Casting Time: 1 ação

Range: Toque

Target:

Components: V S

Duration: Concentrationaté 1 minuto

Description:

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez antes da magia terminar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o número obtido a um teste de habilidade de sua escolha. Ele pode lançar o dado antes ou depois de fazer o teste de habilidade. O feitiço então termina.

Consertar

Transmutation cantrip

Casting Time: 1 minuto

Range: Toque

Target:

Components: V S M

Duration: Instantâneo

Description:

Este feitiço repara uma única quebra ou rasgo em um objeto que você toca, como um elo de corrente quebrado, duas metades de uma chave quebrada, uma capa rasgada ou um odre de vinho vazando. Contanto que a ruptura ou rasgo não seja maior que 30 centímetros em qualquer dimensão, você a conserta, sem deixar vestígios do dano anterior. Este feitiço pode reparar fisicamente um item ou construto mágico, mas não pode restaurar a magia de tal objeto.

Curar Ferimentos

Evocation 1

Casting Time: 1 ação

Range: Toque

Target: Uma criatura que você toca

Components: V S

Duration: Instantâneo

Description:

Uma criatura que você toca recupera um número de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Este feitiço não tem efeito em mortos-vivos ou construtos.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the Healing increases by 1d8 for each slot level above 1st.

Detectar Magia

Divination 1

Casting Time: 1 ação

Range: Pessoal

Target: Pessoal

Components: V S

Duration: ConcentrationAté 10 Minutos

Description:

Durante esse período, você sente a presença de magia a até 9 metros de você. Se você sentir magia desta forma, você pode usar sua ação para ver uma aura fraca ao redor de qualquer criatura ou objeto visível na área que contenha magia, e você aprende sua escola de magia, se houver. A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 centímetros de madeira ou terra.

Fruta

Transmutation 1

Casting Time: 1 ação

Range: Toque

Target:

Components: V S M

Duration: Instantâneo

Description:

Até dez frutas aparecem em sua mão e são infundidas com magia durante todo o tempo. Uma criatura pode usar sua ação para comer uma baga. Comer uma baga restaura 1 ponto de vida, e a baga fornece alimento suficiente para sustentar uma criatura por um dia. As bagas perdem sua potência se não forem consumidas dentro de 24 horas após o lançamento deste feitiço.

Palavra Curativa

Evocation 1

Casting Time: 1 ação bônus

Range: 18 metro

Target:

Components: V

Duration: Instantâneo

Description:

Uma criatura de sua escolha que você possa ver dentro do alcance recupera pontos de vida iguais a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Este feitiço não tem efeito em mortos-vivos ou construtos.

At Higher Levels: Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 1º.

Falar com Animais

Divination 1

Casting Time: 1 ação

Range: Pessoal

Target:

Components: V S

Duration: 10 minutos


Description:

Você ganha a habilidade de compreender e se comunicar verbalmente com feras enquanto durar. O conhecimento e a consciência de muitas feras são limitados por sua inteligência, mas, no mínimo, as feras podem fornecer informações sobre locais e monstros próximos, incluindo tudo o que elas podem perceber ou ter percebido no dia anterior. Você pode persuadir uma fera a fazer um pequeno favor para você, a critério do Mestre.

5.3 FICHA DE PERSONAGEM DA PAJÉ

<p>Animal Mensageiro</p> <p>Enchantment 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: 9 metros</p> <p>Target:</p> <p>Components: V S M</p> <p>Duration: 24 horas</p> <p>Description:</p> <p>Por meio deste feitiço, você usa um animal para entregar uma mensagem. Escolha uma fera minúscula que você possa ver ao alcance, como um esquilo, um gaio azul ou um morcego. Você especifica um local que deve ter visitado e um destinatário que corresponda a uma descrição geral, como "um homem ou mulher vestido com o uniforme da guarda da cidade" ou "um anão ruivo usando um chapéu pontudo". Você também fala uma mensagem de até vinte e cinco palavras. A fera alvo viaja durante a duração da magia em direção ao local especificado, cobrindo cerca de 80 quilômetros por 24 horas para um mensageiro voador, ou 40 quilômetros para outros animais. Quando o mensageiro chega, ele entrega sua mensagem à criatura que você descreveu, replicando o som da sua voz. O mensageiro fala apenas com uma criatura que corresponda à descrição que você deu. Se o mensageiro não chegar ao seu destino antes do feitiço terminar, a mensagem será perdida e a besta retornará para onde você lançou o feitiço.</p> <p><i>At Higher Levels:</i> Se você conjurar esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, a duração da magia aumenta em 48 horas para cada nível do espaço acima do 2º.</p> <p>Localizar Objeto</p> <p>Divination 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: Pessoal</p> <p>Target:</p> <p>Components: V S M</p> <p>Duration: Concentrationaté 10 minutos</p> <p>Description:</p> <p>Descreva ou nomeie um objeto que lhe seja familiar. Você sente a direção da localização do objeto, desde que esse objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você sabe a direção de seu movimento. A magia pode localizar um objeto específico conhecido por você, desde que você o tenha visto de perto – num raio de 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto mais próximo de um tipo específico, como um certo tipo de roupa, joia, mobília, ferramenta ou arma. Este feitiço não consegue localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, mesmo uma folha fina, bloquear um caminho direto entre você e o objeto.</p>	<p>Passo sem Rastros</p> <p>Abjuration 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: Pessoal</p> <p>Target:</p> <p>Components: V S M</p> <p>Duration: Concentrationaté 1 hora</p> <p>Description:</p> <p>Um véu de sombras e silêncio irradia de você, mascarando você e seus companheiros da detecção. Durante a duração, cada criatura que você escolher a até 9 metros de você (incluindo você) tem um bônus de +10 em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada exceto por meios mágicos. Uma criatura que recebe este bônus não deixa rastros ou outros vestígios de sua passagem.</p> <p>Restauração Menor</p> <p>Abjuration 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: Toque</p> <p>Target:</p> <p>Components: V S</p> <p>Duration: Instantaneous</p> <p>Description:</p> <p>Você toca uma criatura e pode acabar com uma doença ou condição que a aflija. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.</p> <p>Raio Lunar</p> <p>Evocation 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: 36 metros</p> <p>Target: Uma criatura que entra na área da magia pela primeira vez em um turno ou inicia seu turno lá</p> <p>Components: V S M</p> <p>Duration: Concentrationaté 1 minuto</p> <p>Description:</p> <p>Um feixe prateado de luz pálida brilha em um cilindro de 1,5 metro de raio e 12 metros de altura centrado em um ponto dentro do alcance. Até o feitiço terminar, uma luz fraca preenche o cilindro. Quando uma criatura entra na área da magia pela primeira vez em um turno ou começa seu turno lá, ela é envolvida por chamas fantasmagóricas que causam uma dor lancinante e deve realizar um teste de resistência de Constituição. Recebe 2d10 de dano radiante se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Um metamorfo faz seu teste de resistência com desvantagem. Se falhar, ele também reverte instantaneamente à sua forma original e não poderá assumir uma forma diferente até deixar a luz do feitiço. Em cada um dos seus turnos depois de lançar esta magia, você pode usar uma ação para mover o feixe até 18 metros em qualquer direção.</p> <p><i>At Higher Levels:</i> Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 2º.</p>	<p>Casca de Árvore [Círculo]</p> <p>Transmutation 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: Toque</p> <p>Target:</p> <p>Components: V S M</p> <p>Duration: Concentrationaté 1 hora</p> <p>Description:</p> <p>Você toca uma criatura voluntária. Até o feitiço terminar, a pele do alvo terá uma aparência áspera, semelhante a uma casca de árvore, e a CA do alvo não pode ser inferior a 16, independentemente do tipo de armadura que ele esteja vestindo.</p> <p>Escalada de Aranha [Círculo]</p> <p>Transmutation 2</p> <p>Casting Time: 1 ação</p> <p>Range: Toque</p> <p>Target:</p> <p>Components: V S M</p> <p>Duration: Concentrationaté 1 hora</p> <p>Description:</p> <p>Até a magia terminar, uma criatura voluntária que você tocar ganha a habilidade de se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para baixo ao longo de tetos, deixando suas mãos livres. O alvo também ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada.</p>
---	---	--

5.4 FICHA DE PERSONAGEM DO SAMBISTA



DUNGEONS & DRAGONS®

Jacques Soul do Pandeiro

CHARACTER NAME

Conhecimento Bard 3	Artista	PLAYER NAME
CLASS & LEVEL	BACKGROUND	
Humano	Caótico Bom	880
RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

-1

8

DEXTERITY

1

12

CONSTITUTION

2

14

INTELLIGENCE

0

10

WISDOM

2

14

CHARISMA

3

16

INSPIRATION

2

PROFICIENCY BONUS

2

12

ARMOR CLASS

1

INITIATIVE

9m

SPEED

Hit Point Maximum 24

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 3

HIT DICE

SUCCESSSES ○ ○ ○ ○

FAILURES ○ ○ ○ ○

DEATH SAVED

SAVING THROWS

- ☐ -1 Strength
- ☒ 3 Dexterity
- ☐ 2 Constitution
- ☐ 0 Intelligence
- ☐ 2 Wisdom
- ☒ 5 Charisma

SKILLS

- ☒ 3 Acrobatics (Dex)
- ☐ 2 Animal Handling (Wis)
- ☐ 0 Arcana (Int)
- ☐ -1 Athletics (Str)
- ☐ 3 Deception (Cha)
- ☒ 2 History (Int)
- ☒ 4 Insight (Wis)
- ☐ 3 Intimidation (Cha)
- ☐ 0 Investigation (Int)
- ☐ 2 Medicine (Wis)
- ☐ 0 Nature (Int)
- ☐ 2 Perception (Wis)
- ☒ 5 Performance (Cha)
- ☒ 5 Persuasion (Cha)
- ☐ 0 Religion (Int)
- ☐ 1 Sleight of Hand (Dex)
- ☐ 1 Stealth (Dex)
- ☐ 2 Survival (Wis)

NAME **ATK** **DAMAGE/TYPE**

ATTACKS & SPELLCASTING

21	63	EP	70	GP	PP
CP	SP				

1 Roupas de Apresentação

1 Pandeiro

1 Rapieira

1 Pacote de Artista

1 Tamborim

1 Armadura de Couro

EQUIPMENT

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

12

PERSONALITY TRAITS

Ninguém fica bravo comigo ou fica bravo perto de mim por muito tempo. Eu consigo aliviar qualquer nível de tensão.

IDEALS

Pessoas. Gosto de ver o sorriso no rosto das pessoas quando eu toco. É tudo o que importa.

BONDS

Meu instrumento é meu bem mais precioso e me lembra alguém que amo.

FLAWS

Uma vez caçoei de um nobre que ainda quer minha cabeça. Foi um erro que provavelmente repetirei.

TOOL: Kit de Disfarce, Pandeiro

LANGUAGE: Comum e Élfico

ARMOR: Armaduras Leves

WEAPON: Armas Simples; Balestras de Mão; Espadas Longas; Espadas Curtas e Rapietas

OTHER: Pandeiro; Cuíca, Tamborim e Surdo

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

FEATURES & TRAITS

Habilidade Extra

Talento Extra

A Pedido do Público

Inspiração de Bardo

Conjuração de Magias

Pau pra Toda Obra

Canção de Descanso

Colégio de Bardo: Colégio da Cultura

Proficiência Bônus

Palavras Cortantes

Expertise

5.4 FICHA DE PERSONAGEM DO SAMBISTA

SPELLCASTING CLASS

CHARISMA

SPELLCASTING ABILITY

13

SPELL SAVE DC

5

SPELL ATTACK BONUS

0

CANTRIPS

3

0

6

0

Zombaria Perversa

Amizade

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

4

☐ Curar Ferimentos

☐ Detectar Magia

☐ Heroísmo

☐ Palavra Curativa

☐ Sussurros Dissonantes

2

2

☐ Despedaçar

4

0

7

0

5

0

8

0

9

0

5.4 FICHA DE PERSONAGEM DO SAMBISTA

FEATURES & TRAITS

Habilidade Extra

Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha.

Talento Extra

Você ganha um Talento de sua escolha.

A Pedido do Público

Você sempre consegue encontrar um lugar para se apresentar, geralmente em uma estalagem ou taverna, mas possivelmente em um circo, em um teatro ou até mesmo na corte de um nobre. Em tal lugar, você recebe hospedagem e comida grátis de um padrão modesto ou confortável (dependendo da qualidade do estabelecimento), desde que você se apresente todas as noites. Além disso, sua apresentação faz de você uma espécie de figura local. Quando estranhos o reconhecem em uma cidade onde você se apresentou, eles normalmente gostam de você.

Inspiração de Bardo

Você pode inspirar outros por meio de palavras ou música comoventes. Para fazer isso, você usa uma ação bônus no seu turno, escolhendo uma criatura diferente de você a até 18 metros de você que possa ouvi-lo. Essa criatura ganha um dado de Inspiração Bárdica, um d6. Uma vez dentro dos próximos 10 minutos, a criatura pode rolar o dado e adicionar o número rolado a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que fizer. A criatura pode esperar até depois de rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Inspiração Bárdica, mas deve decidir antes que o Mestre diga se o teste foi bem-sucedido ou falhou. Uma vez que o dado de Inspiração Bárdica é rolado, ele é perdido. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração Bárdica por vez. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera quaisquer usos gastos quando termina um descanso longo. Seu dado de Inspiração Bárdica muda quando você atinge certos níveis nesta classe. O dado se torna um d8 no 5º nível, um d10 no 10º nível e um d12 no 15º nível.

Conjuração de Magias

Você aprendeu a desembaraçar e remodelar o tecido da realidade de acordo com seus desejos e sua música. Suas magias são parte de seu vasto repertório, que você pode ajustar para diferentes situações. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração de magias e o capítulo 11 para a lista de magias de bardo. Truques: Você conhece dois truques de sua escolha da lista de magias de bardo. Você aprende truques de bardo adicionais de sua escolha em níveis mais altos, aprendendo um terceiro truque de bardo no 4º nível e um quarto no 10º nível. Espaços de Magia: A tabela Bardo mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de bardo de 1º nível e superior. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um descanso longo. Por exemplo, se você conhece a magia de 1º nível curar ferimentos e tem um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você pode conjurar curar ferimentos usando qualquer um dos espaços. Magias Conhecidas de 1º nível e Superior: Você conhece quatro magias de 1º nível de sua escolha da lista de magias de bardo. Você aprende uma magia de bardo adicional de sua escolha em cada nível, exceto 12º, 16º, 19º e 20º. Cada uma dessas magias deve ser de um nível para o qual você tenha slots de magia. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível nesta classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível. Além disso, quando você ganha um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias de bardo que você conhece e substituí-la por outra magia da lista de magias de bardo, que também deve ser de um nível para o qual você tenha slots de magia. Habilidade de Conjuração: Carisma é sua habilidade de conjuração para suas magias de bardo. Sua magia vem do coração e da alma que você coloca na performance de sua música ou discurso. Você usa seu Carisma sempre que uma magia se refere à sua habilidade de conjuração. Além disso, você usa seu modificador de Carisma ao definir a CD (Classe de Dificuldade) do teste de resistência para uma magia de bardo que você conjura e ao fazer uma jogada de ataque com uma. $CD \text{ de resistência de magia} = 8 + \text{modificador de Carisma} + \text{Bônus de Proficiência}$ Modificador de ataque de magia = modificador de Carisma + Bônus de Proficiência Conjuração de Rituais: Você pode conjurar qualquer magia de bardo que você conheça como um ritual se essa magia tiver a etiqueta ritual. Foco de Conjuração de Magias: Você pode usar um instrumento musical como foco de conjuração para suas magias de bardo.

Pau pra Toda Obra

A partir do 2º nível, você pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, a qualquer teste de habilidade que você fizer que ainda não inclua seu bônus de proficiência.

Canção de Descanso

Começando no 2º nível, durante um descanso curto, você pode usar músicas ou palavras suaves para ajudar a revitalizar seus aliados feridos. Se você ou qualquer criatura aliada que possa ouvir sua performance recuperar pontos de vida gastando Dados de Vida no final do descanso curto, cada uma dessas criaturas recupera 1d6 pontos de vida extras. Os pontos de vida extras aumentam quando você alcança certos níveis nesta classe: para 1d8 no 9º nível, para 1d10 no 13º nível e para 1d12 no 17º nível.

Colégio de Bardo: Colégio da Cultura

Os bardos do Colégio da Cultura sabem algo sobre a maioria das coisas, coletando saberes de fontes tão diversas quanto tomos acadêmicos e contos camponeses. Seja cantando baladas folclóricas em tavernas ou composições elaboradas em cortes reais, esses bardos usam seus dons para manter o público fascinado. Quando os aplausos diminuem, os membros da audiência podem se ver questionando tudo o que consideram verdadeiro, desde sua fé no sacerdócio do templo local até sua lealdade ao rei. A lealdade desses bardos está na busca pela beleza e pela verdade, não na fidelidade a um monarca ou em seguir os princípios de uma divindade. Um nobre que mantém um bardo como arauto ou conselheiro sabe que o bardo prefere ser honesto do que político. Os membros do colégio se reúnem em bibliotecas e, às vezes, em faculdades de verdade, completas com salas de aula e dormitórios, para compartilhar sua tradição uns com os outros. Eles também se reúnem em festivais ou assuntos de estado, onde podem expor corrupção, desvendar mentiras e zombar de figuras de autoridade presunçosas.

Proficiência Bônus

Ao ingressar no Colégio da Cultura, no 3º nível, você ganha proficiência em três perícias de sua escolha.

Palavras Cortantes

Também no 3º nível, você aprende a usar sua inteligência para distrair, confundir e, de modo geral, minar a confiança e competência dos outros. Quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você faz uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou uma jogada de dano, você pode usar sua reação para gastar um de seus usos de Inspiração Bárdica, rolando um dado de Inspiração Bárdica e subtraindo o número rolado da jogada da criatura. Você pode escolher usar esta característica após a criatura fazer sua jogada, mas antes que o Mestre determine se a jogada de ataque ou o teste de habilidade foi bem-sucedido ou falhou, ou antes que a criatura cause seu dano. A criatura é imune se não puder ouvi-lo ou se for imune a ser enfeitiçada.

5.4 FICHA DE PERSONAGEM DO SAMBISTA

SPELLS

Zombaria Perversa

Enchantment cantrip

Casting Time: 1 ação

Range: 18 metros

Target: Uma criatura

Components: V

Duration: Instantâneo

Description:

Você libera uma sequência de insultos misturados com encantamentos sutis em uma criatura que você pode ver dentro do alcance. Se o alvo puder ouvi-lo (embora não precise entendê-lo), ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrer 1d4 de dano psíquico e ter desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer antes do fim de seu próximo turno.

At Higher Levels: O dano desta magia aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

Amizade

Enchantment cantrip

Casting Time: 1 Ação

Range: Você Mesmo

Target: Uma Criatura

Components: S M

Duration: Concentration 1 Minuto

Description:

Durante a duração, você tem vantagem em todos os testes de Carisma direcionados a uma criatura de sua escolha que não seja hostil a você. Quando a magia termina, a criatura percebe que você usou magia para influenciar seu humor e se torna hostil a você. Uma criatura propensa à violência pode atacá-lo. Outra criatura pode buscar retribuição de outras maneiras (a critério do Mestre), dependendo da natureza de sua interação com ela.

Curar Ferimentos

Evocation 1

Casting Time: 1 ação

Range: Toque

Target: Uma Criatura

Components: V S

Duration: Instantâneo

Description:

Uma criatura que você tocar recupera um número de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos.

At Higher Levels: Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível de espaço acima do 1º.

Detectar Magia

Divination 1 (ritual)

Casting Time: 1 ação

Range: Si mesmo

Target:

Components: V S M

Duration: Concentration 10 minutos

Description:

Durante a duração, você sente a presença de magia a até 30 pés de você. Se você sentir magia dessa forma, você pode usar sua ação para ver uma aura tênue ao redor de qualquer criatura ou objeto visível na área que tenha magia, e você aprende sua escola de magia, se houver. A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 1 pé de pedra, 1 polegada de metal comum, uma fina folha de chumbo ou 3 pés de madeira ou terra.

Heroismo

Enchantment 1

Casting Time: 1 ação

Range: Toque

Target: Uma criatura

Components: V S

Duration: Concentration 1 minuto

Description:

Uma criatura disposta que você tocar é imbuída de bravura. Até que a magia termine, a criatura é imune a ser assustada e ganha pontos de vida temporários iguais ao seu modificador de habilidade de conjuração no início de cada um de seus turnos. Quando a magia termina, o alvo perde quaisquer pontos de vida temporários restantes desta magia.

At Higher Levels: Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode escolher uma criatura adicional para cada nível de espaço acima do 1º.

Palavra Curativa

Evocation 1

Casting Time: 1 ação bônus

Range: 18 metros

Target: Uma criatura

Components: V

Duration: Instantânea

Description:

Uma criatura de sua escolha que você possa ver dentro do alcance recupera pontos de vida iguais a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos.

At Higher Levels: Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível de espaço acima do 1º.

Sussurros Dissonantes

Enchantment 1

Casting Time: 1 ação

Range: 18 metros

Target: Uma criatura

Components: V

Duration: Instantânea

Description:

Você sussurra uma melodia dissonante que somente uma criatura de sua escolha dentro do alcance pode ouvir, atormentando-a com uma dor terrível. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em um teste falho, ele sofre 3d6 de dano psíquico e deve usar imediatamente sua reação, se disponível, para se mover o mais longe que sua velocidade permitir para longe de você. A criatura não se move para um terreno obviamente perigoso, como uma fogueira ou um poço. Em um teste bem-sucedido, o alvo sofre metade do dano e não precisa se afastar. Uma criatura ensurdecida obtém sucesso automaticamente no teste.

At Higher Levels: Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível de espaço acima do 1º.

Despedaçar

Evocation 2

Casting Time: 1 ação

Range: 18 metros

Target:

Components: V S M

Duration: Instantânea

Description:

Um ruído alto e repentino, dolorosamente intenso, irrompe de um ponto de sua escolha dentro do alcance. Cada criatura em uma esfera de 10 pés de raio centrada naquele ponto deve fazer um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 3d8 de dano de trovão em um teste de resistência falho, ou metade do dano em um teste bem-sucedido. Uma criatura feita de material inorgânico como pedra, cristal ou metal tem desvantagem neste teste de resistência. Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também sofre o dano se estiver na área da magia.

At Higher Levels: Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço acima do 2º.

6. CONCLUSÃO

O objetivo deste trabalho foi o desenvolvimento de Designs de Personagens inspirados em figuras arquetípicas do Imaginário Popular brasileiro no contexto de D&D 5e. As figuras selecionadas sendo: A Cangaceira, O Capoeirista, O Sambista e a Pajé.

Após a apresentação do conceito de "roupagem narrativa"; os exemplos de como ela já é aplicada em D&D 5e e a apresentação das ilustrações, pode-se concluir que figuras presentes no imaginário popular brasileiro seriam adições válidas às páginas dos livros de RPG de Fantasia, como *Dungeons & Dragons*. Não apenas por poderem ser representadas de acordo com a direção de arte do jogo, o que foi feito a partir do uso da Pesquisa Visual como base conceitual para as ilustrações, mas também por serem personagens cujas fantasias são abordadas nas regras do jogo.

Uma pajé capaz de usar magia para se conectar com a natureza e se comunicar com animais; um capoeirista capaz de usar técnicas de combate desarmado para enfrentar criaturas que ameaçam suas tradições; um sambista capaz de usar dos poderes da sua música para restaurar o ânimo de seus companheiros após uma batalha árdua, e uma cangaceira capaz de usar armas de forma letal, derrotando seus adversários e tomando seus tesouros mágicos. Fantasias semelhantes são encontradas em personagens de várias outras culturas e tradições, estas que estão representadas em D&D 5e: druidas celtas também são capazes de entrar em comunhão com o mundo selvagem e falar com animais; monges praticantes de *kung fu* também são capazes de usar o próprio corpo como uma ferramenta marcial e vencer criaturas malignas...

Se há semelhanças entre as fantasias de poder há, como mostrado nas Fichas de Personagem, a possibilidade de se criar um personagem de RPG que as encarna. Há,

portanto, a possibilidade de expansão do arcabouço de referências utilizadas no jogo, com a inclusão de referências brasileiras. Fantasias similares, mas com materiais, formas, cores, valores e histórias distintas, que engrandeceriam o jogo. Jogo este, que já tem como objetivo a representação de narrativas diversas, e a pluralidade de influências em suas ilustrações.

Através da inclusão de ilustrações de figuras arquetípicas no imaginário nacional num RPG de fantasia, não apenas o público brasileiro se veria mais representado, como o resto do mundo entraria em contato com fantasias de poder diferentes nos livros de RPG, podendo explorá-las e combiná-las com outras influências. Isso contrinuiria para a criação de personagens e histórias ainda mais diversas e com novas possibilidades narrativas.

7. ÍNDICE ICONOGRÁFICO

NÚMERO	TÍTULO	ORIGEM OU REFERÊNCIA	PÁGINA
1	Grupo jogando RPG	https://www.irlgameshop.com/blogs/blog/get-started-playing-dungeons-dragons-d-ddnd/	6
2	Livro do Jogador D&D 5e	https://dndstore.wizards.com/eu/fr/product/811474/2014-player-s-handbook-digital-plus-physical-bundle	7
3	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	8
4	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	9
5	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	10
6	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	11
7	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	12
8	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	13
9	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	14
10	Ilustração do Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Ren-son: Wizards of the Coast, 2014.	15
11	Um Fazendeiro Feiticeiro dispara Mísseis Mágicos com a aparência de Galinhas	Official Dungeons & Dragons Licensed. Tasha's Cauldron of Everything : A Magical Mixture of New Rules Options for the World's Greatest Roleplaying Game. Ren-son: Wizards of the Coast, 2020.	16

12	Livro do Jogador de D&D 1974	https://smolderingwizard.wordpress.com/2024/01/22/musings-on-odds-50th-anniversary	19
13	Ilustração Guia do Mestre D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	22
14	Coleta de Tesouros em D&D 4e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	23
15	Ilustração Guia do Mestre D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	25
16	Ilustração Guia do Mestre D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	26
17	Ilustração Guia do Mestre D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	27
18	Ilustração Livro do Jogador D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	28
19	Grupo de Goblins D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	30
20	Orcs D&D 4e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Monster Manual. Renson: Wizards of the Coast, 2008.	31
21	Goblins D&D 4e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Monster Manual. Renson: Wizards of the Coast, 2008.	31
22	O Ser humano em D&D 4e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook. Renson: Wizards of the Coast, 2008.	33
23	O Ser Humano em D&D 5e	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook. Renson: Wizards of the Coast, 2014.	34

24	Recorte da Figura 14	Official Dungeons & Dragons Licensed. Player's Handbook . Renson: Wizards of the Coast, 2009.	36
25	Recorte da Figura 16	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide . Renson: Wizards of the Coast, 2014.	37
26	Recorte da Figura 17	Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeon Master's Guide . Renson: Wizards of the Coast, 2014.	37
27	Painel Semântico da Cangaceira	Produzido pelo Autor	41
28	Painel de Referência da Cangaceira	Produzido pelo Autor	42
29	Estudos de Concepção da Cangaceira	Produzido pelo Autor	43
30	Esboço Final da Cangaceira	Produzido pelo Autor	44
31	Cangaceira	Produzido pelo Autor	45
32	Painel Semântico do Capoeirista	Produzido pelo Autor	46
33	Painel de Referência do Capoeirista	Produzido pelo Autor	47
34	Estudos de Composição do Capoeirista	Produzido pelo Autor	48
35	Esboço Final do Capoeirista	Produzido pelo Autor	49
36	Capoeirista	Produzido pelo Autor	50
37	Painel Semântico da Pajé	Produzido pelo Autor	51
38	Painel de Referência da Pajé	Produzido pelo Autor	52
39	Estudos de Composição da Pajé	Produzido pelo Autor	53
40	Esboço Final da Pajé	Produzido pelo Autor	54
41	Pajé	Produzido pelo Autor	55
42	Painel Semântico do Sambista	Produzido pelo Autor	56
43	Painel de Referência do Sambista	Produzido pelo Autor	57
44	Estudos de Composição do Sambista	Produzido pelo Autor	58
45	Esboço Final do Sambista	Produzido pelo Autor	59
46	Sambista	Produzido pelo Autor	60

7.1 ÍNDICES ICONOGRÁFICOS DOS PAINÉIS

7.1.1 ÍNDICE ICONOGRÁFICO PAINÉIS CANGACEIRA



Painel Semântico:

Todas as imagens: MELLO, Frederico Pernambuco de. *Estrelas de Couro: a Estética do Cangaço*. São Paulo: Escrituras, 2010.



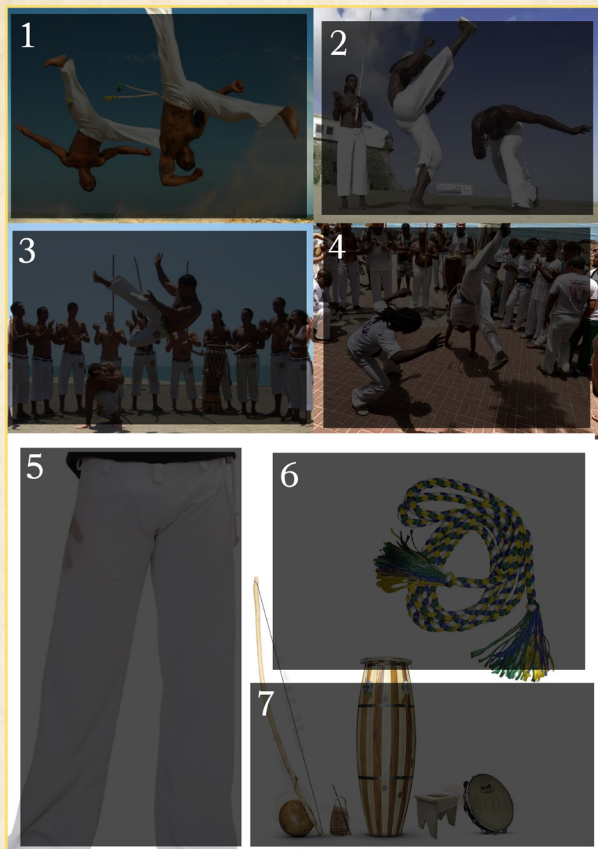
Painel de Referência:

1. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Xanathar's Guide to Everything**. Renson: Wizards of the Coast, 2017.

2, 7 e 11. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Player's Handbook**. Renson: Wizards of the Coast, 2014.

3-6, 8-10 e 12. MELLO, Frederico Pernambuco de. *Estrelas de Couro: a Estética do Cangaço*. São Paulo: Escrituras, 2010.

7.1.2 ÍNDICE ICONOGRÁFICO PAINÉIS CAPOEIRISTA



Painel Semântico:

1. <https://camaraduartina.sp.gov.br/luiz-henrique-quer-inclusao-de-aulas-de-capoeira-nas-atividades-esportivas-do-municipio/>

2. <https://www.redbull.com/br-pt/5-beneficios-que-a-capoeira-pode-te-dar>

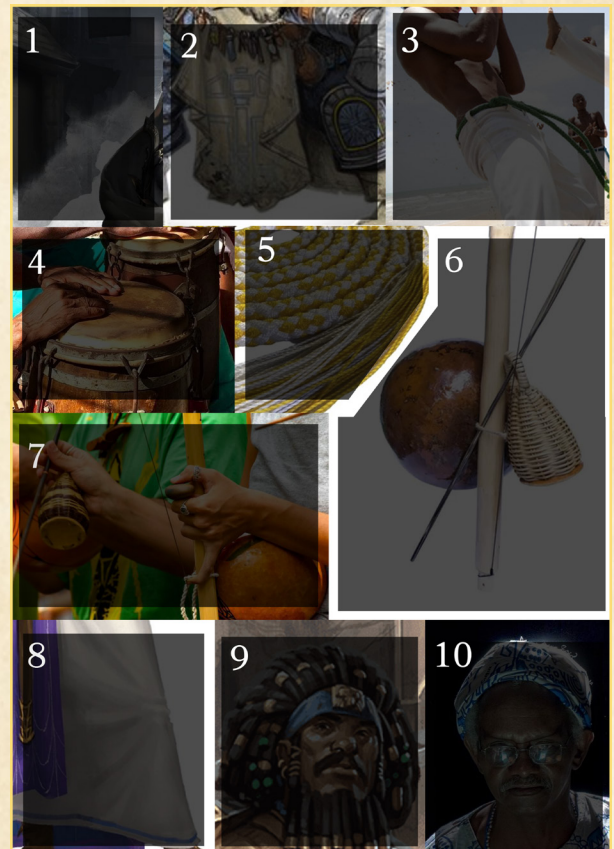
3. http://www.uel.br/com/agenciaueldenoticias/index.php?arq=ARQ_not&FWS_Ano_Edicao=1&FWS_N_Edicao=1&FWS_N_Texto=22842&FWS_Cod_Categoria=2

4. <https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao-fisica/capoeira.htm>

5. <https://www.bahiafightwear.com/capoeira-pants-abada-paulista-model-men>

6. <https://www.rabodearraia.com.br/corda/cordao-de-cetim-usado-para-graduacao-capoeira>

7. <https://loja.oacustico.com.br/berimbau-com-baqueta-e-caxixi-atabaque>



Painel de Referência:

1, 2 e 9. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Xanathar's Guide to Everything**. Renison: Wizards of the Coast, 2017.

3. <https://www.garcaemfoco.com.br/noticia/15580/garca-anuncia-vagas-gratuitas-para-aulas-de-capoeira>

4. <https://uk.pinterest.com/pin/857021004110622004/>

5. <https://shopee.com.br/CORD%C3%83O-DE-CAPOEIRA-i.901629944.23719933526>

6. <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1926401415-berimbau-profissional-capoeira-cabaca-media-JM>

7. Hands of a musician playing an Afro Brazilian percussion musical instrument called a berimbau during a capoeira performance in the streets of Brazil (Fred Pinheiro / stock.adobe.com)

8. Official Dungeons & Dragons Licensed

sed. **Xanathar's Guide to Everything**. Ren-son: Wizards of the Coast, 2017.

10. <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2023/11/moa-do-katende-morto-em-2018-revolucionou-cultura-afrobrasileira-e-virou-filme.shtml>

7.1.3 ÍNDICE ICONOGRÁFICO PAINÉIS PAJÉ



Painel Semântico:

1. A FICÇÃO MARAEY NA TERRA SEM MALES (<https://www.aula.org.br/Editorias2023/Artigos-Cientificos/MARAEY-Texto.pdf>)

2 e 7. Santa Cruz Cabralia, Bahia, Brazil - april 19, 2009: Pataxo Indians are seen during disputes at indigenous games in the Coroa Vermelha village in the city of Santa Cruz Cabralia (SHUTTERSTOCK / Joa Souza).

3. Meninas moças com traje ritual, Karaja, Foto: Chang Whan, Coleção Museu do Índio, 2009 (<https://www.flickr.com/photos/museudoindio2/>)

4. <https://www.ufmg.br/espacodo-conhecimento/pelos-mundos-indigenas-pataxo/> (Kayke Quadros).

5. SALVADOR, BAHIA / BRAZIL - May 29, 2017: Indians of the Pataxo etina is seen during demonstration in the city of Salvador (BA).

6. Indígenas Tabajara. <https://>

www.mpf.mp.br/pb/sala-de-imprensa/noticias-pb/mpf-recomenda-que-secretaria-de-seguranca-da-pb-permita-que-indigenas-tenham-nome-de-etnia-em-carteira-de-identidade.

8. A Pataxo archer takes aim. International Indigenous Games in Brazil. 29th October 2015. (Sue Cunningham / Alamy Stock Photo)

9. Dia Internacional dos Povos Indígenas: conheça alguns traços da cultura indígena presentes na cultura do sergipano. <https://portal.fslf.edu.br/blog/noticias/dia-internacional-dos-povos-indigenas-conheca-alguns-tracos-da-cultura-indigena-presentes-na-cultura-do-sergipano/>

10. <https://osprimeirosbrasileiros.mn.ufrj.br/pt/mundo-indigena/armamentos>

11. Indians from the Brazilian Amazon of the Dessana ethnic group presenting their culture and customs to tourists in their community. City of Manaus, state of Amazonas, Brazil, July 03, 2022 (SHUTTERSTOCK / Paulo Jr).

7.1.3 ÍNDICE ICONOGRÁFICO PAINÉIS PAJÉ



Painel de Referência:

1 e 13. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Player's Handbook.** Renson: Wizards of the Coast, 2014.

2. Meninas moças com traje ritual, Karaja, Foto: Chang Whan, Coleção Museu do Índio, 2009 (<https://www.flickr.com/photos/museudoindio2/>)

3. Lenine Martins, Secom-MT (<https://blog.atados.com.br/atados-convida-chirley-pankara-dia-internacional-dos-povos-indigenas/>)

4 e 7. <https://www.ufmg.br/espaco-doconhecimento/pelos-mundos-indigenas-pataxo/> (Kayke Quadros).

5 e 14. Santa Cruz Cabralia, Bahia, Brazil - april 19, 2009: Pataxo Indians are seen during disputes at indigenous games in the Coroa Vermelha village in the city of Santa Cruz Cabralia (SHUTTERSTOCK / Joa Souza).

6. <https://www.gov.br/funai/pt-br/>

[assuntos/noticias/2021/comitiva-da-funai-participa-de-ritual-do-kuarup-no-parque-do-xingu](https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2021/comitiva-da-funai-participa-de-ritual-do-kuarup-no-parque-do-xingu)

8. Striking portrait of an Asurini do Tocantins man, the winning entry of Survival International's 45th anniversary photo competition. © Giordano Ciprian

9. Pintura Pataxó, Paulo Neves (<https://www.flickr.com/photos/paulonevesjr/>)

10. SALVADOR, BAHIA / BRAZIL - May 29, 2017: Indians of the Pataxo etina is seen during demonstration in the city of Salvador (BA)

11. Secom (<https://conafer.org.br/574/>)

12. 19 de Abril, dia do Índio, Clayton Ferreira (<https://www.flickr.com/photos/claytonferreira/>)

7.1.4 ÍNDICE ICONOGRÁFICO PAINÉIS SAMBISTA



Painel Semântico:

1. <https://shopee.com.br/C%C3%BAica-Pequena-PVC-i.646749224.11185948736>

2. <https://loja.oacustico.com.br/pandeiro-profissional-couro-10-polegadas-natural-torelli>

3. <https://www.stillomusical.com.br/instrumentos-musicais/tamborim-de-a-co-torelli-6-pele-leitosa-baqueta-tripla>

4. Aula de Cuíca, Prof Júlio Viegas <https://www.youtube.com/watch?v=aOUHVFv5Kpk>

5. Momento (Candeia - 1973) <https://paragrafo2.com.br/a-tragedia-de-candeia/>

6. https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-2967182712-surdo-contemporanea-20-madeira-couro-178c-_JM

7. <https://www.meiahora.com.br/alo-comunidade/2020/12/6040660-cria-da-mangueira-cartola-deixou-legado-para-a-favela-que-vai-alem-da-musica.html#foto=1>

to=1

8. Militante do samba partido alto, Candeia é a expressão autêntica da cultura negra no Brasil. <https://jornal.unesp.br/2021/10/09/militante-do-samba-partido-alto-candeia-e-a-expressao-autentica-da-cultura-negra-no-brasil/>

9. <https://www.meiahora.com.br/alo-comunidade/2020/12/6040660-cria-da-mangueira-cartola-deixou-legado-para-a-favela-que-vai-alem-da-musica.html#foto=1>

10. <https://folhapress.folha.com.br/foto/5785703>

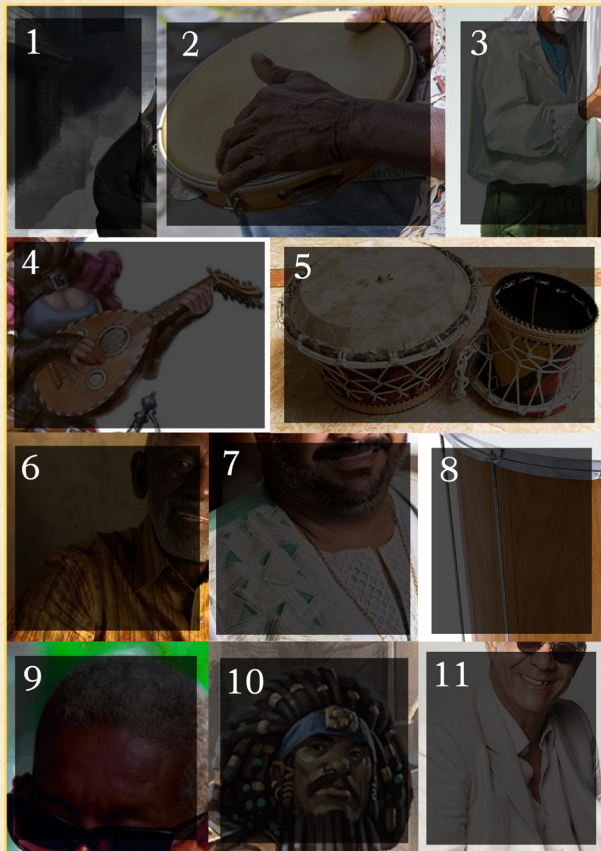
11. Cartola, Ismael e Mano Décio: longe das quadras. <https://veja.abril.com.br/coluna/reveja/o-encontro-historico-de-tres-lendas-do-samba-cartola-suave-ismael-solitario-mano-decio-oculto>

12. QCSL: Ritmos da bateria - Samba (Surdos). <https://www.youtube.com/watch?v=O4S3JX9XeAA>

13. Fundo de Quintal no Cacique de Ramos. <https://caciquederamos.com.br/nossa-historia/>

14. Mussum em foto divulgação dos Originais do Samba. <https://entretenimento.uol.com.br/album/2014/06/26/imagens-do-arquivo-pessoal-de-mussum-descobertas-na-pesquisa-do-livro-mussum-forevis---samba-me-e-trapalhoes.htm?imagem=9#fotoNav=8>

7.1.4 ÍNDICE ICONOGRÁFICO PAINÉIS SAMBISTA



Painel de Referência:

1 e 10. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Player's Handbook**. Renson: Wizards of the Coast, 2014.

2. Brazilian samba performance with musician playing tambourine in the streets of Pelourinho, city of Salvador, Bahia (Fred Pinheiro / stock.adobe.com).

3. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Eberron - Rising from the Last War**. Renson: Wizards of the Coast, 2018.

4. Official Dungeons & Dragons Licensed. **Xanathar's Guide to Everything**. Renson: Wizards of the Coast, 2017.

5. <https://travel.stackexchange.com/questions/48604/where-to-find-traditional-cuica-in-rio-de-janeiro>

6. <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/compositor-nelson-sargento-e-internado-com-covid-19-no-rio-de-janeiro/>

7. Instagram Arlindo Cruz. https://www.instagram.com/p/CVygsgjLV06/?hl=pt-br&img_index=1

8. <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-2969392121-surdo-madeira-samba-music-60x18-pele-animal-natural-tripe-JM>

9. <https://www.meiahora.com.br/alo-comunidade/2020/12/6040660-cria-da-mangueira-cartola-deixou-legado-para-a-favela-que-vai-alem-da-musica.html#foto=1>

11. <https://open.spotify.com/intl-pt/artist/3qZ2n5keOAat1SoF6bHwmb>

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SILVERMAN, Riley. What is Dungeons & Dragons? Disponível em: <https://www.dndbeyond.com/posts/1480-what-is-dungeons-dragons>. Acesso em: 18 de junho de 2023.

COLVILLE, Matt. History of D&D, Part I: OD&D 1974. (2014). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nnjA4D0Z4pM&list=PLlUk42GiU2gtSENF3Rm2oLJLkUsaJ_A&index=1. Acesso em: 18 de junho de 2023.

COLVILLE, Matt. History of D&D, Part VI: Second Edition 1989. (2015). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yWkIVQHDIxU&list=PLlUk42GiU2gtSENF3Rm2oLJLkUsaJ_A&index=6. Acesso em: 18 de junho de 2023.

COLVILLE, Matt. The History of D&D, Part VII: Third Edition (2000). (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jFsI91djmQM&t=934s>. Acesso em: 18 de junho de 2023.

COLVILLE, Matt. So, We're Making Our Own RPG. (2023). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nnjA4D0Z4pM&list=PLlUk42GiU2gtSENF3Rm2oLJLkUsaJ_A&index=1. Acesso em: 20 de junho de 2023

WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON, Jon; WITWER, Sam; Official Dungeons & Dragons Licensed. Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History. Berkeley: Ten Speed Press, 2018

TRESCA, Michael J. The Evolution of Fantasy Role-playing Games. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

SCHICK, Lawrence. Heroic Worlds: a History and Guide to Role-playing Games. Buffalo: Prometheus, 1991.

ARNESON, Dave; GYGAX, Gary. Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargame Campaigns with Pencil and Paper and Miniature Figures - Men & Magic. Lake Geneva: TSR, 1974.

Official Dungeons & Dragons Licensed. Tasha's Cauldron of Everything: A Magical Mixture of New Rules Options for the World's Greatest Roleplaying Game. Rensselaer: Wizards of the Coast, 2020.

Official Dungeons & Dragons Licensed. Xanathar's Guide to Everything. Rensselaer: Wizards of the Coast, 2017.

Official Dungeons & Dragons Licensed. Mordenkainen's Tome of Foes. Rensselaer: Wizards of the Coast, 2018.

Official Dungeons & Dragons Licensed. Eberron - Rising from the Last War. Rensselaer: Wizards of the Coast, 2018.

BESTLEY, Russell; NOBLES, Ian. Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. Worthing: AVA Pub SA, 2005

MELLO, Frederico Pernambucano de. Estrelas de Couro: a Estética do Cangaço. São Paulo: Escrituras, 2010.

<https://www.artstation.com/artwork/1bly3>. Acesso em: 25 de junho de 2023.

<https://www.deviantart.com/wasenski/art/Queen-Azshara-775664653>. Acesso em: 25 de junho de 2023.

<https://www.artstation.com/artwork/lxz8Gz>. Acesso em: 25 de junho de 2023.

<https://www.artstation.com/artwork/xP9v2>. Acesso em: 25 de junho de 2023.

<https://dungeonsmaster.com/2013/04/the-art-of-dd-part-3/>. Acesso em: 25 de junho de 2023.

<https://screenrant.com/dungeons-dragons-best-year-sales-ever-wizards-coast/> By Peter Morics

Published Apr 22, 2020

<https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/05/19/2020-was-the-best-year-ever-for-dungeons--dragons/> Rob Wieland

<https://www.irlgameshop.com/blogs/blog/get-started-playing-dungeons-dragons-d-ddnd/>

<https://smolderingwizard.wordpress.com/2024/01/22/musings-on-odds-50th-anniversary/>

<https://dndstore.wizards.com/eu/fr/product/811474/2014-player-s-handbook-digital-plus-physical-bundle>