

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO

Mirela Martins de Andrade

Eria – histórias e deuses:
um projeto editorial de cenário de campanha para RPG de mesa

São Paulo
2023

Mirela Martins de Andrade

Eria – histórias e deuses:

um projeto editorial de cenário de campanha para RPG de mesa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Jornalismo e Editoração da
Universidade de São Paulo, como parte dos
requisitos para a obtenção do título de Bacharel
em Comunicação Social com habilitação em
Editoração.

Orientador: Luciano Guimarães

São Paulo

2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Andrade, Mirela Martins de
Eria - histórias e deuses: um projeto editorial de
cenário de campanha para RPG de mesa / Mirela Martins de
Andrade; orientador, Luciano Guimarães. - São Paulo,
2023.
83 p.: il. + inclui livro "Eria - histórias e deuses".

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Jornalismo e Editoração / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. RPG. 2. Role-Playing Game. 3. Projeto Editorial. 4.
Manuscritos Medievais. I. Guimarães, Luciano . II.
Título.

CDD 21.ed. -
070.5

Mirela Martins de Andrade

Eria – histórias e deuses:
um projeto editorial de cenário de campanha para RPG de mesa

Data de aprovação: ___/___/___

Banca Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Luciano Guimarães

Membro Titular: Prof. Dr. Paulo Nascimento Verano

Membro Titular: Prof. Dr. Vitor Blotta

Local: Universidade de São Paulo – Escola de Comunicações e Artes

Dedico este trabalho à minha esposa Laura, que esteve ao meu lado em todos os momentos e me auxiliou em todas as etapas deste projeto. À minha mãe, que está sempre pronta para me apoiar. E aos meus amigos de RPG, com quem já contei várias histórias e vivi diversas aventuras.

"We've created characters and societies
and stories that we'd like to see in front
of us in the real world, in some ways.
But maybe not the five ancient dragons."

(O'Brien, Liam, 2023)

RESUMO

ANDRADE, Mirela Martins de. **Eria – histórias e deuses:** um projeto editorial de cenário de campanha para RPG de mesa. 2023. 83 p. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Comunicação Social – Editoração) – Departamento de Jornalismo e Editoração, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

Este projeto propõe a edição de um cenário de campanha inédito para o sistema de RPG *Dungeons & Dragons* se utilizando de elementos gráficos comumente presentes nos manuscritos medievais. O intuito é entender a importância da imersão dentro de um jogo de RPG de mesa e como a materialidade do livro é capaz de proporcionar uma experiência de leitura mais envolvente. O projeto busca lançar uma luz um pouco mais histórica em cima das produções editoriais de RPG de mesa que se relacionam intimamente ao conceito de fantasia medieval, fazendo com que o livro, enquanto objeto, seja um dos elementos que auxiliam a aprofundar a experiência imersiva e imaginativa do jogo. O projeto foi desenvolvido a partir do estudo das produções de manuscritos iluminados durante a Idade Média, e estas produções serviram como base para a concepção gráfica de *Eria – histórias e deuses*.

Palavras-chave: RPG. Role-Playing Game. Projeto editorial. Manuscritos medievais.

ABSTRACT

This project proposes the edition of an original campaign setting for the Dungeons & Dragons RPG system using graphic elements commonly presented in medieval manuscripts. The aim is to understand the importance of immersion within a tabletop RPG game and how the materiality of the book is capable of providing a more immersive reading experience. The project seeks to shed a more historical light on tabletop RPG editorial productions that are closely related to the concept of medieval fantasy, converting the book, as an object, into one of the elements that help to deepen the immersive and imaginative characteristics of the game. The project was developed from a study of medieval illuminated manuscripts, and these productions have been used as the fundamental references for *Eria – histórias e deuses*'s graphic design.

Keywords: RPG. Role-Playing Game. Editorial project. Medieval illuminated manuscripts.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O QUE É RPG?	13
1.1 Como funciona um RPG de mesa?.....	13
1.2 Como funciona uma sessão de RPG?	19
1.2.1 Situação 1	20
1.2.2 Situação 2	21
1.2.3 Situação 3	22
1.3 Dungeons & Dragons e a história do RPG de mesa	23
1.4 A popularização do RPG de mesa nos dias atuais	26
2 APRESENTAÇÃO DA OBRA ERIA – HISTÓRIAS E DEUSES	35
2.1 O que é um cenário de campanha?	35
2.2 Conteúdo da obra.....	36
2.2.1 Eria	36
2.2.2 Criação.....	36
2.2.3 Era do Equilíbrio.....	36
2.2.4 Deuses.....	37
2.2.5 Outras Entidades.....	37
2.2.6 Divergência.....	37
2.2.7 Histórias Antigas.....	37
2.2.8 Reconstrução	38
2.3 Perfil do público leitor	38
2.4 Diferencial da edição.....	39
3 DIMENSÃO PROJETUAL	41
3.1 Dimensão topográfica	41
3.2 Dimensão tipográfica	48
3.3 Dimensão iconográfica.....	52
3.3.1 Bordas florais	52
3.3.2 Aberturas de capítulo	54
3.3.3 Ilustrações junto ao texto.....	56
3.3.4 Ilustrações de subcapítulo.....	60
3.3.5 Mapa de Eria	63

3.4 Dimensão cromática.....	65
3.4.1 <i>Carbon black</i>	65
3.4.2 <i>Bone black</i>	65
3.4.3 <i>Umber</i>	66
3.4.4 <i>Red ochre</i>	67
3.4.5 <i>Yellow ochre</i>	67
3.4.6 <i>Lime white</i>	68
3.4.7 <i>Madder lake</i>	69
3.4.8 <i>Carmine lake</i>	69
3.4.9 <i>Realgar</i>	70
3.4.10 <i>Malachite</i>	70
3.4.11 <i>Orpiment</i>	71
3.4.12 <i>Indigo</i>	71
3.4.13 <i>Azurite</i>	72
3.4.14 <i>Red lead</i>	72
3.4.15 <i>Vermilion</i>	73
3.4.16 <i>Green earth</i>	73
3.4.17 <i>Verdigris</i>	74
3.4.18 <i>Lead white</i>	75
3.4.19 <i>Coloração dos vitrais</i>	75
3.5 Dimensão material	75
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS	79

INTRODUÇÃO

Os jogos de RPG de mesa são uma forma de entretenimento que combina narrativa colaborativa, imaginação e estratégia. Apesar de ter se originado na década de 1970, esse tipo de jogo vem experimentando um ressurgimento notável nas últimas décadas, especialmente devido ao acesso à internet e à intensificação do processo de globalização. Este Trabalho de Conclusão de Curso busca explorar o fenômeno dos RPGs de mesa e, a partir daí, apresentar uma proposta de edição gráfica para um cenário de campanha que se diferencie dos disponíveis no mercado atual.

Apesar dos RPGs de mesa possuírem raízes profundas na cultura geek e nerd, esses jogos vêm conquistando uma audiência cada vez mais ampla e diversa. Enquanto algumas pessoas consideram esses jogos como simples passatempos, outras veem neles uma forma de expressão artística e também de socialização. O RPG de mesa é um tipo de jogo que oferece aos seus participantes a possibilidade de explorar mundos imaginários, viver através de personagens fictícios e, principalmente, contar histórias de uma forma coletiva. A riqueza narrativa e a flexibilidade inerente a esses jogos faz com que esse mercado editorial seja um terreno fértil para a criação de conteúdos altamente especializados, com o objetivo de atender a um crescente mercado de nicho.

A principal motivação para a realização desse projeto surge de uma perspectiva muito vinculada à esfera pessoal. A minha história com o RPG se iniciou em 2018, quando aceitei o convite de um amigo para me juntar a um grupo que vinha jogando sessões de *Dungeons & Dragons* no Instituto de Matemática e Estatística da USP. Em 2019 joguei outra campanha com esse mesmo grupo de amigos e, em 2020, quando nos preparávamos para iniciar a nossa 3ª campanha de *Dungeons & Dragons*, tivemos um grande impedimento em relação às sessões de RPG presenciais: a pandemia da Covid-19. Apesar da pandemia, o nosso mestre propôs que continuássemos a jogar de forma virtual, tanto para mantermos contato quanto para suprirmos a falta de socialização provocada pelos tempos de isolamento social. Com isso, durante os anos de 2020 e 2021 eu participei de diversas campanhas de RPG online através de chamadas em grupo por Discord¹, e foi durante esse período que experimentei diversos outros sistemas para além do tradicional *Dungeons & Dragons*. Com o fim do isolamento social e o retorno das atividades presenciais, nosso grupo também voltou a jogar presencialmente a partir de 2022.

¹ O Discord é uma plataforma de comunicação online que combina elementos de *chat* de texto, *chat* de voz e serviço de mensagens instantâneas. Ele se tornou uma ferramenta popular para comunicação em tempo real, especialmente em ambientes online onde a colaboração e a interação são fundamentais.

Apesar do RPG ter feito parte do meu cotidiano durante a pandemia, e de terem sido proveitosas e divertidas as histórias que contamos nesse período, a volta das sessões presenciais foi comemorada por todos. É claro que a possibilidade de realizar sessões de RPG à distância é, por si só, um grande fator positivo em relação à essa modalidade de jogo, mas ao mesmo tempo o jogo se torna vulnerável às oscilações da internet e eventuais falhas de comunicação, além de inevitavelmente proporcionar um maior distanciamento entre os jogadores. Ao meu ver, os jogos presenciais apresentam uma atmosfera única, baseada na sensação de se reunir com amigos, sentar ao redor de uma mesa e compartilhar uma experiência social, fazendo com que a conexão social seja mais autêntica e profunda, e gerando laços mais fortes entre os membros do grupo. Além de que jogar presencialmente permite interações mais diretas com os outros jogadores e faz com que o diálogo possa fluir de maneiras mais naturais, o que contribui para uma experiência mais imersiva durante o jogo.

Para além disso, o conteúdo que compõe o cenário de campanha proposto nesse trabalho descreve o universo que venho explorando desde 2022, juntamente com o meu grupo de RPG. Com isso, o projeto também adquiriu, para mim, um teor afetivo, e a sua produção foi acompanhada de perto por esse grupo de amigos com os quais já compartilhei diversas histórias em ambientes imaginários.

Eria – histórias e deuses é um cenário de campanha inédito, elaborado pelo mestre de RPG do grupo do qual eu faço parte, e sua edição vêm com o propósito de trazer um maior destaque para o livro enquanto objeto. A edição desse cenário de campanha se propõe a ser uma edição mais especializada, que preza por uma maior similaridade com a historicidade do livro medieval. Por se tratar de um jogo pautado pela imaginação, a imersão dentro do ambiente jogado é de vital importância para o bom aproveitamento do jogo, e é justamente por este motivo que o projeto editorial de *Eria – histórias e deuses* se apresenta como uma proposta diferenciada ao aproximar mais o jogador do período medieval.

Como o cenário de campanha *Eria – histórias e deuses* foi elaborado com base no sistema de RPG *Dungeons & Dragons* 5^a Edição, é inevitável que haja um foco maior nesse sistema no momento em que a história e popularização do RPG de mesa for abordado, mas isso não impede que outros sistemas importantes para a história do jogo sejam citados no trabalho. Além disso, como *Dungeons & Dragons*, assim como *Eria – histórias e deuses*, são ambientados dentro de um conceito denominado como fantasia medieval, toda a proposta de edição do livro será fortemente ligada à apropriação de elementos gráficos que eram comumente utilizados nos manuscritos medievais.

Este projeto está estruturado em três capítulos distintos. O primeiro deles se dedica a abordar aspectos mais específicos dos RPGs de mesa, incluindo seu surgimento, sua história e sua crescente popularização nos dias atuais. O segundo capítulo tem como objetivo apresentar o cenário de campanha trabalhado neste projeto, se aprofundando em seus conteúdos e na proposta de edição diferenciada ao qual ele se propõe. Por fim, o terceiro capítulo se aprofunda na dimensão projetual deste projeto de edição, abordando os detalhes gráficos e justificando as escolhas tomadas para o projeto gráfico da obra.

Com isso, o objetivo deste trabalho é apresentar um mercado editorial de nicho que vem demonstrando grande crescimento e, com as possibilidades que se abrem dentro deste mercado, lançar uma luz um pouco mais histórica em cima das produções editoriais de RPG de mesa, se utilizando de um detalhado projeto gráfico para exemplificar tal objetivo.

1 O QUE É RPG?

O primeiro passo para se explicar o que é um RPG é entender o que a própria sigla significa. RPG é uma sigla em inglês para *Role-Playing Game*, que pode ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. O RPG pode ser dividido em dois grandes grupos, sendo um deles referente aos jogos eletrônicos para videogame e/ou computador, chamados de *Computer Role-Playing Games* (CRPG), e o outro referente ao que chamamos de RPG de mesa ou, em inglês, *Tabletop Role-Playing Games* (TRPG). O presente trabalho se localiza dentro do universo do RPG de mesa, ou seja, toda vez que o termo RPG for abordado estaremos deixando de lado os *Computer Role-Playing Games* e focando exclusivamente nos *Tabletop Role-Playing Games*.

1.1 Como funciona um RPG de mesa?

O RPG de mesa é um jogo baseado no encontro de pessoas que, reunidas, se dedicam a contar uma história através de personagens que elas mesmas criaram, e o jogo se assemelha bastante a um teatro de improviso.

Para começar, é importante explicar alguns termos que são necessários para entender melhor o funcionamento de um RPG de mesa. Chamamos de “sessão de RPG”, ou apenas “sessão”, cada uma das vezes que um grupo se reúne para jogar este jogo. Cada sessão é como um episódio de uma série, responsável por desenvolver parte da história, mas sem deixar de depender dos outros episódios para sua contextualização e continuidade. Chamamos de “campanha de RPG”, ou apenas “campanha”, uma série contínua de sessões interconectadas. Uma campanha é conduzida ao longo do tempo e geralmente possui uma narrativa em andamento que evolui com o progresso dos personagens dos jogadores. Além disso, dentro do jogo uma das pessoas é a responsável por narrar e guiar a história que está sendo contada, e ela é chamada de “narrador” ou “mestre”. Enquanto isso, as outras pessoas que participam do jogo e interagem com o mundo a partir de seus próprios personagens são chamadas de “jogadores”.

Embora possam existir vários jogadores em uma mesma sessão de RPG, normalmente existe apenas um mestre narrando e conduzindo a aventura. Um mestre de RPG é escolhido baseado em diversos fatores a depender do contexto em que o jogo está ocorrendo, mas o mais comum é que uma das pessoas se voluntarie para ser o mestre. Muitas vezes esse voluntário é alguém que possui boas habilidades narrativas e a capacidade de criar histórias cativantes e

envolventes, e também é muito comum que o mestre seja alguém que já tem experiência em assumir esse papel.

Já o papel de um jogador de RPG é o de interpretar o seu personagem, o que envolve tomar decisões, responder a situações imaginárias e interagir com os outros personagens presentes no universo do jogo. Cada jogador é responsável por criar um personagem e atribuir-lhe uma história, características, habilidades e objetivos, e com o personagem criado o jogador passa a explorar o mundo fictício guiado pelo mestre de jogo através de investigações, negociações, discussões, lutas com monstros e etc. Além disso, alguns jogadores também conferem maneirismos aos seus personagens, alterando seus próprios modos, sua própria linguagem e até sua própria voz para interpretar o personagem de forma mais aprofundada.

Para além das pessoas que irão participar do jogo, o RPG de mesa conta com vários elementos para ser jogado, alguns materiais e outros imateriais.

O principal elemento material do jogo é o livro de regras. Para cada tipo diferente de RPG de mesa existe um livro de regras correspondente, também chamado de “sistema”, no qual estão descritas todas as regras do jogo. O livro de regras também contém explicações sobre o universo no qual o jogo irá ocorrer, apresentando elementos históricos significativos e também a ambientação central do jogo. Por exemplo, no sistema *Dungeons & Dragons* a ambientação está centralizada na fantasia medieval, e todos os elementos de história apresentados no livro estão inseridos em um período medieval com elementos fantásticos. Já no sistema *Delta Green* a ambientação é centralizada em um cenário da era contemporânea para o jogo de RPG *Call of Cthulhu*, unindo os elementos de horror presentes nos contos de H.P. Lovecraft com elementos da atualidade².

Com isso, o livro de regras serve para que os jogadores tenham por onde se guiar ao criar seus próprios personagens, escolhendo suas habilidades de acordo com o sistema utilizado. Além disso, o livro também serve de apoio para que o mestre possa estruturar a história a ser narrada, além de fornecer detalhadamente as regras a serem administradas. O livro de regras é suficiente para introduzir uma pessoa ao universo e às regras do jogo, porém muitos sistemas contam com expansões do livro de regras básico, com o objetivo de expandir o mundo do jogo e também para oferecer mais opções de customização para os personagens a serem criados.

² Na primeira vez que joguei uma mesa de RPG utilizando o sistema de *Delta Green*, a história foi contada na cidade de São Paulo no ano de 2018, e dentro do jogo era comum o uso de celulares e da internet. Isso mostra como cada sistema abre espaço para uma ambientação única, podendo ser fixada em períodos históricos específicos e adotando níveis diferentes de fantasia no jogo.

Para realizar o jogo, tanto o mestre quanto todos os jogadores se sentam ao redor de uma mesa e dispõe, no espaço à sua frente, os materiais que utilizarão durante a sessão. A princípio, os materiais necessários são a “ficha de personagem”, lápis, borracha e um conjunto de dados³ que recebe um nome de acordo com o número de faces que possui. A ficha de personagem⁴ é um documento que contém informações importantes sobre o personagem interpretado por cada jogador, e geralmente inclui campos para informações básicas como nome do personagem, raça, classe e alinhamento, além de conter seções para estatísticas, habilidades, perícias, equipamentos, magias, histórico do personagem, entre outros detalhes relevantes. E como os equipamentos dos personagens, assim como algumas estatísticas, podem sofrer alterações durante o jogo, é importante ter à mão lápis e borracha para anotar essas mudanças.

Já no lugar onde o mestre ficará sentado comumente existe uma espécie de tela dobrável chamada de “escudo do mestre”. O escudo do mestre é geralmente colocado entre o mestre e os jogadores e serve como uma barreira física que oculta parte das informações do mestre de outros participantes da mesa. Atualmente, tanto os escudos do mestre quanto as fichas de personagem são, às vezes, substituídos por notebooks ou tablets, fazendo com que a organização das informações, tanto do mestre quanto dos jogadores, possa ser feita de forma mais tecnológica e automatizada.

³ Um conjunto de dados é composto, normalmente, por 7 dados diferentes, sendo eles: o “d4” que é um dado de 4 faces, o “d6” que é um dado de 6 faces, o “d8” que é um dado de 8 faces, dois “d10” que são dados de 10 faces (sendo que um deles é numerado de 0 a 9 e o outro de 00 a 90 e, ao jogar os dois juntos, o chamamos de “d100” pois seus resultados variam de 1 a 100), o “d12” que é um dado de 12 faces, e o “d20” que é um dado de 20 faces.

Cada sistema possuí regras específicas para a utilização desses dados, e enquanto alguns sistemas utilizam todos eles, outros podem se utilizar de apenas um desses tipos de dados.

⁴ Apesar de cada sistema de RPG disponibilizar um modelo de ficha de personagem para ser utilizado no jogo, também é possível utilizar cadernos para anotar todas as informações e detalhes relevantes do seu personagem.

Figura 1 – Jogadores jogam D&D dispondendo de fichas de personagens, cadernos, tablets, dados, caixas para rolar os dados, miniaturas e tabuleiro com marcações quadriculadas



Fonte: De autoria própria, 2023.

Existem diversos outros elementos materiais que podem estar presentes em sessões de RPG de mesa, mas seu uso não é obrigatório. Os mais comuns entre eles são os tabuleiros, normalmente divididos em quadrados ou hexágonos, e as miniaturas, feitas de chumbo, resina, MDF ou improvisadas com outros materiais. O uso de tabuleiros e miniaturas é mais comum no sistema de *Dungeons & Dragons*, pois servem para representar de forma mais clara as cenas de combate, mas o jogo também pode ser jogado sem elas. E, para além disso, muitos outros elementos materiais podem ser usados em cenas de combate dentro de *Dungeons & Dragons*, como “marcadores de iniciativa”, que indicam a ordem de ação de cada um dos jogadores dentro de uma batalha; “anéis de condição”, que ajudam a acompanhar condições e outros status que estejam afetando determinada miniatura; “plataformas de voo”, que posicionam personagens e criaturas que estejam voando durante uma batalha; “marcadores de áreas de magia”, que

auxiliam jogadores a calcular a distância e a área que determinadas magias podem afetar; “poções de cura”, que já deixam separados os dados a serem rolados pelo personagem ao tomar uma poção de cura dentro do jogo; e etc.

Como já dito anteriormente, nenhum dos itens citados acima é necessário para que o jogo ocorra, e sua obtenção é completamente opcional. Quando eu joguei a minha primeira sessão de RPG eu tinha apenas um conjunto de dados e minha ficha de personagem, mas com o passar dos anos, outros elementos foram sendo adquiridos, e hoje eu tenho uma coleção bem mais diversa de dados de RPG. Apesar de não serem de uso obrigatório, esses itens são muito atrativos por conferirem um maior grau de imersão no jogo através de uma melhor visualização das cenas de combate, e alguns deles podem ser feitos à mão, como é o caso dos marcadores de iniciativa presentes na Figura 3.

Figura 2 – Diversos dados de RPG, os feitos de resina se encontram dentro da bandeja de dados, e os feitos de metal se encontram na frente da bandeja.



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 3 – Escudo do mestre com pregadores coloridos que indicam a ordem de iniciativa



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 4 – Marcador de área de magia sendo colocado em cima de um tabuleiro com miniaturas e uma das miniaturas possuí um anel de condição



Fonte: De autoria própria, 2023.

Porém, apesar de ser possível utilizar diversos elementos materiais e acessórios, a maior parte do jogo ocorre de forma imaterial. Um jogo de RPG de mesa consiste, principalmente, em uma narrativa oral, efetuada pelo mestre, que se intercala com as falas, ações e decisões tomadas pelos jogadores enquanto interpretam seus próprios personagens. Com isso, a história vai sendo construída de forma coletiva entre todos os que participam do jogo. Uma campanha só é concluída quando vários objetivos são alcançados, e estes objetivos dependem muito da história que está sendo contada e muitas vezes envolvem um problema maior do que os que são enfrentados pontualmente durante cada uma das sessões. Justamente por isso, a história de uma campanha se prolonga em diversas sessões, cada uma delas durando algumas horas, e a história de uma campanha pode durar meses ou até mesmo anos⁵.

⁵ A frequência na qual as sessões são jogadas depende muito de cada grupo de jogadores, e as datas de jogo são costumeiramente acordadas de maneira prévia. As sessões podem ser jogadas semanalmente, a cada 15 dias ou até mesmo mensalmente, tudo depende da disponibilidade das pessoas que irão participar do jogo. Justamente pelo espaçamento entre as sessões, é comum que os jogos se estendam por longos períodos de tempo. Assim, quando é dito que uma campanha pode durar anos não estou me referindo a mais de 365 sessões, pois o RPG dificilmente é jogado diariamente.

Além disso, a quantidade de horas que cada sessão dura também depende da disponibilidade dos envolvidos e da disposição que eles apresentam para jogar, mas uma sessão costuma durar de 3 a 6 horas.

Consequentemente, por ser um jogo que ocorre majoritariamente de forma imaterial, a imersão é um fator fundamental para o bom andamento do jogo. É importante que o mestre esteja sempre ambientando de forma detalhada as cenas nas quais os jogadores se encontram e, por outro lado, é essencial que os jogadores estejam imersos nessa narrativa não só para poderem interpretar melhor seus personagens, mas também para poderem entender melhor a história que está sendo contada e aproveitá-la mais profundamente. Como o cenário de um RPG de mesa muitas vezes se distancia grandemente da realidade em que vivemos, essa imersão também é importante para fazer com que nos afastemos mais do nosso cotidiano e possamos mergulhar de cabeça nesse novo universo que vai se desdobrando a nossa frente.

1.2 Como funciona uma sessão de RPG?

Como dito anteriormente, um jogo de RPG de mesa se assemelha bastante a um teatro de improviso. Para tornar essa afirmação mais clara, a presente seção se dedica a exemplificar a forma como uma sessão costuma ocorrer.

É importante ressaltar que, antes que a primeira sessão de uma campanha ocorra, muitas coisas já tiveram que ser criadas tanto pelo mestre quanto pelos jogadores. O primeiro passo para que uma campanha ocorra é a definição do sistema a ser jogado e, a partir daí, o mestre já apresenta um cenário para que os jogadores possam se situar no mundo em que vão jogar e ambientar melhor seus personagens⁶. Depois disso, é necessário que cada jogador crie seu personagem, sua respectiva história e sua ficha. Só então é possível marcar a primeira sessão que dará início a uma nova campanha.

Para explicar o funcionamento de uma sessão serão usadas algumas situações que ocorrem normalmente durante uma aventura e, a partir delas, mostrar ações e falas que cada um dos participantes pode tomar, tanto como pessoas quanto como personagens. Dessa forma, tudo que for escrito depois dos dois pontos se trata da fala de determinada pessoa, e apenas as falas que estiverem em itálico se tratam das falas de determinada pessoa enquanto personagem. Essa diferenciação é importante para ilustrar como, durante uma sessão, há uma mistura entre

No meu caso, meu grupo de RPG se encontra para jogar a cada 15 dias, e as nossas sessões costumam durar 6 horas. Mas já houveram algumas sessões pontuais que, por possuírem muitos acontecimentos num mesmo dia de jogo, chegaram a durar 8 horas.

⁶ *Eria – histórias e deuses* foi inicialmente confeccionada nessa etapa, sendo criada pelo nosso mestre para ambientar a campanha e servir de base para que entendêssemos o mundo e pudéssemos criar nossos personagens dentro dele.

descrição e falas de personagem feita por cada um dos jogadores. As situações exemplificadas a seguir se baseiam no sistema *Dungeons & Dragons*.

1.2.1 Situação 1

Mestre: Vocês estão na entrada de um calabouço. O ar é frio e úmido, e uma escuridão profunda se estende à medida que vocês avançam. O que vocês fazem?

Jogador 1 (Guerreira): Eu me coloco na frente do grupo e falo: *Esperem um pouco! Preciso verificar se há alguma armadilha na entrada.*

Mestre: Pode rolar seu teste de Sobrevivência⁷.

Jogador 1 (Guerreira): Tirei 15 no dado, mais 3 de bônus de Sobrevivência. Total de 18.⁸

Mestre: Ótimo! Você examina cuidadosamente a entrada e não encontra nenhuma armadilha óbvia. O caminho está livre. O que vocês fazem a seguir?

Jogador 2 (Maga): *Eu não sei se vocês conseguem ver nessa escuridão, mas eu com certeza não consigo.* Então eu vou acender a minha tocha para iluminar o caminho à frente.

Mestre: A luz brilhante da tocha agora ilumina o corredor escuro. Você pode ver algumas portas à frente. O que fazem?

E assim a narrativa prossegue, os jogadores continuamente tomam decisões e fazem rolagens de dados para determinar o sucesso ou o fracasso de suas ações. O mestre mantém a narrativa fluindo enquanto se adapta às escolhas dos jogadores e usa as regras do sistema quando necessário. O mestre está continuamente descrevendo os ambientes e apresentando desafios para os jogadores resolverem, além de também interpretar personagens não-jogáveis que os jogadores encontrarem durante a aventura.

⁷ Um teste de habilidade é uma mecânica usada para determinar o sucesso ou fracasso de uma ação realizada por um personagem do jogo. Neste caso, é uma jogada de dado (com um d20) adicionando o bônus de Sobrevivência do personagem

⁸ Não é necessário descrever toda a conta feita para chegar no resultado, geralmente o jogador fala apenas o resultado final com o bônus já somado.

1.2.2 Situação 2

Mestre: Vocês estão andando pela floresta quando, de repente, ouvem vozes roucas e avistam três goblins à frente. Eles parecem hostis e começam a se aproximar. Eu preciso que vocês rolem iniciativa⁹.

(Os resultados da rolagem de iniciativa são os seguintes: Guerreira: 18; Maga: 12; Ladino: 5; Goblins: 10. Ou seja, o Guerreiro será o primeiro a agir durante o combate.)

Guerreira: Vou atacar o goblin mais próximo com a minha espada. Tirei 15, com +4 do meu bônus de ataque isso dá um 19.

Mestre: 19 acerta, pode rolar o dano.

Guerreira: Minha espada causa 1d8 de dano. Eu tirei 6, + 4 que é o meu bônus de força, então 10 de dano.

Mestre: Certo, menos 10 de vida. Mago, agora é a sua vez.

Maga: Vou lançar uma Bola de Fogo no grupo de goblins! O total da rolagem foi 17.

Mestre: 17 acerta, pode rolar o dano.

Maga: O dano da magia é de 3d6, o total foi 12 de dano de fogo.

Mestre: Certo, agora é a vez dos goblins. Eles se separam e cada um deles se aproxima de um de vocês. O que vai bater no guerreiro tirou um 7 e errou. O que vai bater no mago tirou um 15, isso é um acerto e você toma 4 de dano. O que vai bater no ladino tirou um 19, que também acerta, e você toma 6 de dano. Ladino, agora é você;

Ladino: Vou usar minha adaga para atacar o goblin que está na minha frente. Tirei um 14.

⁹ Uma rolagem de iniciativa é uma rolagem de dado (geralmente um d20) para determinar a ordem de iniciativa, que indica em que ordem cada personagem e inimigo agirá.

Mestre: 14 acerta, pode rolar o dano.

Ladino: O dano da adaga é 1d4, então 3 pontos de dano.

O combate continua, em rodadas, até que todos os inimigos sejam derrotados ou que os jogadores decidam fugir, e cada rodada representa cerca de 6 segundos de ação no jogo.

1.2.3 Situação 3

Mestre: Vocês estão na taverna descansando após a luta. Nara (Guerreira) está sentada em uma das mesas limpando a sua espada, enquanto isso Yavanna (Maga) está sentada no balcão pedindo uma bebida para o taverneiro.

Yavanna (Maga): Eu vou pegar duas canecas de cerveja e ir me sentar com a Nara, oferecendo uma das canecas pra ela. *Nara, sobre a batalha mais cedo... você estava incrível com a sua espada.*

Nara (Guerreira): *Ah, obrigada Yavanna. Mas a verdade é que sua Bola de Fogo fez o maior estrago neles. Você sabe posicionar ela muito bem, nem chegou a me queimar.*

Yavanna (Maga): *Acho que adquiri essa habilidade depois de anos estudando na Academia de Magia. Mas e você, como consegue lutar daquele jeito sem perder a compostura?*

Nara (Guerreira): *Bem, parte disso é fé, você sabe. Minha devoção à deusa da guerra me dá força durante a batalha. E outra parte disso é teimosia, eu realmente não quero perder mais ninguém durante uma batalha.*

Yavanna (Maga): *Faz sentido, acho que todos nós, de certa forma, lutamos para não perder mais ninguém. Mas falando sério, você acredita que estamos fazendo a coisa certa? Essas missões, essa vida perigosa...*

Nara (Guerreira): *Às vezes me questiono, Yavanna. Mas acredito que estamos aqui por uma razão. O mal precisa ser enfrentado, e se não nós, quem vai fazer isso?*

Yavanna (Maga): Eu olho pela janela, pensativa. *Você está certa. Mas às vezes me pergunto quanto tempo podemos manter isso... Mas olhe para fora. As luas estão lindas esta noite.*

Nara (Guerreira): *Sim, elas estão mesmo. Às vezes, esses momentos de paz são raros, mas são o que nos mantêm sãs. E, sejamos honestas, não trocaríamos isso por nada.*

Yavanna (Maga): *Você está certa, Nara. Vamos aproveitar o momento e estar prontas para o que nos aguarda amanhã.*

Interações como essa são importantes pois contribuem para a imersão na história e também para o desenvolvimento dos personagens, e da relação entre eles, durante a campanha.

1.3 Dungeons & Dragons e a história do RPG de mesa

O RPG de mesa foi criado nos Estados Unidos no ano de 1971 com a criação do sistema *The Fantasy Game*, que foi rebatizado em 1974 para *Dungeons & Dragons* (D&D). *Dungeons & Dragons* foi desenvolvido pelos norte-americanos Gary Gygax e David Arneson, e é um jogo de fantasia medieval que foi fortemente influenciado pelos romances de J. R. R. Tolkien *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Desde a sua primeira publicação em 1974, o jogo *Dungeons & Dragons* evoluiu com novos livros de regras, novos módulos e novas aventuras que expandiram esse mundo de fantasia medieval, e que seguem sendo atualizados até os dias de hoje.

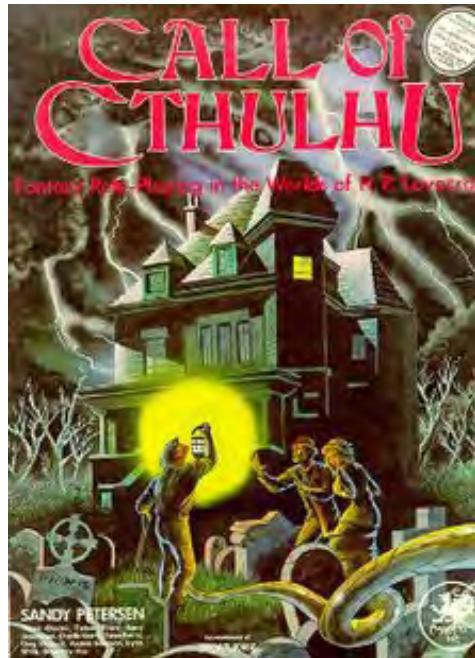
Figura 5 – As diferentes edições do livro do jogador de *Dungeons & Dragons*



Fonte: D&D – How many editions are there? (Disponível em: <https://olddungeonmaster.com/2021/06/26/how-many-dd-editions-are-there/>). Acessado em novembro de 2023).

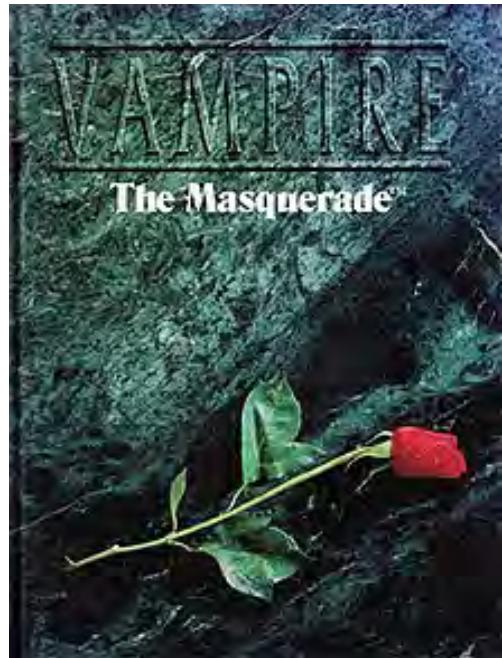
O sucesso de *Dungeons & Dragons* nos Estados Unidos fez com que outros sistemas de RPG começassem a ser lançados. De início os novos sistemas se pautavam muito no sucesso do cenário de fantasia medieval, mas não demorou para que sistemas diversos começassem a surgir, como *Call of Cthulhu*, um sistema de ficção científica de horror baseado nas histórias de H. P. Lovecraft; e *Vampire: The Masquerade*, um sistema de horror gótico que conversava com o crescimento da subcultura gótica da época.

Figura 6 – Capa do livro de RPG
Call of Cthulhu



Fonte: Wikipedia (Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Cthulhu_\(role-playing_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Cthulhu_(role-playing_game))). Acessado em novembro de 2023).

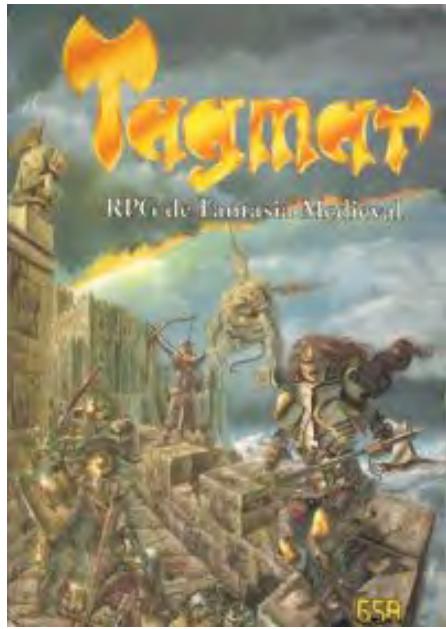
Figura 7 – Capa do livro de RPG
Vampire: The Masquerade



Fonte: Wikipedia (Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Vampire:_The_Masquerade). Acessado em novembro de 2023).

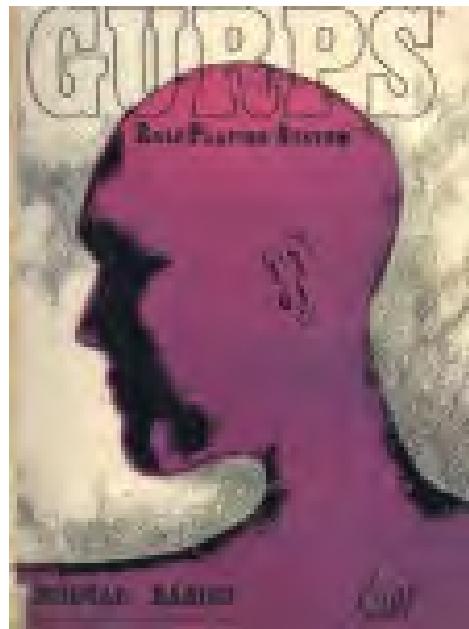
Aqui no Brasil a chegada dos RPGs de mesa teve início com estudantes de intercâmbio e viajantes que traziam os livros de regras do exterior e compartilhavam esses livros e manuais através de fotocópias em xerox, e com isso a história do mercado de RPG de mesa começa a se desenvolver no Brasil. Em 1991 a editora carioca GSA publicou o primeiro RPG de mesa criado no Brasil, chamado de *Tagmar* e, no mesmo ano, a Devir publicou a primeira tradução brasileira do livro de regras de um sistema de RPG: *GURPS: Módulo Básico*. Em 1992 a editora GSA publica o segundo RPG criado no Brasil e o primeiro que se passa em cenário nacional: *O Desafio dos Bandeirantes*. Entretanto, apesar de serem bem recebidos pelo público, os RPGs de mesa nacionais não conseguiam competir com o sucesso de mercado que eram os sistemas de RPG importados, e no início de 1994 a empresa de brinquedos Grow lançou um livro de RPG muito esperado no Brasil: o próprio *Dungeons & Dragons*.

Figura 8 – Capa do livro de RPG *Tagmar*



Fonte: RPG Wiki (Disponível em: <https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Tagmar>. Acessado em novembro de 2023).

Figura 9 – Capa do livro de RPG *GURPS: Módulo Básico*



Fonte: Ludopedia (Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/gurps-basic-set-first-edition>. Acessado em novembro de 2023).

1.4 A popularização do RPG de mesa nos dias atuais

Desde a sua criação em 1971 o mercado de RPG esteve em constante crescimento, tanto nos Estados Unidos quanto em outros países, aumentando cada vez mais a diversidade de sistemas e ambientações disponíveis, e com o surgimento da internet a popularização dos RPGs de mesa se intensificou ainda mais. Grupos que estavam habituados a jogar esse tipo de jogo começaram a gravar suas sessões e postar na internet e isso fez com que cada vez mais pessoas se interessassem pelo universo dos RPGs de mesa.

Nos Estados Unidos, a web série *Critical Role* se destacou entre os produtores de conteúdo de RPG que compartilhavam suas campanhas online. *Critical Role* é uma web série de transmissão ao vivo que cativa os fãs ao redor do mundo com sua mistura única de narração envolvente e improvisação excepcional. Criada por Matthew Mercer e com início das atividades online em maio de 2015, essa campanha de *Dungeons & Dragons* reúne um elenco de talentosos dubladores, alguns deles sendo muito conhecidos por suas performances em videogames e animações. O show não apenas oferece uma experiência incrivelmente divertida e emocionante à medida que os jogadores exploram mundos imaginários, mas também desempenha um papel crucial na popularização do RPG de mesa. A conexão genuína entre os membros do elenco,

aliada às reviravoltas emocionantes da trama, fazem de *Critical Role* uma jornada imperdível para os entusiastas de fantasia e *storytelling*.

Figura 10 – Jogadores do grupo *Critical Role* ao redor da mesa onde a web série é gravada.



Fonte: CBC Radio, 2022 (Disponível em: <https://www.cbc.ca/radio/critical-role-dungeons-dragons-1.6691020>. Acessado em novembro de 2023).

Figura 11 – Cena do 1º episódio da 3ª campanha de *Critical Role*, disponível no YouTube



Fonte: YouTube, 2021 (Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=P8pLvV3FjPc&ab_channel=CriticalRole. Acessado em novembro de 2023).

Em 2020, Sarah Whitten pontuou, em um artigo lançado na CNBC, que o ressurgimento de *Dungeons & Dragons* começou com o lançamento de sua 5^a edição em 2014 e que isso se intercalou com o sucesso de *Critical Role*, pois a web série introduziu uma nova audiência ao jogo D&D e ajudou a impulsionar o renascimento desse RPG de mesa. No ano seguinte a *Variety* relatou que o canal da Twitch de *Critical Role* atraiu entre 60 mil e 75 mil espectadores ao vivo em cada um de seus episódios, e ao somar com as visualizações posteriores através dos vídeos disponibilizados na Twitch e no YouTube, cada episódio teve uma audiência que varia entre 1.2 milhões e 1.5 milhões de visualizações.

Um dos feitos notáveis alcançados pela web série *Critical Role* ocorreu em 2019, quando os membros do elenco lançaram uma campanha no Kickstarter¹⁰ para financiar uma animação baseada em sua primeira campanha transmitida online, chamada de *Vox Machina*. A campanha rapidamente superou suas metas originais e arrecadou mais de 11 milhões de dólares, com mais de 88 mil pessoas contribuindo para a campanha. A campanha “*Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special*” foi uma das campanhas mais rápidas a ser financiada na história do Kickstarter, e foi o Kickstarter de projetos de TV e filmes mais financiado. Devido ao sucesso do financiamento coletivo a série animada foi lançada no Amazon Prime Video e já conta com duas temporadas, sendo que a terceira já está em produção e, além disso, uma nova série animada já foi anunciada, dessa vez contando a história da segunda campanha jogada por *Critical Role: The Mighty Nein*.

¹⁰ Kickstarter é uma plataforma de financiamento coletivo (*crowdfunding*) online, que permite que criadores de projetos arrecadem fundos de apoiadores para trazer suas ideias à vida. Esses projetos podem variar significativamente e abranger diversas áreas, como artes, tecnologia, design, música, jogos, filmes, e etc.

Figura 12 – Banner oficial da série animada *The Legend of Vox Machina*



Fonte: Amazon Prime Video (Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/A-Lenda-de-Vox-Machina/0O1MH4HMS00EO6XP75LWG5TB89>. Acessado em novembro de 2023).

E o sucesso da web série não parou por aí. *Critical Role* já realizou shows ao vivo, no caso sessões de RPG de mesa jogadas ao vivo, em salas de concerto e teatros dos Estados Unidos, em locais com cerca de 2 mil a 3 mil espectadores. Mas além disso, no dia 25 de outubro de 2023 o elenco foi jogar uma dessas sessões ao vivo no Estádio de Wembley, o mesmo estádio no qual já ocorreram shows do Queen, dos Beatles e da banda de k-pop BTS. Apesar das sessões de RPG serem posteriormente disponibilizadas de forma gratuita na internet, isso não impediu que os ingressos do Estádio de Wembley fossem esgotados, e cerca de 12.500 pessoas assistiram, durante quatro horas, ao jogo de RPG de mesa do grupo *Critical Role*.

Figura 13 – Elenco da web série *Critical Role* em sua apresentação no Estádio de Wembley



Fonte: Busines Insider, 2023 (Disponível em: <https://www.insider.com/critical-role-wembley-live-show-nerd-heaven-2023-10>. Acessado em novembro de 2023).

Figura 14 – Foto do Estádio de Wembley durante a apresentação da web série *Critical Role*

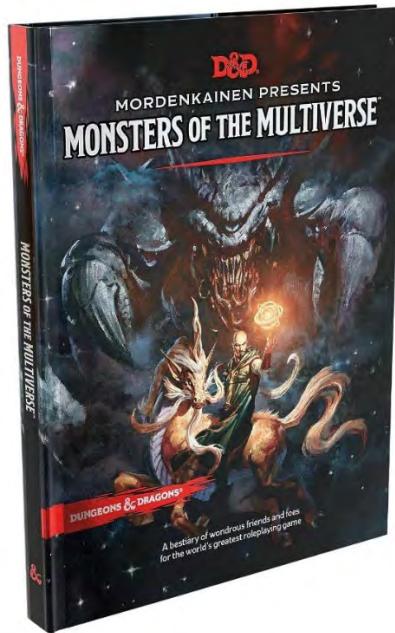


Fonte: Alexia, 2023 (Disponível em: <https://twitter.com/lifeofwyn/status/1717324425966580083>. Acessado em novembro de 2023).

Como dito por Sarah Whitten em 2020, o sucesso de *Critical Role* auxiliou, e muito, no renascimento e na popularização de *Dungeons & Dragons* nos diais atuais. E esse auxilio na popularização mostrou bons resultados no último lançamento de *Dungeons & Dragons*, o complemento *Mordenkainen Presents: Monsters of the Multiverse*, lançado em 2022. Segundo o Publishers Weekly, o livro *Monsters of the Multiverse* ficou em segundo lugar na categoria

Hardcover Nonfiction dentro dos "Best-selling Books Week Ending May 21, 2022" com quase 24 mil cópias vendidas. O lançamento teve um sólido sucesso, e o livro permaneceu entre os 25 livros mais vendidos durante as catorze semanas seguintes, de acordo com os dados do Publishers Weekly.

Figura 15 – Capa do livro *Mordenkainen Presents: Monsters of the Multiverse*



Fonte: Amazon (Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Mordenkainen-Presents-Monsters-Multiverse-Dungeons/dp/0786967870>. Acessado em novembro de 2023).

Ao analisarmos o cenário brasileiro de RPG de mesa, a websérie brasileira *Ordem Paranormal*, criada por Rafael "Cellbit" Lange, se destaca no cenário nacional. Em *Ordem Paranormal* um grupo de influenciadores se reúnem para jogar um RPG de mesa de terror que é transmitido periodicamente no canal da Twitch de Cellbit. O projeto, criado em 2020, se popularizou durante a pandemia, e em 2022 a web série já havia alcançado o marco de mais de 153 mil visualizações ao vivo durante o último episódio da campanha “O Segredo na Ilha”. Mas além disso, o episódio de estreia da campanha lançada em 2023, com o nome de “Quarentena”, alcançou o marco de 215.165 visualizações ao vivo e se tornou a transmissão mais assistida simultaneamente de RPG da história da Twitch, ultrapassando o marco de 212 mil visualizações alcançadas na estreia de “*Bells Hells*”, a nova campanha do grupo estadunidense *Critical Role*.

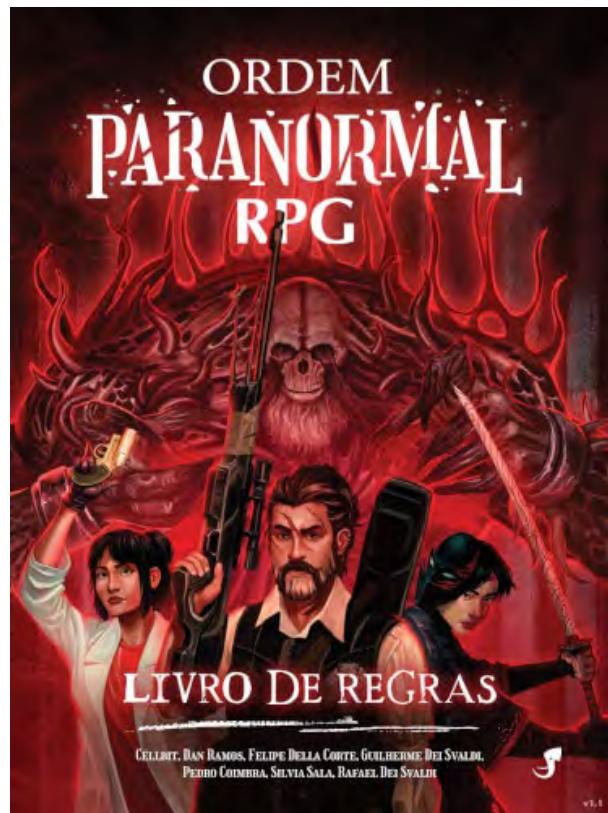
Figura 16 – Cena do 1º episódio da campanha “O Segredo na Ilha” de *Ordem Paranormal*



Fonte: YouTube, 2022 (Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Pf4HzTdA2WE&ab_channel=OrdemParanormal. Acessado em novembro de 2023).

Com o crescente sucesso de *Ordem Paranormal* no Brasil, Cellbit se uniu ao estúdio Dumativa para lançar o jogo eletrônico *Ordem Paranormal: Enigma do Medo* através de uma campanha de financiamento coletivo. O jogo se passa no universo de RPG *Ordem Paranormal* e o financiamento coletivo para a realização do mesmo ultrapassou a marca de 1.5 milhão de reais pelo Catarse, se tornando assim o recorde absoluto para arrecadações de jogos brasileiros através da plataforma. Além do jogo eletrônico, também foi lançado, em 2022, o livro de regras para o jogo de RPG *A Ordem Paranormal*, publicado pela Editora Jambo e disponível em três versões: Versão Digital, Versão Física e Versão de Luxo (que conta com dados temáticos, escudo do mestre, mapas de batalha e um livro com histórias prontas para serem jogadas).

Figura 17 – Livro de regras do RPG *Ordem Paranormal*



Fonte: Ludopedia (Disponível em: <https://ludopedia.com.br/produto/132610/ordem-paranormal-rpg?ref=loja>. Acessado em novembro de 2023).

Figura 18 – Capa do financiamento coletivo *Ordem Paranormal: Enigma do Medo*



Fonte: Catarse (Disponível em: <https://www.catarse.me/ordem>. Acessado em novembro de 2023).

Com isso, se torna perceptível o crescimento que o mercado de RPG vem tendo, tanto internacionalmente quanto nacionalmente. Cada vez mais produtores de conteúdo ganham espaço na internet para jogar RPG, e cada vez mais pessoas se interessam em acompanhar as histórias que estão sendo contadas e até mesmo em contar suas próprias histórias. Além disso, o mercado de RPG vem se mostrando um mercado cultural amplo, abrangendo publicações de livros e HQs, produção de séries animadas, filmes e videogames, e até mesmo se expandindo para performances em arenas de show.

2 APRESENTAÇÃO DA OBRA *ERIA – HISTÓRIAS E DEUSES*

Eria – histórias e deuses é um cenário de campanha para um sistema específico de RPG de mesa: *Dungeons & Dragons* 5^a Edição (D&D 5e). O cenário foi escrito por Mairon Arlindo de Oliveira com o objetivo de ambientar as campanhas de RPG que ele vem mestmando¹¹ desde o início de 2022. O conteúdo do livro é inédito e este projeto editorial configura a primeira edição deste cenário de campanha.

Embora o projeto editorial seja de minha autoria, e a maioria das ilustrações também ter sido elaborada por mim, algumas outras ilustrações foram elaboradas por outras pessoas do meu grupo de RPG¹². Dessa forma, a criação de *Eria – histórias e deuses* surge de forma muito similar à maneira que as histórias de RPG são contadas, ou seja, coletivamente.

2.1 O que é um cenário de campanha?

Um cenário de campanha de RPG, também conhecido simplesmente como "cenário" ou "mundo", refere-se ao ambiente fictício, contexto histórico, geografia, sociedade e todas as outras características que compõem o universo em que uma campanha de jogo de ocorre. E esse cenário serve como pano de fundo para as histórias e aventuras jogadas pelos participantes da campanha durante as sessões do jogo.

Os cenários de campanha podem variar consideravelmente em termos de gênero, estilo e complexidade. Alguns exemplos comuns incluem cenários de fantasia medieval, cenários de ficção científica, mundos pós-apocalípticos, ou até mesmo cenários baseados em períodos históricos específicos. A criação de um cenário envolve a elaboração de mapas, a definição de culturas e sociedades, a criação de mitologias e história, bem como a incorporação de elementos que servirão como ganchos narrativos ou pontos de interesse para as aventuras dos jogadores.

¹¹ Como já citado anteriormente, o mestre, ou narrador, é o responsável por narrar e guiar a história que está sendo contada, e esta ação é comumente chamada de “mestrar”. Ou seja, quando dizemos que alguém está “mestrando” queremos dizer que alguém está atuando como mestre de determinada campanha de RPG de mesa.

¹² As ilustrações e sua respectiva autoria serão descritas no próximo capítulo, que trata mais especificamente sobre a dimensão projetual da obra.

2.2 Conteúdo da obra

Eria – histórias e deuses é um cenário de alta fantasia, marcado por um mundo completamente imaginário e pela grande presença de elementos mágicos em sua ambientação. O livro se divide em oito capítulos que tem como objetivo expor os eventos históricos e os acontecimentos que marcaram a civilização desse continente desde a criação do mundo, além de apresentar também os deuses que compõem a religião politeísta deste continente.

O cenário é muito marcado pela presença de um vasto panteão de deuses, entidades imortais e possuidoras de grande poder mágico. Essas entidades não apenas foram as responsáveis pela criação deste universo, como também marcaram os mais importantes conflitos e acontecimentos que resultaram na divisão da história em quatro eras famosas: a Era do Equilíbrio, a Divergência, a Reconstrução e a Convergência.

2.2.1 *Eria*

O primeiro capítulo apresenta as características gerais do continente: a forma como o tempo é contado, a divisão do ano em meses e semanas, as principais constelações presentes no céu de Eria e também a maneira como os habitantes do continente se relacionam com o significado dado a essas estrelas.

2.2.2 *Criação*

O segundo capítulo apresenta a forma como o universo do cenário foi criado. Por ser um cenário que conta com um alto teor de elementos mágicos, a criação discorre sobre a maneira que as três deusas primordiais criaram os planos de existência, todos os seres que habitam esse mundo, e a própria magia.

2.2.3 *Era do Equilíbrio*

O terceiro capítulo apresenta o primeiro dos famosos períodos históricos, período este que foi marcado pela fragmentação das três deusas primordiais nos deuses que formam o panteão atual da religião do continente. Consequentemente, a Era do Equilíbrio se apresenta como um passado fantasioso e mágico, no qual os deuses andavam entre os mortais e auxiliavam na construção da civilização.

2.2.4 Deuses

O quarto capítulo é o mais extenso do livro, pois nele são descritos os doze deuses que compõem a religião politeísta de Eria. Neste capítulo são descritos deuses bondosos, neutros e também malignos, e a amplitude do panteão faz com que jogadores que optem por classes¹³ que utilizam poder mágico através da benção de deuses, como clérigos e paladinos, tenham uma ampla gama de escolhas na criação de personagens.

2.2.5 Outras Entidades

O quinto capítulo apresenta a existência de outras entidades poderosas que também interferem na vida dos mortais e na história do próprio continente. Algumas dessas entidades são descritas neste capítulo para que jogadores que optem por jogar com a classe bruxo tenham algumas outras opções de escolha para além das entidades já apresentadas no próprio sistema de *Dungeons & Dragons*.

2.2.6 Divergência

O sexto capítulo apresenta o segundo grande período histórico de Eria, a Divergência. Este período histórico foi uma época marcada pela guerra entre os deuses, um conflito que causou não só a destruição de quase todas as cidades mortais como também a morte da maior parte da população do continente.

2.2.7 Histórias Antigas

Como consequência da devastadora guerra entre os deuses, a maior parte das histórias da Era do Equilíbrio e da Divergência foram perdidas. Porém, no sétimo capítulo são apresentadas algumas das histórias que sobreviveram à guerra e que são tidas como cultura popular em Eria.

¹³ Em *Dungeons & Dragons*, uma classe é uma categoria que define as habilidades e habilidades especiais de um personagem. Cada classe representa uma abordagem diferente para a aventura e oferece um conjunto único de habilidades que define o papel desse personagem no grupo. As classes são uma parte fundamental da criação de personagens em D&D e ajudam a distinguir as diferentes funções que os personagens podem desempenhar em uma equipe.

2.2.8 Reconstrução

O oitavo capítulo faz menção aos dois outros períodos históricos famosos. O capítulo apresenta a Reconstrução como um período pós-guerra, onde os povos usaram a Era do Equilíbrio como referência para o desenvolvimento futuro. Além disso, o capítulo também aborda o evento conhecido como Segunda Criação, momento em que a energia mágica presente no continente aumentou exponencialmente, o que deu origem ao período histórico atual, conhecido como Convergência.

2.3 Perfil do público leitor

O livro *Eria – histórias e deuses* é voltado para um mercado editorial de nicho, ou seja, um setor específico da indústria editorial que se concentra em atender a uma audiência particular com interesses específicos, sendo que, nesse caso, o interesse específico do público leitor é o RPG de mesa.

Apesar do mercado de nicho atender a uma comunidade de leitores mais restrita, ela também é muitas vezes composta por uma comunidade mais dedicada, o que proporciona a possibilidade de conteúdos altamente especializados. Além disso, segundo Pablo Massolar, uma das tendências do mercado editorial, que vem se consolidando cada vez mais, é a publicação para nichos e a especialização do conteúdo pois, com a tecnologia e a globalização crescente, “o mercado de livros está ganhando contornos cada vez mais especializado e direcionado para um público alvo selecionado e que busca produtos e serviços personalizados” (Massolar, 2014).

Assim, como se trata de um livro de cenário de campanha que tem como objetivo servir de base para jogos de RPG ambientados em fantasia medieval, apesar do público leitor principal ser o de pessoas que jogam o sistema *Dungeons & Dragons*, o livro também pode interessar pessoas que jogam outros sistemas de RPG que se ambientam dentro da fantasia medieval, como é o caso dos sistemas *Pathfinder*¹⁴ e *Tormenta RPG*¹⁵.

¹⁴ *Pathfinder* é um sistema de RPG que foi lançado originalmente em 2009 como uma expansão para a terceira edição do *Dungeons & Dragons* (D&D). Porém, *Pathfinder* rapidamente ganhou popularidade e se tornou uma entidade independente e concorrente no mercado de RPGs de mesa como uma alternativa robusta e rica para os jogadores que buscam uma experiência de jogo de fantasia tradicional.

¹⁵ *Tormenta RPG* é um sistema de RPG brasileiro desenvolvido pela Jambô Editora. Este jogo foi lançado em 1999 e tornou-se um dos sistemas mais populares no Brasil, destacando-se por sua ambientação única e pela construção de um mundo de fantasia próprio.

Além disso, a edição do livro também busca expandir o público leitor para pessoas que não necessariamente jogam RPG de mesa, mas que tem alguma familiaridade ou interesse nesse tipo de jogo. Com isso, como a edição do livro é o diferencial desta publicação, *Eria – histórias e deuses* também busca atrair mais pessoas para o universo dos RPGs, aumentando assim o público leitor.

Não há nenhuma restrição relacionada a gênero ou idade, o único fator que caracteriza o perfil do leitor é a proximidade com o RPG, sejam elas pessoas que jogam RPG a muitos anos ou começaram na semana passada, sejam elas jogadoras ou mestres, sejam elas pessoas que apreciam assistir RPGs de mesa ou que apenas se interessam pelo assunto e tem a vontade de se aprofundar mais neste universo.

2.4 Diferencial da edição

Como *Eria – histórias e deuses* se trata de um cenário de campanha para D&D 5e, o diferencial da edição vem justamente em contraponto ao modo que os livros de cenário oficiais de *Dungeons & Dragons* são elaborados e diagramados.

Como é possível observar na Figura 19, embora o sistema de *Dungeons & Dragons* se baseie em uma fantasia medieval, o design editorial do livro não se apropria de elementos presentes nos livros do período medieval. O único elemento utilizado no design desses livros que se assemelha de certa forma às edições medievais é o uso de capitulares, sendo que o restante do livro possuí um estilo muito mais moderno. As fontes utilizadas no miolo do livro não possuem similaridade com as fontes góticas ou civilités, e as próprias ilustrações presentes no livro são muito mais realistas do que as utilizadas nos manuscritos da Idade Média.

Figura 19 – Interior do livro de cenário de campanha *Explorer's Guide to Wildemount*



Fonte: *Explorer's Guide to Wildemount*, 2020.

O diferencial da edição de *Eria – histórias e deuses* se baseia na apropriação de mais elementos comumente encontrados nos livros e tomos do período medieval europeu, buscando aprofundar a imersão dentro do cenário do RPG através de maior similaridade com o que seria, de fato, um livro encontrado no interior de uma campanha de fantasia medieval. Como já mencionado no capítulo anterior, a imersão é um fator essencial para o RPG de mesa, por ser um jogo que majoritariamente ocorre de forma imaterial. Dessa forma, um livro de cenário de RPG que se aproxime mais do design dos livros medievais visa também proporcionar aos leitores e jogadores uma maior imersão através de uma maior proximidade com a ambientação medieval presente no jogo.

Tendo em vista que o mercado de RPG de mesa está em constante crescimento e alcançando um público cada vez maior, *Eria – histórias e deuses* entra no mercado como um livro que apresenta um design editorial especializado na materialidade do livro medieval.

3 DIMENSÃO PROJETUAL

A edição de *Eria – histórias e deuses* apresenta o formato 18x27 cm e conta com 56 páginas. As ilustrações são coloridas e num estilo gráfico mais próximo às ilustrações medievais. As páginas também são decoradas com bordas florais inspiradas nas ilustrações dos manuscritos medievais. A abertura dos capítulos é feita por ilustrações que ocupam a página inteira e o primeiro parágrafo de cada capítulo apresenta uma grande capitular, sendo que os parágrafos seguintes são iniciados por capitulares menores. Além disso, as cores utilizadas em todo o livro são baseadas nos pigmentos utilizados no período medieval.

Além do projeto gráfico e da maior parte das ilustrações, eu também fui responsável por realizar a revisão do texto presente em *Eria – histórias e deuses*, fazendo as correções gramaticais necessárias e me certificando da consistência de terminologia.

Todos os manuscritos medievais que foram utilizados como referências visuais para o design do livro foram retirados do *Catalogue of Illuminated Manuscripts*, disponível no site da British Library. Inicialmente foi feita uma análise quantitativa dos manuscritos presentes no site e, após a visualização de cerca de 1.000 exemplares, foi feita, através de uma análise qualitativa, a seleção dos manuscritos que seriam utilizados como referências gráficas.

3.1 Dimensão topográfica

De acordo com Robert Bringhurst, ao comparar as proporções de uma página com intervalos musicais, ele afirma que:

Os intervalos perfeitos (quinta e quarta) coincidem exatamente com os formatos de páginas favoritos da Idade Média europeia, que ainda se encontram em uso: são as proporções de página 2:3 e 3:4. (Bringhurst, 2005, p. 163).

Dessa forma, a proporção referente ao tamanho da página adotado em *Eria – histórias e deuses* foi de 2:3, fazendo com que suas dimensões sejam de 18x27 cm.

Já em relação às margens do livro, Robert Bringhurst também afirma que a proporção descrita abaixo se trata de “uma estrutura medieval básica, imponente e elegante, que funciona para qualquer página ou bloco de texto, desde que ambos fiquem em uníssono”. (Bringhurst, 2005, p. 189)

$$e : t : f : mp = 2 : 3 : 4 : 6$$

Onde:

e = margem da espinha (margem de trás);

t = margem do topo (margem de cabeça);

f = margem de fora (margem frontal);

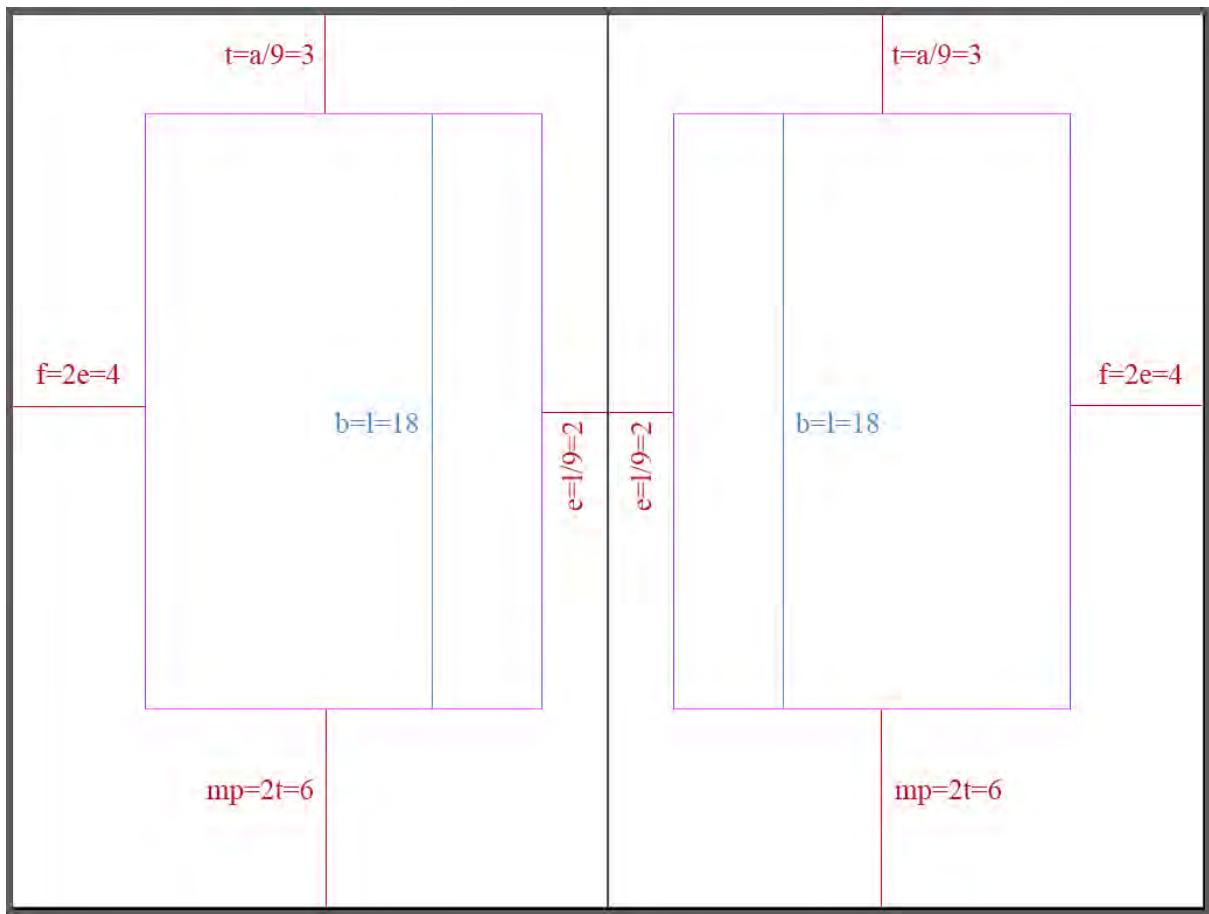
mp = margem de pé.

Ainda segundo Bringhurst:

As margens da espinha e do topo podem ser nonos, décimos, doze-avos ou qualquer outra proporção derivada do tamanho da página. (...) Mas se a proporção da página for de 2:3 e as margens da espinha e de topo basearem-se em nonos, (...) a consonância do bloco de texto com a página será consideravelmente aprofundada, porque $b = 1$, ou seja, a altura do bloco de texto será igual à largura da página. (Bringhurst, 2005, p. 189)

Assim, como *Eria –histórias e deuses* possuí a proporção 2:3, as margens da espinha e do topo são baseadas em nonos com o objetivo de gerar uma consonância mais aprofundada. Sendo assim, a margem da espinha foi calculada ao dividir a largura da página por 9 ($e = 1/9 = 2$ cm), a margem do topo foi calculada ao dividir a altura da página por 9 ($t = a/9 = 3$ cm), a margem de fora foi calculada como duas vezes a margem da espinha ($f = 2e = 4$ cm), e a margem de pé foi calculada como duas vezes a margem do topo ($mp = 2t = 6$ cm). Ou seja, as margens estão de acordo com a proporção que foi descrita acima.

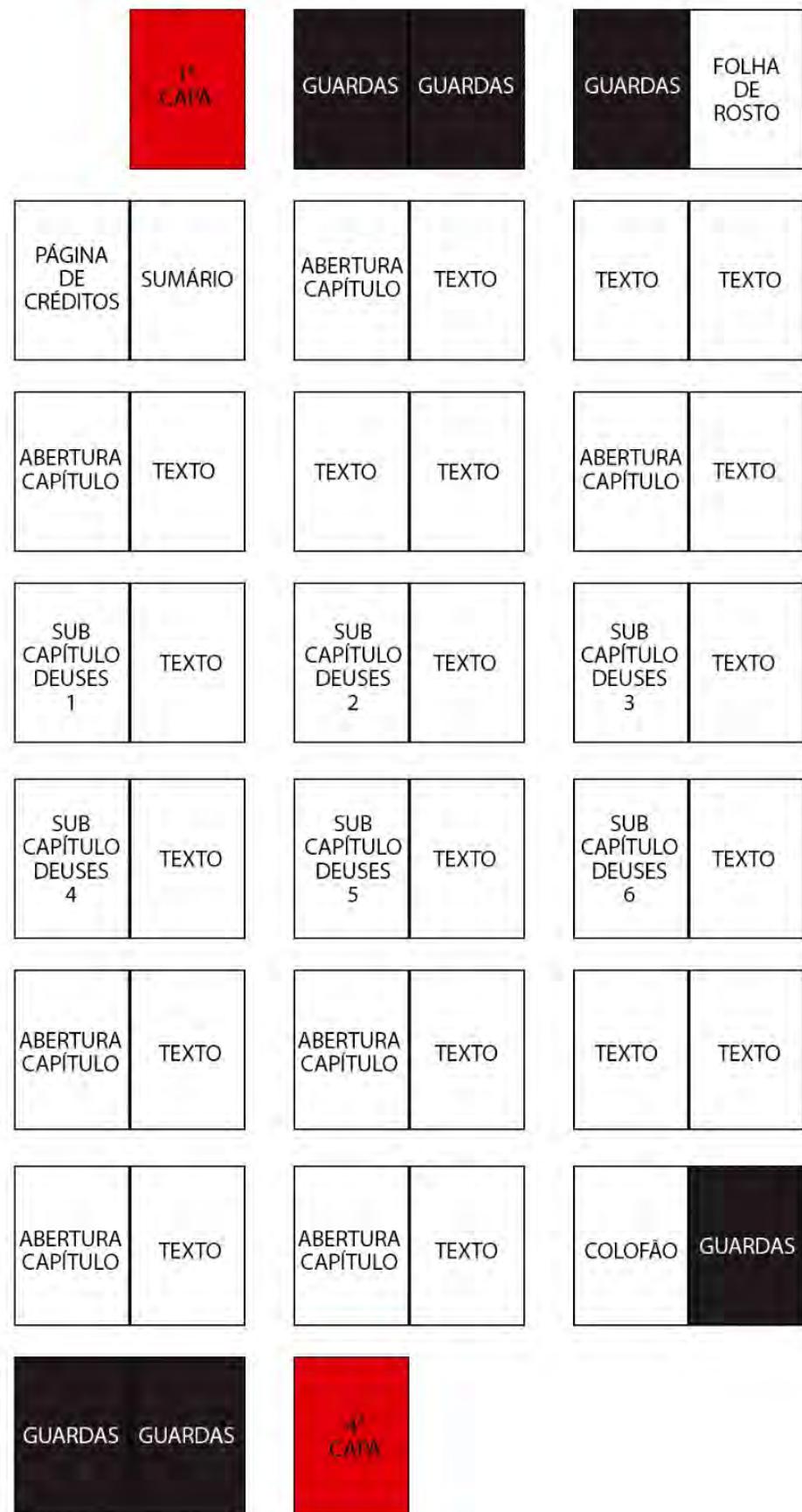
Figura 20 – Estrutura interna da página



Fonte: De autoria própria, 2023.

Já em relação ao espelho do livro *Eria – histórias e deuses*, a abertura dos capítulos consiste em uma ilustração que ocupa a página inteira e se localiza na página par, fazendo com que o início do texto do capítulo esteja na página ímpar. Além disso, dentro do que foi delimitado como a mancha do texto, os espaços que ficariam em branco foram preenchidos com ilustrações inspiradas no estilo medieval utilizado na confecção das iluminuras presentes nos manuscritos da Idade Média.

Figura 21 – Espelho do livro *Eria – histórias e deuses*



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 22 – Exemplo de uma abertura de capítulo de *Eria – histórias e deuses*



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 23 – Dupla de páginas mostrando a junção de texto e ilustração no miolo de *Eria – histórias e deuses*



Fonte: De autoria própria, 2023.

E em relação à estrutura externa do livro, a capa de *Eria – histórias e deuses* possui uma capa dura com uma textura de fundo que a assemelhe a uma capa de couro. O título e subtítulo do livro estão presentes na 1^a capa, de forma centralizada, e passam a impressão de estar em relevo em relação à textura de couro da capa. Já na 4^a capa o único elemento presente é o código de barras, na parte inferior e em cor preta. A capa também é composta por cantoneiras de metal, aplicadas após a impressão, com o intuito de adornar os seus vértices e conferir a ela uma aparência mais antiga e mais similar aos livros medievais. Além disso, as guardas do livro apresentam o mapa do continente Eria, sendo que metade do mapa está impresso nas guardas ligadas à 1^a capa e a outra metade do mapa está impresso nas guardas ligadas à 4^a capa.

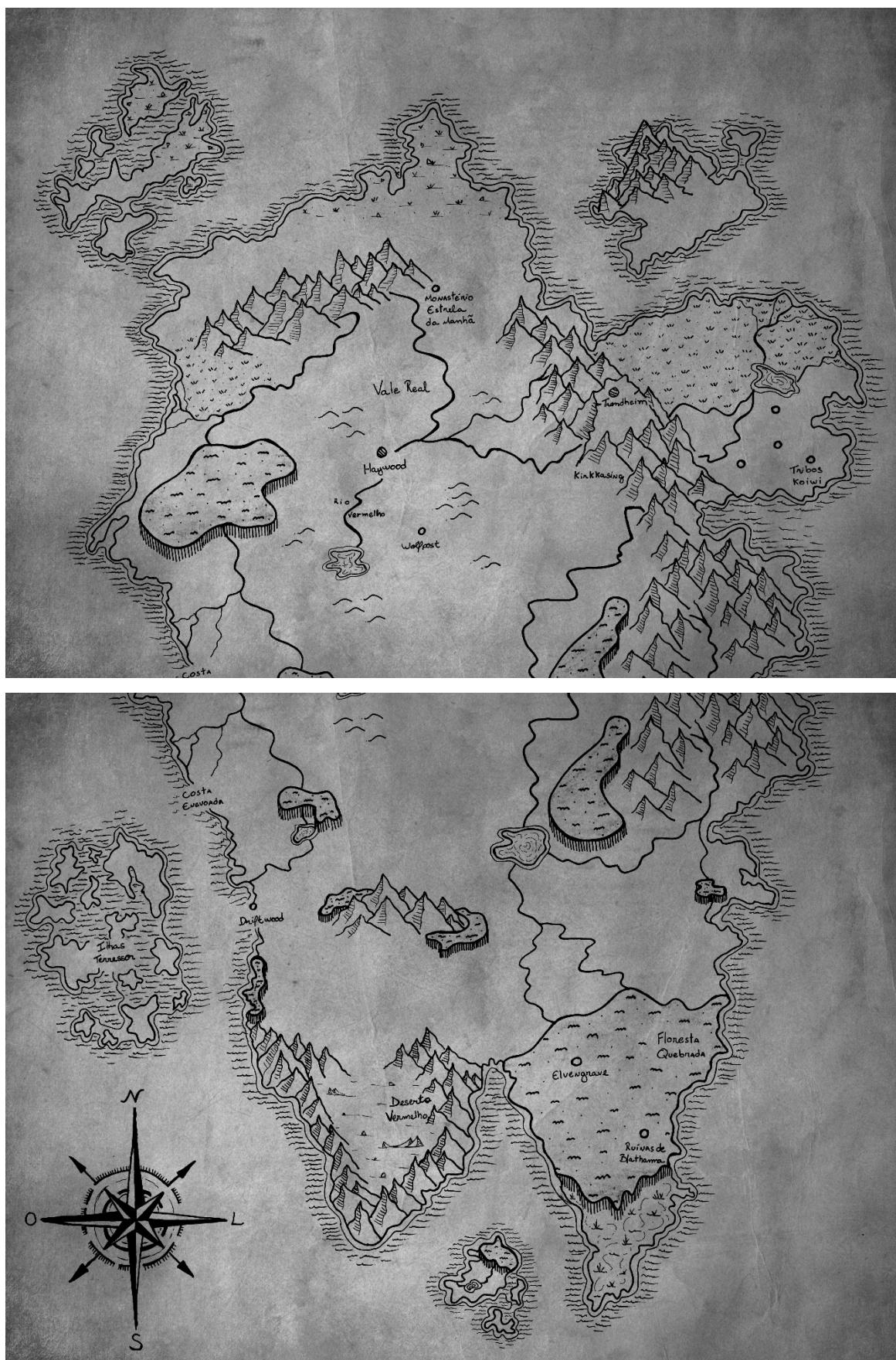
O objetivo desse design de capa com poucos elementos e focado na textura de couro da capa é, além de conferir uma similaridade histórica com as capas de couro utilizadas na Idade Média, também despertar interesse pela sua simplicidade. O intuito é de apelar para o imaginário do “livro misterioso de capa de couro com pouca, ou nenhuma, identificação e informação em relação ao seu conteúdo”. Este imaginário é bastante comum dentro de campanhas de RPG de mesa, onde ocasionalmente os personagens se deparam com livros misteriosos que lhes relevam informações valiosas.

Figura 24 – 1^a capa e 4^a capa do livro *Eria – histórias e deuses*



Fonte: De autoria própria.

Figura 25 – Guardas do livro *Eria – histórias e deuses*



Fonte: De autoria própria.

3.2 Dimensão tipográfica

De acordo com Plinio Martins Filho, a produção escrita medieval foi caracterizada pelo uso dos tipos góticos e civilités. E, entre os tipos góticos, ele ressalta que:

(...) a rotunda talvez tenha sido a que mais se destacou durante os séculos XIII e XIV. Inspirada na letra carolíngia, ela se caracterizava pela forma arredondada e traços mais grossos, que lhe conferiam boa legibilidade. (Martins Filho, 2016, p. 211)

Por isso, foi utilizado para o corpo do texto a fonte *Rotunda Veneta* (12,5 pt). Apesar dos tipos góticos apresentarem menos legibilidade do que os tipos mais modernos, a fonte gótica rotunda faz com que a edição do livro possua mais similaridade com os manuscritos medievais. E, como o livro de cenário é um livro para ser lido calmamente, semanas ou até mesmo meses antes do início do jogo de RPG de mesa, optar por uma fonte com a legibilidade um pouco menor não apresenta uma perda em relação ao aproveitamento da leitura. E, além disso, a fonte gótica rotunda auxilia na construção da imersão através do objeto livro.

A fonte *Rotunda Veneta* é um tipo criado por Nicolas Jenson em 1474. Seus detalhes foram cuidadosamente tratados para torná-la adequada para tamanhos pequenos e para exibições mais exigentes. Essa fonte é uma adaptação fiel para o ambiente digital, e traz de volta um tipo que foi muito utilizado no sul da Europa até meados da década de 1520.

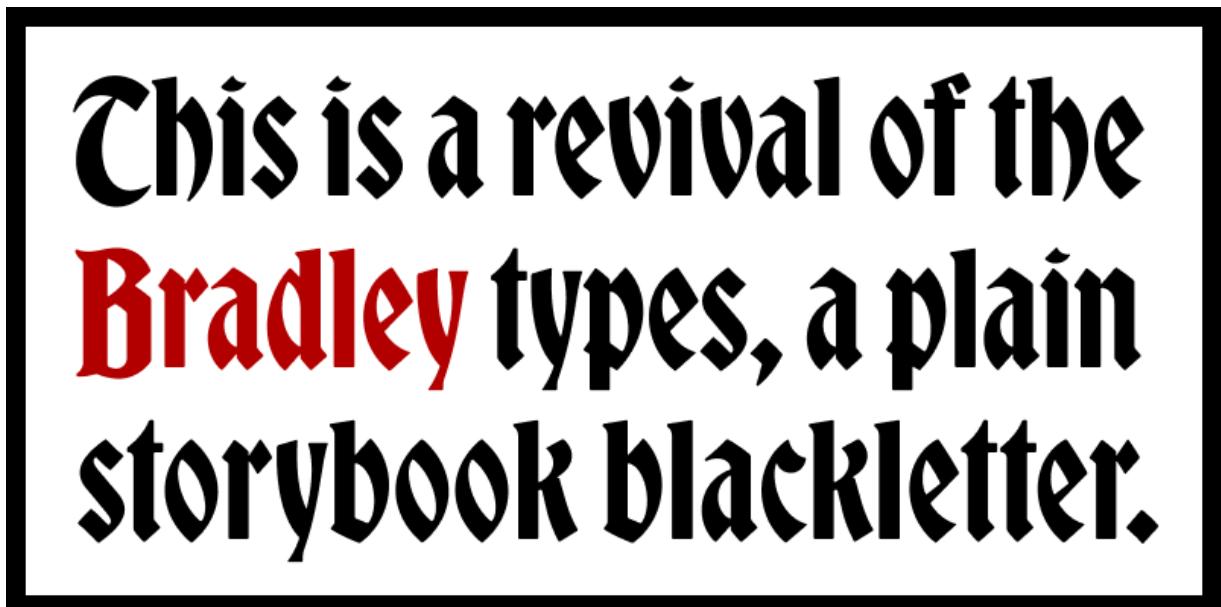
Figura 26 – Exemplo da fonte *Rotunda Veneta*



otunda today belongs to the so-called gothic script a term that was invented by Italian humanists. B if today this term includes a negative evaluation, & has shown how during the Renaissance there was any aesthetic or ideological opposition to rotunda. The two b rotunda and the humanistic, were seen as two developments c Carolingian script. Moreover Casamassima points out that f Renaissance humanists the term 'gothic' script referred to the that were developed before or outside the Carolingian reform hard for them to read), and it originally included neither rotu

A fonte utilizada na abertura dos capítulos do livro, na abertura dos subcapítulos, e na própria capa foi a *Bradley DJR*, que é um resgate da fonte *Bradley* lançada pela American Type Founders em 1895. Essa fonte foi adaptada de fontes medievais por Will H. Bradley, e a maioria dos registros mostra que foi Hermann Ihlenburg quem concluiu o design da fonte. Segundo a descrição da fonte no Adobe Fonts: “Suas formas simplificadas a tornam mais acessível aos leitores que não estão acostumados com a *blackletter* e seu estilo gótico, e esse resgate busca preservar sua suavidade, as letras maiúsculas com leve inclinação e a personalidade caracterizada em livros de histórias”. Nas aberturas de capítulo a fonte foi utilizada no tamanho 50 pt, já nas aberturas dos subcapítulos ela foi utilizada no tamanho 70 pt no nome dos deuses e no tamanho 27 pt nos títulos dos deuses.

Figura 27 – Exemplo da fonte *Bradley DJR*



Fonte: Adobe Fonts (Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/bradley-djr#fonts-section>. Acessado em novembro de 2023).

A fonte utilizada em algumas das ilustrações foi a *Antiquarian Scribe*. Além disso, no capítulo *Deuses*, ela também foi utilizada em algumas frases posicionadas ao lado das ilustrações. Estas frases são como mandamentos de cada um dos deuses e representam as palavras compartilhadas pelos seus próprios seguidores, e justamente por causa disso foi escolhida uma fonte com aspecto mais manuscrito para ser aplicado nessas frases.

Segundo o Adobe Fonts, “A *Antiquarian Scribe* simula textos de corpo escritos à mão na *Atlas Historique* de Henri Abraham Chatelain, do século XVIII”. Dessa forma, ela é utilizada como uma aproximação da letra civilité, que foi inspirada na caligrafia popular.

Figura 28 – Exemplo da fonte *Antiquarian Scribe*

Les notices particulières de nos diverses planches veulent être précédées d'observations générales sur nos caries physiques et sur les limites des plus anciennes circonscriptions territoriales.

Les cartes physiques ont été dressées sous la direction de M. Franz Schrader, qui a bien voulu donner à notre œuvre quelques instants du temps qu'il consacre si utilement à plusieurs des grandes entreprises géographiques de la maison Hachette.

Les documents géographiques relatifs à notre pays sont assez nombreux et assez certains pour qu'aucune difficulté ne se soit élevée, tant qu'il n'était pas question de l'état ancien, ou mieux des états successifs, du littoral de la Gaule et de la France.

Fonte: Adobe Fonts (Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/bradley-djr#fonts-section>. Acessado em novembro de 2023).

Já a fonte utilizada para as capitulares do livro foi a *Romantik*, uma fonte de autoria desconhecida, mas com uma estética que se assemelha às letras capitulares de alguns manuscritos medievais, como é possível observar nas Figuras 29 e 30. Como a fonte *Romantik* trata cada caractere como um único objeto, foi necessário mexer na fonte graficamente para separar a letra e sua decoração em dois objetos diferentes, fazendo com que fosse possível que um caractere apresentasse duas cores ao mesmo tempo.

Figura 29 – Página retirada do *Historia ecclesiastica gentis Anglorum*, de Bede (1381)



Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Figura 30 – Exemplo da fonte *Romantik* com duas cores diferentes em um mesmo caractere



Fonte: De autoria própria.

Além disso, as capitulares alternam entre as cores azul e vermelho, inspiradas em algumas páginas do *Homiliary*, de Paul the Deacon, datadas da primeira metade do século XII.

Figura 31 – Páginas retiradas do *Homiliary*, de Paul the Deacon



Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

3.3 Dimensão iconográfica

As imagens estão presentes em grande quantidade no livro *Eria – histórias e deuses*, pois se trata de um projeto muito visual. É a grande presença de imagens, juntamente com a tipografia escolhida para a edição, que compõem a identidade visual medieval pretendida pelo livro. Além disso, todas as imagens são ilustradas, de forma a trazer um aspecto mais manual para o design do livro.

A grande maioria das ilustrações apresentadas em *Eria – histórias e deuses* são de minha própria autoria e seguem um estilo de ilustração que se assemelha às ilustrações presentes nos manuscritos medievais. Todas elas foram feitas através do aplicativo Procreate utilizando um iPad Pro e uma Apple Pencil. Além disso, as ilustrações foram elaboradas através da consulta de diversas iluminuras presentes em manuscritos medievais através do banco de dados *Catalogue of Illuminated Manuscripts*, disponibilizado online pela British Library.

As ilustrações que não são de minha autoria foram feitas, anteriormente, por outras pessoas que fazem parte do meu grupo de RPG, e os devidos créditos serão dados à medida que estas ilustrações forem citadas.

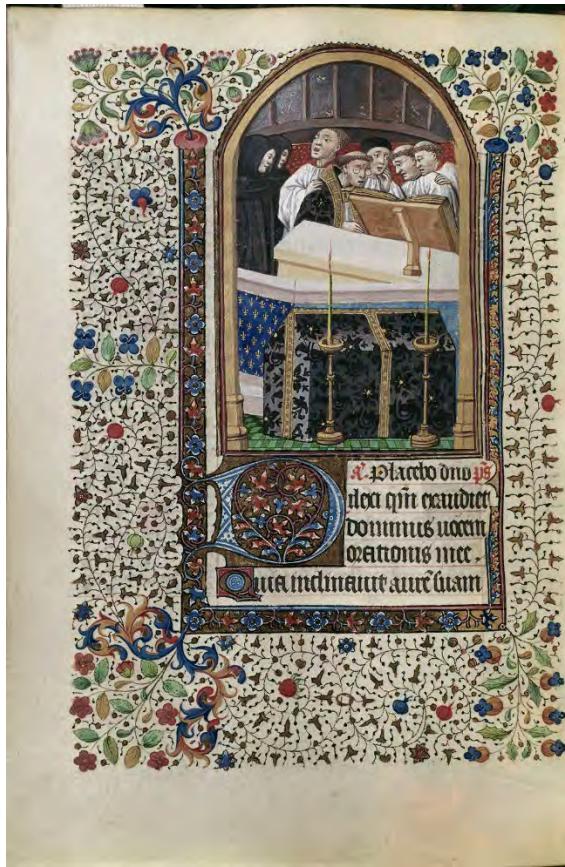
As imagens presentes no livro podem ser divididas em cinco grandes grupos: as bordas florais; as aberturas de capítulo; as ilustrações que se encontram juntamente com o texto; as ilustrações dos subcapítulos dentro do capítulo *Deuses*; e a ilustração do mapa de Eria.

3.3.1 Bordas florais

As bordas florais em manuscritos medievais eram elementos decorativos que adornavam as margens das páginas desses documentos escritos à mão. Essas bordas florais eram uma forma de arte intrincada e delicada, muitas vezes destacando a estética e o cuidado envolvidos na produção desses manuscritos.

Para a elaboração das bordas florais presentes no livro foram utilizadas, como inspiração, as bordas presentes em um *Book of Hours* datado entre os anos de 1450 e 1460 (Figura 32) e também nas bordas florais do *Le Livre des Quatre Dames* de Alain Chartier (Figura 33). Além disso, o estilo floral das bordas também foi influenciado pelos adornos da fonte *Romantik* (Figura 30), com o objetivo de fazer com que as capitulares do texto estivessem em harmonia com os adornos presentes na margem da página.

Figura 32 – “Church mass” f. 109v encontrada em *Book of Hours, Use of Paris*



Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

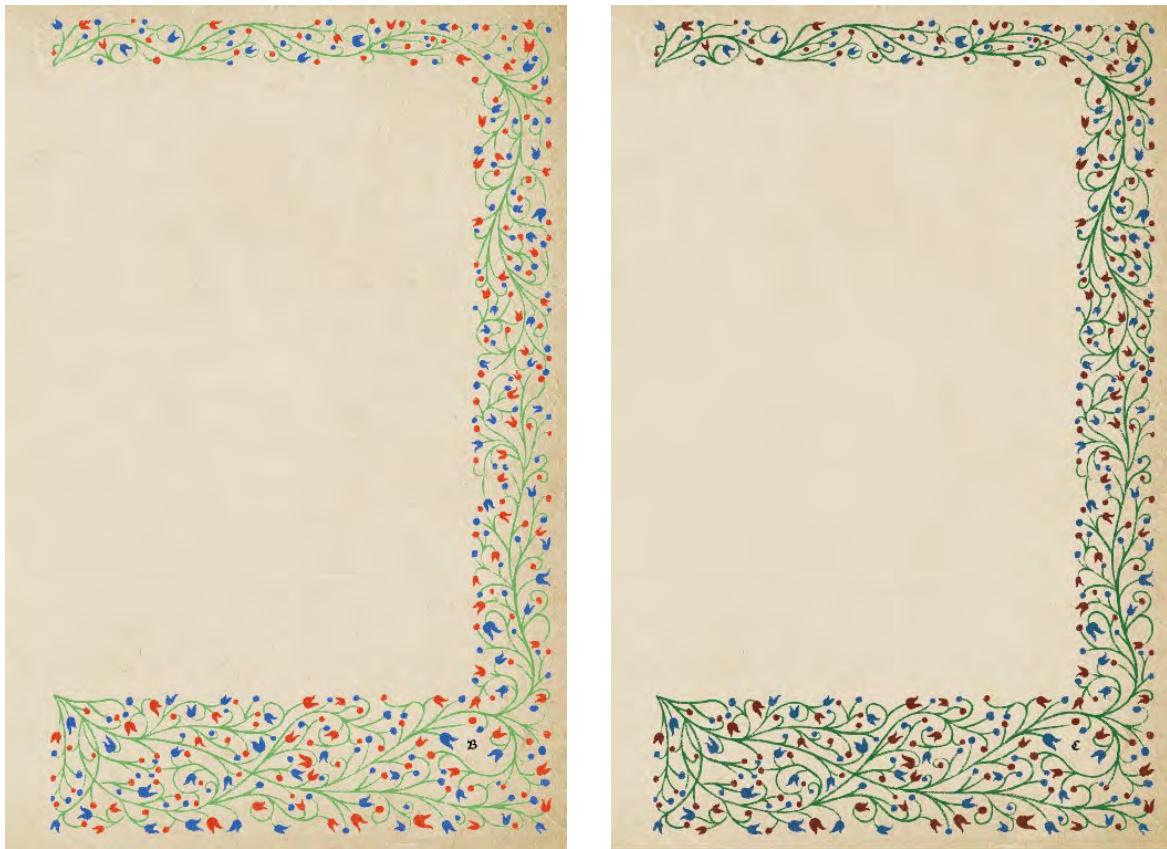
Figura 33 – “The poet and the lady in green” f. 51 encontrada no *Le Livre des Quatre Dames* de Alain Chartier



Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Com isso, foram elaborados dois tipos de bordas florais que, apesar de serem iguais em forma, variam em sua coloração. A borda floral em tons mais claros é a mais utilizada no decorrer do livro por ser o elemento decorativo padrão nas margens das páginas. Já a borda floral em tons mais escuros foi elaborada para ser utilizada em algumas páginas específicas com o objetivo de gerar uma diferenciação em relação ao restante do livro. As páginas nas quais essa borda mais escura é utilizada são as que descrevem os deuses malignos presentes na religião local e, como se tratam de deuses cujo o culto não é bem visto pela sociedade, as páginas que abordam tais entidades tiveram suas cores escurecidas de forma a referenciar a escuridão religiosa e moral que esses deuses representam. Essa alteração de cores não ocorreu apenas na borda floral, mas também nas capitulares do texto e nas frases que representam os mandamentos de cada um dos deuses, posicionadas ao lado das ilustrações.

Figura 34 – Os dois tipos de bordas florais presentes no livro *Eria*



Fonte: De autoria própria.

3.3.2 Aberturas de capítulo

As aberturas de capítulo do livro foram inspiradas nas aberturas de capítulo do *Pentateuch (the 'Duke of Sussex's German Pentateuch') with Targum Onkelos*, datado do 1º quarto do século XIV. A abertura de capítulo conta com uma grande ilustração que preenche toda a página e, além disso, há um espaço para o título do capítulo, espaço este baseado no exemplar do *Pentateuch*.

Além disso, em cada abertura de capítulo estão ilustrados, acima do título, três diferentes monolitos. Esses monolitos, além de possuírem a função de decorar as aberturas de capítulo, também servem como uma maneira de se localizar dentro do livro. A imagem do monolito central faz referência ao capítulo atual, o monolito mais à esquerda faz referência ao capítulo anterior e o mais à direita faz referência ao capítulo seguinte, e este padrão está presente em todas as aberturas de capítulo do livro.

Figura 35 – Página do *Pentateuch (the 'Duke of Sussex's German Pentateuch')* with *Targum Onkelos* f. 137



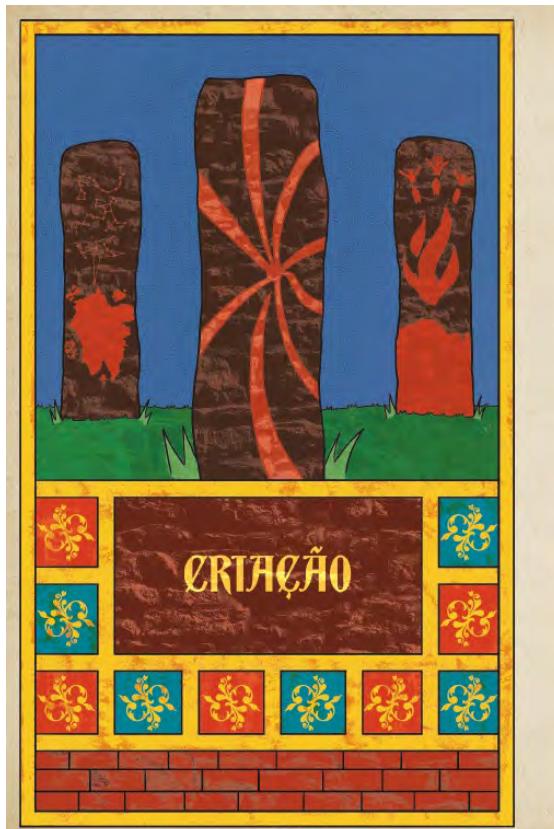
Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Figura 36 – Página do *Pentateuch (the 'Duke of Sussex's German Pentateuch')* with *Targum Onkelos* f. 307v

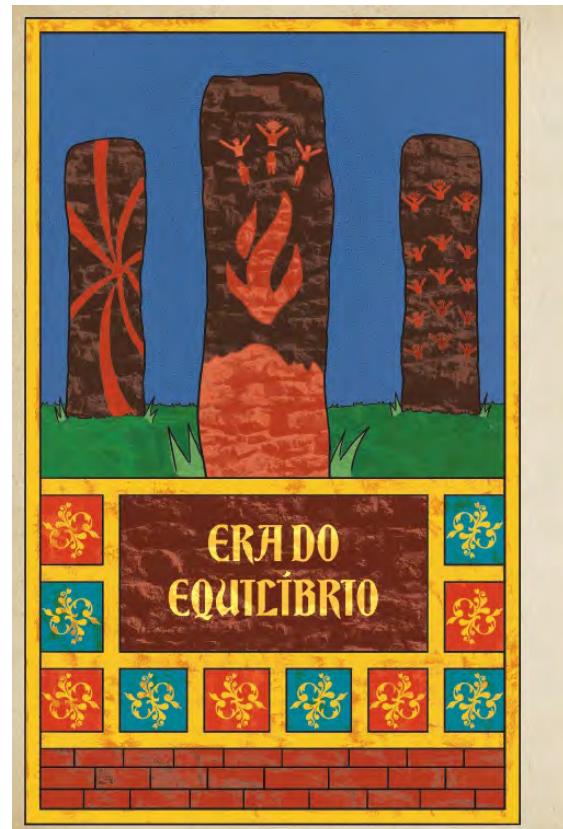


Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Figura 37 – Exemplo de duas aberturas de capítulo sequenciais



Fonte: De autoria própria.



3.3.3 Ilustrações junto ao texto

As ilustrações que estão presentes junto ao texto do livro foram inspiradas em diversas iluminuras de manuscritos medievais encontrados no *Catalogue of Illuminated Manuscripts* da British Library. As imagens utilizadas sempre fazem referência ao conteúdo apresentado no respectivo capítulo, ou seja, elas ilustram cenas, locais, objetos e/ou elementos que estão em consonância com a história que está sendo contada em cada um dos capítulos de *Eria – histórias e deuses*. Além disso, todas as ilustrações apresentam uma moldura em seu redor que delimita a área que a imagem ocupa, sendo esta área sempre dentro do que foi previamente delimitado como a mancha de texto.

As imagens a seguir mostram alguns exemplos de iluminuras medievais usadas como referências para as ilustrações e, logo em seguida, a ilustração que se utilizou da iluminura anterior como referência.

Figura 38 – “Drunken woman at a vineyard”, em *De Proprietatibus Rerum* de Bartholomaeus Anglicus



Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Figura 39 – Ilustração da criação das três primeiras raças a habitarem Eria (elfos, anões e humanos) juntamente com as características principais que eles trouxeram consigo



Fonte: De autoria própria.

Figura 40 – “*Christ with a book*”, encontrado em *Apocalypse, with abridged Berengaudus commentary in Latin*



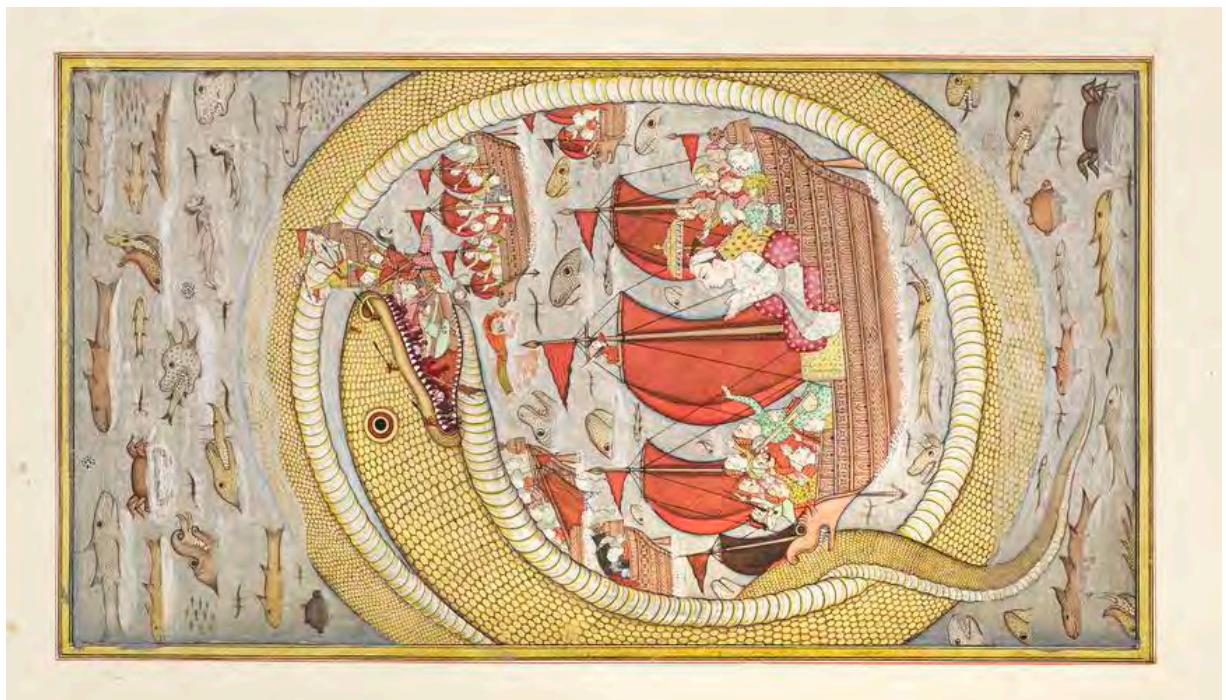
Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Figura 41 – Ilustração de pessoas adorando a uma entidade



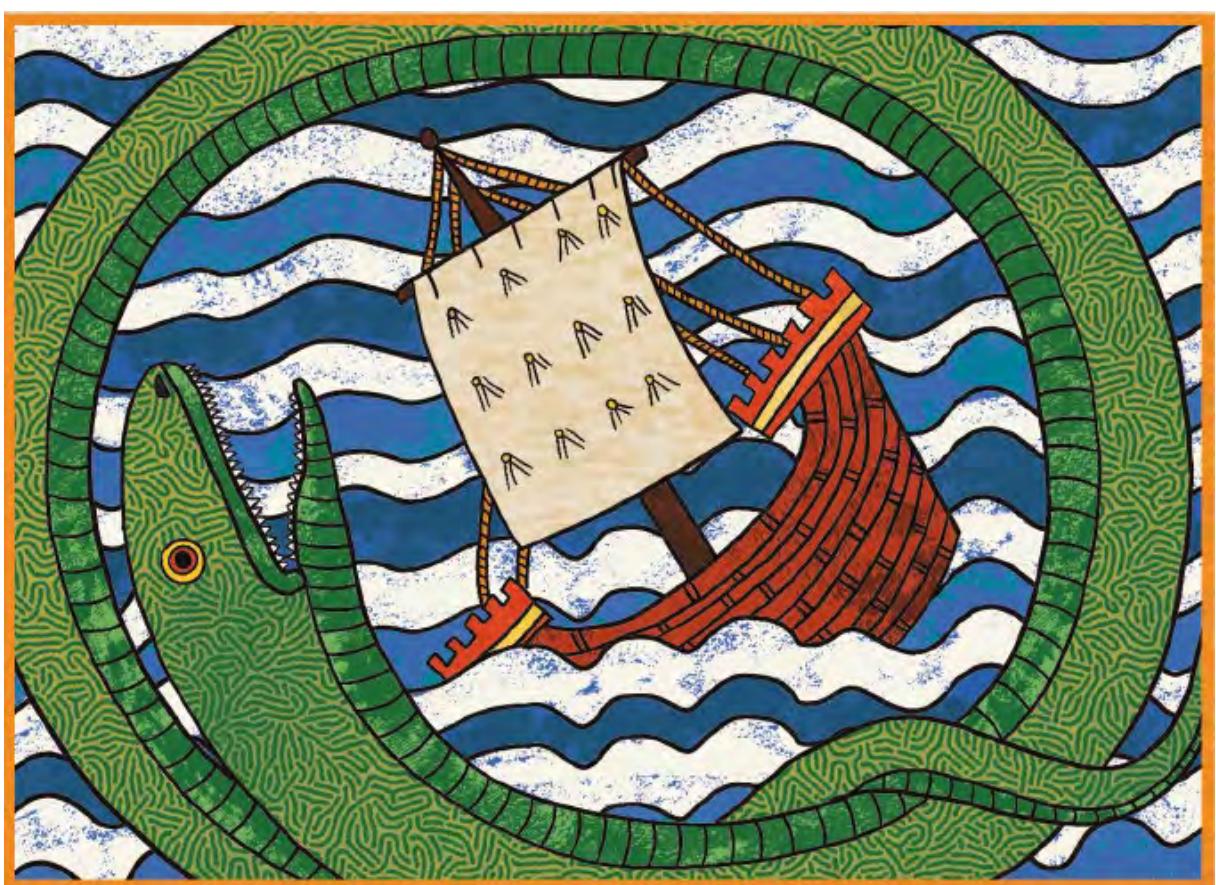
Fonte: De autoria própria.

Figura 42 – “Sea Serpent Swallows the Royal Fleet”, 1670



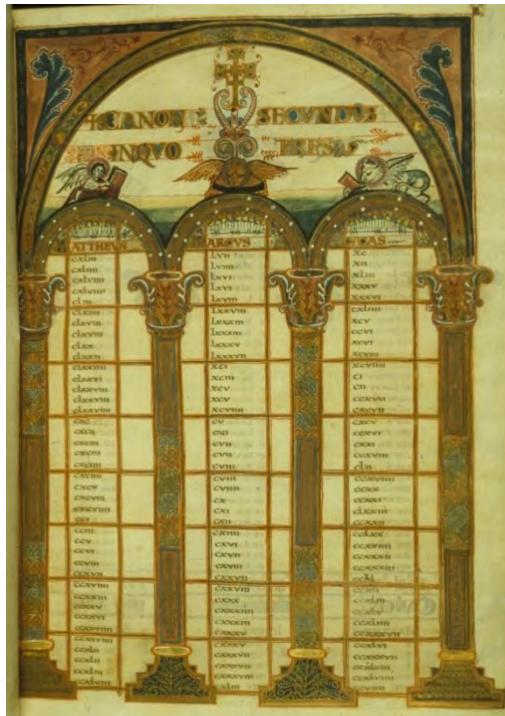
Fonte: Aga Khan Museum.

Figura 43 – Byvohr, a serpente infinita, afundando uma embarcação



Fonte: De autoria própria.

Figura 44 – “*Canon table*” encontrada em *Four Gospels*



Fonte: British Library: *Catalogue of Illuminated Manuscripts*.

Figura 45 – Esquema representando a fragmentação dos deuses



Fonte: De autoria própria.

3.3.4 Ilustrações de subcapítulo

Os subcapítulos presentes no capítulo *Deuses* servem para separar o texto referente a cada uma das entidades que compõem o panteão de Eria. As ilustrações utilizadas na abertura desses subcapítulos se diferem das outras ilustrações do livro por não serem baseadas nas iluminuras presentes em manuscritos medievais, e sim em outro elemento muito utilizado durante a Idade Média: os vitrais.

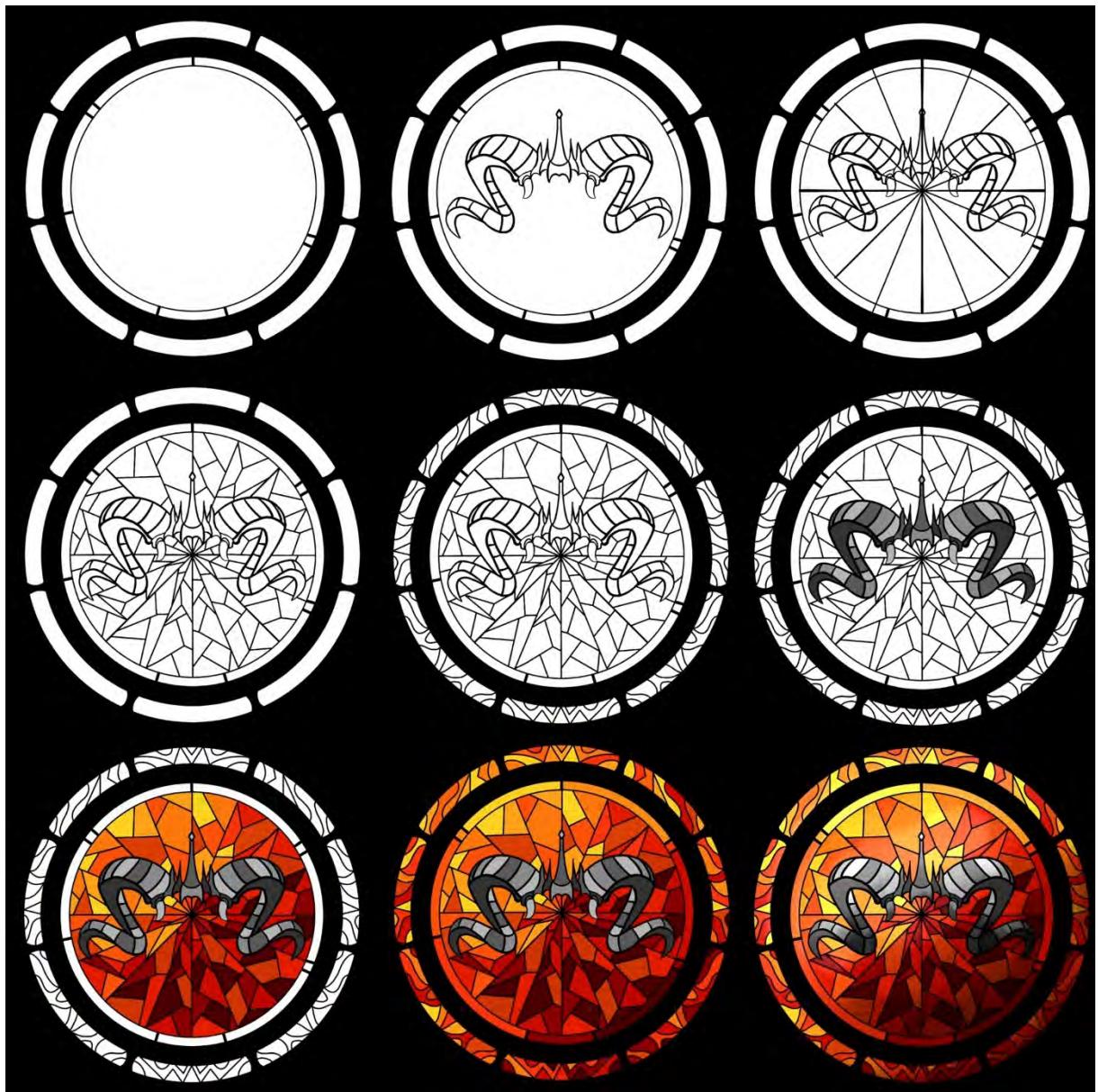
Apesar de possuir origem na Antiguidade, foi durante a era medieval que a técnica de vitrais se desenvolveu e floresceu na Europa. Os vitrais da Idade Média são obras de arte constituídas por pedaços coloridos de vidro, muitas vezes montados em padrões elaborados e representando figuras religiosas, cenas bíblicas ou elementos simbólicos.

Justamente por serem elementos geralmente encontrados em igrejas e catedrais, e por estarem ligados à religiosidade da época, os vitrais foram utilizados para ilustrações ligadas à religiosidade do cenário de campanha. No caso dos vitrais presentes no livro, eles possuem caráter altamente simbólico, representando o símbolo de cada um dos doze deuses do panteão, de forma a proporcionar uma expressão visual rica e simbólica da espiritualidade presente nesse

mundo. E, juntamente com o vitral, a ilustração que inicia cada um dos subcapítulos também apresenta, de forma escrita, os subtítulos, compostos pelo nome de cada um dos deuses e pela titularidade pela qual eles são conhecidos.

Como citado anteriormente, dentro da descrição de cada um dos deuses há uma diferenciação entre os deuses bondosos e os deuses malignos, e as ilustrações dos vitrais também participam dessa diferenciação visual. Enquanto os vitrais dos deuses bons e neutros (também chamado de tradicionais) apresentam fragmentos uniformes e radias a partir de seu centro, os vitrais dos deuses maus (também chamados de traidores) apresentam diversas quebras e rachaduras, como se ele tivesse sido quebrado, resultando em fragmentos menores.

Figura 46 – Processo de ilustração de um dos vitrais presentes no livro



Fonte: De autoria própria.

Figura 47 – Vitrals ilustrados para a abertura dos subcapítulos



Fonte: De autoria própria.

Além das ilustrações utilizadas para as aberturas dos subcapítulos, a parte do livro que retrata os deuses também é composta por ilustrações localizadas junto ao texto. Essas ilustrações também representam o símbolo de cada deus, mas de uma forma que se assemelha mais a um desenho feito à mão. Essas ilustrações foram feitas por Laura Martins de Andrade em 2021, com o objetivo de ilustrar os símbolos que representavam cada um dos deuses da campanha que estávamos prestes a jogar. As ilustrações dos vitrais foram feitas com base nessas

ilustrações de Laura, fazendo as adaptações necessárias para que as imagens se assemelhassem mais às de um vitral medieval. Além disso, a presença repetida dos símbolos em cada dupla de páginas serve para reforçar o elemento principal dos vitrais: os símbolos dos deuses.

Figura 48 – Duas páginas de *Eria – histórias e deuses* mostrando a interação das ilustrações de Laura Martins de Andrade com o texto presente na parte da descrição de cada um dos deuses

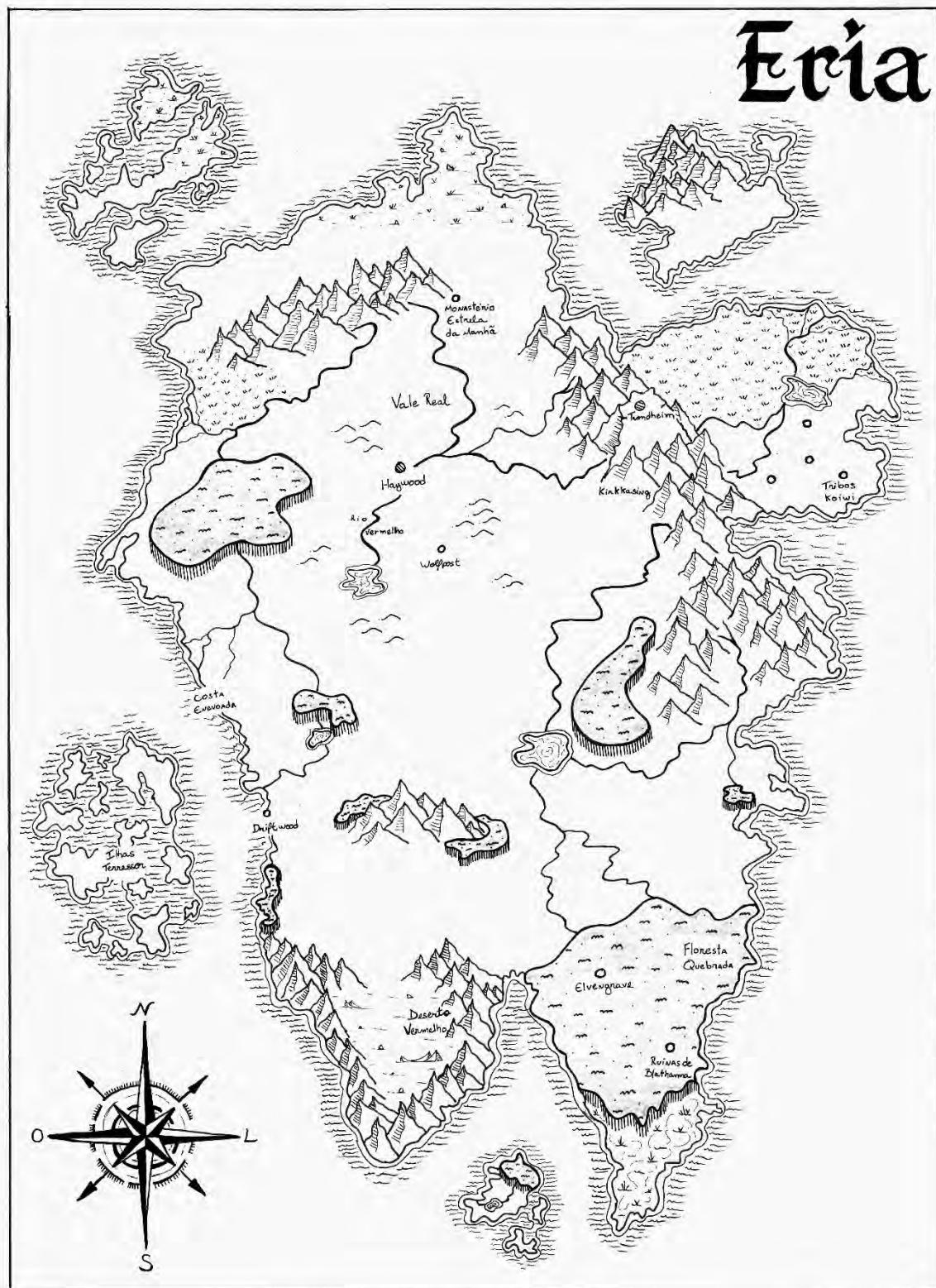


Fonte: De autoria própria.

3.3.5 Mapa de Eria

O mapa que representa todo o continente de Eria foi ilustrado por Ana Paula Mello Jacobson, também no ano de 2021, com o objetivo de fornecer uma referência visual do local onde se passaria a história da campanha que estávamos prestes a jogar. O mapa foi feito de maneira manual e, posteriormente, foi digitalizado para poder ser impresso em maior escala.

Figura 49 – Ilustração do mapa de Eria, por Ana Paula Mello Jacobson



Fonte: Ilustrado por Ana Paula Mello Jacobson em 2021.

3.4 Dimensão cromática

O uso de pigmentos na Idade Média foi uma parte essencial da produção artística e decorativa desse período, e por esse motivo as cores utilizadas no livro são baseadas nos pigmentos utilizados na era medieval. Os pigmentos medievais eram extraídos das mais diversas fontes, sendo obtidas a partir de minerais, plantas, animais e outros materiais orgânicos. Os pigmentos utilizados na Idade Média, e que também foram utilizados em *Eria – histórias e deuses*, serão descritos com mais profundidade nos subtópicos a seguir.

3.4.1 *Carbon black*

O pigmento *carbon black*, também chamado de negro de carbono, é um pigmento utilizado desde os primeiros tempos. Ele é produzido através do aquecimento de madeira, ou outro material vegetal, juntamente com um fornecimento restrito de ar. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *carbon black* foram: C=76, M=69, Y=65, K=83.

Figura 50 – Amostra pintada de *carbon black*



Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/charcoal-black/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.2 *Bone black*

O pigmento *bone black*, também chamado de preto de marfim, é uma cor preto azulado e de textura bastante lisa. Esse pigmento é composto por cerca de 10% de carbono, 84% de fosfato de cálcio e 6% de carbono de cálcio. Ele é obtido através da carbonização de ossos e

resíduos de marfim. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *bone black* foram: C=77, M=65, Y=66, K=79.

Figura 51 – Amostra pintada de *bone black*

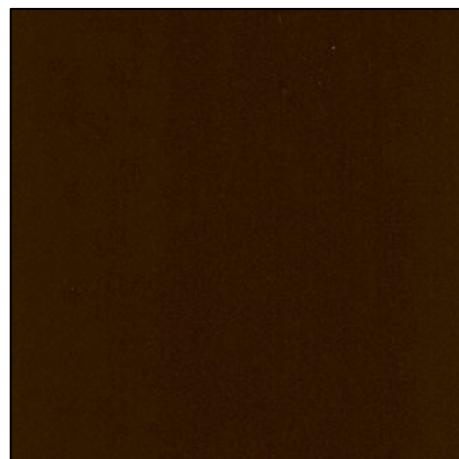


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/bone-black/>). Acessado em novembro de 2023).

3.4.3 *Umber*

O pigmento *umber* é um pigmento natural da terra, composto pela mistura de óxidos e hidróxidos de ferro e manganês. Ele possui tons terrosos que variam do creme ao marrom, dependendo da quantidade de ferro e manganês presente no pigmento. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *umber* foram: C=27, M=86, Y=87, K=57.

Figura 52 – Amostra pintada de *umber*

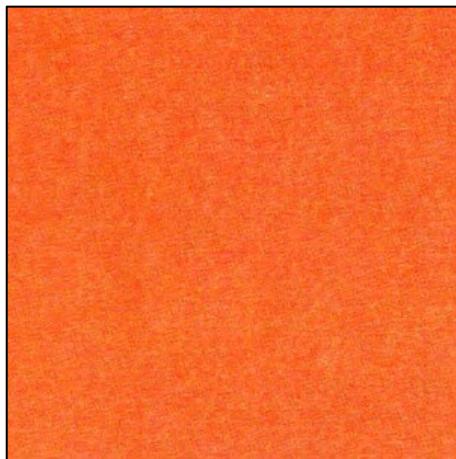


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/umber/>). Acessado em novembro de 2023).

3.4.4 *Red ochre*

O pigmento *red ochre*, também chamado de ocre avermelhado, é um pigmento composto principalmente de óxido de ferro (hematita). Esse pigmento pode ser facilmente misturado com outros, e ele varia amplamente em questão de transparência: alguns são bastante opacos enquanto outros podem ser utilizados como verniz. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *red ochre* foram: C=1, M=66, Y=87, K=1.

Figura 53 – Amostra pintada de *red ochre*

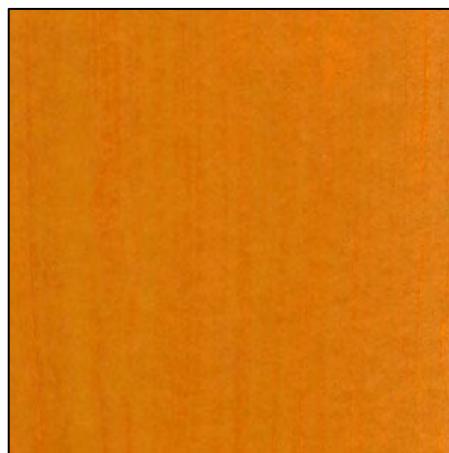


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/red-ochre/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.5 *Yellow ochre*

O pigmento *yellow ochre*, também chamado de ocre amarelado, é um mineral natural constituído de sílica e argila, e ele possui essa coloração devido à goethita, um mineral de óxido de ferro. Ele é compatível com todos os outros pigmentos e é comumente utilizado em misturas com outras tinturas. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *yellow ochre* foram: C=2, M=55, Y=99, K=7.

Figura 54 – Amostra pintada de *yellow ochre*

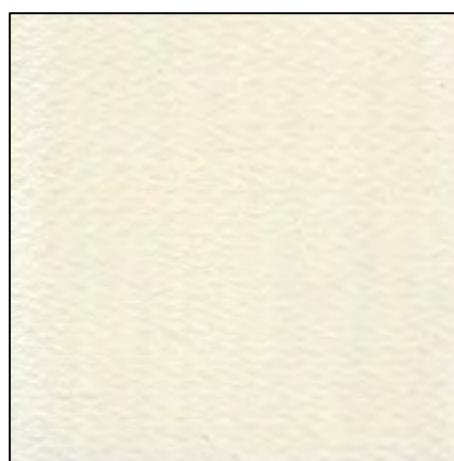


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/yellow-ochre/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.6 *Lime white*

O pigmento *lime white*, também chamado de branco de cálcio, consiste em dois tipos de pigmento: giz e Bianco San Giovanni. O giz é um pigmento de poder de cobertura limitado, que é utilizado principalmente para a pintura de fundo, e que é um carbonato de cálcio (calcita). Já o pimento Bianco di San Giovanni é um pigmento produzido através da cal seca imersa em água durante oito dias, fazendo com que sua composição seja de carbonato de cálcio e hidróxido de cálcio. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *lime white* foram: C=4, M=4, Y=11, K=0.

Figura 55 – Amostra pintada de *lime white*

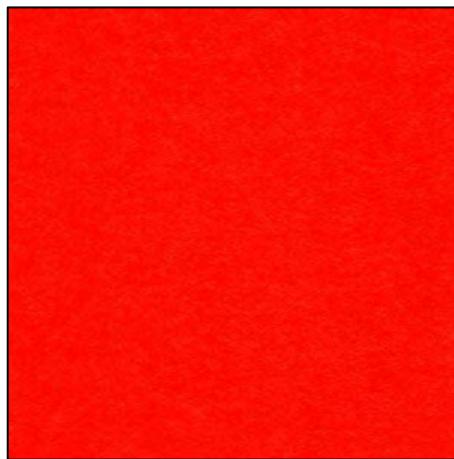


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/calcite/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.7 *Madder lake*

O pigmento *madder lake* é derivado do extrato da raiz da planta *Rubia tinctorum*, comumente conhecida como ruiva-dos-tintureiros. As principais substâncias presentes no pigmento, e que são responsáveis por sua cor, são a alizarina e a purpurina. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *madder lake* foram: C=1, M=84, Y=95, K=1.

Figura 56 – Amostra pintada de *madder lake*

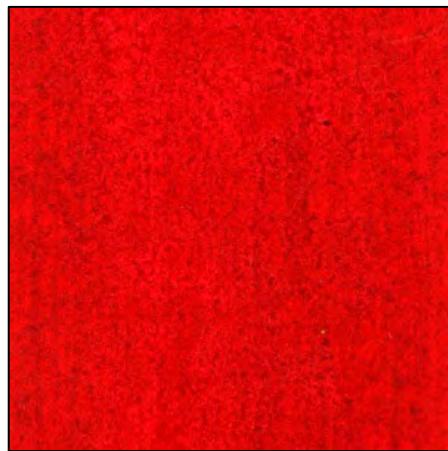


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/madder-lake/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.8 *Carmine lake*

O pigmento *carmine lake* possui duas variedades, e ambas são produzidas a partir de insetos: *cochineal lake* e *kermes lake*. O *cochineal lake* é produzido a partir do inseto coquinho, nativo da América. Já o *kermes lake* é produzido a partir de outras espécies de coquinhos presentes nos carvalhos da Europa, sendo esta a variedade utilizada no período medieval europeu. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *carmine lake* foram: C=2, M=88, Y=97, K=6.

Figura 57 – Amostra pintada de *carmine lake*

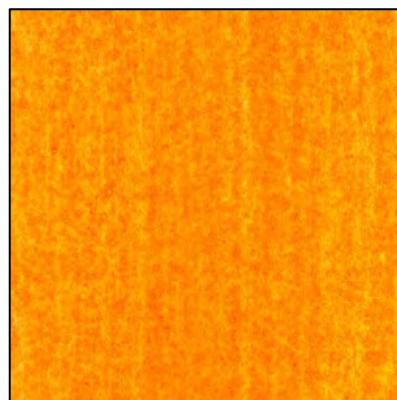


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/carmine/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.9 *Realgar*

O pigmento *realgar*, também chamado de rosalgar, é um pigmento mineral natural frequentemente encontrado juntamente ao minério *orpiment*. *Realgar* é um sulfeto de arsénico altamente tóxico e, ao contrário do *orpiment*, não foi tão amplamente utilizado. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *realgar* foram: C=1, M=53, Y=91, K=1.

Figura 58 – Amostra pintada de *realgar*



Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/realgar/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.10 *Malachite*

O pigmento *malachite*, ou malaquita, é um pigmento mineral de carbonato de cobre, e é possível que ele seja o pigmento verde mais antigo que se tem conhecimento. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *malachite* foram: C=80, M=17, Y=92, K=38.

Figura 59 – Amostra pintada de *malachite*

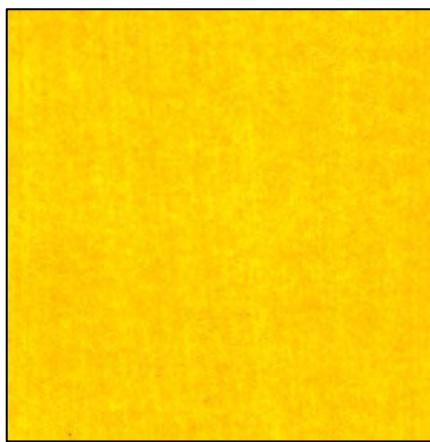


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/malachite/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.11 *Orpiment*

O pigmento *orpiment*, também chamado de auripigmento, é um sulfeto de arsênico natural que possui um tom de amarelo canário e apresenta um bom poder de cobertura e uma boa estabilidade química. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *orpiment* foram: C=1, M=23, Y=95, K=2.

Figura 60 – Amostra pintada de *orpiment*



Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/orpiment/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.12 *Indigo*

O pigmento *indigo* é um pigmento preparado a partir de plantas e possuí um alto poder de tingimento, apesar de desbotar rapidamente quando exposto à luz solar. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *indigo* foram: C=87, M=58, Y=26, K=26.

Figura 61 – Amostra pintada de *indigo*

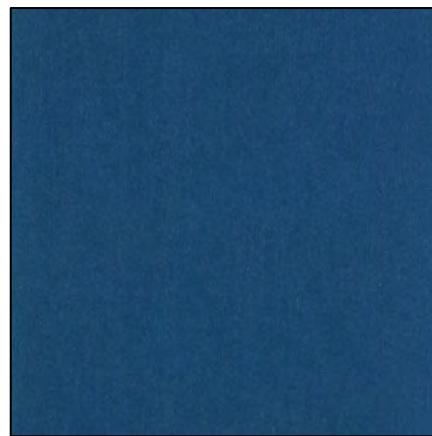


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/indigo/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.13 *Azurite*

O pigmento *azurite*, ou azurita, é um pigmento mineral de carbonato de cobre e foi o pigmento azul mais importante durante a Idade Média europeia. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *azurite* foram: C=82, M=56, Y=0, K=0.

Figura 62 – Amostra pintada de *azurite*

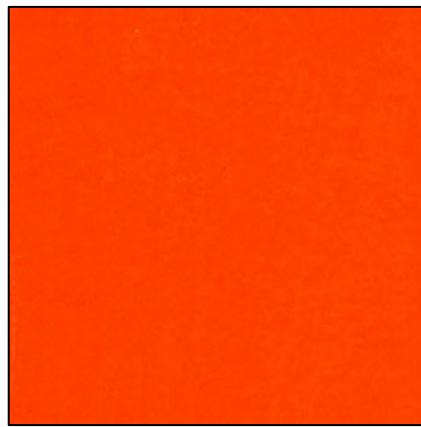


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/azurite/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.14 *Red lead*

O pigmento *red lead*, também conhecido como chumbo vermelho, é um pigmento vermelho denso, que possuí uma textura fina e bom poder de cobertura. Esse pigmento foi amplamente utilizado durante o período medieval para a decoração de manuscritos. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *red lead* foram: C=1, M=76, Y=93, K=1.

Figura 63 – Amostra pintada de *red lead*

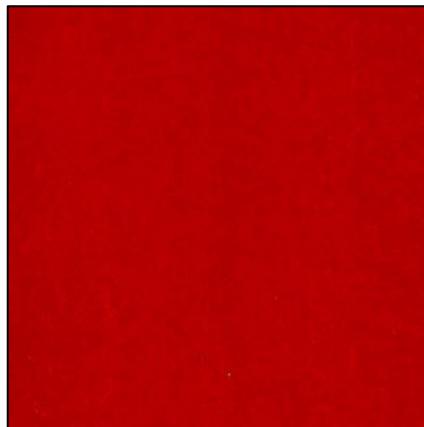


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/red-lead/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.15 *Vermilion*

O pigmento *vermilion*, também chamado de vermelhão, é um pigmento mineral de sulfeto de mercúrio (cinábrio) que possui coloração vermelho-alaranjado e um excelente poder de cobertura. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *vermilion* foram: C=7, M=88, Y=98, K=21.

Figura 64 – Amostra pintada de *vermilion*



Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/vermilion/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.16 *Green earth*

O pigmento *green earth* é um pigmento verde natural que apresenta variação em sua composição e tonalidade. O *green earth* é uma mistura de ferro, magnésio, alumínio e potássio,

e o pigmento foi muito usado na Idade Média para pintar tons de pele. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *green earth* foram: C=61, M=7, Y=78, K=4.

Figura 65 – Amostra pintada de *green earth*



Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/green-earth/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.17 *Verdigris*

O pigmento *verdigris* é um pigmento de coloração verde-azulada e levemente transparente. Ele é um acetato de cobre que foi muito utilizado durante a Idade Média por ser o verde mais vibrante disponível na época. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *verdigris* foram: C=85, M=21, Y=31, K=16.

Figura 66 – Amostra pintada de *verdigris*

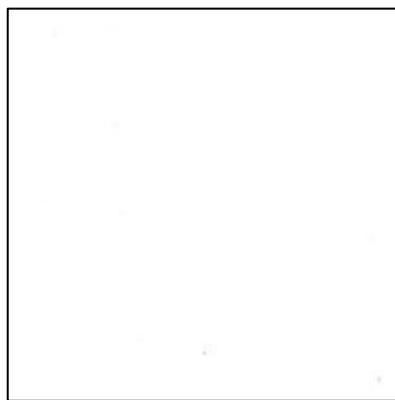


Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/verdigris/>. Acessado em novembro de 2023).

3.4.18 Lead white

O pigmento *lead white*, também chamado de chumbo branco, é um carbonato de chumbo preparado a partir de chumbo metálico e vinagre. Além disso, esse é o pigmento branco que possui a maior velocidade de secagem e foi muito utilizado nas pinturas de cavalete europeias. Os valores CMYK utilizados para a reprodução digital do *lead white* foram: C=0, M=0, Y=0, K=0.

Figura 67 – Amostra pintada de *lead white*



Fonte: ColourLex (Disponível em: <https://colourlex.com/project/lead-white/>). Acessado em novembro de 2023).

3.4.19 Coloração dos vitrais

A única exceção em relação ao uso de cores nas ilustrações foram os vitrais. Como foi necessário produzir um efeito de luz e sombra, além de ser necessário uma maior diferenciação entre os tons de uma mesma cor, as cores utilizadas nesse caso foram mais amplas e cada vitral foi colorido com uma paleta de cores própria.

Apesar disso, o fundo no qual o vitral está inserido ainda se utiliza dos pigmentos anteriormente citados, assim como acontece com o subtítulo de cada um dos subcapítulos.

3.5 Dimensão material

O miolo do livro *Eria – histórias e deuses* está no formato 18 cm x 27 cm e possui 56 páginas. O formato foi escolhido baseado na coleção de *Dungeons & Dragons* chamada *Um guia para jovens aventureiros*, publicado pela Editora Excelsior, um selo da Book One Editora. Essas dimensões, além de seguirem a proporção pretendida de 2:3, criam um livro de tamanho

mediano, que pode ser carregado confortavelmente em bolsas ou mochilas, e um livro que não é nem muito grande nem muito pequeno proporciona um manuseio confortável e uma leitura mais agradável. Além disso, por possuir uma área mais ampla, essas dimensões permitem uma adaptação eficaz das imagens, mantendo a qualidade visual e a clareza das ilustrações presentes em grande quantidade no livro *Eria – histórias e deuses*.

O livro foi impresso em papel couché fosco 150 g/m² e com cor tanto na frente quanto no verso das páginas (4x4). O papel couché é conhecido por sua capacidade de reproduzir cores de maneira vibrante e fiel, e isso foi crucial para sua escolha na confecção de *Eria – histórias e deuses*, pois se trata de um livro que depende fortemente de elementos gráficos e visuais. Como foi utilizado um papel couché branco para a impressão do miolo, foi aplicada uma textura de papel envelhecido em todas as páginas do livro, para que elas adquirissem um visual mais antigo e mais parecido com o dos livros medievais, e esta imagem texturizada foi retirada do banco de imagens Freepik.

As folhas de guarda são feitas de papel couché fosco 170 g/m² e impressas em preto e branco nos dois lados (1x1). Além disso, elas contam com uma laminação BOPP fosca, aumentando sua durabilidade e proporcionando uma superfície suave e agradável ao toque. Além das folhas de guarda conferirem ao livro uma apresentação cuidadosa e esteticamente agradável, apresentando o mapa de Eria como uma informação adicional da obra, elas também oferecem uma camada adicional de proteção ao livro.

A capa do livro é uma capa dura com lombada quadrada, feita com papel paraná e papel couché fosco 170 g/m². Ela foi impressa com cores em apenas um dos lados (4x0), e possui acabamento de laminação BOPP fosca, conferindo ao livro um aspecto mais elegante, além de proporcionar uma maior proteção e resistência. O maior motivo para que a capa não fosse elaborada com outros materiais, como o próprio couro (sendo ele sintético ou não), foi evitar que o livro ficasse excessivamente encarecido. A elaboração da capa já foi feita com o intuito de simular o aspecto visual de uma capa de couro, e sem ter o problema do custo adicional. Além disso, após a impressão da capa, foram adicionadas cantoneiras de metal, duas na 1^a capa e duas na 4^a capa, com o objetivo de conferir à capa uma aparência mais refinada, adicionando um toque mais decorativo e clássico. Além disso, o uso das cantoneiras também foi usado com o intuito de proteger os cantos externos do livro, prolongando a sua durabilidade.

A capa e o miolo foram impressos pela InPrima – Soluções Gráficas, e as cantoneiras foram colocadas manualmente por mim.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, mergulhamos no processo de concepção e execução do projeto editorial do livro *Eria – histórias e deuses*. O objetivo era ir além da produção comum de livros que complementam o sistema de RPG *Dungeons & Dragons* e explorar as especificidades que compõem a caracterização visual de um livro medieval.

A princípio, foi necessário apresentar o que é o universo compreendido pelo RPG de mesa e explicar também as características que delimitam este mercado de nicho dentro do mercado editorial e cultural como um todo, para então poder entrar nas especificidades às quais este projeto se propõe.

O projeto começou com a definição clara dos objetivos estéticos e conceituais: *Eria – histórias e deuses* busca uma maior similaridade com os livros produzidos durante a Idade Média. A partir deste objetivo, muita pesquisa foi feita para servir de base às escolhas que fizeram com que o livro pudesse se encontrar num meio termo entre a compatibilidade histórica em relação ao livro medieval e a funcionalidade do design, considerando tanto a parte ergonômica quanto a viabilidade da produção. Assim, a escolha do layout, da tipografia, dos elementos gráficos e das cores foi feita com a intenção de transmitir a essência do livro medieval, conferindo à edição maior especialização e maior exatidão histórica.

A seleção dos materiais utilizados foi feita de forma a buscar qualidade e durabilidade. Apesar de não possuir tanta similaridade em relação à textura do livro medieval, um detalhe que faria com que o livro fosse consideravelmente encarecido, os papéis escolhidos visam a impressão e a reprodução das imagens de forma nítida, proporcionando ao leitor uma experiência visual imersiva dentro de um livro de fantasia medieval.

O projeto editorial de *Eria – histórias e deuses* ultrapassa as questões estéticas e se apresenta como uma parte essencial da experiência do leitor. O objetivo do projeto era garantir que a apresentação do livro complementasse e enriquecesse o conteúdo, proporcionando uma imersão mais aprofundada dentro desse cenário de RPG e se apresentando como uma experiência inovadora e agradável para todos os tipos de leitores que chegassem até este livro. Acredito que essa maior imersão foi alcançada, fazendo de *Eria – histórias e deuses* não somente um cenário de campanha de *Dungeons & Dragons*, como tantos outros já existentes, mas também uma oportunidade de se familiarizar com a estética das produções literárias da época em que o jogo se passa.

Além disso, o retorno dos membros do meu grupo de RPG em relação ao projeto editorial de *Eria – histórias e deuses* ressaltou a eficácia do projeto em transmitir a estética

visual desejada. Comentários admirados sobre a complementação estética que as ilustrações trouxeram ao conteúdo escrito indicam que as escolhas editoriais não apenas complementaram, mas aprimoraram a apreciação do material. É claro que esses comentários trazem consigo uma carga afetiva, pois são pessoas que também possuem uma relação mais profunda com o cenário de campanha que está sendo apresentado, mas ainda assim é possível notar a maneira como o projeto contribuiu para uma experiência de leitura mais envolvente e significativa.

Em última análise, eu espero que *Eria – histórias e deuses* possa ser um cenário que inspire outras pessoas a contar histórias nesse continente fictício, local que serviu, e ainda serve, de palco para diversas histórias e aventuras que vivo ao lado dos meus amigos de RPG. Além disso, também espero que o projeto editorial possa influenciar outras produções de RPG de mesa que se baseiem na fantasia medieval, assim como ele certamente inspirará a edição de outros textos já escritos por Mairon Arlindo de Oliveira que complementam esse cenário de campanha, e que serão reunidos em *Eria – terras e civilizações*.

Enquanto a produção cultural relacionada ao RPG de mesa se expande à nossa frente, meu desejo é que possamos sempre encontrar espaço para contar as nossas próprias histórias e, quando possível, fazer com que essas histórias sirvam de sementes na mão de outras pessoas, influenciando-as a vivenciar aventuras incríveis em mundos fantásticos.

REFERÊNCIAS

ADOBE FONTS. Antiquarian Scribe, desenvolvida por Brian Willson. **Adobe Fonts**. Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/antiquarian-scribe>. Acesso em novembro de 2023.

ADOBE FONTS. Bradley DJR, desenvolvida por David Jonathan Ross. **Adobe Fonts**. Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/bradley-djr>. Acesso em novembro de 2023.

ANGLICUS, Bartholomaeus. De Proprietatibus Rerum. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

APOCALYPSE, with abridged Berengaudus commentary in Latin (ff. 3-30v),imperfect, with the life of John beginning with the Proconsul's letter (ff. 1-2v; 31-38v). . **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

BEDE. Historia ecclesiastica gentis Anglorum. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

BOOK of Hours, Use of Paris. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

BOOK of Hours, use of Rome. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

BRADLEY Series. **Will H. Bradley**. Disponível em: <https://willbradley.com/work/typography/bradley-series/>. Acesso em novembro de 2023.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico** (v. 3.0). São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CELLBIT cria RPG de terror e arrecada mais de R\$ 1,5 milhão. **SBT**, 2020. Disponível em: <https://www.sbt.com.br/variedades/sbt-games/fiqueordentro/151865-cellbit-cria-rpg-de-terror-e-arrecada-mais-de-r-15-milhao>. Acesso em novembro de 2023.

CHARTIER, Alain. Le Livre des Quatre Dames. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

CLOUD, Pierre de Saint; LISON, Richard of. Le Roman de Renart. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

DEACON, Paul the. Homiliary. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

DUNGEONS & DRAGONS; CRITICAL ROLE. **Explorer's Guide to Wildemount**. Estados Unidos da América: Wizards of the Coast, 2020.

FOUR Gospels (the 'Golden Gospels', 'Harley Golden Gospels'; 'Codex Aureus'), with canon tables (ff. 6v-12), and capitulary (ff. 199-208v). **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

FRAGA, André Marques. **Livros e revistas para jogar RPG (1980-200)**: da importação às primeiras edições nacionais. São Paulo, 2022.

GOSPELS (The Gospels of St Cyr of Nevers or sometimes the 'Gedeon Gospel of Nevers'), with prefaces, canon tables, and list of readings (ff. 264-271v). **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

MANDEVILLE, Sir John. Travels. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

MARTIN, Emily. When was Dungeons & Dragons invented? A history of D&D. **Book Riot**. Disponível em: <https://bookriot.com/when-was-dungeons-and-dragons-invented/>. Acesso em novembro de 2023.

MARTINS FILHO, Plínio. **Manual de Editoração e Estilo**. Campinas: Editora Unicamp; São Paulo: Edusp; Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

MASSOLAR, Pablo. Cinco tendências atuais do mercado editorial. **EDITORAS.COM**, 2014. Disponível em: <https://editoras.com/cinco-tendencias-atauais-do-mercado-editorial/>. Acesso em novembro de 2023.

MERCADO editorial brasileiro de RPG ainda é pouco estudado. **AUN USP**, 2016. Disponível em: <http://www.usp.br/aunantigo/exibir?id=7843&ed=1383&f=1>. Acesso em novembro de 2023.

Moulins, Guiart des. *Bible historiale* (vol. 1). **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

OLOCCO, Riccardo. *Rotunda Veneta*. **Cast Studies**. Disponível em: <https://www.c-a-s-t.com/studies/rotunda-veneta/>. Acesso em novembro de 2023.

PENTATEUCH (the 'Duke of Sussex's German Pentateuch') with Targum Onkelos (ff. 1-290), small pieces on the feasts (ff. 291-293v), Five Scrolls (ff. 294-313v) and Haftarot with masorah magna and parva (ff. 314-358). **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**.

Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

PERALDUS. heological miscellany, including the Summa de vitiis. **Brtsih Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

PEREZ, Natália. RPG mais assistido da Twitch é brasileiro. **Agemt**, 2023. Disponível em: <https://agemt.pucsp.br/noticias/rpg-mais-assistido-da-twitch-e-brasileiro#:~:text=O%20projeto%20criado%20pelo%20streamer,%E2%80%9CO%20Segredo%20na%20Ilha%E2%80%99>. Acesso em novembro de 2023.

ROMAN d'Alexandre, in prose, with lacunae. **British Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

RONNY. D&D – How many editions are there? **Dungeons Master Assistance**, 2021. Disponível em: <https://olddungeonmaster.com/2021/06/26/how-many-dd-editions-are-there/>. Acesso em novembro de 2023.

SALES, Matheus. RPG (Role-Playing Game). **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasil-escola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em novembro de 2023.

SEA serpent swallows the royal fleet. **Aga Khan Museum**. Disponível em: <https://agakhan-museum.org/collection/artifact/sea-serpent-swallows-royal-fleet-akm167>. Acesso em novembro de 2023.

SPANGLER, Todd. Inside Critical Role's Growing D&D Fantasy Empire and the Making of 'The Legend of Vox Machina' for Amazon. **Variety**. Disponível em: <https://variety.com/2021/digital/features/critical-role-amazon-legend-of-vox-machina-1235088274/>. Acesso em novembro de 2023.

TEH, Cheryl. Critical Role's Wembley arena live show looked like a KPop megastar's concert, and I'm here for every second of nerd nirvana. **Business Insider**, 2023. Disponível em: <https://www.insider.com/critical-role-wembley-live-show-nerd-heaven-2023-10>. Acesso em novembro de 2023.

TEH, Cheryl. How 8 nerds playing 'Dungeons & Dragons' on Twitch sold out an arena. **Business Insider**, 2023. Disponível em: <https://www.insider.com/critical-role-dungeons-dragons-sold-out-live-show-wembley-arena-2023-9>. Acesso em novembro de 2023.

TRIBUNE NEWS. This week's bestsellers from Publishers Weekly. Tribune News Service, 2022. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20220528032940/https://www.msn.com/en-us/news/us/this-week-s-bestsellers-from-publishers-weekly/ar-AAXLxnb?li=BBnbcA1>. Acesso em novembro de 2023.

WACE. Roman de Brut, a verse epitome (begins imperfectly) with continuation to Edward III; La Destruction de Rome; Fierabras. **Brtsih Library: Catalogue of Illuminated Manuscripts**. Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts>. Acesso em outubro de 2023.

WHITTEN, Sarah. 'Dungeons and Dragons' Kickstarter breaks record with \$11.3 million campaign. **CNBC**, 2019. Disponível em: <https://www.cnbc.com/2019/04/19/critical-role-vox-machina-kickstarter-ends-with-11-million-in-funding.html>. Acesso em novembro de 2023.

WHITTEN, Sarah. How Critical Role helped spark a Dungeons & Dragons Renaissance. **CNBC**, 2020. Disponível em: <https://www.cnbc.com/2020/03/14/critical-role-helped-spark-a-dungeons-dragons-renaissance.html>. Acesso em novembro de 2023.