

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO

SHEYLLA LIMA SOUZA

A JORNADA DO JOGADOR:
uma análise do sistema D&D como estrutura de criação de
narrativas baseada na Jornada do Herói

SÃO PAULO

2019

SHEYLLA LIMA SOUZA

**A JORNADA DO JOGADOR:
uma análise do sistema D&D como estrutura de criação de
narrativas baseada na Jornada do Herói**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para obtenção do grau de Bacharel
em Comunicação Social - Habilitação em
Publicidade e Propaganda da Escola de
Comunicações e Artes da USP.

Orientador: Prof. Dr. João Anzanello Carrascoza

SÃO PAULO

2019

SHEYLLA LIMA SOUZA

**A JORNADA DO JOGADOR:
uma análise do sistema D&D como estrutura de criação de narrativas baseada
na Jornada do Herói**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social da Escola de Comunicações e Artes da USP.

Orientador: Prof. Dr. João Anzanello Carrascoza

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Anzanello Carrascoza

Orientador

São Paulo, 27 de junho de 2019.

Agradecimentos

Agradecimentos, de trás pra frente:

Agradeço ao meu mentor, João A. Carrascoza, por toda sabedoria compartilhada.

Agradeço a minhas amigas e amigos, por terem passado pelas provas junto comigo.

Agradeço à minha família, por ter me ensinado a não me conformar com o mundo comum.

Agradeço em especial à minha mãe, que foi quem primeiro me ensinou o valor das histórias.

"Por isso, igual a muitas mulheres antes e depois de mim, passei minha vida como uma criatura disfarçada. A semelhança da parentela que me precedeu, andei cambaleante em saltos altos e fui à igreja usando vestido e chapéu. No entanto, minha cauda fabulosa muitas vezes aparecia por baixo da bainha do vestido, e minhas orelhas se contorciam até meu chapéu sair do lugar, no mínimo cobrindo meus olhos e às vezes indo parar do outro lado da nave."

Clarissa Pinkola Estér em Mulheres que correm com os lobos

RESUMO

Lançado em 1974, o RPG *Dungeons and Dragon* (D&D) deu origem à indústria de jogos de interpretação de personagens. O sistema conta com uma série de regras que auxiliam os jogadores na criação de personagens e histórias em um universo ficcional. O presente estudo propõe uma análise do conceito de Jornada do Herói aplicada à estrutura do sistema de RPG D&D. Em conjunto com referências teóricas, este trabalho visa contribuir e justificar a construção das narrativas de D&D a partir do conceito de Jornada do Herói.

Palavras-Chaves: D&D; RPG; Jornada do Herói; Arquétipos; Estrutura Narrativa.

ABSTRACT

Released in 1974, the game Dungeons and Dragon (D&D), in which players are characters in an ongoing fantasy story, has given rise to the industry of role-playing games. The D&D system has a series of rules that help players to create characters and stories in a fictional universe. Therefore, the present study proposes to analyse the concept of Hero's Journey applied to the D&D system structure. Together with theoretical references, this work aims to contribute and justify the construction of D&D narratives based on the concept of Hero's Journey.

Keywords: D&D; RPG; Hero's Journey; Archetypes; Narratives.

LISTA DE SIGLAS

1d20: um dado de 20 faces;

3d6: três dados de 6 faces;

3D&T: *Defenders of Tokyo 3rd edition* (Defensores de Tóquio 3ª Edição);

D&D: *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões);

D&D 5E: *Dungeons & Dragons 5th edition* (Masmorras e Dragões 5ª edição);

GURPS: *Generic and Universal Role Playing System* (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis);

LARP: *Live Action Role-Playing* (Jogo de Interpretação ao Vivo);

MMORPG: *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (Jogo de interpretação Multijogadores Massivo);

PDMS: Personagens de Mestre;

RPG: *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Personagens);

XP: *Experience Points* (Pontos de Experiência).

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 10

CAPÍTULO 1: DA COMUNICAÇÃO À NARRAÇÃO 13

- 1.1 COMO COMEÇOU A COMUNICAÇÃO 13
- 1.2 A EVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO 14
- 1.3 O ATO DE CONTAR HISTÓRIAS 16
- 1.4 A CRIAÇÃO DE NARRATIVAS E A JORNADA DO HERÓI 18

CAPÍTULO 2: O MUNDO MÁGICO DOS JOGOS 27

- 2.1 A RELAÇÃO DO HOMEM COM O JOGO 27
- 2.2 O CÍRCULO MÁGICO DO JOGO 34
- 2.3 JOGOS DE RPG 35
 - 2.3.1 Sistema de regras 38
 - 2.3.2 Mundo, cenário ou narrativa 39
 - 2.3.3 A ficha de personagem 40
 - 2.3.4 Campanhas de RPG 43
- 2.4 DUNGEONS AND DRAGONS 43
 - 2.4.1 Criando personagens 44
 - 2.4.2 Criando a narrativa 45

CAPÍTULO 3: O SISTEMA D&D COMO COMO ESTRUTURA DE NARRATIVAS BASEADA NA JORNADA DO HERÓI 49

- 3.1 ESTÁGIOS DA JORNADA DO HERÓI EM D&D 50
 - 3.1.1 Mundo Comum e Chamado à Aventura 51
 - 3.1.2 Recusa do Chamado e Encontro com o Mentor 52
 - 3.1.3 Travessia do Primeiro Limiar 54
 - 3.1.4 Testes, Aliados, Inimigos 55
 - 3.1.5 A Aproximação da Caverna Oculta e a Provação 57
 - 3.1.6 Da Recompensa ao Retorno com o Elixir 58

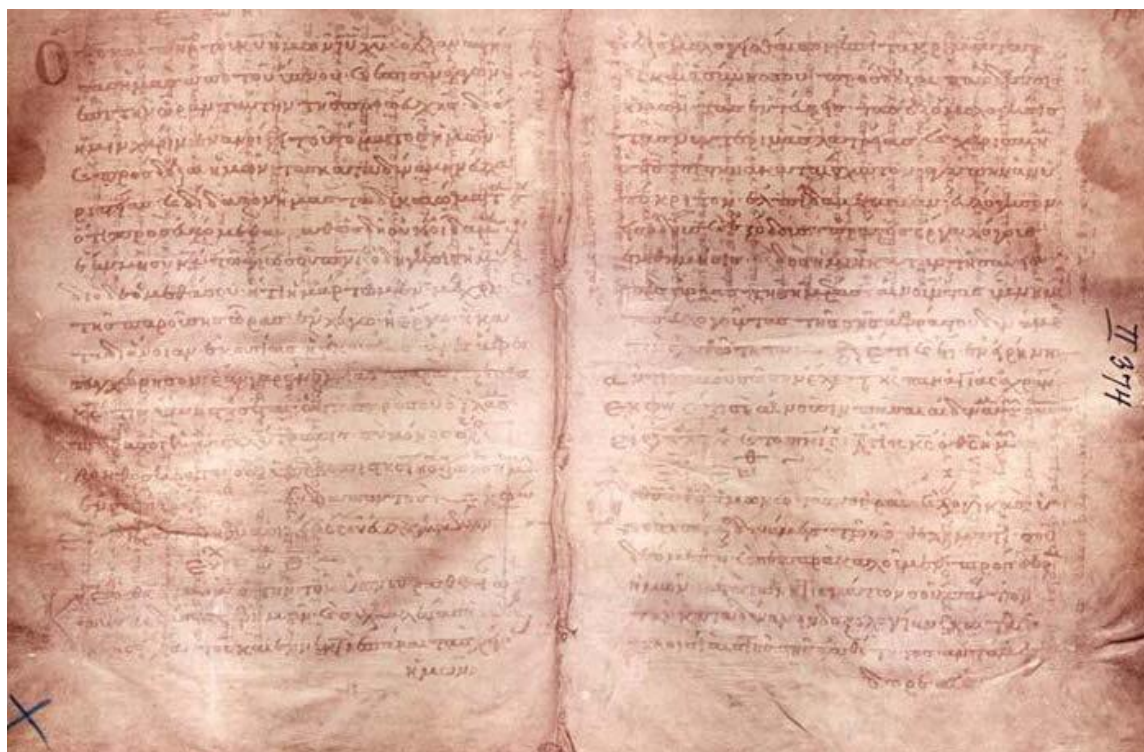
| | |
|---|-----------|
| 3.2 OS ARQUÉTIPOS NOS JOGOS DE D&D | 60 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 63 |
| 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 65 |
| ANEXOS | 68 |
| anexo a - ficha de personagem em branco | 68 |

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da comunicação está diretamente ligado com o desenvolvimento da espécie humana em si. Seja por meio de gestos, da oralidade ou da escrita, uma forma de comunicação que esteve presente desde as sociedades mais primitivas é o ato de contar histórias. (BORDENAVE, 2007) A criação de narrativas, que podem ser baseadas na realidade em maior ou menor nível, têm sido um meio de transferir conhecimento desde antes mesmo da invenção da escrita e da prensa de tipos. Os mitos, geralmente habitados por heróis ou heroínas, ocupam um lugar importante nas atividades da mente humana e servem como suporte para os rituais de passagem, auxiliando o homem a romper com as atitudes e pensamentos da fase que ficou para trás e a entender as formas e sentimentos apropriados à sua nova condição. (CAMPBELL, 1989)

O contar de histórias já foi feito de forma oral, por canções, pela escrita em pergaminhos (Figura 1), depois através de livros e hoje é uma prática multimidiática. Seja por livros, vídeos, *podcasts* ou até mesmo uma cena reproduzida em realidade virtual, fato é que há cada vez mais recursos que enriquecem a forma de apresentar narrativas.

Figura 1 - Página do Palimpsesto de Arquimedes do Século X



Fonte: Ancient Origins¹

Na sociedade atual, um importante instrumento de contagem de histórias são os jogos. Como mecanismo de criação de narrativas, os jogos são capazes de produzir emoções que outros meios dificilmente conseguem. Por ser responsável pelas ações dentro do jogo, o jogador pode experimentar sentimentos como culpa, medo, satisfação e orgulho. A experiência do jogo cria um forte sistema de limitações e liberdades, objetivos e recompensas, desafios e prazeres na mente da pessoa. Durante o tempo do jogo, essa nova psicologia substitui a motivação do mundo real típica do jogador. Se a história for suficientemente convincente, o jogador vai se perceber agindo de formas que ele nunca agiria na vida real. Isso é o que faz com que os games se tornem uma parte integral da identidade de muitas pessoas.

O RPG Dungeons & Dragons (D&D) é um sistema de criação de histórias em mundos mágicos, onde se luta contra Orcs malignos e Magos maléficos. Ele compartilha elementos de jogos infantis e brincadeiras de faz de conta. Assim como esses jogos, D&D é guiado pela imaginação dos participantes. Trata-se de visualizar

¹ Disponível em: <<https://www.ancient-origins.net/history-important-events/papyrus-parchment-imperial-library-constantinople-007251>> . Acesso em: 01 jun. 2019.

um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e se imaginar como um aventureiro de fantasia reagindo aos desafios que aquela situação apresenta.

Dentro desse cenário do jogo como instrumento de criação de narrativas, esta monografia propõe analisar o sistema de RPG D&D como um método estruturado de criação de narrativas baseadas em arquétipos. No Capítulo 1, trazemos um resumo do desenvolvimento de comunicação humana, desde os primórdios da espécie até a evolução dos meios de registro de histórias. Também apresentamos o conjunto de conceitos conhecido como "Jornada do Herói", extraídos da psicologia de Carl G. Jung e dos estudos míticos de Joseph Campbell. No Capítulo 2, abordamos a relação do homem com os jogos, tanto como ferramenta de entretenimento, quanto como instrumento de aprendizagem, além de introduzir a mecânica de funcionamento dos jogos do tipo RPG, com foco em especial para o sistema *Dungeons & Dragons* (D&D). Por fim, no Capítulo 3, discutimos a forma como as narrativas de RPG do sistema D&D são criadas, relacionando-as à estrutura da Jornada do Herói.

CAPÍTULO 1: DA COMUNICAÇÃO À NARRAÇÃO

1.1 COMO COMEÇOU A COMUNICAÇÃO

O processo de comunicação pode ser considerado um dos fenômenos mais importantes da história do ser humano. É difícil dizer com precisão em que momento os indivíduos da espécie humana começaram a se comunicar entre si e de que forma se dava essa comunicação nos primórdios. O que se imagina é que nossos ancestrais mais primitivos se comunicavam por meio de gestos, sons, expressões e grunhidos. Segundo Bordenave (2007, p. 23-24):

Durante bastante tempo discutiu-se a origem da fala humana. Alguns afirmavam que os primeiros sons usados para criar uma linguagem eram imitações de sons da natureza o cantar do pássaro, o latido do cachorro, a queda d'água, o trovão. Outros afirmavam que os sons humanos vinham das exclamações espontâneas como o "ai" da pessoa ferida, o "ah" da admiração, o "grr" da fúria.

Apesar de não ser possível afirmar com exatidão qual foi a origem da fala, podemos perceber que desde o início da espécie o homem buscou formas de associar determinados sons e gestos a acontecimentos, assim, foram criados os signos. Para Bordenave (2007), um *signo* é qualquer coisa que faz referência a outra coisa ou ideia e a *significação* seria o uso do signo em um contexto social. Ele diz ainda que a atribuição de significados a determinados signos é a base da comunicação em geral e da linguagem em particular.

No início da fala humana a comunicação era mais simples, praticamente um sistema de exposição de objetos. Era usada para indicar elementos que estavam presentes e cada signo representava o objeto ou a ação a que ele se referia. Depois surgiu a gramática, que relacionava os signos entre si; assim, as pessoas começaram a combinar signos de forma semelhante, dando origem à linguagem. "Compreendeu-se que na linguagem, algumas palavras tinham a função de indicar ação, outras, a de nomear coisas, outras descrever qualidades ou estados das coisas etc" (BORDENAVE, 2007, p. 25).

1.2 A EVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO

Indícios mostram que a primeira forma de comunicação da espécie humana se deu através da linguagem oral. Os gestos, sons e outros sinais eram passados de geração em geração para difundir o conhecimento. Porém, a linguagem falada tinha limitações: o ritmo da troca de informações era lento e impreciso. Para fixar seus signos, o homem começou a incluir imagens como forma de armazenar informações. Desenhos de rituais sagrados, de animais, dos momentos de caça, dos vasilhames criados e usados por eles, entre outros, ficaram marcados nas paredes de cavernas e hoje servem para nos mostrar como mesmo sem palavras, o ato de se comunicar já existia há muito tempo. “Os egípcios, cerca de 3.000 anos antes de Cristo representavam aspectos de sua cultura por meio de desenhos e gravuras colocados nas casas, edifícios e câmaras mortuárias (Figura 2)” (BORDENAVE, 2007, p. 26).

Figura 2 - Hieróglifo em penhasco egípcio



Fonte: Archeology.org²

² Disponível em: <<https://www.archaeology.org/issues/281-1801/features/6172-egypt-elkab-early-hieroglyphs>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Com o passar do tempo surgiu a escrita, que se tornou um processo de apoio para a memória humana e foi uma solução para aumentar o alcance e a precisão da informação. Segundo Bordenave (2007, p. 25):

A linguagem escrita evoluiu a partir dos *pictogramas*, signos que guardam correspondência diretamente entre a imagem gráfica (desenho) e o objeto representado. O desenho de uma mulher significava isso mesmo, uma mulher; o desenho de um sol significava o sol e assim por diante.

Os registros mais antigos de escrita foram descobertos na região sul do Egito. Os hieróglifos (Figura 3) registram as entregas de linho e óleo feitas há mais de 5.000 anos. Os primeiros escritos do homem foram usados para fins econômicos: quando os chefes expandiram suas áreas de controle, precisavam manter um registro de impostos. Embora os escritos egípcios sejam compostos de símbolos, eles podem ser chamados de escrita verdadeira porque cada símbolo representa uma consoante e forma sílabas. (BBC NEWS, 1998)

Figura 3 - Hieróglifos egípcios



Fonte: BBC News³

Com a utilização da escrita, a sociedade começou a evoluir mais rapidamente e a comunicação se tornou mais complexa. Além dos signos que representavam objetos e ações, foi preciso incluir conceitos abstratos. “Assim, para indígenas da América do Norte a figura de um pássaro voando representava *“pressa”*, e a paz era representada por um cachimbo. Os antigos egípcios representavam a alma por meio de um pássaro com cabeça de homem” (BORDENAVE, 2007, p. 27 - grifo do autor).

³ Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/235724.stm>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Mesmo após a invenção da escrita, durante muito tempo, as linguagens oral e visual ainda foram as principais formas de transmissão de conhecimento.

Lembremo-nos por exemplo, que durante a Idade Média o povo não tinha acesso à linguagem escrita (restrita aos monges e às pessoas letradas), mas os vitrais das catedrais comunicavam-lhes, através de coloridas imagens toda a história sagrada sob a qual fundamentava-se sua fé religiosa e grande parte de sua cultura." (BORDENAVE, 2007, p. 29)

Até meados do século XV, meios técnicos como a escrita, o pergaminho e o papel contribuíram muito para a reprodução e registro dos símbolos. Esses meios, porém, eram lentos demais e extremamente dispendiosos, fazendo com que o acesso aos materiais ficasse restrito às camadas nobres da população. No final do século XV, a prensa de tipos móveis, uma invenção do alemão Johannes Gensfleisch, conhecido como Gutenberg, permitiu a impressão em massa de livros, fazendo com que a reprodução de livros saísse das mãos do copista e fosse para a oficina do impressor. (EISENSTEIN, 1998)

Conforme a linguagem foi evoluindo, com ela também foram se desenvolvendo os meios de comunicação. A modernização dos meios de comunicação, sua difusão e presença no processo educativo fez aumentar ainda mais seu o poder na sociedade. Para Bordenave (2007, p. 33): "O impacto dos meios sobre as ideias, as emoções, o comportamento econômico e político das pessoas cresceu tanto que se converteu em fator fundamental de poder e de domínio em todos os campos da atividade humana."

1.3 O ATO DE CONTAR HISTÓRIAS

A comunicação é a forma como os padrões de vida e cultura são transmitidos e o ato de contar histórias é um dos modos mais populares de se comunicar. Antes de vir ao mundo, quando o embrião ainda é uma sementinha na barriga da mãe, é comum os pais narrarem a seu bebê contos sobre o mundo exterior que o espera; essa prática continua depois do nascimento, com as histórias de ninar, que levam a criança ao mundo mágico dos sonhos e povoam o imaginário humano desde os primeiros anos de vida até a senioridade.

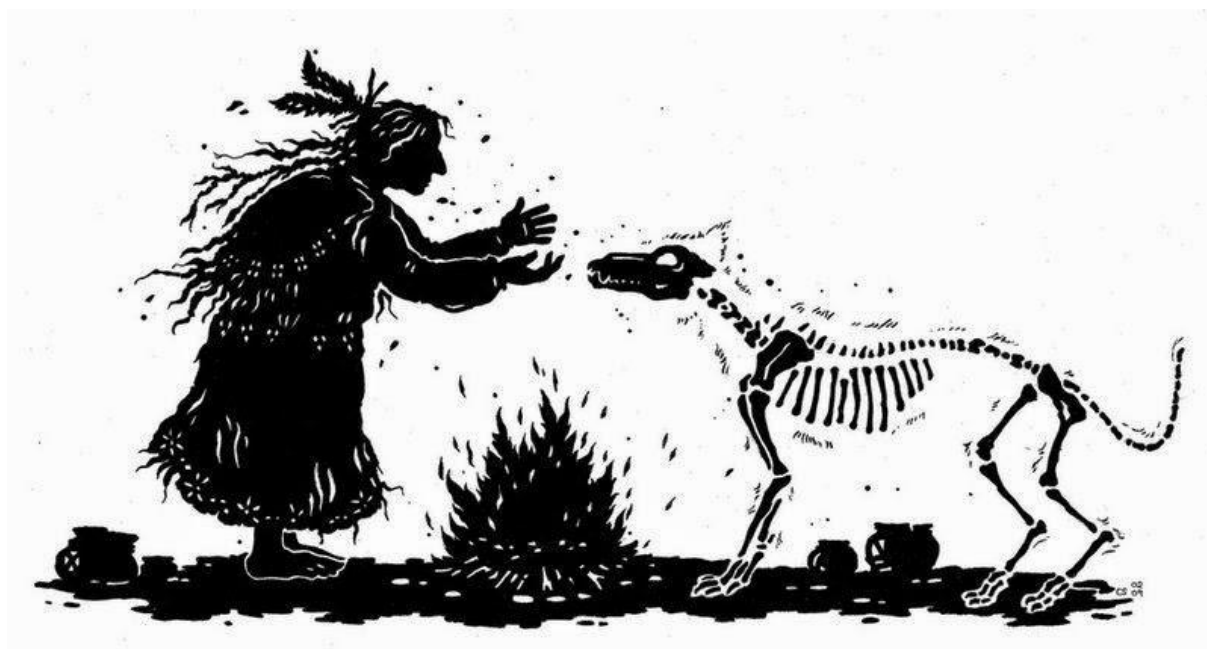
Estudiosos acreditam que há um padrão na forma em que as histórias são contadas. Em alguns casos é possível que a tradição tenha passado de um povo ao outro, como no caso dos babilônicos, os egípcios, os gregos e outros povos da Antiguidade, que viviam geograficamente próximos e mantinham relações culturais e comerciais. No entanto, populações das Américas, da África ou da Austrália, que parecem não ter tido nenhuma ligação com as culturas da Europa e da Ásia antiga, também desenvolveram mitos que possuem muitas semelhanças. O psicólogo suíço Carl G. Jung sugeriu que pode existir um "inconsciente coletivo", que seria "a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade" (JUNG et al., 1964, p.103). Ele é constituído pelos materiais que foram herdados, e é nele que residem os traços funcionais, tais como imagens virtuais, que seriam comuns a todas as pessoas. São conhecimentos inerentes aos seres humanos, independentes de serem ensinados pelos seus progenitores ou não. Uma predisposição para pensar, entender e agir de certa forma. O inconsciente coletivo seria como uma espécie de depósito de imagens e símbolos, chamados "arquétipos", comuns a todos os seres humanos. Jung acreditava que arquétipos de personagens míticos universais residiam no interior do inconsciente coletivo das pessoas em todo o mundo. Ele observou o padrão das histórias que povoavam os sonhos de pacientes em seu consultório e sugeriu que os contos de fadas e os mitos seriam como os sonhos de uma cultura inteira, brotando desse inconsciente coletivo. (MARTINS, 1994, p.10)

O mitólogo norte-americano Joseph Campbell (1989) percebeu que assim como nos sonhos, também havia um padrão na forma em que as histórias são contadas. Ele se baseou na teoria de Jung e estudou uma infinidade de mitos de diferentes culturas para observar como esses arquétipos eram reproduzidos. Suas pesquisas mostraram que componentes semelhantes se repetem nos sonhos das pessoas, nos contos de fadas, nos mitos religiosos, filmes e basicamente qualquer narrativa. Campbell chamou essa semelhança nos elementos estruturais das histórias míticas de "Jornada do Herói".

1.4 A CRIAÇÃO DE NARRATIVAS E A JORNADA DO HERÓI

Existe uma velha que vive num lugar oculto de que todos sabem, mas que poucos já viram. Ela é conhecida por muitos nomes: La Huesera, a Mulher dos Ossos; *La Trapera*, a Trapeira; e *La Loba*, a Mulher-lobo. O único trabalho de *La Loba* (Figura 4) é o de recolher ossos. Sua caverna é cheia dos ossos de todos os tipos de criaturas do deserto: o veado, a cascavel, o corvo, porém, que sua especialidade reside nos lobos. Ela se arrasta sorrateira e esquadrinha as montanhas e os leitos secos de rios à procura de ossos de lobos e, quando consegue reunir um esqueleto inteiro, quando o último osso está no lugar e a bela escultura branca da criatura está disposta à sua frente, ela senta junto ao fogo e pensa na canção que irá cantar. Ela ergue seus braços sobre o esqueleto e começa a cantar. É aí que os ossos das costelas e das pernas do lobo começam a se forrar de carne, e que a criatura começa a se cobrir de pelos. Conforme ela canta a criatura ganha vida, até que começa a respirar. La Loba ainda canta, com tanta intensidade que o chão do deserto estremece, e enquanto canta, o lobo abre os olhos, dá um salto e sai correndo pelo desfiladeiro. Em algum ponto da corrida, o lobo de repente é transformado numa mulher que ri e corre livre na direção do horizonte. Por isso, diz-se que, se você estiver perambulando pelo deserto, por volta do pôr-do-sol, e quem sabe esteja um pouco perdido, cansado, sem dúvida você tem sorte, porque *La Loba* pode simpatizar com você e lhe ensinar algo — algo da alma. (ESTÉS, 1994, p. 23-24)

Figura 4 - La Loba



Fonte: Despertar feminino⁴

Em seu livro "Mulheres que correm com os lobos", Clarissa Pinkola Estés (1994), psicóloga analítica, que estuda padrões arquetípicos há mais de vinte anos, fala do arquétipo da "Mulher Selvagem" que é o modelo da mulher não-domesticada, que vive uma vida natural. Essa criatura aparece em diferentes épocas e culturas, mas sempre como amiga e mãe de todas as que têm uma enigma para resolver. Ela representa todas as facetas importantes da feminilidade e, por mais que suas representações simbólicas possam mudar, em essência, ela é sempre a mesma. Em espanhol ela pode ser chamada *La Mujer Grande*, a mulher grande; *Luz dei abyss*, luz do abismo; no México, ela é *La Loba*, a loba, e *La Huesera*, a mulher dos ossos; no idioma navajo, ela é *Na'ashjé'ii Asdzáá*, a Mulher Aranha, que tece o destino dos humanos e dos animais, das plantas e das rochas; no Tibete, ela é chamada de *Dakini*, a força da dança que produz a clarividência dentro das mulheres e a lista continua com muitos nomes para a mesma história da "Mulher Selvagem".

A lenda de "*La Loba*" é apenas um dos diversos exemplos de mitos que se repetem em culturas distintas ao redor do mundo. Ainda que deem nomes diferentes às personagens, todos os povos têm seus mitos, habitados por heróis ou heroínas,

⁴ Disponível em: <<http://despertarfeminino.com.br/principal/index.php/2016/03/17/a-ressurreicao-da-mulher-selvagem-la-loba/>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

que recebem a ajuda de seres divinos para enfrentar monstros horrendos enquanto embarcam em uma jornada de aventura para completar uma tarefa que os fará alcançar um novo limiar de experiência.

Em “O herói de mil faces”, Campbell (1989) versa sobre a importância que os mitos ocupam na vida dos seres humanos e de como a simbologia das histórias está presente em diversas sociedades em quase todos os períodos históricos. Para ele, muito mais do que apenas histórias: "Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte" (CAMPBELL, 1989, p. 6).

O roteirista americano e estudioso da obra de Campbell, Christopher Vogler (2006), resumiu nos seguintes estágios o modelo da Jornada do herói:

1. Mundo Comum;
2. Chamado à Aventura;
3. Recusa do Chamado;
4. Encontro com o Mentor;
5. Travessia do Primeiro Limiar;
6. Testes, Aliados, Inimigos;
7. Aproximação da Caverna Oculta;
8. Provação;
9. Recompensa (Apanhando a Espada);
10. Caminho de Volta;
11. Ressurreição;
12. Retorno com o Elixir.

O chamado à aventura é primeiro indício de que ocorrerá uma quebra na rotina do herói, passando de uma vida de calma e comodidade no MUNDO COMUM para algo maior e mais importante. Nessa fase é constante a presença de um ser

que represente o guia. O guia caracteriza um novo estágio e é ele quem vai fazer a intermediação entre a “velha vida” e A AVENTURA QUE CHAMA.

À primeira vista o herói pode NEGAR O CHAMADO, porém, mesmo que retorne às suas tarefas, uma série de indicações da importância do chamado vão se revelando e as tarefas ou a vida antiga parecerão menos e menos importantes até que não consiga mais recusar a convocação.

Quando finalmente aceita o chamado, o herói pode receber um AUXÍLIO SOBRENATURAL, que geralmente aparece na figura de uma divindade que lhe concede com algum tipo de presente ou amuleto que o ajuda a dar o primeiro passo para a aventura. Essa figura é a promessa de que, apesar das ameaças que parecem estar à frente, o poder protetor está com ele e que basta saber e confiar que os guardiões intemporais surgirão.

Assim, ele se encontra na PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR, que é a fronteira entre a antiga e a nova vida. É o desprendimento entre o que ele está deixando pra trás e o início da nova jornada, que traz os perigos do desconhecido e também a promessa de uma recompensa no final. O limiar geralmente possui um guardião, que tenta impedir o herói de partir. Porém, a partida é necessária para alcançar essa nova região da experiência.

Depois de passar pelo limiar, o herói segue sua jornada por uma paisagem desconhecida, cheia de seres oníricos, na qual ele deve sobreviver a DIVERSAS PROVAS. Nesse momento ele tem o auxílio de seus amuletos, poderes externos e entidades superiores.

Finalmente, o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, a CAVERNA OCULTA - que nem sempre é uma caverna, pode ser a terra dos mortos, um labirinto ou qualquer outro local subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca - representa a passagem pelo segundo limiar. A seguir vem a PROVAÇÃO, que é o ponto em que o herói entra em confronto direto com seu maior medo. Esse é o momento mais crítico da história, onde não se sabe se o herói vive ou morre. É como um rito de passagem, onde é preciso primeiro viver um momento de iminência de morte, para que se possa renascer mais forte, mais sábio e conhecedor do mundo.

Após sobreviver à morte, o herói ganha o direito de se apossar da RECOMPENSA que veio buscar, que pode ser uma espada, a pedra filosofal, um elixir ou outro símbolo de conquista ou cura.

Porém, a jornada ainda não acabou e, no CAMINHO DE VOLTA, o herói deve enfrentar as consequências de ter confrontado as forças obscuras da provação. Nesse momento ele passa por mais um momento de vida-ou-morte. No terceiro limiar o herói é posto à prova novamente, para testar se aprendeu as lições. Se conseguir passar por essa barreira, ele experimenta a RESSURREIÇÃO.

Depois de terminada a jornada, o herói está pronto para a VOLTA PARA CASA, onde o símbolo da sabedoria serve de bênção para a renovação da comunidade. Algumas vezes, esse símbolo é o tesouro que foi conquistado na busca, mas também pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que existe um mundo especial.

A estrutura descrita acima serve como arcabouço para a maioria das narrativas existentes, tanto aquelas que existem desde os tempos mais remotos, como a lenda de “*La Loba*” e o conto da “Chapeuzinho Vermelho”, quanto as mais modernas criações, como “O senhor dos Anéis”, por exemplo. Isso se deve ao fato delas refletirem os arquétipos e estágios da Jornada do Herói.

As linhas gerais do conto podem se alterar ao longo da história. Alguns elementos são revisados de forma que façam mais sentido de acordo com o cenário que o cerca e as crenças locais. Além disso, conforme vai sendo contado, distorções podem acontecer; para dar conta de elementos que se tornaram sem sentido, novas interpretações são acrescentadas. No entanto, a função dos personagens permanece sempre a mesma.

As histórias são repetidas de formas extremamente semelhantes entre diferentes povos, quando não se pode provar historicamente nenhum contato entre eles. O que muda são os nomes dos personagens, mas, por mais diferentes que sejam, suas ações ou funções permanecem as mesmas. As funções são acontecimentos essenciais para o desenrolar do conto, é sobre elas que se constrói o curso da ação.

Vladimir Propp (2006, p. 22 - grifo do autor), definiu funções como: "[...] o *procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação*". Essa repetição de funções pode ser observada nos contos populares e também nos mitos e nas crenças religiosas.

Vogler (2006) descreve os arquétipos mais comuns nas histórias:

Herói: um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Em termos psicológicos, o arquétipo do Herói representa o que Freud chamou de ego — a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinta do resto da raça humana. O arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego. Os heróis tem qualidades com as quais todos nos podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer.

Mentor (velha ou velho sábio): o mentor é uma figura positiva que ajuda ou treina o herói e lhe dá certos dons. Os mentores representam o self, o deus dentro de nos, o aspecto da personalidade que está ligado a todas as coisas. A figura do mentor representa aquilo que o herói pode se transformar se persistir na sua jornada.

Guardião de limiar: os guardiões do limiar não são os principais vilões ou antagonistas nas histórias. Geralmente, são figuras neutras ou subalternos do vilão contratados para guardar o acesso ao quartel-general de seu líder. O guardião pode representar os obstáculos comuns, que todos nos temos que enfrentar no mundo que nos cerca: azar, preconceitos, opressão ou pessoas hostis.

Arauto: os personagens do Arauto lançam desafios e anunciam a vinda de uma mudança significativa. Os Arautos desempenham função psicológica importante de chamar à mudança. Algo no nosso íntimo sabe quando estamos prontos para mudar, e nos envia uma mensagem.

Camaleão: o camaleão é um arquétipo cuja principal característica é que parecem estar sempre mudando, do ponto de vista do herói. Um propósito psicológico importante do arquétipo do Camaleão é expressar a energia das características femininas e masculinas de cada pessoa. Essas qualidades,

comumente reprimidas, vivem dentro de nos e se manifestam em sonhos e fantasias, na forma do *animas* ou da *anima*⁵.

Sombra: o arquétipo conhecido como Sombra representa os monstros reprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. A função psicológica da Sombra é representar o poder dos sentimentos reprimidos. Um trauma profundo ou uma culpa podem crescer quando exilados para a escuridão do inconsciente, e emoções escondidas ou negadas podem se transformar em algo monstruoso que quer nos destruir. Assim, nos sonhos, as Sombras podem aparecer como monstros, demônios, diabos, alienígenas maus, vampiros e outros inimigos temíveis.

Pícaro: O arquétipo do Pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. Os Pícaros têm como funções psicológicas podar os egos grandes demais e trazer heróis para a realidade. Ao provocarem gargalhadas saudáveis, ajudam a perceber os vínculos comuns, apontando as bobagens e a hipocrisia.

Os mitos fazem parte do inconsciente coletivo e, muito mais do que apenas histórias, eles são a representação dos diversos ritos de passagem que o ser humano experimenta ao longo da vida: da infância para a adolescência, da juventude à vida adulta, procriação e até mesmo a morte. Esses momentos de transição geram grandes crises nos seres humanos e o papel do mito é o de auxiliar o rompimento entre o estágio anterior que se está deixando e a nova condição. Nas palavras de Campbell (1989, p. 9):

Os chamados ritos [ou rituais] de passagem, que ocupam um lugar tão proeminente na vida de uma sociedade primitiva (cerimônias de nascimento, de atribuição de nome, de puberdade, casamento, morte, etc.), têm como característica a prática de exercícios formais de rompimento normalmente bastante rigorosos, por meio dos quais a mente é afastada de maneira radical das atitudes, vínculos e padrões de vida típicos do estágio que ficou para trás. Segue-se a esses exercícios um intervalo de isolamento mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar, ao aventureiro da vida, as

⁵ "*Anima* é a personificação de todas as tendências psicológicas femininas na psique do homem [...]" (JUNG, 1964, p.177), enquanto *Animus* é "a personificação masculina do inconsciente na mulher [...]" (JUNG, 1964, p.189).

formas e sentimentos apropriados à sua nova condição, de maneira que, quando finalmente tiver chegado o momento do seu retorno ao mundo normal, o iniciado esteja tão bem como se tivesse renascido.

O indivíduo nada mais é do que uma parcela do conjunto de todos os indivíduos. Assim, a plenitude do homem não está em seu próprio ser, mas no conjunto da sociedade como um todo. Os mitos e cerimônias tribais atuam como agentes que auxiliam cada pessoa na descoberta de seu papel na sociedade. Os rituais de nascimento, passagem da adolescência para a vida adulta, casamento, funeral, etc. mostram o indivíduo a si mesmo e aos demais membros de seu povo. Na festa de debutante a moça não é apresentada como si mesma, como filha ou irmã, mas sim, como um arquétipo imperecível e muito mais importante. Ela é a guerreira, a heroína, a menina que deixou a vida de inocência da infância para se tornar uma mulher na sociedade e todos à sua volta, participando daquele mesmo ritual, também tem seu papel: o sacerdote, o pai, o sábio, a deusa, etc. mostrando como cada pessoa é uma parte vital dessa sociedade.

O alvo do mito é reconciliar a consciência individual e a coletiva, através da percepção da relação existente entre os fenômenos passageiros e a vida imperecível. Não é atoa que as pessoas se identificam com histórias que leem livros, veem em filmes ou ouvem em canções. Cada jornada do herói contada em uma narrativa vem carregada de significado sobre um momento específico de transição. Para Vogler (2006, p. 33): "Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente validas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irreais."

Estés (1994) diz que os mitos são como instruções que mostram que o caminho não terminou e que auxiliam na jornada para o conhecimento próprio. Para a psicologia norte-americana: "Os contos de fadas, os mitos e as histórias proporcionam uma compreensão que aguça nosso olhar para que possamos escolher o caminho deixado pela natureza selvagem" (ESTÉS, 1994, p. 9).

Ao contar histórias estamos usando personagens irreais em universos de faz-de-conta para comunicar situações e sentimentos reais. A história de "La Loba" leva a refletir sobre a importância do equilíbrio psíquico, é sobre dar vida àquilo que está doente ou precisando de restauração. A grande tarefa é entender dentro de nós o

que deve morrer e o que deve viver. O deserto representa um local onde há vida, porém, ela acontece no subsolo, com as plantas se agarrando à última gota d'água. Atravessar o deserto significa atravessar uma grande crise, que pode ser: uma situação de violência, uma doença, um acidente grave, uma perda que nos tira o chão. Os ossos representam aquilo temos de mais básico, a alma/espírito, que é o que nos sustenta e dá forma. Enquanto nos mantemos agarrados às mágoas do passado, ficamos inalteráveis. À partir do momento em que "cantamos sobre os ossos", somos revitalizados.

Mitos e contos de fadas são metáforas de nossas vidas e por mais que sejam histórias fictícias, são deles que tiramos ensinamentos que carregamos ao longo de nossa existência. Histórias que aprendemos na infância ficam conosco por toda a vida, mesmo quando não fazemos ideia de quem é o autor ou aonde foi que as ouvimos, mas quando uma história nos toca, ela fica guardada em um cantinho da mente que raramente visitamos, aquele sentimento que ela gerou, porém, nunca nos abandona. Qualquer pessoa que tentar espiar por baixo da cama à noite em seu quarto escuro, mesmo tendo certeza que bicho papão não existe, é pouco provável que o faça isso sem sentir aquele frio na espinha.

CAPÍTULO 2: O MUNDO MÁGICO DOS JOGOS

2.1 A RELAÇÃO DO HOMEM COM O JOGO

A lenda conta que o rei Olaf da Noruega e o rei Olaf da Suécia se encontraram em Konungahella, na Noruega para decidir o destino de Hising. Eles concordaram em rolar os dados para estabelecer quem tomaria posse do distrito. O primeiro a jogar os dados foi o rei Olaf da Suécia, que tirou dois seis. Ele sorriu e disse que nem valia à pena para norueguês jogar os dados. Olaf disse, enquanto chacoalhava os dados em suas mãos, que 'apesar de ter dois seis será fácil para o deus pai deixá-los se virarem a meu favor também'. Então ele jogou e também tirou dois seis. O sueco rolou os dados e obteve dois seis mais uma vez. Na segunda jogada de Olaf um dado saiu seis, mas o outro se dividiu em dois e havia sete pontos aparecendo. A Noruega então ficou com a posse do distrito e os reis saíram do encontro leais amigos. (BELL, 1979, p. 163)

A arqueologia registra a presença de competições e jogos desde as civilizações mais antigas. Dados Etruscos (Figura 5), muito similares aos atuais, foram encontrados em Roma e a estimativa é de que tenham sido produzidos por volta de 900 A.C. *Gambling sticks* (varinhas de jogos) foram encontradas com os tabuleiros Senat da Era Imperial do Egito (1500 a.C.). Os árabes os usavam para Hyena, os coreanos para Nyout e os ameríndios para jogos similares. Durante os séculos 12 e 13 a.C. jogos de dados se espalharam pela Inglaterra. Hazard era o jogo favorito nas tavernas. (BELL, 1979, p. 122)

Figura 5 - Dados Etruscos

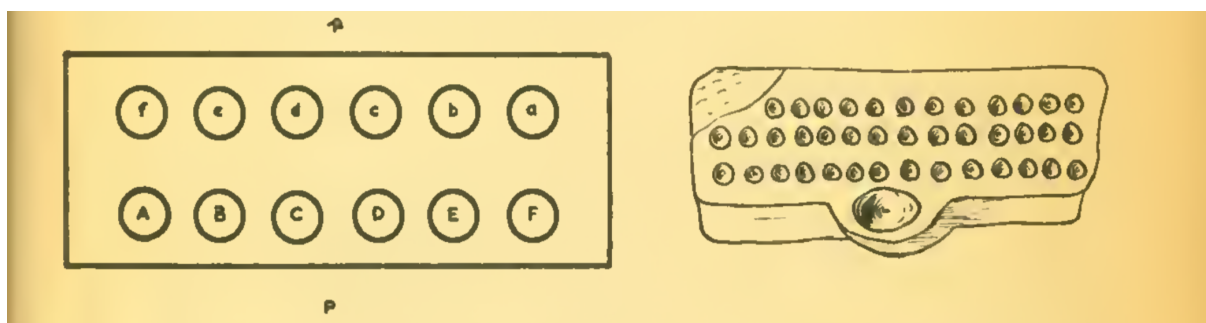


Fonte: BELL, 1979, p. 122.⁶

No Novo Mundo escravos africanos jogavam seus jogos nativos e os ensinavam para seus filhos. Ainda é possível rastrear as origens ancestrais de alguns negros do oeste da Índia baseado na forma como jogam Mancala, uma forma de jogo tradicional, originária da África. Mancala é um nome genérico usado para descrever todos os jogos do tipo *Mankala'h*, um jogo de colheita. *Oware* ou variações deste nome como *Warri*, *Awale*, *Awele*, *Awari* é uma das mais populares versões de Mancala. Na Mancala as peças são comuns aos dois jogadores que aprendem, primeiro, a compartilharem, semeando suas sementes em ambos os campos, para depois fazerem a colheita. Vence quem colher mais sementes no campo do seu adversário. Tabuleiros (Figura 6) foram encontrados na Arábia datados de antes do período de Muhammad. Há vários conjuntos de buracos cortados nas lajes do Templo de Kurna em Tebas (1400 a.C.), outro conjunto de tábuas foi encontrado cortado no topo da parte danificada do grande pilão construído nos templos ptolomaicos na entrada do templo de Karnak e também no templo de Luxor, na antiga cidade de Tebas, no Egito. (BELL, 1979, p. 121)

⁶ BELL, R. C. **Board and Table Games from Many Civilizations** (em inglês). Nova Iorque: Dover Publications. 1979.

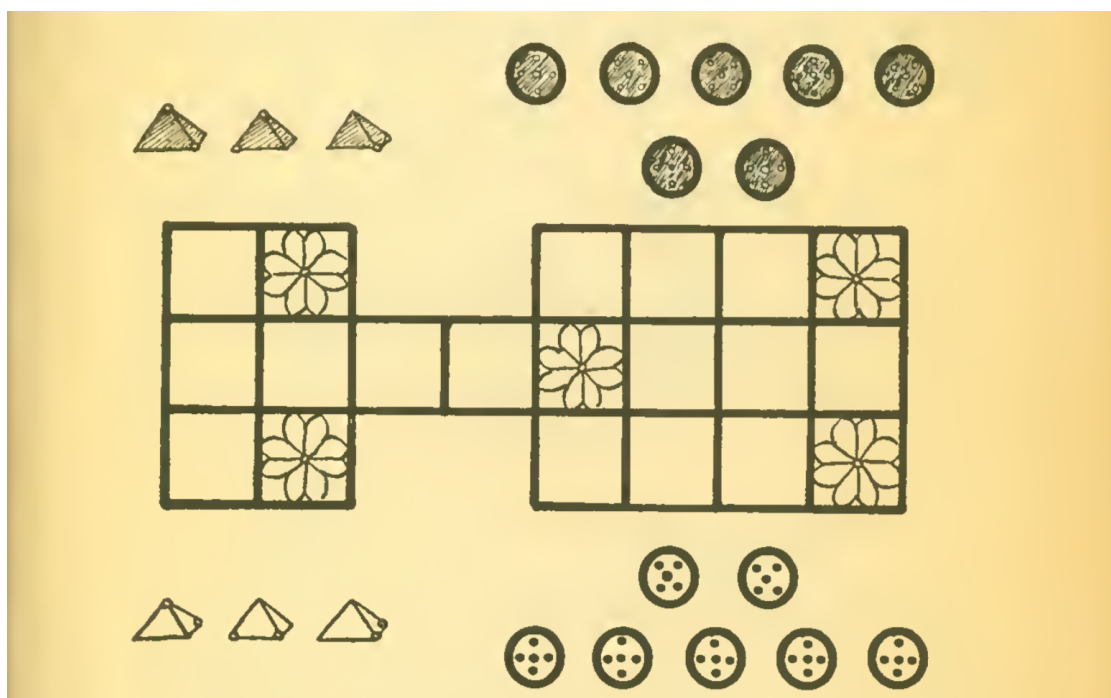
Figura 6 - Tabuleiros de Mancala



Fonte: BELL, 1979, p. 113.⁷

O arqueologista britânico *Sir* Charles Leonard Woolley encontrou 5 tabuleiros de jogos nas tumbas reais de Ur na Mesopotâmia (Figura 7). Calcula-se que ele foram fabricados aproximadamente 3.000 A.C. e são os mais antigos já encontrados. (BELL, 1979, p. 23)

Figura 7 - Tabuleiros de jogos das Tumbas Reais de Ur



Fonte: BELL, 1979, p. 23.⁸

⁷ BELL, R. C. **Board and Table Games from Many Civilizations** (em inglês). Nova Iorque: Dover Publications. 1979.

⁸ BELL, R. C. **Board and Table Games from Many Civilizations** (em inglês). Nova Iorque: Dover Publications. 1979.

Como se vê, há registros de jogos como meio de divertimento, método educacional e até mesmo tomando parte no destino de nações. A história dos jogos confunde-se com a própria história da humanidade. Ainda assim, é difícil definir com precisão o que significa a palavra jogo e o que pode ou não ser considerado um jogo.

O dicionário Michaelis On-line estabelece mais de 25 significados para a palavra jogo. As três primeiras definições são:

jogo

jo·go

sm

1 Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo.

2 Divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia.

3 Essa atividade, quando diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha ou perde [...] (MICHAELIS, 20-?).

No Houaiss (2009, p. 1134), algumas definições são:

Jogo \ô\ s.m. (sXIII)

1 Atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento **2** essa atividade submetida a regras que estabelece quem vence e quem perde <j. de cartas> <j. de dados> <j. de futebol> **2.1** competição desse gênero que implica sorte e azar, podendo ou não envolver apostas em dinheiro [...].

Ao falarmos de jogo, precisamos ter em mente que se trata de uma ideia abstrata, portanto essa noção é determinada pela palavra que usamos para expressá-la, o que acaba esbarrando em algumas discrepâncias linguísticas. A língua portuguesa tem o conceito de jogo e brincadeira como duas atividades (e duas palavras) diferentes; em outros idiomas, como o inglês, por exemplo, a palavra "*play*" pode significar tanto jogar, como brincar, então, muitas vezes, a tradução pode obrigar a escolha de um termo específico, o que torna ainda mais obscuro os limites que diferentes autores definem para o conceito de jogo.

Em seu livro "Homo Ludens", o historiador holandês Johan Huizinga estuda a relação entre jogo e cultura. Para ele é difícil estabelecer a definição exata, pois o

jogo é uma totalidade, e é assim que devemos buscar compreendê-lo. Huizinga (2000, p. 9) diz que:

[.] o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.

A ansiedade enquanto espera o próximo movimento de seu adversário no xadrez (Figura 8), que fazem o jogador tremer e suar; o arrepio na espinha ao explorar uma caverna misteriosa - possivelmente habitada por terríveis monstros - em uma partida de RPG⁹; a raiva extrema no momento da perda da disputa, que leva o homem a agir de forma quase animalesca; o grito de prazer no momento da vitória; todos esses sentimentos são exemplos de reações biológicas e fisiológicas do corpo humano como resposta ao ato de jogar. Ainda assim, a intensidade do jogo e o magnetismo que causa, tanto nos jogadores quanto na torcida, não podem ser explicadas do ponto de vista puramente biológico. Se fosse uma reação puramente biológica, a natureza poderia ter nos concebido para ter essas descargas de emoções de modo automático, como outras reações fisiológicas, sem necessidade dos estímulos que o ato de jogar gera.

⁹ RPG: Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens)

Figura 8 - Stephen Moss, jornalista, jogando xadrez com o campeão mundial Magnus Carlsen



Fonte: London chess classic¹⁰

O ato de jogar também ultrapassa alguns limites da psicologia, pois ele não está ligado ao que consideramos racionalidade ou civilização. Todo ser pensante engaja em jogos com seus semelhantes e é capaz de entender, ainda que de forma diferente do entendimento humano, seu funcionamento. Dois cachorrinhos brincando um com outro sabem que apesar da brincadeira de morder, há limites para a força e locais permitidos.

A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Por mais primitiva que seja sua cultura, qualquer pessoa é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo.

O universo do jogo e suas atividades são capazes de absorver inteiramente o jogador, sendo visto como um intervalo provisório da vida cotidiana. "Ele se insinua

¹⁰ Disponível em: <https://www.londonchessclassic.com/2009/reports/press_conference_report.htm>. Acesso em: 01 jun. 2019.

como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização." (Huizinga, 2000, p. 10)

Conforme Huizinga (2000), o jogo não pode ser definido por um conceito linguístico, mas pode ser definido por características que possui. Sendo elas:

- **É livre:** é uma atividade voluntária;
- **Não é vida corrente, nem totalmente fantasia:** trata-se de um escapamento momentâneo da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria;
- **O isolamento de tempo:** dentro dos limites de tempo e espaço definidos, o jogo é jogado até o fim, possui um caminho e sentido próprio;
- **Torna-se tradição:** mesmo depois de encerrado o ritual do jogo, ele pode ser reiniciado, ensinado e repetido inúmeras vezes, fixando-se como fenômeno cultural;
- **O isolamento de espaço:** o espaço do jogo é um lugar sagrado, em cujo interior se respeitam as regras;
- **Cria ordem:** o jogo ao mesmo tempo determina e é ordem. Ele introduz uma série de regras, que se não respeitadas atrapalham o desenrolar da partida;
- **Tensão:** há um esforço para se levar o jogo até o fim e, apesar de querer ganhar, o jogador deve respeitar as regras. Essa incerteza do resultado é que gera a tensão;
- **Regras:** todo jogo tem suas regras e são elas que determinam o que vale e o que não vale dentro daquele universo temporário;
- **Formação de grupos:** as comunidades de jogadores costumam se manter mesmo depois de terminada a partida. A sensação de estar juntos, numa situação excepcional e importante, conserva sua magia para além da duração de cada jogo.

Huizinga propõe o seguinte enunciado para determinar as características formais do jogo:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p.13 - 14)

Sendo assim, para fins desse trabalho, tomaremos como base as definições propostas pelos dicionários Houaiss e Michaellis e as características formais de jogo descritas por Huizinga, que apresentam o jogo e a competição como funções culturais, mostrando que as competições sempre ocuparam um lugar dos mais importantes em praticamente todas as culturas das quais se tem rastreada a história, quer em relação ao ritual ou simplesmente como divertimento. É daí que surge a ideia de Círculo Mágico, que abordaremos no tópico a seguir.

2.2 O CÍRCULO MÁGICO DO JOGO

Em "Homo Ludens", Huizinga apresenta a ideia do "círculo mágico", um espaço previamente limitado, que pode ser real ou imaginário e é governado por regras especiais. Ao envolver-se em algum tipo de atividade lúdica, o participante está automaticamente aceitando e consentindo com essas regras, e entra nesse círculo deixando de lado os problemas, preocupações e aflições do cotidiano ao mergulhar no universo em questão.

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (Huizinga, 2000, p.11)

No estado de jogo, o participante experimenta uma estrutura protetora que se insere entre o mundo real e seus problemas, criando uma zona encantada na qual nenhum dano pode ocorrer. Embora esse quadro seja psicológico, ele geralmente tem uma representação física perceptível, que pode ser os limites do campo de futebol, os corrimãos ao redor do parque, o tabuleiro e assim por diante. Mas tal

quadro também pode ser abstrato, como as regras que governam o jogo que está sendo jogado.

Assim como um ritual sagrado, há uma espécie de contrato implícito entre os participantes de que dentro do universo e do momento do jogos aquela é a realidade e nesse espaço as regras são respeitadas e todos entram no personagem. Apesar de ser um ritual momentâneo, os efeitos do jogo não se encerram quando acaba a partida, continuam projetados sobre o mundo até o próximo ritual.

Vicente M. Mastrocola, designer de jogos brasileiro, discute a repercussão das experiências encontrada dentro do círculo mágico no ambiente externo. Ele diz que:

Apesar de ser um espaço diferente do cotidiano, as experiências realizadas dentro do círculo mágico representam algo para aqueles que participaram delas – envolve experiências e significados que permanecem com o indivíduo, que por sua vez as carrega de volta para o cotidiano, que nada mais é do que um outro espaço da sua vida. (MASTROCOLA, 2012, p. 24)

De fato, jogos são capazes de elevar as emoções humana em um nível mais elevado do que qualquer outro meio de entretenimento. Seja como prática esportiva, como disputa séria ou simplesmente com o objetivo de descontração, o jogo cria um senso de importância do momento tão forte que afeta os jogadores psicologicamente e fisicamente.

2.3 JOGOS DE RPG

RPG é a sigla em inglês para *role-playing game* (ou Jogo de Interpretação de Personagens), que é um tipo de jogo no qual os participantes incorporam personagens imaginários, em um universo fictício. RPG é um tipo de jogo narrativo e colaborativo que combina uma brincadeira teatral com os jogos de tabuleiro e estimula a criação de histórias em grupo. (SIGNIFICADOS, 2018)

As formas mais comuns de jogar RPG são o RPG de mesa e a atuação. No RPG de mesa (Figura 9), o mestre vai narrando a história, enquanto os outros jogadores vão dizendo as ações de seus personagens.

Figura 9 - Exemplo de jogo de mesa



Fonte: Chicago Reader¹¹

Já no RPG *live-action* (LARP) os jogadores agem, falam e se vestem como seus personagens (Figura 10). Em ambas as modalidades, um mestre de jogo cria ou escolhe a história, dita a trama, descreve os cenários, controla os inimigos que outros jogadores enfrentam, decide as regras e outras configurações a serem usadas. Aos demais jogadores cabem as decisões de forma livre conforme as situações narradas pelo mestre. (SIGNIFICADOS, 2018)

¹¹ Disponível em: <<https://rpg.stackexchange.com/questions/38298/rpgs-about-human-commandos-fighting-aliens-like-in-x-com>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Figura 10 - Exemplo de jogo de RPG *live-action* (LARP)



Fonte: Chicago Reader¹²

Em uma partida de RPG, cada personagem tem seus objetivos e habilidades, características que vão lhe ajudar ao longo do jogo. Assim, a habilidade mais forte de um mago pode ser a capacidade de enfeitiçar criaturas perigosas, enquanto a de um anão pode ser sua incrível força. O objetivo geral do jogo só será atingido se os jogadores trabalharem em equipe, explorando as vantagens e desvantagens de seus personagens para combater os desafios que o mundo do jogo oferece e os conflitos que surgem no transcorrer da narrativa. Dessa forma, todo o desenrolar do enredo é definido em conjunto pelos jogadores, conduzidos pelo narrador.

¹² Disponível em: <<https://www.chicagoreader.com/chicago/larping-on-the-comfort-station-lawn-with-alliance-larp-chicago/Event?oid=22702229>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

2.3.1 SISTEMA DE REGRAS

Os jogos de RPG podem seguir sistemas de regras criados previamente ou pode ser adaptado para cada aventura. Os sistemas, geralmente, são produzidos por empresas especializadas no assunto e disponibilizados no mercado através de livros, revistas ou pela internet.

Alguns exemplos de sistemas de RPG são:

- **3D&T:** *Defenders of Tokyo 3rd edition* (Defensores de Tóquio 3ª Edição) é um sistema simples de RPG, indicado para jogadores iniciantes, que utiliza como referência animes, mangás, jogos de luta e séries japonesas (*Tokusatsu*). Funciona com compra de pontos, o mestre estipula a quantidade de pontos para se iniciar dependendo do nível da campanha, e esses pontos são distribuídos na ficha comprando atributos, perícias, magias e vantagens (MOVIMENTO RPG, 2018);
- **D&D:** *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões) é um sistema inspirado nos contos de fadas e lendas do norte da Europa, nos quais se baseia também a obra de J. R. R. Tolkien, autor de O Senhor dos Anéis e criador da Terra-média: um mundo imaginário, habitado por orcs, anões, elfos e dragões. Nesse sistema há mecânicas de combate, resolvidas com dados e com as diversas estatísticas de cada personagem (PABLO RAPHAEL, 2016);
- **GURPS:** *Generic and Universal Role Playing System* (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis) é um sistema genérico que pode ser usado em qualquer cenário de RPG. Para a realização de algum tipo de ação o jogador deve fazer um teste no qual são lançados os dados (3d6¹³). O valor obtido deve ser menor ou igual ao valor numérico de uma perícia ou atributo. Bônus e penalidades decorrentes de vantagens, desvantagens e condições do ambiente onde se desenvolve a ação em questão também podem afetar o resultado (R2PG, 2016);

¹³ 3d6: 3 dados de 6 faces

- **Storyteller:** sistema criado para ser extremamente interpretativo e gerar crônicas (histórias), não apenas enfrentar monstros e obter pontos de experiência. No storyteller não há mestre mas sim narrador e os testes são feitos comparando pontos e dados. (R2PG, 2016);

2.3.2 MUNDO, CENÁRIO OU NARRATIVA

O mundo, cenário ou narrativa funciona da mesma forma que os sistemas, eles podem ser universos criados previamente e conhecidos da comunidade jogadora, assim como adaptações ou criações completamente novas, conforme o desejo dos jogadores. O mundo é o contexto fictício em que a história ocorre; pode ser em uma floresta no período medieval, habitada por Orcs e Anões; em uma mine misteriosa assombrada por um perigoso dragão (Figura 11); em um universo futurista pós-apocalíptico, onde humanos e robôs disputam uma guerra e por aí vai.

Figura 11 - Exemplo de cenário de RPG - A mina perdida de Phandelver



Fonte: Connor Setting¹⁴

¹⁴ Disponível em: <<http://connorssettings.wikidot.com/phandalin>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Alguns exemplos de narrativas de RPG são:

- **Tormenta:** Tormenta é um cenário de fantasia medieval para uso em campanhas de RPG, criado em 1999 por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan, como um encarte especial comemorativo de 50 edições da revista Dragão Brasil. O cenário foi desenvolvido para ser compatível com diversos sistemas, reunindo personagens, locais, itens, deuses e outras criações avulsas de matérias publicadas na revista em um único cenário coeso. Tormenta também é o mundo compartilhado de diversos quadrinhos, contos, livros-jogos, romances e games (NEWS RPG, 2017);
- **Warcraft: Orcs & Humans:** é uma narrativa *MMORPG*¹⁵ que conta a história dos bravos povos de Azeroth, que precisam enfrentar o titã decaído Sargeras e o feiticeiro humano Medivh, que planejam destruir toda a vida na região. World of Warcraft começou como jogo *para* computador e seu enorme sucesso, rendeu adaptações em outras mídias, como a literatura. Hoje a saga já conta com dezenas de livros e histórias em quadrinhos lançadas (TECMUNDO, 2008);

É importante não confundir os sistemas de regras com as narrativas de jogo. Um único sistema de regras pode ser usado na criação de infinitas narrativas. Por exemplo, Tormenta é uma narrativa fantástica medieval em que os jogadores podem assumir a identidade de magos, elfos, centauros, anões, etc, e pode ser jogada através de mais de um sistema, como 3D&T e D&D.

2.3.3 A FICHA DE PERSONAGEM

A ficha de personagem é um formulário com informações da personagem: nome, nível, força, raça, armas que ela possui, quais foram os eventos que

¹⁵ MORPG é uma sigla em inglês que significa “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*”, designando games para uma grande quantidade de usuários, que utilizam muitos dos elementos existentes nos jogos de interpretação de papéis.

trouxeram essa personagem para o momento atual da história etc. Os jogadores criam as características de seus personagens com base no sistema de regras e na narrativa a ser utilizada. A ficha é constantemente atualizada conforme o personagem evolui. O mestre geralmente é o único jogador com mais de um personagem, ele é responsável pelos PDMs (Personagens de Mestre), que são outros seres com as quais os jogadores vão interagir durante a aventura. O “ANEXO A” (JOHNY ROBERT, 2014) mostra um exemplo de ficha de personagem em branco e a seguir, um exemplo de ficha de personagem preenchida (Figura 12).

Figura 12 - Exemplo de ficha de personagem preenchida

BART THE TAVERNKEEP

Lawful Neutral

Armor Class 12
Hit Points 83 (9d10+38)
Speed 20ft (40ft in Tavern)

| STR | DEX | CON | INT | WIZ | CHA |
|--------|-------|--------|--------|--------|--------|
| 14(+2) | 5(-3) | 11(+0) | 10(+0) | 12(+1) | 13(+1) |

Immunities spells that manipulate thoughts or feelings
Senses passive Perception 13 (18 in bar)
Languages Common, Goblin, Thieves' Cant
Challenge 2 (450 XP)


Not in my Bar *Creature receives +3 to all stats and advantage on STR and CON saving rolls when in the comfort of the bar*

ACTIONS

Have a Pint *Ranged attack +2 to hit, 30ft range, one target on hit: 1d6+2 bludgeoning damage + 1d6 piercing damage on miss: 1d4+1 piercing damage. At the end of the move, there is broken glass on the ground*

Drinks on the House *Bart tosses an ally a healing potion from behind the bar, upon consumption (using a bonus action), Target recovers health equal to 2 of their hit dice*

Bottoms Up *Bart breaks a glass as a bonus action and uses it as a weapon Melee attack +4 to hit 5ft range one target on hit: 2d8+2 piercing damage*



BART THE TAVERNKEEP

The village's local tavern, Rusty Leaver is as old as the village itself, and was once a popular place for everyone in the town, but as time went on, the clientele of the establishment had become... less friendly, and as a result, the original owners have long since left the premises. Bart has owned the property ever since.

Not much is known about Bart himself, but he seems... resourceful. He has astounding strength for his age and has knowledge of many unusual things. He claims to have worked as an officer in another village but it's hard to say for sure, no one even knows if Bart is his real name.

Bart is very in tune to what's going on in the town as the tavern is a meeting spot for many adventurers as well as some of the village's less trustworthy citizens.

Bart is very protective of the bar, he claims it's the only thing he has left. Fights often break out in The Rusty Leaver but Bart can definitely keep his own and defend his property. He has an almost spiritual attachment to the tavern.

Bart often talks about his glory days, when he was limber and could beat a whole gauntlet of monsters by himself, it's hard to take him seriously sometimes. He's walked with a limp for years, but he doesn't like to talk about it.

Bart is known to be a smooth talker, he can cast charm on people without them knowing. He often uses this skill illegally to get sales, but it's also helpful for diffusing fights and keeping peace in his bar.

Fonte: Reddit¹⁶

¹⁶ Disponível em: <<https://preview.redd.it/i40d3kt9a6o01.jpg?width=640&crop=smart&auto=webp&s=195b72cdd8a2f3dbe2aa3e6b4fe72810d0af742b>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

2.3.4 CAMPANHAS DE RPG

Os RPG podem ser jogados em partidas, onde a história começa e termina naquela aventura, ou em campanha, onde uma série de partidas acontecem e quando os jogadores se reúnem para jogar, eles continuam do ponto onde pararam da última vez, utilizando o mesmo personagem. Esse aspecto reforça o sentimento de imersão e faz com que os jogadores prezem pela sua vida dentro do jogo.

2.4 DUNGEONS AND DRAGONS

O primeiro RPG inventado foi lançado em 1974 com o nome de *Dungeons and Dragons*¹⁷ (JON PETERSON, [2015]). O D&D, como é mundialmente conhecido, deu origem à indústria de jogos RPG de mesa, na qual, apesar da forte concorrência, ainda se mantém como líder no mercado.

O jogo estreou a mecânica de utilização de dados, fichas de personagens e tabuleiros. Além disso, sua mecânica de batalhas por turnos, nas quais os jogadores alternam suas jogadas com os inimigos para simular um combate em tempo real, inspirou diversos videogames do mesmo gênero, como por exemplo: *Tales from Candlekeep: Tomb of Annihilation*, *Idle Champions of the Forgotten Realms* e *Neverwinter*.¹⁸

O sistema de D&D conta com uma série de regras que ajudam o mestre a tomar suas decisões e também cobrem áreas como raças e classes de personagens, equipamentos, câmbio e comércio, entre outras. O Mestre do Jogo pode escolher quais regras publicadas vai usar e até mesmo criar regras novas, se achar necessário.

¹⁷ Masmorras e Dragões

¹⁸ Não disponível em Português;
Fonte: DUNGEONS & DRAGONS. Wizards Of The Coast Llc (Org.). PRODUCT CATALOG: ALL D&D PRODUCTS. [20--?]. Disponível em: <<https://dnd.wizards.com/products/catalog/digital-games>>. Acesso em: 28 maio 2019.

2.4.1 CRIANDO PERSONAGENS

Um personagem de D&D é uma combinação de estatísticas de jogo, interpretação das regras do sistema e imaginação. O jogador escolhe uma raça e uma classe para seu aventureiro. Além disso, deve escolher a tendência (a bússola moral que orienta suas decisões) de seu personagem, seus ideais, vínculos, e os defeitos que um dia poderão miná-lo. Outras definições importantes a serem feitas são: o nome, a personalidade, a aparência e os antecedentes. Nesse momento, a ficha de personagem é um auxílio no processo de criação do aventureiro. É nela que estão os elementos chaves para a definição das características do herói.

O "Livro do jogador" (DUNGEONS & DRAGONS, 2015), descreve elementos essenciais na criação de personagens:

- **Antecedentes:** os antecedentes do personagem descrevem de onde ele vem, a sua ocupação original e o lugar dele no mundo de D&D.
- **Raça:** as raças mais comuns são anão, elfo, halfling e humana. Cada raça pode conter sub-raças como anão da montanha ou elfo da floresta.
- **Classe:** todo aventureiro é integrante de uma classe. A classe descreve a vocação de um personagem, quais são as aptidões especiais que ele possui e as táticas mais comuns que ele usará durante a aventura. Algumas classes de D&D são: clérigo, guerreiro, ladino e mago.
- **Proficiências:** a partir da escolha da classe, o personagem ganha uma série de proficiências como armaduras, armas, perícias, testes de resistência e, algumas vezes, ferramentas, que o tornam diferente de membros de outras classes.

A maioria dos personagens de D&D não trabalha sozinho. Durante a aventura, cada personagem exerce um papel dentro de um grupo, que trabalha em conjunto com um objetivo comum.

À medida que um personagem se aventura pelo mundo e supera desafios, ele adquire experiência, representada por pontos de experiência (XP). Quando um personagem atinge um determinado número de pontos de experiência, ele aprimora suas capacidades. Esse avanço é chamado de subir de nível.

2.4.2 CRIANDO A NARRATIVA

A fim de contextualizar o D&D, apresentamos as mecânicas associadas a esse sistema, assim como os elementos e circunstâncias que o permeiam. Como referência, tomaremos a obra “D&D 5E - Regras básicas para jogadores” de Gygax e Arneson (2014), que apresenta em detalhes o funcionamento e regras do sistema D&D 5E:

1. **O Mestre descreve o ambiente:** em um primeiro momento o mestre diz aos jogadores quais são as condições do ambiente em que se encontram, apresentando uma visão inicial do jogo. A seguir, um exemplo de descrição de ambiente:

Mestre: Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma guinada repentina para o leste e o Castelo Ravenloft aparece adiante. Torres em ruínas mantêm uma vigília silenciosa sobre a aproximação de vocês. [...] Do alto da forte muralha, gárgulas de pedra encaram vocês com as órbitas vazias e sorrisos horríveis. Uma grade levadiça de madeira apodrecida, coberta de verde que cresceu ali, segue dependurada no túnel de entrada. Além disso, as portas do castelo estão abertas, e uma luz quente e abundante chega até o jardim. (ARNESON; GYGAX, 2014, p. 3)

Figura 13 - Castelo Ravenloft



Fonte: PW Images¹⁹

Nesse momento, também é comum um momento de apresentação dos participantes. Cada jogador conta a história de seu personagem, descrevendo características como nome, raça, aparência, história do personagem e também quais eventos o levaram àquele ponto da aventura. Como no exemplo abaixo:

Artemis Entreri cresceu nas ruas de Calimporto, em Forgotten Realms. Ele usou de seu raciocínio, força e agilidade para esculpir seu próprio território em uma cidade de centenas de favelas. Após vários anos, ele atraiu a atenção de um dos mais poderosos líderes de guilda, e ascendeu rapidamente na organização, apesar da pouca idade. Artemis veio a ser o assassino favorito de um dos paxás da cidade, quem o enviou até o longínquo Vale do Vento Gélido para recuperar uma gema roubada. [...]
(ARNESON; GYGAX, 2014, p. 3)

¹⁹ Disponível em: <<https://pwimages-a.akamaihd.net/arc/1d/40/1d40e299269b06b731672a37da56b4b71528225278.jpg>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Figura 14 - Vale do Vento Gélido



Fonte: Beamdog²⁰

2. **Os jogadores descrevem o que querem fazer:** à partir do contexto do ambiente, cada jogador toma uma ação. Os jogadores não têm que agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações. Um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, enquanto um segundo examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília por monstros.

Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descrever o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou pode haver alguma outra circunstância mais desafiadora para que o aventureiro complete a tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação.

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

²⁰ Disponível em: <<https://www.beamdog.com/media/images/01.width-1920.jpg>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

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

Phillip: Sim. Tem alguma dica de que elas podem ser criaturas em vez de decoração? (ARNESON; GYGAX, 2014, p. 3)

3. **O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros:** descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo um (descrição do ambiente).

Mestre: Faça um teste de Inteligência.

Phillip: Por acaso minha perícia Investigação²¹ se aplica?

Mestre: Claro!

Phillip (rolando um 1d20)²²: Pô! Sete.

Mestre: Elas parecem como decoração para você. E Amy, Riva está checando a ponte levadiça? (ARNESON; GYGAX, 2014, p. 3)

A partida vai se desenrolando nesse ciclo: descrição do ambiente, ação dos jogadores e narração dos resultados, até concluírem a aventura. Cada monstro derrotado, cada aventura completada, cada tesouro retomado não apenas se insere na história que continua, mas também garante novas capacidades aos personagens, que aumentam seus poderes à medida que a história avança. A conclusão da aventura pode ser a derrota de um monstro temível, a descoberta de um elixir para salvar a aldeia de uma doença mortal e assim por diante. O jogo de D&D não tem um final real. Quando uma história termina, outra pode começar, criando assim uma campanha.

²¹ Perícias são talentos inatos do personagem. A proficiência de um indivíduo em uma perícia demonstra um foco sobre esse aspecto. Por exemplo, se um personagem está em busca pistas e deduções com base em indícios, o Mestre pode pedir um teste do atributo Inteligência (perícia: Investigação). Se o personagem for proficiente em Inteligência, o bônus de proficiência é adicionado ao teste. Se o personagem não possui proficiência em Investigação, ele realiza apenas um teste de Inteligência normal.

²² O jogo usa dados poliédricos com diferentes números de lados. 1d20 é um dado de 20 faces.

CAPÍTULO 3: O SISTEMA D&D COMO COMO ESTRUTURA DE NARRATIVAS BASEADA NA JORNADA DO HERÓI

A “Jornada do Herói” é um padrão que pode ser aplicado em diferentes dimensões da realidade humana. Essa estrutura veio da psicologia, ligada à mitologia e já foi usada como base para roteiros de livros e de cinema. Isso porque é um modelo que reflete profunda e fielmente os caminhos humanos em praticamente qualquer situação de rompimento ou passagem, tornando-se uma representação dos vários ritos de iniciação e instalação que as pessoas passam ao longo da vida. Neste capítulo descreveremos o conjunto de conceitos da Jornada do Herói originários da psicologia de Jung e dos estudos míticos de Campbell, relacionando essas ideias à construção de narrativas para jogos de RPG, mais especificamente para o sistema D&D.

Como vimos no primeiro capítulo desse trabalho, para Campbell (1989, p.20) a aventura do herói costuma seguir o seguinte padrão: “[...] um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida.” O que podemos observar é que o próprio ato de jogar em si reflete fortemente esse padrão, uma vez que trata-se de um escapamento momentâneo da vida, onde se entra em um mundo mágico e novo na busca por um objetivo e que, assim como os mitos, usa-se personagens fictícios para comunicar situações reais, fazendo com que o resultado do jogo continue projetado no indivíduo mesmo depois de encerrado o ritual.

Vogler diz que (2006, p.53): “As histórias nos convidam a investir no Herói uma parte de nossa identidade pessoal, enquanto dura a experiência. Em certo sentido, durante algum tempo, nós nos transformamos no Herói.” A interpretação do personagem é um fator fundamental nos jogos de RPG. Pelo tempo do jogo, o indivíduo se torna o próprio herói; nos casos mais simples, mudando a forma de falar; nas atuações mais extremas, se vestindo e agindo de forma que reproduza ao máximo as características do personagem escolhido.

No RPG, o aventureiro constrói seu próprio personagem, então, ele tem a oportunidade de criar um herói com características muito semelhantes à si mesmo

ou que já tenha desenvolvido atributos que ele almeja no mundo real. Cada personagem criado tem uma combinação única de características dadas por seu criador, não é apenas um traço, mas um arranjo único de muitas qualidades e impulsos. Suas emoções e motivações também são conflitantes (vingança, raiva, desejo, competição, patriotismo, idealismo, cinismo e desespero), ou seja, o personagem é um espelho do jogador.

Para Campbell (1989, p.13) “O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado”; O jogo de D&D se encontra em um espaço mais coletivo que os sonhos e mais personalizado que os mitos. Cada personagem contém traços únicos definidos por seu criador, porém ele atende a uma estrutura pré definida que não pode ser alterada. O jogador pode, por exemplo, escolher a classe de seu personagem, mas não pode fazer isso de forma totalmente arbitrária; existe um conjunto de classes da qual ele pode definir uma para seu aventureiro. Assim, se mantém ao mesmo tempo uma definição coletiva, mas com toques únicos originários das experiências e percepções do indivíduo. Essa personalização contribui ainda mais para a identificação do jogador com o herói.

3.1 ESTÁGIOS DA JORNADA DO HERÓI EM D&D

Campbell (1989) descreveu em detalhes a estrutura da “Jornada do Herói”, apresentando uma série de estágios e arquétipos que podem se repetir com maior ou menor frequência. Para a análise a seguir, vamos focar nos doze estágios principais descritos por Vogler (2006), aplicando os conceitos dentro da estrutura de aventuras de D&D.

3.1.1 MUNDO COMUM E CHAMADO À AVENTURA

A aventura do herói começa em um mundo insuspeito, em um momento de calma e comodidade, onde ele faz parte de um clã, uma tribo ou uma família até que “o chamado” quebre sua rotina e o leve a questionar seu real propósito no mundo.

Um jogo de D&D começa com cada jogador contando a história de seu personagem: de onde veio, qual é sua raça, a que classe pertence e assim por diante. A história do personagem é equivalente ao mundo comum da jornada do herói, ela descreve o momento de calmaria, onde tudo parece normal, até que começam a aparecer sinais de que algo novo e importante está para acontecer.

Nesse primeiro momento, o mestre pode deixar os jogadores inventarem seus próprios motivos para terem chegado à situação atual, ou pode usar um gancho de aventura para colocá-los na história. O trecho a seguir foi retirado de uma aventura de D&D chamada *A Mina Perdida de Phandelver* e descreve o início de uma campanha:

Na cidade de Neverwinter um anão chamado Gundren Buscapedra os contratou para escoltar uma carroça de suprimentos, até a vila sem lei de Phandalin, que fica há dois dias e viagem a sudeste da cidade. Gundren estava bem animado e misterioso com relação à viagem, dizendo apenas que ele e seus irmãos haviam encontrado “algo grande”, e vai pagar dez peças de ouro a cada um para escoltarem os suprimentos em segurança até a Barthen Provisões, um posto de troca em Phandalin. Ele foi à frente a cavalo com um guerreiro, chamado Sildar Hallwinter, lhe escoltando, dizendo que precisava chegar antes para “fazer alguns negócios”. (DUNGEONS & DRAGONS, [2017], p.6)

Na aventura do herói, “o chamado” é primeiro indício de que ocorrerá uma quebra na rotina e que o indivíduo deixará uma vida comum, de conforto e segurança, para se dedicar à aventura que chama. Em *A Mina Perdida de Phandelver*, os aventureiros estão na viagem para a vila de Phandalin quando tropeçam em uma embosca de goblins (Figura 15):

Vocês estão na Trilha Triboar por cerca de meio dia. Quando fazem uma curva, veem a cerca de quinze metros dois cavalos mortos bloqueando o caminho. Cada um deles tem várias flechas de penas negras cravadas. A mata se estreita nesta parte, com um barranco alto e densas moitas em cada lado. Os alforjes foram esvaziados. Perto dali há um tubo de guardar mapa vazio. (DUNGEONS & DRAGONS, [2017], p.6)

Figura 15 - Emboscada Goblin em A mina Perdida de Phandelver



Fonte: DND SPEAK²³

Podemos observar que nas estruturas míticas e nos jogos há esse momento inicial de onde o herói se encontra no mundo comum, em uma situação de calma, até que seja convidado a entrar na busca por algo maior e mais importante.

3.1.2 RECUSA DO CHAMADO E ENCONTRO COM O MENTOR

Assim como na jornada do herói, em uma partida de D&D é comum a figura do “guia”, alguém que dá o direcionamento durante a aventura. O guia geralmente é um personagem de mestre (PDM), que pode ser representado por um mago sábio que vem para informar de um vilão que está atacando o condado; ou o proprietário de uma taverna que detém segredos importantes sobre o tesouro que se procura, um conselheiro real que descobriu o paradeiro da espada perdida há tantas gerações ou até mesmo um pergaminho mágico que traz indícios de que algo grave aconteceu e vai se revelando ao longo da história.

²³ Disponível em: <<http://dndspeak.com/2018/05/100-travel-complications/>. 2019.> Acesso em: 01 jun. 2019.

Em um primeiro momento, é normal que o herói não se sinta digno ou preparado para enfrentar o desafio que surge, por isso a “Recusa do Chamado” é um estágio comum da aventura. Negar a convocação traz como resultado a infelicidade com relação à vida comum que o sujeito tinha anteriormente. O tédio pelo mundo comum irá incomodá-lo até que ele não possa mais resistir ao seu destino e aceite o chamado. É nesse momento que o “Auxílio sobrenatural” aparece, na forma de uma divindade que concede algum tipo de presente ou amuleto que o ajuda a dar o passo inicial.

Apesar de se tratar de um jogo e, em teoria, os jogadores estarem dispostos a jogar, o participante é inteiramente livre para tomar suas próprias decisões. Assim, é comum que em uma partida de D&D também aconteça a “recusa do chamado”.

“O templo do Dragão das Névoas” é uma aventura que narra a história de um grupo de cavaleiros na cidade de Myrria. Eles encontram o mago Tasderin, que recruta guerreiros para lutar contra mortos-vivos que vem atacando a cidade com cada vez mais frequência. O mago convida os guerreiros a tocarem uma bola de cristal, que revelará se são dignos de receber uma missão divina. Caso o jogador recuse, o mago responde: “É uma pena que não desejem tocar a bola. Nunca saberão se são ou não dignos... Não tenho mais o que tratar com vocês... Podem ir...” (D30RPG, [2014], p.2)

Quando a proposta é aceita, Tasderin presenteia o jogador com um amuleto que servirá de intermediário para a comunicação durante o jogo:

E a você jovem eu confio isto. Uma bola de cristal, um pouco menor que a minha. Com ela você poderá se comunicar comigo uma vez por dia, não importa o quão distante estejamos um do outro. Para usar a bola você deve se concentrar em mim e deixar bola ser banhada pela luz do luar. Mas cuidado. Esta bola é muito frágil. Se ela for quebrada, explodirá com a força de uma tempestade! (D30RPG, [2014], p.2)

Figura 16 - Mago de RPG



Fonte: Live Journal²⁴

3.1.3 TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

Quando está pronto para embarcar em sua missão, o próximo passo do herói é atravessar o primeiro limiar, o limite entre o velho e o novo mundo. Nesse momento ele tem que enfrentar forças perigosas que vigiam a fronteira.

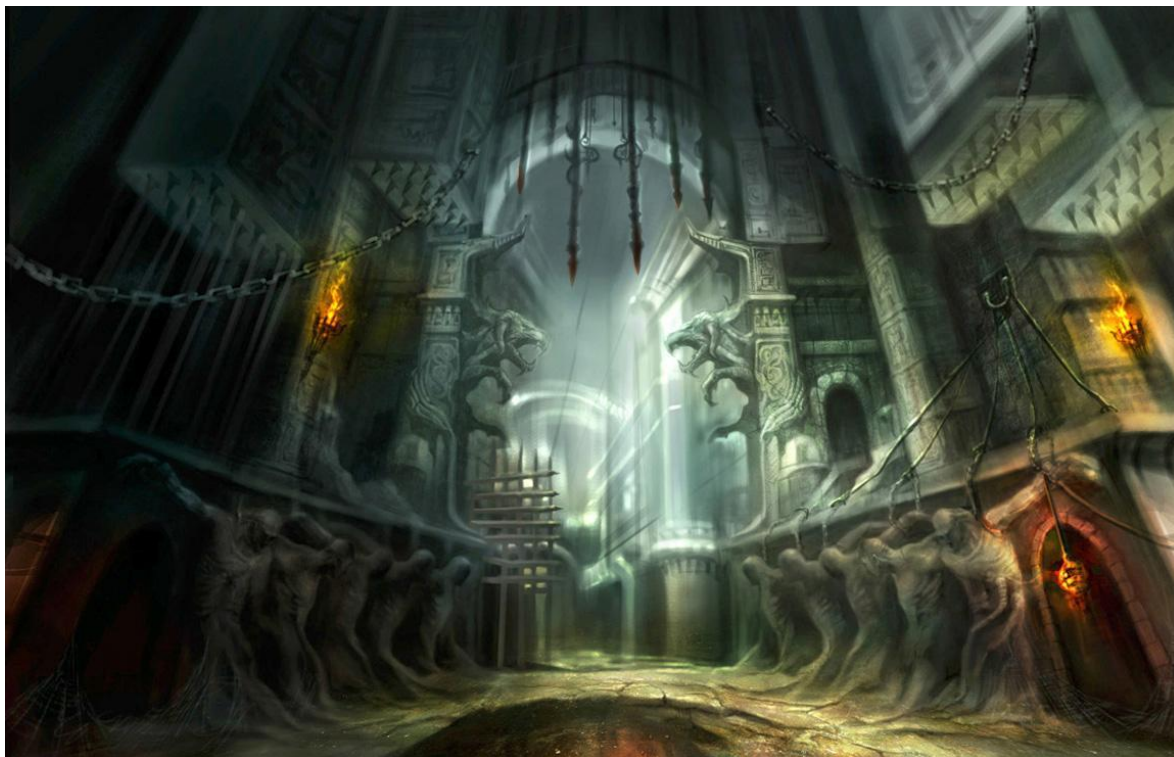
Em uma partida de RPG, o primeiro conflito nunca é contra o maior adversário, o momento inicial é apenas uma preparação para as batalhas maiores que ainda virão.

Em “O Templo do Dragão das Névoas”, temos um exemplo dessa similaridade. O limiar é representado pelos próprios portões do templo (Figura 17), onde os jogadores devem enfrentar zumbis mortos-vivos para conseguirem continuar a jornada para derrotar Melkaia, o dragão das névoas. A seguir, um trecho da narrativa do livro do mestre narrando a travessia:

²⁴ Disponível em: <<https://miry-tolkiena.livejournal.com/417312.html?page=1>>. Acesso em: jun. 2019.

Vocês entram pelos portões e saem numa espécie empoeirada de antecâmara, sustentada por quatro grossos pilares circulares. [...] As paredes também têm estátuas em alto-relevo, figuras de mortos que agora servem de guardiões imóveis dessas paredes abandonadas. A medida que vocês se aproximam das paredes um dos olhos dessas estátuas brilham e eles começam a se mover na direção de vocês. [...] Eles são zumbis... e avançam com um maligno brilho vermelho em seus olhos vazios... (D30RPG, [2014], p.12)

Figura 17 - Templo do Dragão das Névoas



Fonte: D30 RPG²⁵

Derrotar o exército de zumbis significa se mostrar capaz de enfrentar os guardas do limiar e seguir a aventura em busca dos desafios maiores que se seguirão.

3.1.4 TESTES, ALIADOS, INIMIGOS

Após cruzar o limiar, o herói caminha por um mundo onírico, povoado por formas ambíguas e fluídas. Em D&D, a aventura não tem fim; de fato, o mundo é a

²⁵ Disponível em: <<http://www.d30rpg.com.br/2014/09/aventura-o-templo-do-dragao-das-nevoas/>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

totalidade da combinação de criaturas e situações que o Mestre e os jogadores conseguirem imaginar. Apesar do Mestre controlar os monstros e os vilões na aventura, seu relacionamento com os jogadores não é de adversário. O trabalho do Mestre é desafiar os personagens com testes e encontros interessantes, manter o jogo fluindo e aplicar as regras de forma justa. Assim como na aventura do herói, a qualquer momento pode surgir uma criatura nova, mágica ou mística, trazendo consigo as mais diversas situações: um enigma a ser decifrado, uma batalha a se enfrentar ou até mesmo um momento cômico, que traga uma situação de alívio durante a missão.

Em “*A Mina Perdida de Phandalver*”, enquanto exploram a cidade, os aventureiros podem encontrar Qelline Alderleaf (Figura 18), uma sábia Halfling, fazendeira comum, que parece saber de tudo que ocorre na vila. Ela é uma amável anfitriã e está disposta a ajudar os personagens dando abrigo em seu galpão; também é possível negociar armaduras e armas com a mercante humana Linene Vento Cinza e enfrentar a perigosa gangue de ladrões dos Bandidos Marcarrubra.

Figura 18 - Fazendeira Halfling



Fonte: Pegasus Spiele²⁶

²⁶ Disponível em: <<http://www.pegasus.de/typo3temp/pics/3777eef4dc.jpg>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Em “O templo do dragão das Névoas”, enquanto caminham pelas estradas do reino, os jogadores podem encontrar uma família de fazendeiros retirantes que lhes dá informações sobre ataques de Orcs nas redondezas; podem sofrer um ataque de centopéias gigantes, atraídas pelo cheiro da comida e no fim do dia encontrar batedores elfos discutindo alegremente enquanto jogam cartas sobre uma toalha estendida na relva.

No jogo, esse é o momento em que os jogadores exploram o ambiente em que se encontram, fazem alianças, se munem de suprimentos e conseguem informações sobre os adversários que irão enfrentar. Nessa fase também é comum terem que engajar em lutas para obter os recursos necessários: uma briga na taverna pode conseguir uma adaga de prata, necessária para derrotar zumbis; a negociação com um mago pode levar o herói a decifrar um enigma e obter a receita para a preparação de uma magia poderosa.

3.1.5 A APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA E A PROVAÇÃO

Depois do estágio de exploração do ambiente, de enfrentar diversas provas auxiliado por aliados, chega a hora de enfrentar o momento mais crítico da aventura: “a provação”, que na Jornada do Herói é o clímax da história e em uma aventura de D&D é o combate mais importante. O barulho de escudos se chocando; o terrível som das garras monstruosas rasgando a armadura; o calor insuportável das chamas do sopro do dragão; o cheiro forte de sangue no ar, misturado ao fedor de Orcs perversos. O combate em D&D pode ser caótico, mortal e emocionante. É nesse momento que o herói encontra-se em face de seu maior inimigo, seja ele Melkaia, o dragão das névoas (Figura 19); ou o misterioso vilão Aranha Negra, que controla uma rede de gangues de bandidos na área de Phandelver ou algum outro monstro horrendo. Aqui os jogadores mesclam habilidades de seus personagens com a sorte dos dados para definir seu destino. Somente os mais preparados conseguem sobreviver à terrível provação que se passa.

Esse é o elemento-chave nos ritos de passagem ou rituais de iniciação de confrarias e sociedades secretas. O iniciante precisa sentir o gosto da morte em

alguma experiência terrível para que viva a ressurreição. No D&D é comum que os jogadores morram nessa parte do jogo ou que cheguem a um nível muito baixo de pontos de vida. A “Ressurreição” pode se dar com a conjuração de uma magia de cura que reviva o personagem ou com alguma técnica para recuperar os pontos de vida (descanso curto, descanso longo ou teste de habilidades).

Figura 19 - Ilustração de batalha de RPG



Fonte: Blog Phandalinheroes²⁷

3.1.6 DA RECOMPENSA AO RETORNO COM O ELIXIR

Com trabalho duro e um pouco de sorte o herói ganha o direito de se apossar da “recompensa”. Na aventura do herói, a recompensa pode ser representada por uma espada mágica, um elixir que irá curar as crianças da aldeia, moedas de ouro e assim por diante. No D&D, a maior recompensa por enfrentar a provação e sobreviver é a elevação de nível. O jogador acumula Pontos de Experiência (XP), ganha novas habilidades (força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma), armaduras, proficiência em idiomas, aprendizado de novas magias e outros sinais de crescimento. A mudança de nível indica que o herói agora é um ser elevado, mais forte e mais sábio e está apto a enfrentar provações maiores.

²⁷ Disponível em: <<https://phandalinheroes.obsidianportal.com/wikis/venomfang>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Normalmente, o personagem começa no primeiro nível e sobe de nível ganhando XP. Um personagem de primeiro nível é inexperiente no mundo das aventuras, embora ele possa ter sido um soldado ou pirata e ter feito coisas perigosas antes (de acordo com a história de personagem definida pelo jogador). O nível em D&D pode corresponder aos atos da “Jornada do Herói”. Cada fase da jornada concluída com sucesso traz novas experiências que tornam o herói mais sábio e mais apto para o próximo estágio de vida. Começar no primeiro nível marca a entrada do personagem em uma vida de aventuras. À medida que se aventura pelo mundo e supera desafios, ele adquire experiência. Um personagem que atinja um determinado número de pontos de experiência aprimora suas capacidades.

Em “A Mina Perdida de Phandelver”, a conclusão da campanha significa que os jogadores derrotaram o Aranha Negra e impediram seu objetivo maligno de se apossar da mina perdida da Caverna Onda Eco e chegaram ao nível cinco, o mais elevado da aventura. A mensagem que o mestre deve dar para os jogadores é a seguinte: “Seus feitos irão ser lembrados por muito tempo pelos cantos da Costa da espada. Nos anos que vierem, as minas restauradas do Pacto de Phandelver vão trazer grandes riquezas para Phandalin e ajudar a estabelecer paz e prosperidade na área” (DUNGEONS & DRAGONS, [2017], p.51). Agora eles estão aptos a voltar para o local inicial da aventura com a recompensa conquistada.

A “volta pra casa” (Figura 20) pode significar o fim da aventura que se passou e o começo de uma nova aventura da campanha.

Figura 20 - Ilustração de final de jornada de RPG



Fonte: Sly Flourish²⁸

3.2 OS ARQUÉTIPOS NOS JOGOS DE D&D

Na Jornada do Herói, os arquétipos são tipos de personagens que detêm certas funções (herói, mentor, guardião de limiar, etc). Para Vogler (2006, p.61): “Os Heróis são símbolos da alma em transformação, e da jornada que cada pessoa percorre na vida. Os estágios dessa progressão, os estágios naturais da vida e do crescimento, formam a Jornada do Herói.”

No sistema D&D, o personagem criado pelo jogador é sempre o herói e os demais personagens são todos criados pelo mestre. Assim, os personagens de jogadores podem ser interpretados como agentes da função psicológica do herói, que são representadas através da raça. A ascendência de um personagem é que define sua importância no desenrolar da ação e a quais estágios da vida humana ele poderia estar relacionado.

Nem toda raça inteligente do multiverso é apropriada para ser um aventureiro a ser controlado por um jogador. “Anões, elfos, halflings e humanos são as raças mais comuns em um grupo de aventureiros típico. Draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tieflings são aventureiros menos comuns” (D&D 5E - RPG BRASIL,

²⁸ Disponível em: <http://slyflourish.com/things_to_do_while_traveling.html>. Acesso em: 01 jun. 2019.

2015, p. 11). Como podemos observar, curiosamente, as raças mais comuns (Figura 21) em D&D são também as mais próximas aos humanos em características, tanto físicas quanto de comportamento. A seguir analisamos a função psicológica das principais raças de D&D:

- Anões: “Audazes e resistentes, os anões são conhecidos como, hábeis guerreiros, mineradores e trabalhadores em pedra e metal” (ARNESON; GYGAX, 2014, p.18). Os heróis anões são personagens que representam transições relacionada a mudanças físicas, como a passagem da adolescência para a vida adulta, marcada por mudanças corpóreas que nem sempre são facilmente compreendidas.
- Elfos: são sempre descritos como criaturas belas. “Elfos amam a natureza e a magia, a arte e o estudo, a música e a poesia, e as coisas boas do mundo” (ARNESON; GYGAX, 2014, p.21). Esses personagens simbolizam sabedoria e inteligência. Um jogador que eleve seu nível usando um aventureiro de raça élfica teve que se mostrar capaz de pensar com afincos e agir com graça. As batalhas enfrentadas por esses personagens são equivalentes a um momento de crise, como a transição da juventude à vida adulta, por exemplo, onde equilíbrio psíquico é difícil, porém importante.
- Humano: “Os humanos são os mais adaptáveis, flexíveis e ambiciosos entre todas as raças comuns. Eles têm amplos e distintos gostos, moralidades e hábitos nas muitas diferentes regiões onde eles se instalaram” (ARNESON; GYGAX, 2014, p.27). No sistema D&D, os humanos representam a adaptabilidade às situações que a vida apresenta e o desejo de conquistar sempre mais. Heróis humanos podem simbolizar, por exemplo, a busca por novas terras, numa referência ao ritual do casamento, onde se deixa a casa dos pais em busca de um território e uma vida nova ao lado da pessoa amada.
- Halfling: “[...] apreciam os laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e da casa, nutrindo poucos sonhos de ouro e glória” (ARNESON; GYGAX, 2014, p.25). Esse tipo de personagem significa a aceitação da efemeridade da vida e o reconhecimento do que é realmente importante. Uma história com um personagem halfling é o equivalente a um rito fúnebre, um

momento em que é importante perceber o que há de importante no mundo além do material e aceitar a inevitabilidade de situações desconhecidas.

Figura 21 - Raças de D&D



Fonte: Art Station²⁹

O fato de os jogadores sempre incorporarem o herói e o mestre aos demais arquétipos não impede o desenrolar da narrativa. Da mesma forma que ocorre nas histórias mitológicas, em D&D, às vezes, os heróis podem assumir ou combinar com outros arquétipos. Assim, um jogador incorporando um mago pode utilizar sua perícia em arcanismo e atuar como mentor para outro herói em certo momento da história, tornando as narrativas de RPG ainda mais complexas e ricas.

²⁹ Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/9rYyL>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo dessa pesquisa foi observar a criação de narrativas dentro do sistema D&D de jogos de RPG, seguindo a estrutura da “Jornada do Herói” proposta por Campbell (1989). Nesse sentido, construímos o primeiro capítulo visando contextualizar a evolução da comunicação, desde os primórdios da raça humana até os tempos atuais. Dessa forma, chegamos à mitologia e sua importância como ferramenta de reconciliação entre a consciência individual e a coletiva. A repetição dos mesmos arquétipos ao longo da história de povos muito diferentes mostra que os mitos são estruturas complexas de suporte psicológico para ritos de passagem que todos os seres humanos enfrentam ao longo da vida. Detalhes da história podem mudar, para se adaptar a determinada sociedade, mas a estrutura das narrativas muito frequentemente segue “A Jornada do Herói”: o isolamento do mundo, a busca pelo elixir, que é marcada por diversas provações e o retorno, representando a superação da adversidade.

No segundo capítulo, introduzimos a definição de jogo, abordamos sua importância como função cultural existente desde as sociedades mais primitivas e introduzimos os conceitos relativos ao RPG e ao sistema *Dungeons & Dragons*, que é baseado na criação de narrativas como suporte para um jogo de estratégia. O que se percebe é que apesar da essência do D&D estar na liberdade dos jogadores construírem a história da aventura ao longo da partida, o sistema possui uma série de conceitos e regras que o tornam uma estrutura organizada, com arranjos muito semelhantes aos da “Jornada do Herói” proposta por Campbell (1989). Essa estrutura, somada aos elementos fantásticos da história, colabora para que o participante entre no “Círculo Mágico” e crie uma ligação emocional com a narrativa em questão, tornando possível a projeção de metáforas do cotidiano no universo do jogo.

No terceiro capítulo, desenvolvemos a análise da criação das narrativas de D&D aplicando o sistema aos estágios da “Jornada do Herói”. Cada uma das fases da jornada se encaixa facilmente nas aventuras de D&D. Essa semelhança convida

o jogador a investir uma parte de sua identidade pessoal no herói criado e mergulhar verdadeiramente na história que está sendo contada.

A peculiaridade das combinações feitas por cada jogador ao criar seu personagem só faz com que a história se torne ainda mais interessante e permite que a narrativa se projete em uma complexa teia de relação entre os arquétipos. Assim como em D&D, na trajetória humana cada vez que uma aventura termina outra pode começar.

Por fim, concluímos que a “Jornada do Herói” é uma estrutura que pode servir de base em diversos contextos. Se trata de uma armação que deve ser preenchida com os detalhes, imprevistos e emoções de cada história individual. As variações não sacrificam sua magia, isso por que os símbolos das experiências universais é que são importantes. Esses símbolos podem ser mudados de forma que se adaptem à narrativa em questão ou às necessidades de cada sociedade. No caso do sistema D&D, essas adaptações servem para aproximar o jogador ainda mais da figura do herói. Assim, cada aventura concluída, cada monstro derrotado, cada tesouro encontrado, não representa somente um item fictício conquistado, muito mais que isso, se torna um aprendizado que pode ser projetado nos momentos de transição da vida do jogador.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNESON, Dave; GYGAX, Gary. **D&D: Regras Básicas para Jogadores**. 5. ed. Renton, Wa: Wizards Of The Coast Llc, 2014. Tradução: Aquiles Fraga, Apollo Crachas, Daniel Oliveira, F.A, Jeferson Lucas Zanin, Luiz Agostinho e Walter Mello Filho. Disponível em: <<https://dnd.wizards.com>>. Acesso em: 27 maio 2019.

BELL, R. C. **Board and Table Games from Many Civilizations** (em inglês). Nova Iorque: Dover Publications. 1979.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 1989.

DIAZ BORDENAVE, Juan E. **O que é comunicação**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem; tradução de Waldéa Barcellos; consultoria da coleção, Alzira M. Cohen. – Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

EISENSTEIN, Elizabeth L. **A Revolução da Cultura Impressa**: Os Primórdios da Europa Moderna. Editora São Paulo: Editora Ática, 1998.

HOUAISS, Antônio (1915-1999) e Vilar, Mauro Salles (1939-). **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**; Antônio Houaiss e Mauro de Salles Villar, elaborado pelo instituto Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. 1ª ed. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014. - 8ª edição.

JUNG, Carl G. et al. **O Homem e seus Símbolos**. 6. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964. 311 p.

MARTINS, Roberto de Andrade. **O universo**: teorias sobre sua origem e evolução. São Paulo: Editora Moderna, 1994. Versão digital preparada por: Kleber Schmidt. Disponível em: <<http://www.ghc.usp.br/Universo/>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **LUDIFICADOR**: Um guia de referências para o game designer brasileiro. São Paulo: Independente, 2012. Disponível em: <http://www.ludificador.com.br>. Acesso em: 25 mar. 2019.

JOGO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Melhoramentos, 2019. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>>. Acesso em: 11 mai. 2019.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. 6. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964. Tradução de Maria Lúcia Pinho. Disponível em: <https://www.academia.edu/34067825/C_G_Jung_O_Homem_e_seus_Símbolos>. Acesso em: 01 jun. 2019.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**; seguido de O estudo tipológico-estrutural do conto maravilhoso, do E. M. Meletínsky, da Estrutura e a forma de Lévi-Strauss e da resposta de Propp ao texto de Lévi-Strauss; tradução do

russo de Jasna Paravich Sarhan; organização e prefácio de Boris Schnaiderman - 2.ed - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estruturas míticas para escritores. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Sites:

BBC NEWS. **Sci/Tech**: Were Egyptians the first scribes?. 1998. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/235724.stm>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

D30RPG (Org.). **O templo do Dragão das Névoas**. [2014]. Disponível em: <<http://www.d30rpg.com.br/wp-content/uploads/2014/08/O-Templo-do-Dragão-das-Névoas.pdf>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

D&D 5E - RPG BRASIL (Org.). **Livros Básicos do D&D 5E**: Livro do Jogador. 2015. Disponível em: <<https://dnd5ed.github.io>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

DUNGEONS & DRAGONS. **D&D**: livro do jogador. 2015. Disponível em: <<https://dnd5ed.github.io>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

DUNGEONS & DRAGONS. **D&D**: A Mina Perdida de Phandelver. [2017]. Disponível em: <https://kupdf.net/download/a-mina-perdida-de-phandelver-v1-7_58e2e2d7dc0d60ec06897103_pdf>. Acesso em: 05 jun. 2019.

JON PETERSON. Wizards Of The Coast Llc (Org.). **HISTORY: FORTY YEARS OF ADVENTURE**. [2015]. Disponível em: <<https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>>. Acesso em: 27 maio 2019.

JOHNY ROBERT. Meu Blog de Rpg. **Ficha de Personagem D&D 5E em Português**: Ficha de Personagem D&D 5E. 2014. Disponível em: <<https://meublogderpg.wordpress.com/2014/07/14/ficha-de-personagem-dd-5e-em-portugues/>>. Acesso em: 05 jun. 2019.

MOVIMENTO RPG (Org.). **REVIEW: 3D&T**. 2018. Disponível em: <<http://movimentorpg.com.br/review-3dt/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

NEWS RPG (Org.). **Lançamento: Tormenta RPG**. 2017. Disponível em: <<https://newsrpg.wordpress.com/2017/08/19/lançamento-tormenta-rpg-modulo-basico-edicao-guilda-do-macaco/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

PABLO RAPHAEL (São Paulo). Uol (Org.). **Conheça "Dungeons & Dragons", o RPG jogado na série "Stranger Things"**. 2016. Disponível em: <<https://start.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/07/29/conheca-dungeons--dragons-o-rpg-jogado-na-serie-stranger-things.htm>>. Acesso em: 11 jun. 2019.


R2PG (Org.). **Qual é o sistema certo para minha campanha?** 2016. Disponível em: <<http://www.r2pg.com.br/2016/05/25/qual-e-o-sistema-certo-para-minha-campanha/>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

SIGNIFICADOS (Brasil). 7graus (Org.). **Significado de RPG**. [S.l.], 2018. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/rpg/>>. Acesso em: 17 maio 2019.

TECMUNDO (Org.). **O que é MMORPG?** 2008. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/jogos/835-o-que-e-mmorpg-.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

ANEXOS

ANEXO A - FICHA DE PERSONAGEM EM BRANCO


DUNGEONS & DRAGONS®

NOME DO PERSONAGEM

| | | |
|----------------|-------------|-----------------------|
| CLASSE E NÍVEL | ANTECEDENTE | NOME DO JOGADOR |
| RAÇA | TENDÊNCIA | PONTOS DE EXPERIÊNCIA |

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

○ Força

○ Destreza

○ Constituição

○ Inteligência

○ Sabedoria

○ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

○ Acrobacia (Des)

○ Arcanismo (Int)

○ Atletismo (For)

○ Atuação (Car)

○ Bolear (Car)

○ Furtividade (Des)

○ História (Int)

○ Intimidação (Car)

○ Intuição (Sab)

○ Investigação (Int)

○ Lidar com Animais (Sab)

○ Medicina (Sab)

○ Natureza (Int)

○ Percepção (Sab)

○ Persuasão (Car)

○ Prestidigitação (Des)

○ Religião (Int)

○ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE ARMAD.

INICIATIVA

DESLOC.

PV Totais

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

SUCESSOS ○○○○

FRACASSOS ○○○○

DADOS DEVIDA

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)


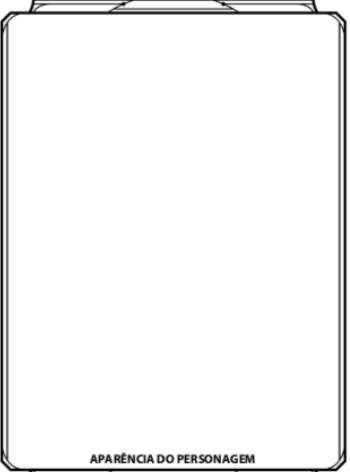
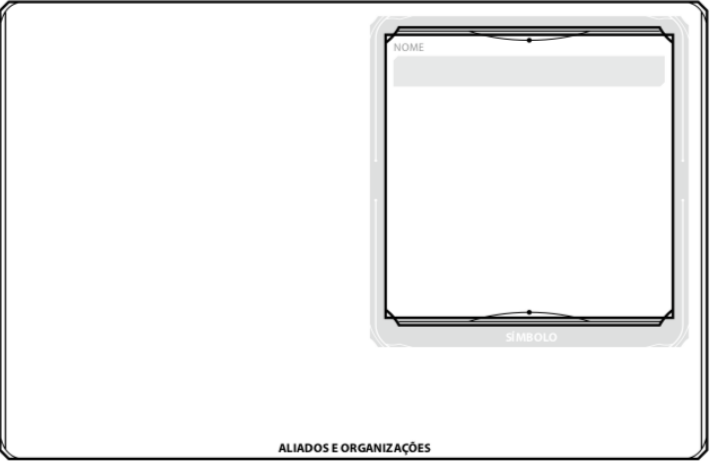
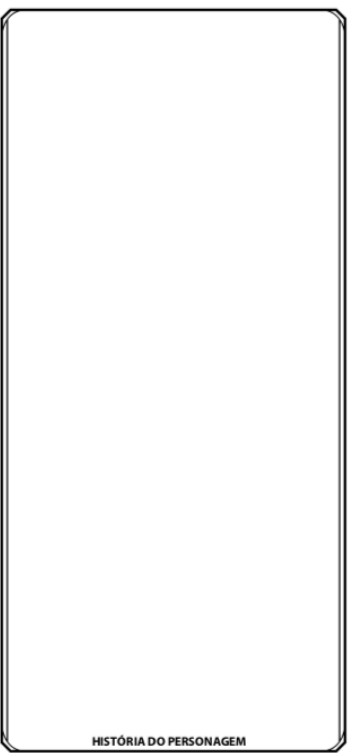
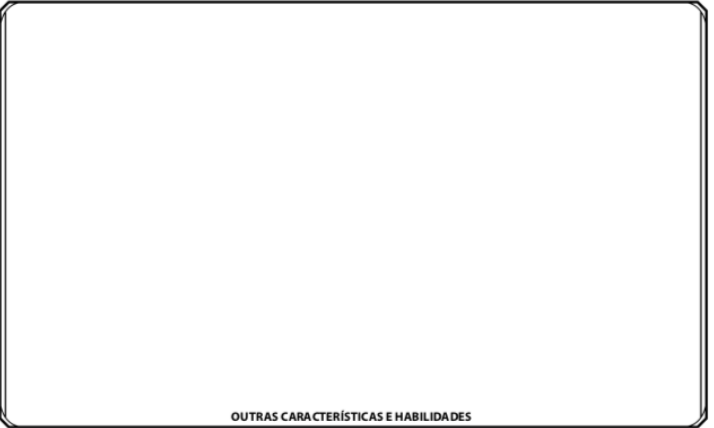
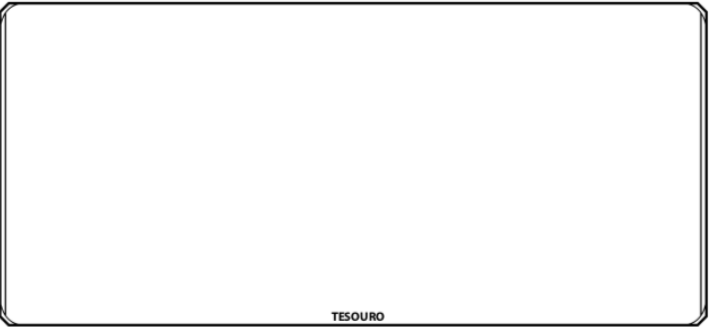
IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

ATAQUES E MAGIAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Copia permitida apenas para uso pessoal. Tradução Johnny Robert | johnnyrobert@icloud.com

|  | | |
|--|--------|--------|
| NOME DO PERSONAGEM | | |
| IDADE | ALTURA | PESO |
| OLHOS | PELE | CABELO |
|  | | |
| APARÊNCIA DO PERSONAGEM | | |
|  | | |
| ALIADOS E ORGANIZAÇÕES | | |
|  | | |
| HISTÓRIA DO PERSONAGEM | | |
|  | | |
| OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES | | |
|  | | |
| TESOURO | | |

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Copia permitida apenas para uso pessoal. Tradução: Johnny Robert | johnyrobert@icloud.com