

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS

RICARDO VINÍCIUS DE CARVALHO DELGADO

MÁSCARAS & MASMORRAS

Um estudo da máscara como elemento de transição do RPG de mesa para o palco

SÃO LUÍS,
2023

RICARDO VINÍCIUS DE CARVALHO DELGADO

MÁSCARAS & MASMORRAS: Um estudo da máscara como elemento de transição
do RPG de mesa para o palco

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-graduação Stricto Sensu da
Universidade Federal do Maranhão (UFMA),
como requisito para qualificação de Mestrado
em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho
Coorientador: Prof. Dr. Ricieri Carlini Zorzal

São Luís,
2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

de Carvalho Delgado, Ricardo Vinicius.

MÁSCARAS & MASMORRAS : Um estudo da máscara como elemento de transição do RPG de mesa para o palco / Ricardo Vinicius de Carvalho Delgado. - 2023.
104 f.

Coorientador(a): Ricieri Carlini Zorzal.

Orientador(a): Tácito Freire Borralho.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Formas animadas. 2. Máscaras. 3. RPG de mesa. 4. RPG de palco. 5. Teatro. I. Carlini Zorzal, Ricieri. II. Freire Borralho, Tácito. III. Título.

RICARDO VINÍCIUS DE CARVALHO DELGADO

Máscaras e Masmorras: Um estudo da máscara como elemento de transição do
RPG de mesa para o palco

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-graduação Stricto Sensu da
Universidade Federal do Maranhão (UFMA),
como requisito para qualificação de Mestrado
em Artes Cênicas.

Banca Examinadora

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho
Universidade Federal do Maranhão

Coorientador: Prof. Dr. Ricieri Carlini Zorzal
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Plínio Santos Fontenelle
Universidade Federal do Maranhão

Profa. Dra. Michelle Nascimento Cabral Fonseca
Universidade Federal do Maranhão

Aprovado em __/__/__

À minha mãe de criação, tia biológica e figura de avó,
Veralucia Carvalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela oportunidade de sempre aprofundar meus conhecimentos.

Agradeço ao Governo Federal Brasileiro, pela oportunidade e financiamento deste projeto de mestrado, por meio da plataforma Lattes/CNPQ, e pelo financiamento necessário aos meus professores, que possibilitaram seu auxílio e suporte para este trabalho.

Agradeço a minha família e amigos, por todo o apoio necessário até aqui.

A todos, muito obrigado.

*Nem tudo que é ouro fulgura, nem todo o
vagante é vadio; o velho que é forte perdura,
raiz funda não sofre o frio.*

J. R. R. Tolkien

RESUMO

Este trabalho busca estudar a máscara como um elemento de transição do RPG de mesa para o palco, em uma proposta que chamamos de RPG de palco, ou seja, a adaptação de uma mesa de RPG para uma encenação cênica. Para embasar a proposta, estudamos o jogo como ponto de origem comum do teatro, do jogo e das formas animadas, analisando também como aspectos dos jogos de guerra e aspectos interpretativos chegam ao RPG de mesa; e analisando pontos de contato entre o teatro, RPG, performance e ritual, trazendo a máscara como ponto-chave da relação, que, por seu caráter maleável e de fácil utilização e remoção, pode mostrar em si todos os alinhamentos e mudanças que um personagem de RPG passa durante a campanha. Para experimentação, utilizamos o sistema de RPG D&D 5E, optando pela campanha *A Mina Perdida de Phandelver*. Utilizou-se o método aleatório de criação de personagens, obtendo-se quatro personagens variados e prontos para jogar. No final da campanha, analisou-se que quatro máscaras seriam feitas, cada uma com dois estágios: Um referente ao início da campanha e outro referente ao final. Produziu-se as máscaras em papelão, utilizando massa corrida, *papier froissé*, arame e tinta, com fotos do seu primeiro e segundo estágio.

Palavras-chave: RPG de mesa, teatro, formas animadas, máscaras, RPG de palco.

ABSTRACT

This work seeks to study the mask as a transitional element from the table RPG to the stage, in a proposal that we call stage RPG, that is, the adaptation of an RPG table for a scenic staging. To support the proposal, we study the game as a common point of origin for theater, games and animated forms, also analyzing how aspects of war games and interpretative aspects arrive at the tabletop RPG; and analyzing points of contact between theater, RPG, performance and ritual, bringing the mask as a key point of the relationship, which, due to its malleable character and easy use and removal, can show in itself all the alignments and changes that a character of RPG passes during the campaign. For experimentation, we used the D&D 5E RPG system, opting for the campaign The Lost Mine of Phandelver. The random character creation method was used, resulting in four varied and ready-to-play characters. At the end of the campaign, it was analyzed that four masks would be made, each with two stages: One referring to the beginning of the campaign and another referring to the end. The masks were produced in cardboard, using spackle, papier froissé, wire and paint, with photos of the first and second stages.

Keywords: Tabletop RPG, theater, animated forms, masks, stage RPG.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Gráfico de relações entre conceitos do universo real e a criação da linguagem, mito, religião e ritual.....	39
Figura 2 – Resultados do teste de Persuasão de Celeborn e da respectiva salvaguarda de Carisma do Veterano.....	71
Figura 3 – Ordem de combate.....	72
Figura 4 – Rolagem de Ataque com arco longo.....	72
Figura 5 – Rolagem de ataque mágico e seu respectivo teste de salvaguarda de Constituição.....	73
Figura 6 – Teste de salvaguarda de Sabedoria.....	73
Figura 7 – Ataques do Veterano.....	74
Figura 8 – Teste de salvaguarda de Destreza do Veterano.....	74
Figura 9 – Posicionamento de Nhillosh, Veterano e Nala.....	75
Figura 10 – Ataques da monja Nala.....	75
Figura 11 – Ataque de Nhillosh.....	76
Figura 12 – Posicionamento após a movimentação de Celeborn.....	76
Figura 13 – Ataques da arqueira Hehla e da monja Nala.....	76
Figura 14 – Ataques do Veterano.....	77
Figura 15 – Ataque de magia e teste de salvaguarda de Destreza.....	77
Figura 16 – Ataque de martelo de Nhillosh.....	79
Figura 17 – Ataques do Veterano.....	78
Figura 18 – Teste de salvaguarda de Destreza.....	78
Figura 19 – Ataque de arco longo.....	79
Figura 20 – Posicionamento inicial dos jogadores na batalha.....	80
Figura 21 – Molde do rosto humano em papelão. Primeiro passo das máscaras dracônicas.....	86
Figura 22 – Maxilar dracônico superior.....	87
Figura 23 – Máscara dracônica em seu formato completo e demonstração de uso.....	88
Figura 24 – Segunda máscara dracônica, da personagem Hehla, menor em tamanho de focinho e chifres. Camada de papier froissé e massa corrida.....	89
Figura 25 – Camada de massa corrida, primeira máscara dracônica.....	89
Figura 26 – Máscara final de Hehla, com destaque para a cicatriz no seu focinho e o símbolo do Sindicato Orzhov na sua testa.....	90

Figura 27 – Máscara inicial de Nala, com especial atenção ao símbolo dos Clãs Gruul em sua testa.....	91
Figura 28 – Versão final da máscara de Hehla. Algumas cicatrizes pequenas marcam seu focinho, enquanto o chifre perdido é notável.....	92
Figura 29 – Base das máscaras humanoides.....	93
Figura 30 – Camada de papier froissé.....	94
Figura 31 – Secagem da camada de massa corrida. Bônus da máscara de Nala secando sua pintura metálica.....	94
Figura 32 – Estado inicial das máscaras de Nhillosh e Celeborn.....	94
Figura 33 – Estado final das mesmas máscaras.....	95

LISTA DE ABREVIATÖES

CA: Classe de Armadura

CAR: Carisma

CD: Classe de Dificuldade

CON: Constituiç o

dn (d2, d4, d6, etc.): Dado de n lados

D&D: *Dungeons and Dragons*

DES: Destreza

FOR: Força

INT: Intelig ncia

RPG: *Roleplaying Game*, jogo de interpreta o de pap is

SAB: Sabedoria

UFMA: Universidade Federal do Maranh o

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 SOBRE ARGUMENTOS E HIPÓTESES.....	19
2.1 O aspecto lúdico.....	20
2.1.1 Os jogos de guerra, a fantasia e o RPG.....	24
2.1.2 O aspecto agôn.....	27
2.1.3 O aspecto alea.....	31
2.2 O aspecto cênico.....	34
2.2.1 As formas animadas e a possibilidade das máscaras no RPG.....	49
3 A CAMPANHA “A MINA PERDIDA DE PHANDELVER”	52
3.1 Sobre a aventura escolhida.....	52
3.1.1 Enredo.....	52
3.1.1.1 Partes da Aventura.....	54
3.1.2 Criação de Personagens.....	55
3.1.2.1 Nhillosh.....	55
3.1.2.2 Hehla.....	59
3.1.2.3 Celeborn.....	63
3.1.2.4 Nala.....	66
3.2 Relato da Campanha.....	69
3.2.1 Flechas de Globins.....	70
3.2.1.1 Demonstração de batalha.....	70
3.2.1.2 Continuação.....	79
4 ANÁLISE DE CAMPANHA E FEITURA DE MÁSCARAS.....	83
4.1 Análise dos eventos da campanha.....	83
4.2 Construção das máscaras.....	84
4.2.1 Máscaras dracônicas.....	85
4.2.2 Máscaras humanóides.....	93
4.3 ANÁLISE DE RESULTADOS.....	95
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	96
REFERÊNCIAS.....	101
ANEXO I – LISTA DE MAGIAS.....	103

1 INTRODUÇÃO

Em meados de 2014, quando estava terminando o último ano do ensino médio em São Luís, participava de vários grupos de *roleplay* (“RP”) no Facebook, Whatsapp, Reddit, entre outros, o teatro chegou até mim. Em parte o bom sentimento foi devido à nostalgia de interpretar algo novamente, como na infância interpretei revistas da Turma da Mônica com meus pais na sala, ou sobre ter o prazer de interpretar especialmente aqueles personagens de uma *webcomic* que eu tanto amava. Tal experiência trouxe não só o prazer da interpretação e de se tornar outra pessoa em meio ao caos que qualquer aluno de ensino médio vivencia, mas também a oportunidade de criar laços de amizade, de romance e de afeto mútuos.

Assim, digo que o teatro chegou a mim através do jogo de interpretação, e ainda, online. Essa palavra inglesa *roleplay* (RP), significa justamente interpretação de papéis. Junto da palavra *game*, se torna um jogo de interpretação de papéis, o conhecido *roleplaying game*, o RPG. Pelo RPG não só eu, mas dezenas de jovens desde a década de 70, quando a modalidade foi criada, tiveram a chance de experimentar o essencial da interpretação e do teatro: a capacidade de imaginar um novo mundo, com personagens com características próprias; ou até mesmo de entrar nos universos fantásticos que tanto amam, dentro das múltiplas possibilidades de jogo.

Nesse ambiente online de interpretação foi muito mais fácil sentir a fagulha de teatralidade que havia no *roleplay*, por mais óbvio que parecesse. Até então, o ato de interpretar histórias em quadrinhos ou personagens de novelas pareciam apenas um jogo, brincadeira inocente. Alguns anos antes do ocorrido, em 2010, experimentei formalmente a ideia do RPG de mesa, mesmo em modalidade online, em uma plataforma chamada RRPg Firecast, e tal experiência serviu muito mais para introduzir-me no RPG de mesa formal do que para mostrar-me a teatralidade da linguagem. O ambiente com pouquíssimas regras do RP me serviu para interpretar personagens em livre improviso, criando histórias e laços com outros personagens, refinando cada vez mais a personalidade do meu próprio personagem, de um jeito que ainda complementava mais a história original fornecida pela *webcomic*. Em busca desse prazer, continuei em frente e deixei o curso de Ciência e Tecnologia, me matriculando na faculdade de Teatro.

Lá chegando, uma série de choques ocorreram, provavelmente o suficiente para muitos saírem do curso e tentarem outro (o que foi de fato o caso). Em primeiro lugar, o curso de graduação em Teatro na Universidade Federal do Maranhão (UFMA) é um curso de licenciatura, o que implica numa série de disciplinas didáticas para o ensino de teatro na educação básica, para as quais eu pensei que não estaria preparado. Muitos, eu inclusive, pensavam em sair dali direto para uma vida de palco onde a atuação os sustentaria, o que dificilmente acontece no nordeste do Brasil. Esse foi o primeiro choque, e foi facilmente superado nos períodos seguintes, quando descobri minha vocação para a sala de aula.

O segundo choque foi pensar que o teatro era de fato um grande jogo de improvisação eterno, como é o RP. Eu estava completamente alheio às peças, roteiros de ações e textos propriamente ditos. As aulas de improvisação e atuação no curso de Licenciatura em Teatro me ofereceram um arcabouço de técnicas de memória emotiva, ações físicas, improvisação e etc., mas acabaram destruindo em mim a capacidade de atuar com base na minha própria imaginação. Obviamente, isso não se deve a algum tipo de defeito ou erro nessas técnicas, mas à minha própria dificuldade de se adequar sempre à elas. Quanto mais eu buscava os teóricos, menos eu conseguia de fato usar a minha imaginação e criatividade para atuar.

No meio do curso houve a oportunidade de elaborar e executar um projeto de extensão nas disciplinas Prática de Extensão I e II. Foi uma época um tanto mais conturbada na minha vida pessoal, lotada de términos de relacionamentos românticos, de amizade e feudos familiares. Houve um momento de reencontro com o RPG, e sua capacidade terapêutica me serviu bem, ao mesmo tempo em que investigava sua teatralidade na extensão, com alunos do ensino técnico. Aí, percebi: “poxa, se interpreta no RPG! É teatro! Há interpretação!” E seguiu-se com uma abordagem um pouco mais profunda, que buscava primeiro apontar todas as noções de jogo dentro do RPG, e depois, com mais um exercício de extensão na segunda modalidade da disciplina, escrevi minha monografia intitulada *O RPG COMO MÉTODO DE ANÁLISE E ADAPTAÇÃO DRAMATÚRGICA: Uma análise de Macbeth com D&D 3.5 e Crusader Kings II*. O objetivo da pesquisa foi analisar uma dramaturgia clássica a partir do principal molde de construção de personagens do RPG de mesa: a ficha de personagem. Aqui, foi feito inicialmente um estudo preliminar sobre todos os conceitos de jogo enunciados por Huizinga (2000) e

Caillois (1990) encontrados no RPG, além da análise desses conceitos dentro do próprio teatro, e uma análise no RPG sob as duas óticas. Após, seguiu-se um estudo dos personagens sob a ótica das fichas dos RPGs citados no título da obra, uma análise da peça e das mudanças de atributos que ocorrem durante ela, e um exercício imaginativo de “e se”, onde fantasiei, na peça Macbeth de William Shakespeare, sobre o que aconteceria se os personagens tomassem decisões diferentes das que estão escritas, o que acontece bastante em mesas de RPG.

Na época da escrita (segundo semestre de 2018), havia na literatura diversos e variados estudos sobre RPG, mas a grande maioria era voltada para o uso instrumental do RPG como método de ensino em várias disciplinas, o que não mudou até hoje. Isso se explica principalmente pelo fato de que o ambiente de jogo criado pelo RPG é excelente para o ensino aprendizagem por ser um espaço de experimentação infinita, onde, como acontece no jogo, o faz-de-conta te permite aprender com as consequências dos seus atos sem que você as sofra de fato. Assim, notáveis estudos na maioria das disciplinas do ensino básico existem. Porém, um único estudo havia na área do teatro, e ainda sob o mesmo aspecto instrumental do RPG. André Sarturi (2012) publicou na sua dissertação de mestrado uma pesquisa em que ele usava o *live-action RPG*, uma modalidade jogada ao vivo, “em pé”, como método de ensino, baseado na técnica do *teacher-in-role*, ou professor-personagem. Posso supor que minha pesquisa de monografia foi uma das primeiras pesquisas na área em território brasileiro, e durante o término da graduação até minha entrada na pós, encontrei mais duas pesquisas: a de João Marcos Dadico Sobrinho (2019), que utiliza o RPG como método de escrita dramatúrgica; e a de Leonardo Brandão, que investiga as potencialidades artísticas do RPG de mesa sob o viés das artes visuais. Enquanto Dadico Sobrinho continua a expandir a pesquisa existente na área das Artes Cênicas, Brandão leva o RPG de mesa para a área vizinha das artes visuais, onde buscou estudar o RPG na ótica da *performance art* e *gameart*. Seu principal argumento é que as relações artísticas traçadas entre as modalidades artísticas e o RPG de mesa se concentram na área teatral, mas que o processo de jogo deve ser visto como *performance art*. Apesar de ser uma proposição válida, não há motivo para tirar o RPG de mesa da área das artes cênicas, ademais, há vários motivos para vermos o RPG como uma arte cênica. Isso será abordado melhor no segundo item desta dissertação.

No âmbito de outras linguagens de RPG além do *tabletop* (de mesa) e *live-action*, foram encontrados também o seguinte estudo: Victor Cayres (2015) analisa a dramaturgia de um *Massive Multiplayer Online RPG* (MMORPG), modalidade que é jogada virtualmente por meio de computador, e os servidores buscam atender o máximo de pessoas possíveis ao mesmo tempo. A obra analisada é *World of Warcraft*, um dos maiores do gênero, e o foco se dá sobre a expansão que a obra recebe de acordo com o lançamento de novas partes do jogo. Apesar de um fenômeno semelhante acontecer com D&D, a análise dramatúrgica necessária para o que busco neste trabalho pode se restringir a apenas uma campanha¹, e isso pode ser feito alheio às expansões de jogo.

Minha entrada no Curso de Mestrado em Artes Cênicas da UFMA teve o mesmo objetivo desde o início: continuar a expandir a pesquisa na área conjunta de teatro e RPG. Há muitas relações que podem ser feitas, desde o mais puro óbvio não dito até o mais complexo. Esta dissertação avança um pouco mais nessa área: aqui investigo os caminhos da caracterização de personagens de RPGs de mesa tendo como instrumento o teatro de formas animadas, visando uma adaptação para o palco.. Essa hipótese parte principalmente de três estudos: a) As similaridades entre diversos tipos de cenas, com um mesmo ponto de origem no jogo: Teatro, Culto, Performance e jogo de interpretação como exposto por Huizinga, Caillois, Amaral, Courtney e Schechner; b) O teatro de animação e a sua possibilidade poética de representação do fantástico para com o RPG, focando principalmente na manuseabilidade e fácil utilização das formas animadas; c) o estudo das mudanças que os personagens de RPG sofrem, e a capacidade dessas de serem representados em objetos animados.

Em suma, minha pesquisa visa utilizar elementos do teatro de formas animadas, em específico o uso da máscara, para construir a caracterização de personagens de mesas de RPG, visando a adaptação de uma campanha para uma encenação. Naturalmente, esses personagens assumirão forma física, deixando para trás sua mera existência imaginária na mente dos jogadores. A pesquisa visa estudar o desenvolvimento de personagens na mesa de RPG e mudanças na ficha de personagens durante o jogo, e utilizar tais progressos para a construção e evolução narrativa de figurinos, máscaras, bonecos, objetos, etc, que representarão

¹ Campanha é um ciclo completo de jogo de RPG. Tem duração proporcional ao tamanho da história que irá ser jogada, à disponibilidade dos jogadores e à sua experiência para resolver problemas.

esses personagens. A pesquisa foi feita utilizando como método o processo de pesquisa-criação, onde os objetos animados resultados da pesquisa foram feitos durante o processo de análise de campanha de RPG de mesa.

O segundo item desta dissertação compreende todo o embasamento teórico necessário à pesquisa. Nesse aspecto, partimos novamente do princípio, fazendo uma recolocação de todas as relações teatro-RPG citadas nas pesquisas anteriores, com o acréscimo das relações com o culto, o teatro de formas animadas e a performance. Buscamos aqui o auxílio dos teóricos supracitados: Johan Huizinga (2000), pela sua excelente formulação do conceito de jogo como elemento primário da cultura; Roger Caillois (1990), pela expansão da abordagem de Huizinga, buscando a origem dos aspectos competitivos, aleatórios do RPG, além de sua estreita ligação com o gênero fantástico moderno, mostrando exemplos dos três aspectos citados. Também fizemos um breve histórico de origem do RPG de mesa, baseado na obra de Daniel Mackay (2001), que faz um panorama completo. Para o aspecto interpretativo do RPG, traçamos uma ligação mais profunda, com o auxílio Richard Courtney de (2010) e Margot Berthold (2010), que dão, com visões semelhantes, um panorama do teatro primitivo e sua relação com o jogo e o ritual. Para nos aproximar ainda mais da origem, fizemos um breve estudo com o artigo de Schechner (2011), analisando os seis pontos de contato entre teatro, performance, ritual e agora também o RPG de mesa. A partir disso, abordo a escolha da categoria de objetos das formas animadas, e proponho a escolha das máscaras, bonecos e objetos para a criação de personagens, baseada no trabalho de Ana Maria Amaral (1996), analisando o caráter mágico das máscaras e sua maleabilidade.

O terceiro item conta sobre o módulo narrativo escolhido para a campanha de RPG de mesa: A Mina Perdida de Phandelver, um conto introdutório para os jogadores de D&D 5E. Falo sobre a origem do módulo e faço uma sinopse sobre o enredo. Após, faço um relato da campanha, citando eventos importantes para o desenvolvimento dos personagens e da história. Cito também dados importantes, como números de habilidades, resultados de dados e etc

O quarto item trata-se da análise dos eventos supracitados, desde o estado inicial de todos os personagens (Fichas de primeiro nível com 0 de experiência) até o estado máximo esperado pela aventura (Quinto nível). Demonstrarei o registro de todas as etapas necessárias para a feitura das máscaras, em cada uma de suas versões.

As considerações finais relatam uma visão geral de todo o processo, avaliando as expectativas do início da pesquisa com relação aos resultados, e à pesquisa em sua totalidade.

2. SOBRE ARGUMENTOS E HIPÓTESES

Neste capítulo, faremos toda a revisão da literatura necessária para embasar os argumentos e hipóteses da nossa pesquisa, e para isso, uma observação é necessária.

O RPG de mesa é uma área estranha para a maioria das áreas do conhecimento, com exceção do estudo de jogos, da pedagogia e das artes. Buscando que qualquer um que venha a ler este texto possa compreendê-lo completamente, iremos escrever aqui em uma linguagem extremamente acessível, procurando explicar todos os termos que possam parecer alienígena para alguém que não é familiarizado com a área das artes cênicas ou dos RPGs. Naturalmente, não podemos supor que os leitores tenham lido as obras que são referenciadas, ou que outros autores já referenciam antes. Então, longas citações, talvez redundantes a certo ponto, estarão aqui, e ainda, se possível, melhor explicadas.

Nos tópicos seguintes, serão expostas as seguintes relações que consideramos necessárias para a abordagem que pretendo fazer. Em primeiro lugar, será feito um estudo do RPG em seu aspecto original, o lúdico, ou seja, seu surgimento como um jogo de tabuleiro a partir dos jogos de guerra, analisando seus aspectos de competição e de aleatoriedade, tanto para a decisão de eventos como para a criação narrativa dentro da própria história.

Em segundo lugar, serão traçadas relações entre teatro e RPG que leva a pensar que é possível juntar os dois em um processo de subordinação harmônica, tal como pesquisas em outras áreas do conhecimento utilizaram o RPG como método de ensino na educação básica, e na área das Artes como método de criação artística (DELGADO, 2018; DADICO SOBRINHO, 2020). O objetivo é embasar a caracterização de personagens de RPG em uma sequência de subordinação retroalimentar: usamos a caracterização teatral para criar o conceito visual dos personagens de RPG visando como esses apareceriam caso a campanha de RPG fosse adaptada para uma peça. Ou seja: Teatro (caracterização) → RPG (personagens) → Teatro (personagens em cena). Também entrarão nessas relações conceitos do teatro de animação e da performance social, buscando a origem mútua de todos esses elementos no culto primitivo.

Em terceiro lugar, juntaremos os dois aspectos do RPG e realizaremos sua aproximação com o estudo das formas animadas, justificando nossa escolha por essa linguagem cênica para a caracterização de personagens de RPG.

2.1 O aspecto lúdico

O RPG de mesa, definido por vários autores (MEARLS e CRAWFORD, 2014A, p. 4-5; SARTURI, 2012, p. 48; DELGADO, 2018, p. 14), é uma prática do lazer que consiste na interpretação de personagens dentro de um universo previamente determinado em comum acordo. Os jogadores criam esses personagens de acordo com suas preferências pessoais. O mestre de mesa, é um jogador especial, cuja função é comandar o mundo, contar a história e julgar as ações dos personagens de acordo com o contexto envolvido.

O jogo normalmente é jogado em uma mesa, como o nome afirma, em torno de uma matriz quadriculada de combate, onde os jogadores posicionam as miniaturas que representam seus personagens durante os combates. Suas ações são julgadas por dados e pela interpretação que o mestre dá aos valores desses dados. Os valores, somados com os modificadores adequados, devem superar ou não um número alvo ditado pelo mestre, chamado de Classe de Dificuldade² (CD), assim se dando o sucesso da ação.

Por essa brevíssima definição, é possível distinguir dois traços distintos do RPG de mesa, e foi justamente pela junção desses traços que o jogo nasceu. Os dois, antigos por natureza, nascem do mesmo conceito básico de jogo, como foi extensivamente estudado por Johan Huizinga. Abaixo, os conceitos necessários para o nosso entendimento, aliados ao RPG de mesa.

O jogo é uma atividade humana tão trivial quanto a própria alimentação humana. Segundo Johan Huizinga, que dedicou sua obra ao estudo do jogo como elemento da cultura, afirma que o jogo é anterior a esta, pois a cultura pressupõe a sociedade humana, enquanto o jogo já é presente nos animais (Huizinga, 2000). Mas na humanidade é que o jogo toma forma enquanto elemento basal da cultura humana. Huizinga define o jogo como

² A classe de dificuldade (CD) é um valor geral que define se uma ação é bem sucedida ou não. Normalmente, o resultado final da rolagem de dados deve superar a CD para que a ação seja bem sucedida.

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

Nesta definição observa-se o principal elemento do jogo, que o diferencia de outras atividades que podem ser semelhantes: a diversão voluntária. Se houver algum tipo de obrigação que venha a forçar o participante a jogar, supõe-se que a não-participação no jogo incorra em algum tipo de punição, e isso o leva para próximo ao trabalho. O resto da definição implica na função significativa do jogo que Huizinga explica no primeiro capítulo de seu livro: o jogo cria um universo particular dentro do nosso, que possui suas próprias regras e objetivos, e é separado, mas ligado, do nosso universo comum.

Os únicos objetivos do jogo para os envolvidos é a diversão e a aprendizagem. A diversão é algo que é refletida fora do universo lúdico, quando o jogo acaba: caso haja um resultado satisfatório e prazeroso, o prazer sobrevive e gera animação, relaxamento, tudo que pode ser resultado de um tipo de “pausa” no ritmo frenético do universo comum. A aprendizagem se dá nos dois universos: para jogar um jogo, é necessário antes aprender os conceitos próprios e inerentes dele. Nos RPGs de mesa, todos os conceitos estão nos guias chamados Livros do Jogador, além da utilização de objetos como dados, fichas, lápis e borracha, miniaturas, e o que mais for necessário. Aprendem-se conceitos de habilidades para usar magias, como vocal, somático e material, alvo próprio, alvo em cone, alvo em linha reta, etc, e isso se repete em todos os universos lúdicos dos jogos, cada um com sua particularidade. No universo real, alguns jogos, normalmente chamados de jogos educativos, trazem como objetivo a aprendizagem de conceitos para vida, como operações básicas da matemática, um novo idioma, melhorias de habilidades psicossomáticas (cognitiva, motora, interpessoal), etc. Embora estes sejam mais comuns para crianças na fase de aprendizado, sua funcionalidade não se limita a uma faixa etária. O RPG já foi extensivamente estudado como método de ensino de disciplinas na educação básica.

Expandimos aqui dois conceitos que são necessários para um entendimento mais profundo. Ao falarmos de jogo, estamos falando da existência de dois tipos de universos distintos, mas correlacionados entre si: o universo real, da vida quotidiana, onde temos nossas necessidades vitais; e do universo lúdico, que é

criado para ser o cenário onde o jogo acontece.³ Esse universo também é criado para atender uma das nossas necessidades básicas, como já foi dito anteriormente: a do entretenimento, tão antiga quanto a fome e a sede. O universo lúdico, porém, é extremamente frágil em suas bases, e necessita de quantos auxílios possíveis do universo real forem necessários. Esses auxílios, que funcionam como pontes que ligam os jogadores de um universo ao outro, vêm de duas formas: Plataformas e/ou metáforas.

A plataforma é o lugar onde acontece o jogo, incluindo seus arredores onde os jogadores estão. Supõe-se que seja um lugar com um mínimo de conforto possível para que os jogadores possam sair do ritmo do universo cotidiano e relaxar, se preparando para se dedicar, durante alguns minutos, apenas ao jogo. Na definição de Huizinga, a plataforma é o limite de espaço onde o jogo acontece, e com isso há variações. Para jogos de tabuleiro, o espaço principal é o tabuleiro, mais o local onde os jogadores estão sentados (mesas, almofadas, sofás, camas, etc.) e o local onde o tabuleiro está colocado (mesa, chão, cama, colo dos jogadores, etc.). Os RPGs e seus subgêneros pressupõem diferentes plataformas. A modalidade mesa pressupõe uma mesa onde o tabuleiro será colocado e seus arredores imediatos, enquanto a modalidade de mesa virtual (*virtual tabletop RPG*) pressupõe não somente uma plataforma digital (computador, smartphone, tablet) como acesso à internet, e os arredores de cada jogador. A modalidade live-action pressupõe todo o espaço onde as estruturas cênicas de jogo serão colocadas, de forma muito semelhante ao teatro. O gênero de videogame RPG pressupõe também uma plataforma digital, mas necessita de um jogador apenas.

A metáfora são todos os outros elementos necessários para que o jogo possa acontecer e ser bem sucedido, ou seja, todo e qualquer objeto que possa significar algo dentro do jogo ou fornecer algum dado que será usado pelo jogo. Usamos o termo metáfora, associado à figura de linguagem de quando uma palavra significa outra na literatura, para representar exatamente o mesmo tipo de relação entre o objeto do universo real e seu significado no universo lúdico. Tomando como exemplo o jogo de xadrez: O tabuleiro de duas cores é a plataforma, mas também possui um significado dentro do jogo, o de campo de batalha onde os exércitos se enfrentam. As peças significam unidades dos tais exércitos, e os jogadores ao jogar

³ Há vários nomes para esses dois universos, de acordo com os estudos analisados. Opto por esta nomenclatura para evidenciar que o universo lúdico acontece devido ao jogo.

passam por um processo semelhante à suspensão da descrença, que acontece na experiência teatral.

Huizinga também aborda o conceito de metáfora em um aspecto mais abrangente, levando em consideração como o jogo surge dentro da cultura humana.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por trás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2000, p. 7)

Esse salto entre a matéria e as coisas pensadas é justamente a ponte de significação feita pela metáfora dentro do jogo, exercida nos primórdios da sociedade humana. O mundo poético é o universo lúdico, com outro nome, onde estão os puros significados da linguagem humana. É parte do jogo.

Voltando-nos novamente à particularidade do RPG de mesa, vamos traduzi-lo e separá-lo em seus componentes sintáticos. RPG de mesa, em bom português, é o mesmo que jogo de interpretação de papéis à mesa. “Jogo de interpretação de papéis” nos leva ao tipo de jogos da categoria *mimicry*, que englobam jogos de faz-de-conta, imitação e interpretação em geral, e que acaba gerando o teatro quando levado às artes. Falaremos desse aspecto do RPG de mesa mais à frente.

O complemento nominal “à mesa” indica como o jogo de interpretação toma forma. Isto é, não é *live-action*, ou seja, em pé diante de estruturas reais que representam a fantasia em tamanho próximo ao idealizado; não é *online*, visto que não necessariamente necessita de acesso à Internet. Esse termo indica que o jogo é jogado diante de uma mesa, com seus jogadores sentados a ela, tal qual outros jogos antigos e clássicos, como o xadrez, o gamão, o dominó, entre outros.

Como parece se tornar claro, há algo em comum entre o RPG de mesa e outros jogos tradicionais. Todos esses jogos são jogados em uma plataforma em comum: O tabuleiro, que pode ser apenas a mesa, como no dominó; ou uma malha poligonal com posições bem definidas, como jogos de estratégia em geral. O RPG de mesa usa, nos seus modelos mais voltados à simulação de combate, uma malha

quadriculada ou hexagonal complexa, onde uma casa pode significar de cinco a dez pés (geralmente dentro de construções), e um hexágono, várias milhas.

Essa semelhança de plataforma não é coincidência: junto com ela, vários outros aspectos dos jogos tradicionais foram herdados pelo RPG, como o uso de miniaturas, o combate de habilidades dos personagens, o efeito aleatório da jogada de dados, etc. Esses aspectos são um conjunto de valores que existem de forma padrão nos chamados jogos de guerra, ou seja, que simulam combates em larga escala. Aprofundemo-nos mais neste assunto.

2.1.1 Os jogos de guerra, a fantasia e o RPG

A herança que o RPG de mesa traz dos jogos de guerra é visível em qualquer sessão⁴ de jogo ou partida. Vemos a malha quadriculada, que representa o campo onde os jogadores estão posicionados e a batalha acontece. Vemos marcas, desenhos que representam terreno, onde os personagens se movimentam com dificuldade ou não podem atravessar. Vemos as miniaturas que representam os personagens em um campo de batalha muito maior. Não há nenhuma diferença entre isso e as peças de xadrez que representam personagens de um exército, ou a miniatura de tanque ou de soldado que representa divisões inteiras. Tão antiga quanto a guerra é o jogo que a simula. Ou talvez, seja ainda mais antigo, como é dito:

Jogos de guerra têm existido há muito tempo. Se definido amplamente, pode ser dito que veio antes da própria guerra. A primeira vez em que um plano de batalha foi discutido, debatido e refinado, uma forma muito elementar de jogo de guerra tomou seu lugar. (UNIVERSITY OF VIRGINIA, 2003, p. 1)⁵

Os primeiros jogos, segundo Peterson (2012, p. 310) já apresentam uma forma rudimentar de representação:

⁴ Sessão é uma partida de RPG. Uma campanha é composta de múltiplas sessões, ou seja, encontros entre os jogadores onde o jogo será jogado. É o que Huizinga cita como um limite de espaço e tempo bem definido.

⁵Wargames have existed for a very long time. If broadly defined, one might say that they preceded warfare itself. The very first time a "battle plan" was discussed, debated, and refined, a crude form of wargame took place.

Os primeiros jogos de tabuleiro conhecidos, que tomam lugar na pré-história, oferecem vários exemplos onde figuras eram movidas em um tabuleiro sob várias circunstâncias competitivas; apesar de não parecem preceder os jogos de guerra modernos em nenhum sentido plausível, esses jogos exibiram conceitos seminais tão óbvios que podem ser escondidos em plena visão. Os jogos de tabuleiro mais primitivos já dividiam o tabuleiro em casas ou quadrados, e o movimento das peças as alocavam de uma casa para outra.⁶

O apanhado feito por Brandão (2012, p. 16-20) sobre a obra de Daniel Mackay (2001) é o suficiente para o embasamento necessário neste estudo. A obra de Peterson aprofunda em muito o estudo de Mackay, avaliando a história de cada aspecto necessário, como diz o seu subtítulo, “do xadrez aos RPGs”, e foge muito ao escopo necessitado por nós.

Assim, a história do jogo de guerra moderno se inicia na Europa, com a criação do *Kriegspiel*⁷.

Segundo Daniel Mackay (2001, p. 13), a história do RPG de mesa tem início em 1811, identificando esta modalidade de jogo como uma derivação dos “wargames”. Nesse ano, o alemão Herr von Reisswitz e seu filho, um soldado prussiano, modificaram uma versão de um jogo chamado “War Chess”, com o intuito de criar uma forma lúdica para treinar jovens oficiais militares. (BRANDÃO, 2012, p. 17)

Darlington (1998) diz que esse jogo usava dados para definir elementos aleatórios do campo de batalha, além de utilizar uma mesa de areia como tabuleiro e marcadores para exércitos, em algo semelhante às representações atuais nos jogos de guerra. Foi a versão inglesa deste jogo que inspirou o escritor britânico H. G. Wells a publicar, em 1915, a obra chamada *Little Wars*, que é vista como a bíblia dos jogos de guerra; e também sugeriu miniaturas fossem usadas no lugar de marcadores, para que houvesse mais personalidade nos jogos.

O RPG de mesa nasceu nos Estados Unidos, no ano de 1970, graças à popularização dos jogos de guerra no país, cinquenta anos após a publicação de Wells. Para Darlington (1998), o jogo tornou-se uma indústria, com uma comunidade de fãs bem estabelecida, e se tornou aos poucos uma forte subcultura dos anos 60 e 70. Pessoas que buscavam replicar as grandes batalhas das guerras foram muitas, ainda mais com o esforço da propaganda de guerra dos Estados Unidos

⁶ The first known board games, which extend back into prehistory, offer many examples where figurines are moved across a board under various competitive circumstances; while they might not seem to prefigure modern wargames in any meaningful sense, they did exhibit seminal concepts so obvious that they can hide in plain sight. The very earliest board games already divided a board into cells or squares, and the movement of pieces entailed relocation from one cell to another.

⁷ A tradução literal é “jogo de guerra”.

após a Segunda Guerra Mundial. Tais esforços continuaram nas décadas seguintes, com a Guerra da Coréia e a Guerra do Vietnã, se tornando anti-comunista e anti-soviética, mas ainda em louvor ao exército estadunidense.

Na época, Gary Gygax, um dos criadores de D&D, participava de uma sociedade de entusiastas de jogos de guerra medievais chamada A Sociedade de Castelos e Cruzadas⁸. A empresa de Gygax publicou na década de 70 um jogo chamado *Chainmail*, que mudava o foco dos jogos de guerra das guerras contemporâneas para as medievais. A atenção dos jovens para outros cenários que não as guerras modernas tem uma data: 1966, o ano de publicação da série de livros *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, nos Estados Unidos. A trilogia de livros tornou-se um cânone do gênero, de modo que sua influência gerou uma noção de fantasia medieval que ainda perdura no imaginário popular e nas produções da indústria de entretenimento (MACKAY apud BRANDÃO, 2012, p. 17). Darlington afirma:

Os jogadores não queriam mais recriar a batalha de Gettysburg, mas a batalha do Abismo de Helm⁹. As Guerras Napoleônicas foram descartadas em favor da Guerra do Anel, goblins e orcs substituíram a infantaria e cavalaria. As pessoas queriam saber quanto dano um Balrog poderia causar, e qual era o alcance de um feitiço de raio elétrico.¹⁰ (DARLINGTON, 1998)

Aqui, entra Dave Wesley, árbitro e “mestre” de jogos de guerra, e o primeiro a experimentar idéias de interpretação. Segundo Mackay (apud BRANDÃO, p. 17), “seu objetivo era tornar a experiência de jogo mais coletiva e colaborativa, contrapondo-se ao seu aspecto puramente competitivo, onde um lado ganha e o outro perde.” Sobre isso, o próprio Gygax afirma:

Gostaria de dar bastante crédito [pela ideia] a outro jogador local, Dave Wesley. Ele foi o primeiro a implementar a interpretação de papéis... O primeiro jogo que me vem à cabeça são joguinhos medievais, um período bem maçante de jogos de guerra. Ele tinha regras igualmente maçantes, e depois da nossa segunda partida, ficamos entediados. Para esquentar as coisas, Dave, que estava arbitrando e montando os cenários (das batalhas),

⁸ *The Castles and Crusades Society*.

⁹ TOLKIEN, 2001, p. 550-567. Este capítulo fala sobre a batalha do Abismo de Helm, uma das mais importantes para a obra.

¹⁰ No longer did players want to recreate the battle of Gettysburg, but the battle of Helm's Deep. The Napoleonic Wars were discarded in favour of the War of the Ring, goblins and orcs replaced foot soldiers and cavalry. People wanted to know just how much damage a Balrog could do, and what the range was on a lightning bolt spell.

deu a cada um de nós um objetivo pessoal para alcançar na batalha. (GYGAX apud DARLINGTON, 1998)¹¹

Como o divertimento foi geral, o jogo *Chainmail* sofreu uma série de adaptações até virar a conhecida primeira edição de *Dungeons & Dragons*, em 1970.

Com esse breve relato, podemos ver claramente que o RPG de mesa herda seus diferentes aspectos de várias linguagens: os aspectos *agôn* e *alea* vêm dos jogos de guerra, e a interpretação, ou seja, o aspecto *mimicry*, não vem do teatro, mas sim da literatura fantástica. Apesar disso, a ideia de um jogo de interpretação já existia, e possui aspectos muito semelhantes, além de um longínquo ponto de partida em comum. Analisemos agora estes aspectos no RPG de mesa.

2.1.2 O aspecto *agôn*

O aspecto agonístico do jogo se refere, resumidamente, à sua capacidade de combate. Esse combate não é necessariamente físico ou corporal, mas qualquer disputa de habilidades que possa ser medida pelo jogo. Huizinga o menciona múltiplas vezes, principalmente para citar o aspecto de combate físico ou corporal que pode levar à morte, mesmo que as regras do jogo ainda continuem firmes. No entanto, Caillois nos fala ainda mais, estruturando o *agon*:

Há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de se dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor (CAILLOIS, 1990, p. 33-4).

Por essa definição, o *agon* é muito mais um jogo onde os jogadores comparam suas habilidades entre si, diante de condições ideais de competição, para saber quem é o melhor dentre eles. Trazendo para um dos antepassados do RPG de mesa, o xadrez: os dois jogadores têm o mesmo número peças no tabuleiro, e as perdem segundo sua capacidade de sacrificá-las para benefício futuro ou segundo os erros que cometem. Apesar das brancas sempre terem uma taxa maior de vitórias por começarem primeiro, não há uma vantagem suficientemente grande para que isso seja um problema.

¹¹ I would have to give a lot of credit [for the idea] to another local gamer, Dave Wesley. He was the first one to input role-playing...the first game that stands out in my mind is little medieval games, a very dull period of war games. He had a dull set of rules and after our second game, we were bored. To spice it up, Dave, who had been doing the set ups and refereeing [the wargames], gave each of us a little personal goal in the battle.

No RPG de mesa, isso não acontece, exceto em raros casos de combates entre jogadores, que tendem a ser evitados por este ser um jogo cooperativo. Dito isso, há regras muito específicas para confronto entre dois jogadores, que tendem a impedir que haja morte, mutilações ou qualquer tipo de dano permanente para os personagens dentro da história. Há de se considerar que o aspecto mais importante do RPG de mesa é a diversão que é provida pelo exercício da interpretação dentro de um universo com um enredo interessante, e esse evento é feito com pessoas que normalmente são próximas, amigos ou familiares. Não é de interesse do mestre de mesa fazer com que essas pessoas se confrontem (exceto em um enredo que envolva intriga, como é comum em RPGs *Storytelling*), e as chances desses confrontos saírem do âmbito de jogo em ambos os casos é o suficiente para ser considerada.

Com isso em mente, certa espécie de agon acontece no RPG de mesa, e se mostra principalmente no confronto (ou melhor, comparação) de habilidades, e isso não é de todo livre de certa sorte, pois há rolagem de dados envolvida. Isso será discutido no aspecto *a/ea*.

A comparação de habilidades se dá, normalmente, entre os personagens dos jogadores e o mestre. Cada personagem possui diversos valores, que ditam seus atributos físicos e psicológicos. Como estamos usando a quinta edição de D&D, os valores são seis, e esses, de certa forma, foram copiados ou adaptados para todos os outros tipos de RPG de mesa. Segundo Mearls e Crawford (2014A, p. 175), são eles:

- Força (FOR), que mede o poder físico do personagem;
- Destreza (DES), mede a agilidade;
- Constituição (CON), mede a resistência (física e mental);
- Inteligência (INT), mede o raciocínio e a memória (por isso, também relacionado com diversas formas de conhecimento e de estudos);
- Sabedoria (SAB), mede a percepção e a intuição (e também como usar essas informações;)
- Carisma (CAR), mede a força de sua personalidade.

Para exemplificar o agon, consideremos um dos personagens criados para a mesa que estudaremos nos capítulos seguintes: Nhillosh, um híbrido fugido da Liga Símica, uma guilda de biomagos e bioengenheiros focada em extrair os traços dos animais (principalmente marinhos) e implantá-los em raças humanóides, fazendo-as

muito mais fortes e elaboradas. Nhillosh era originalmente um vedalken, um raça humanóide de Ravnica, que é notável pela sua filosofia de eterno progresso rumo à perfeição. Após ter sido vendido a Liga Símica como um experimento e se tornado um híbrido símico, aproveitou a oportunidade de um acidente mágico envolvendo portais multiplanares, escapando assim para o planeta de Faerun, onde a aventura acontece.

Nhillosh é um clérigo, uma classe de sacerdotes que extraem seu poder dos deuses que servem, para que possam pregar a palavra e ser um instrumento da sua vontade. Devido à influência de sua terra natal, um mundo onde a magia flui de forma muito mais organizada, ele serve a Hécate, deusa da magia, e por consequência, pertence ao domínio Arcano.

Como um clérigo, seu valor de sabedoria e força são maiores que a maioria, e isso é coroado pelos altos valores de constituição providos pelas características dos animais marinhos fornecidas pela Liga Símica. Dada sua adaptabilidade para algumas situações, é dado um desafio onde é necessário que o personagem Nhillosh faça um teste de Percepção, uma perícia que julga a sua habilidade de perceber o seu redor de forma passiva, sem uma investigação ativa. Como todas as perícias, esta é ditada por um atributo, sendo este a Sabedoria.

A percepção é uma perícia que tem um funcionamento particular em relação às outras. A percepção é dividida entre a perícia Percepção (SAB)¹², que requer um teste quando solicitado pelo mestre; e a chamada Percepção passiva, um valor constante (normalmente igual ao valor da Sabedoria). Qualquer teste de Furtividade (DES) feito por outros personagens ao redor só será bem sucedido com o personagem se seu valor superar a percepção passiva. Caso seja abaixo, os outros personagens são percebidos imediatamente, mesmo que seus valores sejam relativamente altos.

Nhillosh possui uma percepção passiva de valor 16. Esse valor é comparado com um valor de referência estipulado pelo mestre, chamado Classe de Dificuldade (CD). As ações e testes são bem sucedidas caso superem esse valor. Caso a CD já seja naturalmente menor do que a percepção passiva do personagem, o teste já é dado como bem sucedido, e assim, pulado, e o mestre procede a narrar o que o personagem viu. Caso seja mais alto, o teste é necessário.

¹² A percepção é acompanhada pela abreviação do atributo que a rege.

Caso fosse puramente Agôn, apenas a percepção passiva do personagem seria necessária, pois um valor constante de um personagem é comparado com outro valor constante estipulado pelo mestre, e assim o maior valor é o vencedor. Como há o elemento aleatório, dado pelo dado, e representando em narração por várias condições do ambiente (como o estado de atenção do personagem, outros barulhos camuflando, vegetação espessa, etc.), há sempre uma chance que o personagem falhe. Para que a aleatoriedade não fosse o maior juiz do teste, o valor do dado é acrescido por um valor constante ditado pelas habilidades do personagem.

Com uma CD de 15, o personagem passa no teste automaticamente. Com uma CD de 20, é necessário um teste.

Nhilosh, por sorte, é proficiente na perícia Percepção. Isso quer dizer que, em sua história pessoal, algo foi responsável por treiná-lo nesta perícia, fazendo com que seus sentidos fossem mais aguçados. Aqui, o responsável por essa proficiência é o terceiro elemento narrativo escolhido pelo jogador, junto com a raça e a classe: o antecedente.

Nhilosh é originalmente um vedalken, e sua vida de vedalken foi vivida no mar. Era um pirata, e apesar da sua reputação ruim, a experiência como marinheiro foi mais que o suficiente para treinar sua percepção a um nível maior que o habitual. Dito isso, seu teste de percepção é

$$1d20 + \textit{Modificador de Sabedoria} + \textit{Bônus de Proficiência}$$

Convertendo para valores numéricos, se torna:

$$1d20 + [(16 - 10)/2] + 2$$

Com todos os cálculos feitos, o valor de um teste de percepção do Nhilosh pode ir de 6 a 25, e com uma CD de 15, ele tem 52% de chance de acertar o teste.

O outro caso de agôn no RPG de mesa pode acontecer entre jogadores, quando há combate direto de habilidades (perícias ou atributos) ou combate físico. No primeiro cenário, um jogador faz um teste de perícia contra a resistência do personagem do outro. Usando Nhilosh, sua percepção pode ser comparada com o

teste de furtividade de outro personagem, e nesse caso, o maior valor vence (ainda com o elemento aleatório em jogo). Em combate físico, utiliza-se as mesmas regras de um combate normal: Valor da jogada de ataque do atacante contra a Classe de Armadura (CA) do defensor.

2.1.3 O aspecto alea

Nos jogos de estratégia mais conhecidos, estes que simulam campos de batalhas com oportunidades iguais, como o xadrez, gamão, go e damas, não há nenhuma características que pode ser relacionada com a pura sorte. Para que um dos participantes seja o vencedor, é necessário apenas que eles saibam jogar muito bem o jogo, aproveitando os erros do oponente e sabendo puni-lo.

Em jogos de simulação de guerra mais complexos, com tabuleiros maiores, que simulam terreno, condições climáticas e etapas de fogo e choque, sem falar do moral dos combatentes, o aspecto aleatório tem um papel muito grande e importante. Todos esses aspectos que não podem ser simplesmente decididos pelos jogadores são decididos por geradores de números aleatórios (GNAs), e sua forma física mais comum é o dado.

Sendo herdeiro de um jogo de simulação de guerra mais complexo que os corriqueiros jogos de tabuleiro vistos no dia a dia, o RPG de mesa herda, naturalmente, os dados, e são a forma mais visível do uso de outros tipos de dados que não o dado de seis lados (d6), que é presente na maioria dos jogos de tabuleiro.

Para o RPG, os dados são o grande árbitro das ações. O dado principal, de vinte lados (d20), é tido como um símbolo do jogo em si. Seus resultados, com atenção especial aos extremos, são julgados pelo mestre, normalmente em comparação à CD do teste ou CA do defensor. O valor de 1, o mínimo possível, é conhecido como falha crítica, podendo causar dano permanente aos personagens, além de ser um resultado extremamente temível. O extremo oposto, o resultado 20, é conhecido como acerto crítico, podendo causar o melhor resultado possível para a jogada.

Apesar de Sarturi (2012) ter argumentado com razão que o jogar dos dados requer uma pausa na ação, e justamente por isso não ser adequada para o teatro, a aleatoriedade dos dados funciona de outras formas para enriquecer a pré-ação teatral do RPG de mesa, que será discutida mais adiante. Um uso comum desse

fator são as tabelas de rolagem, presente nos livros. Seus elementos são variados. Tomemos novamente Nhillosh como exemplo.

A criação de Nhillosh parte de uma ficha de personagem em branco. Apesar de podermos escolher todos os dados necessários para a sua ficha de acordo com a nossa vontade, optamos pela aleatoriedade dos dados para que o personagem seja o mais variado e criativo possível. Dito isso, a escolha da raça parte de uma tabela com cento e sessenta elementos, partindo de todos os livros lançados possíveis. Lançando os dados, obtemos a raça chamada Híbrido Símico, que está no livro *Guildmaster's Guide to Ravnica* (CRAWFORD, WYATT; 2018, p. 20). Isso gera também parte da sua história, que foi citada acima e está mais explicada em sua ficha e no processo de criação presente mais à frente nesta dissertação.

Igualmente, para a classe, rolamos de uma tabela com cento e vinte e nove elementos, que nada mais são do que múltiplas variações das treze classes principais¹³. O resultado obtido foi a classe de clérigo, descrita como “um campeão sacerdotal que empunha magia divina a serviço de um poder maior” (MEARLS, CRAWFORD; 2014A, p. 45). Em outras palavras, um clérigo é um sacerdote, uma classe conjuradora que obtém seu poder por meio da sua fé em um poder divino. A subclasse selecionada foi o Domínio Arcano, facilmente relacionável com sua história: apesar de um tanto raros em Ravnica, são bastante comuns em Faerun, e seu amor e apreço pela magia (vindos tanto de sua raça como de sua naturalidade) o levaram a cultuar a deusa Hécate, que pertence ao domínio arcano, e sua dedicação.

Mais opções de customização são oferecidas via rolagem de dados para a classe de clérigo (CRAWFORD, MEARLS; 2017, p. 17). Na tabela Templo, o valor resultante foi 1: “O seu templo é dito ser a estrutura sobrevivente mais antiga em honra ao seu deus”¹⁴. Na tabela Relíquia, o mesmo valor: “O osso do dedo de um santo”¹⁵ (ibid, p. 56), e na tabela Segredo, o resultado foi: “Você acredita que, numa análise final, os deuses não são nada mais do que criaturas mortais ultra-poderosas”¹⁶. Convertido para sua história: Nhillosh fugiu para Faerun acidentalmente pelo portal de Viagem Planar. Aterrissou próximo ao templo de

¹³ São elas: Artífice, Bárbaro, Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Patrulheiro. (MEARLS, CRAWFORD; 2014A, p. 45; CRAWFORD, 2020, p. 4).

¹⁴ “Your temple is said to be the oldest surviving structure built to honor your god.” Tradução nossa.

¹⁵ “The finger bone of a saint”.

¹⁶ “You believe that, in the final analysis, the gods are nothing more than ultra powerful mortal creatures”.

Hécate, o único construído em sua honra, também por viajantes planares que vieram de um país chamado Grécia, na Terra, e ali se entregou a fé. Aplicando seu conhecimento científico adquirido em Ravnica, descobriu uma relíquia arqueológica – um dedo indicador de Santo Mikão, um milagreiro da rainha da magia. Porém, seus estudos profundos na história dos deuses fê-lo chegar a uma conclusão que, se proferida, poderia causar sua expulsão da igreja – que os deuses nada mais são do que criaturas mortais que se tornaram extremamente poderosas com o tempo.

Para terminar, mais um exemplo da aleatoriedade sendo usada para a escolha de elementos narrativos: da mesma forma que os dois anteriores, o Antecedente, ou seja, algo que resuma o que o personagem era antes de se tornar um aventureiro. O resultado foi selecionado de uma tabela de oitenta e cinco elementos, sendo este o Pirata, uma variante fora-da-lei do antecedente Marinheiro.

É nos antecedentes em que o dado tem o valor narrativo mais comum entre as escolhas de jogadores. Raça, classe e antecedente são escolhidos arbitrariamente pelos jogadores, guiados pelos seus gostos, em uma frequência maior do que são escolhidos aleatoriamente, onde o objetivo é buscar mais variação narrativa. Mas nos antecedentes são escolhidos vários traços psicológicos, e muitas vezes, para variar um pouco o personagem usando o dado apenas algumas vezes, eles são escolhidos aleatoriamente. Esses traços são: Traços de personalidade (propriamente ditos), ideal, vínculo e falha.

Todos esses traços são definidos como frases, que ditam formas que o personagem deve se comportar. Os traços propriamente ditos são frases que ditam como o personagem lida consigo mesmo, com seus arredores ou com os outros. São escolhidos dois entre os das respectivas tabelas, mas também podem ser criados pelo jogador. O ideal é uma frase que guia o seu personagem, como seu objetivo de vida, enquanto o vínculo é algo que o liga a pessoas, lugares, acontecimentos, etc, e também o orienta para um tipo de alinhamento. A falha costuma ser algo ruim que todos os personagens tem, como um segredo obscuro, algo a se arrepender, um vício. Apenas um ideal, vínculo e falha devem ser escolhidos de suas respectivas tabelas.

No exemplo de Nhillosh, temos: os valores 1 e 2 de traços de personalidade – “Meus amigos sabem que podem contar comigo, não importa o que seja” e “Eu trabalho duro para que possa me divertir bastante quando o trabalho terminar” (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 139); 1 também para o ideal – “Respeito. O que

mantém um navio unido é o respeito mútuo entre capitão e tripulação (Bom)”; para o vínculo, o resultado foi 6 – “Piratas impiedosos assassinaram meu capitão e meus camaradas, saquearam meu navio e me deixaram para morrer. A vingança será minha”; e para a falha, 6 – “Quando começo a beber, sinto muita dificuldade em parar”. Convertendo tudo para a história do personagem, temos: Nhillosh era um pirata justo, na medida que piratas possam ser. Ajudava seus colegas de trabalho e nunca dormia em serviço, mas também nunca dormia em uma boa noite de festa e bebedeira. Dedicava-se ao lazer tanto quanto se dedicava aos seus afazeres. Prezava pelo respeito, e era apreciado pelo seu capitão. No momento de sua captura pela Liga Símica, os piratas mercenários contratados pelos empresários assassinaram toda a tripulação de seu navio, junto com seu capitão, e levaram todo o saque para si. Entregaram apenas Nhillosh para a Liga, e aí se inicia outra parte de sua história.

De várias outras formas, o elemento aleatório pode aparecer narrativamente. Seu grande poder é o de poupar o tempo gasto em tomada de decisões, principalmente para o mestre de mesa. Em diversas cenas, os personagens passam por lugares inóspitos, onde há grande possibilidade de serem atacados por bestas, monstros ou ladrões. Há tabelas de rolagem para esse tipo de encontro, que decidem os inimigos de acordo com o nível médio dos personagens dos jogadores. No Livro do Mestre, há mais de uma centena de tabelas diversas, que decidem desde a motivação de vilões, personagens do mestre e cenários de encontros até condições climáticas e de terreno. Apesar de ser desejável uma aventura com todos os detalhes pensados, muitos mestres não têm esse tipo de preocupação conceitual, e para agradar os seus jogadores durante a mesa, buscam mais um dinamismo do que algo planejado propriamente dito.

2.2 O ASPECTO CÊNICO

A parte *mimicry* do RPG necessita de uma seção ainda maior para si mesma, por justamente ser a que mais nos interessa. O aspecto interpretativo do RPG acaba sendo o seu grande atrativo: poucos querem ver de fato as miniaturas em campo, mas todos querem ver e imaginar a história acontecer. Diferente de um filme ou livro, o jogador e seu personagem participam da história, que só se completa com sua presença. No início da sociedade humana, é possível estabelecer uma ligação entre o jogo e a linguagem, a segunda sendo derivada da primeira. Ainda

assim o jogo continua a se derivar dentro da sociedade humana antes que possamos chegar às origens do RPG. Antes precisamos ir à origem do jogo de interpretação de papéis, onde a significação presente em todos os jogos atinge um patamar superior, representando conceitos ainda mais complexos pela expressão humana. Buscamos aqui, novamente, na aurora dos tempos, a origem da interpretação de papéis, fazendo os devidos paralelos entre o RPG de mesa, o teatro e a performance.

A segunda expressão do jogo no início da sociedade humana (além do óbvio jogo infantil) é uma segunda derivação do conceito de metáfora, só sendo possível após o surgimento da linguagem. O mito, como ensina Huizinga, é mais uma metáfora humana. Ao exercê-la, o ser humano busca explicar os fenômenos da natureza (que acontecem no universo real) com conceitos próprios e elaborados tal como as próprias palavras, dentro de um contexto cultural próprio, e porventura com alguma lição envolvida. O universo lúdico abriga esses conceitos complexos num faz-de-conta próprio, onde os fenômenos naturais funcionam de acordo com a explicação fornecida pelo mito. “Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p.7).

Existindo a linguagem e o mito, passamos para a próxima etapa no desenvolvimento da cultura humana baseada no jogo. Criar o mito significa utilizar a linguagem para explicar os fenômenos naturais que nos rodeiam. Isso implica na criação de personagens místicos e sobrenaturais que, com seus poderes, exercem os fenômenos referentes. Esse personagem pode estar em um universo diferente, mas continua a exercer constantemente seu poder no universo real. Se pudermos homenageá-lo, agradá-lo ou prestar tributo de alguma forma, é certo que poderemos ter a ajuda do ser místico na próxima caçada, colheita, ou que a próxima geração seja de homens e mulheres saudáveis. Com base nessa crença, o culto nasce no despertar da humanidade. A explicação é dada por Leo Frobenius, etnólogo alemão.

Num passado remoto, segundo Frobenius, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as idéias de tempo e espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol e da lua. Passaram depois a representar esta grande ordem da existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam de novo, ou "recriavam", os acontecimentos representados, contribuindo assim para a preservação da ordem cósmica. E há mais. As formas desse jogo litúrgico deram origem à ordem da própria

comunidade, às instituições políticas primitivas. O rei é o sol, e seu reinado é a imagem do curso do sol. Durante toda sua vida o rei desempenha o papel do sol, e no final sofre o mesmo destino que o sol: deve ser morto, de forma ritual, por seu próprio povo. (FROBENIUS apud HUIZINGA, 2000, p. 15)

A palavra chave do texto acima é representação. O elemento principal do ritual que dá origem ao culto é a representação de espíritos que representam forças da natureza. Essa representação acaba sendo o poder de recriar, retratar, recontar como a natureza foi feita. E nesse recontar, uma possibilidade de poder influenciar seu resultado para o benefício do povo. Do jogo nasce o culto e o ritual. Do ritual nasce o teatro.

A origem do teatro nasce de um elemento do jogo muito específico, que é encontrado nos jogos de representação, nos rituais, nos cultos, no teatro, nas crianças e animais. Roger Caillois (1990, p. 31-57) categoriza os jogos em quatro tipos específicos: a) *Agôn*, denomina a categoria de jogos onde há confronto de habilidades em uma configuração ideal onde há oportunidades iguais para todos; b) *Alea*, onde a sorte tem um papel muito mais importante do que a habilidade sobre o vencedor do jogo; c) *Ilinx*, jogos onde há uma alteração provocada da realidade e que se busca propositadamente alterar os sentidos, vertigem; e d) *Mimicry*, jogos onde há imitação, representação ou faz-de-conta.

A categoria *mimicry* engloba, segundo Caillois (1990, p. 39), jogos onde os participantes assumem personagens ilusórios e imitam seu comportamento. O principal elemento aqui é o faz-de-conta, onde os jogadores e espectadores aceitam a existência de uma nova realidade diante de si. Essa realidade pode vir a ser facilitada por vários meios e acessórios, como brinquedos que são miniaturas de veículos, peças de roupa referentes a certas profissões, e, no ator teatral, figurinos, máscaras e processos de criação corporal de personagens.

Seguindo-se a proposição de Huizinga, ou seja, que toda a cultura humana deriva do jogo, podemos facilmente ver as relações entre a categoria *mimicry*, a origem do culto e da religiosidade, e o nascimento do teatro.

Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar "vida" ou "natureza". O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que

o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto vem-se juntar ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial. (HUIZINGA, 2000, p. 16)

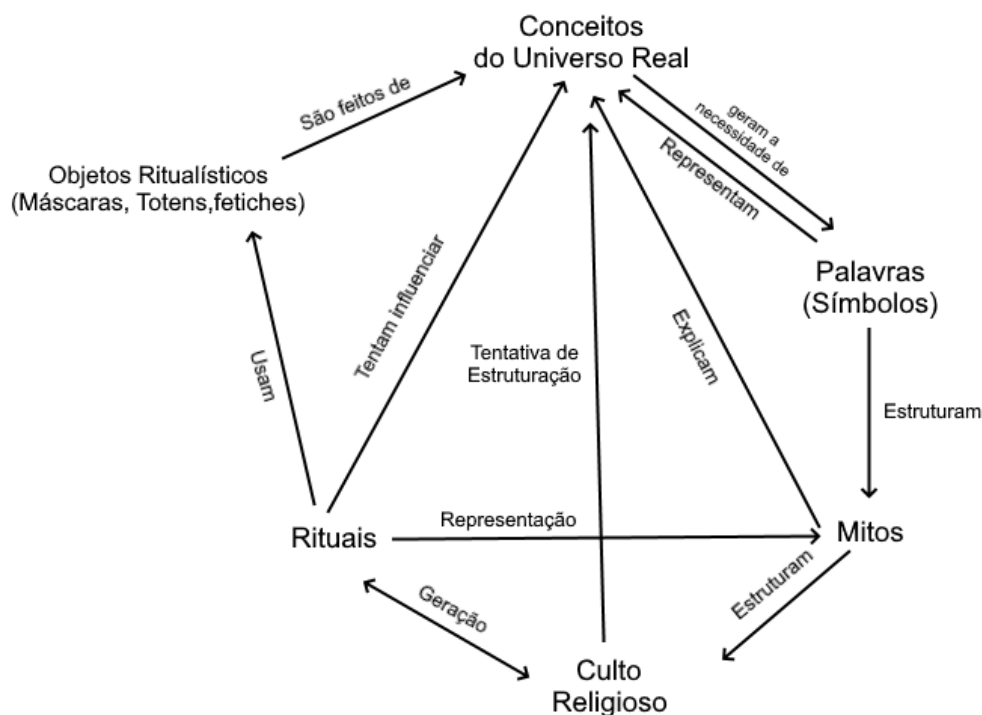
Aqui, vemos dois novos aspectos do jogo, que acabam por gerar as modalidades supracitadas. No momento em que o jogo ganha um aspecto poético, ou seja, passa a expressar algo da natureza humana, ele adquire por consequência uma função artística. Tal função pode ser exprimida como o começo da arte na humanidade, ou pelo menos, o começo do teatro.

O processo de nascimento do teatro, e talvez, da arte em geral, é descrito por vários autores, todos possuindo um ponto de vista que põe a religiosidade primitiva em evidência. Richard Courtney (2010, p. 160) diz que “o teatro na comunidade primitiva tem função sociológica, psicológica e religiosa (mágica)”. Embora não seja sabido se os humanos primitivos tinham ou não uma noção clara dos dois mundos do jogo, não creio que seja possível separar teatro e religião nessa fase da história da humanidade. Assim, digo que o teatro e a religião eram o mesmo, pois o que entendemos como teatro hoje era o ato religioso da época. Desse ato religioso surgem as demais ramificações artísticas:

O teatro é a mais velha de todas as artes – a representação, como movimento dançado, personificando um espírito, um animal ou um homem. Daí vem a dança (o movimento quando atuando), a música (o acompanhamento à atuação), e a arte [visual] (a ilustração da atuação). [...] As origens dramáticas, porém, estão intrinsecamente vinculadas à religião e à crença, à magia e aos ritos mágicos, que deram às atividades dramáticas seu propósito. (COURTNEY, 2010, p. 162)

A representação citada é um jogo, como é a metáfora. O ato de imitar a ação de um animal, ser humano, ou espírito, acaba sendo uma forma de retroalimentação do esquema metafórico supracitado: os jogos de palavras. Se o surgimento da comunicação é criar símbolos para significados, e o mito é usar esses símbolos para explicar o funcionamento do universo real (ou seja, o mundo dos significados), a representação do mito é a transcrição desses símbolos para a linguagem físico-corporal, em forma de dança – coreografia. Assim, temos:

Figura 1 – Gráfico de relações entre conceitos do universo real e a criação da linguagem, mito, religião e ritual.



Fonte: Criação do autor.

Da imagem acima, já foram analisados os conceitos do universo real, que geram, por metáfora e jogo simbólico, a linguagem verbal. Tal linguagem é usada para estruturar os mitos, que são a base das religiões primitivas. Tais religiões são primariamente uma coletânea de mitos que, por sua vez, ditavam o funcionamento do mundo, junto aos seus deuses, espíritos e magias.

Os rituais são a magia da religião primitiva. Courtney (2010) nos diz novamente como isso funcionava: Por meio da dança, mimese e objetos mágicos, o homem buscava influenciar na natureza, utilizando parte do seu poder em sua magia, ou seja, os objetos mágicos, que eram máscaras e figurinos feitos a partir da pele de animais (para influenciar na caça), cascas de árvores (cujas madeiras estavam ligadas ao poder da própria terra), lanças feitas de ossos, etc.

O homem tentava, através dos ritos, assumir a fertilidade dos animais e plantas, o poder do trovão e das montanhas. A obsessão era parte essencial do processo: em uma dança frenética, selvagem, o homem sentia-se efetivamente transformado em um "espírito", com todo o poder que isso significava. O processo era ajudado pelos primitivos instrumentos de percussão, cantos sem nexos, o hipnótico ritmo do movimento e a máscara. (COURTNEY, 2010, p. 163)

Nascem, ao mesmo tempo, como foi supracitado, a música, que acompanha o rito, e a dança, que é a sequência coreográfica do rito. Tais marcações de música e dança eram vitais para o processo, pois, além de participarem do processo

hipnótico, também eram associadas ao objetivo do processo. Assim, músicas e danças eram associadas a diferentes rituais, e um ritual não teria o mesmo efeito de outro.

Aqui, é necessário revermos certos conceitos. O Universo Real e o Universo Lúdico funcionam para jogos propriamente ditos. Para as artes, como observa Amaral citando Richard Southern, há um um sentido aparente e um sentido não-aparente, e que

Na comunicação quotidiana o que acontece permanece no nível do aparente, e no teatro, como na arte, o aparente é apenas simbólico, pois há sempre algo além do que se vê. É a ideia. São conceitos abstratos. É o invisível-intuído, tornado visível através de imagens simbólicas, de sensações físicas e emoções. (AMARAL, 1996, p. 25-26)

As artes, os rituais, as performances e todos os tipos de linguagens derivadas do *mimicry* são responsáveis por ligar esses dois mundos distintos, mas emparelhados. Essa ligação é definida, também por Amaral, como o fenômeno da magia.

Podemos então avaliar três partes diferentes do ritual que evoluem para gêneros diferentes do teatro, a longo prazo: a performance, que inclui a música, a dança e a mimese do ritual; a dramaturgia, ou seja, a ordem de eventos que narra o mito e mostra o objetivo do ritual; e os objetos, que trazem o poder mágico da natureza para o ritual, funcionando como “combustível”. As duas juntas compõem o grande feitiço, a grande mágica do ritual.

A performance ritual foi alvo de estudos por grandes figuras do teatro contemporâneo. Eugênio Barba inaugura a área da antropologia teatral, e o próprio a define nas seguintes palavras:

[...] A antropologia teatral é o estudo do comportamento do ser humano quando ele usa sua presença física e mental numa situação organizada de representação e de acordo com os princípios que são diferentes dos usados na vida cotidiana. Essa utilização extracotidiana do corpo é o que chamamos de técnica. (BARBA, 1995, p. 5)

Apesar de nosso estudo não coincidir completamente com o estudo de Barba e da Escola Internacional de Antropologia Teatral, que buscaram pesquisar minuciosamente cada aspecto do corpo do ator-bailarino e do teatro em si, há um artigo muito coincidente, e que nos serve em demasia para traçar mais pontos de contato entre o RPG de mesa, as artes cênicas e os rituais, justamente por falar de pontos de contato. Richard Schechner, em seu artigo seminal, estuda seis pontos de

contato entre o pensamento antropológico e o teatral. Seu pensamento é explicado em um parágrafo:

Até que ponto os performers de rituais – os dançarinos cervos dos yaquis do Arizona ou os xamãs coreanos [...] estão conscientes dos aspectos de artes performáticas do seu trabalho sagrado? E o que dizer acerca dos eventos performativos em larga escala que não podem ser facilmente classificados como pertencendo seja ao ritual, ao teatro ou à política? [...] O contato é uma operação de mão única ou mesmo de mão dupla? (SCHECHNER, 2011, p. 213)

Em suma, há pontos de contato entre a antropologia, ou seja, os rituais e as performances religiosas, e as artes cênicas em geral. Há elementos da performance ritual nas artes cênicas em geral, e isso inclui o RPG; e há elementos da performance das artes cênicas no ritual.

O primeiro ponto elencado por Schechner é a transformação do ser e/ou consciência, que costuma acontecer com frequência nos vários rituais que ele exemplifica em seu artigo. Esse tipo de transformação ocorre quando “o corpo lampeja por detrás da máscara” (DAWSEY, 2011, p. 209); quando é possível notar que o performer apresenta uma dupla identidade: a sua própria, como ator cuja função é representar algo, e esse algo que está sendo representado. Ambos estão presentes e o performer tem consciência dos dois, onde, falando de forma poética, há múltiplos estados quânticos do performer em cena ao mesmo tempo. “Únicos entre os animais, os humanos carregam e expressam identidades múltiplas e ambivalentes simultaneamente” (SCHECHNER, 2011, p. 214). Muitas vezes, em rituais, esse estado quântico onde há duas identidades presentes é possível por causa de adereços, muito comumente máscaras.¹⁷

Tratando-se do jogador de RPG e de seu personagem, acontece algo semelhante. Mesmo que não haja uma plateia em RPGs de mesa convencionais¹⁸ e que os jogadores sejam seus próprios espectadores, é claramente sensível o que Schechner diz acontecer para os espectadores da performance ritual, mesmo que, normalmente, não haja máscara ou adereço envolvido:

Aqueles entres os yaquis observando a dança do cervo sentem que um ser vindo do *huya aniya* (“mundo floral”), o mundo dos seres selvagens e livres, temporariamente entrou no mundo humano – não exatamente um ser capturado, mas um ser que consentiu fazer uma visita. (SCHECHNER, 2011, p. 214)

¹⁷ Daí a ideia principal da dissertação: Evidenciar essa dupla identidade no RPG de mesa através da máscara.

¹⁸ Mas sempre há a possibilidade de tal, tanto no meio físico, com plateia ao vivo, quanto de forma televisionada e/ou transmitida pela internet, como há o canal do grupo Critical Role, ou a série de RPGs do streamer Rafael Lange, *A Ordem Paranormal*.

Talvez a maior diferença aqui seja que o processo se dá mais pelo caminho inverso, tal como uma visita ao edifício teatral era entendida no passado: o palco é uma janela para o mundo da dramaturgia, tal como a presença do jogador na mesa de RPG o transporta para o universo lúdico, onde ele assiste os personagens do mundo desenvolverem sua trama, ao mesmo tempo que desenvolve a própria do seu personagem.

Há caminhos múltiplos para a transformação, técnicas possíveis de treinamento para uma interpretação fiel, que pode ser alcançada por prática constante e dedicada, e essas são também citadas por Schechner como sendo técnicas do performer, do dançarino de ritual ou do ator: observação, prática, imitação, correção e repetição. Como no RPG de mesa não existe algo como ensaio, a observação e a prática acontecem durante a própria cena. É muito mais comum que o jogador transite entre personagem e jogador constantemente, rápido e frequentemente, quando é necessário perguntar ao mestre de mesa algo sobre o cenário, ou jogar um dado. Dessa forma, é frequente a transformação temporária citada por Schechner, normalmente em etapas de transição. Nesse caso, um acessório como a máscara, carregado pelo seu significado, potencializaria essas transformações e evidenciaria as duas identidades no mesmo corpo.

A imitação ocorre muito mais por um processo básico de aprendizagem do que algo de fato intencionado. Os jogos de faz-de-conta nada mais são do que um espaço onde a aprendizagem acontece, e justamente por possuir consequências que não afetem o corpo físico e a integridade do jogador, servem de um espaço com potencial infinito de aprendizagem, via tentativa e erro. No teatro, isso é amplamente abordado por Ryngaert (2014), que extrai sintetiza o pensamento de Winnicott (1975). De outro modo, o jogo de faz-de-conta é um espaço amplo para a criação cênica, como foi abordado por Martins (2004), Spolin (2005) e também por Koudela (1991) e Pupo (2005).

Dito isso, há consequências para os personagens dentro do RPG, mesmo que tentem imitar um jogador mais experiente. É normal que o erro aconteça e que ele não seja condicionado por um dado ruim, mas sim por decisões ruins dos jogadores, queiram eles testar alguma coisa, testar a paciência do mestre, buscar um momento de estrelato, etc. São muitos os caminhos para a morte, aleijamento ou dano permanente ao personagem. É comum também que os outros jogadores reflitam sobre as decisões imprudentes tomadas, para que não aconteçam

novamente e que um caminho mais seguro seja tomado na próxima vez. Dentro do jogo, é comum também que os personagens reflitam sobre a ação do seu companheiro, fazendo com que mais consequências aconteçam. Tais resultados fazem parte do processo de aprendizagem, como a etapa mencionada por Schechner como correção.

Após tudo, só resta jogar de novo, porque não é suficiente apenas uma vez. Há uma demanda do jogador pela própria diversão, pelo espetáculo da atuação dos outros jogadores, e por conhecer mais e mais dos mundos já conhecidos e dos novos que podem ser criados pelo mestre. Assim, o processo reinicia, seguindo a demanda, e chegamos à etapa de repetição. A cada nova iteração de jogo, o jogador está mais experiente, tende a cometer menos erros, atuar melhor, interagir melhor, e assim, construir uma experiência melhor de jogo para todos os envolvidos.

Schechner nota que o mesmo processo se dá para construir a performance ritual.

Tanto a panela¹⁹ quanto os performers são “não eles” e “não não eles”. Panela e performer conectam dois reinos da experiência, os únicos dois reinos com os quais a performance lida: o mundo da existência contingente como objetos e pessoas comuns e o mundo da existência transcendental como implementos mágicos, deuses, demônios, personagens. Não é que um performer deixe de ser ela ou ele mesmo quando ela ou ele se tornam outros – eus múltiplos coexistindo em uma tensão dialética não resolvida. Assim como um marionete não deixa de ser “morto” quando é animado, o performer não deixa de ser, em algum nível, seu eu comum quando ele é possuído por um deus ou interpreta o papel de Ofélia. (SCHECHNER, 2011, p. 215)

Há no RPG a mesma consciência performática, embora muitas vezes não haja um transe entre jogador e personagem, mas uma coexistência um tanto menos espiritual, e completamente consciente, mais como o teatro é. Quando esse transe acontece, acontece paralelamente um aumento na intensidade da performance, o segundo ponto elencado por Schechner em seu artigo. Ele é curto e grosso: “Em todos os tipos de performance uma certa fronteira definida é cruzada. E se não é, a performance falha” (SCHECHNER, 2011, p. 217). Para o caso de uma performance de RPG de mesa, é melhor dizer que essa fronteira pode ser cruzada, e não justificar o sucesso da campanha pelo cruzar ou não da performance, já que o RPG é uma linguagem diferente, embora com muitas semelhanças. Há diversas

¹⁹ No mesmo parágrafo, Schechner aborda o uso de uma panela usada como tambor, esta retirada da cozinha ao lado do galpão onde é realizado. Apesar de ser um elemento pouco comum, a panela não deixa de ser cena, pois o ritual se adapta ao mundo que o envolve, buscando utilizar melhor seus elementos e se reinventando.

microtransições durante uma campanha que fazem o jogador se concentrar em outras coisas, como regras do jogo, o jeito correto de conjurar uma magia, de se levantar, o quanto andar, etc.

Dito isso, há um processo de retroalimentação entre performer e audiência que alimenta o elenco, fornecendo energia para que o performer se conecte ainda mais com a própria performance. Com o RPG de mesa em geral, sempre devemos considerar que a audiência é o próprio elenco, pois todos se assistem enquanto atuam, e isso normalmente é restrito, exceto nos casos já citados. No caso convencional, a retroalimentação é constante. Em cenas climáticas, todos os jogadores fornecem energia para si mesmos, em um processo semelhante a um ensaio geral de teatro convencional. Esse processo pode ser assistido em episódios-chave do grupo de RPG de mesa *Critical Role*, como na morte do dragão de raio no primeiro arco em *Vox Machina*. Naturalmente, esse tipo de transformação, aumento na energia e intensidade para um nível superior, cria um estado de apoteótico, onde todos percebem que "algo aconteceu". Isso acontece tal qual Schechner cita: "Os performers tocaram e comoveram a audiência, e algum tipo de colaboração, de vida teatral especial e coletiva, nasce" (SCHECHNER, 2011, p. 218). No RPG, os jogadores tocam e comovem a si mesmos, e nesse momento, "algo" também acontece.

Esse algo está ligado à modulação de ritmo e intensidade de interpretação, voz e corpo, com interferências associadas ao dado e à resposta do mestre. Porém, é mais difícil definir limites ou etapas, ou traçar um gráfico de energia, porque os envolvidos não estão preocupados com isso, e tampouco é nossa preocupação. Sarturi afere os graus de performatividade em outra modalidade, o *live-action*, mas não há estudos sobre a atuação dos jogadores ou mestres de RPG.²⁰ Talvez sejam necessárias aferições a nível biológico, como pressão e ritmo cardíaco, ondas cerebrais, entre outras. No mais, ainda é como Schechner diz:

Compreender a "intensidade da performance" é descobrir como uma performance constrói, acumula, ou usa a monotonia; como ela atrai participantes ou intencionalmente os barra; como o espaço é projetado ou manipulado; como o cenário ou roteiro é usado – em resumo, um exame mais detalhado de todo o texto performático. Mais ainda, é um exame das experiências e ações de todos os participantes, do diretor à criança dormindo na audiência. (SCHECHNER, 2011, p. 219)

²⁰ Carece de fontes.

Novamente, é requerida a adaptação para o evento da sessão de RPG de mesa. Não há um uso pensado ou necessário do espaço físico além da mesa, nem é necessária uma audiência de fato. Todos os outros aspectos são narrativos, e acontecem de forma evidente.

O terceiro ponto de contato é a interação entre audiência e performers. No caso do RPG de mesa, entra-se novamente em contato com seu aspecto lúdico, que ocasiona nos jogadores serem sua própria plateia, de forma obrigatória. As interações entre jogadores funcionam como é citado no segundo ponto de contato: os jogadores se energizam de acordo com a performance uns dos outros, além de elementos narrativos propostos pelo mestre, como músicas, figurinos, ambientação, iluminação, etc. É notável que na performance *live-action*, essa interação ocorre de múltiplas formas, notavelmente provocadas pelos performers ou pela produção da performance, embora possa acontecer em via de mão-dupla. Porém, aqui Schechner nos ensina também que era necessário mais estudos sobre essas interações. Embora isso possa parecer defasado na área do teatro, já que a área dos estudos do espectador foi estabelecida e é bem consolidada, não se mostra tão defasado assim para o RPG de mesa. Estudar essa área seria avaliar performances de RPG de mesa que são transmitidas via internet, com uma audiência sólida e frequente. Há diferenças e semelhanças entre esses tipos de performance. Uma delas é que a audiência de um RPG é cosmopolita, e seu conceito plenamente estabelecido, não sendo preso a um local, uma cultura ou um grupo de pessoas. Uma semelhança, porém, é a verdade que diz que a audiência muda a performance, e isso se mostra verdadeiro, em vista primária, em algumas performances contínuas de RPG de mesa online.

O quarto ponto citado por Schechner é a sequência total da performance. Ele nos ensina que há sete partes para qualquer performance: treinamento, oficinas, ensaios, aquecimentos, performances, esfriamento e balanço. Analisemos cada parte. O treinamento é um processo de preparação, envolvendo a aquisição e apropriação de conhecimentos, repetição de exercícios para fixação destes, sob orientação de um mestre já versado na performance. Schechner ensina que essa etapa pode começar na infância do performer, e seguir por longos anos de sua vida até a maestria. Oficinas, por outro lado, vêm para mostrar o resultado do treinamento em uma prática-teste, onde é visto o potencial de criação do discípulo após o treinamento. O ensaio, por outro lado, visa a repetição da performance

buscando a apresentação, para que o mestre-diretor ensaie marcações, faça a limpeza de cena, entre outros. Essas três etapas podem ser entendidas como pré-performáticas, que acontecem num momento anterior ao evento da performance propriamente dito.

Embora tais etapas possam ser vistas e estudadas de forma ampla para as performances live-action, seria extremamente raro vê-las no RPG de mesa. Isso acontece porque todas as competências para jogar o jogo são adquiridas durante o próprio jogo, ou seja, durante a própria performance. O treinamento para o RPG de mesa pode ser entendido muito mais como a leitura de um manual, e talvez seja o único processo pré-performático do RPG, já que mesmo a criação de personagens faz parte do jogo (pois também ocasiona narrativa e divertimento). Extremamente raro também é uma oficina para o RPG de mesa, já que uma prática-teste pouco se diferenciaria de uma prática regular. Talvez haja menos rigidez com certas consequências, um sistema de salvamento ou algo do tipo, mas a prática do RPG se beneficia mais com a consolidação de consequências sobre os personagens do que a omissão destas²¹. Da mesma forma, não há algo como ensaio, já que a prática do RPG de mesa cria a história em tempo real, mesmo que a história já tenha sido construída previamente. O que a torna real é a campanha e o testemunho desta pelos jogadores, e ensaiar cai no mesmo cenário que o sistema de salvamento.

Ainda assim, se focarmos na análise dos objetivos das etapas pré-performáticas, isto é, a aquisição de conhecimentos, prática destes e limpeza de erros, a própria prática regular do RPG já visa esses objetivos. Mesmo sem nunca ter lido o livro, é possível ao jogador novato aprender os fundamentos durante ou assistindo a uma partida. Para praticá-los, a performance basta, e para a limpeza, o balanço seguido da prática continuada costuma efetuar a melhora da prática individual.

Considero o aquecimento para a performance uma prática já performática, tanto quanto o próprio evento performático. Isto porque, apesar de anteceder o evento principal, é parte integrante de tal, com a possibilidade de ser incluído no posterior. Como diz Schechner, essas etapas são as mais estudadas, com atenção

²¹ Em um sistema de salvamento, os personagens poderiam tentar passar de novo por um mesmo desafio que tenham falhado, com o mesmo personagem, como se tivesse voltado no tempo para um ponto anterior. Isso não é tão benéfico assim, pois é de bom tom o jogador levar a sério suas ações e possíveis consequências, as quais o sistema de salvamento torna praticamente nulas.

especial à própria performance. O mesmo acontece no RPG de mesa. O evento é o mais estudado, buscando, como já dito acima, principalmente seu potencial de aprendizagem em diversas disciplinas da educação básica. Aqui, em mais um cenário, estamos estudando o RPG em seu potencial artístico, sob a ótica da caracterização de personagens com o uso das formas animadas.

A seguir estão as etapas pós-performáticas, ou seja, o esfriamento e o balanço. O esfriamento, segundo Schechner, tem a ver não só com o relaxar após o evento principal, mas também no seu sentido mais literal: esfriar o calor performático no corpo do performer, que pode, às vezes, causar algum tipo de dano ao seu corpo ou aos arredores. O autor também diz que isso não é pós-performático, mas faz parte dela tão quanto o próprio evento, e várias causas podem explicar a necessidade de um esfriamento. Parte do esfriamento acontece após o evento de fato, quando produção, elenco, performers e audiência se reúnem para conversar, beber, comer, compartilhar experiências sobre o evento e também sobre a vida. Após, o balanço: decidir que diretrizes tomar após a performance, procurar saber qual a opinião dos participantes, conhecer as críticas e resenhas.

Nestes dois casos, o mesmo e de forma muito semelhante acontece no RPG. O esfriamento acontece logo após a sessão, ou após uma campanha, quando os jogadores celebram seu fim da mesma forma que os performers. Após uma sessão, uma parte mais curta da campanha, é comum também que haja mini-celebrações, como uma rápida bebedeira, assistir algo juntos ou jogar um outro jogo.

O balanço acontece durante esse evento, e aí também, vem uma parte do que seria feito nos ensaios e oficinas. O balanço é feito de conselhos e correções para os jogadores, avaliação de consequências de decisões, caminhos que poderiam ter sido tomados e coisas que poderiam acontecer. Mestres e veteranos orientam os novatos, dão dicas de jogo, falam como agiriam em tais situações, e esperançosamente aguardam que os novatos possam jogar melhor nas próximas vezes.

Pela óbvia diferença entre as linguagens, algumas etapas não aparecem tanto quanto outras, mas isso já é previsto por Schechner, quando, por exemplo, compara a missa a o espetáculo não ao teatro euroamericano convencional (SCHECHNER, 2011, p. 225). O RPG de mesa é um tipo de performance lúdica que busca nada mais nada menos que a diversão dos envolvidos, com pouca ou nenhuma preocupação com a estética visível para externos. O belo do RPG deve

reinar na imaginação dos jogadores, contribuindo com o bem-estar. Porém, esta pesquisa possui um objetivo de dar um pouco mais de argumento estético para esse evento de jogo, contribuindo assim para o jogo, para a narrativa e para estabelecer fundamentos sólidos para a ponte teatro-RPG.

O quinto ponto de contato elencado pelo autor é a transmissão do conhecimento performático. Para o teatro, o conhecimento performático vai desde o conhecimento de textos clássicos a vários tipos de *know-how*, como técnicas de interpretação assinadas por encenadores e estudiosos, assim como uma amálgama de técnicas elaboradas durante extensos anos de prática, o que acaba sendo um novo conjunto de técnicas assinada por um novo estudioso. Tanto na performance tradicional quanto no teatro e no RPG de mesa, a transmissão do conhecimento é um processo de ensino-aprendizagem. Isso não só é facilitado, no caso das artes cênicas e dos processos lúdicos, pelo ambiente do faz-de-conta, como também pode ser feito com um facilitador, em geral, um veterano ou mestre na área. Esse jogador especial, normalmente o mestre de mesa, propõe que os jogadores compartilhem conhecimentos entre si, rumo a um objetivo específico. Esse conhecimento pode ser fornecido também pelo facilitador, mas só é fixado no processo social do RPG, ou seja, a comunidade em jogo.

Dito isso, para o RPG de mesa, há uma forma bastante comum de transmissão, principalmente com jogos em geral: um manual com numerosas informações para criar o personagem, como interpretá-lo e como lidar com os aspectos mais estratégicos do RPG. Isso inclui regras para múltiplas situações, como batalhas, descanso, conjurar magias, estabelecer um negócio, viver a vida na cidade, aventurar-se; e para o mestre de mesa, como criar um mundo, enredos, personagens carismáticos (e como usá-los), e estudo de consequências para várias situações. Tal qual os textos teatrais, os mestres também buscam compartilhar para a comunidade registros das suas aventuras, gerando outros textos para RPG²².

Embora o aprendizado do RPG seja perfeitamente possível de forma erudita, ou seja, puramente pela leitura dos livros de regras ou por assistir performances de RPG, a teoria exige a prática para sua consolidação justamente por se tratar de um jogo, e o mesmo acontece com o teatro. Mesmo um erudito possuirá dificuldade no jogo, justamente por não possuir a prática de um veterano de mesa. A função,

²² Também existe a possibilidade de criação de regras novas, adaptadas para mundos e enredos específicos, utilizando os livros padrão como base.

assim, permanece a mesma: os mais experientes deverão facilitar o processo dos menos, para que haja uma boa experiência.

O sexto e último ponto de contato citado por Schechner é uma pergunta: Como as performances são geradas e avaliadas? Em primeiro lugar, é dito que em algumas performances, a avaliação é parte dela, assim como em outras, ela é considerada tão boa quanto aqueles que a assistem mereçam. Há aqui também a figura do *connoisseur*, e quando sua presença na plateia é constante, a performance acaba por ter seu nível aumentado por consequência, pois é preciso atender o alto nível crítico da audiência. Assim, as performances também melhoram.

Para o RPG, isso acontece em etapas. A geração da performance acaba por vir da expectativa: quando se sabe a qualidade do mestre de mesa, espera-se uma boa campanha, tal como espera-se uma boa montagem teatral de um renomado diretor. Quando conhece-se os atores ou os jogadores, a expectativa é aumentada. Daí para frente é um esforço conjunto: quando há o evento espetacular, o RPG é avaliado com base na expectativa criada e alcançada, não só pelos jogadores, mas também pela audiência.

Schechner também nos fala sobre tipos de críticas e suas legitimidades:

De dentro da cultura por profissionais que também fazem performances, de dentro por audiências comuns, de fora da cultura por profissionais visitantes, de fora por audiências comuns. Quem tem o “direito” de fazer avaliações? Apenas as pessoas dentro de uma cultura, apenas profissionais que praticam a arte em questão, apenas críticos profissionais? [...] A maioria dos artistas escarnece dos críticos mas aceitam seus elogios. Estes mesmos profissionais apreciam a crítica de seus colegas performers oferecidas em privado. Ressente-se da natureza pública das opiniões críticas e do poder dessas opiniões em promover ou extinguir carreiras. [...] A única crítica realmente efetiva é aquela apoiada por mais prática. (SCHECHNER, 2011, p. 230)

No RPG, a crítica é respeitada e necessária. A avaliação é orientada pelo mestre de mesa, no final de cada sessão e no final da campanha. Elogios são orientados de forma geral e pessoal, e críticas de forma geral, pois críticas pessoais muito provavelmente já foram ditas durante as múltiplas sessões, pois tais críticas são de extrema importância para que os jogadores não continuem a cometer erros que impedem o fluxo da narrativa. No caso de espetáculo e presença de plateia externa, o comentário de Schechner permanece verdadeiro.

Concluimos este breve estudo dos pontos de contato da seguinte forma: O RPG possui um grande caráter *mimicry*, ou seja, interpretativo e performativo, o que nos leva a fazer a análise pontuada. Porém, devido a ausência do caráter

espetacular e estético, não há vários aspectos no RPG de mesa convencional que visem a apresentação deste para um público externo. Todavia, esses aspectos podem ser adicionados, e novas linguagens podem ser criadas. A nossa pesquisa busca andar mais um passo nessa direção, com a utilização das formas animadas para a fisicalização dos personagens no corpo dos jogadores.

2.2.1 As formas animadas e a possibilidade das máscaras no RPG

Nesta seção, faremos um grande apanhado de tudo o que já foi dito acima, e introduzindo o ponto central deste estudo: a possibilidade da criação de máscaras que representem personagens de RPG e suas evoluções dentro do enredo.

Como chegamos a pensar nessa possibilidade? Bem, primeiro, já foi dito que o RPG de mesa, o teatro e a performance têm um ponto de partida em comum: o jogo. Apesar do RPG de mesa herdar também elementos dos jogos de guerra, seu aspecto principal e, talvez o mais atrativo e que gere maior diversão aos participantes, nasce junto com o teatro e performance, ou seja, o seu aspecto narrativo/interpretativo. As semelhanças e pontos de contato entre as três linguagens já foram analisadas acima, juntamente com a forma que de fato deu origem às três: o ritual. Com ele, também nasce um elementíssimo para o aspecto *mimicry* e para as linguagens que o assumem e que derivam do ritual. As formas animadas surgem com o ritual.

Estudemos novamente as origens do ritual, sob o ponto de vista de Ana Maria Amaral. Ficou claro que há um processo mágico no ritual. Essa magia já é claramente definida: “Quando se cria uma ligação entre o mundo natural e algum outro, desconhecido, ocorre o fenômeno da magia. Magia é a comunicação entre duas realidades diferentes” (AMARAL, 1996, p. 30).

A magia não simplesmente acontece. Há todo o processo ritualístico que é gerado por diversas relações no imaginário humano. Amaral cita Frazer, que indica dois princípios básicos na magia: similaridade e contiguidade.

Pelo princípio de similaridade, simpatia ou afinidade, semelhante atrai semelhante, isto é, pela imitação de um fato, esse fato tende a se reproduzir. Assim se explicam ações e movimentos repetitivos das danças rituais, quase sempre uma representação de acontecimentos míticos. O que se quer ver realizado é encenado. Aspectos do sobrenatural são representados para que, através de sua reprodução, eles se manifestam. [...] Pelo princípio da contiguidade, qualquer pessoa ou objeto que alguma vez tenha mantido entre si contato físico, ficam sempre ligados um ao outro, impregnados um do outro. Como os objetos que pertenceram a um morto

ou como as relíquias de santos, costumes até hoje mantidos. (AMARAL, 1996, p. 30)

Observemos a figura da máscara dentro desse contexto. Parte do feitiço do ritual era imitar os movimentos daquilo que se quer reproduzir, com a intenção de alterar alguma coisa. Nisso, imita-se os sons das nuvens trovejantes, da terra que treme, dos animais que se caça; imita-se o crescimento dos vegetais e o fluir dos rios, imita-se os raios de sol que incidem na terra. Para atrair o espírito dos entes queridos, usa-se partes das roupas deles no feitiço, dança-se uma música que eles gostavam, utiliza-se parte da sua ossada no ritual. Há uma dobra de energia necessária para o ritual, e para isso, há métodos. Aqui, a máscara assume um papel importantíssimo.

A máscara ritual não é um objeto qualquer. Tem um sentido sagrado, é um objeto sagrado. A máscara ritual encerra em si forças. É uma transferência de energias. Nos rituais as máscaras têm uma função, estão ligadas a ações, ações essenciais. Têm também um sentido de mutação, metamorfose. Por isso é tão necessária nos rituais de iniciação onde o indivíduo morre como criança e renasce como adulto. A máscara ritual transcende. Dá vida a um ser divino. É uma simulação de poderes divinos. Concretiza conceitos abstratos. Confere uma qualidade espiritual ao homem. Representa o espírito dos mortos e dos animais. Ao representar um determinado animal, a máscara transfere qualidades e poderes desse animal. Quando esculpida em madeira as qualidades sagradas das árvores impregnam a máscara, e se transferem depois aos seus portadores. (AMARAL, 1996, p. 31)

Apesar do RPG de mesa não ser um ritual, certamente é uma performance, e é um processo mágico. Os jogadores, a partir da narração do mestre de mesa, das suas fichas que descrevem os personagens, de suas miniaturas e rolagens de dados, caminham em uma ponte etérea para o mundo fantástico, o Universo Lúdico. Da mesma forma que a máscara encerra em si uma força, simula seres divinos, e representa entidades de um outro mundo, com suas qualidades e poderes, funciona como um portal para o mundo fantástico. Ela é a representação de um elemento do mundo fantástico, como as coisas são as representações das coisas ideais do Mundo das Idéias no pensamento platônico. A ficha e a miniatura encerram em si as mesmas forças: São representações de personagens que existem no mundo fantástico; são suas sombras.

Tais forças, elementos tão importantes do RPG, podem ser representados também pela máscara, pois ela também encerra em si um personagem:

A máscara é sempre metamorfose. Ao esconder um rosto revela sempre uma outra personalidade, ao eliminar a pessoa do ator revela, imediatamente, um personagem. Na medida em que a máscara traz a

essência de um personagem ela despersonaliza o ator ou o indivíduo, colocando em seu lugar um conceito abstrato. (AMARAL, 1996, p. 278)

Esse potencial pode ser utilizado para o RPG de mesa. Uma máscara, um objeto moldável de acordo com as vontades de seu criador, pode ser utilizada não somente para representar um personagem de um mundo fantástico, retornando ao seu caráter inicial na aurora do tempo (e também ao caráter que permaneceu tendo no oriente), mas também para representar a evolução desse personagem. Um paladino que ostenta em sua máscara um poder divino neutro, mas que no terceiro nível, passe a mostrar galhos, folhas e cores neon graças ao seu voto com os poderes feéricos; um mago que, ao estudar cada vez mais os deuses sem nome do universo, mostre a face da loucura e de um saber inominável; um ladino que, ao assassinar cada vez mais inocentes em sua busca por ouro, vê sua máscara tornar-se vermelha com o sangue derramado. Esses aspectos são possíveis de serem representados nas máscaras.

Dito isso, cada aspecto depende da escolha dos jogadores com os personagens, dentro da história. Não é uma escolha aleatória, assim, não depende dos dados, mas da análise de situações dentro da narrativa e das vontades dos personagens. Da mesma forma que miniaturas o representam no tabuleiro, as máscaras podem representar o personagem no corpo do jogador.

3. A CAMPANHA “A MINA PERDIDA DE PHANDELVER”

Este capítulo abordará a campanha utilizada como base para a criação e desenvolvimento de personagens neste estudo: A Mina Perdida de Phandelver. Essa campanha é a primeira lançada para a quinta edição de *Dungeons & Dragons*, presente no Kit Introdutório – *Starter Set*, que traz um resumo das regras básicas, uma aventura, um conjunto de dados e uma tela do mestre.

Aqui serão descritos todos os procedimentos básicos, divididos em duas partes: antes da campanha, ou seja, criação de personagens com direito a todas as rolagens de dados necessárias, abordagem do enredo da sessão, descrições de universo, etc; e durante a campanha: a narração da história, escolhas dos personagens, batalhas, masmorras, cidades, interações mestre-jogador, etc.

3.1 Sobre a aventura escolhida

A Mina Perdida de Phandelver (MPdP) é a primeira aventura lançada após o lançamento da quinta edição de D&D em 2014. Foi elaborada para ser a primeira aventura a ser jogada por um grupo de iniciantes no RPG, e também para veteranos que querem ter a experiência do novo conjunto de regras. A aventura introduz os Reinos Esquecidos²³, principalmente o norte da Costa da Espada, uma área litorânea no lado oeste do continente, cravejada por várias cidades importantes. O enredo segue do primeiro ao quinto nível, uma faixa pequena dos vinte níveis totais possíveis, e dito isso, uma aventura curta, com poucos eventos grandiosos, e isso a torna ideal para o escopo do nosso estudo. O grupo ideal para a aventura é de quatro a cinco pessoas, ou seja, o mesmo número de personagens. Escolhi a opção de cinco, para que pudesse mostrar mais variação do uso das máscaras, e mais possibilidades entre si dentro do jogo.

3.1.1 Enredo

Apesar do enredo de um RPG se desenvolver de acordo com as sessões, todas as campanhas e aventuras possuem um pré-texto, que solidifica as bases do universo antes dos jogadores interagirem com ele. A MPdP não é diferente. Sendo uma aventura introdutória do sistema, o enredo anterior ao jogo conta com uma

²³ “Reinos Esquecidos” é um cenário basilar das aventuras de D&D. Foi criado em 1967 por Ed Greenwood em um conto escrito para fora dos cenários de RPG, e o mundo foi incluído nas campanhas oficiais em 1975.

breve apresentação do oeste dos Reinos Esquecidos, em termos de história. O texto abaixo é um resumo da história presente na obra:

Há mais de quinhentos anos, clãs de anões e gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver, pelo qual eles compartilhariam uma mina rica em uma caverna maravilhosa conhecida como Caverna do Eco das Ondas. Além de sua riqueza mineral, a mina continha um grande poder mágico. Os conjuradores humanos se aliaram aos anões e gnomos para canalizar e ligar essa energia em uma grande forja (chamada Forja dos Feitiços), onde itens mágicos poderiam ser trabalhados. Os tempos eram bons, e a cidade humana próxima de Phandalin (pronunciada fan-duh-lin) também prosperou. Mas então o desastre aconteceu quando os orcs varreram o Norte e destruíram tudo em seu caminho. Uma poderosa força de orcs reforçada por feiticeiros mercenários malvados atacou a Caverna do Eco das Ondas para aproveitar suas riquezas e tesouros mágicos. Feiticeiros humanos lutaram ao lado de seus aliados anões e gnomos para defender a Forja dos Feitiços, e a batalha dos feitiços que se seguiu destruiu grande parte da caverna. Poucos sobreviveram às cavernas e tremores, e a localização da Caverna do Eco das Ondas foi perdida. Durante séculos, rumores de riquezas enterradas atraíram buscadores de tesouros e oportunistas para a área ao redor de Phandalin, mas ninguém jamais conseguiu localizar a mina perdida. Nos últimos anos, as pessoas reassentaram a área. Phandalin é agora uma cidade fronteiriça de difícil acesso. Mais importante, os irmãos Rockseeker - um trio de anões - descobriram a entrada da Caverna do Eco das Ondas, e pretendem reabrir as minas. Infelizmente para os Rockseeker, eles não são os únicos interessados na Caverna do Eco das Ondas. Um misterioso vilão conhecido como a Aranha Negra controla uma rede de gangues de bandidos e tribos de duendes na região, e seus agentes têm seguido os Rockseekers até o seu prêmio. Agora a Aranha Negra quer a Caverna do Eco das Ondas para si e está tomando medidas para garantir que ninguém mais saiba onde ela está.²⁴ (CRAWFORD, MEARLS, 2014B, p. 3-4)

Dada a introdução a aventura, podemos ter uma breve noção dos locais que serão o foco da história. Estamos falando principalmente da vila de Phandalin, construída sobre as ruínas da antiga Phandalin, que prosperou graças à mina de

²⁴ More than five hundred years ago, clans of dwarves and gnomes made an agreement known as the Phandelver's Pact, by which they would share a rich mine in a wondrous cavern known as Wave Echo Cave. In addition to its mineral wealth, the mine contained great magical power. Human spellcasters allied themselves with the dwarves and gnomes to channel and bind that energy into a great forge (called the Forge of Spells), where magic items could be crafted. Times were good, and the nearby human town of Phandalin (pronounced fan-duh-lin) prospered as well. But then disaster struck when orcs swept through the North and laid waste to all in their path. A powerful force of orcs reinforced by evil mercenary wizards attacked Wave Echo Cave to seize its riches and magic treasures. Human wizards fought alongside their dwarf and gnome allies to defend the Forge of Spells, and the ensuing spell battle destroyed much of the cavern. Few survived the cave-ins and tremors, and the location of Wave Echo Cave was lost. For centuries, rumors of buried riches have attracted treasure seekers and opportunists to the area around Phandalin, but no one has ever succeeded in locating the lost mine. In recent years, people have resettled the area. Phandalin is now a rough-and-tumble frontier town. More important, the Rockseeker brothers—a trio of dwarves—have discovered the entrance to Wave Echo Cave, and they intend to reopen the mines. Unfortunately for the Rockseekers, they are not the only ones interested in Wave Echo Cave. A mysterious villain known as the Black Spider controls a network of bandit gangs and goblin tribes in the area, and his agents have followed the Rockseekers to their prize. Now the Black Spider wants Wave Echo Cave for himself, and he is taking steps to make sure no one else knows where it is.

Phandelver; a própria Caverna do Eco das Ondas, que guarda a mina e a Forja dos Feitiços; e os espaços em seus arredores, onde acontecem várias pequenas missões.

3.1.1.1 Partes da aventura

A aventura se divide em quatro partes (CRAWFORD, MEARLS, 2014B, p. 3-4): A primeira parte, “Flechas dos Goblins”, onde os aventureiros recebem a missão de escoltar mercadorias de Gundren Rockseeker, um dos irmãos Rockseeker, no caminho de Neverwinter à Phandalin. O contratante segue na frente para checar o caminho, e por isso acaba caindo em uma armadilha. Os aventureiros então seguem as trilhas dos goblins que os atacaram até seu esconderijo, onde resgatam Sildar Hallwinter, que escoltava Gundren, mas esse não é encontrado. Sildar revela que Gundren foi levado a um lugar chamado Castelo Cragmaw.

A segunda parte, “Phandalin”, gira em torno da vila. OS aventureiros encontram o local em estado de sítio, governado por uma milícia auto denominada Marca Vermelha, liderados por uma figura misteriosa chamada Cajado de Vidro. Ao decidirem confrontar e derrotar a milícia, descobrem que Cajado de Vidro apenas recebe ordens de outra figura igualmente misteriosa chamada de Aranha Negra.

A terceira parte, “A teia da Aranha”, conta com várias pequenas missões para auxiliar os moradores de Phandalim e descobrir pistas sobre a identidade e o paradeiro do Aranha Negra. Os aventureiros podem investigar as ruínas da Árvore-trovão, uma velha cidade no meio da estrada; buscar o conselho de uma banshee²⁵ ou visitar o Poço da Velha Coruja. Os desenlaces levarão a equipe ao Castelo Cragmaw, onde acharão o Rei Drol, que lidera todos os goblinoides²⁶ da região, e descobrirão a identidade do Aranha Negra, e principalmente, o mapa dos irmãos Rockseeker para a Caverna do Eco das Ondas.

A última parte, “Caverna do Eco das Ondas”, mostra os aventureiros encontrando os perigos que se alojaram na caverna nos últimos séculos, e narra a batalha final entre a equipe protagonista e o bando de Nezznar, a Aranha Negra pela posse e segurança da Mina de Phandelver.

²⁵ Banshee é um monstro de D&D, originado pela alma de uma elfa que sucumbiu à magias perigosas e se tornou um monstro.

²⁶ Goblinóide é um gênero que abarca as espécies de monstros com várias semelhanças com a espécie principal, os goblins. O gênero abarca principalmente goblins, hobgoblins e bugbears.

3.1.2 Criação de Personagens

A criação de personagens é um dos pilares do RPG de mesa. Personagens são criados por jogadores que querem jogá-los, seja espelhando algum gosto pessoal, uma imagem do próprio jogador no universo fantástico, ou algo apenas que seja divertido de jogar. Interpretá-lo é outro pilar, e é uma das fontes de prazer que o jogo possui.

Para nossa campanha, onde não há jogadores, e os personagens importam mais do que os jogadores, usaremos o modo de criação aleatório, que consiste na seleção dos aspectos basilares do personagem (Raça, Classe e Antecedentes) com base em tabelas, cada opção ligada a um número rolado pelo dado. Essa escolha permite mais variação aos personagens, e assim, um leque maior de possibilidades interpretativas. Estamos utilizando como possibilidades de escolha todos os livros de D&D 5E publicados desde sua primeira edição em 2014.

3.1.2.1 Nhillosh

Nhillosh foi o primeiro personagem a ser criado, a mérito de exemplo para o item 2 desta dissertação. Ele é um híbrido símico, Clérigo do Domínio Arcano, e era um Pirata antes de se tornar um aventureiro.

Começamos com sua raça. A rolagem na tabela de Raças resultou no Híbrido Símico, uma raça extremamente peculiar, vinda de um universo um pouco distante dos Reinos Esquecidos. Está presente no livro *Guildmaster's Guide to Ravnica*, lançado em 2018 como uma expansão de regras para a 5ª Edição, apresentando principalmente a cidade de Ravnica, uma megalópoles que ocupa um planeta inteiro, e é liderada por várias guildas que disputam poder entre si. Ravnica é um dos planos de onde os monstros são invocados no jogo *Magic: The Gathering*, também lançado pela editora *Wizards of the Coast*, responsável por D&D.

Do fundo de sua roc²⁷ ascendente, um cavaleiro do céu observa a paisagem da cidade abaixo. À medida que a neblina da manhã se dissipa sob o frio do sol de outono, a cidade se espalha até onde ela pode ver: catedrais elevadas, tribunais amassados, apartamentos imponentes, cortiços espalhados, praças de paralelepípedos e ruínas quebradas, onde edifícios outrora majestosos se desmoronaram em escombros. Ela imagina as massas fervilhantes abaixo dela: humanos, elfos, vedalken, minotauros, duendes, loxodons e outros povos, enquanto alguns deles se levantam para cumprimentar a manhã e outros se retiram após uma noite dura de trabalho ou diversão. Eles são a razão de ela estar aqui: jurada para protegê-los, ela lidera um vôo de cavaleiros roc em direção aos fogos que assolam a

²⁷ Um roc é um pássaro de origem mitológica, de grande poder e tamanho.

Precinto Três. Soldados no chão apagarão as chamas, enquanto é seu trabalho lidar com sua fonte: o dragão que ela mal pode ver, agarrando-se ao pináculo de uma torre distante. De pé em seus estribos e levantando sua espada, ela vira sua montada em direção ao dragão, pronta para lutar mais uma vez pelo bem de Ravnica.²⁸ (WYATT, CRAWFORD; 2018, p. 6)

Uma das guildas que controla a cidade é o Conluio Símico, formada por biomantes²⁹ que aplicam a magia nas ciências do dia a dia. O objetivo da guilda é criar um futuro onde as espécies estão adaptadas ao ambiente, e controlar completamente os rumos da evolução. O Conluio é responsável por pela criação do Híbrido Símico: uma espécie humanóide artificial gerada pelos biomantes com a fusão de espécies humanoides mais comuns (elfos, humanos e vedalkens) com traços de criaturas marinhas, fazendo com que estes fiquem adaptados ao ambiente aquático, podendo respirar e assim também morar debaixo d'água. Dada a sua nova natureza, os híbridos são comumente utilizados em tarefas que envolvem estar no fundo do oceano.

Com a descrição acima, fica claro que Nhillosh não pode ter nascido nas terras dos Reinos Esquecidos, pois a raça dos híbridos não existe lá. Ele é um personagem que vem de outro mundo, um caminhante planar que chegou, propositalmente ou não, nos Reinos Esquecidos e passou a se aventurar. Sua aparência é semelhante à dos vedalken, com exceção da óbvia modificação corporal. Seu tamanho³⁰ é médio, como todos os humanóides. Possui visão no escuro graças às modificações, e pode escolher uma língua relacionada ao Conluio: Élfico ou Vedalken, além da Língua Comum. Optamos pelo vedalken, já que no passado Nhillosh era um vedalken..

²⁸ From the back of her soaring roc, a sky knight surveys the spire-studded cityscape below. As the morning fog dissipates under the chill autumn sun, the city spreads out as far as she can see: lofty cathedrals, squat courthouses, towering apartments, sprawling tenements, cobblestone plazas, and broken ruins where once-majestic buildings have crumbled to rubble. She imagines the teeming masses below her: humans, elves, vedalken, minotaurs, goblins, loxodons, and other peoples, as some of them rise to greet the morning and others retire after a hard night of work or play. They are the reason she is here: sworn to protect them, she leads a flight of roc riders toward the fires raging in Precinct Three. Soldiers on the ground will put out the flames, while it's her job to deal with their source: the dragon she can just make out, clinging to the spire of a distant tower. Standing in her stirrups and raising her sword, she turns her mount toward the dragon, ready to battle once again for the sake of Ravnica.

²⁹ Um mago da vida. Usa primariamente a magia para lidar com coisas vivas, utilizando curas, modificando corpos, etc.

³⁰ Uma das grandezas de D&D. Representa, principalmente, quantos espaços sua miniatura ocupa no tabuleiro. Um personagem de tamanho médio ocupa um quadrado de uma unidade de lado, enquanto um personagem de tamanho grande ocupa um quadrado com duas unidades de lado.

Além disso, Nhillosh pode escolher uma melhoria animal para si como híbrido símico. Das três opções³¹ possíveis, escolhemos a Adaptação Subaquática, que possibilita o personagem respirar no ar e na água, além de dar a ele velocidade de natação igual a velocidade de movimento. A escolha da raça híbrida também possibilita o acréscimo +2 na Constituição e +1 em um atributo à escolha do jogador (será explicitada mais tarde).

Para sua classe, rolamos de uma tabela mais ampla: além de conter todas as classes lançadas, há também as suas subdivisões, chamadas de sub-classes. O resultado foi a classe do Clérigo, com a subclasse de Domínio Arcano.

Braços e olhos erguidos em direção ao sol e uma oração nos lábios, um elfo começa a brilhar com uma luz interior que se derrama para curar seus companheiros de batalha. Cantando um canto de glória, um anão balança seu machado em largas faixas para cortar as fileiras de orcs contra ele, gritando louvor aos deuses com cada queda do inimigo. Lançando uma maldição sobre as forças da não-morte, um ser humano levanta seu símbolo sagrado enquanto a luz jorra dele para fazer recuar os zumbis que se amontoam sobre seus companheiros. Os clérigos são intermediários entre o mundo mortal e os planos distantes dos deuses. Tão variados quanto os deuses que eles servem, os clérigos se esforçam para encarnar o trabalho manual de suas divindades. Diferente de um sacerdote comum, um clérigo está impregnado de magia divina.³² (CRAWFORD, MEARLS, 2014A, p. 56)

Um clérigo é um guerreiro divino cujo poder vem diretamente da sua ligação com seu deus e com os dogmas ditados por ele. Sua fé é a medida de sua magia. Apesar de não ter tanto a ver com o objetivo puramente científico do Conluio Símico e dos seus integrantes, a sub classe de Domínio Arcano concorda com as inclinações da guilda: sua fé inabalável na magia como guia do mundo e da evolução das espécies.

A magia é uma energia que sufoca o multiverso e que alimenta tanto a destruição quanto a criação. Os deuses do domínio Arcana conhecem intimamente os segredos e o potencial da magia. Para alguns desses deuses, o conhecimento mágico é uma grande responsabilidade que vem com uma compreensão especial da natureza da realidade. Outros deuses

³¹ Ver WYATT et al, 2018, p. 20.

³² Arms and eyes upraised toward the sun and a prayer on his lips, an elf begins to glow with an inner light that spills out to heal his battle-worn companions. Chanting a song of glory, a dwarf swings his axe in wide swaths to cut through the ranks of orcs arrayed against him, shouting praise to the gods with every foe's fall. Calling down a curse upon the forces of undeath, a human lifts her holy symbol as light pours from it to drive back the zombies crowding in on her companions. Clerics are intermediaries between the mortal world and the distant planes of the gods. As varied as the gods they serve, clerics strive to embody the handiwork of their deities. No ordinary priest, a cleric is imbued with divine magic.

dos Arcanos vêem a magia como puro poder, a ser usado como seu portador o considera adequado.³³ (KENSON, 2015, p. 125)

No primeiro nível de clérigo, Nhillosh apenas recebe o poder de conjurar magias e a escolha do seu domínio. Ele possui cinco truques³⁴ da sua classe e duas magias de 1º nível pré-definidas pela sua sub-classe, Detectar Magias³⁵ e Mísseis Mágicos. Para os truques, escolhemos alguns clássicos para o clérigo: Chama Sagrada, Poupar os Moribundos, Palavra de Radiância, Toque Chocante e Proteção contra Lâminas. Para as outras magias de primeiro nível, usaremos toda a tabela do clérigo (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 56). Seu dado de vida é 1d8, e no primeiro nível ele ganha o dado cheio (8 pontos) mais seu modificador de Constituição. Nhillosh é proficiente em testes de Sabedoria e Constituição (bônus de proficiência +2 no primeiro nível) e recebe algumas escolhas de equipamentos. Optamos por: Um martelo de guerra, uma besta leve, uma cota de malha, um escudo, um conjunto do aventureiro e um símbolo sagrado.

Optamos também por utilizar as opções de customização presentes na expansão *Xanathar's Guide to Everything* (CRAWFORD, MEARLS; 2017, p.17). Após sua aparição nos Reinos Esquecidos, Nhillosh logo se abrigou em um forte no meio da estrada, treinando para ser um guerreiro divino. Possuía apenas a roupa do seu corpo e um apito, presente de seu supervisor no Conluio Símico. Infelizmente, sua entrada no mundo da aventura é cruel. Ao revelar sua opinião de que deuses não são divinos, e sim criaturas ultra poderosas e imortais, foi expulso do forte, e seguiu para a aventura como forma de sustento.

Para a terceira parte, o Antecedente. A rolagem na tabela de antecedentes resultou em Pirata, uma variante do marinheiro (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 139). O antecedente provê informações para uma interpretação melhor dos personagens. Como característica principal, Nhillosh possui uma má reputação, podendo escapar de pequenos crimes devido ao medo dos seus próximos de você. Na tabela de traços, dois são escolhidos: Nhillosh vê que seus amigos podem contar com ele, não importa a situação; e ele trabalha bastante, para que possa se

³³ Magic is an energy that suffuses the multiverse and that fuels both destruction and creation. Gods of the Arcana domain know the secrets and potential of magic intimately. For some of these gods, magical knowledge is a great responsibility that comes with a special understanding of the nature of reality. Other gods of Arcana see magic as pure power, to be used as its wielder sees fit.

³⁴ Truques são magias triviais, que não precisam de um grande esforço para serem conjuradas. Dito isso, não gastam pontos de magia e podem ser usados de forma ilimitada. A partir do primeiro nível, os feitiços são mais complexos e gastam pontos de magia.

³⁵ Ver o Anexo I para mais informações sobre magias.

divertir bastante quando tiver terminado. Como ideal, ele tem o Respeito: a única coisa que mantém um capitão e sua tripulação unidos em um navio. Como vínculo, ele se recorda de piratas que destruíram seu navio, mataram a tripulação e o capitão, e o venderam para o Conluio, e sua sede de vingança é grande. Como falha, Nhillosh é um péssimo bêbado e não tem nenhum controle sobre sua vontade de álcool.

Resumo da história: Nhillosh foi um vedalken no passado, uma raça focada na perfeição e no progresso eterno dos seus. Nascendo em uma área litorânea de Ravnica, logo se juntou a uma tripulação de piratas saqueadores, que costumavam pilhar ruínas antigas, e o progresso que poderia decorrer disso o interessou. Porém, tudo deu errado quando outros piratas entraram em confronto pelo saque, e toda a tripulação de Nhillosh foi morta, e ele foi vendido para o Conluio Símico, onde foi transformado em um híbrido. Apesar de sua transformação ter contribuído para o avanço, e agora ele pudesse explorar ainda mais o mundo submarino em busca de progresso, não houve tanta glória assim. Em sua primeira pesquisa, encontrou um artefato que estava ligado a um feitiço de Caminhar pelos Planos, o que fez com que fosse transportado de Ravnica para Faerûn, um dos continentes dos Reinos Esquecidos. Entrou em desespero ao ver um mundo com pouquíssima tecnologia, mas sua busca pelo progresso o fez jurar que ajudaria o mundo a melhorar. Logo se juntou a um forte de clérigos na estrada principal de Neverwinter, onde estudou os princípios da magia divina, tornando-se um clérigo do domínio arcano. Infelizmente, suas opiniões céticas sobre os deuses tornaram-lhe um indesejado, e logo foi expulso do forte. Desde então, segue a vida como um aventureiro.

Para encerrar, seus valores de atributos. Nhillosh possui Força 14, Destreza 8, Constituição 15, Inteligência 12, Sabedoria 16 e Carisma 10. É proficiente em Arcanismo, Atletismo, Medicina e Percepção³⁶.

3.1.2.2 Hehla

Hehla foi a segunda personagem a ser criada. Ela é uma kobold da classe dos guerreiros, subclasse arqueiro arcano. Seu antecedente é Representante

³⁶ Todas as perícias são regidas por atributos, e mais informações serão dadas com a leitura da dissertação. Arcanismo (INT) rege o conhecimento sobre a magia e a história da magia, Atletismo (FOR) mede força física e seu uso, Medicina (SAB) rege testes de medicina e para estabilizar um moribundo e Percepção (SAB) mede sua capacidade de perceber seus arredores.

Orzhov, outra guilda do mundo de Ravnica, o que afeta diretamente sua relação com Nhilosh.

Comecemos novamente pela raça. Os Kobold são uma raça monstruosa, ou seja, incomum, assustadora e tratada como inimigos na maioria dos espaços. São semelhantes a dragões, mas não têm o mesmo tamanho dos draconatos, uma raça mais comum e igualmente excluída.

Algumas das menores criaturas dracônicas do multiverso, os kobolds exibem seus ancestrais dracônicos no brilho de suas escamas e em seus rugidos. As lendas contam sobre os primeiros kobolds que emergiram do Submundo, perto dos covil dos primeiros dragões. Em algumas terras, os kobolds servem a dragões cromáticos ou metálicos - mesmo adorando-os como seres divinos. Em outros lugares, os kobolds sabem muito bem como esses dragões podem ser perigosos e ajudam outros a se defenderem contra a destruição dracônica.³⁷ (CRAWFORD., 2021, p. 25)

Hehla recebe +2 de Destreza pela sua raça e possui tamanho pequeno, diferente da maioria dos humanóides em D&D. Optamos por uma opção de customização a mais para raças monstruosas, presente na tabela de origens. (WIZARDS RPG TEAM, 2016, p. 119). Visto que seu antecedente faz com que ela tenha sido trazida do mundo de Ravnica, sua chegada resultou num acidente, que fez com que ela perdesse a memória do passado, e vê apenas alguns flashes do que costumava ser.

Para a classe, o resultado foi o Guerreiro, uma das classes mais tradicionais do D&D, que abarca todos os tipos de soldados e mercenários que não possuem ligação com divindades, usam armas e armaduras padrões, e normalmente possuem algum tipo de ligação com um exército.

Uma humana com uma armadura de placa suspensa segura seu escudo diante dela enquanto corre em direção a massa de goblins. Um elfo atrás dela, vestido com uma armadura de couro batido, pimenta os duendes com flechas soltas de seu requintado arco. A meio-orc próxima grita ordens, ajudando os dois combatentes a coordenar seu ataque da melhor maneira possível. Um anão em uma cota de malha interpõe seu escudo entre o porrete do ogro e seu companheiro, dando um golpe mortal de lado. Seu companheiro, um meio-elfo em armadura de escamas, balança duas cimitarras em um rodopio ofuscante enquanto circula o ogro, à procura de um ponto cego em suas defesas. Um gladiador luta por esporte em uma arena, um mestre com seu tridente e sua rede, hábil em derrubar inimigos e arrastá-los para o deleite da multidão - e sua própria vantagem tática. A espada de seu oponente flameja com luz azul um instante antes de enviar um relâmpago que o fustiga. Todos estes heróis são guerreiros, talvez a mais diversa classe de personagens do mundo de Dungeons & Dragons.

³⁷ Some of the smallest draconic creatures in the multiverse, kobolds display their draconic ancestry in the glint of their scales and in their roars. Legends tell of the first kobolds emerging from the Underdark near the lairs of the earliest dragons. In some lands, kobolds serve chromatic or metallic dragons—even worshipping them as divine beings. In other places, kobolds know too well how dangerous those dragons can be and help others defend against draconic destruction.

Cavaleiros de Missões, conquistando soberanos, campeões reais, soldados de elite, mercenários endurecidos e reis bandidos -- como guerreiros, todos eles compartilham um domínio inigualável com armas e armaduras, e um conhecimento profundo das habilidades de combate. E eles estão bem familiarizados com a morte, tanto a encontrando como a encarando desafiadoramente.³⁸ (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 70)

O guerreiro possui um dado de vida d10. O primeiro nível de guerreiro oferece a escolha de um estilo de luta e a habilidade chamada de *Second Wind*, que permite que uma vez a cada descanso ele seja energizado pela sua vontade de lutar, recuperando 1d10 + Modificador de Constituição em pontos de vida. O estilo de luta escolhido foi a Arquearia, que provê um bônus de +2 com armas de ataque à distância. Seu equipamento inicial são duas cimitarras, uma besta leve com 20 dardos, um arco longo com 20 flechas, uma armadura de couro e um conjunto do aventureiro.

Algumas opções de customização também foram escolhidas (CRAWFORD et al, 2017, p.27). Hehla possui um brasão de heráldica, mas não de sua família, como de costume nos Reinos, mas da sua guilda, o Sindicato Orzhov. Ela foi instruída na guilda para ser uma das Guardas da Cidade, que vigiam os territórios do sindicato. Seu estilo de luta é enérgico, devido a se divertir bastante em ataques contra as terras da guilda, ou atacando outras.

A subclasse de Arqueiro Arcano só provê benefícios a partir do terceiro nível, mas uma breve descrição se faz necessária:

Um Arqueiro Arcano estuda um método único de arco e flecha que tece magia em ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Os arqueiros arcanos são alguns dos guerreiros de maior elite entre os elfos. Eles vigiam as margens dos domínios dos elfos, mantendo-se atentos aos transgressores e usando flechas mágicas para derrotar monstros e invasores antes que eles possam chegar aos assentamentos dos elfos. Ao longo dos séculos, os métodos destes arqueiros elfos foram aprendidos por

³⁸ A human in clanging plate armor holds her shield before her as she runs toward the massed goblins. An elf behind her, clad in studded leather armor, peppers the goblins with arrows loosed from his exquisite bow. The half-orc nearby shouts orders, helping the two combatants coordinate their assault to the best advantage. A dwarf in chain mail interposes his shield between the ogre's club and his companion, knocking the deadly blow aside. His companion, a half-elf in scale armor, swings two scimitars in a blinding whirl as she circles the ogre, looking for a blind spot in its defenses. A gladiator fights for sport in an arena, a master with his trident and net, skilled at toppling foes and moving them around for the crowd's delight—and his own tactical advantage. His opponent's sword flares with blue light an instant before she sends lightning flashing forth to smite him. All of these heroes are fighters, perhaps the most diverse class of characters in the worlds of Dungeons & Dragons. Questing knights, conquering overlords, royal champions, elite foot soldiers, hardened mercenaries, and bandit kings—as fighters, they all share an unparalleled mastery with weapons and armor, and a thorough knowledge of the skills of combat. And they are well acquainted with death, both meting it out and staring it defiantly in the face.

membros de outras raças que também podem equilibrar a aptidão arcana com o tiro com arco e flecha.³⁹ (CRAWFORD, MEARLS; 2017, p. 28)

O antecedente sem dúvida é a parte mais trabalhosa dessa personagem. Por ser uma Representante Orzhov, ela é do mundo de Ravnica, tal qual Nhillosh.

A perspectiva de uma imensa riqueza é a promessa de ser membro do Sindicato Orzhov. Todos os esforços da guilda canalizam a riqueza da sociedade ravnicana para as fileiras do Orzhov e concentram os despojos no topo da hierarquia. Como um funcionário nesse sistema, sua melhor esperança é reivindicar o máximo possível do dinheiro que passa por suas mãos ao subir, para que você possa trabalhar para uma posição mais proeminente. Independentemente de seu passado e da riqueza de sua família, seu status inicial com a guilda está próximo da base, até que você tenha provado seu valor. (WYATT, 2018, p. 72)

As escolhas de traços, ideal, vínculo e falha dão mais algumas informações. A principal característica do representante Orzhov se chama Influência, e é usada para oferecer ou pedir favores de seus subordinados em troca de outro favor. Apesar da guilda não ter influência nos Reinos Esquecidos, esse tipo de poder ainda pode ser usado.

Seus traços são dois: Hehla quer ter certeza de que todos ao seu redor saibam o quão rica e importante ela é, e por isso, está acostumada com todos os mais luxuosos prazeres que o dinheiro pode comprar. Seu ideal é a própria Guilda: é tudo o que importa pra ela, e ela quer voltar assim que possível para sua terra natal. Seu vínculo é sua fé inabalável em Obzedat, o Conselho Fantasma que lidera o Sindicato Orzhov, e sua falha é ser convencida demais em se achar mais importante do que a maioria ao seu redor pensa.

O antecedente escolhido também fornece alguns Contatos, graças à grande rede de relações da guilda. Hehla tem um espírito ancestral da guilda que tem muito interesse nela (e sua influência não cessa em outro mundo), além de um parente distante que é conselheiro de um oligarca. Sua rede de influências também funciona nos Reinos Esquecidos. Como surtos mágicos são comuns em Ravnica, e, às vezes, propositais, ela conhece um vendedor em Phandalin que é secretamente um agente da Casa Dimir, outra guilda de Ravnica que se especializa em assassinatos e geração de intrigas.

³⁹ An Arcane Archer studies a unique elven method of archery that weaves magic into attacks to produce supernatural effects. Arcane Archers are some of the most elite warriors among the elves. They stand watch over the fringes of elven domains, keeping a keen eye out for trespassers and using magic-infused arrows to defeat monsters and invaders before they can reach elven settlements. Over the centuries, the methods of these elf archers have been learned by members of other races who can also balance arcane aptitude with archery.

Resumo da história: Hehla é uma kobold, uma das menores raças dracônicas dos planos, e ainda mais escassa em Ravnica. Apesar de seu tamanho pequeno e aparência não muito agradável para as outras raças humanóides, conseguiu seu espaço no Sindicato Orzhov graças a sua sede de ouro e riquezas. Sua posição como Guarda da Cidade e das Terras do Sindicato a fizeram buscar uma formação como Guerreira, especialmente na área da Arqueria Arcana, muito comum nas terras de Ravnica. Sua experiência e a morte de seu mentor tornaram-na chefe da Guarda, posição que ocupou até que seus próprios subordinados, também arqueiros arcanos, ocasionaram um curto-circuito arcano, que resultou no desaparecimento de todo o batalhão da Guarda. Hehla foi mandada para os Reinos Esquecidos, onde logo continuou a estudar magia e o arco para que pudesse voltar para Ravnica o mais cedo possível.

Seus atributos são: FOR 12, DES 17, CON 14, INT 10, SAB 14, CAR 8. Sua Classe de Armadura é 14 (Armadura de couro + DES), e é proficiente nas seguintes perícias: Acrobacias (DES), Intimidação (CAR), Percepção (SAB), Religião (INT) e Prestidigitação (DES). Possui visão no escuro e fala os idiomas Comum, Élfico e Primordial.

3.1.2.3 Celeborn

O terceiro personagem da campanha é Celeborn, um elfo shadar-kai, Bardo do Colégio do Glamour, com antecedente Estudante da Silverquill.

Comecemos pela raça. Shadar-kai é um elfo das profundezas, conhecido também como Povo das Sombras. Estão diretamente associados com a Rainha Corvo, uma das entidades do Submundo, de onde eles vêm.

Jurados ao serviço da Rainha Corvo, os misteriosos shadar-kai aventuram-se no Plano Material da Sombra para fazer avançar a sua vontade. Outrora, eles eram como o resto dos seus parentes elfos, e agora existem num estranho estado entre a vida e a morte. Eladrin e Shadar-kai são como reflexos um do outro: um transbordando de emoção, o outro quase desprovido dela.⁴⁰ (CRAWFORD, MEARLS; 2018, p. 62)

Para completar nossa equipe de raças pouco queridas nos Reinos Esquecidos, os Shadar-kai, assim como os Drow, têm uma reputação ruim, o que não condiz sempre com a realidade. Como todos os elfos, eles são quase imortais, esguios e

⁴⁰ Sworn to the Raven Queen's service, the mysterious shadar-kai venture into the Material Plane from the Shadowfell to advance her will. Once they were fey like the rest of their elven kin, and now they exist in a strange state between life and death. Eladrin and shadar-kai are like reflections of each other: one bursting with emotion, the other nearly devoid of it.

elegantes. A raça provê +2 de Destreza e +1 de Constituição. Seu tamanho é médio, possui visão no escuro e proficiência em Percepção (SAB).

Sua classe, o bardo, é uma das mais tradicionais de D&D. Sendo conjuradores da música, usam de várias magias para oferecer suporte em batalha.

Cantarolando enquanto ela traça seus dedos sobre um antigo monumento em uma ruína há muito esquecida, um meio-elfo usando couros acidentados encontra o conhecimento brotando em sua mente, conjurado pela magia de seu conhecimento sobre o povo que construiu o monumento e a saga mítica que ele retrata. Um guerreiro humano austero empunha sua espada ritmicamente contra sua armadura de escamas, estabelecendo o ritmo para seu canto de guerra e exortando seus companheiros à bravura e ao heroísmo. A magia de sua canção fortalece-os e os encoraja. Rindo enquanto ela afina sua cítara, uma gnoma tece sua mágica sutil sobre os nobres reunidos, assegurando que as palavras de seus companheiros serão bem recebidas. Quer seja erudito, malandro ou patife, um bardo tece magia através de palavras e música para inspirar aliados, desmoralizar inimigos, manipular mentes, criar ilusões e até mesmo curar feridas. (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 51)

Apesar de ser mais um conjurador na equipe, Celeborn lida com magia bem diferente do Nhillosh. Sua magia é sutil, feita com música, normalmente utilizada para suporte. No primeiro nível, ele recebe seu poder de conjuração, podendo escolher dois truques da tabela de bardo (WYATT et al, 2014A). Escolhemos Amigos e Palma-Trovão. Celeborn também recebe a Inspiração Bárdica, um de seus poderes de classe. A cada descanso longo⁴¹, o bardo pode usar esse poder um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma. Um personagem sob efeito da Inspiração Bárdica pode adicionar uma rolagem de dados à sua própria (d6 no primeiro nível). Algumas opções de customização: Celeborn possui uma obra que o define: “Um Buraco, Dois Pombos e um Cão do Inferno”, uma paródia sutil de um nobre incompetente. Seu instrumento é um belo violino de cores pretas e prateadas, no estilo da casa Silverquill. Sua maior vergonha como bardo foi quando sua canção “As trapalhadas do Grande Tom”, que por sinal, é muito boa; não foi tão bem recebida pelo Grande Tom.

Celeborn tem d8 como dado de vida, e seu equipamento inicial é uma adaga, uma rapieira, armadura de couro, um violino, e seu equipamento de Strixhaven. A subclasse do Colégio do Glamour não oferece nada antes do terceiro nível, mas alguma informação se mostra necessária:

⁴¹ Um descanso longo dura no mínimo oito horas (quatro para elfos), enquanto o descanso curto dura no mínimo uma.

O Colégio do Glamour é o lar dos bardos que dominaram sua arte no vibrante reino do Feywild ou sob a tutela de alguém que lá morava. Tutelados por sátiros, eladrin e outros fey, estes bardos aprendem a usar sua magia para encantar e cativar os outros. Os bardos deste colégio são encarados com uma mistura de espanto e medo. Suas atuações são o assunto de uma lenda. Estes bardos são tão eloquentes que um discurso ou uma canção que um deles faz pode fazer com que os captadores libertem o bardo ileso e possam acalmar um dragão furioso até a complacência. A mesma magia que lhes permite sufocar bestas também pode curvar mentes. Os bardos vilões deste colégio podem sugar uma comunidade por semanas, usando mal sua magia para transformar seus anfitriões em tordos. Os barões heróicos desta faculdade, ao invés disso, usam este poder para alegrar os oprimidos e minar os opressores.⁴² (CRAWFORD, MEARLS; 2017, p. 14)

Seu antecedente novamente coincide com os anteriores. Celeborn é um Estudante de Silverquill, uma das casas da escola de feiticeiros Strixhaven, no plano de Arcavios. Celeborn também é um aventureiro de outro mundo, que também lida com magia, e sua vinda pros Reinos Esquecidos. A escola Silverquill uma das cinco de Strixhaven, é uma escola de literatura, que lida com o poder mágico das palavras, rimas, poemas e livros.

Você passou anos praticando sua escrita e orações na esperança de se tornar um estudante do Colégio Silverquill. Seus estudos se concentram na linguagem, literatura e no poder das palavras, tanto mágicas quanto não mágicas. O poder metafórico das palavras para iluminar ou ocultar está unido à capacidade literal da magia de fazer o mesmo em suas buscas acadêmicas.⁴³ (HAMON et al. 2021, p. 35)

O antecedente dá proficiência em Intimidação (CAR) e Persuasão (CAR), dois truques (Chama Sagrada e Taumaturgia) e três feitiços de primeiro nível: Sussurros Dissonantes, Farpas Prateadas e Onda Trovejante. Seus traços de personalidade são dois: Ninguém imagina todas as noites em claro que Celeborn passou para manter seu status de magia perfeita e sem esforços, e que prefere dizer a verdade em vez de uma mentira bonita, mesmo que doa. Esse antecedente não possui vínculo, ideal ou traços.

⁴² The College of Glamour is the home of bards who mastered their craft in the vibrant realm of the Feywild or under the tutelage of someone who dwelled there. Tutored by satyrs, eladrin, and other fey, these bards learn to use their magic to delight and captivate others. The bards of this college are regarded with a mixture of awe and fear. Their performances are the stuff of legend. These bards are so eloquent that a speech or song that one of them performs can cause captors to release the bard unharmed and can lull a furious dragon into complacency. The same magic that allows them to quell beasts can also bend minds. Villainous bards of this college can leech off a community for weeks, misusing their magic to turn their hosts into thralls. Heroic bards of this college instead use this power to gladden the downtrodden and undermine oppressors.

⁴³ You have spent years practicing your writing and oration in the hope of becoming a student of Silverquill College. Your studies focus on language, literature, and the power of words, both magical and otherwise. The metaphorical power of words to illuminate or conceal is joined with the literal ability of magic to do the same in your academic pursuits.

Resumo da história: Celeborn, um elfo shadar-kai, jurado ao serviço da Rainha Corvo, viaja pelos planos de forma tranquila com a Benção da Rainha Corvo. Com a permissão dos líderes, viajou para Arcavios para estudar magia em Strixhaven, o colégio conhecido em todos os Planos de Existência. Ao ser selecionado para a escola de Silverquill, trabalhou pessoalmente em suas poesias e músicas, para que sua magia se saísse naturalmente por elas, depois de muito esforço em várias noites. Apesar disso, seu estudo não foi completo: logo recebeu outra missão para investigar algo nos Reinos Esquecidos, e oculta essa missão na fachada de Aventureiro.

Os atributos de Celeborn são FOR 8, DES 15, CON 15, INT 12, SAB 10, CAR 15. Sua Classe de Armadura é 13 e suas perícias são Acrobacia, Intimidação (CAR), Percepção, Atuação (CAR) e Persuasão (CAR).

3.1.2.4 Nala

Nossa última personagem, a Draconata Nala, inesperadamente, sim, é de Ravnica. Ela é uma Monja do Caminho da Mão Aberta, e seu antecedente é de Ravnica: Anarca Gruul, referente aos Clãs Gruul, os primeiros moradores de Ravnica e que ainda habitam nas zonas florestais, sem tanto auxílio de tecnologia e se mantendo às modas primitivas.

Os draconatos são uma das raças dracônicas humanóides mais comuns nos Reinos Esquecidos. Suas cores variam tanto quanto as cores dos dragões, assim como o elemento de seus sopros. Normalmente andam sozinhos, pois não são bem vistos nas áreas civilizadas, acostumados com a marginalização e solidão. Ela é uma draconata do Sangue Dracônico, uma variante que possui rabos maiores e uma tendência à manipulação social.

Nascidos de dragões, como seu nome proclama, os draconatos andam orgulhosamente por um mundo que os saúda com temível incompreensão. Moldados por deuses draconianos ou pelos próprios dragões, os draconatos são originalmente nascidos de ovos de dragões como uma raça única, combinando os melhores atributos de dragões e humanóides. Alguns nascidos de dragões são servos fiéis aos verdadeiros dragões, outros formam as fileiras de soldados em grandes guerras, e ainda outros se encontram à deriva, sem um chamado claro na vida.⁴⁴ (MERCER, 2020, p. 168)

⁴⁴ Born of dragons, as their name proclaims, the dragonborn walk proudly through a world that greets them with fearful incomprehension. Shaped by draconic gods or the dragons themselves, dragonborn originally hatched from dragon eggs as a unique race, combining the best attributes of dragons and humanoids. Some dragonborn are faithful servants to true dragons, others form the ranks of soldiers in great wars, and still others find themselves adrift, with no clear calling in life.

Sua cor é prateada, o que implica em um sopro de dano congelante. Sua raça concede os bônus +2 em Inteligência e +1 em Carisma. Seu tamanho é médio, ela fala os idiomas Comum e Dracônico, além da clássica visão no escuro.

Sua classe, o Monge, é uma das classes guerreiras do D&D. Famosos por usarem os punhos e serem máquinas de golpes, os monges podem estar associados a um tipo de filosofia, mas não sempre.

Seus punhos ficam borrados ao defletirem um saraivada de flechas, uma meio-elfa surge sobre uma barricada e se joga nas fileiras maciças de hobgoblins do outro lado. Ela rodopia entre eles, dando-lhes golpes de lado e fazendo-os cambalear, até que finalmente ela está sozinha. Respirando fundo, um humano coberto de tatuagens se instala em uma posição de batalha. Quando os primeiros orcs de carga o alcançam, ele exala e uma explosão de fogo ruge de sua boca, engolindo seus inimigos. Movendo-se com o silêncio da noite, um halfling de capa preta entra numa sombra debaixo de um arco e emerge de outra sombra escura em uma varanda a um passo de distância de pedra. Ela desliza sua lâmina livre de sua bainha embrulhada em pano e espreita pela janela aberta para o príncipe tirano, tão vulnerável no aperto do sono. Qualquer que seja sua disciplina, os monges estão unidos em sua capacidade de aproveitar magicamente a energia que flui em seus corpos. Seja canalizada como uma exibição marcante de proeza de combate ou um foco mais sutil de habilidade defensiva e velocidade, esta energia infunde tudo o que um monge faz.⁴⁵ (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 76)

O primeiro nível de monge oferece uma das principais características: A Defesa sem Armadura. A Classe de Armadura do monge sempre é 10 + Modificador de Destreza + Modificador de Sabedoria. Além disso, há um grande número de opções de Artes Marciais, que beneficiam ataques desarmados, ataques extras desarmados no caso de usar uma arma anteriormente, e dano especial com o subir dos níveis. Seu dado de vida é d8, tal qual o Bardo. Seu equipamento inicial é apenas um cajado e um conjunto do explorador. Sua sub-classe, o Caminho da Mão Aberta, só oferece benefícios no terceiro nível, mas vejamos a informação.

Os monges do Caminho da Mão Aberta são os maiores mestres do combate das artes marciais, armados ou desarmados. Eles aprendem técnicas para empurrar e fazer tropeçar seus oponentes, manipular ki para

⁴⁵ Her fists a blur as they deflect an incoming hail of arrows, a half-elf springs over a barricade and throws herself into the massed ranks of hobgoblins on the other side. She whirls among them, knocking their blows aside and sending them reeling, until at last she stands alone. Taking a deep breath, a human covered in tattoos settles into a battle stance. As the first charging orcs reach him, he exhales and a blast of fire roars from his mouth, engulfing his foes. Moving with the silence of the night, a black-clad halfling steps into a shadow beneath an arch and emerges from another inky shadow on a balcony a stone's throw away. She slides her blade free of its cloth-wrapped scabbard and peers through the open window at the tyrant prince, so vulnerable in the grip of sleep. Whatever their discipline, monks are united in their ability to magically harness the energy that flows in their bodies. Whether channeled as a striking display of combat prowess or a subtler focus of defensive ability and speed, this energy infuses all that a monk does.

curar danos a seus corpos e praticar meditação avançada que pode protegê-los de perigos. (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 79)

Algumas opções de customização: Nala foi treinada em um monastério que é apenas acessível por voo, pois está nas nuvens. Seu ícone é a hidra, a besta capaz de atacar múltiplas vezes ao mesmo tempo. Seu mestre era um tirano, o qual ela derrotou em combate singular para completar seu treinamento.

Seu antecedente, o Anarca Gruul, fala da sua vida nas terras primordiais de Ravnica antes de literalmente ascender aos céus para seu treinamento, buscando controlar a raiva primordial do seu povo dracônico associado a um novo clã de Gruul.

O mundo inteiro de Ravnica é uma metrópole em expansão, mas você é um nativo das áreas selvagens que ainda existem - os distritos abandonados, os cinturões de escombros, os parques superpovoados e as ruínas desmoronadas. Você faz parte de uma sociedade selvagem que se agarra desesperadamente aos Caminhos Antigos - atenta à natureza, cheia de raiva primitiva, e dada a curta distância por um mundo consumido com a contínua marcha de progresso da civilização.⁴⁶ (WYATT, 2017, p. 60)

A característica principal do antecedente é o Refugiado do Cinturão de Lixo. Nala consegue ter extrema familiaridade com lugares pouco habitados ou temidos. Seus traços de personalidade são a extrema teimosia, pois Nala não deixa que ninguém diga que ela não pode fazer algo, e não gosta de formar sentenças verbais, expressando seus sentimentos na base da destruição. Seu ideal é o Clã, e é tudo que importa a ela. Seu vínculo é provar ter mais raiva e ser mais destrutiva que seus ancestrais e mestres, e sua falha é, bem, esconder que não tem tanta raiva assim.

Resumo da história: Nala é uma draconata dos clãs Gruul, os mais antigos de Ravnica e que ainda vivem nas áreas primitivas do planeta. Seu clã é notável pela raiva, mas Nala busca o controle e a canalização dela. Em uma aventura no topo de uma árvore, conseguiu subir ao alto das nuvens para treinar em um antigo monastério criado por um gigante. Lá, submetida a intenso treinamento com um mestre tirano, conseguiu derrotá-lo com uma saraivada de golpes bem dados, se libertando do treinamento e seguindo sua vida. Ela não aborda a forma que apareceu nos Reinos Esquecidos.

⁴⁶ The entire world of Ravnica is a sprawling metropolis, but you are a native of the wild areas that still exist—the abandoned districts, the rubblebelts, the overgrown parks, and the crumbling ruins. You are part of a savage society that clings desperately to the Old Ways—attuned to nature, full of primal rage, and given short shrift by a world consumed with continuing civilization's march of progress.

Seus atributos são: FOR 12, DES 15, CON 14, INT 15, SAB 8, CAR 11. Sua Classe de Armadura é 12, e suas proficiências são Acrobacias, Lidar com Animais (SAB), Atletismo e Intuição (SAB).

Um breve comentário sobre os personagens. Coincidentemente, três dos quatro personagens vieram de Ravnica, sob o cuidado das guildas que lá governam. Esses mesmos três são raças monstruosas, e os quatro são raças não muito queridas nas sociedades. Isso foi uma completa coincidência, mas muito interessante para as relações traçadas na campanha.

3.2 Relato da Campanha

Dividirei a campanha jogada da mesma forma que foi dividida pelo autor no jogo. Os nossos personagens começarão juntos, pelo gancho na grande capital do Norte, Neverwinter.

Algumas opções foram selecionadas para que a aventura fique mais fluida. Vamos a elas.

- Se algum dos personagens vier a óbito, a aventura termina, e seguimos logo para as máscaras dos personagens. Sendo uma aventura programada para 4 a 5 jogadores, perder um personagem faz com que sua dificuldade aumente muito. Para não perder tempo, a aventura será dada como encerrada.
- Ferimentos: Nossos personagens estão sujeitos a sofrer ferimentos difíceis de serem curados ao sofrerem grandes danos. Isso pode acontecer quando sofrem um ataque crítico, terem seus pontos de vida reduzidos a zero ou falharem em uma salvaguarda de morte⁴⁷ com valor 5 ou menos. As opções possíveis serão obtidas da tabela de Ferimentos (CRAWFORD, MEARLS; 2014C, p. 272).
- Encontros aleatórios de viagem.

⁴⁷ Em D&D, um personagem morre em batalha apenas se sua vida chegar ao valor negativo de seus pontos totais de vida, ou se falhar em um teste de morte. Um teste de morte ocorre quando os pontos de vida chegam a 0. No seu turno, o personagem deverá rolar um d20. Ele obtém sucesso se o valor for de 11 a 19, marcando um contador de vida. Se for 20, é um sucesso crítico, e obtém dois contadores de vida. Caso obtenha valor de 2 a 10, é uma falha, e marca-se um contador de morte. Caso o valor seja 1, é uma falha crítica, e conta-se dois contadores de morte. Se o jogador obter três contadores de vida, ele estabiliza e não está mais em perigo. No caso de três contadores de morte, seu personagem morre.

3.2.1 Flechas dos Goblins

Espécies semelhantes se ajudam. Nala e Hehla caminham juntas na grande metrópole de Neverwinter, em um lado sujo e muito habitado da cidade. Mesmo nos subúrbios da cidade, onde todo tipo de gente vive, as duas dracônicas ainda afastam as pessoas pelo caminho. O seu caminho é completamente solitário até a taverna suja onde outras raças marginalizadas jogam dados por comida e bebida, e, ao entrarem, as duas são imediatamente encaradas em postura de batalha pelo Híbrido Nhillosh, pois suas guildas estão exibidas nas suas roupas.

Não há razão para que os nossos aventureiros recusem a proposta do anão Gundren Rockseeker, que oferece dez peças de ouro (PO) para cada um se transportarem em segurança suas mercadorias de Neverwinter para Phandalim. Celeborn, o Bardo, logo canta uma canção para apaziguar os ânimos de forma não-mágica. Ele argumenta conhecer um pouco as guildas de Ravnica, e que é possível que os companheiros fiquem em paz durante a missão. Os aventureiros aceitam relutantemente, mais motivados pelo pagamento. Gundren se mostra satisfeito, e diz que irá à frente para resolver problemas pessoais. Os aventureiros dormem, e acordam com um grande carro de bois carregado de mercadorias na porta da taverna, com um cocheiro esperando seu despacho.

A distância entre Neverwinter e Phandalim, de acordo com o mapa da Costa da Espada (CRAWFORD, MEARLS; 2014B, p. 4) é de 14 unidades hexagonais, cada uma com o valor de 5 milhas, ou seja, 70 milhas. Como o prazo de entrega das mercadorias é largo, a equipe decide adotar a Marcha Normal de viagem, cobrindo 24 milhas por dia. Optamos por rodar alguns dados opcionais para encontros e eventos diários em viagem.

3.2.1.1 Demonstração de Batalha

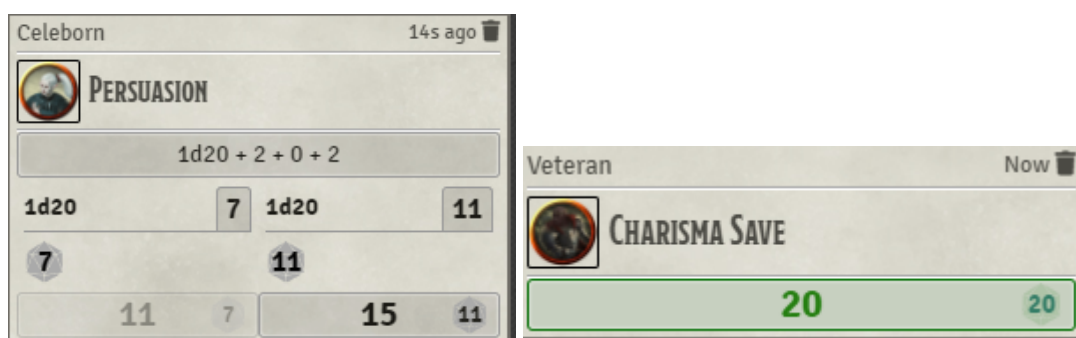
As batalhas em D&D são relativamente curtas, com cada rodada⁴⁸ durando seis segundos no tempo de jogo, mas podem durar muito tempo na vida real. O texto abaixo narra a primeira batalha do jogo em texto completo, com imagens de todas as rolagens de dados obtidas da plataforma *Foundry VTT*, onde a campanha

⁴⁸ Uma rodada se completa quando todos os jogadores e inimigos fazem suas ações, e se inicia quando o primeiro que jogou o faz novamente.

está acontecendo. Para não ampliar o resto da dissertação, as imagens de rolagens serão usadas apenas nesta sessão.

No primeiro dia de viagem, os aventureiros encontram um velho e rabugento Veterano, que aponta a espada para a equipe, clamando que eles dêem a ele sua última e derradeira batalha. Hehla habilmente arma seu arco em sua direção, enquanto Celeborn prepara um feitiço de apaziguamento, caso as coisas fiquem muito feias. Nhillosh apenas ignora e continua seguindo com o carro, mas Nala desce imediatamente do carro, aceitando o combate singular entre os dois. O veterano ri e não aceita, argumentando que a monja sozinha não oferece desafio. Para evitar o combate, Celeborn usa seu feitiço de Amigos, ganhando vantagem em testes de interação contra o Veterano, e logo tenta pedir para que ele apenas siga sua vida calmamente em uma cidade pacata. Isso demanda um teste de Persuasão, contra um teste de salvaguarda de Carisma do Veterano.

Figura 2 – Resultados do teste de Persuasão de Celeborn e da respectiva salvaguarda de Carisma do Veterano.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Infelizmente, Celeborn não é bem sucedido, e como consequência, o Veterano percebe que o elfo utilizou magia contra ele, e ataca imediatamente. Todos rolam iniciativa. O Veterano é uma criatura de nível de desafio (*Challenge Rate*, CR) 3, com 58 pontos de vida.

Figura 3 – Ordem de combate

	Hehla	22
	Nala	18
	Nhillosh	16
	Veteran	13
	Celeborn	3

Fonte: Acervo do Autor/*Foundry VTT*.

Hehla ataca primeiro. Ela se move para fora do carro com o Arco ainda em riste, e usa a sua habilidade Grito Dracônico, que dá vantagem a equipe em rolagens de ataque contra todos que conseguem ouvir, obviamente incluindo o Veterano. Logo após, ataca com seu arco longo. Seu resultado é 24 contra a CA 17 do Veterano, resultando em um ataque bem sucedido. Sua rolagem de dano é 7, e o inimigo perde sete pontos de vida.

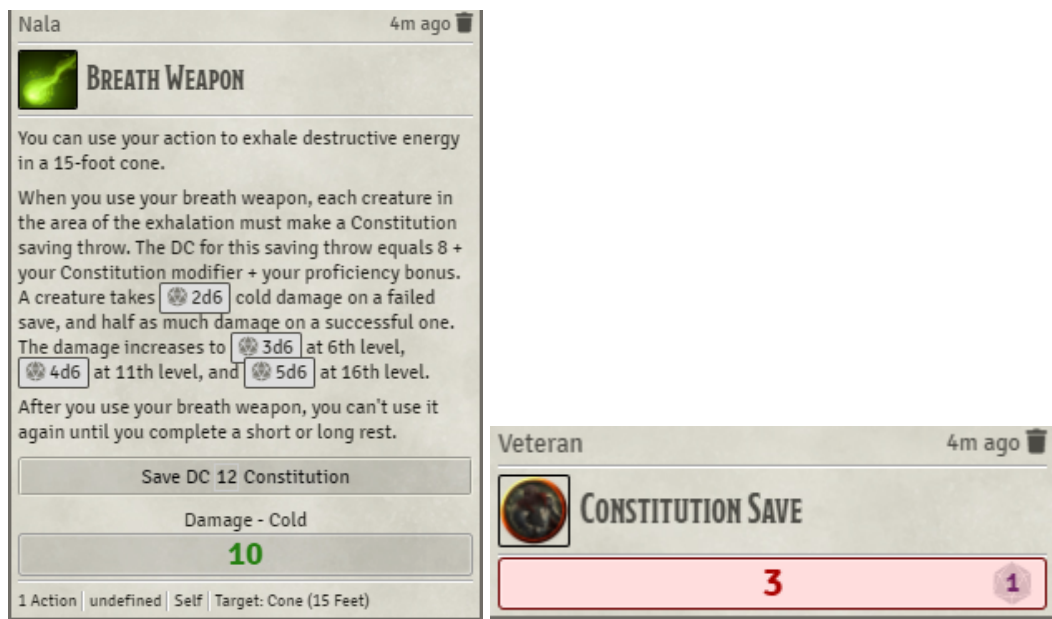
Figura 4 – Rolagem de Ataque com arco longo



Fonte: Acervo do Autor/*Foundry VTT*.

Nala é a próxima. Ao perceber a hostilidade do Veterano contra seu companheiro e ao ser tratada como inferior em combate, sua reação imediata é a de um golpe de Sopro. Nesse caso, o Veterano deve fazer um teste de salvaguarda de Constituição, no qual obtêm falha crítica. Ele recebe dano congelante total de 10 pontos de vida.

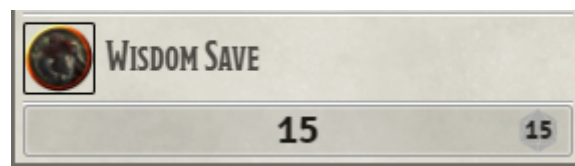
Figura 5 – Rolagem de ataque mágico e seu respectivo teste de salvaguarda de Constituição



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

O próximo a agir é Nhillosh. Vendo que a situação é difícil e que estão contra um inimigo poderoso, ele usa a magia de Comando, que pode terminar esta batalha imediatamente. O Veterano faz um teste de salvaguarda de Sabedoria, cuja Classe de Dificuldade (CD) é 13. Ele obteve o resultado de 15, sendo bem sucedido e não sofrendo efeitos da magia.

Figura 6 – Teste de salvaguarda de Sabedoria.

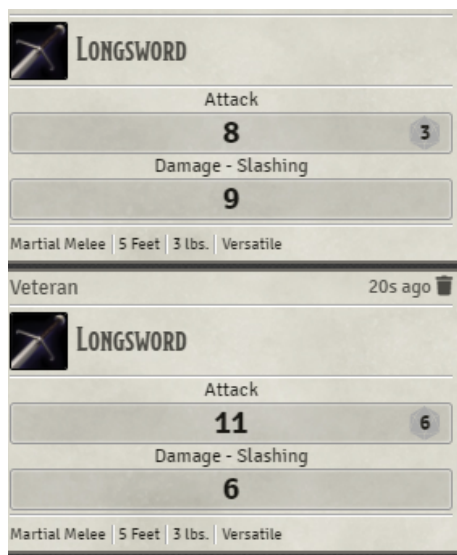


Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Como ação bônus frente a hostilidade do Veterano, Nhillosh usa a magia Escudo da Fé, que aumenta sua CA em 2 pontos, obtendo o valor de 20.

O veterano é o próximo a atacar. O veterano se move ao último que o atacou, ou seja, Nhillosh. Ele usa a ação de multiataque, onde pode atacar duas vezes. O primeiro ataque erra, com o resultado de 8 contra 20 de CA do defensor. O segundo ataque também erra, com um resultado de 11.

Figura 7 – Ataques do Veterano.



Fonte: Acervo do Autor/*Foundry VTT*.

Celeborn é o próximo. Com a aproximação do veterano, ele desce rapidamente do carro e vai em direção a árvore mais próxima que pode protegê-lo. De lá, ele usa o truque Chama Sagrada. O veterano faz um teste de salvaguarda de Destreza, no qual obtém o valor de 3 contra a CD 11, assim, recebendo o dano total de 4.

Figura 8 – Teste de salvaguarda de Destreza do Veterano.



Fonte: Acervo do Autor/*Foundry VTT*.

Novamente, o turno de Hehla. Ela se afasta igualmente do inimigo, pegando cobertura em uma pedra próxima. De lá, usa o truque Ataque Certeiro, que concede vantagem contra o Veterano no próximo ataque dela.

Turno de Nala. Nesse momento, Nala e Nhillosh cercam o inimigo.

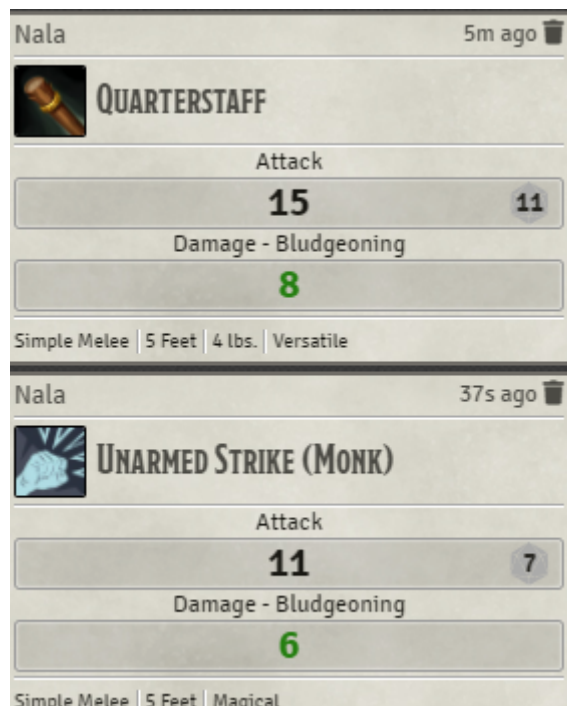
Figura 9 – Posicionamento de Nhillosh, Veterano e Nala.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Nala tenta um ataque com seu bastão e um ataque desarmado. Nenhum afeta o Veterano.

Figura 10 – Ataques da monja Nala



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Turno de Nhillosh. Ele ataca com seu martelo de guerra, mas o resultado nem chega perto de afetar o veterano.

Figura 11 – Ataque de Nhillosh.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Turno do Veterano. Ele usa a ação de Desengajar, que permite que saia da zona de perigo de Nhillosh e Nala sem que tome um Ataque de Oportunidade (AdO). Assim, caminha até Celeborn, que primeiro tentou enfeitiçá-lo. Como utilizou sua ação para sair do meio dos dois personagens, ele não ataca neste turno.

Turno de Celeborn. Ele também usa a ação de desengajar, visto que não resistiria a ataques de um veterano em sua fraqueza de conjurador. Após, corre para perto de seus aliados. Também não ataca neste turno.

Figura 12 – Posicionamento após a movimentação de Celeborn.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Turno de Hehla. A arqueira se reposiciona para atacar melhor o Veterano. Infelizmente, seu ataque de arco não surte efeito contra a armadura do inimigo. No turno de Nala, ela tenta a mesma sequência de golpes, falhando novamente.

Figura 13 – Ataques da arqueira Hehla e da monja Nala.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Turno do Veterano. Ele ataca agora a monja Nala, que possui menos armadura que o companheiro Nhillosh. Utilizando a ação de multi-ataque, seu segundo golpe passa pela defesa de Nala, que possui CA 13, e ocasiona seis pontos de dano. Como possui apenas 10 pontos de vida, sua saúde já está pela metade.

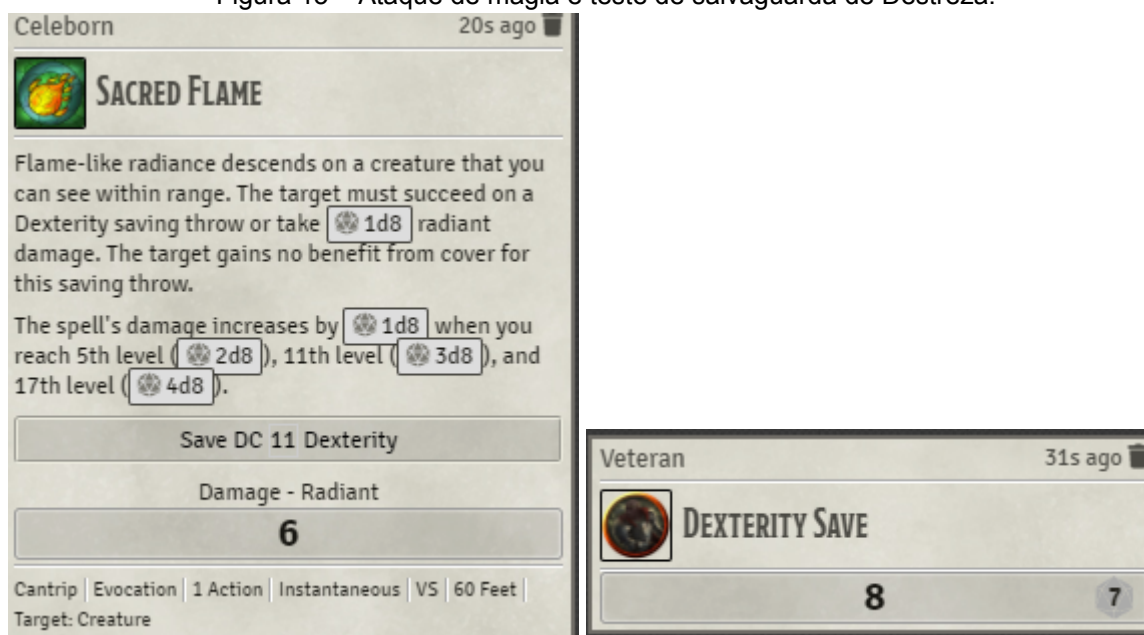
Figura 14 – Ataques do Veterano.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Celeborn, no seu turno, usa novamente Chama Sagrada contra seu adversário, desta vez obtendo sucesso. O veterano sofre 6 pontos de dano Radiante.

Figura 15 – Ataque de magia e teste de salvaguarda de Destreza.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Turno de Hehla. Ela se reposiciona para ver melhor o Veterano, e usa novamente o truque Acerto Certeiro. Nala, por sua vez, usa a ação Desengajar, pois sua vida já está baixa, e se move para longe. Nhillosh tenta novamente seus

ataques de martelo, finalmente obtendo sucesso. Ele fere o Veterano em 7 pontos de dano concussivo.

Figura 16 – Ataque de martelo de Nhillosh.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

O veterano ataca seu atacante, mas a defesa de Nhillosh é quase infalível. Nenhum de seus dois ataques surte efeito.

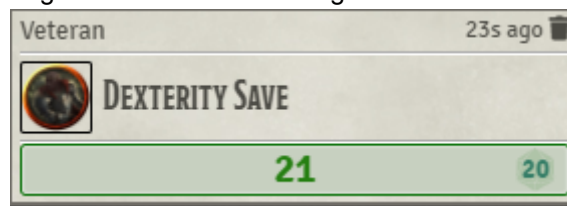
Figura 17 – Ataques do Veterano.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Celeborn novamente usa o truque que tem à disposição, Chama Sagrada, mas dessa vez, o Veterano novamente não sofre dano algum.

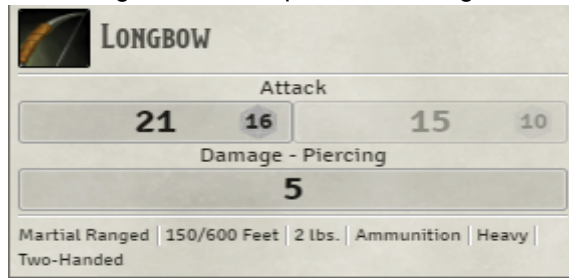
Figura 18 – Teste de salvaguarda de Destreza.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Hehla novamente se reposiciona e com seu arco armado. A flecha acerta entre as falhas da armadura do Veterano, causando 5 pontos de dano perfurante.

Figura 19 – Ataque de arco longo.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

Nala, com sua vida pela metade, tenta milagrosamente apelar à razão do veterano, usando sua habilidade de Presença Poderosa. Em um grito, ela tenta persuadi-lo a parar, pois estão em mais número e têm trabalho a fazer, e o Veterano ainda pode ter uma vida pacata fora das batalhas. Na sua primeira tentativa, o Veterano argumenta após levar o golpe anterior de Nhillosh, o que causa certa dissociação da parte dele. Em um segundo argumento, Nala o convence a pensar na família, o que causa uma parada súbita do Veterano. Em frente a Nhillosh, ele guarda sua arma, e profere: “Realmente. Minha filha se casará em breve, e eu perco tempo aqui com vocês.” Ele limpa suas feridas, e se retira da estrada.

Nala subitamente cai ao chão, sentada, gritando “Eu não acredito que isso deu certo!” Hehla a levanta e os companheiros se reúnem, avaliando os ferimentos. Os participantes dividem entre si 700 pontos de experiência⁴⁹. Ao terminar o dia, os personagens comem uma ração de viagem, e fazem um descanso longo, restaurando todos os seus pontos de vida. Os viajantes avançaram 24 milhas na estrada.

3.2.1.2 Continuação

Agora continuaremos a aventura, sem as imagens de todos os rolamentos, para que o texto fique mais fluido.

O segundo dia de viagens segue sem preocupações, apenas com um encontro curioso: na beira da estrada, encontram um Anel de Fadas⁵⁰ de vários pés de diâmetro, com uma escultura de dois elfos dançando em seu centro. Ninguém demonstra curiosidade em interagir com ele, em um raro momento de lucidez. No

⁴⁹ Pontos de experiência são necessários para o avanço dos personagens, e podem ser obtidos de várias formas. Uma delas é derrotando adversários. Para avançar do primeiro ao segundo nível, precisam de 300 pontos; do segundo ao terceiro, mais 600 pontos, e etc (WYATT et al, 2014A, p. 15).

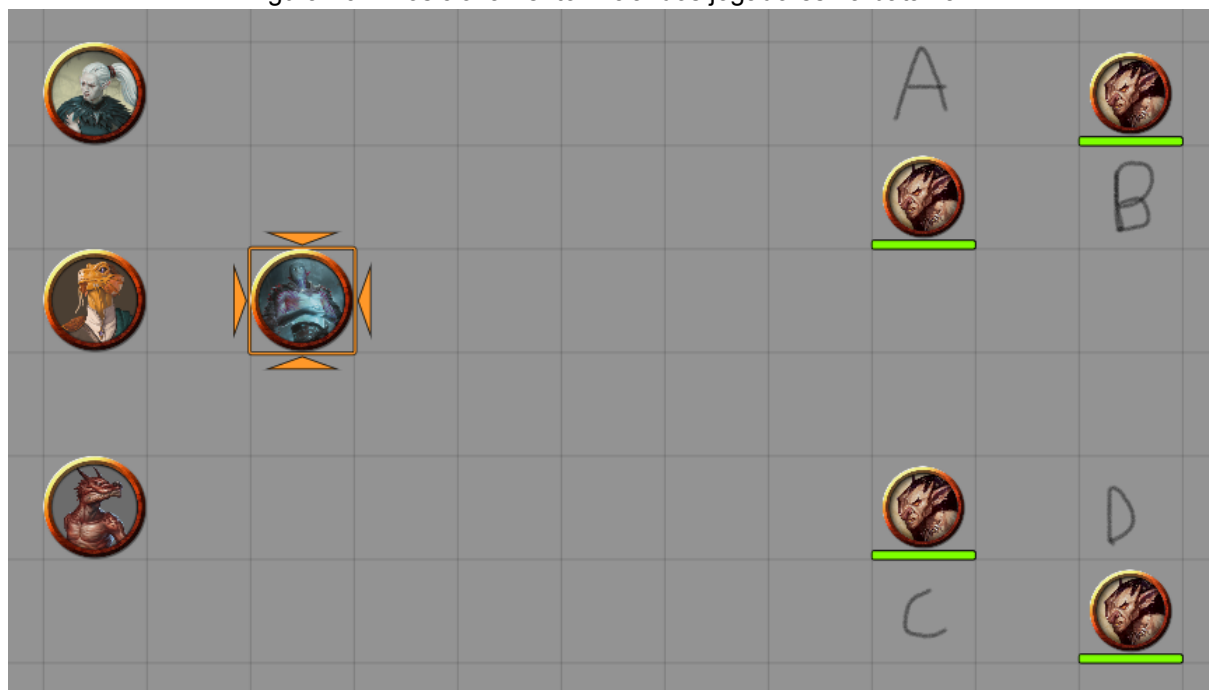
⁵⁰ Uma formação natural de vários cogumelos em círculo. Associado a encontro com fadas na mitologia celta.

fim do dia, os viajantes consomem novamente uma ração de viagem e fazem outro descanso longo, depois de avançarem mais 24 milhas.

O terceiro dia de viagem leva nossos aventureiros a trilha Triboar, onde encontram uma situação esquisita que os força a parar. Na trilha, bem a frente, encontram-se dois cavalos mortos por uma saraivada de flechas com penas pretas em sua cauda. Nhillosh, o mais experiente do grupo, logo observa e evita que os companheiros se aproximem. Com um teste de intuição (19)⁵¹, ele logo percebe o que aconteceu, e compartilha a ideia com o grupo: muito provavelmente trata-se de uma armadilha.

Próximo aos cavalos mortos se esconde um grupo de quatro goblins. Cada um faz um teste de Furtividade (DES) (1, 23, 12, 9) contra testes de percepção dos aventureiros (Nhillosh 21, Hehla 17, Nala 8, Celeborn 16). Um dos goblins é imperceptível para todos, enquanto Nala não percebe nenhum dos goblins. Todos os aventureiros pegam suas armas de combate à distância, exceto Nala, que não possui nenhuma. Todos rolam iniciativa. Na frente vai Nhillosh, com seu escudo erguido. Nala vai atrás, entre Celeborn e Hehla.

Figura 20 – Posicionamento inicial dos jogadores na batalha.



Fonte: Acervo do Autor/Foundry VTT.

⁵¹ Resultados dos testes entre parênteses.

O primeiro a atacar é o goblin B. Ele faz um ataque com seu arco longo em direção a Nhillosh, que não consegue reagir a tempo e toma 5 pontos de dano perfurante (23 x CA 18). Utilizando sua habilidade de escapada rápida, o goblin se esconde em uma ação bônus. (Furtividade 22).

O segundo a atacar é o goblin A. Ele anda em direção a Nhillosh e o ataca com sua cimitarra (22 x CA 18). Com isso, Nhillosh recebe 5 pontos de dano perfurante e sua vida chega a -1. Ele agora está inconsciente.

Ao ver o amigo caído, Nala imediatamente parte para cima do goblin que o derrubou. Realiza uma sequência de ataques, com bastão e com seus punhos, mas todos batem na armadura de couro do goblin, que não sofre nenhum dano.

Turno do goblin C. Ele ataca Nala, que se pôs a frente, também com a cimitarra (21 x 13 CA). Nala recebe 7 pontos de dano cortante.

Turno de Hehla, que consegue ver o goblin D escondido e armando um ataque com arco. Ela mira nele com seu arco longo e atira a seta (23 vs CA 15). O goblin toma 8 pontos de dano perfurante, e aparenta estar bem debilitado.

Turno dele. Ele ataca Hehla em retaliação, com seu arco curto. Sua raiva parece ser bem efetiva, pois ele consegue um acerto crítico⁵² no braço de Hehla, perfurando-o completamente, e causando 12 (8 + 4) de dano perfurante. O golpe é suficiente para derrubá-la. Hehla também está inconsciente. O goblin usa sua ação bônus para esconder-se (Furtividade 8).

Infelizmente para ele, a Furtividade 8 é menor que a percepção passiva de Celeborn (10). Ele ainda o vê e utiliza seu golpe de Chama Sagrada. O goblin tenta se esquivar (Salvaguarda DES 3), mas não consegue, recebendo 1 ponto de dano Radiante.

Turno de Nhillosh, ele enfrenta seu primeiro teste de morte. Infelizmente, seu resultado é 8. Ele possui um contador de morte.

Vez do goblin B. Ele ataca Nala, que está diretamente à sua frente, mas erra o ataque (12 vs CA 13). Ele usa sua ação bônus para se esconder (Furtividade 16). Em seguida, o goblin A também ataca Nala, já que ela está ao seu lado, mas também falha (6 vs CA 13). Ele utiliza sua ação bônus para Desengajar, e se afasta dela.

⁵² Um acerto crítico ignora completamente a CA do defensor. O dano do ataque é o dobro de dados do dano normal. No caso do arco (1d8), são 2d8.

Turno de Nala. Debilitada, mas sem poder escapar, ela apenas ataca o Goblin que resta ao seu lado. Felizmente, seu ataque de bastão acerta (21 x CA 15), causando 4 de dano concussivo. Ela segue com um ataque desarmado, mas que não causa dano (9 x CA 15).

Turno do goblin atacado. Ele retalia novamente, atacando Nala com sua cimitarra (19 x CA 13), causando 4 de dano. Nala chega a 0 pontos de vida, ficando inconsciente. Três dos quatro aventureiros estão caídos.

Turno de Hehla, e ela faz um teste de morte (12). Agora tem um contador de vida.

Turno do goblin D. Ele se movimenta para acertar Celeborn, que ainda está de pé, com uma flecha de seu arco curto (19 x CA 13). Celeborn recebe 5 pontos de dano perfurante.

Turno de Celeborn. Vendo seus três adversários caídos, ele decide apelar para seu feitiço mais forte no momento. Ele se aproxima dos goblins próximos de si, e usa sua magia de Palma Trovão, para que acerte os dois. Os goblins na área de efeito tentam resistir ao barulho trovejante (Salvaguarda CON 1 e 3), mas não conseguem. Cada um recebe 9 pontos de dano trovejante, resultando na morte de ambos. Celeborn olha furioso para os goblins restantes.

Turno de Nhillosh, e mais um teste de morte (19). Ele possui uma marca de vida e uma de morte.

Turno do Goblin B, que ainda não foi atingido. Ele mira de forma certa em Celeborn, com outro acerto crítico, que causa 14 (8 + 6) de dano perfurante. Celeborn cai, sem chance de sobrevivência.

Nossos aventureiros acordam em uma estalagem, em uma sala com várias camas. Há tantas faixas em seus corpos que estão irreconhecíveis. No rosto de Nhillosh, uma cicatriz corta sua face em diagonal, de uma extremidade a outra. Hehla possui diversas cicatrizes no rosto, e não se lembra porquê. Celeborn perdeu um olho, enquanto Nala perdeu um de seus chifres e ganhou mais cicatrizes. Pela porta do quarto, entra um homem chamado Barthen, parecendo extremamente decepcionado. Ele fala: “Aventureiros, finalmente acordaram. Mas não cumpriram seu contrato. Foram encontrados derrubados na estrada, todos à beira da morte, seus itens saqueados, assim como o carro de bois. Como conseguiram ser tão patéticos?”

Assim se encerra nossa breve e trágica aventura.

4. Análise de Campanha e Feitura das Máscaras

Devido ao método utilizado para a realização da campanha, ou seja, o método da escolha aleatória de eventos, com a utilização de dados para tal, a campanha tornou-se curta e trágica. Nossos quatro personagens quase morreram tragicamente contra um grupo de goblins, que, ao contrário do Veterano, não estavam sujeitos à resolução pacífica de conflitos.

Apesar desse raro imprevisto, a criação de personagens pelo método aleatório e a própria curta campanha nos forneceram informações suficientes para a feitura de quatro máscaras, variadas entre si, perfeitamente utilizáveis e passíveis de serem moldadas de acordo com os eventos importantes na narrativa.

4.1 Análise de eventos da campanha

Toda campanha de RPG de mesa se inicia com a criação de personagens. Pelo método aleatório, caímos em uma coincidência ainda mais rara: quatro raças estranhas aos povos dos Reinos Esquecidos, tais que sofrem preconceito por onde andam. Ainda mais, quatro personagens que vieram de planos externos: Nala, Helha e Nhillosh vêm de Ravnica, o planeta governado pelas Guildas; enquanto Celeborn nasceu no Submundo com os Shadar-kai, mas tem residência em Arcavios, plano da grande academia de magia, *Strixhaven*. Duas dos nossos personagens são de raças dracônicas: Kobold, um dragão um pouco menor, semelhante a um lagarto humanóide, com chifres e focinho menor; e Draconato, a raça mais comum de descendentes humanóides de dragões nos Reinos Esquecidos.

Que informações isso nos fornece? Bem, produziremos quatro máscaras. Duas são de personagens dragões, o que implica em um formato diferente do rosto humanoide. Três personagens são de Ravnica, o que implica estar afiliado a uma guilda, e mostrar que é pertencente a ela no seu corpo. Vedalkens e Shadar-kai costumam ter muitas marcas no rosto, que, no caso do primeiro, mostram sua busca pelo equilíbrio e perfeição, e no do segundo, sua aliança com a Rainha Corvo.

O segundo evento importante da aventura é justamente a derrota dos aventureiros na trilha Triboar. Todos sofreram uma grande quantidade de dano, o que implica em feridas que demoram a curar. Nhillosh, Helha e Nala estão com

diversas cicatrizes no rosto e corpo, e Celeborn perdeu um olho para as flechas. Um chifre a menos para Nala, também.

Todas as informações supracitadas serão fisicalizadas e demonstradas em duas versões de máscara para cada personagem.

4.2 Construção das Máscaras

Antes dos procedimentos e registros, vamos falar um pouco sobre as máscaras que criamos de forma mais conceitual.

A ideia pensada é a criação de máscaras neutras, que se diferenciam, em seu primeiro estágio, apenas pela raça, classe e antecedente dos personagens; e em seu segundo estágio, pelos ferimentos recebidos na batalha contra os Goblins. Porém, isso vai contra o próprio conceito de máscara neutra proposta por Jacques Lecoq, que diz

A máscara neutra é um objeto particular. É um rosto, dito neutro, em equilíbrio, que propõe a sensação física da calma. Esse objeto colocado no rosto deve servir para que se sinta o estado de neutralidade que precede a ação, um estado de receptividade ao que nos cerca, sem conflito interior. Trata-se de uma máscara de referência, uma máscara de fundo, uma máscara de apoio para todas as outras máscaras. Sob todas as máscaras, sejam expressivas ou da *commedia dell'arte*, há uma máscara neutra que reúne todas as outras. Quando o aluno sentir esse estado neutro do início, seu corpo estará disponível, como uma página em branco, na qual poderá inscrever-se a "escrita" do drama. (LECOQ, 2010, p. 69)

Uma máscara de um personagem de RPG já traz inúmeras informações sobre ele. Ou seja, ela se expressa, seja com a cor da pele do draconato, que já traz a informação sobre o tipo de dano de seu sopro (CRAWFORD, MEARLS; 2014A, p. 32), ou as orelhas pontudas de um elfo. Porém, a máscara não expressa emoções, mas demonstra um estado de neutralidade emocional, tal como enuncia Lecoq sobre a máscara neutra. Mas ainda assim, ela mostra um personagem, e isso cai no conceito de Borralho et al (2020, p. 23), que reduz o conceito a uma frase: "A máscara expressiva já é um personagem construído".

Então, em que dilema nos encontramos? Os conceitos de máscara neutra e máscara expressiva de Lecoq se limitam a seres humanos, visto que são a única espécie da terra capaz de criar uma máscara. Lecoq pode até ter imaginado que talvez alguma espécie alienígena criaria uma máscara mortuária de si própria, com o formato de seu próprio rosto. Em outro exemplo, a máscara neutra do ator draconato não tem o mesmo formato, pois a espécie tem um focinho alongado e chifres.

Parece necessário cunhar algum novo nome para a máscara criada aqui. Chamaremos-na de máscara expressiva fantástica. Por quê? A máscara, de fato é expressiva, pois já é um personagem bem definido. Porém, ele acaba sendo uma máscara neutra para a raça que representa, ou uma máscara mortuária. A máscara do personagem de RPG cumpre múltiplas funções dependendo do ponto de vista. E esses serão úteis para a proposta do RPG de palco, pois é uma narrativa que propõe metalinguagem, como já visto no segundo item desta dissertação.

Iremos então proceder aos métodos. Utilizaremos aqui o processo de feitura de máscaras expressivas proposto por Borralho et al. (2010), que também é útil para um ambiente educacional. Foram feitas as seguintes etapas: Criação do molde em papelão, com adição de arame para dar forma; fixagem de *papier froissé*, e aplicação de massa corrida. Após, as máscaras dracônicas e as humanóides foram feitas de modo separado.

4.2.1 Máscaras dracônicas

Sem sombra de dúvida, as duas máscaras dracônicas, referentes à draconata Nala e à kobold Hehla, são as mais complicadas. É necessário um molde do rosto humano, mas que seja alongado pela extensão do focinho e pelos chifres. Utilizando os materiais elencados por Borralho et al (2010, p. 59), começamos a feitura da máscara pelo molde do rosto humano. Após o recorte, foi feita a adição de mais papelão, para que ficasse mais semelhante ao focinho de um dragão (maxilar superior). Completamos o formato da máscara com um maxilar inferior, de forma proporcional, completando o focinho do draconato. No caso do kobold, que é uma raça dracônica menor, foi feito um focinho também menor, com chifres menores.

Para o fundo, foram usadas as cores padrões dos dragões. Hehla é uma kobold cobre, então sua máscara foi pintada de laranja brilhante, uma cor bem próxima do pensado. Em sua testa, foi pintado o símbolo do Sindicato Orzhov, a organização mais importante de sua história, já que sua raça e classe são um tanto comuns para oferecerem algum tipo de padronização. No seu focinho, a marca das cicatrizes resultantes da batalha derradeira.

Figura 21 – Croqui do rosto élfico e molde do mesmo em papelão. Primeiro passo das máscaras dracônicas.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 22 – Maxilar dracônico superior.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 23 – Máscara dracônica em seu formato completo e demonstração de uso.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 24 – Segunda máscara dracônica, da personagem Hehla, menor em tamanho de focinho e chifres. Camada de *papier froissé* e massa corrida.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 25 – Camada de massa corrida, primeira máscara dracônica.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 26 – Máscara final de Hehla, com destaque para a cicatriz no seu focinho e o símbolo do Sindicato Orzhov na sua testa.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 27 – Máscara inicial de Nala, com especial atenção ao símbolo dos Clãs Gruul em sua testa.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 28 –Versão final da máscara de Hehla. Algumas cicatrizes pequenas marcam seu focinho, enquanto o chifre perdido é notável.



Fonte: Acervo do autor.

4.2.2 Máscaras humanoides

Houve um processo um pouco mais simples para as máscaras humanoides. Como não foi necessária a feitura de mandíbulas, o molde humanoide foi suficiente. Nossos dois personagens que restam, Nhillosh e Celeborn, são de raças semelhantes aos elfos: Vedalken e Shadar-kai. Foram feitos igualmente moldes em papelão, acrescidos de uma camada de *papier froissé* e massa corrida.

Houve bastantes detalhes que puderam ser adicionados à máscara de Nhillosh. Sua cor base é o turquesa, cor padrão dos Vedalken que segue para o híbrido símico. Nas suas bochechas, várias linhas e marcas dos Vedalken foram acrescentados, e na sua testa, o símbolo da sua deusa, Hécate. Acima de cada olho, uma árvore foi desenhada, referente ao símbolo do Conluio Símico. A fase final da máscara demonstra a cicatriz recebida no meio de seu rosto, devido ao corte crítico da cimitarra dos Goblins.

Para a máscara de Celeborn, necessitamos de mais informações. Celeborn é um Shadar-kai: um elfo do submundo, servo da Rainha Corvo. Sua pele é branca, como a de todos da sua espécie, em contraste com seu habitat escuro e úmido. Várias marcas pretas cobrem seu corpo, em especial a que está na sua testa, que demonstra sua servidão à soberana da escuridão. Em suas bochechas, o símbolo da sua casa em *Strixhaven, Silverquill*. Na sua fase final, seu olho direito está completamente destruído, devido à flechada recebida e ao procedimento médico realizado.

Figura 29 – Base das máscaras humanoides.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 30 – Camada de *papier froissé*.



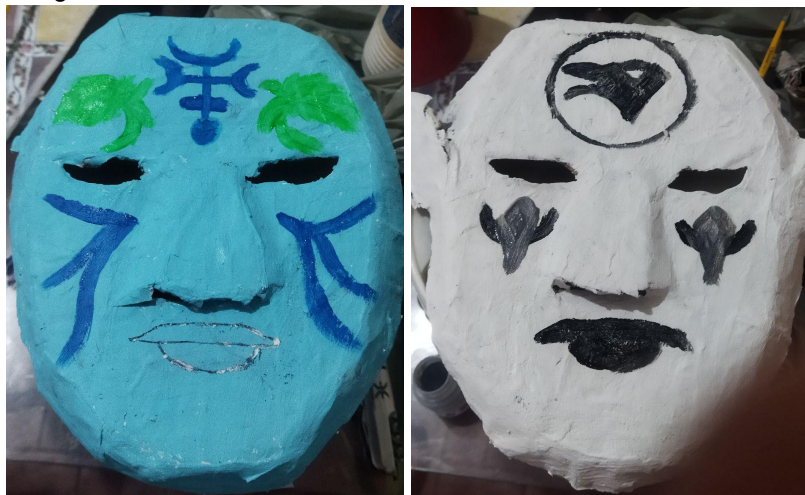
Fonte: Acervo do autor.

Figura 31 – Secagem da camada de massa corrida. Bônus da máscara de Nala secando sua pintura metálica.



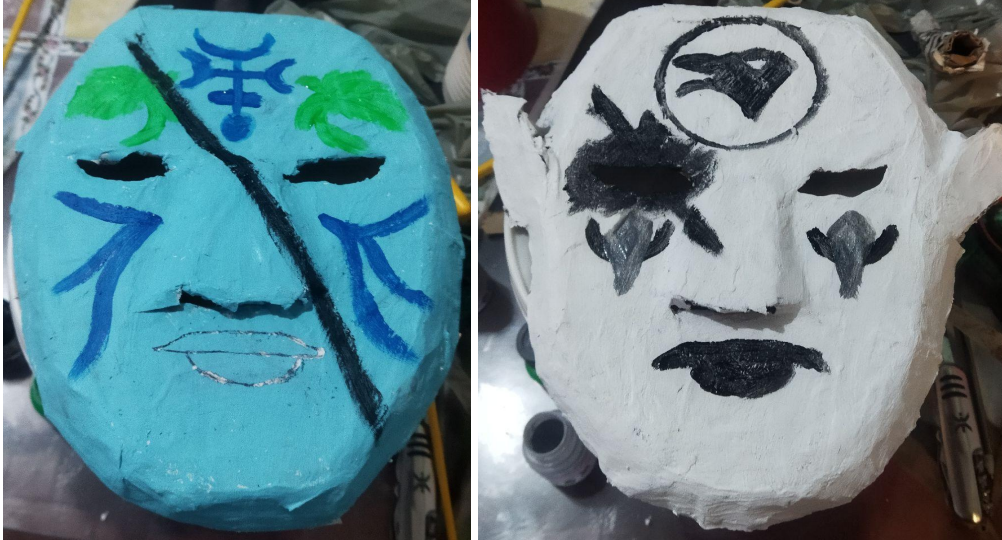
Fonte: Acervo do autor

Figura 32 – Estado inicial das máscaras de Nhillosh e Celeborn.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 33 – Estado final das mesmas máscaras.



Fonte: Acervo do autor.

4.3 Análise de Resultados

Julgo que o objetivo de cada etapa das máscaras foi cumprido. Com o contexto adicional de informações que seriam dadas pela interpretação dos atores no RPG de palco, todos seriam capazes de saber que a cor prateada de Nala representa que seu sopro causa dano congelante, ou que a mordida de Hehla causa dano ácido, representado pela sua cor alaranjada. Com as orelhas de elfo de Celeborn, apenas uma espécie de elfo tem esse tipo de tom de pele, e são os Shadar-kai; da mesma forma, apenas os vedalken não tem orelhas pontudas e nem atributos de raças marinhas, já que compartilham a cor azulada de sua pele. O símbolo das facções às quais os personagens são aliados são apresentados, e após, permanentemente vistos em cada máscara.

Ao analisar o antes e depois dos eventos derradeiros, é notável a mudança nas máscaras. A cicatriz de Nhillosh e o olho perdido de Celeborn são extremamente visíveis nas máscaras, assim como o chifre perdido de Nala, apesar de suas cicatrizes serem leves. No caso de Hehla, sua cicatriz é bem visível no seu focinho. As mudanças foram notáveis, e os símbolos que as representam, quando grafados nas máscaras, expressam a ideia do dano permanente dos golpes que foram recebidos. Em um cenário de narrativa maior, haveria muito mais símbolos a grafar nas máscaras, e não apenas de dano recebido, mas de poderes recebidos, como o poder arcano que Hehla receberia no terceiro nível, ou o acesso à magia do Glamour de Celeborn. Mas especulações não entram no escopo desta escrita.

5. Considerações Finais

Esse trabalho visou embasar o que chamamos de RPG de palco, uma proposta de encenação teatral baseada no RPG de mesa. Para isso, elencamos principalmente conceitos que relacionam essas áreas. O RPG e o teatro, assim como várias áreas da cultura humana, têm origem no jogo primitivo, como cita Huizinga (2000). Ao nos decuparmos das origens do RPG de mesa, vemos que ele possui dois aspectos principais: O aspecto do jogo de tabuleiro, que abarca o *alea* e o *agon*, e é demonstrado no RPG de mesa pelo tabuleiro quadriculado, pelo embate de habilidades, pela jogada de dados representando eventos aleatórios e pelas miniaturas que ocupam posições em batalha. Esse aspecto, por sua vez, é herdado do jogo de guerra clássico, que possui todas as características do RPG de mesa, exceto a interpretação de personagens, que é substituída pelo controle de exércitos e batalhões. O jogo de guerra também tem sua origem no jogo primitivo.

O segundo aspecto é a interpretação, ou seja *mimicry*. Apesar da interpretação chegar no jogo de guerra a partir da publicação de *O Senhor dos Anéis* nos Estados Unidos, causando nos jogadores o desejo de interpretar personagens e reviver as batalhas épicas do mundo fantástico de Tolkien, a origem do aspecto *mimicry* nasce também no jogo primitivo, quando os homens imitam e dançam com as forças da natureza, buscando nessa imitação utilizar o poder delas para conseguir seus objetivos de caça, pesca e fertilidade.

Para que o RPG de palco seja possível, a relação entre o RPG de mesa e o teatro deve ser muito bem estabelecida. A origem da interpretação no jogo é a primeira relação. A linguagem surge quando o ser humano cria palavras para nomear coisas. Palavras são símbolos, que se referem a significados que estão no universo lúdico. Universo real e lúdico são conceitos presentes em qualquer relação de jogo, pois é necessário que haja objetos e conceitos no universo real para acessar o universo lúdico.

Acessar este universo é o que Amaral (1996) chama de magia. A partir do uso das palavras, o homem primitivo passa a tentar explicar os conceitos que ele nomeou anteriormente, criando o mito, e utiliza esses mitos para organizar sua visão cosmológica, criando assim um culto.

A magia também é parte desse culto, pois é aí que nasce a interpretação, e mais especificamente, o teatro. Com a imitação do mito, utilizando elementos que

trazem a força da natureza e dos espíritos para si (em especial a máscara, com sua capacidade particular de poder ser feita a partir de materiais que representam os próprios espíritos), ele evoca as forças da natureza e o poder para usá-las e afetar o resultado do mundo de acordo com sua vontade.

Com esse ponto de partida em comum, não é difícil ver outras semelhanças. O diretor teatral pensa e cria a cena a seu gosto. O mestre de mesa narra o mundo e julga os eventos, de certa forma dirigindo os atores para a sua narrativa. Os jogadores interpretam personagens dentro daquele universo lúdico, que é acessado durante o jogo. Os atores profissionais fazem o mesmo dentro do palco, acessando o universo durante ensaios e apresentações.

Para consolidar o argumento, elencamos o artigo de Schechner, que mostra seis pontos de contato entre a performance e o ritual. Em análise, estendemos esse artigo pro RPG de mesa, para analisar se esses pontos também existem aqui. Concluimos que: A transformação do ser e/ou consciência é visível no RPG, em qualquer aspecto de apresentação, assim como a intensidade da performance, pois há graus de imersão também notáveis em uma mesa de RPG. Por outro, a interação entre audiência e performance não é sempre possível. Para que esse ponto seja verdadeiro no RPG de mesa, a mesa deve estar sendo vista por outras pessoas, como um espetáculo. Esse tipo de interação é vista em mesas transmitidas via plataformas de *streaming*, entre outras situações.

A sequência total da performance também é notável, visto que o RPG possui momentos pré-perfomáticos, perfomáticos e pós-perfomáticos, assim como há momentos de transmissão de conhecimento entre jogadores veteranos e principiantes, tanto por conversas de experiência ou pela leitura dos livros de regras, o que configura a transmissão do conhecimento perfomático. O último ponto, o balanço da performance, é um dos mais claros, pois os mestres sempre buscam melhorar a experiência de todos na mesa, e costumam fazer isso com uma sondagem.

Em um terceiro ponto, trazemos as formas animadas para trabalhar conosco na proposta do RPG de palco. Isso parte principalmente da ideia de metáfora e plataforma: objetos ou lugares do universo real que servem para acessar o universo lúdico. A plataforma é o lugar onde acontece o jogo, seja ela um tabuleiro, um campo de futebol ou uma mesa; e seus arredores imediatos onde os jogadores estão. A metáfora são os objetos que significam outras coisas dentro do jogo, como

rolagens de dados que servem para definir eventos aleatórios, peões que representam jogadores ou personagens, miniaturas que representam monstros e inimigos. Da mesma forma, as formas animadas servem como substitutas das miniaturas, monstros e personagens que ficam nas mesas de RPG representando os elementos do jogo. A máscara serve perfeitamente para o jogador, pois ele necessita de um instrumento que seja facilmente removível e colocado, pois o jogador interage sempre como si mesmo e como o personagem que controla, e tais trocas são extremamente rápidas e constantes. Para o mestre que controla vários personagens diferentes e muitas vezes ao mesmo tempo, os bonecos e miniaturas são mais adequados. E para os grandes monstros, as sombras são adequadas por mostrarem o tamanho adequado de monstros colossais com pouco esforço.

Para esse estudo, decidimos focar na questão das máscaras. As máscaras são o principal ponto de contato entre a performance ritual e o teatro, pois são objetos que guardam em si personagens, forças místicas e sobrenaturais. Para o homem primitivo, a máscara estava atrelada ao material de que era feita: se for feita de barro, traz o poder dos espíritos da terra; e se for feita de madeira, das árvores. Essa ligação é definida como magia por Amaral (1996), e acontece da mesma forma que a metáfora dos jogos: a máscara serve para ligar duas realidades diferentes.

Para o personagem de RPG, a máscara precisa ser de fácil colocação e remoção, precisa demonstrar os aspectos principais do personagem (Raça, Classe e Antecedente) e que seja moldável: a máscara deve mostrar ao espectador as mudanças que acontecem com os personagens. No RPG de palco, a máscara servirá para trocar os estados do ator entre o personagem-jogador que ele interpretará e o personagem fantástico, que é o seu personagem no RPG.

Para fazermos o experimento, escolhemos a aventura *A Mina Perdida de Phandelver*. É a primeira aventura lançada para a quinta edição do D&D. Possui quatro partes e pode ser jogada por 4 a 5 personagens do nível 1 ao nível 5. A aventura foi selecionada por ser de fácil entendimento e com poucos desafios, além de introduzir o sistema para jogadores novos e para adaptar os jogadores das edições antigas às novidades.

Utilizamos o método aleatório de rolagem de dados em tabelas para definir todas as características de nossos quatro personagens. Assim, criamos:

- Nhillosh, Híbrido Símico (raça), Clérigo do Domínio Arcano (Classe) e Marinheiro (antecedente);

- Celeborn, Shadar-Kai, Bardo do Colégio do Glamour, Estudante de *Silverquill*;
- Hehla, Kobold, Guerreira Arqueira Arcana, Representante Orzhov;
- Nala, Draconata, Monja do Caminho da Mão Aberta, Anarca Gruul.

Apesar da longa preparação, a aventura se deu curta. Os aventureiros sofreram muito dano na primeira batalha enquanto levavam a carga de um carro de boi de *Neverwinter* para *Phandalin*, e todos ficaram desacordados na segunda batalha. Porém, foi possível estabelecer dois eventos para cada personagem, e assim, para cada versão de máscara: O primeiro, no começo da aventura, em seu estado natural; e o segundo, depois da batalha derradeira, com várias cicatrizes, ossos e olhos perdidos.

A feitura das máscaras foi realizada logo após. Optamos por chamá-las de máscaras expressivas fantásticas, porque são expressivas por mostrarem personagens, e são neutras para o personagem que cada máscara representa, já que elas não têm nenhuma emoção.

A primeira etapa foi feita com o corte de papelão moldado sob o formato de um rosto humano. Para as máscaras dracônicas, o molde foi torcido e ajustado para formar a mandíbula superior, enquanto mais papelão moldado formou a inferior.

Após, aplicou-se uma camada de *papier froissé* e uma camada de massa corrida, deixando-as prontas para pintura. Cada máscara foi pintada de acordo com o personagem. A máscara de Nhillosh foi pintada de azul, enquanto na sua testa foi desenhado o símbolo de Hécate, sua deusa maior. Acima de seus olhos foi desenhado o símbolo do Conluio Símico, e embaixo, algumas marcas naturais dos Vedalkens, raça a qual pertencia onde foi vendido. Para a etapa final da máscara, foi desenhada uma grande cicatriz que corta seu rosto em diagonal, representando sua derrota na floresta.

A máscara de Celeborn foi pintada toda de branco, tal como os shadar-kais. Em sua frente foi desenhado o símbolo da Rainha Corvo, abaixo dos seus olhos, o símbolo de *Silverquill*. Após a batalha, seu olho direito foi pintado de preto com uma cicatriz, representando a perda da vista direita.

A máscara de Hehla foi pintada de laranja metálico, cor de sua linhagem de draconatos, e em sua frente, o símbolo do Sindicato Orzhov, representando sua aliança máxima. Não há outras representações a fazer. Na etapa derradeira, sua máscara está cheia de cicatrizes representando os ferimentos em batalha.

A máscara de Nala foi pintada de prata metálico, também representando sua linhagem dracônica. Na sua frente foi pintado o símbolo dos Clãs Gruul, mas também não houve mais informações. Após o evento derradeiro, ela perdeu um chifre e adquiriu mais cicatrizes.

O que se conclui aqui? A máscara é perfeita para o que queremos. Nela é possível mostrar a raça do personagem e sua origem, de forma simbolista; e os danos do personagem podem ser mostrados em seu rosto quando são fatais ou permanentes. Esses símbolos representam raça, classe e origem, além de outros poderes e mudanças mágicas que não presenciamos. Algumas informações, principalmente referente à classe (já que profissões necessitam de roupas e uniformes especiais) servem muito mais como representantes de classe, algo que não abordamos aqui.

Focamos nosso estudo nas máscaras, uma das formas animadas que pode ser usada no RPG de palco. Ela foi plenamente satisfatória para usar como representação e como lugar de mostrar mudanças dos personagens.

Encerro esse estudo com um prognóstico: estudar ainda os figurinos como complemento para o personagem fantástico no RPG de palco, alinhar ainda mais com o evento performático, e estudar as outras formas animadas na mão do mestre, como criador de personagens e domador de monstros de RPG.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**: Máscaras, Bonecos, Objetos. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

BRANDÃO, Leonardo. **O RPG e sua potencialidade artística**. Florianópolis: UDESC, 2020.

BORRALHO, Tácito Freire (org.). **Teatro de animação para sala de aula e ação cultural**. São Luís: EDUFMA, 2020.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**: As bases intelectuais do teatro na educação. São Paulo: Perspectiva, 2010.

CRAWFORD, Jeremy. **Tasha's Cauldron of Everything**. Renton: Wizards of the Coast: 2020.

_____. **Mordekainen presents Monsters of the Multiverse**. Renton: Wizards of the Coast. 2021.

CRAWFORD, Jeremy; MEARLS, Mike. **Player's Handbook**. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

_____. **Lost Mine of Phandelver**. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

_____. **Dungeon's Master Guide**. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

_____. **Xanathar's Guide to Everything**. Renton: Wizards of the Coast: 2017.

_____. **Mordekainen's Tome of Foes**. Renton: Wizards of the Coast: 2018.

CRAWFORD, Jeremy; WYATT, James. **Guildmaster's Guide to Ravnica**. Renton: Wizards of the Coast, 2018.

DARLINGTON, Steve. **A history of Role-Playing**. 1998. Disponível em: <<http://www.ptgptb.org/0001/history1.html>>

DAWSEY, John Cowart. Schechner, teatro e antropologia. **Cadernos de Campo**. São Paulo, n. 20, p. 207-211, 2011.

DELGADO, Ricardo Vinícius de Carvalho. **O RPG de mesa como método de análise dramatúrgica**: Uma análise de Macbeth com D&D 3.5 e Crusader Kings II. São Luís: UFMA, 2018.

HAMON, Amanda. **Strixhaven**: A Curriculum of Chaos. Renton: Wizards of the Coast, 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KENSON, Steve. **Sword Coast Adventurer's Guide**. Renton: Wizards of the Coast, 2015.

LECOQ, Jacques. **O Corpo Poético**: Uma pedagogia da criação teatral. São Paulo: SESC, SENAC, 2010.

MACKAY, Daniel. **The fantasy role-playing game: a new performing art**. EUA: Editora McFarland & Company, 2001.

MERCER, Matthew. **Explorer's Guide to Wildemount**. Renton: Wizards of the Coast, 2020.

PETERSON, Jon. **Playing at the World**: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games. [S.l.]: Unreason Press, 2012.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam**: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o ROLEPLAYING GAME e o Process Drama. Florianópolis: UDESC, 2012.

SCHECHNER, Richard. Pontos de contato entre o pensamento antropológico e teatral. **Cadernos de Campo**. São Paulo, n. 20, p. 213-236, 2011.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

UNIVERSITY OF VIRGINIA. **Wargames**. 2003. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20030514061936/http://faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page1a.htm>> Acesso em 23 jul 2022.

ANEXO – LISTA DE FEITIÇOS

Truques

Amigos: Enquanto dura o feitiço, você tem vantagem em todas as verificações de Carisma dirigidas a uma criatura de sua escolha que não é hostil para com você. Quando o feitiço termina, a criatura percebe que você usou magia para influenciar seu estado de espírito e se torna hostil para com você. Uma criatura propensa à violência pode atacá-lo. Outra criatura pode buscar represália de outras formas (a critério da DM), dependendo da natureza de sua interação com ela.

Chama Sagrada: O brilho semelhante ao das chamas desce sobre uma criatura que você pode ver ao alcance. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de salvaguarda de Destreza ou levar 1d8 de dano radiante. O alvo não ganha nenhum benefício de cobertura para este teste de salvaguarda. O dano do feitiço aumenta em 1d8 quando você atinge o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8), e 17º nível (4d8).

Palavra de Radiância: Você profere uma palavra divina e um brilho ardente irrompe de você. Cada criatura de sua escolha que você pode ver ao alcance deve ser bem sucedida em um teste de salvaguarda de Constituição ou sofrer 1d6 de dano radiante. O dano do feitiço aumenta em 1d6 quando você atinge o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).

Palma-Trovão: Você cria uma explosão de som trovejante que pode ser ouvida a até 100 pés de distância. Cada criatura dentro do alcance, além de você, deve fazer um teste de salvaguarda de constituição ou sofrer 1d6 de dano trovejante. O dano do feitiço aumenta em 1d6 quando você atinge o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6), e 17º nível (4d6).

Poupar os Moribundos: Você toca um ser vivo que tem 0 pontos de vida. A criatura se torna estável. Este feitiço não tem nenhum efeito sobre os mortos-vivos ou construtos.

Proteção contra Lâminas: Você estende sua mão e traça um símbolo de proteção no ar. Até o final do seu próximo turno, você tem resistência contra dano concussivo, perfurante ou cortante causados por ataques com armas.

Toque Chocante: Um raio brota de sua mão para dar um choque a uma criatura que você tenta tocar. Faça um ataque de feitiço de combate corpo a corpo contra o alvo. Você tem vantagem na rolagem de ataque se o alvo estiver usando uma armadura feita de metal. Em um ataque, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico e não pode reagir até o início de seu próximo turno. O dano do feitiço aumenta em 1d8 quando se atinge o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8), e 17º nível (4d8).

Primeiro Nível

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

Farpas Prateadas: Você distrai magicamente a criatura desencadeadora e transforma sua incerteza momentânea em encorajamento para outra criatura. A criatura desencadeadora deve rolar novamente o d20 e usar a rolagem inferior. Você pode então escolher uma criatura diferente que possa ver dentro do alcance (você pode escolher você mesmo). A criatura escolhida tem vantagem na próxima jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência que fizer dentro de 1 minuto. Uma criatura pode ser fortalecida por apenas um uso desta magia por vez.

Mísseis Mágicos: Você cria três dardos brilhantes de força mágica. Cada dardo atinge uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance. Um dardo causa 1d4 + 1 dano de força ao seu alvo. Todos os dardos atacam simultaneamente e você pode direcioná-los para atingir uma ou várias criaturas. Em Níveis Superiores. Quando você lança este feitiço usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o feitiço cria mais um dardo para cada nível de espaço acima do 1º.

Onda Trovejante: Uma onda de força estrondosa sai de você. Cada criatura em um cubo de 4,5 metros originada de você deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 2d8 de dano trovejante e é empurrada 3 metros para longe de você. Em um teste de resistência bem-sucedido, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada. Além disso, objetos desprotegidos que estão completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros para longe de você pelo efeito do feitiço, e o feitiço emite um estrondo audível a 90 metros.

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